

К большинству вещей Аргрейв подходил очень методично. Его нынешняя ситуация, как бы невероятна она ни была, ничем не отличалась от других. В течение месяца, оставшегося до окончания срока сдачи диссертации, он каждый день работал до глубокой ночи. Его усердие можно было объяснить как желанием отвлечься от неприятных жизненных вопросов, так и вполне закономерным увлечением магией.

В течение этого месяца Аргрейв покидал свою комнату только для того, чтобы поесть или взять в библиотеке несколько нужных ему книг. Элиас по-прежнему иногда ходил за ним тенью, а Мина избегала Аргрейва, как прокаженного. Это позволяло ему в тишине и покое тщательно изучать вещи.

После долгих размышлений Аргрейв выделил для изучения два навыка: Начертание и Наложение. Они были связаны с созданием магических предметов: зачарований, другими словами. У Аргрейва были кое-какие планы относительно этих двух навыков на более поздний срок, но для этого требовался большой капитал, которого у него сейчас не было.

Сначала Аргрейв записал все заклинания элементарной магии ранга D или ниже, которые он мог вспомнить из оригинальной игры "Герои Берендара". Выписав их, он проверил свою способность выполнять их, поставив галочку напротив тех, которые он мог. Если он знал заклинание, то выполнял его так же естественно, как двигал рукой. Если не знал - словно хватался за воздух.

Некоторые заклинания, казалось, были выгравированы в теле Аргрейва, как мышечная память. Он внимательно следил за тем, что происходит во время произнесения заклинаний. Он чувствовал, как странная энергия пронизывает его тело - неопишуемая и мистическая, но одновременно подавляющая и вызывающая тошноту. Впрочем, возможно, тошнота была просто психической проблемой, вызванной контактом с неизвестным.

Аргрейв определил, что это за странная энергия: естественно, это была магия.

Магия ощущалась как газ, бурлящий под кожей Аргрейва, как биение его сердца. Действительно, сердцебиение было подходящим сравнением. Если он прижимал руку к груди, то чувствовал биение своего сердца; если он прикасался к мистической силе магии, то ощущал ее присутствие так же стабильно, как свое собственное сердце. И то, и другое присутствовало всегда, и чтобы найти то или иное, достаточно было бегло поискать.

Выяснив, какие заклинания он знает, Аргрейв просмотрел их в книгах, взятых в библиотеке. Там он изучил, как они действуют, и далее - как работает магия. Процесс оказался не таким сложным, как он думал. Он ощущал себя интуитивно понимающим - возможно, потому, что бывший Аргрейв уже знал эти вещи.

Аргрейв сидел на своем стуле, вытянув руки. Он создал заклинание-матрицу - горизонтальную линию, не более того. Из нее вырвался небольшой, постоянный порыв пламени. Он отвлек магию от заклинания, а затем превратил матрицу в зигзагообразную горизонтальную линию. В его руках появился маленький искрящийся шарик.

"Магия ранга F. Одномерная", - отметил он, а затем вернулся к бумаге, чтобы обобщить ощущения.

Эта одномерная магия могла добиться лишь очень простых вещей: зажечь пламя, создать искру или вызвать поток воздуха не сильнее, чем человек может выдуть изо рта. Это были простые вещи, но именно они легли в основу будущих ветвей магии.

Аргрейв еще раз протянул руку, а затем понял, что она находится в опасной близости от книжной полки. Он сдвинул стул и указал в более свободном направлении. В его руках возникла еще одна матрица заклинания - на этот раз двухмерная. Треугольник. Снова возник огонь, на этот раз не застывший в его руках, а движимый силой.

"Ранг E. Двухмерный". Аргрейв еще раз записал ощущение.

Он сжал руку в кулак и снова обратился к лежащей рядом открытой книге, проверяя, правильно ли он составил матрицу заклинания. Убедившись, что все правильно, он снова обратился к книге.

"А теперь мое любимое заклинание... [Грозная молния]".

Ему потребовалась секунда, чтобы сформировать матрицу заклинания, но как только он это сделал, замок словно щелкнул. Он призвал мистическую силу, известную как магия, и зазубренная молния пронеслась по комнате. Она ударила в его кровать. Аргрейв смотрел, как молния пляшет по раме и покрывалу, а затем исчезает. На лице Аргрейва появилась улыбка. Как и в игре, это заклинание передавало молнию через поверхности.

"D-ранг. Трехмерная магия". Аргрейв отдернул руку и уставился на бледную кожу.

Именно здесь проявлялись сложные заклинания, достигающие многогранных эффектов. Огню можно было придать силу, позволяя ему оказывать сотрясающее воздействие наряду с пламенем. Лед мог растекаться по полу или стенам, задерживая людей на месте.

А ранг C... Аргрейв повернул голову и открыл толстую книгу. В отличие от других книг, в которых были только диаграммы, в этой книге была создана матрица заклинаний, парящая в воздухе. Хотя он смотрел на нее и понимал, что она существует, ему было трудно разобраться в ней. Все казалось размытым.

C-ранг - это место, где магия отходила от мирских понятий Земли и уходила в мистику. Четвертое измерение матрицы. На Земле четвертое измерение существовало лишь теоретически. Изучение одного из этих заклинаний представлялось ему стальным барьером, стоящим на пути его продвижения.

Вместо того чтобы безрассудно пытаться преодолеть этот барьер, Аргрейв остановился и

переключил свое внимание на другое: на диссертацию. К ней было трудно подступиться. Аргрейв не питал иллюзий на свой счет - он не мог провести оригинальное исследование за короткий срок, оставшийся до конца месяца. Но главное было в оригинальности.

От аколита ожидалось, что он создаст диссертацию, чтобы стать полноценным волшебником, - да, но его выводы не обязательно должны быть полностью оригинальными. Они могли проанализировать какую-то систему или грань магии, и этого было бы достаточно. Аргрейв, вероятно, мог бы подготовить что-нибудь из своих статей в Вики и недавних исследований магической системы в новой реальности.

Аргрейв сидел в кресле над своим столом и напевал какую-то мелодию, размышляя, о чем именно написать.

"Тропическая ночь хот-догов... как два фламинго в борьбе за фрукты...", - полупропел он, полупробормотал.

Внезапно на пустой пергамент, перед которым он сидел, упало красное пятно. На мгновение он уставился на красную каплю в полном недоумении. Затем на бумагу упала еще одна капля. На этот раз он увидел, откуда она взялась. Он поднес пальцы к верхней губе. Он отдернул их.

"Что это...?" При виде крови Аргрейва на мгновение затошнило, но он сохранил спокойствие. Он встал из-за стола, чтобы не испачкать кровью хороший пергамент, но от резкого движения у него закружилась голова. Он споткнулся и попытался ухватиться за стул, но не смог. Обессиленный, он рухнул на пол.

Аргрейв перевернулся на спину. Он потянулся в мантию и достал черный носовой платок, прижав его к носу и откинув голову назад. Немного отдышавшись, Аргрейв начал смеяться.

"Вердамт", - сказал он вслух, приглушенно и гнусаво прикрывая нос платком. "Похоже, быть [Болезненным] - это не просто титул".

Он не мог точно определить, что вызвало кровотечение из носа - стресс, возможно, или что-то более простое, - но небольшой отдых не повредит. Может быть, даже средний. Кроме того, ему нужно было время, чтобы обдумать, о чем он собирается писать.

Через минуту или две рука Аргрейва затекла от того, что он держал платок перед носом. Он отодвинул ткань и пощупал нос. Кровь больше не текла. Он помог себе подняться на ноги, причем на этот раз сделал это медленно. Он тщательно вытер лицо, а затем уставился на черный платок.

Много крови. Аргрейв держал платок за уголки, как будто это было что-то отвратительное. Он уже собирался бросить его в деревянную корзину для белья, но остановился. Кровь о чем-то напомнила ему.

Аргрейв - или, по крайней мере, бывший владелец его тела - посвящал свое время и силы магии крови. Большинство игроков "Героев Берендара" сходились во мнении, что на ранних этапах игры магия крови была очень слабой. Жертвовать жизненной силой ради заклинаний было не слишком привлекательно. Заклинания магии крови были мощными и неэлементальными, а значит, мало кто из противников мог им противостоять. Однако сами заклинания были несколько медленными, и лишь немногие из них обладали полезными эффектами.

Как только игрок достигал ранга А в Магии крови, он мог выполнить необязательный квест по исследованию [Вливание крови]. Это позволит игрокам вливать жизненную силу во все заклинания, чтобы повысить их эффективность. Заклинания с низким уровнем магии можно было превратить в дешевые, быстрые и наносящие большой урон атаки за счет жизненной силы. Одно только [Наложение крови] делало изучение магии крови выгодным для подавляющего большинства игроков-магов.

Аргрейв не был настолько наивен, чтобы полагать, что сможет достичь [Наложение крови] сейчас. Но его задача заключалась в том, чтобы сформулировать тезис, и он не обязательно должен быть доказанной идеей. Если бы он написал теорию о [Наложении крови], еще не открытой грани магии крови... это было бы более чем уместно. Возможно, это поможет ему восстановить ужасную репутацию Аргрейва.

Улыбнувшись и забыв про передышку, Аргрейв бросил окровавленный платок в корзину для белья и вернулся к своему столу.

"...нельзя писать слишком много... кто-нибудь в башне может догадаться об этом раньше, чем я достигну А ранга магии крови, открою [Наложение крови] первым... это будет катастрофой..." пробормотал Аргрейв.

После этого Аргрейв удвоил свое внимание. Остаток первого месяца пребывания в новой реальности он провел, запершись в своей комнате, избегая как сна, так и неудобных вопросов. Возможно, со времен учебы в колледже мало что изменилось.

<http://tl.rulate.ru/book/85094/3583575>