Чужая территория

Автор:
Артем Каменистый

Чужая территория

Артем Каменистый

Альфа-ноль #4

Хочешь, чтобы алмаз стал бриллиантом? Значит, надо его огранить. Вот и пришлось искать огранщика, а так как я алмаз непростой, то и мастер мне требуется особый. Тот, который способен справиться с такой задачей, всем хорош, но, увы, не без минусов. Обитает он на высокой горе и гостей встречает своеобразно. Простолюдин ты или сын префекта – ему без разницы. И тот и другой вниз отправятся одинаково быстро. С ускорением от хорошего пинка. И еще у него много секретов. В их числе один настолько неожиданный, что даже меня поразил. А я в новой жизни давно уже ничему не удивляюсь.

Артем Каменистый

Чужая территория

Глава 1

Истинное сокровище первохрама и прочие новости

Проявление первородной силы, даже самое незначительное, в теории способен заметить любой абориген, не страдающий завышенной толщиной кожи. Не в буквальном смысле, разумеется. Даже если оно лишь ненамного отличается от

повсеместного фона, это можно поставить на службу, чем жители Рока занимаются вот уже несколько тысячелетий.

Если не больше.

Возделанное поле на незначительном проявлении способно дать урожай с особыми свойствами. То, что я называю специями – продуктами, позволяющими атрибутам раскрываться выше минимального уровня наполнения. И это не единственный их плюс. Без правильного питания и на Земле жить непросто, а здесь все многократно усложняется.

Разумеется, элитные специи ни с того ни с сего не вырастут даже на самом сильном месте. Ради них придется попотеть, добывая, например, из тех же панцирников. Однако для бедного люда и «среднего класса» низовая продукция возделанных полей – вполне приемлемый вариант. У них средств не хватает на дорогую еду, да и за максимумом они не очень-то гонятся.

Ведь эта гонка не для всех.

Но существует своего рода альтернативный вариант. Тоже доступный далеко не для каждого. И связан он с одним из многих явлений, на которых держится здешний религиозный уклад.

Первохрамы выполняют множество рутинных функций, как ритуально-бесполезных, так и практичных, почти без намека на мистику. И две из них стояли особняком, по значимости и особенностям выделяясь на обыденном фоне прочих.

Ради первой из них я переплыл через моря и отыскал это древнее место. Да-да, я о возможности пройти испытание на получение ключа от круга силы.

Насчет второй я даже не надеялся, лишь в мыслях мелькало, что, глядишь, что-нибудь обломится.

Дело в том, что при успешном прохождении испытания ПОРЯДОК вознаграждает не только испытуемого, а и храм, в котором произошло действо. Одаряет его толикой Росы ПОРЯДКА. Своего рода местный аналог святой воды: бесцветная

жидкость, прекрасно утоляющая жажду, чистая и всегда приятно прохладная, в любую жару.

Вот только даже равийский император пить ее стаканами вряд ли может себе позволить. Подданные и особенно вассалы древних кровей такое не поймут.

Это ведь немыслимое расточительство. Росы за испытание выпадает жалкая капля. Она ничего не стоит, потому что толку от столь мизерного количества нет. Но если накопить на глоток, тут уже расклады иные.

Устроив щедрейшее пожертвование храму, этот глоток можно заполучить, и здесь же, на любом из алтарей, выпить Росу, после чего по-быстрому открыть все атрибуты, какие возможно. Шансы, что при этом они получат близкое к максимальному или даже максимальное наполнение, весьма высоки. Плюс некоторое время после приема ци будет скапливаться бешеными темпами, а при победах и мирных свершениях ПОРЯДОК способен одаривать повышенным количеством трофеев. Прибавка, разумеется, не столь впечатляющая, как у меня за счет Меры, но заметная.

Были у Росы и другие полезные свойства, делающие ее одним из самых дорогих веществ в мире. Выражение «в Росе купается» здесь означает не кувыркание в мокрой траве поутру, а человека, которому деньжата некуда девать.

И вот представьте мою реакцию, когда я обнаружил чуть ли не до краев заполненную чашу.

Росой заполненную.

И чаша не из тех, из которых чай пьют. Метра два диаметром, глубиной повыше колена по краям и раза в два больше по центру. В голове немедленно защелкали геометрические формулы. Точно на глаз объем определить не получилось, но понятно, что тут устанешь ведрами вычерпывать.

«Ведро Росы ПОРЯДКА» звучит примерно так же нереально дорого, как «ведро бриллиантов». Это десять литров, или десять тысяч миллилитров. Приблизительно три тысячи глотков по меркам жрецов. И чтобы заработать один такой глоток, зажиточному крестьянину придется горбатиться лет тридцать минимум, что, естественно, мало кто станет делать. Эффект ведь не

фантастический и не долговечный. Разумеется, если делать это регулярно, смысл есть. Но такое расточительство далеко не всякий аристократ может себе позволить.

А вот сходить в Первохрам и открыть круг силы – это куда проще. Доступно даже для не самых зажиточных простолюдинов, если говорить о северянах. На юге, в Раве, обычные крестьяне в массе мало чем превосходят рабов. Им сложнее. Но редкие свободные фермеры и городские ремесленники и там способны приобщиться к высоким материям. Разумеется, не в полной мере, но хоть что-то.

Каких-то лет десять работы, и накопится на пожертвование для испытания по облегченной версии. В итоге трудяга получит ключ, который самому слабому аристократу неинтересен, а вот для себя, возможно, откроет что-нибудь полезное. Например, получится выбрать в награде поощрение, повышающее засухоустойчивость посевов. Весьма полезно для свободного фермера, проживающего где-нибудь на жарком юге.

Даже при таком несерьезном испытании храм получит частицу награды от ПОРЯДКА. В чашу капнет совсем чуть-чуть, почти ничего. Но желающих много, постепенно накопится глоток, затем еще один. Часть получат аристократы, на чьих землях располагается Первохрам, остальной Росой распорядятся жрецы.

Люди они религиозные, отвернувшиеся от всего земного, однако питаются не воздухом. Да и прочих расходов у Первохрама хватает.

В общем, здешние церковники от бедности не страдают. Механизм бизнеса на Росе ПОРЯДКА отлажен.

Но в этом храме жрецов давно нет. И очереди из желающих пройти испытание я не наблюдаю. К тому же, если доверять полученным сведениям, в данном месте всего три варианта, как это сделать, из которых даже средний по сложности – непосильная задача для подавляющего большинства простолюдинов и многих аристократов.

Очень уж местный храм непрост. Настолько непрост, что, если мои сведения верны, вариант с самыми ценными призами считается непреодолимым.

Раз испытания остались в далеком прошлом, откуда здесь взялась эта Роса? Ни за что не поверю, что накопилась в давние времена и, когда жрецы уходили, оставили здесь такое сокровище. Нигде и никогда она не накапливалась в столь невероятных количествах. Ладно, допустим, в те эпохи подобное случалось. Но все равно остается вопрос: почему ее бросили? Обходя зал, я нашел несколько пустых керамических и металлических сосудов, в том числе большой емкости. Кто мешал их заполнить и утащить?

Да и бред все эти размышления, никак не могло здесь столько дорогостоящей жидкости собраться. Даже в давние времена не могло. Будь иначе, эта информация пусть и в искаженном виде, но сохраниться должна. Однако даже в легендах не упоминали о подобных сокровищах. В Первохрамах и литр скопиться не успевает, чересчур много желающих. Да, запредельная цена останавливает большинство от покупок, но и меньшинства достаточно, чтобы все насухо выхлебывать.

Можете представить мое потрясение? Нет, не можете.

Да я сам представить не могу.

А вдруг это простая вода?!

Зачерпнул ладонью, попробовал. Да, на вкус действительно вода, весьма приятная, но в следующую секунду я ощутил столь могучий подъем сил, что сомнений не осталось.

Зал и прилегающая к нему часть нижнего яруса колодца не просто так сухие. Обычной воде здесь не место. Только Росе ПОРЯДКА позволено находиться в столь сильном месте. Даже разбавить ее с чем-нибудь другим невозможно. Если наверху залить флягу из самого чистейшего родника, спуститься и опрокинуть ее над чашей, ничего не произойдет. Ни одна капля не упадет, какая-то незримая сила помешает загрязнить волшебный источник. Именно по этой причине в нем нет ни малейшей соринки.

Спускаясь в Черный колодец, я рассчитывал найти здесь воду. С собой, увы, взял не так много, как хотелось бы. Мне ведь еще припасы пришлось тащить и при этом не выглядеть вором, похитившим половину имущества Хлонассиса. То есть я, конечно, могу взвалить на каждое плечо по большущему мешку. Силы хватит

и не на такое. Но вот жители Верхнего города станут на такое коситься.

С водой, похоже, проблема решена. Да, столь банально расходовать Росу ПОРЯДКА – это гораздо хуже, чем топить печи банкнотами крупного достоинства. Но я уже давно не стеснен в средствах и уяснил, что прежде всего вкладываться следует в себя, не стесняясь трат.

К тому же Роса существенно упростит мою задачу. Это и допинг, и лекарство, и средство борьбы с последствиями быстрого набора параметров ПОРЯДКА, и прочее-прочее.

Жидкий философский камень, божественная амброзия, эликсир от всех болезней и средство продления жизни.

В общем, сюрприз не просто приятный, а еще и своевременный. Откуда здесь взялась Роса в таких несусветных количествах – уже не так важно. Скорее всего, она даже без испытаний потихоньку накапливается, а так как храм непрост и оставался закрытым тысячи лет, набраться успело порядочно. Возможно, я первый, кто узнал этот секрет.

Совершил открытие.

Ну а теперь можно приступить к изучению второй главнейшей функции храма.

Древние письмена здесь высечены чуть ли не на любой гладкой поверхности. Я их как не понимал, так и не понимаю. Но спасибо, что для важных дверей древние продублировали текст картинками. Для меня они несложные, к тому же жрецы любезно подкрепили их поясняющими надписями.

Я по очереди обошел алтари всех сил Рока: ПОРЯДОК, Стихия, Жизнь и Смерть. Только Хаоса не хватало (по понятным причинам).

Также не было Разума. Он не запрещен, с ним особая история. Дело в том, что это не сила в узком понимании этого слова. То есть не имеет воплощения, свободно действующего явления. Это то, что присуще исключительно разумным созданиям и используется специфически. Честно говоря, я и сам до сих пор не

разобрался, четких и однозначных ответов в книгах не нашлось. Древние зодчие Первохрамов для него алтарь не предусмотрели, и современные церковники с ними солидарны.

На каждом алтаре я принес жертву. Нет, мне не пришлось резать животных или прекрасных дев: ни то ни другое в мой заплечный мешок не помещалось. Сюда разве что хомячка можно было пронести, но подозреваю, что высшим силам столь смехотворное подношение вряд ли заметно улучшит настроение.

Нет, все проще, их вполне устраивают заурядные трофеи. Считается, что чем больше ты таковых оставишь, тем благосклоннее отнесется к тебе данная сила при прохождении испытания.

Конструктивно здешние алтари представляли собой невысокие и узкие каменные колонны с отверстиями посредине. В них полагалось бросать трофеи, после чего те спустя какое-то время растворялись без следа в Росе ПОРЯДКА. Ее тончайший слой плескался на дне. Причем забирать отсюда ценнейшую влагу для каких-либо надобностей или продажи категорически не рекомендовалось. Считалось, что высшие силы за такую жадность накажут быстро и жестоко.

Я, разумеется, мелочиться не стал. Все четыре алтаря получили от меня столько, сколько и от тысячи паломников можно не увидеть. Экономить на этом не видел смысла. У меня все рассчитано, для задуманного трофеев более чем достаточно, мелочи останутся на расходы вроде платы Кубе и прочим.

Покончив с бескровными жертвами, направился к главной двери. Она не выделялась на фоне прочих, однако в каждом Первохраме ей уделялось повышенное внимание. Именно за ней открывается путь к испытанию по самой сложной программе.

Да-да, я собрался совершить то, что, если верить старым книгам, здесь до меня никому не удавалось. Однако на этом пути я не первый, понимаю, чего следует ожидать, и почти не сомневаюсь, что сумею пройти до конца.

За дверью оказалась большая комната, из которой вели еще три двери. Поясняющих надписей на них не наблюдалось, но в этом нет нужды. Во всех Первохрамах такое устроено одинаково.

Левая дверь – это выход наружу для тех, кто прошел испытание. Правая – тоже выход, и он предназначен для тех, кто свернул с половины пути, не добравшись до финиша. То есть на каком-то этапе решили, что с них достаточно.

Я направился к центральной. Это не выход – это вход. Именно за этой дверью располагается старт первого этапа испытания.

Кстати, возле правой двери лежали человеческие останки. Мумия, высушенная в жарком и сухом воздухе Первохрама. В его атмосфере, пропитанной силой, вредные микробы чувствовали себя не очень хорошо, поэтому тела здесь не разлагались. Некоторые религиозные культы использовали такой микроклимат в особых целях, устраивая в этих местах не только святилища, а и некрополи. Разумеется, не для кого попало – только для избранных.

Или просто богатых.

Заинтересовавшись, присел над мумией. По одежде ничего не понять: выглядит она замысловато и богато, но без оригинальности, такую и сейчас могут носить. Возможно, она была популярной тысячи лет назад. Вся изгваздана бурыми пятнами. Похоже на засохшую кровь. И не надета, а накручена на тело, будто человек пытался в нее завернуться или его заворачивали. На оскалившемся высохшем лице рубленая рана, раздробившая нос и глазницу наискосок. Заметно, что на момент смерти рана была свежей, да и пятна на полу характерные, натекло немало. Этого бедолагу здорово потрепало где-то там, за дверью, которая открывается только в одну сторону. У него хватило силы выбраться, но уйти из храма уже не смог.

Похоже, у меня был как минимум один предшественник. То есть тот, кто решил бросить вызов проблемному Первохраму уже после того, как подземелье покинули жрецы. Ему не повезло с испытанием, но он все же сумел преодолеть какой-то из его этапов. Как минимум первый, иначе дверь бы не открылась.

Сразу не погиб, но заработал смертельные раны. Наверное, не хотел, чтобы его тело осталось там, внутри, где с ним произойдет непонятное. Ведь погибшие, застряв в процессе прохождения, исчезают бесследно. Это одна из многих загадок древних мест.

Этот не застрял. Добил этап до конца и выбрался. Подобрал вещи, или, возможно, выжившие спутники помогли: пошедшие с ним, но дожидавшиеся здесь. На их присутствие намекает то, что я не нашел ничего ценного, только грязное тряпье. Хотя погибший мог и сам прихватить только его, оставив прочее имущество за дверью. Возможно, его интересовало исключительно спасение тела, вот и не задумывался над прочим.

Честно говоря, не вижу в таком поступке большого смысла. Но верю, что для кого-то мысль о бесследном загадочном испарении неприемлема. Некоторых людей чрезвычайно волнует то, что случится с их телом после смерти.

Никакого оружия или доспехов на трупе не нашлось. И дело не в том, что их могли унести спутники, их здесь попросту не должно быть. Я ведь знаю об испытаниях если не все, то многое. В том числе и то, что не все можно проносить туда, и не каждый предмет позволено вытаскивать оттуда.

Пора переходить от теории к делу.

Уставившись на центральную дверь, я перебрал в голове ключевые детали плана. Ведь если зайду туда, возвращение нежелательно. Первохрам косо смотрит на тех, кто сходят с половины дистанции, а затем с новыми знаниями и силами снова отправляются на штурм. Могут усложниться правила, а они здесь и без того непростые.

Итак, что меня ждет?

Там, за дверью, должен открыться коридор, который тянется к первому залу испытания. Всего таких залов двенадцать, и каждый последующий становится доступным только после прохождения предыдущего. И чем дальше, тем больше сложностей.

В обычных Первохрамах за первой дверью может оказаться тренажер, по которому надо просто врезать палкой. Или барьер, через который придется перепрыгнуть. В следующем зале бить придется сильнее, а прыгать выше. Вариаций множество, единых правил, работающих во всех сильных местах, не существует. Никто точно не знает, как создавались эти сооружения. Церковники продвигают мысль, что человеческие руки здесь вообще ни при чем. Мол, сам ПОРЯДОК поработал, и он же установил систему прохождения.

Я в это не очень-то верю. Мой опыт и знания, почерпнутые из книг, доказывают, что высшие силы предпочитают палец о палец не ударять. Все материальное, что создается якобы от них, в действительности дело рук «посредников-аборигенов».

Или как в случае с Хаосом – действуют некие загадочные комплексы вроде тех же Некросов, закинутые из других миров в компактном виде и здесь постепенно разворачивающиеся на местных ресурсах, перенимая здешние особенности.

Если я прав, люди, строившие этот Первохрам, пребывали в плохом настроении. Или даже сюда согнали вечно угрюмых садистов со всего мира. Ну а те по полной отыгрались, изощренно воплощая самые кровавые фантазии.

Правила местного главного испытания весьма просты. Заходишь в первый зал, двери за тобой закрываются. Дается время на подготовку, после чего появляются противники. Если ты один, противник тоже окажется один, если с тобой группа поддержки, их выйдет столько же.

Начальные противники – стандартные омеги твоей ступени. Если ты «десятка», у них будет десять ступеней, на каждой из которых в сумме шесть единиц Ловкости, Силы и Выносливости в произвольных сочетаниях. Также у них максимально для таких параметров поднят навык использования применяемого оружия.

Победить надо голой Силой, Ловкостью и Выносливостью. Также работают пассивные навыки обращения с оружием. Все активные боевые навыки заблокированы, лечебные, усиливающие и прочие – тоже недоступны. Никакой алхимии и амулетов. Максимально честная драка, без всяких магических и полумагических трюков.

Во второй комнате количество противников удваивается, и каждый из них становится чуть сильнее за счет дополнительной единички атрибута на каждой ступени.

Третий этап – в три раза больше противников. И у каждого уже по две дополнительные единички на ступени. И так далее, с нарастанием параметров, до финала с максимальным двенадцатикратным превосходством в численности.

Наполнение атрибутов противников во всех случаях вроде бы одинаково максимальное, но не чрезмерное. То есть честные пятьдесят единиц, больше в этом мире набрать трудно, если ты не аристократ в весьма серьезном клане или не такой редкостный счастливчик, как я. По книжным описаниям драться испытуемым приходилось с антропоморфными созданиями в тяжелой броне и с разнообразным вооружением. Ничего фантастического те не вытворяли, но лупили непрямолинейно и умели действовать сообща.

Почему же никто так и не добрался до финиша? Ведь аристократы – почти поголовно альфы или как минимум приличные омеги. То есть могли или не сильно уступать даже финальным противникам по атрибутам и наполнениям, или даже прилично превосходить.

Все верно, однако не надо забывать, что количество противников увеличивается от этапа к этапу. Выстоять в одиночку против десятка, причем в тесноте не очень-то большого зала – непростое дело. Плюс если тебе повезло обзавестись эффективными боевыми навыками, ты, естественно, быстро к ним привыкаешь. И когда их блокируют, тебе кажется, что ты остался с пустыми руками.
А ощущение потери не идет на пользу боевой эффективности, не говоря уже о сломе всех боевых наработок.

Так зачем идти в одиночку? Ведь никто не запрещает обзавестись «группой поддержки».

Ну да, такого запрета нет. Однако взять с собой пару-тройку крутых воинов – скверная идея. Противники станут их копировать, плюс вроде как с двадцать восьмой ступени просвещения начинаются штрафы. Если хоть один человек в отряде до нее добрался, Первохрам выставит вдвое или даже втрое больше сил. То есть в первой комнате на каждого придется по два или три врага, а в последней – по двадцать четыре или тридцать шесть.

Если тебе помогают воины куда выше двадцать восьмой ступени, штрафы нарастают. В невеликих комнатах образуются столпотворения, где тяжело маневрировать. В таких условиях в первую очередь погибают самые слабые участники. То есть те, кого и требуется провести до финиша. А это делает такую тактику прохождения бессмысленной.

Почему я уверен, что пройду? Да все потому же – верю в свою уникальность.

Двойной штраф мне не светит, я ведь до двадцать восьмой ступени не добрался. Следовательно, в первой комнате меня ждет один противник, в последней – дюжина. При этом по количеству и наполнению атрибутов Ловкость, Сила и Выносливость я превосхожу самого серьезного врага раза в четыре.

Да, перед финишем их окажется двенадцать, следовательно, суммарно по цифрам они круче меня приблизительно в три раза. Но вот именно что суммарно. Подросток может оказаться сильнее ребенка в четыре раза при поднятии тяжестей, но собери малых детей десяток – и это вовсе не значит, что они легко навешают ему тумаков. Плюс не следует забывать про остальные атрибуты, их ведь здесь не отключают. Особенно от Хаоса и Смерти. Благодаря бонусам от них я способен разглядеть опасность спиной, сильнее ударить и хладнокровнее себя вести, оказавшись в шаге от смерти. Масса преимуществ. И все это в Первохраме работает так же эффективно, как и за его пределами.

Если в Роке вообще есть тот, кто способен пройти здешнее испытание, – это именно я.

А что, если не получится? Если мои расчеты опираются на неверную информацию и не сработают?

В таком случае надо постараться не повторить судьбу того бедолаги, чья мумия встретила меня у входа. Когда пойму, что дальше мне не пройти, придется прервать испытание.

Не хотелось бы. Конечно, у меня есть запасной план, но он не выглядит настолько перспективным. Да и не хотелось бы отступать после того как потратил столько сил и времени на эту авантюру.

Я все в нее вложил. Многие месяцы работы потрачены на подготовку именно к этому этапу плана. Неудача отбросит меня назад.

Далеко назад…

Дверь в коридор открылась без помех, а вот следующая при этом не дрогнула. Я не удивился, зная из книг, что Первохрам умеет следить за соблюдением правил.

Умертвия, которых я сотворил из наемников, рассыпались в прах еще на подходе к главному залу. В святое место не допускались ни они, ни призванные сущности, ни прочее подобное. И дальше строгости нарастали.

Рефлекторно потянулся к поясу, в котором хитроумно скрывался коготь. Если он не болтается возле сердца, экипированным не считается, чем я и пользовался, сделав его фальшивой деталью костяной пряжки. В случае надобности можно почти мгновенно экипировать, не возясь со скрытыми вместилищами. Плюс сама кость в пряжке – непростая. При правильной настройке частично блокирует эффекты от волшебных вещей, что позволяет быстро цеплять за нее маскирующий амулет, когда тот мешает.

Но рука, дернувшись, замерла и потянулась уже к шее. Смена амулетов у меня отработана до автоматизма, сам не заметил, как нацепил коготь, когда покончил с Рамиром.

Теперь придется его снять и отцепить от пояса маскирующий браслет. Здесь, перед коридором, желательно оставить абсолютно все. Оружие, одежду, амулеты, все скрытые вместилища и то, что в них хранится. За вторую дверь, которая выводит в первую комнату испытания, можно проносить лишь простую одежду, припасы, пыль на коже и содержимое желудка. Читал, что за счет его содержимого некоторые пытались схитрить, и также знаю, что ничего у них не получалось.

Первохрам видит все.

Голым я останусь ненадолго. И дело не в том, что после прохождения этапа все возвратится, а в том, что стены коридора испещрены нишами, в каждой из которых лежит комплект незамысловатой одежды из белоснежной плотной ткани. Сколько их ни забери, следующие участники увидят, что ничего не исчезло. Откуда появляется тряпье – не спрашивайте. Подозреваю, на это даже церковники вразумительно не ответят.

Скинул с себя все, переоделся. Подошел к двери. Та начала медленно открываться.

Оглянулся. Убедился, что вторая при этом не шевелится.

Я замурован на старте. Теперь от испытания не отказаться. Хочу я того или нет, мне надо переодеться и пройти испытание первого зала. Только тогда распахнутся еще две двери, которых пока что не видно.

Одна из них ведет дальше, в следующий зал. Вторая предназначена для тех, кто пройдет этап и захочет прервать испытание. Если выберу ее, придется переступить через мумию, которая прошла по «коридору для струсивших» века или тысячелетия назад.

Но я сюда не ради отступления заявился.

Я пройду.

Глава 2

По нарастающей

Вторая дверь начала медленно закрываться, едва я в нее прошел. Мера предосторожности, чтобы я не бросился назад за своими вещами. Когда створки вернулись на место, бесшумно дрогнула стена, и начали разъезжаться в стороны две громадные плиты, открывая неглубокую нишу с полками, заполненными оружием, доспехами и щитами.

Не теряя времени, направился туда. Как и описывали древние книги, выбор невелик. Например, тяжелые латы мне не предлагали – ни одного варианта. Ну да и ладно, я не привык к громоздкому железу, у меня даже навыка на его ношение до сих пор нет. Как-то не удосужился обзавестись.

Зато легкие подняты до полного шестьдесят девятого ранга. В теории это означает, что такой доспех сможет защищать меня гораздо лучше, чем заурядного тяжелого пехотинца, латы у которого не прокачаны выше двадцатки.

Разумеется, соотношение цифр неточное, в этих хитросплетениях, наверное, сам ПОРЯДОК не разберется. Да и доспех доспеху рознь. Но можно не сомневаться,

что в этом параметре противники, которых выставит Первохрам, значительно мне уступают. Их навыки не могут достигать таких величин, потому что не соответствуют требованиям к атрибутам. Я это предвидел заранее и использовал, изначально поднимая самое простое, базовое, почти не нуждающееся в поднятии ступеней, а после скачка в развитии и прочем потихоньку занимался дальнейшим прогрессом.

У меня все рассчитано. Раз серьезные боевые умения в Первохраме отключаются, надо делать упор на то, что там работает.

Всем прочим займусь уже после испытания.

Если сумею его пройти.

Кольчуга из больших металлических колец. Шлем, прикрывающий голову сзади и с боков, но совершенно не защищающий лицо. Легкие кожаные сапоги, усиленные бронзовыми полосками. Наколенники из толстой кожи. Широченный пояс с пряжкой, похожей на небольшой щит, за которым часть живота спряталась.

В выборе и количестве Первохрам не ограничивал, поэтому я не мелочился. Повесил на пояс клевец на короткой рукояти и узкий длинный кинжал. За оба голенища сунул по стилету. Посмотрел на один из щитов, поколебался, но тянуться за ним не стал. Вместо него ухватил в левую руку увесистый топор с трехгранным шипом на обухе, а правой потянулся за копьем.

Предстоящий поединок – самый простой, вот и захотелось протестировать противника по полной программе. Книги – это полезно, но и про практику не следует забывать. Знания, полученные на старте испытания, могут спасти жизнь в последней комнате, где отбиваться придется от двенадцати. Оружие выбрал не самое привычное, предоставляя врагу хоть какую-то фору и заодно испытывая его с разных сторон.

Экипировавшись, вышел на середину зала, покрутил головой. Вот две двери, исписанные все теми же непонятными знаками. А где же та, из которой появляются противники?

Непонятно.

Продолжил крутить головой и благодаря этому вскоре получил ответ на вопрос, который в книгах не раскрывался.

Противникам двери не требовались. Когда время истекло, одна из стен полностью опустилась до уровня пола, увеличив площадь помещения вдвое.
И там, на второй его половине, стоял воин, полностью закованный в бронзовую броню. В левой руке овальный цельнометаллический щит, в правой – меч с широченным массивным клинком.

Да и сам противник мелким не кажется. Рост метра под два, плечи такие, что не во всякую дверь сумеет прямо пройти. От фигуры веет первичной силой. То есть той, которая набрана на тренировках, при серьезных физических нагрузках, сопряженных с правильным питанием. Такого громилу не один год надо готовить. В итоге одна единичка атрибутов у него может работать, как две-три у слабо подготовленного человека.

Я, конечно, тоже не на диване последние неполные два года провел. Но заметно, что в сравнении с этой ходячей скалой проигрываю. То есть мои расчеты придется чуть скорректировать. Да, может, атрибутами противники мне и уступают, однако выигрывают за счет богатырского роста и мускулатуры.

Хотя кто его знает, что скрывается там, за забралом шлема – ведь ничего не просматривается, ни клочка кожи. Может, и нет никаких мышц, может, это для эффектности размер подобрали, лишний раз подчеркивая величие храма.

Вскинув копье, я звонко стукнул древком по каменному полу. Так сказать, отсалютовал.

Удивительно, но противник ответил. Остановился на секунду, звонко врезал мечом по щиту, после чего продолжил приближаться.

Я подбросил копье, перехватил его в горизонтальном положении и запустил в латника, целясь в бедро. Хотел проверить, как с этим справятся его доспехи.

Увы, тот легко уклонился, пропустив копье в сантиметрах от ноги.

Тоже полезная информация. Теперь я знаю, что с реакцией у этих созданий все в порядке.

Перебросив топор в правую руку, я ринулся на противника, занося оружие для жесточайшего удара. Тот предсказуемо воздел щит, намереваясь принять лезвие на его середину и чуть уходя в сторону, чтобы отоварить меня мечом на контратаке. Но я в последний миг изменил направление, проскочил мимо и ударил назад не оборачиваясь. И острый шип на обухе топора с лязгом врезал по латам на боку.

Воин среагировал с опозданием. Кромка его щита ударила в рукоять топора уже после того, как я сделал свое черное дело. Этим он даже услугу мне оказал, – помог извлечь оружие из раны.

Дальше пришлось метнуться к стене, дабы не подставиться под меч. Развернувшись, оценил результаты атаки. Выглядело прекрасно: шип вонзился в стык, где проглядывали завязки кирасы. Частично сорвал одну пластину, смял другую и забрался в тело. Из прорехи вырывалась струйка черной пыли, стремительно оседающей на пол. Похоже, храмовый вояка набит чем-то вроде сажи, полноценного тела у него нет.

Несмотря на то что рана располагалась чуть выше поясницы, древний «робот» начал заметно прихрамывать. Теперь он приближался осторожно, держа щит и меч в разведенных руках, сужая мне пространство для маневров. При этом здорово открывался, а как доказала практика, доспехи его не очень-то хорошо защищают. Но переть вот так, в лоб, чтобы срубить одним мощным ударом, я не рискнул. Кто их знает, вдруг из последних сил вскроет мне брюхо или даже не очень-то среагирует на свою разрубленную башку…

Стащил с пояса клевец, размахнулся, подгибая ноги перед рывком. Но вместо того чтобы помчаться на противника, выпустил оружие из руки, метко направив в голову.

Вот тут до него и дошло, что зря конечности так далеко разводил. Если, конечно, у него было чем понимать. Воин ожидал, как и в первом случае, близкий контакт, и не успел прикрыться. Убрать голову тоже не успел, лишь чуть отклонил.

Врезало здорово. Нет, шлем не пробило, но грохот вышел знатным, да и оглушило ударом, он явно к ним чувствительный. Вон как покачнулся и не торопится выравниваться.

Я тут же отправил следом топор. Уже не так удачно, латник частично успел прикрыться щитом, но снова покачнулся. Бросал я с хорошего замаха, с силой, а он еще после клевца не отошел.

Даже не дернувшись развивать успех, я спокойно прошел к стене, где взял из ниши невзрачный полуторный меч. Поединок показал, что этим универсальным оружием я, скорее всего, спокойно разберусь с доспехом. Не такой уж он прочный, как смотрится.

Но опять же без серьезной практики судить рановато. Надо все проверять.

На следующие пять минут зал превратился в кузнечный цех. Чуть ли не каждую секунду грохотал металл. Я бил и бил противника по шлему, по щиту, по конечностям и туловищу. Не в полную силу и не так быстро, как мог. Позволял атаковать и контратаковать, парируя и уворачиваясь, разрывая и сокращая дистанцию. Я вел себя с храмовым воином, как с учебным манекеном, пытаясь ознакомиться со всеми возможностями.

Спустя пять минут контратаки сошли на нет, противник лишь обороняться пытался, но уже без былой резвости и уверенности движений. Доспехи смяты и пробиты в дюжине мест, почти отвалившиеся детали болтаются, устраивая перезвон при каждом резком движении, угольно-черная пыль обильно струится из нескольких отверстий, густо засыпая пол.

Похоже, выносливость этих созданий далеко не бесконечна.

Уже понимая, что можно ожидать, я легко преодолел неловкую защиту истерзанного противника и врезал по шлему с такой силой, что частично смялось забрало, закрывавшее все лицо. В обширной прорехе ничего не наблюдалось – кромешный мрак. Света с поросли на потолке не хватало, чтобы его развеять, ночное зрение, вроде бы прекрасно здесь работавшее, тоже в этом не помогало.

Удар не только открыл отсутствующее лицо. Он здорово оглушил воина, заставив присесть на одно колено. И подниматься противник не торопился.

Я же, отойдя на несколько шагов, отсалютовал мечом, остановив оружие в верхнем положении. Храмовый воин медленно приподнял голову, уставился помятым забралом, из которого низвергался черный поток, с трудом выпрямился, едва при этом не завалившись. Повел плохо гнущейся рукой, неловко повернул щит, стукнул по нему. Без былого звона и ловкости движений, но явственно ответил. И, пошатываясь, направился на меня, отчаянно замахиваясь.

А я ринулся навстречу, уже не сдерживаясь. Нет смысла тянуть резину, все, что можно было здесь узнать, я уже узнал. Пора заканчивать. И заканчивать быстро. Не знаю, сколько разума в этих созданиях и ощущают ли они боль, но на манекен не похоже, поэтому продолжать это жестокое исследование не хочется.

Я ведь не садист.

Проскочил под неловко опускающимся клинком, развернулся, вкладывая в удар не только движение рук, но и раскручивание тела. И попал именно туда, куда целился, острием меча рассек гибкое кольчужное плетение, прикрывавшее шею.

Бронзовая фигура с грохотом рассыпалась пыльным облаком, разделившиеся части доспеха покатились по полу. Я отскочил, не желая дышать непонятной черной субстанцией и подсознательно ожидая подвоха.

Но нет, все спокойно. И чувство, выработанное за последние годы, подсказало, что у ПОРЯДКА для меня кое-что появилось.

Не переставая контролировать обстановку, заглянул в себя. Так и есть, строка сообщения висит.

Первая комната испытания Места, Где Хранится Память О Последней Жестокости, пройдена.

И все? Ни слова о противнике, ни намека на его параметры. Ладно, так и быть, я согласен драться без трофеев, оно того стоит. Но хотелось бы знать, как это создание называется «официально». Атрибуты я и так срисовал даже без специализированного навыка, убедившись, что книги не врут как минимум о первой комнате. Вот только этого маловато.

Зато настоящее название Первохрама порадовало и удивило. Надо же: Место, Где Хранится Память О Последней Жестокости… Похоже, жрецам оно не понравилось. Судя по тем же книгам, они использовали другое, совершенно непохожее.

Интересно, о какой жестокости идет речь?

А не все ли равно? Я сюда испытание пришел проходить, а не историко-философскими исследованиями заниматься.

Меня ждет следующая комната.

Второй зал, как и обещалось, выставил пару противников. С ними я тоже вдоволь «наигрался», не торопясь уничтожать. Хотелось убедиться, что они незначительно отличаются от первого, несмотря на усиление по атрибутам. Плюс надо узнать, действительно ли умеют действовать сообща.

Как выяснилось – умели. Один вышел с длинным копьем, второй с мечом. И пока первый пытался достать издали, второй не стремился навалиться на меня, просто прикрывал напарника, не позволял безнаказанно сблизиться и прикончить за то время, пока тот отбросит бесполезное в тесной схватке оружие и выхватит кинжал.

Но я был быстрее и неутомимее. Легко уклонялся или парировал, носился кругами, то и дело почти дотягиваясь мечом. Мог бы и дотянуться, вполне по силам, но предпочитал не рисковать.

Затем бегать надоело, и я попросту перерубил копье, после чего начал работать на ближней дистанции, неспешно и безнаказанно искалечив противников за пару минут.

Показалось или нет – не знаю, но сложилось впечатление, что доспехи поддавались хуже. Если в первой комнате они были откровенно картонными и я их пробивал почти всегда, даже самыми нелепыми ударами, здесь иногда выдерживали.

В третьей комнате убедиться в этом достоверно не получилось, а вот в четвертой мое подозрение доросло до уверенности. Доспехи и в самом деле усиливаются от этапа к этапу. Чтобы пробивать их, приходилось действительно стараться, а не лупить кое-как, затягивая поединок ради исследований. К тому же показалось, что противники начали двигаться быстрее. Да и на раны реагировали слабее. Даже осыпаясь пылью из десятка ран, не снижали темп.

Более того, один чуть меня не подловил после жесточайшего удара, разрубившего ему бок на ладонь выше поясницы. Я ведь был уверен, что после такой раны он развалится, – и расслабился. Но нет, воин даже не упал, тут же атаковал в ответ, заставив продемонстрировать чудеса гибкости. Уйти я сумел лишь изуверски извернувшись и оставив оружие, засевшее в доспехе.

Да уж, заигрался.

Пришлось мчаться к нише за новым мечом, после чего начал действовать осторожнее. А затем устроил себе долгий отдых, немного перед этим подкрепившись.

Я начал понимать своих предшественников. Даже для меня испытание уже в четвертой комнате потребовало поднапрячься. Вскоре придется выкладываться по полной. А ведь тем, кто приходили сюда тысячелетия назад, приходилось куда сложнее.

На предшественников я наткнулся в коридоре перед шестой комнатой. Точнее, на следы их пребывания. Здесь они оставили поклажу прямо на полу, после чего шагнули за дверь. И вещи свои после этого не забрали, а храм их почему-то не «утилизировал».

Шесть корзинок с припасами, пять куч верхней одежды и обуви. Количество не совпадало. Похоже, на испытание отправились шестеро, и здесь что-то пошло не так. Пятеро не выбрались из комнаты, а шестой заработал серьезную рану.

Истекая кровью, мало что соображая от шока, он вернулся сюда, зачем-то прихватил свое тряпье и отправился назад, выбрав преждевременный выход. Готов поспорить, что именно его мумию я видел. Возможно, столь непростая цепочка событий и стала причиной того, что вещи не исчезли вместе с телами.

Я не побрезговал осмотреть одежду и корзины. Еда давно ссохлась, даже не понять, что это было изначально. Вода во флягах осталась, судя по весу. Но пробки отказывались откручиваться, их только сбивать. Я этого делать не стал. Сомневаюсь, что столь древний напиток пойдет мне на пользу. Да и будь он свежий, какой смысл? У меня Росы полно, лучше ее в этом мире ничего нет.

В шестой комнате против меня вышло подобие фаланги. Четыре воина с копьями, двое с мечом и топором у каждого. Держа строй, они попытались зажать меня в углу. Пришлось показывать не только повышенную скорость, а и чудеса акробатики. Я сумел проскочить в тыл построения, проскользнув на волосок от клинка мечника. И там обрушился уже без церемоний, выкладываясь полностью, торопясь нанести побольше ущерба, прежде чем противники развернутся.

В отличие от моих предшественников я справился.

Седьмая комната уже не удивила, здесь храмовые воины использовали ту же тактику. И дальше они тоже не оригинальничали, так и давили строем. То есть пытались раздавить.

Я даже начал подумывать, что пора отказаться от доспехов. Чтобы воевать против сплоченного отряда, требуется максимальная скорость. Каждый лишний грамм – это минус к ней, да и движения защитная амуниция стесняет.

Но в восьмой комнате до меня наконец дотянулись всерьез. Впервые за все время. Один из воинов, ломая строй, успел быстро развернуться и сделал выпад вслед, достав меня копьем в плечо. Выпад неловкий, торопливый, из неудобного положения. Еще и соратника своего при этом толкнул так, что тот не удержался на ногах.

Однако я не ожидал от противников столь отчаянных мер. Свыкся с их тупой манерой поведения, когда раз за разом меня пытались зажать в углу, надвигаясь тесным строем. Научился этому противодействовать, решил, что моя

тактика будет работать до финиша.

Не угадал.

Копье вошло неглубоко. Слишком слабый удар, фактически тычок без замаха. Наконечник острый, почти как игла, будь на мне только одежда, мог пронзить насквозь. Но доспех, несмотря на его легкость, не позволил оружию вдоволь порезвиться. Выбери я кольчугу с мелкими кольцами, возможно, отделался бы одним лишь ушибом.

Вскрикнув, я рванул дальше, выдирая копье из раны. Затем развернулся, оценил, что острие обагрено в крови пальца на три или чуть больше. Да – это неприятно, но кости целы, легкое тоже не повреждено. Напрягает только ощущение горячего ручья, стекающего по спине. Лечебные навыки в зале испытания заблокированы, унять кровотечение до прохождения этапа не получится. Следовательно, придется побеждать быстро.

Перекинул меч в левую руку, пригнулся, вытащил из-за голенища стилет, размахнулся, метнул. Дистанция плевая, оружие игольно-острое и увесистое. А противника выбрал с разновидностью забрала, имеющего узкую щель для глаз. Вот туда-то и попал. По рукоятку встряло. Как говорится, крит. После таких ран эти создания, как правило, падают сразу. Вот и этот не стал исключением.

Вторым стилетом вывел из строя еще одного, и на этом «обстрел» пришлось прекратить. И стилеты закончились, и противники с удобными для такой тактики забралами. У всех прочих они просто густо утыканы круглыми отверстиями. Диаметр их столь невелик, что самое тонкое острие не пролезет.

Но ничего, шесть – это не восемь. Даже с продырявленным плечом справлюсь запросто. Потом, конечно, придется делать перерыв на сутки или около того. После завершения боя навыки заработают, вылечу себя, отдохну, отосплюсь.

Мне потребуются все силы, чтобы пройти до конца. Воинов там будет еще больше, и чем дальше, тем они сильнее. Если меня в восьмом зале смогли подранить, дальше риски значительно увеличатся.

Но я не сверну.

Я в себе уверен.

До конца всего лишь четыре этапа осталось.

Я пройду.

Глава 3

За главным призом

Из двенадцатого зала я вышел на своих двоих. Вышел весьма неспешно, сильно пошатываясь.

И только высшие силы понимали, каких усилий мне стоило не проделать это на четвереньках.

В финале Первохрам, можно сказать, сжульничал. Я ожидал, что против меня выйдут восемь воинов с длинным древковым оружием и четверо с мечами и топорами. Плюс у всех тяжелые доспехи и щиты. Именно в такой пропорции (или близкой к ней) меня встречали от зала к залу, начиная с шестого.

Увы, здесь меня поджидал сюрприз.

Неприятный.

Не было никакого строя. Ни намека на стену из копий, традиционно пытающуюся зажать меня в углу. Единственное, что осталось неизменным, – тяжелые латы, скрывающие внешность противников. Но некоторые воины при этом двигались столь непринужденно, будто на них самая легкая одежда без единой металлической детали. Похоже, прибавки от лишних атрибутов у них уходили почти строго в ловкость и силу, или развиты какие-то самые простые навыки, помогающие игнорировать вес доспехов.

Таких неприятно шустрых половина, и шестеро нормальных, но вооруженных необычно разнообразно. Один с алебардой, второй с громадным палашом, третий с двумя мечами, четвертый с сетью и трезубцем, будто гладиатор древнеримский, пятый с причудливо искривленным топором и щитом, а шестой – вот уж экзотика – с кнутом.

Больше всего проблем мне доставили «быстрые». И не столько из-за их скорости, сколько из-за одинакового вооружения. У каждого на поясе кинжал, а в левой руке зажим с тремя дротиками. Да-да – метательное оружие. В зале, площадью уступающем баскетбольной площадке, мне требовалось суммарно выдержать восемнадцать «выстрелов».

И это если не считать того, что противники могут подбирать брошенные дротики и использовать повторно.

Вот тут снова пришлось порадоваться, что я не отказался от доспехов. Не изменил все той же кольчуге из больших и крепких колец. Рубящие удары она держала прекрасно, с колющими сложнее, но тоже выручала. Дротики, даже брошенные сильной рукой с кратчайшей дистанции, пробить ее не могли. Но за счет острейших наконечников иногда доставали до кожи и пускали кровь, пусть и не сильно. Однако приходилось ужом на сковороде извиваться, дабы если уж подставлять, то исключительно защищенные части тела.

Увы, в одном случае это не удалось. Бедро пробило почти насквозь, усиленные штаны не спасли. Спасибо, что в этот момент я далеко оторвался от воина с кнутом. Неприятный тип, уже пару раз дотягивался. Стальную защиту его оружие пробить не могло, но удары выходили хитро закрученные и стремительные, уворачиваться от них сложно. Не сталкивался с подобным до этого, вот и не получалось эффективно отбиваться. Только и оставалось держать между ним и собою других воинов. Ну а если это не получалось, приходилось беречь голову да не подставлять ноги. Если захлестнет и оплетет, тут мне и конец.

Успел выдернуть дротик из раны и не заработать при этом новые проблемы. Но уже через секунду едва не погиб, в последний миг успев дернуть головой. Очередной дротик выпустили точно в ничем не защищенное лицо. Реакция спасла, отделался разодранной щекой и повреждением сустава, из-за чего нижнюю челюсть заклинило в положении кровавого оскала.

Даже с полным усилением противники существенно мне уступали. Но их чертовски много, зал слишком мал по площади, а доспехи врагов достигли максимальной крепости. Мои попытки перехватывать дротики и метать их назад результативностью не отличались. Я не пробивал вражескую защиту, ни единой даже самой слабой струйки черной пыли выбить не смог.

Спасибо, что ниша с оружием оставалась доступной. Прорвавшись к ней, я устроил врагам ответный обстрел. Использовал в качестве снарядов шипастые булавы. Тут их восемь штук хранилось, каждая своей конструкции, но все одинаково тяжелые.

Целился я в шестерку «медлительных», пользуясь тем, что «шустрые» принялись собирать дротики, которые к тому моменту успели все разбросать. Контактные противники уворачивались скверно, и троих из них я поразил (причем одного – дважды). Парочке прилетело настолько хорошо, что оставалось лишь добить. Но оставшиеся на ногах бросились их защищать.

Это меня тоже устраивало, потому что половина отряда сбилась в кучку, оставив большую часть площади зала целиком в моем распоряжении. И я, выжимая из себя все, начал гонять «шустрых».

Непростое занятие. Под градом дротиков, обливаясь и захлебываясь кровью, пытаясь не подставить голову, я бегал от одного к другому. Они все же помедлительнее меня, уклоняться успевали не всегда. Выхватывали кинжалы, пытались принять бой, но куда им против полноценного меча!

Удар-другой – и бегом к следующему. Да, сразить наповал не успевал, но наносил такие повреждения, что оставался не боец, а половина от него.

Сам получил несколько мелких ран от дротиков, зато искалечил четверых, загнав парочку оставшихся к шестерке, так и стоявшей кучкой. Те не успели отреагировать на изменение моей тактики и ничем не помогли соратникам.

Я не стал на них кидаться. Развернулся и быстро добил «пылящую четверку». Осталось восемь, а это уже другой расклад. Теперь надо лишь перебить их так же оперативно, прежде чем кровопотеря начнет серьезно отражаться на моей боеспособности.

Справился с ними сам не понимая как. Мозг временами будто отключался, все его ресурсы уходили исключительно на бой. Одно могу сказать точно – мясорубка выдалась знатная. Спасибо, что храмовые воины до конца оставались на месте, прикрывая раненых. Устрой они маневренный бой, не уверен, что сумел бы справиться.

В последней схватке я заработал еще один дротик в бедро, в упор швырнули, а мечник едва не отсек мне левую руку. Кости перебило, запястье держалось на жалких ошметках. Хорошо, что на тот момент на ногах оставались всего четверо, и трое из них уже изрядно потрепанны.

Впрочем, я тоже к тому моменту свежим огурчиком не выглядел. Сам не знаю, каким чудом добил противников, избежав новых серьезных ран. И когда свалился последний, даже не сразу осознал, что на этом все – это победа.

А потом из меня будто позвоночник выдернули. Непонятно как удержался на ногах и сумел зайти в коридор, где и грохнулся. Спасибо, что сознание отключилось не сразу, успел активировать заработавший лечебный навык. Он хотя бы кровотечение остановил. Ну а когда очнулся, занялся здоровьем всерьез.

Если не считать руку, потрепало меня несильно. С такими ранениями мои навыки справятся за день. Ну разве что бедро так быстро в норму не придет, повредило его прилично. Ну да пары суток точно хватит, чтобы забыть, в какую именно ногу вонзился тот злополучный дротик.

С рукой все хуже, с ней полный набор неприятностей: перебиты сосуды, нервы, кости, сухожилия и мышцы. Причем костям досталось так, что их частично раздробило. Хорошо, что моя жизнь наполнена страданиями, дело это привычное. Получив такую рану, я не свалился сразу от шока.

Сейчас лечение у меня развито настолько, что лишь потерянные части тела заново отращивать не могу. Да и эта возможность для меня не закрыта, просто для ветвей столь крутых навыков возникает требование по кругам силы, коих нет вообще.

Пока что.

Дня три-четыре, и рука почти в норму придет. Но какой смысл дожидаться? Ведь бой закончен, ПОРЯДОК четко и ясно отписался.

Двенадцатая комната испытания Места, Где Хранится Память О Последней Жестокости, пройдена.

Испытание Места, Где Хранится Память О Последней Жестокости, пройдено.

Вы можете проследовать к кругу-алтарю для получения ключа силы или покинуть зону испытания.

Испытание Места, Где Хранится Память О Последней Жестокости, весьма усложнено. Тем, кто сумели пройти его в рядах первых, полагаются разнообразные дополнительные бонусы. В том числе вы можете оставить себе оружие и снаряжение, с которым сражались в двенадцатой комнате.

Итак, еще один пункт великого плана выполнен. Я прошел все двенадцать комнат и могу получить то, ради чего сюда заявился. Драться дальше уже не придется, зато придется потратить время, причем немало. Так зачем ждать полного восстановления конечностей, если можно совместить? То, что я покалечен, ничуть не помешает.

Главное, что голова целая. Несмотря на то что у меня все продумано, остается несколько неясных моментов. Я ведь точно не знаю, что способен предоставить именно этот храм. И когда наступит время выбора, понадобится ясность в мыслях.

Доступ к круглому алтарю – главное последствие испытания. Если ты достиг седьмой ступени просвещения и до этого услугами Первохрамов не пользовался, тебе полагается первый ключ. На четырнадцатой ступени – второй, на двадцать первой – третий, и так далее, стандартная процедура каждые семь этапов личностного роста, неизменная до сорок девятой ступени.

Первый ключ – самый важный. Обычно он достается ребенку, а самое лучшее, как вы наверняка слышали, полагается детям. Плюс доступ к первому кругу силы позволяет аборигенам получать кое-какие полезные возможности, без которых (к примеру) аристократ не может считаться полноценным представителем благородного сословия.

Чем сложнее испытание, тем качественнее ключ. А если ты оказался в рядах первых, кому это испытание покорилось, качество приза тоже может существенно подрасти. Жертвы, принесенные на алтари высших сил перед прохождением, также учитываются.

Мое испытание не просто сложное – оно сложнейшее, на грани невозможного. А то и за гранью. Пройти такое на седьмой ступени немыслимо. Ребенок, даже будучи альфой, не способен раскрыть столько атрибутов, чтобы сравниться с противниками уже на средних этапах. А если и сможет, его задавят количеством, как едва не задавили меня, при всем моем неоспоримом превосходстве.

Да, можно взять с собой помощников. Но ведь на них тоже будут выходить свои противники, причем при высоких ступенях сопровождающих начисляются штрафы, из-за которых количество воинов храма существенно увеличивается. В итоге на подростка и нескольких серьезных специалистов выйдет орава, которая заполонит собою весь зал. Разделаться с ними без потерь и защитить в ходе боя подопечного – нереально сложная задача. Как я прикидывал, если ты не сильный одиночка, ловить там нечего. Уже пара человек создаст опаснейшее столпотворение, где удары будут сыпаться непрерывно со всех сторон.

Итак, я на седьмой ступени, и я прошел. Если за это мне не обломится что-то пусть не уникальное, но очень и очень редкое, придется сильно огорчиться.

Явная несправедливость.

Но выбрать бонусы на первом круге – полдела. Не стоило переться в такую даль только ради этого.

Я хочу и второй круг закрыть здесь же, а может, и третий. Посмотрим, как пойдет. Нет, я не желаю себе зла, и проходить испытание заново не намерен.

Тут, как говорится, есть баг – лазейка. Раз уж прорвался к кругу-алтарю, можешь получить на нем и следующий ключ. Для этого достаточно набрать ступени просвещения до следующего этапа, не покидая помещение. Работает метод, только если ты не накопил их впрок, а получил именно в закрытой зоне храма.

Для меня это не проблема, ведь трофеев притащил предостаточно. Единственный неприятный момент – открывать семь ступеней и заполнять их пусть даже только атрибутами, не прикасаясь к навыкам, – это долгий процесс. Недавно в руинах Туманных низин немало времени пришлось провести в тайном убежище, поднимаясь шаг за шагом.

Но круг-алтарь предоставляет еще одну лазейку. Как главная точка силы в храмовом комплексе, он существенно облегчает муки процесса прогрессирования. Это известный факт. Те, кому повезло скопить трофеи для резкого рывка, нередко отправляются к храму или месту со схожей энергетикой.

Я получил доступ к сильнейшему месту. Хотя не представляю, насколько значительно оно способно сократить период моих страданий. Надеюсь – минимум в пять раз. Да и резко поднимать первые семь ступеней просвещения – это куда сложнее, чем последующая семерка, поскольку те опираются уже на солидную, сравнимую с ними базу, а не на жалкий ноль. Как говорилось в одной за местных книг: «Легче заполнять наполовину наполненную чашу, чем пустую».

Но отдыхать все равно придется. Может, три дня, может, пять, может, неделю. Если не повезет, то и больше проваляюсь. Именно ради этого я так торопился проходить комнаты. Припасы качественные тоже с этой целью прихватил. Чтобы и энергию восстанавливали, и положительно влияли на структуры ПОРЯДКА. Ведь пусть я и запасся трофеями Хаоса, но хотелось бы выбивать наполнения атрибутов по максимуму без их затрат. Откуда мне знать, что здесь обнаружится колоссальный источник Росы?

И то, что я засяду в столь уникальном месте силы, тоже должно благотворно влиять на развитие новых параметров. Наполнение – это важно. Не будь оно у меня столь высоким, не стал бы даже пытаться проходить столь рискованное испытание.

Вроде все передумано и взвешено по сто раз. Пора отправляться за ключом.

Я готов.

Вы первый, кому удалось получить главный ключ первого круга силы Места, Где Хранится Память О Последней Жестокости. Вы можете приступить к выбору одного редкого и одного особенного поощрения. Также вам как первому на круге полагается одно безусловное поощрение.

Рядовой соискатель получает лишь одно поощрение, а мне сразу два полагаются. Особенное – это неплохо, однако оно доступно для многих. А вот редкое – звучит куда привлекательнее. Но все равно хотелось большего.

Так почему бы и нет, если получить «добавку» не проблема?

Я ведь к этому долго готовился.

Забравшись в «закрома», начал освобождать их от символов доблести и доказательств Смерти. Их у меня много, очень много, разного достоинства. В том числе за победы над серьезными даже по меркам приличного воина противниками.

Я слил почти все, прежде чем почувствовал изменение в ПОРЯДКЕ.

Вы принесли к алтарю-кругу множество доказательств героических деяний. Вы можете приступить к выбору одного редчайшего и одного редкого поощрения. Также вам как первому на круге полагается одно безусловное поощрение.

Я рассчитывал на что-то поприличнее. Ведь слил все, что набивал последние полтора года. Даже больше. Да, редчайшее поощрение – это, насколько понимаю, уровень избранных аристократов. И добиваются такого бонуса они далеко не на первом круге силы, а когда серьезно разгоняют атрибуты и прочее, прочее.

Ценность поощрения сейчас, на первом круге, куда выше, но все равно моя жадность не могла успокоиться.

У Бяки заразился. Как там он, без меня, клептоман родимый? Небось уже обворовал всю школу от подвала до чердака, да и по округе прошелся, ничего не пропустив.

Жалких остатков символов доблести вряд ли хватит, чтобы жадный храм снова расщедрился. Пришлось мысленно вздохнуть и лезть за самыми дорогими запасами «пожертвований». Будет обидно, если алтарь ценнейшее подношение примет, но ПОРЯДОК за это ничего не подкинет.

Начал с великого ордена признания заслуг. Один из трех полученных за зачистку логова Некроса, и, судя по описанию, самый слабый из них. Но оно же гласило, что этот трофей способен изменить решение места силы, увеличив награду. Конечно, речь может идти о том, что отдавать его следует вместе с прочими вещицами, и чем больше, тем лучше. Но мало ли, вдруг и так сработает…

Сработало.

Вы принесли к алтарю-кругу почти неслыханно редчайший трофей. Вы можете приступить к выбору одного весьма редчайшего и еще одного редчайшего поощрения. Также вам как первому на круге полагается одно безусловное поощрение.

Жадность и на этом, естественно, не успокоилась. Я достал следующий орден – величайший. Описание его звучало так же, а вот ценность вроде как выше.

На этот раз не сработало, но меня уже не остановить, пустил в дело великий орден убийцы Некроса и искру неприсоединившегося, полученную из снежного паука.

Вы принесли к алтарю-кругу невероятно редчайший трофей. Вы можете приступить к выбору одного невероятно редчайшего и одного весьма редчайшего поощрения. Также вам как первому на круге полагается одно безусловное поощрение.

Осталось лишь немного мелочи и Сердце Некроса. Сердце – передающийся предмет, но использовать его именно для получения ключа может только тот, кто получил его при зачистке логова. Однако есть иные применения, тоже для серьезных дел, потому цена у него безумно огромная.

Есть варианты приобрести за него то, что ни за какие деньги не купишь.

Жаль расставаться, но первый круг – это важно, это самые лучшие бонусы. Поэтому я достал Сердце без колебаний и ничуть не удивился, когда это сработало.

Слишком великая ценность, чтобы Первохрам оставил такое без внимания.

Вы принесли к алтарю-кругу невероятно редчайший трофей огромной ценности. Вы можете приступить к выбору одного уникального и одного невероятно редчайшего поощрения. Также вам как первому на круге полагается одно безусловное поощрение.

Я устало улыбнулся. Глаза не хотели верить в то, что видел. Это даже не самые смелые мои мечты, а смелейшие.

Не зря я готовился. Не зря пришел в этот город.

У меня все получилось.

По кругам силы и всему, что с ними связано, написано множество книг, но слова «уникальное поощрение» в них встречаются нечасто. Считается, что получить такие бонусы почти невозможно, и происходило это лишь в легендарных случаях, которые по пальцам можно пересчитать. Все те герои, которые якобы

добивались такой чести, пребывали на высоких ступенях просвещения и получали ключи соответствующие.

Заработать уникальное поощрение на самой «вкусной» седьмой ступени, на низменном первом круге – такого, возможно, за всю историю Рока не случалось. Мне просто обязаны предложить нечто, чего нет ни у кого из ныне живущих. То, что не сравнится ни с одним навыком, пусть даже самым могущественным.

Поощрения, если они не самые низовые, – это наиболее сильные и устойчивые структуры ПОРЯДКА. Своеобразные, конечно, иногда со значительными недостатками, однако аристократы не просто так жилы ради них рвут. Ведь это может окупиться сторицей.

И мои усилия тоже окупятся. Мой план сработал, я выбил главный приз.

Дело за выбором.

Глава 4

Двойной прыжок по кругам

Увы, но выбор поначалу нехорошо ошеломил. Я-то ожидал перечисление поощрений на трех листах, где одно выглядит лучше другого. Но ПОРЯДОК с самого начала «урезал осетра», сформировав список из трех вариантов. Как он написал, «случайно выбранных», но мне поначалу показалось, что дело попахивает обманом.

Я ведь очень сильно надеялся, что выпадут настолько могущественные бонусы, что любой из них способен решить все мои проблемы. То есть размечтался одним махом взлететь на недосягаемые вершины. Однако, на первый взгляд, мне предлагали весьма средние усиления.

Но на то он и первый, чтобы ошибаться. Изучая подробные описания, я понял, что пусть эти приобретения поодиночке и неспособны превратить меня в сверхчеловека, но называть их средними – недопустимое занижение новых

возможностей.

Остается последнее – сделать выбор. А это ох как сложно. Проблема в том, что три варианта вместе как раз и делали меня если не сверхчеловеком, то кем-то очень к нему близким. Дополняли недостатки друг дружки достоинствами, прикрывали изъяны, взаимно усиливали некоторые аспекты, что в сумме предоставляло неслыханные возможности.

Увы, все вместе никак не получить. Только одно.

И я, как говорится, разрывался…

Выбор серьезный, потому не торопился. Не один час изучал варианты, взвешивая все «за» и «против», сравнивая с разных сторон, пытаясь представить, как это будет реализовываться на практике.

В итоге все больше и больше начал склоняться к варианту, который изначально показался не самым привлекательным.

Уникальное поощрение «Герой ночи». Выбрав его, вы закрепите бонусы поощрения в своем статусе навечно. Никто и ничто не сможет оставить вас без них, пока вы живы.

При закреплении поощрения у вас появится специальный функционал управления. Используйте его правильно, это несложно.

Поощрение «Герой ночи» значительно увеличивает ваши возможности в ночное время суток. Есть шанс, что оно будет действовать и в иных мирах (на постоянной основе или в зависимости от времени местных суток). Однако действует оно не линейно и зависимо от условий. Максимальную отдачу от него вы можете получить в кромешной тьме. При попадании на свет показатели начнут плавно снижаться. Прибавка может оказаться нулевой, если вы некоторое время пробудете вблизи ярких источников света, не укрываясь при этом в тени.

Бонусы от поощрения «Герой ночи» (работают исключительно в ночное время суток – от заката до восхода светила Рока – рост любых бонусов не приводит к ярко выраженным негативным ощущениям).

Снижение требуемого периода сна – до полного отсутствия желания спать, если всю ночь пребывать в кромешной тьме (но хотя бы раз в неделю старайтесь хорошенько отсыпаться, отключая эту опцию).

Повышение сопротивляемости любому контролю (включая ментальный) – до иммунитета в кромешной тьме (без затрат).

Повышенное сопротивление магии Смерти – до иммунитета в кромешной тьме (без затрат).

Повышение харизмы, способности убеждать других разумных и способности сопротивляться давлению разумных с высокими лидерскими качествами – до абсолютной покорности масс, а также полного игнорирования чужой воли в кромешной тьме. Убеждение хорошо работает только против слабых духом (возможны серьезные затраты тени).

Чужие умения, ослабляющие противника, против вас действуют слабее – до иммунитета в кромешной тьме (тратит тень).

Ваши умения, ослабляющие противника, действуют сильнее – до прибавки в 250 % в кромешной тьме (тратит тень).

Ваши маскировочные умения действуют сильнее – до прибавки в 250 % в кромешной тьме (тратит тень).

Наполнение ваших атрибутов увеличивается – до прибавки в 250 % в кромешной тьме (не тратит тень). Внимание! Прибавка наполнения работает не аналогично настоящему наполнению ввиду физиологического конфликта, неизбежного при стремительном увеличении наполнения. Имейте в виду, что дополнительное наполнение может работать не так эффективно, как настоящее.

Разрушающая мощь ваших атак увеличивается – до прибавки в 250 % в кромешной тьме (не тратит тень).

Ваши скорость и реакция увеличиваются – до прибавки в 250 % в кромешной тьме (не тратит тень).

Вас в небольшом радиусе окружает ореол особых феромонов, эффективно действующих на самок вашего вида. Под их воздействием они будут испытывать к вам влечение. На темпераментных особ с низкой социальной ответственностью это может подействовать настолько сильно, что они способны предпринять в отношении вас насильственные действия сексуального характера. Влечение тем значительнее, чем темнее ночь, до максимального в кромешной тьме, когда даже порядочные женщины способны повести себя агрессивно (не тратит тень).

После заката светила Рока для вас бесплатно формируется виртуальный алтарь воскрешения. Если вы погибнете, то с высоким шансом перенесетесь и возродитесь в месте, где вас застала ночь, или в ином другом, выбранном заранее в настройках. С восходом светила алтарь рассеивается. Шанс воскрешения тем выше, чем темнее – до 100 % в кромешной тьме (тратит тень).

Ночью вы способны видеть немногим хуже, чем днем, но это не помешает вам определять места с повышенной темнотой (не тратит тень).

Ночью вы можете находиться без пригодного для дыхания воздуха и под водой дольше, чем обычно – до прибавки в 500 % в кромешной тьме (тратит тень).

Скорость регенерации и восстановления под действиями лечебных навыков и зелий в ночное время существенно возрастает – до прибавки в 1000 % в кромешной тьме (не тратит тень).

Шанс получения ценных трофеев в ночное время существенно возрастает – до прибавки в 250 % в кромешной тьме (не тратит тень).

Внимание! Максимальные прибавки возможно получить, лишь активировав одновременно весь комплект поощрения! В противном случае возможны значительные штрафы.

Некоторые пункты смотрелись противоречиво или даже откровенно плохо. Особенно тот, который с феромонами. Я ведь не настолько озабоченный, чтобы обеими руками хвататься за такое, ведь со столь провокационной способностью придется десятой дорогой обходить кварталы красных фонарей и скопления сомнительных дамочек, чья биология способна оказаться сильнее воспитания (и даже здравого смысла). Однако некоторые возможности смотрелись так, что обзавестись ими хотелось нестерпимо. Не будь ночного ограничения, я бы не колебался. Однако полностью лишаться всего этого преимущества в светлое время суток…

Это смущает.

К счастью, выбор можно пока отложить и посмотреть, что там со следующим поощрением (мне ведь два полагается). Именно это я и предпринял, надеясь, что ПОРЯДОК будет справедлив и подберет компенсацию для дневного времени.

И я не ошибся. Там и вариантов оказалось побольше, и отыскал среди них перспективный. С более сильными бонусами, чем у прочих, но при этом тоже не круглосуточный. Однако работает он уже не ночью, а от рассвета до заката.
К сожалению, не настолько крутой, как уникальный, но это неудивительно.

Невероятно редчайшее поощрение «Высший свет дня». Выбрав его, вы закрепите бонусы поощрения в своем статусе навечно. Никто и ничто не сможет оставить вас без них, пока вы живы.

При закреплении поощрения у вас появится специальный функционал управления. Используйте его правильно, это несложно.

Поощрение «Высший свет дня» значительно увеличивает ваши возможности в дневное время суток. Однако действует оно не линейно и зависит от условий. Максимальную отдачу от него вы сможете получить на открытом пространстве в солнечный полдень. При попадании в тень показатели начнут плавно снижаться. Прибавка может оказаться нулевой, если вы некоторое время пробудете в кромешной тьме.

Бонусы от поощрения «Высший свет дня» (работают исключительно в дневное время суток – от заката до восхода светила Рока – рост любых бонусов не приводит к ярко выраженным негативным ощущениям).

Наполнение ваших атрибутов увеличивается – до прибавки в 100 % на ничем не прикрытом солнечном свете (тратит энергию мага).

Повышение сопротивляемости любому контролю (включая ментальный) – до двойного снижения большинства эффектов на солнечном свете и до иммунитета для слепящих навыков и простых иллюзий (не тратит энергию мага).

Все ваши простые навыки работают эффективнее – до двойного повышения эффективности на солнечном свете (не тратит энергию мага).

Ваши скорость и реакция увеличиваются – до прибавки в 100 % на солнечном свете (не тратит энергию мага).

Вы эффективнее усваиваете науку от опытных наставников – до прибавки в 150 % на солнечном свете (не тратит энергию мага).

Разрушающая мощь ваших атак увеличивается – до прибавки в 100 % на солнечном свете (тратит энергию мага).

Эффективность ваших восстанавливающих и лечащих навыков в дневное время возрастает – до прибавки в 150 % на солнечном свете (тратит энергию мага).

Повышенное сопротивление магии Смерти – до кратковременного иммунитета на солнечном свете, когда несколько вражеских атак будут полностью проигнорированы (тратит энергию мага).

Окружающие иногда подозревают, что вы особенный. При свете дня вы выделяетесь в толпе издали. Имейте это в виду, если придется скрываться.

Внимание! Максимальные прибавки возможно получить, лишь активировав весь комплект поощрения! В противном случае возможны значительные штрафы.

Некоторые строки небесплатные, причем требуют не Тень ци, а энергию, коей у меня гораздо меньше. Это жирный минус. Да и бонусы далеко не равноценны

тем, что предоставляет «Герой ночи». Однако это справедливо лишь в сравнении.

Да за такие прибавки любой аристократ руку отдаст! Выбрав эту парочку, я ни днем ни ночью не останусь без приличных прибавок. Если же откажусь от них ради варианта, честно работающего круглые сутки, там плюсы смотрятся куда жиже. И как ни выкручивайся, суммарно они будут проигрывать «Герою ночи» и «Высшему свету дня».

Решено.

Осталось последнее – безусловное поощрение. Выбор их приличный, но бонусов на каждом – кот наплакал, и они специфические.

Впрочем, тратить здесь время на размышления не пришлось. Я еще год назад знал, что именно мне предложат. И несмотря на сказочно приятные прибавки от уже выбранных поощрений, стремился сюда в первую очередь именно за этим, внешне несерьезным.

Безусловное поощрение «Полог ПОРЯДКА». Выбрав его, вы закрепите его в своем статусе навечно. Никто и ничто не сможет оставить вас без него, пока вы живы и контролируете себя.

При закреплении поощрения у вас появится специальный функционал управления. Используйте его правильно, это несложно.

Поощрение «Полог ПОРЯДКА» можно держать в активном состоянии (с разными настройками), можно отключать. И в том и в другом случае у вас не затрачивается ни энергия, ни тень.

Бонусы от поощрения «Полог ПОРЯДКА» (работают в любое время суток, не приводят к негативным ощущениям).

Вы сможете полностью скрывать свои параметры. Рассмотреть их проблематично даже при высоких ступенях просвещения и наличии специализированных наблюдательных навыков.

Также вы можете выбирать параметры и их комбинации, доступные для наблюдателей. В том числе можете занижать истинное наполнение ваших атрибутов, их количество, ранги и уровни навыков, набор состояний и все прочее.

Я улыбнулся. Даже будь это поощрение единственным доступным, уже только ради этого стоило проделать столь долгий и непростой путь.

Все – можно забыть про маскирующий амулет и прочие детские игрушки. Теперь даже лучшие ищейки способны разглядеть во мне лишь то, что я соглашусь им показать. Да, возможно, существуют способы заглянуть даже за самый сильный полог. Но я о таком слышал только в легендах.

К тому же о присутствии столь непростого полога, доступного лишь избранным, надо еще догадаться. А ведь он внешне никак не проявляется. Я могу выглядеть рядовым омегой или неполным альфой, и если не выдавать себя нетипичными действиями, заподозрить что-то непросто.

Да и если заподозрят, не факт, что во всем Роке найдется хоть один специалист, способный увидеть мои настоящие параметры. К тому же он должен находиться где-то поблизости от места событий, что маловероятно.

С таким почти уникальным поощрением для меня наконец открыт весь мир. Теперь не надо трястись, каждый миг ожидая, что кто-то изумленно вытаращится, разглядев всю мою подноготную. Для человека, которого разыскивают неведомые и явно могущественные враги, это почти верная смерть. Да, опасностей вокруг меня все еще предостаточно, однако можно уверенно сказать, что гора с плеч свалилась.

Можно перекрасить волосы. Можно попытаться обезобразить себя. Можно смотреть под ноги, не показывая наблюдателям необычный цвет глаз. Или даже попытаться каким-то образом изобрести маскирующие это дело линзы. Но вот слепок ПОРЯДКА никак не спрятать. Все обычные ухищрения срабатывают до первой встречи с теми, кто могут видеть скрытое.

А таких аборигенов хватает. Особенно в тех местах, куда планирую податься дальше.

Но поощрение за столь непростое свершение все изменило. Теперь можно жить спокойно. Я смогу уверенно продолжать двигаться по следующим этапам своего плана.

Как раз подошло время приступить к очередному.

Отсчитал жменю трофеев, разместил в нише алтаря и, чуть волнуясь, четко чеканя слова, проговорил:

– Я, Гедар Хавир из клана Кроу, прошу проверить мою кровь на принадлежность клану. Если я действительно Кроу, прошу благословить меня как потомка героев Кроу силой Первохрама и открыть начальные клановые возможности.

Конец ознакомительного фрагмента.

Купить: https://tellnovel.com/artem-kamenistyy/chuzhaya-territoriya

надано
Прочитайте цю книгу цілком, купивши повну легальну версію: Купити