



СЕРГЕЙ КАЦ

ШКОЛА ДЕТЕКТИВОВ
ГОВОРЯЩИЙ
С ТЕНЯМИ

Сергей Кац

Школа детективов: говорящий с тенями

*http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=19390370
Мультимедийное издательство Стрельбицкого;*

Аннотация

Где-то вне миров есть Школа Детективов. Попасть туда совсем не просто. Но даже когда будущий Детектив отыщет вход, никто не даст ему гарантий, что все три года обучения окажутся ему по силам. Потому что обучение частично состоит из расследований настоящих преступлений в одном из реальных миров. Джеймс – немного рассеянный молодой парень. Он становится командиром команды, в которой также веселая девушка Феникс из племени Эрго и задумчивая лесная жительница Лин. Все трое обладают сильнейшими магическими талантами, невероятно наблюдательны и чрезвычайно любопытны. Команда выбирает мир Джеймса для поиска преступлений. Обычно тихий городок вдруг становится центром преступности. Команде предстоит раскрыть тайну похитителя душ и вернуть души в тела пострадавших.

Содержание

Пролог. Инкогнито	4
Глава 1. Утро	7
Глава 2. День Игры	18
Глава 3. Распределение	27
Глава 4. Знакомство и расставания	35
Конец ознакомительного фрагмента.	41

Сергей Кац

Школа детективов: говорящий с тенями

Пролог. Инкогнито

Вот и «Лохматый Изверг». В этом баре как обычно собрались всякие темные личности и ловцы удачи всех сортов. Время как раз самое что ни на есть правильное – сумерки. Именно в эти часы тут наплыв посетителей. Хотя зачем ждать темноты, я так и не понимал! При желании любой мог включить магический шар и осмотреть присутствующих. Наверное, это такая традиция, а может, какой-то бог со скуки приказал делать именно так. Мне всё равно: я и без магического шара точно знал, кто есть кто.

Открыл грубую дубовую дверь, зашел внутрь. Долю секунды все внимательно изучали новоприбывшего: кто магически, а кто просто скосив на меня глаза. Всё, что они увидели: аристократ, закутанный в темный плащ, с прикрытым капюшоном лицом; дара – кот наплакал, зато на поясе тяжелый мешочек с деньгами. Словом, обычный клиент.

Бар снова ожил. Осмотрелся, заметил хозяина бара и направился к нему. Хозяин – неимоверно худой мужчина лет

примерно так сорока пяти, а ростом где-то метр шестьдесят. Но в этом баре он – одно из опаснейших существ, зовут его Скользящий, и имя свое он получил за изворотливость.

Скользящий оглядел меня и, пряча улыбку, спросил, не желаю ли я выпить. Тварь! Знал, что я не за выпивкой, хочет посмотреть, как аристократ будет выкручиваться. А никак!

– Мне нужны наемники, много и разных специальностей... – бросил я задумчиво.

Лицо Скользящего вытянулось от неожиданности. Потом удивление сменилось веселым оскалом:

– Похоже, ваша светлость имеет опыт в таких делах!

– Я не светлость, Скользящий. Да-да, я знаю, как тебя зовут, за что ты получил это имя. Перестань выпытывать, кто я, и не надейся узнать, зачем они мне нужны. Плачу двойной оклад, работы много, ты получишь комиссионные в размере золотого за каждого специалиста по любой незаконной специальности. Плачу наличными, по окончании дела, авансов не даю. Ну что, сможешь подобрать мне спецов сто?

Глаза Скользящего округлились:

– Сто спецов! Ты что, решил стереть какой-то город с лица земли?!

– Почти, – усмехнулся я. – Ладно, пожалею твое любопытство. Работа не в этом мире, а сюда зашел, потому как твой бар славится на все ближайшие миры.

Скользящий самодовольно оскалился:

– Раз деньги есть – будет и товар. Садись за вон тот столик,

я весточки разошлю.

Похоже, веселье началось...

Глава 1. Утро

«Такой хороший день! Жаль, конечно, что я не могу выйти погулять. Но всё равно: ветерок и солнышко – это то, что надо, для моих старых страниц. Интересно, чем закончится этот день для постояльцев? Хотя какие они мне постояльцы: придет время, и они покинут эту комнату, скорее всего уже сегодня. А вот я тут, похоже, как раз постоялец. Или даже нет: я тут работаю. Так, а что у нас со временем? Может, пора? Наверное, лучше подожду еще минут десять, авось обойдется без моего вмешательства...

Всё! Прошло уже полчаса, больше ждать нельзя. Кхм... Кхм! Пора встать-а-ать!!!» – скомандовал Календарь.

«Господи, что за шум! Почему так рано? Ведь сегодня выходной! Кто-нибудь, закройте это проклятое окно, иначе я его забью досками, когда проснусь... окончательно... Хм... Странно. Кровать Рейна пуста, и это в выходной?! Может, я ошибся? Нет, магический календарь показывает выходной день, и времени всего... 8 утра! Великий Шуура, да что же тут происходит?!» – заметался я в догадках.

– Календарь, будь добр, объясни, какого Темного такой гам в такую рань?!

– Джеймс, сегодня же день Игр. Все уже на площади, начало было в 7 утра.

Ох, как же я забыл! Вчера весь день напоминал себе, что

надо встать пораньше. А потом заболтался с тенью официантки. Правда, уже когда официантка спала у меня на плече после великолепного вечера и такого же продолжения...

«Стоп, что это я предался приятным воспоминаниям? Надо собираться и идти на Игры. Я же не хочу еще год ждать. И так засиделся без ремесла...»

Так, где мой походный набор, который я подготовил к этому дню?

Игры проводятся раз в год, в первый день весны. И то не обычные игры, а испытания на способности: в зависимости от результатов участник получает направление на ремесло. Поэтому их всегда называют Игры, уважительно.

Вот моя удобная походная куртка серо-серебристого цвета с изображением тени в форме дракона. Абсолютно не сковывает движений, сделана из магически защищенной от огня ткани. Штаны такие же по цвету, с огромным количеством карманов разных размеров.

Дорожный плащ из очень плотной ткани, абсолютно не промокает. Хотелось, чтобы он тоже был защищен от огня, но это невозможно. Или почти невозможно: для создания такой защиты нужна работа 3–4 мастеров высшего класса. Огонь и вода – противоположенные стихии, не любят быть рядом. А так как защита от одного основана на присутствии магии другого, то совместить их можно, но приложив огромные усилия и при огромной затрате энергии.

Есть, конечно, отражающее заклятие и магия щитов... Но

в первом случае отражается всё, что прикоснется, из-за чего, например, нельзя положить плащ в сумку. А во втором варианте вещь становится тяжелой и неудобной. Именно поэтому я выбрал плащ, который плотно закрывается, с капюшоном, защищающим от воды. А если я вдруг окажусь посреди огня, то походный костюм останется на мне, а плащ спрячу в мешок, который тоже защищен от огня (плюс на мешке есть заклятие вместимости).

К сожалению, заклятие облегчения мне не по карману. Третье и все последующие свойства – очень дорогие, причем дороговизна увеличивается удвоением предыдущей суммы.

Что ж, костюм на мне, плащ тоже, теперь мешок... В мешке самое необходимое: смена белья, магическое мыло, оно же шампунь и зубная паста на все цвета и вкусы. Стоит только подумать, и магическое мыло становится тем, что нужно, места занимает мало, а запаса хватит аж на год. Подарок на двадцатилетие от Рейна, страшно подумать, сколько это могло ему стоить. Так, что у нас тут еще?... Ах да, небольшой металлический ножик с магическим покрытием, дабы не ржавел и не тупился; клубок прочной веревки и деньги (собственно, денег-то не густо, но на первое время хватит). Вроде всё. Если повезет, в эту комнату я уже не вернусь.

Такие комнаты есть по всему городу. Дети, у которых нет родителей, живут в них и обучаются традициям и законам нашего города. Это продолжается до тех пор, пока они не получают направление на ремесло.

Обычно такие комнаты рассчитаны на двух постояльцев. В нашей так и было: я и мой друг Рейн. Рейн – представитель племени Пантьеров, которые раньше были оборотнями (со временем они перестали превращаться в диких кошек, остались в некой средней форме между дикой кошкой и человеком). Мы с Рейном не особые любители украшений, из-за этого комната выглядит очень просто.

Хотя иногда я ловил себя на мысли, что при первой же возможности я бы полностью переделал наше жилище. Слишком уж спартанские условия: по бокам стен – две кровати, между ними – один большой стол и пара стульев. У Рейна над кроватью висит фамильная картина, изображающая его племя на охоте. А над моей – картина, изображающая летящую птицу, доставшаяся мне от предыдущих хозяев. Останется и последующим... Эта картина настолько соответствует комнате, что я решил ее оставить и ни разу не пожалел об этом. Частенько я проводил многие часы, разглядывая птицу.

Сегодня все желающие получить направление на ремесло должны участвовать в Играх. За каждую пройденную Игру участник получает предмет. В конце дня – или когда участник считает, что ему достаточно предметов, – участник идет к Мастеру Игр, и тот с помощью магической сферы дает направление.

Если нет ярко выраженной склонности или участнику не достает знаний и навыков ни на одно ремесло, он может по-

пробовать сыграть еще пару Игр или попытать счастья в следующем году. В городе есть несколько стариков, которые так и не получили направления на ремесло и всё еще живут в подобных комнатах.

Не хочу такой участи. Да и просто знаю, что меня ждут великие дела, так что, прощай, комната. Я в последний раз оглядел комнату и решительно направился к выходу.

– Джеймс!

– Ну что еще? – обернулся к Календарю.

Календарь немного замялся:

– Я просто хочу пожелать тебе удачи...

Я искренне улыбнулся этому зануде: всё-таки привязался к старику и корил себя, что забыл попрощаться с ним. Я уже давно сбился со счета, пытаюсь представить, сколько раз он спасал меня от огромных проблем, своевременно напоминая о важных датах.

Подошел к старому Календарю, осторожно провел по нему рукой, стирая пыль, и сказал:

– Спасибо тебе за всё. Ты служил нам верой и правдой, и был другом, защищая нас от наших детских глупостей и спасая от забывчивости. Надеюсь, что новые ребята будут ценить тебя не меньше нас. И прости меня за все те выкрики спросонья, которые ты от меня слышал.

Календарь засиял от нахлынувших чувств, но, чтобы попытаться скрыть, как он растроган от похвалы, пробурчал благодарность и отвернулся к окну.

Я всё еще улыбался. Анимированные магические предметы очень дороги и редки, мастеров-аниматоров – 1–2 на город, да и те не могут сделать больше 3–4 предметов в год. Уровень такого предмета зависит от самого предмета и мастерства аниматора. Календарь принадлежит хозяину комнат, но где-то лет пять назад они поссорились, и хозяин отдал календарь нам. С тех пор мы практически никогда и никуда не опаздывали. А сегодня, зная, что я накануне пришел поздно, Календарь дал мне поспать лишний час и лишь потом открыл окно.

«Спасибо тебе, старина! Что бы такого тебе пожелать?» – подумал растроганно.

– Пусть твои страницы никогда не обветшают, да продлятся дни твоей жизни до тех пор, пока ты этого хочешь, – произнес вслух.

Вроде вышло неплохо, а главное – от чистого сердца. Говорят, все пожелания от чистого сердца идут в ухо Шуура, и, если пожелание справедливо, он его исполняет. На мой взгляд, это пожелание на сто процентов справедливо.

Я вышел из здания, в котором провел последние шесть лет с тех пор, как мои родители не вернулись из круиза. Говорят, корабль потерялся в океане. Такое бывает, когда дикая магия воды сталкивается с дикой магией пустоты или стихией ветра. Обычно это происходит раз в двести лет, и маги погоды заранее предупреждают капитанов. В тот раз никто не почувствовал напряжения стихий, и в результате около пят-

надцати кораблей так и не вернулись.

Несколько опечаленный воспоминаниями, вышел из двора на улицу.

Город шумел. Носились дети. Тут и там стояли лоточники, предлагая всякие сладости и мелкие магические сувениры. Улица похожа на разноцветную головоломку: здания то вплотную примыкали друг к другу, а то разделены (вплоть 40 метров). Дома как будто соревновались в расцветке и стиле архитектуры. Но самое удивительное – всё выглядело органично. Создавалось ощущение, что по-другому и быть не могло.

Раньше я бы с удовольствием исследовал каждый лоток в поисках какого-нибудь интересного сувенира. Иногда так можно было за небольшие деньги купить старинный артефакт или реликт, который лоточник не определил из-за низкого уровня магии, посчитав безделицей.

Лоточниками обычно становились существа с малой способностью к магии или с необычными способностями, которым не нашли других применений. Например, я знал лоточника по имени Сеймер, который мог менять цвет фруктов. Его фрукты всегда с удовольствием покупали на праздники. Однако, кроме фруктов, он не мог перекрасить ничего!

А вот, кстати, и он! Как говорится, вспомнишь торговца – он и появится.

– Привет, Сеймер, как дела?

– А, это ты, Джеймс... Рад тебя видеть! Хочешь подрабо-

тать, как в прошлом году? Будешь доставлять заказы, плачу 20 медяшек за заказ и даю по два килограмма фруктов любой расцветки в конце дня.

– Спасибо, Сеймер, но в этом году я участвую в Игре, так что не смогу помочь.

– Ну что же, удачи тебе, Джеймс. Кстати, я бы на твоём месте поспешил, а то не наберёшь достаточно предметов на хорошее ремесло.

Кивнув на прощание лоточнику, направился к площади. Подумал: «Пожалуй, Сеймер прав, я и так вышел на час позже. Наверное, потрачусь на магическую дорожку». Подошел к небольшой платформе и положил на нее десять медяшек. Медяшки пропали, платформа легонько засветилась и чуть-чуть приподнялась в воздухе.

Ступил на платформу и вслух произнес адрес:

– Площадь Игр.

Говорят, эти платформы ввели лет 20 назад. Они управлялись магами третьей ступени, маги первой и второй ступени не могли управлять предметами на расстоянии больше 100 метров. Платформа активировалась, когда на нее клали деньги. И тогда маг, ответственный за данную платформу, подключался к ней – отсюда и возникало свечение. Он выслушивал адрес и довозил клиента в нужную точку города. Обычно маг даже не уделял этому внимания, делая всё на автомате.

Деньги за проезд шли в казну города. Каждый житель, так

или иначе, делал что-то для своего города, помогая деньгами или услугами. Город, в свою очередь, следил за тем, чтобы всем, кто нуждаются, помогали. А вот бездельников просто вкидывали за границу города. Если ловили, конечно.

Вот и площадь Игр. Множество палаток и огражденных участков. И участки, и палатки различались как по форме, так и по расцветке. Повсюду люди, часть – участники, но в основном это болельщики или родственники тех, кто участвовали в Играх.

Такой площадь бывает только в день Игры. Посреди всего этого беспорядка огромный сапфировый шатер с эмблемой Мастера Игры. На эмблеме игровые кости с изображением разных мистических существ, падающих на поле магических шахмат.

Вдруг я получил сильнейший тычок в плечо. Автоматически встал в боевую стойку, захватил запястье противника. Мысленно отметил, что запястье покрыто мехом, значит – выкручивать влево. И тут заметил удивленный желтый взгляд моего друга Рейна. Рейн сегодня тоже проходит испытание Игрой. Смущенно отпустил его руку.

– Прости, Рейн, я немного задумался, поэтому действовал рефлекторно.

– Да, Джеймс, классно тебя натренировали в твоём ББМ, – констатировал Рейн.

– А что такое ББМ? – заинтересовался приятный голос, раздающийся из-за плеча Рейна.

Я только сейчас заметил, что Рейн не один: рядом – очень симпатичная девушка. В ее роду точно были или эльфы, или наяды – необычайно красива.

– А, прости, – спохватился Рейн. – Познакомься: моя подруга Элияль.

Потом кивнул на меня:

– А это – мой друг и сосед по комнате Джеймс.

Я пожал девушке руку. Рейн считал, что пояснять о ББМ Элияль должен я, о чем говорил его саркастический взгляд.

– ББМ – это «Бой без магии», – выпалил я.

Знал, что Рейн не понимал, зачем изучать бой без магии, если все вокруг владеют магией. Если честно, я тоже не уверен в ответе, но мне просто всегда нравились тренировки и приемы.

Повернулся к Рейну. Друг правильно оценил мой взгляд и развернул мешочек, показывая целых три предмета. «Ничего себе! И это за первый час!» – восхитился я, так как отлично знал, что предмет дается только в том случае, если задание выполнено до конца и выполнено полностью, то есть все требования и ограничения соблюдены. Некоторые только к концу дня имели столько, сколько Рейн уже сейчас держал в руке.

– Ну, Рейн, ты просто мастер какой-то!

Рейн расплылся в самодовольной ухмылке и решил меня добить:

– Кстати, Элияль уже собрала четыре.

Я по-новому посмотрел на эту красивую девушку: нужно обладать неординарным умом, сообразительностью и огромным магическим талантом, чтобы собрать четыре, тем более за такой короткий срок. Могу поспорить на все деньги, что у меня есть: она получила приз за каждую Игру, которую сыграла. Похоже, передо мной будущий Мастер. Единственный вопрос – в какой дисциплине.

Девушка скромно опустила глаза и пробормотала:

– Мне просто повезло.

Мы с Рейном дружно рассмеялись. И мы, и она знали, что везением можно получить один, максимум два, да и то за день, а не за час.

Пожелав ребятам удачи, я пошел выбирать свою первую Игру.

Глава 2. День Игры

Подойдя ближе к площадкам для Игр, я еще разок осмотрелся: меня интересовала уже сугубо техническая сторона вопроса.

Многие Игры издавна велись под открытым небом, и за ними наблюдали как зрители, так и будущие участники. Определить точно, в чем задание, можно не всегда. Всем известно, что каким бы простым задание ни выглядело со стороны, оно гораздо сложнее, чем можно предположить. И самое главное: в любом задании – подвох или хитрость.

Участника проверяли на логику, знания, магический дар и находчивость. Некоторые задания требовали проявления гибкости или силы. Но для любого задания существовало несколько возможностей и множество способов решения.

Все задания давал и оценивал Создатель Игр, он внимательно осматривал каждого участника визуально и магическим зрением. После при помощи мысленной речи диктовал задание. Создатели и Мастера Игр – одни из немногих, владеющих мыслеречью, причем они могли говорить и слушать с помощью телепатии.

Именно поэтому никто из наблюдавших не мог знать точно, что задано участнику, а мог только видеть действия участника, пытавшегося решить поставленную задачу. Хотя это абсолютно не мешало зрителям подбадривать тех, кто

выглядели растерянными, или радоваться вместе с участником, получившим приз.

Рядом со мной – большая открытая площадка, размеченная еле видимыми глазу магическими линиями. Посмотрев на линии магическим зрением, я понял, что, находясь вне площадки, большего не разобрать. Ну что же, вполне разумно. Глупо ожидать, что Создатели Игр позволят подготовиться к заданию, только наблюдая.

Похоже, тянуть дальше бессмысленно, надо приступать. И я решительно направился к входу на площадку. Меня встретил пожилой Создатель Игр. Сразу отметил сиреневые глаза, большой нос с горбинкой, потертую мантию с эмблемой и руки, бросающие игровые кубики. Передо мной Создатель третьей ступени, что говорило о высоком уровне и мастерстве, а еще о том, что легкой победы мне не видать.

– Меня зовут Себаст, – представился Создатель.

– Доброе утро, мое имя – Джеймс. Я владею магией теней, – ответил я по правилам Игры.

Брови Себаста поползли вверх, но я уже привык к такой реакции на мой магический талант: он исключительно редкий, на данный момент в городе я – единственный его обладатель.

Обучение я проходил с помощью магических книг и зеркал памяти, которые успел записать один из последних мастеров тени (таких зеркал всего около десяти). Но всё, что я умел на данный момент, – это болтать с тенями и менять

их форму. Первым я беззастенчиво пользовался при знакомстве с девушками, а второму так до сих пор и не мог найти никакого применения.

Себаст внимательно смотрел на меня, улыбался. В его глазах я увидел радость и азарт: похоже, мне достанется что-то очень, на его взгляд, интересное. Где-то на уровне инстинкта я понял, что сбежать с эксперимента уже не успею. Создатель Игр снова улыбнулся, словно прочитав эту мысль. Пока я осознавал, как влип, Себаст успел достать магический шар. Шар постоянно менял форму и, судя по тому, как напрягалась и расслаблялась рука Создателя Игр, еще и вес.

Всё еще улыбаясь, Себаст обратился ко мне, но уже с помощью мыслеречи. Я сосредоточился: всё, что говорится по мыслеречи, – всегда часть задания, даже если первоначально кажется, что это не так.

«Ну что же, Джеймс, твое задание очень простое. Тебе нужно положить этот магический шар на любую золотую платформу. Таких платформ на моем поле пять. Раз в десять минут платформа перемещается на новое место. Единственное условие – тебе запрещено переносить шар через синие и зеленые ленты и ступать на красные платформы. Время на задание не ограничено».

Я облегченно выдохнул: похоже, зря волновался.

Взяв шар, вступил на площадку. Разноцветные платформы разбросаны по всему полю, красных платформ – примерно треть. Ничего сложного пока нет. Обратился к магиче-

скому зрению и оцепенел. Множество лент всех цветов радуги висело под разными углами над площадкой, некоторые лениво передвигались параллельно земле. Синих и зеленых немного, но, по-новому оценив ситуацию, я понял, что мое первое предчувствие насчет Себаста оправдалось на тысячу процентов!

Отбросив все лишние мысли, сосредоточился на том, чтобы постоянно держать включенным магическое зрение. Нужно, чтобы его изображение накладывалось на то, что видно обычным зрением. В результате получалась довольно интересная картинка, с огромным количеством элементов и цветов.

Мне нужна золотая платформа, ближайшая в двенадцати платформах от меня. Аккуратно начал движение по направлению к ней, избегая красных платформ и синих или зеленых лент. Вот и желанная золотая платформа.

– Эх, чтоб тебя Темный забрал! – вырвалось у меня.

Платформа окружена зелеными и синими лентами. Похоже, придется искать другую или ждать, пока эта изменит место. (По моим подсчетам, это произойдет где-то через 30 секунд. Пока я шел к платформе, она уже меняла свое положение. Поэтому, во избежание конфуза, я начал мысленно считать время до следующего перемещения.)

Платформа переместилась ровно через 30 секунд. Четыре платформы от меня и на пути к ней ни одной красной. Похоже, удача на моей стороне! Я улыбнулся и направился к цели,

аккуратно избегая синих и зеленых лент. И вдруг!.. Опять золотая платформа в окружении синих и зеленых лент! Может, у каждой платформы свои ленты?

Я сконцентрировался при помощи магического зрения по очереди на каждой золотой платформе и ее лентах. Все золотые платформы окружены синими и зелеными лентами! Вот и подвох.

Аккуратно присел на платформу, на которой стоял, и подумал, что ситуация неприятная, но мне совсем не хотелось проигрывать в первой своей Игре! Я чувствовал, что если смогу выиграть эту, остальные пойдут гораздо легче. Да и больно уж хотелось показать старому Создателю, что лучшее его творение мне по плечу.

Начал анализировать: «Что у нас есть? Мне нельзя переносить шар именно через те ленты, которыми огорожены золотые платформы, что делает задание невыполнимым. Но невыполнимых заданий на Играх не бывает. Значит, есть что-то, что я не учел или не заметил!»

Снова включил магическое зрение и начал последовательно осматривать поле. Обнаружил еще троих участников, но они меня не интересовали: у них свои задания и свои правила.

Внимательно присмотрелся к лентам: все выглядели одинаковыми, только цвета разные. Хотя... есть движущиеся ленты! Я начал их отслеживать. Цвета у них разные, тогда почему они движутся? И тут одна из золотых платформ пе-

реместились, вместе с ней переместились синие и зеленые ленты, а ленты, которые раньше были там, куда переместилась платформа, пришли в движение.

Создалось такое впечатление, что они отвязаны и теперь какое-то притяжение тащило каждую из них туда, откуда исчезла золотая платформа. А что если они действительно отвязались? Ведь обычные ленты завязывают, почему тогда не завязать магические?! Я обернулся к золотой платформе рядом со мной и внимательно присмотрелся к ее углам. Так и есть: все ленты привязаны обычным узлом.

Обрадовавшись, я обратился к своей тени:

– Прошу, развяжи узелки.

Тень пробурчала:

– Я не нанималась! И не знаю, как это делать. Меня никто не обучал!

Это она обиделась на то, что я вчера общался с чужой тенью и не пригласил ее. Знаю, виноват, но если бы пригласил, то она свела бы все разговоры к жалобам на то, что я ее постоянно эксплуатирую.

Оставив идею с тенью, попытался развязать узел с помощью направленного пучка магии. Воспользовавшись пучком как спицей, поддел один из узлов, который держал зеленую ленту. Попытка закончилась неудачей: мне просто не хватило навыков для такой аккуратной операции. Огорченно подумал: «Неужели, уже найдя подвох и придумав, как его обойти, я сдамся?»

Но тут моя золотая платформа неожиданно переместилась в новое место. Для меня это неожиданность, так как, задумавшись (как это часто со мной бывает), я совсем забыл про отсчет времени. Сработали рефлексы, наработанные на ББМ: я, всё еще находясь в сидячем положении, перескочил на соседнюю оранжевую платформу.

Одновременно шар неожиданно уменьшился и стал гораздо тяжелее – я не удержал его. Шар упал на платформу и покатился напрямик к самому углу. Поймать шар вовремя я не успел, и он коснулся серебристой ленты. Сразу после прикосновения шара лента развязалась. Я улыбнулся и подхватил шар, не дав ему убежать на соседнюю фиолетовую платформу. Решение найдено. Случайно, да. Но найдено.

Я уверенно направился к золотой платформе. И через пять минут стоял перед улыбавшимся Себастом.

«Джеймс, что ты для себя вынес из этой Игры?»

Обращение звучало на мыслеречи. Мою расслабленность как ветром сдуло: то, что все обращения на мыслеречи, – это часть заданий, вбито в меня намертво.

Увидев, как я собрался и сконцентрировался, Себаст рассмеялся. И обратился ко мне, на сей раз используя обычную разговорную речь:

– Джеймс, ты молодец. Постоянно настороже. Задание, которое я тебе дал, было для тебя очень сложным. Твоя магия не могла тебе помочь, только внимательность к деталям, смекалка и наблюдательность могли привести тебя к реше-

нию проблемы. А вот решить проблему можно было разными способами, один из них ты нашел. Не думай, что тебе просто повезло: не все умеют правильно оценить и воспользоваться своим везением. Везение – это на самом деле закономерность. Всегда есть кто-то, кому повезет. Если тебе постоянно везет, значит, ты создаешь возможность для везения. Существа, которым везет, имеют способность притягивать удачу. Я так понимаю, это твоя первая Игра?

В ответ на мой удивленный взгляд Себаст снова улыбнулся:

– Я тоже наблюдательный, Джеймс. У тебя нет мешочка для предметов. Я рад, что ты выиграл мою Игру и теперь будешь носить именно мой мешочек.

Я невольно залюбовался мешочком, сделанным из красивого темно-синего бархата с эмблемой ранга Себаста и его именем, вышитым красной ниткой. Поблагодарил Себаста за такую изысканную вещь и спросил, каким будет мой первый предмет. Себаст посмотрел в сторону золотой платформы, на которой всё еще лежал мой шар, и протянул руку. Шар плавно переместился к нему.

– Вот это и есть твой первый предмет, – сказал Создатель Игр, положив шар в мешочек.

Еще раз поблагодарив Себаста, я вышел на площадь и сразу услышал радостное ликование зрителей в мою честь. Сделав полупоклон зрителям, направился вглубь площади. Настроение – отличное.

Игра вместе с разговорами заняла чуть более сорока пяти минут. Нужно продолжать Игры: одного предмета недостаточно для хорошего ремесла. За два предмета дают простые ремесла. Можно стать торговцем, содержателем домов и гостиниц, охранником и так далее. Все престижные ремесла начинаются с трех, а иногда и с четырех предметов. А очень престижные требуют шести или семи.

Я хочу очень престижное ремесло, поэтому моя цель – семь предметов. Не все предметы ценятся одинаково. Случалось, что и за три предмета давали очень престижные ремесла, даже такие, как Создатель Игр. Но это было всего два – три раза за историю Игр.

«Ага, вот интересная палатка», – подумал я и без промедлений пошел навстречу своей второй Игре.

Глава 3. Распределение

«Ого, уже пять часов вечера, через час закончится день Игр, пора идти на распределение!» – решил я, ища палатку Мастера Игр.

Уже подходя к палатке, заметил очередь из участников. Из очереди мне помахал Рейн. Я ужасно рад: стоять в очереди не хотелось.

– Как дела, Рейн? – обратился к другу, вставая рядом с ним в очередь.

Вокруг тут же началось бурчание, на которое Рейн посоветовал не обращать внимания, что я, собственно, и так уже делал.

– Давай, ты первый! – подначил я друга.

Улыбаясь, как объевшийся любимой рыбой кот, Рейн не вынудил себя уговаривать и тут же развернул свой мешочек. Я уже знал, что мешочки разные, и поэтому задержал взгляд на эмблеме – там изображены магические шахматы с фигурами. Значит, Рейн получил мешочек у Создателя второй ступени, что, как я сейчас уже знал, говорило о сложности первого задания. Определить это было легко: обычная наблюдательность. Каждый Создатель сначала смотрел, есть мешочек или нет, а потом, когда видел мешочек, грустно вздыхал.

Рейн, перехватив мой взгляд, улыбнулся:

– Мы с Элияль это тоже заметили.

Бормотание вокруг нас сменилось возгласами восхищения: в мешочке Рейна шесть предметов.

– Ну что же, Рейн, меньшего я от тебя и не ожидал! Особенно, после того как ты показал мне три предмета через час после начала Игр.

Рейн, вдруг став немного грустным, начал вспоминать:

– После были очень сложные задания. Одно задание, – тут Рейн достал кольцо радиусом в пятнадцать сантиметров, из метаметалла. Нужно заметить, что этот металл очень ценится, как единственный, на который можно накладывать все виды заклинаний: – Ради этого колечка я играл два часа.

Я удивленно посмотрел на Рейна. Мои Игры не длились больше часа. Если я видел, что не могу выиграть, искал себе новую Игру. Только что Рейн поднялся в моих глазах: я был уверен, что такие терпение и целеустремленность моему другу несвойственны. Оказывается, я ошибался. Что же, еще одна песчинка в песочницу моих познаний. Нужно быть более внимательным не только к врагам, но и к друзьям.

Кстати, о внимательности к друзьям. Судя по азарту в желтых глазах моего друга, если я в ближайшее время не покажу содержимое своего мешочка сам, то он возьмет инициативу в свои лохматые руки. Я поспешно достал мешочек и развязал его, чтобы друг увидел всё сам.

Рейн, который пытался заглянуть в мешочек еще до того, как я его окончательно развернул, удивленно зарычал. Я

сразу сообразил, что рык – реакция на шевеление внутри мешочка. Ведь за победу даются только неодушевленные предметы, а тут что-то шевелится. Я самодовольно ухмыльнулся и полностью раскрыл мешочек. Толпа потрясенно выдохнула. А к общему вздоху присоединилось задумчивое урчание моего друга.

Предметов в моем мешочке тоже шесть. Только вот мой первый предмет и мешочек от Создателя Игр третьей ступени (который, кстати, объяснял необычность предмета) – повод для переоценки в глазах Рейна моих скромных возможностей, к которым он обычно причислял только мою способность добывать полезную информацию.

– Да, – признался Рейн. – Похоже, я тебя сильно недооценивал, что грустно, потому как в ближайшее время использовать такой талантище в моих затеях я уже не смогу.

Я, смеясь от всей души, похлопал Рейна по лапе.

Слово за слово, подошла наша очередь. Рейн, по праву занявшего очередь, направился в палатку Мастера первым. Выход из палатки – с другой стороны. В зависимости от ремесла, участник Игр должен отправиться на обучение сразу, либо у него есть несколько дней на сборы. Пожелав другу удачи, я остался ждать.

Через некоторое время над входом вновь загорелось слово «Следующий». Я в предвкушении зашел в палатку. Мастер – седой парень лет тридцати пяти, в радужной накидке с эмблемой, как на палатке, с нескрываемым любопытством по-

смотрел на меня. Сразу видно, что каждое направление для него важно и каждый новый участник – это загадка, которую ему интересно разгадывать.

– Здравствуйте, Мастер Игр. Меня зовут Джеймс. Я владею магией теней, – проговорил я уже заученную до автомата формулу представления на Играх.

Парень совсем не удивился, а даже наоборот. Создалось впечатление, что он уже давно ждет, когда же наконец появится новый маг, владеющий магией теней.

Он подошел, пожал мне руку и представился:

– Я – Ялен, Мастер Игр. Джеймс, тебе, наверное, было тяжело изучать самому магию теней, ведь в нашем городе уже давно нет Мастеров Тени. Мне будет интересно следить за твоими успехами. Мастера Тени обычно становятся довольно известными: иногда это хорошая известность, но чаще наоборот...

Я буквально оцепенел, услышав такое заявление. Но после, заметив веселый взгляд Ялена, понял, что он меня просто разыгрывал. Похоже, я сам не зная, как именно, но поднял настроение Мастеру Игр.

– Ладно, думаю, достаточно прелюдий. Показывай, что ты мне принес.

Я передал мешочек Мастеру Игр.

Ялен сначала посмотрел на мешочек и весело хмыкнул:

– Этот старый хитрец Себаст всё-таки нашел, на ком испытать новую Игру!

И, уже обращаясь ко мне, спросил:

– Ну как она? Была тяжелой?

Я вернул ухмылку:

– Я ее всё равно прошел.

Моя реакция развеселила Ялена еще больше. Он раскрыл мешочек.

– Итак, что же за вещи ты получил? Ага, это игрушка Себаста, – он указал на магический шар и продолжил рассматривать вещи. – Очень интересный набор, обычно я заключаю сам с собой пари на ремесло, которое заслужил участник, но тут я не берусь...

Когда Ялен снова взглянул на меня, я увидел необыкновенную заинтересованность в глазах этого необычного человека.

– Пошли, – он провел меня внутрь палатки.

В комнате большой стол из темного, почти черного дерева. На нем инкрустирована великолепная картина, изображающая символы и мифических существ. По периметру стола расположены небольшие углубления. Изображение постоянно менялось: символы и существа будто жили своей жизнью.

Ялен по одному доставал мои предметы и клал их в углубления. Последним он положил мешочек Себаста. Как только мешочек занял свое место, из каждой ниши появился небольшой лучик и пополз по направлению к центру.

Ялен повернулся ко мне:

– Когда все лучи сойдутся на одном символе или существе, подойди к столу и коснись его.

Я обратил свой взгляд на меняющуюся картину, стараясь уследить за всеми лучами, полностью сконцентрировавшись, дабы не пропустить момента. Многие существа и символы мне знакомы – они соответствуют определенным ремеслам. Как будто по велению лучей, часть изображений двигалась к центру, а часть – опускалась к краям.

Вдруг в центре остался один-единственный знак: победитель освещен лучами и буквально сиял. Я с интересом посмотрел на существо в центре стола. Где-то глубоко в памяти всплыло название существа. Фенек – маленькая любопытная лисица, которая считалась зверем из другого мира.

Я услышал, как фенек звал меня, и сделал шаг, касаясь стола. На столе появился какой-то плоский круг. Я взял его и удивленно оглядел. Это – значок с изображением фенька, глаза которого засветились изумрудным цветом. На мгновение мне даже показалось, что зверек меня внимательно изучал, но наваждение прошло, на ладони остался просто красивый значок с лисой.

Ялен удивленно хмыкнул. Я повернулся к нему.

Увидев мой удивленный взгляд, он снова улыбнулся:

– Это значок Детектива. Они очень редки в нашем мире, неудивительно, что ты никогда таких не видел. Детективов можно назвать одной из трех самых элитных профессий. Они стоят вровень с Создателем Игр и Аниматором.

Я просто ошарашен, даже не ожидая такого успеха. Читал множество историй о Детективах, их похождениях и рассказах о том, как они спасали мир от очередного преступника или злодея.

Из задумчивости меня вывел вздох Ялена:

– Эх, мог догадаться, ведь предметы говорили о качествах, а... ладно. Поздравляю, Джеймс. Ремесло почетное и интересное. Могу также добавить, что оно опасное и сложное. Кстати, Джеймс, это единственное ремесло, Школа которого находится на видном месте, но никто не знает, как туда войти. Единственный способ связаться со школой – это написать магическое письмо, но этот способ, как я слышал, не подходит для тех, кто хочет начать обучение. Так что тебе предстоит еще одно испытание, прежде чем ты начнешь учиться, а именно: попасть на территорию школы.

Попрощавшись с Мастером Игр, я решил направиться в «Драконью Миску». Я почти уверен, что Рейн не упустит такой причины для празднования. А где еще можно отпраздновать назначение, как не в нашем любимом кабаке? У меня же двойственное состояние: с одной стороны, я добился цели и радуюсь этому, у меня редкое и очень уважаемое ремесло; с другой – мне предстоит попасть на территорию школы, о которой никто ничего не знает.

Войдя в «Драконью Миску», услышал от одного из столов радостное рычание. Моя догадка оказалась верной: вот и мой друг. Ого, да Рейн тут не один! Мне мило улыбалась

уже знакомая Элияль, а рядом с ней – не менее красивая ры-
жулька, явно подруга по комнате.

«Ну что же, вот и моя награда за тяжелый день, а все за-
боты оставлю на завтра!» – облегченно решил я.

Глава 4. Знакомство и расставания

Рейн, который заметил, что я вошел в кабак, помахал мне лапой. Знак ремесла отсутствовал на его куртке: похоже, он сделал это специально, чтобы потом произвести большой эффект. Я мысленно ухмыльнулся: Рейн всегда обожал вводить меня в ступор от удивления; можно сказать, что это было его основным занятием с тех пор, как мы подружились. Но я еще перед входом в кабак спрятал в карман свой значок (даже не знаю, зачем: наверное, интуиция подсказала, что так правильно): сегодня я не останусь в долгу у Рейна, да и на рыжულку произведу нужный эффект.

Я подошел к столику и поприветствовал Элияль, после чего улыбнулся ее рыжей подружке и вопросительно посмотрел на Рейна. Рейн, уловив знакомый блеск в моих глазах, понял, что ошарашивать меня пока рано: весь мой интерес сейчас свелся к знакомству с подружкой Элияль.

Рейн вздохнул и представил нас. Девушка – Биана – действительно подруга и соседка по комнате Элияль. Биана – довольно редкое имя для нашего мира, но оно ей очень идет. Знакомясь с Бианой, я отметил, что и она, и Элияль, следуя примеру Рейна, скрыли знаки ремесла. Ну что же, вечер обещает быть даже более интересным, чем я думал.

Заняв свое место и заказав свой любимый коктейль «Василиск», я попросил пожалеть меня-несчастливого и дать ми-

нут десять, чтобы что-нибудь съесть: только в середине дня я перехватил бутерброд у какого-то лоточника. Сейчас мой желудок требовал справедливости, и я с удовольствием ее восстанавливаю.

Всё время, пока я ел, ребята общались на разные бытовые темы. Однако при этом все поочередно бросали на меня подгоняющие взгляды, которые я хладнокровно игнорировал, доедая свой стек из какой-то разновидности оленя. Всё, почувствовал, что наелся. Теперь можно приступить к тому, с чего Рейн и девушки хотели начать, а именно: похвастаться и посмотреть на реакцию других.

Рейн зарычал от удовольствия, что можно начинать, и сообщил мне интересную новость: оказывается, никто из них еще не оглашал свое ремесло. Так что всем предстояло сделать это сейчас, и делать это они договорились в порядке, в котором приходили в кабак.

Рейн пришел первым, поэтому он первым покажет свой знак. Аккуратно засунул лапу во внутренний карман своей кожаной куртки и достал знак ремесла. На мгновение за нашим столом полная тишина, никто даже не шелохнулся. Постояльцы кабака, почувствовав изменение за самым шумным столом, удивленно повернулись к нам, и те из них, кто разглядели знак, тоже замерли.

Да, Рейн заслужил очень почетное ремесло Создателя Игр. Новый Создатель появлялся не чаще, чем раз в 4–5 лет. Рейн ухмыльнулся во весь рот, показывая свои доволь-

но острые клыки. Я и девушки зааплодировали, выкрикивая поздравления. Кабак поддержал нас радостными воплями и стучанием по столам.

Когда шум стих и Рейн сел, встала Элияль и достала из сумочки свой знак. Создалось такое впечатление, что по кабаку пронеслась дикая магия воздуха, – это звук задержанного дыхания за нашим столом и полностью стихший кабак. Через мгновение шум и поздравления возобновились. Элияль получила ремесло Аниматоров, что приравнялось по уважительности к Создателю Игр, но было во много раз более редким.

Элияль села, но внимание кабака уже полностью приковано к нашему столу, особенно этому способствовали моя загадочная улыбка и веселый взгляд Бианы. Рейн и Элияль так же, как и все присутствующие в кабаке, чувствовали, что сюрпризы не закончились. Хотя по логике вещей повторения таких редких ремесел в один день Игр еще не случалось за всю историю Игр. Но всё может быть в первый раз. Поэтому кабак в ожидании.

Биана выдержала небольшую паузу и, задорно улыбаясь, достала из своей походной сумки знак Боевого Мага. Кабак взорвался. Это ремесло ценится и уважается повсеместно: Боевых Магов всегда не хватает, в отсутствие войн они уничтожают нечисть и служат телохранителями. Это ремесло считается опасным и достаточно редким: 1–3 человека за день Игр становятся Боевыми Магами. Так что счет почти

равный: все трое одного уровня.

Биана села, и все взгляды обратились ко мне. На моем лице всё еще оставалась такая улыбка, которая взвинтила ажиотаж до новых высот. В голове мелькнула задорная мысль: надо было устроить тотализатор со ставками на наши ремесла, денег заработали бы кучу; такой расклад, что за одним столом сидят будущий Создатель Игр, Аниматор и Боевой Маг не выбрал бы ни один из сидевших здесь. Но еще больший сюрприз их ждет в ближайшую минуту...

Я, видно, опять задумывался, и до моей руки слегка дотронулась Биана. Я случайно посмотрел в ее зеленые глаза и понял, что она очень необычная девушка, которая сумела завоевать мою симпатию и уважение уже сейчас. А еще мне кажется, что я ей нравлюсь. Даже еще не зная, какое ремесло мне выпало, она уже оценила все мои хорошие и плохие качества и посчитала достойным. Что же, я не буду ее разочаровывать.

Очень аккуратно я достал из кармана брюк значок с фенечком и прицепил его рядом с сердцем. Там всегда носят знаки ремесла, до тех пор пока не выдается форма или часть одежды, соответствующая уровню ремесла. Форму носят только во время работы, всё остальное время – знак отличия.

На мгновение мне показалось, что поздравлений не следует. В кабаке наблюдалась странная тишина.

Потом кто-то шепнул:

– Это же знак Детектива!

В полной тишине шепот раздался как крик. Когда все осознали, что было сказано, кабак накрыла новая волна шума и оваций. Мои друзья смотрели на меня с восторгом и уважением. Сколько Детективов было в нашем мире, не знает никто. Многие люди просто забывают, что такое ремесло есть, хотя работа, выполняемая Детективом, всегда ценилась и уважалась. Но, как говорится, пока не заболеешь, не вспомнишь о лекарстве.

Хозяин кабака подбежал к нашему столу и, улыбаясь, сказал:

– Сегодня для вас всё за мой счет!

Потом вздохнул и как бы про себя добавил:

– И я наверняка об этом пожалею...

Взглянув на перемигивающихся меня и девушек и задумчиво улыбающегося Рейна, поправился:

– Я уже об этом жалею!

Мы откровенно закивали и начали заказывать всё самое вкусное. Хозяин схватился за голову и сбежал, пообещав направить к нам официантку. Через пару минут официантка принесла нам большую часть из заказного, сказав, что принесет оставшееся минут через двадцать. Мы дружно приступили к освобождению стола от лишних, на наш взгляд, вкусовых. После того как все наелись досыта и, может, даже немножко сверх этого, приступили к распиванию редких вин и плавной беседе.

Так получилось, что Рейн всё время болтал с Элияль, а мне выпала возможность пообщаться с Бианой, чему я исключительно рад. Как выяснялось, у нас много общего: ее родители тоже были на одном из кораблей, пропавших шесть лет назад. Таких, как мы, немало, но просто этот факт нас сразу сблизил, и общаться стало очень легко.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.