

Вы продолжили:

— Почему вы не напомнили мне?

Другой старейшина добавил:

— Старший брат уже много лет не ел злаков.

Вы выдавили улыбку, похожую на гримасу, и сказали:

— Я боялся, что новые ученики проголодаются.

Старейшины восхитились, думая: «Вот это настоящий лидер».

---

Боясь раскрыть свою истинную личность, после набора учеников вы укрылись в пещере старейшины-пса под предлогом затворничества. В стенах пещеры вы обнаружили странные царапины, которые при ближайшем рассмотрении оказались множеством единиц и нулей.

Вы много раз открывали систему, пытаясь найти решение вашей проблемы, но система лишь указывала на необходимость найти старейшину-пса, важного персонажа сюжета.

Вы не раз думали о том, чтобы покинуть секту и отправиться на поиски старейшины-пса. Но каждый раз, когда вы выходили из пещеры, вы сталкивались с учениками, которые делали странные вещи, пытаясь привлечь ваше внимание.

Однажды вы спрятались и обнаружили, что несколько учеников расставили вокруг пещеры, ожидая вашего выхода.

В итоге вам пришлось оставаться в пещере, надеясь сбежать во время следующего набора учеников.

Время летело.

Через десять лет набор учеников наконец начался, и все ученики должны были собраться у ворот горы для регистрации. Это был ваш шанс покинуть пещеру.

Вы планировали сразу уйти, но, не ев десять лет, вы почувствовали запах еды и, как зачарованный, оказались у кухни. В этот момент вы увидели знакомую фигуру... нет, собаку!

Да, вы не могли ошибиться. Эта собака, привязанная у дверей кухни, была тем самым старейшиной-псом.

Вы бросились к собаке.

Собака заметила вас, сначала удивилась, потом испугалась и заскулила.

Вы смотрели друг на друга, и слёзы текли градом.

Вы сказали:

— Десять лет прошло, как в тумане.

Собака залаяла:

— Гав-гав, гав-гав!

По этим звукам вы поняли, что старейшина-пёс провёл эти десять лет, привязанный у кухни, после того как его обнаружил новый ученик.

И так продолжалось десять лет!

За это время он каждый день надеялся увидеть вас среди тех, кто приходил за едой, но тщетно. Теперь он даже не мог говорить.

Осознав его страдания, вы замолчали.

В этот момент вы даже не знали, кто из вас двоих был более несчастен.

---

К счастью, вы всё же встретились.

Пока вы и старейшина-пёс плакали, из кухни вышел человек, который сразу узнал вас!

Он крикнул:

— Вы Великий старейшина! Я помню вас! Что вы здесь делаете? Это я!

Вы вспомнили, что это был тот самый человек, который десять лет назад обхватил ноги мастера по набору учеников. Тогда вы с презрением отнеслись к его поведению.

Вы засмеялись, быстро соображая, ведь ваш план был сбежать, а лишний свидетель лишь увеличивал риск. Но потом вы поняли, что бежать уже некуда — старейшина-пёс найден.

Вы сказали ему с серьёзным видом:

— Я вижу, что эта собака обладает необыкновенным талантом и достойна стать моим учеником.

Собака, поняв ваш замысел, радостно заскулила.

Мастер-повар, услышав это, выронил табличку с номером «Семьдесят Девять», которую он всегда носил с собой, назвав даже свою собаку в её честь. Он мечтал стать официальным учеником секты, но теперь даже собака имела больше шансов.

Но какое это имеет отношение к вам?

Вы кашлянули:

— Эта собака зовётся Семьдесят Девять?

Собака заскулила, и вы, немного подумав, сказали:

— Теперь ты мой ученик.

Затем вы развязали старейшину-пса и ушли, оставив мастера-повара в растерянности.

Так случилось, что Великий старейшина взял собаку в ученики, и это стало главной новостью в мире совершенствующихся!

Ведь среди тысяч претендентов именно сторожевой пёс стал внутренним учеником Великого старейшины. Это было неслыханно, невиданно, шокирующе и даже вызывало слёзы у слушателей.

Теперь вам нужно было открыть систему и проверить задание, которое не обновлялось десять лет.

[Система]: Разблокирован раздел «Желаю оседлать ветер и вернуться». Пожалуйста, завершите сюжетное задание.

[Система]: «Желаю оседлать ветер и вернуться» — Три жизни закончены, встреча в мире мёртвых. Можно ли сомневаться в прошлом?

[Система]: Дружеское напоминание, ветка сюжета «Бесстрастное Дао» завершена. Пожалуйста, используйте осколок возврата, чтобы перейти к следующему сюжету.

Вы, немного озадаченный, открыли инвентарь и увидели осколки возврата.

[Разблокировано осколков возврата: 3]

Вы нажали на один.

[Использовать осколок возврата\*1?]

Вы согласились.

Вы вышли из системы, чувствуя лёгкое головокружение. Старейшина-пёс, заметив ваше состояние, с трудом вспомнил человеческую речь.

— Почему... так... смотришь?

Вы задумчиво ответили:

— Я знаю, как вернуться.

— М-м?

Вы сделали жест, как будто перерезаете горло:

— Достичь бессмертия.

Старейшина-пёс молчал.

Вы поняли, что, возможно, показали не тот жест, и, чтобы скрыть смущение, подперели щеку рукой.

Вы кашлянули:

— Достичь бессмертия!

---

В пещере вы и старейшина-пёс сидели друг напротив друга.

Хотя вы говорили легко, в душе вы понимали, что достичь бессмертия — задача не из простых.

Но система ясно указывала, что после этого вы сможете покинуть этот мир.

Но как достичь бессмертия? Это кажется сложным, но, вероятно, система даёт выполнимые задания. Иначе зачем ей это нужно? Чтобы просто подшутить над вами?

Вряд ли! У системы должна быть цель!

Вы вдруг осознали то, о чём раньше не задумывались. Вы с энтузиазмом начали трясти старейшину-пса!

— Ты ведь уже старейшина, разве ты не можешь быстро достичь бессмертия?

Старейшина-пёс, с трудом подбирая слова, ответил:

— В принципе... да.

— Тогда возьми меня с собой! Говорят же: один достигает бессмертия, а все вокруг возносятся!

— Ты думаешь... кто из нас больше похож на собаку?

— Ты прав.

Но вы понимали, что, даже заняв тело старейшины, вы не могли получить его знания.

Старейшина-пёс добавил:

— Ты можешь занять моё тело, но не мои знания.

Вы смутились:

— Ты не торопишься?

Старейшина-пёс покачал головой.

Вы спросили:

— Почему ты не хочешь уйти?

Старейшина-пёс задумался и вдруг погрузился в размышления.

А вы вспомнили кое-что и открыли раздел с примерами игроков в системном магазине.

[Прогресс сюжета мира совершенствующихся: 78]

---

Содержание примеров игроков можно рассматривать как сто способов сломать систему.

Один из них — это игрок, который, завершив все задания, настолько полюбил этот мир, что отказался уходить. Вы начали подозревать, что старейшина-пёс и есть этот игрок.

Если это так, то это плохо. Вы надеялись, что он поможет вам!

Вы снова просмотрели примеры. Снова?

Вы наконец задумались о том, что с вами происходило с самого начала.

Почему с момента вашего попадания в этот мир вы чувствовали странное предчувствие, которое всегда сбывалось в самые неподходящие моменты?

<http://bllate.org/book/15441/1369548>