

Глава 2

Принцесса Элизабет S Альтер

Журналист Мария Адра

Подведем итоги: Я прогулялась, спасла девочку от работоторговцев, умилилась ее милотой, чуть не была схвачена охранниками, схватив девочку сбежала, узнала, что девочка на самом деле - вторая принцесса королевства Альтер, конец.

Теперь мне грозит комбо из обвинения в захвате важной личности королевства, плюс похищение детей. Что же делать.

- В худшем случае отправлюсь в тюрьму.

- Тюрьму?

Тюрьма. Так наказывают игроков в Infinite Dendrogram. К ней прибегают когда игрок совершает преступление по отношению к тиану, за ПК сюда не сажают. Было бы крайне проблематично, если бы сажали. Пока ты в тюрьме, все способы перемещения отрезаны. И не было еще такого, чтобы кто-то смог сбежать. Если верить информации на доске объявлений, то в тюрьме есть все необходимое и даже свое подземелье, так что игрок может продолжать наслаждаться игрой несмотря на изоляцию. Но выйти наружу - невозможно. И местонахождение ее неизвестно. Ходят сомнения, не находится ли она на отдельном сервере, несмотря на то, что в игре есть только один сервер. Но правды не знает никто.

В тюрьму не отправляют как только совершишь преступление. Когда об этом становится известно, страна подает в розыск и порталы этой страны становятся недоступными. Контрольные точки расставлены по всему королевству, как в городах, так и в небольших поселениях. Они необходимы, чтобы возрождаться после смерти, поэтому часто используются всеми игроками. Но если получить пенальти и не иметь при этом ни одной рабочей контрольной точки - возрождаться придется в тюрьме. В принципе, вполне адекватное решение. Ведь мастера в этом мире бессмертны. Необходимы какие-то меры, чтобы не давать им творить все что вздумается, а тогда просто умирать и возрождаться.

Для того, чтобы подать игрока в розыск, стражникам нужно указать его имя, лицо и обвинения. Кстати, даже если контрольные точки одной страны откажут, если зарегистрировать перед этим портал какой-то другой страны, то можно будет без проблем телепортироваться и туда. Это называют "Высоким полетом". Бывает, что страны берегут сильных мастеров, которые обеспечивают прирост боевой мощи, даже если они совершили преступление в какой-то другой стране. Впрочем, если совершить особенно жесткое преступления, то могут объявить в розыск одновременно во всех семи странах. Но до этого времени было всего несколько таких случаев.

К слову, за кражу члена королевской семьи как раз могут объявить в розыск интернационально. "Что же мне делать," - раздумывала я, наблюдая как принцесса жадно поела сахарную вату.

- Мм? Что такое? К моему лицу что-то прилипло?

- Немного ваты, - ответила я на ее недоумение от моего взгляда, после чего оторвала кусочек

ваты и съела. Сладко.

Что ж пока у нас есть Маскировка и Очарование. Так легко никто не догадается, что это принцесса. Можно было бы сделать нас менее заметными с помощью Контроля присутствия, но это может наоборот, привлечь внимание сильного игрока или тиана, вызвав подозрения. Обойдемся без этого.

Что ж, главный вопрос в том, почему принцесса вообще шляется по городу одна. Стражники ее ищут, может втайне выбралась город посмотреть? Это как "Римские каникулы". В Гидеоне есть что-то наподобие "Уст истины"*? И мы положим руки в рот божества как в том фильме... нет, нельзя. Такому лжецу как я оно точно откусит.

- О чем это ты так думаешь все время?

- А, просто подумал, что мы напоминаем комедию.

- Комедию?

Вернемся к вопросу, почему принцесса здесь. Можно попробовать заставить ее раскрыть мне свою личность.

- А, точно, мы ведь таки и не познакомились. Я Журналист Мария Одра.

- Ага, Мария, понятно! А мое имя Элизабет, я вторая принцесса этого королевства!

-

Она и не собиралась скрывать ничего. Но маска на лице... она просто так ее одела, потому-что понравилось?

- А как вы оказались в том переулке?

- Это потому-что я слышала, что Гидеон - очень веселый город! Но слуга не хотел выпускать меня. Поэтому я тайно сбежала, чтобы хорошенько повеселиться!

Значит она действительно сбежала, чтобы погулять по городу. Но она решила веселиться открыто, не скрывая ни своего имени, ни положения. Уверенная в себе девочка.

- Это уже "Большой побег".**

- Ага, я выбрала подходящий момент.

...принцесса может сбежать просто подобрав подходящий момент? Если это действительно так, в норме ли королевство? Конечно нет. Вероятно из-за недавней войны.

- Так что я решила оторваться по полной! Вот только...

- Вот только что?

- Вообще-то я потерялась. Поэтому хочу, чтобы ты устроила мне экскурсию!

Вот почему ты была в том переулке. И хочешь чтобы я погуляла с тобой. Если я буду и дальше с ней находиться, меня схватят за похищение. Но я буду переживать намного больше, если оставлю эту милую, маленькую, ничего не знающую принцессу одну в городе. ...кроме того

меня заинтересовало несколько вопросов.

- Хорошо, я согласен.

- Правда?!

- Да, я никогда не вру.

Когда я для начала спросила, куда Ее Величество желает направиться, ответ был до невозможного простым: "туда, где весело!". В этом городе дуэлей Гидеоне, самое веселое место, несомненно, арена, но я не уверена, насколько стоит вести маленькую девочку туда, где все пропитано запахом крови. Нет, ну на самом деле барьер вокруг арены не дает запаху проникнуть к зрителям. К тому же, благодаря этому барьеру, даже получив смертельный урон, как только дуэль заканчивается, игроки оказываются абсолютно невредимы. Очень удобные и выгодные барьеры. К слову, они не были созданы королевством. Барьеры находились здесь с древних времен, а люди построили 30 арен, чтобы использовать их. Постепенно, вокруг вырос целый город. Все таки ни магии, ни технологии, что способны моментально аннулировать эффект от любого урона никто создать не способен. Если бы кто-то и смог, несомненно этим быстро воспользовались бы в корыстных целях. Думаю разработчики понимают это, поэтому и настроили барьер так, чтобы никто не мог воссоздать его. Таких потерянных технологий много. Великая Валлуа исследует руины на дне океана, чтобы узнать о них побольше.

Так как арена не подходит, я решила показать принцессе большую площадь рядом с ней. На ней тоже много столиков с едой, но не только. Разные уличные представления, музыканты, художники и предсказатели. Есть на что посмотреть.

- Ого! Здесь фестиваль?!

- Здесь собирается много людей, поэтому можно увидеть много интересного.

Начиная от катания на шарах и жонглирования, и заканчивая самыми что ни на есть разнообразными шоу, что устраивают мастера со своими эмбрионами. Среди всего этого на глаза, или лучше сказать, на уши попало одно музыкальное представление. Играло четверо: один человек и три... не человека. Парень в шляпе, что напоминала птичий клюв, размахивал дирижерской палочкой, играющий на струнном инструменте кентавр, дующий в какой-то духовой инструмент кат ши*** и кобольд, бьющий по барабанам. Необычная группа. Играют всего трое, но звук такой, словно целый оркестр, странно. Часть прохожих останавливались, зачарованы звучанием.

Да, хорошая музыка. Почему-то напомнила опенинг с Mazinger Z. Припоминаю, как слышала его музыкальных конкурсах в младшей и средней школе, а также от группы поддержки в Кошиене****.

- Какая мощная мелодия!

- И вправду.

Металлический замок ведь*****.

- Это оркестр из бандитов и монстров?

- Нет, скорее эмбрион типа Легион.

- Легион?

Легион это продвинутый тип эмбриона, что эволюционирует из комитатуса. Его особенность в том, что можно использовать нескольких комитатусов одновременно. И вот в их количестве вся загвоздка. Ведь будь это "Великая четверка", или же стена монстров из нескольких сотен - все они подпадают под категорию Легион. Здесь можно развиваться как в качество, так и в количество. Перед нами сейчас явно случай качества. Мой эмбрион "Архангел" тоже относится к категории Легион... интересно, к какому типу его лучше отнести? Наверное оба подходят.

- Значит это эмбрионы?

- Да.

- Я думала, что эмбрион это то, с чем ты дерешься.

- Говорят, что эмбрион отображает сердце человека. Поэтому не все они рождаются, чтобы сражаться.

На самом деле есть много эмбрионов, что вообще не приспособлены к сражениям. Они ведь отвечают характеру и опыту мастера, поэтому и такие бывают. Кстати, если подумать, то мой эмбрион уж слишком хорошо приспособлен к убийству, что же у меня за сердце такое.

Когда представление закончилось, принцесса активно захлопала, после чего обернулась и пошла рассматривать другие места. Она ела рожки, пыталась спасти монстров, похожих на золотых рыбок и так далее. Все здесь было как на обычном японском фестивале, поэтому для человека города ничего особенного не представляло, но принцесса... девочка очень весело смеялась. Казалось, что то, что для меня не представляет никакой ценности, для нее - настоящее сокровище.

- А теперь рисование! Я хочу, чтобы меня нарисовали!

- А разве ваши портреты не рисуют постоянно?

- Да, но они слишком серьезные! На меня не похожи! Я не такая страшная!

Похоже у нее травма. Наверное в детских глазах портреты так и выглядят. Достаточно вспомнить портреты Бетховена и Баха. Стоп, нужно ее остановить.

- Госпожа, если желаете, чтобы вас нарисовали - я сделаю это.

Ведь на ней сейчас моя Маскировка. Художник нарисует кого-то совсем другого.

- Мм? Мария умеет рисовать?

- Да. Более того, я думаю, что мое мастерство превосходит тех художников, что здесь сидят.

У моего небоевого класса есть навыки Живопись и Рисование. Они помогают перенести на бумагу то, что представил в голове. Но если игрок обладает собственными способностями к рисованию, то никакие навыки ему не нужны. Я одна из таких. В игре есть отдельное понятие

навыков, которые люди используют в игре, так как обладают ими в реальности, например творчество или кулинария. Также к ним можно отнести Исследование и Дедукция. Они позволяют находить улики, подсказки и строить теории. Правда я не встречала реальных детективов среди игроков.

- Так что, если хотите рисунок - положитесь на меня. Желаете, чтобы я вас нарисовал миленькой?

- Да!

Принцесса села на лавочку, расправила спину и посмотрела на меня. Все же сразу понятно, что она не обычная девчонка.

- Так, подождите немного...

Я достала скетчбук и карандаш. На открывшееся страницы был набросок полуголого Рея с собачьими ушами нарисованный утром. ...спрячу ка я его куда-то, чтобы случайно принцессе не показать.

Я серьезно взялась за дело, и даже бесцветный рисунок занял у меня десять минут. Но зато получилось. Хотя это и портрет, я старалась не делать его похожим на фотографию, а нарисовала в своем обычном стиле.

- И как? - спросила я, сев рядом с ней и показав рисунок.

- Оо! Очень мило! Это я?

- Да.

Она сама по себе милая, поэтому рисовать с нее миленького персонажа было просто и получилось похоже.

- Мария, ты крутая! Лучше любого мастера! Перед тобой стены расступаются!

- Нет, что ты, не настолько же.

- Ты так рисуешь, потому-что журналист?

- Нет, это не так. Я рисую не потому-что журналист.

- Тогда почему?

Почему я могу рисовать? Ну...

- Потому-что там я был мангакой.

Продолжение следует.

*Уста истины (итал. Bocca della Verità) — античная круглая мраморная плита с изображением маски Тритона. В Средние века уста считались своего рода детектором лжи: если лжец положит руку в приоткрытый рот, божество откусит ее.

**Большой побег - американский фильм 1963 года о побеге союзнических военнопленных из немецкого лагеря во время Второй мировой войны.

***Кат Ши (гэльск. Cat Sìth, Cat Sidhe, ирл. Cat Sí) — встречается в шотландском фольклоре (реже в ирландском). Волшебное создание, которое выглядит как большой чёрный кот (размером с собаку) с большими торчащими усами, большим белым пятном на груди и длинной выгнутой спиной.

***Кошиен - стадион, где проходит национальный бейсбольный турнир.

****Металлический замок - так называют Mazinger Z (боевого робота) в песне в опенинге.

<http://tl.rulate.ru/book/6607/257315>