

Глава 1. Утро проб и ошибок

□ Паладин Рей Старлинг

Наконец-то, похожий на сущий Ад день, во время которого я сражался с горной бандой Гузмейз и Мстительным духом быкоголового кентавра Гузмейз, закончился. До самого рассвета мы с Немезидой бегали на Серебре по равнине Нэкс, обсуждали планы на будущее и убивали монстров. После победы над Гузмейзом я достиг 30-ого уровня, а сражаясь с монстрами в равнине, дошел до 40-ого. И количество здоровья теперь свыше пяти тысяч. Благодаря Серебру моя скорость передвижения быстро возросла, отчего и значительно увеличилась эффективность охоты. Также мне понравилось атаковать группы противников "Очищающим Пламенем".

“Всадник в красных и черных цветах, сжигает всех вокруг вместо приветствия... вы выглядите как настоящий злодей.”

— Знаю...

Но убивать слабых монстров пачками проще чем сражаться с боссами... так что пусть.

Что-ж, уровень я поднял, можно прервать пока охоту и заняться экспериментами. В этот раз попробую использовать Серебро и Фиолетовые Поножи Злобы Гузмейза. Вчера я уже проверил, что поножи позволяют мне без проблем поглощать злобу и использовать ее как энергию. В процессе я узнал, что не только злоба погибших, но и негативные эмоции монстров во время сражения можно поглощать и использовать как источник энергии, хоть и слабый. То-есть, издеваясь над противником, не позволяя ему умереть, можно восполнять MP и SP сколько угодно... только страшно это, откажусь пожалуй от такой идеи.

Также вчера я уже убедился, что могу ездить на Серебре благодаря навыку "Единство с Конем". В этот раз хочу проверить скилы Серебра. Вот список:

Навыки экипировки:

Транспортировка

Ветряные копыта

??? (Скрытый навык)

С Транспортировкой все понятно — этот навык позволяет Серебру возить меня на спине. И чем выше навык "Верховой Езды", тем быстрее и искуснее он будет двигаться.

“Ладно, но ведь характеристики Серебра не зависят от моего навыка езды” — подумал я, и решил попробовать разогнать скакуна на полную.

— Ха-йю! Серебро!

В результате, на скорости 150 км/час я слетел. “Понятно, вот как оно работает” — думал я, панически восстанавливая здоровье, что упало почти до 0 после такого падения. Если бы приземлился на что-то тверже — умер. Хорошо, что у меня НР больше пяти тысяч.

Хоть и болезненный, но полезный опыт. Так я понял, как работает верховая езда и ее ограничения. Теперь проверим "Ветряные Копыта".

"Ветряные Копыта"

Для использования необходима Верховая езда ур.3 или Райдинг ур.6. Позволяет перемещаться по воздуху, отталкиваясь копытами от сжатого воздуха. "Стена Сжатого Воздуха" использует МР наездника для сжатия воздуха.

Значит здесь есть два условия: "Верховая Езда" и "Райдинг". Кстати разница между ними в том, что "Верховая Езда" позволяет перемещаться только на лошадях, в то время как навык "Райдинг" дает возможность использовать любой вид транспорта, поэтому и уровень требуется больше.

Моя Верховая езда, после того как я вернулся на Серебре в Гидеон, а потом до самого утра скакал по равнине Нэкс, поднялась до второго уровня. Вместе с бонусом от Единства с конем — в сумме уровень 3. Так что я могу использовать Ветряные копыта.

Я попробовал... и полетел. Хотя нет, это действительно больше было похоже на бег по невидимой тропинке в воздухе.

— Оо...

“Какой замечательный вид.”

Я почувствовал что-то такое, что в реальной жизни ощутить невозможно. Но в то же время был страх, возникающий когда ходишь по стеклянному полу на большой высоте. Но за час езды привык. К счастью, Серебро использует собственную энергию, и мое МР не падает.

Но есть навык, что потребляет мою магию. Это Стена "Сжатого Воздуха". Как можно догадаться, этот навык создает защитный барьер из воздуха, что отбивает атаки. Как раз попался гоблин-лучник, попробую защититься от него воздушной стеной.

— Давай, попробуй!

Результат: стрела без проблем прошла сквозь барьер и попала в меня, и я немедленно сжег гоблина. Все таки сжигать так кого-то под собой — ужасно. Гоблин пытался ответить мне стрелами, но они сгорали по дороге.

Разобравшись с проблемой, я начал думать о случившемся. Стена сжатого воздуха слишком слабая. “Как ни посмотри, такое совсем не годится”, — подумал я, но потом понял, что вообще-то, ничего странного. Ведь маны потратилось совсем немного. То ли моей магической энергии не хватает, то ли я пожадничал, но это обернулось мне боком. Теперь попробую влить всю ману в эту защиту. Следующий образец для эксперимента — гоблин-воин.

— Нападай!

Результат: он заехал мне топором. Сначала было что-то похожее на стену, но гоблин легко преодолел ее и с глухим звуком треснул меня. Кое-как избежав проломленного черепа, я взялся сражаться с гоблином вблизи. Победил, но без единого очка МР это было опасно.

— Без толку.

“Да, без толку.”

Навык Серебра Ветряные копыта. Езда по воздуху окей, но вот воздушный барьер с моим количеством маны — абсолютно бессмысленный.

“Мне кажется, что этот навык просто не эффективен.”

Я тоже об этом подумал. Награда MVP, Дымные Наручи Гардранда, со значительно меньшими затратами маны могут проводить мощные атаки "Очищающим Пламенем" и "Адскими Миазмами". Все таки награды MVP на порядок выше...

— А, — неожиданно у меня возникла одна мысль. Если использовать это вместе, то может и получится.

Результат: план удался. В этот раз я остался цел. Вообще, реальность пошла немного в разрез с ожиданиями, но единственный минус это то, что я весь испачкался.

И еще одно.

— В городе такое использовать нельзя ни в коем случае...

“Сразу в розыск попадем.”

Подумав, мы решили пока отложить эту свежо придуманную технику на потом.

Как раз когда мы закончили с экспериментами и кое-как наловчились, поднялось солнце, и мы направились назад в город. Зайдя в таверну, я смыл собравшуюся пыль и грязь в душе и направился в караульное помещение Рыцарского ордена. Ведь Лилиана вчера сказала, чтобы я зашел к ним и доложил о Гузмейзе. Я решил, что не стоит это откладывать.

Подойдя к зданию Ордена, я увидел многих людей похожих на рыцарей, что беспокойно бегали туда-сюда. Здесь было где-то в 5 раз живее чем в старшей школе прямо перед фестивалем. Похоже они тяжело работают готовясь к какому-то событию. Стараясь никому не мешать, я быстро юркнул в освободившийся на короткое время проход и направился в комнату, о которой мне сказала Лилиана. И по дороге...

— А.

— Мм?

Неожиданно я наткнулся на рыцаря в белых доспехах и знакомым лицом... это тот самый, которого Лилиана называла “Сэр Линдос”. Похоже он тоже меня узнал, так как остановился.

— Здравствуйте.

—

Я попробовал поздороваться, но ответа не последовало. Ну, он ведь не любит мастеров, ожидаемая реакция. Я не сильно расстроился по этому поводу и решил уже было идти дальше, как...

— Я слышал, ты победил банду Гузмейз, — обратился ко мне Сэр Линдос.

— Да. Но не сам, мне помогли друзья.

—

Я ответил, и рыцарь снова замолчал, прикрыв глаза. И через некоторое время...

— Спасибо, — проговорил он и ушел.

—?

Чего это он.

— Наверное хотел просто поблагодарить.

— Но почему?

— Кто знает.

Теряясь в догадках я продолжил свой путь в нужный мне офис.

Часть помещения, в котором размещен Орден рыцарей королевства открыта для всех, чтобы жители всегда могли обратиться в случае беды. Конечно, во имя секретности есть запрещенная часть здания, но нужный мне офис находился в открытой. К тому же везде развешаны указатели, поэтому блуждать не пришлось. Я быстро нашел нужную комнату и объяснил, зачем явился.

Служащий у меня совсем в голове не отложился. Помню только, что несколько раз он давал мне разные документы и просил посмотреть на них и подписать, если меня все устраивает. Перечитывая, я убеждался, что все написанное меня действительно устраивает и подписывал. Вот только один пункт “Право на изъятие у бандитской банды Гузмейз ценности” остался без подписи.

Естественно, вопрос денег меня заботил. Получив поножи Гузмейз у меня отпала необходимость покупать Оберег Конного Племена для езды верхом, но это не меняло того факта, что кошелек — пуст. Тем не менее я все еще не собирался брать себе деньги заработанные на краже и убийстве детей. Поэтому я заявил, чтобы передали эти деньги детским благотворительным организациям.

Меня беспокоило, что я принял такое решение не спросив у Юго. В письме он написал, что деньги ему не нужны, но все равно, следовало бы посоветоваться. Если он будет недоволен моим решением, отдам ему свою награду в Гильдии искателей. Впрочем, не думаю, что такое случится. Мы знакомы с ним совсем недолго, но я знал, что он бы сделал то же самое. Мы с ним очень похожи. И дело здесь не только в одинаковых эмбрионах.

Когда мы закончили с документами, я оставил адрес своей таверны на случай, если со мной захотят связаться и поднялся, чтобы уйти. В этот же момент один из служащих стал и подошел ко мне.

— Спасибо, что отомстили за моего сына, — сказал он.

Я не знал, что мне ответить. Раньше мне уже приходилось принимать слова благодарности от Лилианы за спасение Милиан и Алехандро-сана, за победу над Гардрандой. Но сейчас все по другому. Есть две отличительные черты.

Во первых, я увидел только развязку. Собственным глазами мне удалось увидеть только конец банды Гузмейз. Трагедию принесенную ними и конец принесенный нами. Но ведь жители города много намучились за все это время. Да и рыцари возможно изнывали, так как не могли ничего сделать. Может поэтому Сэр Линдос поблагодарил меня? Но я не видел всего того, что происходило до моего прихода.

А второе: в этот раз меня благодарили не за спасение. Это было спасибо за месть. Трагедия уже случилась, много детей уже мертвы. Мы выполнили квест по спасению мальчика, и кроме него оберегли много других детей. Но сожженной мной нежити в темницах было в десятки раз больше. Слишком много детей не вернулось домой. От осознания этого, мне больно сжималось в груди. Что я чувствовал, если бы потерял вот так кого-то и не смог с этим ничего сделать? Это непростимо. Всегда нужно что-то сделать, необходимо найти выход. Я хочу сделать что-то. Но что...

— Что мне следует делать?

— Я не знаю ответа на такой вопрос, — ответила мне Немезида, кисло улыбнувшись. — Я понимаю, что вы сильно переживаете об этом, но мне нечего сказать в этой ситуации. Разве что: оставьте мысли о том, как исправить прошлое на героев фильмов о путешествиях во времени. Вам следует переживать только о будущем. Вы, мой мастер, человек, неспособный возвращать время вспять.

— Будущем, говоришь...

— По сути, дальше все будет также. Вы будете наткаться на проблему и влезать в нее, чтобы избежать послевкусия. Уверена, это произойдет еще не раз.

...если подумать, я такой с первого дня в Infinite Dendrogram, хотя нет, с самого детства.

— У меня чувство, что я ужасный выпендрожник.

Без какого либо плана, при каждой возможности подставляясь рискую всем и уповаю на удачу. Раньше я не думал об этом в таком ключе, но получается, что как только я вижу проблему, сразу же бегу в самый ее центр. В ответ на мои слова Немезида рассмеялась:

— Мне нравится в вас несколько вещей, и это одна из них.

— Это?

— Вы не убегаете, когда хотите кого-то спасти.

— То-есть я безрассудный?

— Вы не прячете свою смелость перед сильным врагами.

— ...

Это, как-бы... смущает немного.

— В любом случае, вы постоянно встречаете в бой с опасными противниками, поэтому нам следует стать сильнее. — Сильнее...

Если сравнить с началом, то мы стали сильнее, но все равно еще очень слабые. Несмотря на козырные карты "Месть Моя", "Обернутый Флаг" и награды MVP, все наши победы до этого времени были добыты благодаря счастливому стечению обстоятельств. И тот ПК-шник нас легко убил.

— И речь здесь не только об уровне, характеристиках или предметах. Но советоваться о том, как стать сильнее лучше не со мной. Смотрите, вот там наш товарищ с богатым опытом в Infinite Dendrogram. Может она посоветует как отомстить Убийце Высших.

Немезида указала пальцем вперед. Там, на открытой веранде заведения, в котором мы договорились встретиться, махала нам знакомая девушка в солнцезащитных очках — Мария.

Продолжение следует

Last updated 2020-03-14 13:22:45 +0200

<http://tl.rulate.ru/book/6607/257333>