

За исключением священного меча, в этом мире существовало три основных вида силы.

Магия, расовые особенности и секреты.

В реальной игре такого различия не было, и все они были объединены в систему навыков, но их можно было разделить следующим образом.

Магическая сила была самой общей и широкомасштабной силой, которая ничем не отличалась от ядра этого мира.

По сути, это была сила, с которой любой мог справиться, приложив усилия, но, конечно, существовали различия в зависимости от врождённых талантов и рас. За исключением некоторых рас, таких как демоны, люди обладали наибольшей склонностью к магии.

Расовые особенности, как следует из названия, были характеристикой, присущей определённой расе.

Для людей это была близость к магической силе, для зверолов — физические способности, а для гномов — ловкость.

Кроме того, это было не просто превосходство в определённой области, но и уникальные черты, которыми обладала только эта раса, такие как власть над духами, которой владели эльфы, навыки крови вампиров и белая магия Племена Белой Луны.

И последнее, секреты.

Секреты были неопознанной силой, источник которой был неизвестен.

Поскольку они были чрезвычайно редки, им владели очень немногие люди, а некоторые секреты были настолько могущественны, что это просто не имело смысла.

На Земле магические способности и расовые особенности были сверхъестественными силами, выходящими за рамки здравого смысла, но в концепции этого мира секреты, вероятно, считались «сверхъестественными силами».

Самой важной частью было вот что.

Просто эти секреты было очень трудно найти, но как только ты их нашёл и получил, любой мог использовать их без каких-либо условий.

Короче говоря, это был самый подходящий и почти единственный способ усилить свои

способности за короткий период.

Спрятанный предмет, который я планировал найти по пути к месту назначения, тоже был секретом.

Суперрегенерация.

Целебное таинство, усиливающее регенеративную силу организма.

Тайна суперрегенерации заключалась в расположении глубоко в горах Рутус, где находился город Дженикс, на границе территории Повелителя.

Мы ещё даже не добрались до первого города, так что до Дженикса было далеко.

На самом деле, проехать мимо Дженикса можно было, но если бы я смог разгадать этот секрет, то не было бы ничего страшного, если бы моё прибытие задержалось.

Нет необходимости слишком сильно беспокоиться.

Я вновь взглянул на Ашер.

Пока я не найду место, где была спрятана суперрегенерация, её обязанностью было сопровождать меня, следить за тем, чтобы монстры на горе меня не тронули.

Учитывая её уровень, никаких проблем возникнуть не должно.

Даже в такой ситуации она была сосредоточена только на своей работе сопровождающего, так что мне не нужно было беспокоиться, что она не справится с ней.

Конечно, это не означало, что была гарантирована абсолютная безопасность. Но такой уровень риска будет чаще возникать в будущем, так что мне следует привыкнуть к этому.

Тем не менее, если бы я начал с суперрегенерации, интересно, была бы моя жизнь проще?

Было бы намного лучше, если бы это была способность защитного типа, но что ж, сначала я должен был позаботиться о том, что мог получить быстрее и проще всего.

Я выглянул в окно.

На бескрайней равнине я увидел ряд горных хребтов, похожих на картинку. Это был чудесный

природный пейзаж.

* * *

Прошло ещё немного времени, и карета проехала через несколько городов и, наконец, прибыла в город Дженикс.

Расположенный у подножия горного хребта, Дженикс обладал более мощной крепостью по сравнению с другими городами, мимо которых мы проезжали.

— Для нас большая честь, что Седьмой Лорд посетил наш скромный город.

Мэром Дженикса был мужчина-человек средних лет.

Он казался гораздо более спокойным, чем мэр предыдущего города, который стонал и изрыгал множество похвал.

Я пошёл вместе с ним и спросил:

— Кто в этом городе лучший в географии гор Рутус?

Мэр задумался со смешанным выражением сомнения на лице, затем осторожно ответил:

— К сожалению, я не знаю, кто лучший... но я думаю, что искатели приключений из Гильдии искателей приключений знают географию горного хребта.

— Мне нужен проводник, чтобы отправиться глубоко в горы. Найдите кого-нибудь подходящего, будь то искатель приключений или кто-то ещё.

Я помню, где был скрыт секрет суперрегенерации.

Однако у меня не хватило уверенности отправиться туда без надлежащего гида.

Неизбежно возникла бы большая разница между картой, видимой на мониторе компьютера, и реальным миром.

Этот мир был игрой, но теперь он стал моей реальностью.

Многое отличалось.

Общий размер карты в большинстве игр был нереально мал по сравнению с реальностью. Настолько, что можно было передвигаться из одного района в другой пешком.

Это было естественно для игры, поскольку невозможно было заставить игрока потратить год только на путешествие.

Мне всегда нужно было помнить об этой разнице.

Точно так же, как потребовалось много времени, чтобы добраться от замка Повелителя до этого места, Дженикс, фактический размер этого континента был бы в тысячи раз больше, чем в игре.

Поскольку было совершенно неизвестно, какая местность или объекты заполняют промежуток между ними, проводник был бы абсолютно необходим.

Расположение скрытого фрагмента ни в коем случае не будет отличаться.

Дело было не только в рельефе местности; это была проблема с сеттингом игры.

Я обратился к мэру.

— Если кто-нибудь знает об «огромной скале в форме песочных часов», расположенной глубоко в горах к северу от города, обязательно приведите их.

Скала песочных часов была верным указателем на разгадку секрета.

<http://tl.rulate.ru/book/81961/2807072>