

С оглядкой миновав лес, мы натолкнулись на дорогу.

Думаю, теперь можно немного расслабиться.

— Ну, что делать будем?

— В смысле? — переспросила Кидзуна и обернулась.

— Мы ведь вместе из-за чрезвычайной ситуации, так? Вот я и спрашиваю, теперь мы расходимся или нет?

— Почему ты вдруг предлагаешь разделиться? — недоуменно поинтересовалась охотница.

— Уа-а-а, Наофуми-сан... давайте останемся с Кидзуной-сан. Одним нам слишком опасно.

...В принципе, если мы останемся вместе, ничего страшного случиться не должно.

Ведь Кидзуна, по её словам, подруга Грасс, с которой у нас временный союз.

Но лучше еще раз удостовериться.

— Я решил уточнить, чтобы ты потом нас не бросила в самый нужный момент.

— Какой ты мнительный... мне незачем вас бросать, если вы заодно с Грасс и остальными. Кроме того, меня в этой стране не любят, и оставаться одной мне опасно. Хотелось бы иметь помощников.

— Хм...

Положение вещей мне не очень понятно, но одной Кидзуне, видимо, будет неуютно.

— Пересечь границу тоже будет непросто...

— Ты не можешь уйти телепортацией?

Кстати.

Попробую-ка применить Портал Шилд.

Попробовал, и... ни одной сохраненной локации.

Сбросилось, потому что мы в параллельном мире? Вроде бы сама по себе способность рабочая...

Заглянул в помощь, но там таких подробностей не нашел.

Как-то неважно от мысли, что обратно в тот мир только через волну и удастся попасть.

— Во-первых, у навыка есть ограничения... во-вторых, так не в любое место можно попасть.

— Кажется, способы телепортации у нас с тобой разные.

— Ага. У меня “Манускрипт Возврата”. Чтобы им пользоваться, нужен сам Манускрипт, а им в этой стране пользоваться нельзя.

— У меня Портал Шилд. Он позволяет запомнить до трех знакомых мест и перемещаться между ними.

— О, как удобно.

— Вот только сейчас все сохраненные точки... сбросились. Поэтому я как раз собирался спросить, куда мы сейчас.

— Понятно... значит, навык у тебя удобный, но пользоваться ты им тоже не можешь. — ответила Кидзуна, смахивая пыль с плаща. — Вариантов у нас несколько. Первый — идти к границе и оттуда перебраться в более безопасную страну.

Переход через границу... до сих пор мне не удалось этот трюк провернуть.

Во время побега от Мелромаркского розыска у границы меня ждали толпа солдат и троица Героев.

— Но придется пройти кучу застав. С ними можно договориться, но денег вряд ли хватит.

— Они берут взятки?

— Да, если документы есть. Я слышала, тут система примерно как в эпоху Эдо. То есть, в столицу-то попасть несложно, а вот покинуть затруднительно.

И наряд Грасс, и плащ Кидзуны наводят на мысли, что мы попали в еще один параллельный мир а-ля Япония.

Но наверняка сказать тяжело — Ларк и Терис плохо вписываются.

Документы, значит.

Помнится, в торговые времена у меня был пропуск. Наверное, здесь что-то другое.

— Так вот, сбежать в другую страну у нас скорее всего не выйдет.

— Тут что, диктатура?

— Да не то чтобы. Просто свобода перемещения ограничена. Если решим добраться до столицы... отделаемся легче. К тому же пока что это должно быть нетрудно.

— Это почему?

— Потому что никто еще не знает, что я сбежала из лабиринта. И я предполагаю, что у нас есть шансы добраться до Песочных Часов Эпохи Драконов.

— И на что они нам сдались?

— Оттуда можно сразу оказаться в безопасной стране. Телепорт. У вас такого не было?

А-а, да, в онлайн играх бывает.

Портал вроде моего — тоже вид телепорта, но с упором на удобство игрока.

Чаще всего портал — способ унести ноги в экстренной ситуации или вернуться в город, например, после охоты на монстров.

Однако сейчас Кидзуна говорит о способе перемещаться между городами и странами.

В городах стоят специальные устройства, между которыми можно относительно свободно перемещаться.

Тоже удобный способ, но по-своему.

В некоторых играх порталов не существует, зато такие стационарные телепорты есть.

Еще их можно называть городскими порталами.

— А еще... кажется, волны все-таки идут, потому что я вижу у себя перед глазами иконку с песочными часами. Можно и так сбежать.

— Хм...

Вариантов несколько.

Первый — пересечь границу государства, для которого Кидзуна — заключенная.

Сложность: придется проходить заставы, для этого нужны деньги. К тому же пересеченная граница может обернуться конфликтами.

Второй — дойти до Песочных Часов и переместиться с их помощью.

Как сказала Кидзуна, это проще. Но риск все равно есть: не факт, что нам удастся к ним приблизиться.

Наконец, третий — сбежать через призыв на волну. Вот этого мне совсем не хочется.

— И сколько там до волны, кстати?

— Эт-то... две недели где-то.

— Долго еще...

Мы и сами не можем оставаться в мире Грасс вечно.

И мне просто не хочется терять время.

Нужно отыскать Рафталию и остальных.

Кстати, где она?

Я еще раз проверил печати раба и монстра, но отзыв был слабый.

Такое чувство... что они просто плохо работают.

Впрочем, как я понял, Рафталия и Фиро все же в этом мире...

— Пока что вам, наверное, стоит набрать Уровень.

— Пожалуй. Нам нужна экипировка и, по возможности, деньги.

На ту же экипировку.

Не хочу обижать Кидзуну, но вещи, которые она нам одолжила, не лучшего качества.

Хотя она, возможно, специально выбрала нам вещички, которые можно носить на низких уровнях.

— Еще нам стоит добраться до какого-нибудь города, чтобы побольше разузнать.

— ...Хорошо. В общем, лучше нам пока держаться вместе.

— В очередной раз спасибо за поддержку, Наофуми и Лисия.

— Угу-угу. Так вот, Лисия. Пока Рафталии нет, сражаться предстоит тебе... а уж против людей из нас только ты и можешь выстоять. Я рассчитываю на тебя.

— Е... есть! Постарайхк...

Опять запнулась?!

Кидзуна вон едва улыбку сдерживает.

Ну что ты никак собраться не можешь? Весь задор на Кё вышел.

Мы отделились от леса и через некоторое время добрались до города.

Город, как бы сказать... в японском стиле. Похож на старый Киото.

Навевает мысли об эпохе Эдо, но кое-что не так.

А еще я быстро понял, что прохожие здесь не той же расы, что населяла знакомый мне параллельный мир.

У них вытянутые уши, бледная кожа, и все они как на подбор красавцы... волосы золотистые... город из-за них приобретает какую-то зыбкость.

Эльфы, что ли?

— Их в этом мире называют травниками... по-твоему полулюди.

— Ясно. В общем, их проще эльфами называть, да?

И все-таки, эльфы в японских одеждах смотрятся... почему-то вполне нормально.

С чего бы?

А, кажется, понял.

Я их рассматриваю просто как длинноухих иностранцев в свободных одеяниях.

Вот если бы они еще и волосы на японский манер заплетали, мне стало бы не по себе.

Чаще всего эльфов считают охотниками, но есть и стереотипный образ эльфа-мага в соответствующей одежде. Тут уж кому что.

Кстати о вкусах, Рафталии бы одежда в японском стиле наверняка подошла.

Еще я заметил полупрозрачных людей, похожих на Грасс.

— А это кто такие? Они той же расы, что Грасс?

— Ты что, не слышал о них? Это призраки, в других странах их зовут спиритами.

— Спиритами?

— Только не верь рассказам о воплощенных душах. Хотя, с другой стороны, в названии оружия, которое делают специально для них, часто встречаются слова “душегуб”, “душерез” и так далее. Короче говоря, они... открой-ка Статус.

Я открыл Статус и еще раз окинул взглядом...

...Вместо НР теперь “Жизненная энергия”. А вместо SP “Духовная энергия”...

Чтобы не путаться, буду называть по-старому.

И как это понимать?

— Особенность спиритов как расы в том, что у них единый показатель энергии, который объединяет жизненную и магическую... это духовная у обладателей Кланового Оружия.

— Чего? То есть, они применяют заклинания в счет жизни?

— Вроде того, ага. Кроме того, все их характеристики завязаны на энергии, а Уровня в принципе нет. Для них энергия — жизнь.

— Нет Уровня?

— Угу. Но чем у них больше энергии, тем они сильнее. Эта раса славится крепкой защитой, поскольку они могут выдержать такие атаки, что простым людям не по зубам.

Теперь ясно, почему Грасс такая чудовищно мощная.

— Их слабое место в том, что восполнять энергию они могут только похищая у сородичей или дожидаясь, пока сама восстановится.

— Ни магия, ни предметы не восстанавливают?

— Угу. Призракам, в отличие от людей и травников, нельзя рассчитывать на восстанавливающие заклинания.

— Так вот как, — протянула Лисия и закивала.

Ей приходилось сражаться бок о бок с Грасс, и теперь ей наверняка многое стало ясно.

Как и мне.

То, как она спокойно пережила Айрон Мейден, как не сгорела в пламени Гневного Щита...

Стоп.

— Выходит, если они смогут быстро восстанавливать энергию, то станут очень сильны?

— Получается, что так.

Я сразу вспомнил, как Ларк плеснул на Грасс лекарство восстановления духа.

Она от этого сразу стала гораздо сильнее... получается, в этом мире этого лекарства нет?

Хм-м... как-то подозрительно.

Но ладно, первым делом надо набрать Уровень.

— Ладно, понял. Ну что, пока тут поживем?

— Насколько я вижу, можно и тут...

Мы шли с Кидзуной по городу и скоро оказались рядом с крупным зданием.

Что здесь? И входит толпа, и выходит толпа.

Внутри мы увидели... то, что я назвал бы гильдией авантюристов.

На досках объявлений висят объявления о розыске преступников и запросы.

Кидзуна изучила объявления и подошла к нам.

— Кажется, никто еще не заметил, что мы сбежали.

— Хорошо, только объясни — что там такое?

Я указал взглядом на устройство в дальнем углу здания гильдии, похожее на кристалл на подставке.

По виду он напоминает мне машинку для ледовой крошки.[]Как известно, в Японии есть такое мороженое.

Перед ней стояла очередь. Каждый вставлял в неё какой-то амулет, а затем словно начинал

стучать по клавиатуре.

Затем появлялся... не лед, а дым и всяческие вещички.

— Вон то? Нам та штука не нужна.

— Что это?

— Устройство, дублирующее функции Священного и Кланового Оружия в том, что касается дропа. Её придумали камни, то есть, люди вроде Терис-сан... их еще называют джевелы — когда-то они были драгоценными камнями, но обрели силу и превратились в людей.

Сегодня для меня многое прояснилось.

Когда мы вместе с Ларком охотились на Кальмире, тот заявил, что в дропе — одной из уникальных возможностей Геройского Оружия — нет ничего необычного.

Другими словами, в их мире это действительно обычное дело.

— Правда, устройство уступает нашему Оружию. Все, что оно может — дать возможность выбрать друп лучше и материализовать его. Если смыслишь в магии, можно то же самое в пути делать, самому.

— Ясно...

Кажется, технологически этот мир превосходит тот.

В общем, в амулеты авантюристы заключают души монстров, затем в машинке разбирают друп и достают тот, что приглянулся.

Интересно, я этих амулетов в тот мир прихватить не смогу?

А еще лучше будет, если научусь их делать. Разбогатею.

— Это же потрясающе — можно зарабатывать вещи за победу над монстрами!

— Ицуки так тоже делал, если забыла.

Интересно, как эта технология не появилась в том мире, в который меня призвали?

Сделали бы, если можете.

<http://tl.rulate.ru/book/22814/3760955>