

После встречи с Климтом мы переместились в библиотеку гильдии, чтобы найти побольше информации о Равнине Маоками.

Как сказал Климт, с момента моего пребывания на равнине тамошнее зверье стало сильнее. Так что соваться туда, не разведав что к чему было бы опасно.

Бегло осмотрев имеющиеся материалы, мы поняли, что информации довольно много. Судя по всему, Алесса, будучи городом совсем рядом с демонической зоной, проводит постоянные исследования и наблюдения за ней.

(Фран, ты тоже постарайся прочитать настолько много, насколько сможешь)

- Угу.

Ну, давайте посмотрим, насколько Фран хватит.

Для начала, мы пришли к заключению, что звери с равнины не подлежат никакой определённой классификации.

Хотя есть ненулевой шанс встретить какой-нибудь редкий экземпляр демонического зверя, но добыча с него и состав экосистемы останутся загадкой. Кроме того, учитывая, что каждый раз набор зверей на территории зоны разный, гильдии трудно подобрать оптимальную команду для сражений с ними.

В обычных демонических зонах существует по большей степени определённая экосистема, в которой живут разные виды демонических зверей, так что даже если что-то пойдёт не по плану, то с этим можно справиться. Однако в случае с Равниной Маоками у тебя нет выбора, кроме как импровизировать на ходу.

Ситуация усугубляется ещё и тем, что уровень угрозы обитающих там зверей повысился.

Хотя я имел шанс наблюдать за ними в прошлый раз, они были настолько разнообразны, что я бросил попытки стараться всех их запомнить. Слишком уж они были многообразны, и все - со своими особенностями.

Также, из-за Иссохшего Леса эта равнина легко накапливает магическую энергию, что на порядок ускоряет репродуктивный цикл местного зверья. Именно поэтому он в несколько раз быстрее, чем в других местах. Дальнейшее берёт на себя естественный отбор. Одни звери, убивая других эволюционируют, пока не захватывают власть над территорией, как этакie боссы локации.

Однако, так как высокоранговым демоническим зверям для существования необходима магическая энергия, то можно сделать вывод, что за пределы Иссохшего леса они не выходят.

Но, судя по всему, история знает несколько случаев, когда звери с хорошо развитой способностью к полёту могли преодолеть Иссохший Лес и вырваться во внешний мир. Дело в том, что способность этого леса вытягивать магическую энергию оказывает влияние и на воздушное пространство над лесом, так что в обычной ситуации звери стараются к нему не приближаться.

Но, проводя несколько раз в год наблюдения на равнине, гильдия заметила такую особенность, что доминирующие звери сменяют друг друга с завидной регулярностью.

В обычной демонической зоне те особи, которым удалось крепко занять нишу в экосистеме, нередко остаются царствовать на своей территории несколько десятков лет. В случае же Равнины Маоками, даже звери выше ранга "С" то и дело сменяются новыми видами.

Даже зверям ранга "А" на этой равнине сложно продержаться дольше нескольких десятков лет. Вероятно, звери там восстанавливают магическую энергию медленнее, чем в других зонах. Может, это влияние Иссохшего Леса, может в чём-то другом, но в других местах звери, судя по всему, не способны выжить, не поглощая в несколько раз большее количество магической энергии.

Так что на равнине не стихают сражения, ведь для выживания зверям требуется непрерывно пожирать друг друга. Однако слишком сильных из них другие звери начинают сторониться, что сильно затрудняет охоту. Более того, расход энергии у них вырастает до небес.

Чем сильнее становится зверь, тем труднее ему поддерживать свою жизнедеятельность, и в итоге он, ослабевший, становится жертвой зверей более низкого ранга.

Хотя теоретически люди должны тоже быть подвержены этому воздействию, кратковременные наблюдения, судя по всему, не дали результатов. Наверное, так как это демоническая зона ранга "А", организовать на её территории условия для проведения долгосрочного эксперимента не представляется возможным.

А чувствовал ли я подобный эффект на себе, пока находился на Равнине Маоками? Честно говоря, не замечал. Но всё-таки это было первое место, с которым я познакомился в этом мире. Сравнивать мне было не с чем, да и восстанавливать энергию я мог довольно эффективно с помощью магических камней.

Кроме того, думаю, мой расход энергии становился эффективнее вплоть до того момента, когда я покинул равнину.

Кстати, нам удалось найти ещё и материалы касательно самого важного - постаментов в центре равнины, на котором я обнаружил себя в самом начале своей новой жизни. Даже заведующий

библиотекой дед сказал, что никогда ни о чём подобном не слышал.

Известно, что в центре равнины расположено множество древних руин, но присутствие там какого-то примечательного алтаря никто подтвердить не может.

(Что же это всё значит... ?)

(Неужели он пропал?)

(Мдаа. Это кажется довольно очевидным выводом)

Однако тот загадочный мужчина всё-таки попросил меня прийти к некоему алтарю. Быть может, он о имел в виду другой? Можно будет сказать с уверенностью только после того, как попадём на равнину. Быть может, это даже и не алтарь в привычном смысле слова.

(Что ж, раз ничего в голову не приходит, то пойдём туда и выясним)

(Угу!)

Следующими на наши глаза попались материалы об Иссохшем Лесу.

Впрочем, на удивление, из них удалось почерпнуть мало чего нового.

В основном моё внимание привлек тот факт, что, судя по всему, источник этого самого феномена вытягивания магической энергии находится под землёй.

Хотя эффект ослабевает по мере набора высоты, и остаётся весьма сильным на уровне земли, при погружении под землю скорость поглощения увеличивается.

Но, в процессе раскопок в поисках того самого источника, исследователи гильдии уже не могли использовать магические заклинания, и в их распоряжении были лишь одни лопаты и мотыги. К сожалению, из-за того, что в этом лесу промышляют гоблины, дальнейшие исследования феномена пришлось оставить.

Вот оно что. То, что этот лес вытягивает магию из окружающего пространства не значит, что там никто не живёт. Низшие демонические звери, не зависящие от магии, вроде гоблинов, могут спокойно жить в нём, как и обычные звери.

Но как раз этот факт является обременительным для авантюристов. Авантюристы низкого ранга не всегда могут дать отпор гоблинам, оказавшись без магии.

Так что тут лучше всего сработает высокоранговый авантюрист, хорошо владеющий оружием. Например, для Фран они не представляют никакой проблемы. Так что нам беспокоиться не о

чем, разве что посещение этого места затронет мою давнюю психологическую травму, ха-ха.

Хотя не хотелось бы по возможности там задерживаться надолго, но в зависимости от силы монстров на Равнине Маоками можно сделать Иссохший Лес своим опорным пунктом.

Пока я над этим думал, я почувствовал чьё-то присутствие недалеко от нас. И этот "кто-то" приближался. Было ясно, что его внимание было направлено на Фран, но я не ощущал никакого враждебного настроя.

- Хай. Фран-сан, вы тут?

- М? Кто это?

- Эй, эй! Только не говори, что забыла! Это же я!

- ... ?

Насколько бы знакомым мне не казался этот мужчина, Фран его совершенно забыла. И, судя по его выражению лица, он был в совершенном шоке от того, что его забыли.

- ...ты кто?

- Ха... ха-ха-ха. Ну говорю же, это я. Помнишь, мы вместе в подземелье спускались. Лидер команды "Рёв Дракона", Клад-сама!

- ...хмммм.

Перед нами стоял тот самый авантюрист, с которым мы когда-то исследовали подземелье, Клад. Ранее он представал перед нами как хулиган, задирающий Фран, но потом его отношение к ней кардинально изменилось. Во время того приключения он многое понял, и в итоге признал силу Фран.

Но, как ни странно, Фран и вправду его забыла. Всё-таки он обращался с ней плохо, да и слабаком был. Однако меня он сумел немного восхитить. По сравнению с прошлой встречей он стал "значительно" сильнее.

Имя: Клад Возраст: 23 года.

Раса: Человек.

Профессия: Копейщик

Характеристики

Уровень: 27

Очки жизни: 148; Очки маны: 104; Сила: 86; Выносливость: 70; Проворность: 74; Интеллект: 55; Магия: 50; Ловкость: 49.

Навыки

Транспортировка: Ур.2; Акробатика: Ур.4; Сопротивление голоду: Ур.3; Искусство рукопашного боя: Ур.1; Техника копья: Ур.2; Искусство копья: Ур.5; Устрашение: Ур.3; Альпинизм: Ур.3; Сопротивление яду: Ур.1; Контроль внутренней энергии.

Экипировка

Высококачественное стальное копье, Панцирь из кожи бронящерицы, Наручи из кожи горного быка, сапоги из кожи бронящерицы, Накидка из кожи каменного паука, Кольцо рассеивания яда.

Ну, теперь можно сказать, что он действительно тянет на ранг "D".

- Ну так, какое ко мне дело?

- Аа, да нет, никаких дел. Ха-ха... ха...

Наверное, он надеялся, что Фран ему ответит что-то в духе "Давно не виделись!", или "О, дружище, сколько лет!". Увы, своим отношением он не заслужил место в памяти Фран. С грустным лицом, он побрёл прочь.

Ну извини, Клад-кун. Но лучше используй время с пользой, у тебя его не так много. Живи достойно.

- Что, уже всё?

- Угу.

- Фот как.

- М?

Решив попрощаться на обратном пути с Нелл-сан, мы не ожидали увидеть такое... Рядом с ней стояла так самая девушка, что первой принимала Фран в гильдии после возвращения. Она держалась за обе щеки, что опухли и покраснели, будто персики. Судя по тому, как притихли авантюристы - ей устроили взбучку.

- Да ничего, я её просто немного проучила.

Нелл-сан, страшная у вас улыбка!

- Профу профения.

Держись, новичок, держись!

Перевод - VsAl1en

<http://tl.rulate.ru/book/292/381051>