Наконец-то я добрался до самой интересной темы. Непонятно только, почему девушка так напряжена, но мне как-то по боку. Давай! Рассказывай! Рассказывай!

- Услуги по сохранению предоставляет каждый офис Кафры. Они располагаются во всех городах и услуга эта совершенно бесплатна. В зависимости от того, где вы были сохранены, именно на этот офис будут ориентированы ваши биометрические данные при телепортации или смерти. – дала она общую вводную.

- Как именно происходит сохранение? – задал я следующий вопрос.

- Вы становитесь на специальную считывающую платформу, а сотрудница проводит сохранение. – указала она на платформу, которую я приметил в правой части зала.

- Можете мне её провести?

- Конечно. Пройдёмте.

Мы встали из-за стола и прошли к платформе. Тут на полу было нарисовано шесть замысловатых магических кругов, какие обычно рисуют в манге. Куча символов и знаков непонятного смысла и назначения. Пять кругов были расположены в ряд вдоль стены, а один находился в стороне. Как раз к этому одиночному мы и подошли.

- Вставайте в этот круг. – сказала она мне.

Я сделал как велено. Никаких изменений не произошло. Я повернулся к девушке и стал за ней наблюдать. А посмотреть было на что. Из кармана она вытащила некий прямоугольный предмет, который она быстрым движением растянула в стороны. Между двумя раздвинутыми частями находилась то ли плёнка, то ли энергетический слой, но именно на нём она начала что-то набирать пальцами.

Я не понял, это что… раскладной планшет?! Это уже будет повыше уровнем, чем недосмартфон Брэда! Да что там, такие даже в моём прошлом мире ещё не разработали!

Закончив щёлкать на своём планшете, символы на круге подо мной начали светиться, а я ощутил что-то похожее на то, когда меня сканировал Крис, только… это излучение было более интенсивное. Аж до мурашек на коже. Продлилось это секунд 10, после чего круг погас.

- Готово. Теперь вы сохранены на этой платформе. – сказала девушка.

- Довольно… специфические ощущения. – сказал я, выходя из круга.

- Понимаю, не многим они нравятся. Но тут ничего не поделаешь. Остаётся только привыкнуть. – сказала девушка, пожав плечами.

- Значит, моё сохранение прошло без каких-либо осложнений? – спросил я, вспомнив про своё необычное происхождение.

- Какие тут могут быть осложнения? Система показывает, что всё в порядке. – ответила она, не понимая, к чему я задал такой вопрос.

- Угу… значит, если я сейчас использую Крыло Бабочки, я перемещусь на одну из этих платформ? – спросил я, указав на те, что у стены.

Крыло Бабочки – это такой удобный предмет, который моментально доставляет тебя на точку сохранения, где бы ты не находился. Работает даже в бою. В плане выживания – это реально читерский предмет.

- Нет, это отправляющие платформы. Через них люди отправляются в другие офисы Кафры. При использовании Крыла Бабочки, вы попадёте на принимающие платформы. Они в том зале. – сказала она, указав в сторону прохода, закрытого шторой.

- Я могу прямо сейчас испытать эту возможность? – спросил я, достав крупное фиолетовое крылышко.

- Конечно. – кивнула девушка.

Я уже приготовился испытать свою первую телепортацию, но тут возник один глупый вопрос.

- Эм… напомните, как ею правильно пользоваться?

- Просто раздавите её. – прозвучал спокойный ответ.

Как она и сказала, я раздавил крыло. Внезапно из руки вырвался ослепительный свет, и у меня в глазах всё побелело. В следующее мгновение у меня возникло такое ощущение, будто меня подбросили в воздух без возможности упасть. Разглядеть ничего не получалось, словно я попал в комнату, заполненную очень густым дымом. Прошло ещё несколько секунд, и ощущения вернулись в норму. К такой резкой перемене я не был готов, поэтому не удержался на ногах и шлёпнулся на пол.

Оказался я в похожем зале, распластавшись на круге, напоминающий те, что я видел ранее. Только вот место, где располагался круг, было похоже на чашеобразную выемку, стенки которой были покрыты… мягкой кожей? Зачем это?

Пока я непонимающе оглядывался, ко мне подбежала ещё одна девушка. Короткая стрижка, волосы розового цвета, а одета она была в униформу, как у девушек Кафры, но белого цвета с красными крестами на плечах. Она быстренько осмотрела меня и задала вопрос.

- Нужна медицинская помощь?

- Помощь? Нет, нет, не нужна. Я просто с непривычки навернулся. – сказал я, поднявшись на ноги.

- Ну и хорошо. Будьте осторожны при перемещении. – сказала она, вернувшись за свой столик и взяла наспех брошенную книгу.

Я вышел из круга, поднявшись по мягким ступенькам и осмотрелся. В этом зале все пять кругов размещены в похожих углублениях с мягкими стенками. Из зала было два выхода. Один был закрыт дверью, а второй виденной ранее мной шторкой, через которую как раз прошла консультирующая меня брюнетка.

- Всё в порядке? – спросила она у меня.

- Да, в полном. Интересные впечатления. – ответил я.

- А… вам не приходилось пользоваться телепортацией? – спросила она с сомнением на лице.

- Нет, не приходилось. Это был мой первый раз. – сказал я, чем вызвал у девушки довольно удивлённый вид. Лучше сменить тему, пока она не начала задавать вопросы: - Кстати, у меня ещё вопрос. Почему эти круги сделаны в таком виде? – спросил я, указав на мягкие стенки.

- Это? Видите ли, при перемещении инерция никуда не девается… вы ведь знакомы с понятием инерции? – уточнила она.

- Да. Это свойство сохранения движения у тела. – ответил я, прорабатывая в голове, при чём тут инерция. Ответ пришёл достаточно быстро: - Так вы хотите сказать, что, при телепортации, можно разбиться прямо здесь?

- К сожалению, да. Например, при падении с высоты, даже после перемещения, падение всё равно произойдёт, но уже здесь. Однако, если вы не успеете набрать высокую скорость и переместитесь сразу, то есть шанс отделаться вывихами или переломами, а не смертью.

- Поэтому здесь мягкие стенки, чтобы, в случае бокового движения, не тормозить о каменные стены, верно?

- Верно. А ещё эти стенки служат перекрытием в случае… фатального исхода.

- Чтобы, от столкновения с полом, кровь не разлеталась по всему залу? – спросил я напрямую.

- Ну… да. Такие случаи – редкость, но бывают. Поэтому у нас тут всегда дежурит бригада скорой помощи. – сказал она, помахав рукой девушке в белом, а та помахала в ответ: - В центре новичков их услуги редко требуются, поскольку на полях с монстрами всегда дежурят наставники, но в городах очень часто случается, когда люди телепортируются с ранениями или даже в критическом состоянии. В этих случаях счёт идёт на секунды.

Или для того, чтобы убрать труп, ага.

- Понимаю. Очень неприятно было бы умереть в городе, едва избежав смерти на поле боя. – кивнул я.

Выходит, местная телепортация не такая имба, как в игре. Насколько я помню, высотных локаций или глубоких провалов в игре было очень много. Там функции падения не было из-за игровых условностей, поскольку игра была не трёхмерной, но в живую… блин… количество опасностей возрастает в разы.

В том же подземелье Геффена, про которое рассказывал Брэд, можно свалиться в пропасть от неудачно влетевшего в тебя моба. Кошмары – это призрачные лошади, и влететь они в тебя могут быстро и болезненно. Протаранить и скинуть человека с обрыва им ничего не стоит. А ещё можно просто сдуть противника магией воздуха. Всё это придётся учитывать.

Мы вернулись в главный зал обратно за столик. Значит, тут есть приёмные круги и исходные. Вполне логичная концепция. В игре персонажи могли проходить друг друга насквозь, но в реальной жизни такого не бывает, поэтому здесь «человекооборот» систематизирован. Также у меня появилась мысль, почему проход в тот зал закрыт шторой.

- А шторой залы отгорожены чтобы не беспокоить клиентов в случае возникновения чрезвычайной ситуации? – предположил я.

- Да. Насколько я знаю, раньше залы с кругами были совместными, но здесь ведь бывают и простые люди, которые приходят просто переместится в другой город. А когда им приходится наблюдать за появлением авантюристов, у которых могут отсутствовать некоторые конечности… это… - говорила она со слегка побледневшим лицом.

- Я понял, можете не продолжать. Вижу, не такая уж простая у вас работа, как может показаться.

- Так и есть, благодарю за понимание. – поклонилась она.

- Ещё такой вопрос. А что, если сюда перенесутся одновременно 6 человек, когда приёмных кругов только 5, что тогда будет?

- Шестой появится с задержкой, пока не освободится один из кругов. Пока на круге находится человек, ради обеспечения безопасности, функция телепортации работать не будет. Но и держать человека в промежуточном состоянии система не станет. Если в пункте приёма образовался затор, то, через некоторое время, находящийся в очереди будет перенаправлен на другую, ближайшую приёмную платформу, даже если она будет находится в другом городе. Но такое случается очень редко – в городах количество приёмных кругов намного больше, чем в этом офисе. К тому же, в отдельных залах имеются законсервированные круги. Их используют, когда какая-либо гильдия отправляется на крупную карательную операцию. Сами понимаете, при таких событиях ситуация может легко выйти из-под контроля.

- Весьма предусмотрительно. Хорошо, давайте пройдёмся по другому вопросу. В случае смерти, человек переносится сразу на один из приёмных кругов?

- Не сразу. Около минуты тело погибшего ещё находится на месте смерти, где его ещё можно воскресить. В противном случае оно исчезает и восстанавливается на месте сохранения.

- А если тело было разорвано на куски?

От моего вопроса её передёрнуло, но спокойный вид ей удалось сохранить.

- В этом случае… на месте воскресить получится только высокоуровневым воскрешением. При возвращении на место сохранения, состояние трупа роли не играет. Воскресает человек,

конечно, далеко не в лучшем состоянии, но, по крайней мере, целым и живым. Бригада скорой помощи также занимается и устранением последствий возрождения.

- Что за последствия?

- Ну… если человек, например, сгорел заживо, то, при возвращении, он ощущает жуткую сухость во всём теле. Ну и всё в таком плане. – сказала она, явно не желая вдаваться в такие подробности.

- Понятно. А что на счёт использования Листа Иггдрасиля?

Лист Иггдрасиля – особый расходник, которым можно было воскрешать павших персонажей. Использовать его можно было кому угодно, но у него было довольно долгое время каста, которое можно было легко сбить, плюс воскрешался персонаж с мизером хп. В игре он стоил где-то 3-4 тысячи зени, так что использовать его на посторонних могли только уже обеспеченные игроки.

- Лист Иггдрасиля? Ну… у них достаточно живительной силы, чтобы воскресить павшего, но только при несущественных повреждениях тела. Если сравнивать его действие в навыках, он приравнивается к самому низшему, первому уровню. Но в некоторых случаях это лучше, чем ничего.

Вот, значит, как. В игре уровни воскрешения у священников различались только временем каста и количеством хп, которое восстанавливалось у воскрешаемого. Здесь же ещё имеется пунктик на «ремонт» при особо кровавой смерти. Мда. Добро пожаловать в реальный мир, Нео.

- Это я понял, спасибо. Следующий вопрос. Несмотря на то, что людям удалось превзойти смерть, без последствий она не проходит, да?

- Превзойти – это слишком громко сказано. Да, последствия имеются. При смерти, человек теряет один уровень.

У меня аж по уху резанули её слова.

- Теряется уровень? То есть, при смерти на 10м уровне, человек скатывается на 9й?

- Да, верно. Мало того, это число накапливаемое.

- Накапливаемое? Это как?

- Душа человека не может постоянно выдерживать последствия смерти бренного тела. Её силы постепенно истлевают. Например, если человек умирает на 10м уровне, он становится 9м. Но это только первый раз. Если он умирает второй раз, то теряет уже 2 уровня и становится 7м. При третьей смерти теряется 3 уровня, при четвёртой – 4, и так далее.

- А… «фатальный порог», о котором я слышал от наставника Брэда, это…

- Это когда следующая смерть приведёт к нулевому уровню или отрицательному. То есть, при 10й смерти на 10м уровне человек уже не воскреснет. Это будет окончательная смерть.

Класс. Вот это, я понимаю, балансная правка на реальную жизнь. И это в мире, где можно даже не заметить, что тебя убило. А я ещё думал, что один процент – это жёсткий штраф.

Каким же я был наивным. Не удивительно, что люди не стремятся достичь 99го уровня. В самом крайнем случае, можно воскреснуть только 97 раз. В игре, при наихудшем раскладе или при охоте на МВП, можно было подыхать и по сотне раз в день.

С таким штрафом, возможность достичь 99го уровня становится уже совсем не вопросом упорства, как в играх.

http://tl.rulate.ru/book/60547/1632897