

□ Паладин Рей Старлинг

- Э? Рей-сан, вы можете использовать Священное сияние?

- Могу, а что?

После сэндвичей я рассказывал Марии и Люку о вчерашних событиях, и Мария неожиданно задала такой вопрос. Люк тоже слушал, но молчал, так как ему пришлось проглотить целый сэндвич несмотря на то, что ест он обычно очень скромно. Немезида и Вави все еще были полностью сосредоточены на поедании.

Так, вернемся к нашему разговору. Речь зашла о Священном сиянии. Я получил такой навык когда сжигал оскверненные тела детей в тоннелях подземелья. Он специализируется на уничтожении нежити и показывает весьма выдающиеся результаты. Если бы не он, вполне возможно, я бы не победил вчера. Ведь мало того, что я теперь способен атаковать призраков, дамаг против нежити вырастает в 10 раз. Верно, десять. На навык "Месть моя" это не работает, но все обычные атаки по мертвым стали в намного мощнее. Мой урон 300-400 ед., вдруг вырос до 3000-4000. Если считать по НР, то так за 3 удара можно Драконоподобного червя убить. На самом деле у демидра есть крепкая защита и снижающие урон навыки, так что Месть моя здесь все же намного эффективнее.

Но даже Священное сияние не могло нанести Гузмейзу какие-либо значительные повреждения. Месть моя, собрав урон от двух Смертельных вихрей и множества обычных атак, все же смогла разнести его ядро. Но интересно, сколько здоровья было у этого зомби? Не у каждого монстра ведь есть сердце, которое можно уничтожить. Нет какого-то навыка, что позволил бы видеть, сколько НР осталось у врагов?

Ладно, вернемся к теме. Священное сияние увеличивает урон против нежити в 10 раз, а кроме того, наносит мертвым неизлечимые увечья. Гузмейз избавлялся от этого эффекта, отрезая ткани вокруг ранения, но обычные зомби умирали сразу. Если бы не Священное сияние, вряд ли у меня что-то получилось бы вчера. Если бы в арсенале были только Месть моя и Очищающее пламя, скорее всего я погиб еще до встречи с Гузмейзом.

- ...

Но почему Мария так реагирует? Выглядит, словно мой рассказ удивил ее до глубины сердца.

- Как вы научились это использовать?

- Вылезло системное уведомление, что я убил сотню подходящих монстров.

- Можно я взгляну на ваши счетчики?

- Счетчики?

О чем это она, какие еще счетчики?..

- Откройте свое меню, пожалуйста, вот, здесь. В окне о сражениях, дополнительная информация. Счетчик убитых противников, отсортированный по типам.

- А, вот ты о чем.

Я нажал на вкладку, о которой говорила Мария и увидел список: Нежить, Зверь, Птица, Дракон, Демон, Элементаль, Огр, Человек. Возле каждого пункта написано число. Список был отсортирован от большего к меньшему. На первом месте - Нежить с цифрой 158. Дальше шли звери и огры.

- Здесь написано скольких я убил?

- Да... условие на количество побежденных действительно монстров есть... но это слишком мало... - Мария бормотала что-то, не отрывая глаз от чисел. Я тоже взглянул на него еще раз.

- Люди тоже есть.

Счетчик возле "Человек" у меня был 0. Похоже лич Мейз, хоть и был прежде человеком, засчитался как нежить.

- А кого можно к людям отнести?

- Классы доступны только нам. Если у противника есть какая-либо специализация - он человек. Ведь говорят, что профессия отличает человека от зверя.

- Но побежденный мной Лич сюда не попал.

- Аа, это особенность класса Лич, человек становится нежитью в момент его получения. Одно из нечастых исключений.

- Хмм.

Несмотря на такое четкое разделение, если с виду нельзя сразу же понять, человек передо мной или нет, можно попасть в неожиданную передрагу.

- Но такие бывшие люди все равно отличаются от обычной нежити. Ведь над монстрами всегда отображается их имя, верно? У мертвых, что потеряли свою человечность, название все равно не появляется.

А, да, было такое. Так немного спокойнее.

- Но зачем они и убийства людей считают, как-то это стремно...

Словно подсчет очков для маньяков.

- В этот список также попадают побежденные на дуэли в пределах барьера бессмертия, так что не обязательно убивать человека.

- Вот как.

- У меня, например, несколько сотен убийств засчитано.

Ну и заявление...

- Эмм, - Люк присоединился к разговору. - А что насчет монстров, убитых питомцами?

- Если они действуют от имени хозяина, используя очки субординации, то все убийства

засчитываются ему. Но если они присоединяются к пати как отдельный участник, то победы идут в их собственный счетчик. Его можно увидеть в меню питомца. Кстати, достижения эмбриона типа Комитатус идут мастеру.

- Понятно, а что насчет очарованных врагов?

- Хмм, действия зачарованного монстра будут засчитываться ему самому, счетчик очаровавшего его человека он не пополнит. К слову, если смертельно отравить врага, а он сбежит и умрет через некоторое время от негативных эффектов - убийство засчитается.

Получается здесь важно, кто именно действует. Если питомец занимает слот, он воспринимается системой как его боевая мощь. Но если зверь действует независимо, то и счетчик будет пополнять собственный. Если отравить противника, то засчитается себе, но если очаровать кого-то, то к действиям цели уже отношения не имеешь.

- Значит, чтобы мне, как и Рею, достичь требуемого количества побежденных противников, нельзя полагаться на Очарование или Мэрилин и Одри в качестве напарников в пати. Необходимо убивать врагов самостоятельно или использовать Лизу потратив очки субординации?

- Получается, что так... Лиза?

Не припоминаю такого имени, у него новый монстр появился? И где он? Прячется в камне?

- Это странно, - проговорила Мария, согласно кивнув сама себе.

- Что?

- Я впервые вижу игрока с навыком Священное сияние.

- В-первые?..

- Я знала об его существовании так как, мягко говоря, известные тианы: прошлый глава Рыцарского ордена и настоящий заместитель владеют этим навыком. Но ни один игрок не получал его прежде. Хоть и многие пытались, так как известно, что козырная карта паладинов Великий крест - невероятно мощный навык.

- Э? Но ведь достаточно убить 100 мертвых?

Как минимум, это было сказано в системном уведомлении. Если это правда - любой паладин без труда способен раздобыть такой скилл.

- Да, тианы рассказали, что для получения навыка необходимо убить определенное количество монстров. Но даже самые упорные паладины, победившие более пяти тысяч зомби, не достигли результата. Хоть и прокачались до максимального уровня... хм?

Словно догадавшись о чем-то, Мария приложила руку к подбородку и задумчиво наклонила голову.

- Рей-сан, а какой у вас там левел Паладина?

- 41.

Еще немного поднял после тренировки утром.

- А общий уровень?

- Тоже 41.

У меня же нет другой специализации.

- Вероятно дело в как раз в этом.

В этом?

- Это лишь моя догадка, но, возможно, необходимо убить достаточное количество нежити своего уровня.

- Своего уровня...

А, точно. В том уведомлении было что-то о соответствующем уровне.

- Скорее всего граница общего уровня - 50. Если левел ниже, то и убитая нежить должна быть до 50-ого, а если общий уровень от 51 до 100, то и монстры должны быть соответствующими. Это все объясняет.

- Вот оно что.

Тогда понятно, как я умудрился так быстро получить этот навык. Мой общий уровень еще не достиг 50. Но несмотря на такие условия, должны же быть люди, что тоже получили его. Если взять класс паладина, вкачав перед этим начальную профессию, можно просто уничтожать нежить с уровнем 51+...

- Хм? - в этот момент я понял: что-то здесь не так. Даже с общим левелом выше 51, получится ли убивать высокоуровневую нежить с низким левелом Паладина? Высококласные скелеты-воины, которых Лич призвал во время сражения, вероятно подойдут в таком случае, но если бы не Священное сияние, очень сомневаюсь, что я справился бы с ними. А со Священным сиянием я их размазал просто вмиг.

- Но это ужасно. Получается, что если хочешь Священное сияние, необходимо отказаться от всех других классов.

- Настолько ужасно?

- Обычно, перед тем как получить продвинутую специализацию, вкачивают минимум одну начальную, а если условия перехода сложные, то часто больше. И Паладин как раз представитель таких сложных вариантов.

- Может оно и так...

Дело не только в деньгах, необходимо победить драконоподобного монстра, самостоятельно забрав больше половины его здоровья. Считается, что один демидр равный целой группе игроков с начальными специализациями. Также необходимо выбить рекомендацию от верхушки Рыцарского ордена. Вполне возможно, что одной начальной специализации не хватит.

- Так получается, что когда игроки становятся Паладинами, их общий уровень уже выше 100. То-есть, им необходимо убивать нежить соответствующего ранга. Условие становится невероятно сложным, а то и вообще невозможным.

- А какие они, монстры 101 уровня и выше?

- Обычные монстры, даже боссы не имеют лвл больше ста. Выше бывают исключительно SUBM, но оставим эту тему на потом. В общем, выполнить такое условие невозможно.

- Нет, ну тогда получается, что тианы тоже не могут раздобыть эти навыки.

- В основном Паладинами становятся дети дворян. Так у них не возникает проблем со взносами и доверием, и с охотой на босса им оказывают разнообразную поддержку.

- Вот как...

Коллеги с высоким уровнем защищают их, помогают магией, мешают монстру. Так тиан сражается до победного конца, сколько бы времени это не заняло.

- Но игрок ведь также может попросить помощи у друзей.

- Мастерам сложно добиться доверия у Рыцарского ордена. Они не приглашают неопытных игроков. Пока не насобираешь кучу впечатляющих достижений, на тебя и не посмотрят.

И к этому времени общий уровень будет огромным. Получается, что мой путь к Священному сиянию был словно по канату, и жутко повезло, что я получил его так легко. Раз этот скил настолько трудно получить, наверняка он хорошо покажет себя в будущем.

- Таким образом, добыть этот навык обычным способом невероятно сложно. Но есть вариант, как можно легко справиться с этим коварным условием.

- И как?

- Обнулить начальные специализации.

Сброс уровней класса. Брат об этом рассказывал, когда я выбирал кем хочу стать. "Если решишь, что класс тебе не подходит, можно просто избавиться от него", - говорил он. Понятно, значит выход есть: стать Паладином, а тогда удалить все другие специализации, и общий уровень упадет. А потом пойти в Лабиринт могильных камней и убить сотню низкоуровневых зомби. Видимо, именно поэтому Паладинам разрешено беспрепятственно входить в это подземелье? И тогда...

- После обнуления, навыки и характеристики полученные от класса исчезнут?

- Исчезнут... включая сродные скилы Рыцаря.

Мда... что тут скажешь.

- Я потом запошу эту информацию в вики, но вряд ли кто-то захочет проверять на себе.

- Слишком большой риск делать такое после длинной прокачки.

Священное сияние обладает огромной мощью против нежити, но в других случаях толку с него никакого. И если если ничего не получится, ситуация окажется очень плачевной. Если подумать о рисках... немного найдется таких смельчаков.

Добавлю, что я потом спросил Лилиану, как она добыла Священное сияние. Оказалось, что для этого девушка обнулила все свои начальные специализации, получила навык, а тогда прокачала Рыцаря и другие классы еще раз.

Учитывая, насколько тианам сложнее развиваться, такая решительность поразила меня.

- Но все же, Рей-сан, почему же вам так не везет? Я впервые вижу человека, что постоянно попадает в какие-то передряги. Вчера, я понимаю, тоже не сладко пришлось?

- О, да. Я думал мне конец. Если честно, отчаялся больше чем в лесу Ноз.

Правда в отличие от того случая, удалось избежать смерти. Кстати, интересно чем занимается Высший убийца, после того как сбежал от Короля разрушения.

- Думали что вам конец? Да, Рей-сан, вы действительно мастер девы.

- Аа, судя по твоим словам, ты тоже в курсе? Насчет мастеров с девами.

- То что "Мастера с эмбрионом типа "Дева" не воспринимают этот мир как игру"?

Все таки знает.

- Наверное это выглядит странно. Я и сам понимаю, что это просто игра. Понимаю, но...

Не чувствую сердцем.

- Ничего странного. Таких людей полно среди тех, кто играет в Infinite Dendrogram долгое время.

- Правда?

Не то что много. Я думал таких вообще нет.

- Хотя в этом мире и хватает всего фантастического, все 5 чувств воспринимают его как настоящий. К тому же есть тианы.

Действительно, кроме боли, все ощущения идентичны реальным. Да и боль можно активировать в настройках. Тогда вообще не отличить. И верно, разумные тианы. После долгого общения с ними... ничего странного в том, чтобы поверить в реальность этого мира.

- Но в то же время многие воспринимают Infinite Dendrogram как обычную игру.

- Ничего странного.

Ведь они и купили ее как игру.

- У всех людей разное восприятие мира, но в целом их можно поделить на защитников двух гипотез: тех кто допускает, что это реально существующий мир, относят к Мировой фракции, а тех, кто уверен в нереальности этой игры - Игровой. И представители Мировой фракции смотрят на "игроков", как на нелюдей, а тех, в свою очередь, бесят "мировики".

Вот как. Я... сейчас я могу понять обе идеи.

- А есть другие типы играющих?

- Хм, ну много людей не уверены в своем отношении к Infinite Dendrogram. А также значительное количество не хочет иметь с ней ничего общего через некоторое время.

Они бросают игру?

- Дендра начинает их бесить.

- Но почему?

- НПС, которых не отличить от реальных, движения собственным телом, и сама жизнь в Infinite Dendrogram. "Это уже не игра", - утверждают они.

Действительно, и такие люди могут существовать. Игра или реальность, чтобы это ни было, жить в Infinite Dendrogram - не то же самое, что геймпадом управлять.

- А с некоторыми случается что-то болезненное, и они убегают поранившись.

- ...

- Люди играющие в Дендру бросают ее по разным причинам, но есть и такие, что выходят сразу. Они сдаются в первом же бою. Сражаться с монстром в настолько реальном мире - большой стресс. Многие не выбирают аниме или компьютерный вид вначале.

- Это точно...

Сражаться с Драконоподобным червем было действительно страшно. И что хуже всего - смерть от рук Высшего убийцы. Если учитывать страх быть съеденным, ужас от смерти - ничего удивительного, что часть бросает игру. И даже если не убежать сразу, может произойти что-то трагическое, и человек не выдержит. А люди, оставшиеся в этом мире несмотря ни на что, теперь размышляют, как им относится к нему.

- А интересно, какого мировоззрения придерживается Высший убийца.

Я задумался, как мыслит человек отобравший у меня жизнь.

- ...это не известно. Раз мы все равно не знаем, можно предположить, что он где-то посередине.

- Верно.

Нам о нем ничего не известно. Он погубил всех новичков в лесу Ноз, включая меня. В этот миг я вспомнил, что Высший убийца протянул мне руку помощи в критический момент в бою с Гардрандой. Не понимаю только, почему? И я так и не смог рассмотреть его в том тумане. Даже рост и возраст различить не удалось.

-

- ?

Люк почему-то внимательно наблюдал за Марией. Мне сначала показалось, что он смотрит на нее страстно, как и полагается парню глядеть на девушку своего возраста, но я быстро осознал

свою ошибку. Его взгляд был похож на взгляд брата в детстве, когда тот решал кроссворды на полу. Не понимаю только, почему они были на арабском.

- А, точно, вспомнил. Я же должен вам кое-что дать!

Мария достала из инвентаря два листочка и вручила их нам. На них была немного вырвиглазная надпись "Столкновение Высших!", а под ней какой-то номер, дата и время. Сегодня вечером.

- А что это?

- Я же просила, чтобы вы позволили мне решить как потратить награду за голову Гардранда. Вот результат. Это билеты на событие, что произойдет сегодня на Центральной арене. Места на балкончике.

- А какое событие?

Здесь и такое бывает?

- Ого, вы не знаете?

- Угу.

Со мной все время что-то происходило с момента как я вошел в город. Но если подумать, то действительно, я не раз замечал похожие листовки по всему Гидеону.

- Вот как. Ну я думаю, вам следует посмотреть на это. Ведь столкновение Высших, все таки.

- Будут драться Высшие?

- Да. Игроки с Высшими специализациями и эмбрионами не раз уже сражались между собой, но официальная дуэль - впервые.

- А кто с кем сражаться будет?

- Одна сторона вполне очевидна - Король дуэлей Гидеона, Высший боец Фигаро. А его противником выступит "Шикайсэн"* Джинва, Высший из Коуга, второй в ранге империи.

О, на сражение Фигаро-сана следует поглядеть. Кстати, из-за всего этого я даже не увиделся с ним. До сих пор не поблагодарил за снятие блокады.

- Жду не дождусь.

- На это пошло больше половины оставшихся с награды денег, ничего?

- Да, все нормально, уверен, это того стоит.

Будет хорошо увидеть сражение между Высшими. Я конечно не стану сильнее только от того, что посмотрю на их бой, но хотя бы смогу оценить масштабы. Масштабы того, насколько далеко мы, мастера, способны развиваться в этой игре.

- Я тоже не против. Мне хотелось посмотреть на настоящее сражение, чтобы поучиться.

- Хорошо, тогда приходите на арену в указанное на билете время.

- Ага.

- Понял.

После этого мы ненадолго разделились. Как все разберутся со своими делами, вновь встретимся уже на месте происшествия. Я пошел в Гильдию искателей, докладывать об уничтожении Гузмейза. Люк хочет расспросить Марию о чем-то. Не знаю о чем именно, так как он сказал, что это секрет. Я успел услышать, как Мария окаменевшим голосом спросила: “Как ты узнал?!", что вызвало у меня некоторое недоумение, но что поделаешь. Секрет есть секрет.

Кстати, 90% купленных Марией огромных сэндвичей попало Немезиде в живот. Это явно больше стандартной порции, даже по ее меркам. Размышляя о состоянии нашего бюджета, если такое питание станет для нее нормой, я пошел в Гильдию искателей.

Продолжение следует

*☐☐☐ (шикайсэн) это разновидность ☐☐ (сэннин) “просветленных” в китайских легендах. Все просветленные были бессмертны, но по разным причинам. Шикайсэн воскресали после смерти. Поэтому Джинва близок к нежити (вампир).

<http://tl.rulate.ru/book/6607/257335>