

— Мы нафармили много лута, убивая здесь.

Наоцугу взмахнул ножом для снятия шкур, чтобы стряхнуть с него кровь, прежде чем убрать в ножны. Сироэ утвердительно кивнул и опустил свой посох, чтобы отменить приготовленные заклинания.

(Вспоминая различные вещи, я снова впадаю в меланхолию.)

Сироэ вздохнул, пожав плечами. С самого прибытия в этот мир его волновало множество вещей, порой он даже забывал, о чем размышлял.

(Надеюсь, это не станет моей крылатой фразой.)

— В чем дело, господин?

Акацки закончила собираться и оказалась возле Сироэ еще до того, как он заметил. Сироэ не мог совладать со своими эмоциями перед этими черными, блестящими, словно обсидиан, глазами, смотревшими на него снизу вверх.

— Пора возвращаться, — с улыбкой сказал он, меняя тему.

Группа Сироэ находилась в месте, которое называлось Цветник Малого Камня — относительно небольшая зона размером 1 км.

Уже наступил вечер, ветер становился холоднее, всюду слышалось щебетание птиц.

Зона располагалась недалеко, как Акиба от Сибуи — подходящее место для однодневных тренировочных вылазок. Несмотря на близкое расположение от города, уровень здешних монстров превышал обычный.

— Давай поспешим обратно.

— Принято.

Выслушав Сироэ, Акацки, девушка в черном, как обычно ответила серьезно и без эмоций и застегнула свою сумку.

Вокруг них лежали трупы побежденных Триффид и Шипастых Пролаз, которые должны исчезнуть в потоке световых частиц через некоторое время.

Триффиды относились к передвигающимся растениям, чей бутон размером с мяч для регби располагался на самом верху. Бутон раскрывался на 3 части, обнажая скрытые внутри острые зубы. Ужасное существо.

На теле же Шипастой Пролазы росли лозы. Она могла ими атаковать, а ее скорость превосходила скорость кошки. Гибкий монстр.

Монстры были 48 и 52 уровня.

В мире Elder Tales их уровни очень высоки, но они на 40 уровней ниже, чем команда Сироэ, поэтому за них не прибавлялись очки опыта.

После нескольких дней тренировок команда Сироэ заметила, что устройство этого мира ничуть не отличается от Elder Tales. Они еще не убедились в этом наверняка, но, скорее всего, чтобы

получить очки опыта, нужно победить монстров, чей уровень ниже их собственного на 5. Иначе говоря, враги должны быть 85 уровня и выше.

Но сейчас они с трудом бы сражались с 85-уровневыми монстрами. Они могли бы справиться с одним таким монстром, но не с группой.

— Ты в порядке?

— Я выпил несколько зелий, со мной все хорошо. Моя защита подобна железной стене, прочнее не бывает!

Наоцугу усмехнулся, постучав по своим доспехам. Соприкосновения его серых перчаток и брони вызвали хорошо различимый глухой стук.

По словам Наоцугу, вражеские атаки не такие болезненные, как в реальной жизни. Вы не будете при смерти, даже если шкала вашего здоровья сократится вдвое. Вы будете ощущать только некоторую боль и тепло от ран, покрывающих ваше тело.

Самую худшую боль Наоцугу сравнил с ударом мизинца ноги о косяк кабинета.

(Этой боли хватило, чтобы заставить меня плакать три раза.)

Из-за его объяснения Сироз нахмурился, но Наоцугу продолжал смеяться.

(Может, сейчас все так, но нет никаких гарантий, что ничего не изменится.)

Размышляя, Сироз все равно оставался настороже.

(У низкоуровневых врагов атаки были слабыми, поэтому не стоило принимать поспешные решения или искать пути к отступлению. Но мы будем получать больше урона, если уровень монстров станет выше... Даже такому прекрасному Защитнику, как Наоцугу, придется туго. Нам нужно подумать о других возможностях...)

Среди 12 классов Защитники обладали самым высоким уровнем НР и защитными комбинациями на поле боя. Если бы Наоцугу не смог отразить какие-либо атаки, никакой другой класс тем более бы не смог.

(В конце концов, нам нужен целитель... Но если говорить об эффективности, то я не хочу, чтобы команда увеличилась. Не думаю, что наша командная работа будет слаженной, если мы пригласим кого-то с похожими мотивами. Мы просто отправимся обратно в город, если нас уничтожат, но...)

В этом мире воскрешение было чудом.

Группа Сироз знала, что в случае смерти они воскреснут в храме.

Но они по-прежнему не слишком себя изнурили, несмотря на гарантированное возрождение. Смерть все еще являлась для них неприемлемым табу.

(Возможность вернуться к жизни после смерти кажется очень подозрительной.)

— Господин?..

— Эй, Сиро, поторопись!

Поработав вместе несколько дней, они достигли даже большего успеха в личных взаимоотношениях и командной работе, нежели ожидал Сироз. Члены этой команды хорошо приспособились к новому ритму, несмотря на длительный опыт работы в одиночку.

Поскольку им пришлось сосуществовать в группе, их индивидуальные показатели тоже улучшились. И, конечно же, именно Сироз стал для команды тем парнем, который беспокоится о различных вещах.

(Я исполняю роль тактика со времен Чайных Дебоширов.)

Сироз легко уходил в свои мысли.

Он тоже заметил эту привычку, но избавиться от нее не так легко.

«Быть переживающим парнем не так уж и плохо, но я не хочу портить настроение», — подумал Сироз.

— Пора уходить... Мне следует посветить? — спросил он, подготовив заклинание Магического Света.

— Господин Сиро, подожди, пожалуйста.

— Не нужно называть меня господином. Мы товарищи, можешь просто звать меня Сироз?

— Тогда и ты тоже называй меня Акацки, пожалуйста, — сказала Акацки, глядя на Сироз и пропустив мимо ушей его просьбу.

(Как же мне описать ее взгляд, хм-м-м...)

Акацки была красивой юной леди, как ни крути.

И именно поэтому Сироз с трудом выдерживал ее взгляд. Он не вызывал у него чувство ненависти, просто Сироз становилось неудобно.

Сироз относился к типичным игрокам-домоседам, которые плохо находили общий язык с остальными. А опыт в общении с девушками не отличался внушительностью.

(Что бы я ни говорил, все сводится к одному... Я стеснительный и не знаю, как реагировать... С этим ничего не поделать, да? Да, я понимаю, правда...)

— Господин.

Акацки сделала шаг вперед, будто пиная лежащего человека. Из-за разницы в росте ей приходилось смотреть на Сироз снизу вверх, что немного его огорчало.

— Эм-м... в чем дело? Что смешного, Наоцугу?

Тот с улыбкой смотрел на Сироз и Акацки. Бросив взгляд на Наоцугу, Сироз попросил девушку продолжить.

— На обратном пути я пойду вперед, чтобы разведать обстановку.

— Почему?

— Тренировка. У Ассасинов есть Ночное Видение, Уклонение и Тихий Шаг. Я хочу понять, как использовать их в этом мире. Этот лес просто прекрасное место для тренировки.

Сообщив свои намерения, Акацки посмотрела на темный лес, убрала меч в ножны, закрепленные на талии, и начала собираться.

Идти в одиночку.

Поразмыслив немного, Сироз дал свое согласие.

Вряд ли в этой зоне обитали монстры сильнее тех двух типов, с которыми они уже сражались. Акацки могла победить одного монстра или сбежать, если бы врагов стало слишком много.

Она хотела опробовать свои навыки, чтобы потом использовать их в нужный момент. Сироз понимал причину ее беспокойства. Для выживания в этом мире крайне важно знать предел своих возможностей.

— Будь осторожна. Встретимся у южных ворот. Для освещения мы будем использовать Магический Свет, это поможет тебе найти нас.

— Поняла. Я смогу вас найти, если мы будем в одной зоне.

Если вы состоите в одной партии и находитесь в одной и той же зоне, то найти своих товарищей не составит никакого труда, направление и расстояние отображаются у вас на экране. Встреча с ними не заставит себя долго ждать.

— Что ж, увидимся позже, креветка Акацки.

— Замолчи, глупый Наоцугу, — возразила Акацки и сразу же исчезла, слившись с лесом.

— Эта креветка хороша.

— Я даже шороха не слышал.

Наоцугу присвистнул.

Сироз пожал плечами и произнес заклинание Магического Света, от которого кончик посоха засветился, словно лампа. В тускло освещенном лесу, озарявшемся потухающим оранжевым светом заходящего солнца, волшебный свет испускал нежное и успокаивающее свечение.

— Начнем наш путь.

— Ок, тактик, пойдем же навстречу нашей цели из трусиков!

Сироз и Наоцугу направились к восточным воротам по освещаемому пути.

Шаг за шагом.

Тропа поросла травой, напоминающей ленточки с росой, покрытые мхом. Сироз и Наоцугу шли этим путем, пробираясь через Императорский Лес.

(Напоминает прогулку по острову Якушима или дождевому лесу Амазонки, которую я видел в сети... Пусть остальные и говорят, что это другой мир, мне с трудом в верится.)

Они едва слышали приятные звуки, издаваемые насекомыми.

Дуэт преодолел подлесок. Идя по ночному лесу, они полагались на меч Наоцугу, которым расчищали себе путь.

— Значит, подкласс Акацки — Преследователь.

Слова Наоцугу напомнили Сироэ о предыдущем разговоре.

Уклонение и Тихий шаг, о которых говорила Акацки, относились к навыкам Преследователя. Преследователь — один из множества подклассов в Elder Tales, позволяющий вам изучать навыки слежения или то, как самим этого избежать.

Все подклассы в Elder Tales объединяло наличие навыков, не имеющих отношение к битве. К тому же подклассы не зависели от 12 основных классов, нацеленных на сражения, поэтому вы могли изучить любой подкласс, если отвечали его требованиям.

Существовало 2 главных типа подклассов.

К первому типу относились производственные подклассы. К примеру, Повар, Портной, Кузнец и Плотник. Игроки с такими подклассами могли создавать все виды предметов, используя соответствующие ингредиенты и оборудование.

Обучиться производственному подклассу не составляло труда. Вам нужно купить инструкцию у NPC, тогда вы начнете набирать очки опыта. Очки опыта подкласса не связаны с очками опыта, полученными в сражениях, поэтому их крайне утомительно набирать. Но для этого не требуются специальные квесты или предметы. Если вы серьезно настроены и вам не нужна помощь товарищей, вы сможете достичь высоких уровней.

Сироэ был Писарем. Его подкласс тоже из числа производственных. Он мог копировать магические книги, карты и все виды документов, используя бумагу и чернила.

Еще существовали Дворяне, Торговцы и Принцессы Сада Роз. Они относились к другому типу, который назывался ролевым подклассом. В отличие от производственных подклассов, они не могли создавать предметы, но могли изучать некоторые специальные навыки и редкие технологии. А иногда могли получать редкое снаряжение.

Преследователь относился к ролевым подклассам и позволял следить за другими игроками или врагами, уничтожать их и передвигаться в темноте.

Сироэ не слишком хорошо знал его. 12 основных боевых классов были разработаны крупной американской корпорацией, создавшей Elder Tales. С каждым обновлением уравнивается сила каждого класса и добавляются новые подклассы. Дочерние компании, подобные Fujii Entertainment в Японии, могут создавать уникальные подклассы на своих серверах.

Сироэ помнил около 50 подклассов, не считая особенных, созданных на других серверах. Их число сложно назвать.

Сильные подклассы пользовались большой популярностью, поэтому Сироэ знал о них и имел общее представление об их особенностях. Но даже такой игрок-ветеран, как Сироэ, не мог

ничего знать о некоторых малоизвестных подклассах.

Среди огромного множества подклассов Преследователи были хорошо известны.

Но его полезные способности не так часто использовались игроками, поэтому он находился где-то в середине списка популярных подклассов. Не слишком заядлые игроки, в отличие от Сироэ, могли о нем даже и не слышать, хоть он и был популярнее Моряков или Дворников.

— Она действительно вжилась в роль, — усмехнувшись, согласился Наоцугу.

(Ассасин-Преследователь. Она одержима ниндзя. Теперь понятно, почему она себя таковой считает.)

Стиль поведения Акацки вызывал улыбку у Сироэ и Наоцугу. Играть роль всегда сложно — чувствуется притворство, но Акацки подходит к этому настолько серьезно, что сложно поверить в то, что она находится в образе.

— Что ты думаешь о нашей девушке-креветке, Сиро?

— ...Очень активна на передовой и чрезвычайно внимательна.

Немного подумав, Сироэ ответил на этот странный вопрос Наоцугу.

Наоцугу интересовался, что Сироэ думает об Акацки.

Тот хорошо относился к ней, но старался изображать равнодушие, потому что стеснялся ее хвалить.

— Хватит обо мне, как насчет тебя, Наоцугу? Нагрузка стала больше?

— Нагрузка снизилась. Взять, к примеру, нас двоих. Мы выносим монстров быстрее. Некоторые миньоны уничтожаются еще до того, как я успеваю их заметить. Может, она и креветка, но сильная креветка.

Ответив, Наоцугу пошел вперед.

Он был добрым и веселым и относился к типу общительных людей. Порой он шутил грубо, но Сироэ знал, что он делал это для того, чтобы разрядить обстановку.

Но Наоцугу не жалел слов, говоря о сражениях. Во время таких разговоров он мог быть вежливым, но он не врал.

Сироэ помнил, как Наоцугу критично относился к другим игрокам, но он дал полную оценку Акацки.

— Она же упоминала, что ее рост стал меньше, а мощь атак снизилась, после того как она вернула свой внешний вид, верно?

— Я никогда не был креветкой, поэтому ничего не могу знать о ее росте, но с ее скоростью и ловкостью это не так уж и важно, правильно? Не хочешь получить от нее удар коленом в лицо? Он настолько быстрый, что я даже не успеваю его блокировать.

— Пожалуй, я воздержусь.

Наоцугу потер нос, вспомнив боль, и произнес:

— Что же касается снижения мощности атаки — это верно только потому, что она сама так сказала. Если верить настройкам, твои атаки не зависят от пола, а большой вес не увеличит их силу. Просто ей так кажется, по-другому это не объяснить. Если сила ее атак и вправду снизилась, тогда ей нужны поддерживающие заклинания Сироэ.

Наоцугу откинул лист с шипами.

(Тут... он прав.)

Сироэ был Чародеем, одним из трех магических атакующих классов. Все боевые, вооруженные атакующие, лечащие и магические атакующие типы включали 3 класса, которые и составляли 12 классов. Чародей относился к этим двенадцати.

Среди магических атакующих классов Чародею лучше всего удавалась поддержка, планирование битвы и управление толпой. У него имелось большое количество поддерживающих заклинаний.

Острое Лезвие было одним из таких поддерживающих заклинаний, увеличивающих уровень атаки оружия.

Каждый раз, когда союзник бьет врага, Связывающие Шипы могут нанести дополнительный урон своими проклятыми лозами.

Для психической атаки врагов, чтобы сбить их с толку, используется Психическое Потрясение.

Чародей был особым классом, обеспечивающим победу за счет увеличения силы своих союзников и слежения за ходом битвы.

— Да... Ты прав, — смущенно ответил Сироэ.

Чародей являлся самым непопулярным классом в Elder Tales и имел плохую репутацию среди игроков.

Сироэ не был никому обязан и выбрал этот класс по собственному желанию. Неважно, что говорят другие, он уверен в способностях Чародея и его потенциале. Кроме этого, Сироэ знал, что Чародей не может работать в одиночку.

Этому классу необходима партия, эффективность Чародея зависит от работы команды.

Это не имело ничего общего со статусом игрока. Насколько хорошо ты работаешь с другими нельзя численно соизмерить.

Именно потому, что Сироэ понимал это, он чувствовал себя неловко, когда остальные говорили ему «Все будет в порядке» или «Вместе мы справимся».

Для Чародеев...

Если их существование в команде признано, значит, игровой персонаж и личные отношения

работали хорошо.

— Сиро...

— Да?

— Я думаю, что порой ты слишком сдержан.

— Хм-м?

Наоцугу сказал это, пробираясь через заросли. Изменение темы оказалось слишком внезапным, поэтому Сироэ не мог ее поддержать.

— ...Трусики, к примеру?

— Как разговор свернул в это русло?

— Таинственная треугольная область милых девушек всегда интересовала мир, ты должен это понимать, ты, замкнутый скрытый извращенец!

— Насколько я, по-твоему, озабоченный?

Сироэ просто не мог понять Наоцугу и лишь следовал за ним.

Прямо сейчас Сироэ был нормальным Чародеем.

Внимание! Данный материал принадлежит команде РуРанобе, именно они занимались его переводом. Изначальный ресурс: <http://ruranobe.ru/r/lh/v1/ch3#ch3c1> Если вам понравилось, отблагодарите ребят, они ведь не для самих себя это переводили.

<http://tl.rulate.ru/book/7928/147611>