

Убранство гостевых покоев оказалось вполне достойным. Первым, на что я обратил внимание, было окно. Высокое, почти до потолка, со стреловидным верхом, оно чем-то напоминало витражи из готических соборов прошлого. Мебель была расставлена бережно и со вкусом, радуя даже искушенный взгляд. А большое количество свободного пространства давали достаточно места, чтобы развернуться. Всё это смотрелось по-настоящему стильно и гармонично. Интерьер создавал теплую и доброжелательную атмосферу, но при этом в нём не было никаких излишеств. Каждая деталь была продумана с особым вниманием, подчёркивая наш статус “желанных гостей”, но не создавая ощущения, будто мы являемся хозяевами положения.

От одного только взгляда на стоящую рядом со мной кровать меня невольно начало клонить в сон. Но я быстро замотал головой, пытаюсь прогнать внезапно нахлынувшую усталость, напоминая себе, что сейчас не время.

После короткого разговора мы вчетвером решили, что сначала нужно полностью прочитать справку и изучить меню статуса, и только потом переходить к обсуждению нашей ситуации. Так, каждый из нас с комфортом расположился в комнате: Мотоясу присел на край роскошной кровати, оперевшись на своё копьё, я занял место неподалеку, облокотившись на изголовье, Ицуки развалился в мягком кресле, сложив руки в замок, а Наофуми устроился на подоконнике.

Краем сознания я отметил, что неосознанно расположился так, чтобы держать в поле зрения всю комнату целиком. Нахождение в одном помещении с кучей вооруженных людей вызывало у меня практически физический дискомфорт. Что это? Новая фобия?

Не став терять время, все мы сосредоточили свои взгляды на пространстве перед собой, жадно впитывая важную информацию.

Итак, что мне удалось узнать?

Новые формы оружия открывались посредством поглощения им разнообразных материалов. Но для того, чтобы иметь возможность пользоваться открытой формой, нужно было также соблюсти требование по уровню и разблокировать все предшествующие вариации из ветки.

Когда же я впервые попробовал открыть древо с возможными трансформациями меча, у меня невольно зарябило в глазах. Передо мной возникли буквально тысячи разнообразных иконок, а само древо, казалось, уходило даже за пределы комнаты. Благо, несколько мгновений спустя меню сузилось до нормальных размеров, скрывая лишние иконки и переставая перегружать меня информацией. Потенциальное разнообразие, однако, все равно внушало.

Помимо практически бесконечного количества доступных форм, каждую из них можно было ещё и индивидуально прокачивать. Сама система прокачки, в свою очередь, показалась мне до жути знакомой, словно я её уже где-то видел: каждое орудие имело свою шкалу мастерства, которая заполнялась по мере использования его в бою. При заполнении шкалы, оружие получало прибавки к характеристикам, а при желании, показатель мастерства можно было

сбросить, конвертируя его в энергию. Её можно было потратить на “Пробуждение” любого доступного тебе оружия, повышая его характеристики и в некоторых случаях даже разблокируя новые навыки.

Эта система была мне знакома, и я даже знаю откуда, но мой разум упорно отказывался вспоминать хоть какие-то подробности, кроме самого названия игры. Скорее всего, это была одна из тех многочисленных РПГ, которые я благополучно дропнул, не успев наиграть даже десятка часов. Блин, единственный раз в жизни, когда мой геймерский стаж мог принести реальную пользу, и даже тут я провалился.

Ну и последнее, что было написано в справке - легендарное оружие неразрывно связано со своим носителем и всегда остаётся при нём. Охваченный любопытством, я разжал хватку, выпуская меч из своей ладони. Оружие свободно упало и с глухим звоном ударилось о мягкий ковёр, только чтобы через секунду рассыпаться частицами света и вновь материализоваться в моей руке.

На мгновение мне показалось, что синий драгоценный камень, встроенный в меч, угрожающе блеснул, словно оскорбленный подобным обращением, но я списал это на разыгравшееся воображение.

Внезапный звук и последовавшее за ним световое шоу заставили остальных героев прекратить чтение и вскинуть головы, обращая внимание на меня. На рефlekсах, что вбила в меня взрослая жизнь, я соорудил самое нейтральное выражение лица, на которое был способен. Теперь надо как-то переключить их внимание на что-то другое...

— Темнеет уже, — кивнув в сторону окна, дипломатично отметил я. — Давайте остальное отложим до завтра. А пока - обсудим произошедшее.

И забудем мой косяк.

— Вам не кажется, что этот мир слишком уж похож на игру? — после небольшой паузы высказался Наофуми. Эта тема напрашивалась сама собой, подобное было очевидно даже человеку, не игравшему в видеоигры.

— Так это она и есть! Ты что, вообще в интернет не выходишь? Это же Emerald Online! — воодушевленно произнес Мотоясу, вскакивая со своего места.

Погоди, что?..

— Разве эта игра называется не Divine Realization? — мои брови нахмурились. Хотя я ничего и не помню об этой игре, но название перепутать точно не мог. Всё-таки она действительно была очень популярной, поэтому периодически мелькала в ленте моих новостей.

— Чего? Впервые слышу. Как ты вообще умудрился такое выдать! — Мотоясу, похоже, пылал праведным гневом, возмущенный фактом того, что мы не знаем таких элементарных вещей.

Я задумчиво почесал щёку.

— Погоди, это, наверное, одна из тех игр, которые за пределами Японии не выпускают? Это объяснило бы, почему я никогда о ней не слышал.

— Да нет же! Ицуки, ну хоть ты им скажи!

— Простите, но я совершенно точно уверен, что игра, о которой вы говорите, называется Dimension Wave, — Ицуки виновато улыбнулся, как будто прося у нас прощения за то, что только усугубил ситуацию.

Ладно, теперь я совсем запутался.

Мы троём сразу же повернулись к единственному человеку, который до сих пор не высказался. Хотя я уже догадывался, каким будет его ответ.

— Никогда не слышал ни одно из названий, а я вообще-то считаю себя прожжённым геймером!

— Тогда на какую игру, по-твоему, этот мир больше всего похож? — спросил Ицуки

— Ни на какую, выглядит как обычное стереотипное фэнтези, как по мне.

— Могу предположить, что ты в неё просто-напросто не играл. Я вспомнил-то про Divine Realization только потому, что мне хорошо запомнилась тамошняя система прокачки оружия. Ну либо так, либо в твоём мире действительно нет такой игры, — высказал я свои мысли.

— В моём мире? Ты хочешь сказать, что...

— У меня идея! — Мотоясу хлопнул в ладоши, привлекая наше внимание. — Давайте вместе попробуем ответить на какой-нибудь простой вопрос. Например, кто сейчас у нас премьер-министр?

Идея, бесспорно, хорошая, вот только есть одна проблема.

— Я не знаю, кто в Японии премьер-министр, — слегка неловко проговорил я. Кто же знал, что мне это когда-нибудь пригодиться? — Как насчет президента США?

Мотоясу на мгновение возвёл очи к небу, словно говоря: “Ну как можно такого не знать?”, но

всё-таки кивнул, как и все остальные.

— Итак, на счёт три.

— Раз.

— Два.

— Три.

Каждый из нас выпалил имя, но все они были абсолютно разные. Сомневаюсь, что в моём мире вообще существуют такие люди.

— ...

— Ну. это было ожидаемо, — пожав плечами, заметил я. — Раз есть другие миры, то почему бы и не быть параллельным

— Я знаю такие истории. Дайте угадаю, сейчас ещё окажется, что каждого из нас призвали по разным причинам.

Мне не очень хотелось вспоминать подробности своего призыва, но...

— Если вкратце, то я поздно возвращался домой после работы, — начал говорить я, немного нервно проводя пальцем по лезвию меча. Ощущение от прикосновения к холодной стали помогало мне успокоиться.

— Тааак... — протянул блондин.

— Свернул не в тот район и получил нож в бок от грабителя, — сказал я, потирая означенное место. — Ну а теперь сам стал героем холодного оружия.

Моё ироничное замечание заставило остальных улыбнуться, развеивая ту не самую приятную атмосферу, которую моя история вызвала.

— Ладненько, теперь я, — следующим взял слово Мотоясу.

— В общем, я был довольно популярен среди девчонок, ну и однажды...

Значит, моё первое впечатление оказалось верным, и он действительно является бабником,

гоняющимся за каждой юбкой. Ох, надеюсь, он не решит в определённый момент забить на свою геройскую миссию, с такими-то приоритетами. Задача и так обещает быть не из простых.

— Ты кому-то изменил и тебя убили в порыве ревности? — я прикрыл глаза и тяжело потёр переносицу.

Копейщик осёкся и немного удивлённо посмотрел на меня.

— ...Никогда не зли девушек, чел. Они страшны в гневе, — проникновенным голосом прошептал Мотоясу. Интересно, он извлечет из этого какой-то урок или продолжит в том же духе?

Остальные парни лишь молча приложили руку к лицу, поражаясь подобной нелепой кончине.

Ицуки первым пришёл в себя и решил продолжить.

— Моя история не настолько... интересная. Когда я переходил дорогу, возвращаясь домой после дополнительных занятий, самосвал потерял управление, выезжая на встречную полосу. Ну и... — он пожал плечами.

Ясно. Приятного мало, конечно.

— Классический сценарий для исекая. Я бы даже сказал, золотой стандарт, — Ицуки на мой комментарий слабо улыбнулся. Похоже, в его мире этот жанр тоже обладает определенной популярностью.

— А... я точно должен рассказывать, как здесь очутился? — Наофуми внезапно замаялся, явно не горя желанием развивать тему своего появления.

Я успокаивающе поднял руки, показывая, что никто не собирается на него давить.

— Ты можешь опустить детали, если тебе неприятно об этом говорить, — миролюбиво ответил я. Ничего удивительного в том, что подобная тема может оказаться слишком тяжёлой, чтобы делиться её подробностями с теми, кого ты встретил буквально час назад.

— Дело не в этом. Просто единственное, что я помню, это то, как читал книгу в библиотеке, а в следующий момент уже очутился тут.

Ну вот, а я уже начал думать, что мы нашли какую-то закономерность касательно нашего призыва.

Тем не менее, заявление Наофуми лишь ещё больше усилило мои и так довольно противоречивые чувства по отношению к нашим призывателям.

Довольно иронично, что это делает щитовика самым невезучим человеком из нашей группы.

Я это к тому, что нас троих призвали сюда после смерти, что делает нас в какой-то мере обязанными перед местными за наше спасение, пусть и косвенное. Поэтому их просьба о помощи этому миру звучит более-менее справедливой. Наофуми же сюда переместили просто так, насильно выдернув из его привычной жизни, и может быть даже навсегда лишая возможности вернуться домой.

Пожалуй, подобные размышления лучше оставить при себе. Нет никакого смысла в том, чтобы загружать одного из героев проблемами, с которыми он ничего не может сделать. Ведь пока мы не разберёмся с волнами, дорогу обратно нам точно никто не покажет.

Да и непонятно, будут ли нам помогать вообще. Никакой конкретики по поводу будущей награды мы не получили. Как бы не случилось так, что хороший герой - это именно тот, который "самоотверженно погиб в финальном бою, ценой своей жизни одолев великое зло", на благо мира и дружбы, конечно же.

Оторвавшись от не самых радостных мыслей, от меня не смог укрыться факт того, что взгляды Мотоясу и Ицуки, обращенные на Наофуми, стали заметно холоднее. Я что-то пропустил, пока уходил в себя?

Двое парней перевели своё внимание на меня и наклонились ближе, переходя на более тихий тон.

— Эй, у этого парня ведь щит, — Мотоясу сказал это так, будто это был какой-то приговор.

Я иронично поднял бровь, отвечая:

— Поражаюсь твоей наблюдательности, — блондин на это только раздраженно отмахнулся.

— Я это к тому, что если тут всё так же, как и в игре...

— То щилдер - это совершенно бесполезный класс, — закончил за него лучник.

Так вот в чём дело. Ребята нашли аутсайдера в своей компании и решили от него максимально дистанцироваться. Я уже и забыл, что они все, по сути, подростки. За что мне всё это?

Наофуми, очевидно, не очень понравились наши перешептывания, поэтому он попытался привлечь наше внимание.

— Кажется, вы хорошо разбираетесь в правилах и принципах этого мира?

— А то, я в эту игру задротил.

— Более-менее.

— Я играл очень давно, поэтому практически ничего не помню, — отрешенно пожимаю плечами.

— Может, тогда вы поучите меня основам? Я ведь совсем ничего не знаю об этом мире, — тон парня со щитом приобрёл просящие нотки.

После этой фразы улыбка Мотоясу стала натянутой, а Ицуки издал тяжелый вздох. Не похоже, что их радовала перспектива необходимости помогать новичку.

Я же, в свою очередь, был абсолютно бесполезен как советчик, ведь знал немногим больше самого Наофуми.

— Хорошо, братец Мотоясу поделится с тобой знаниями, — блондин вскинул руку, указывая на щитовика пальцем. — Итак, в Emerald Online существует такой класс, как щилдеры. Их основное оружие - это, как ни странно, щит.

А я думал огнестрел.

— Так.

— В начале игры тебе будет легко благодаря высокой защите, но на высоких лвлах урон начинает бешено расти.

— Допустим...

— Поэтому твой класс сосёт, щилдер - это неиграбельный шлак, — беспощадно заключил копейщик.

— ДА В СМЫСЛЕ? — Наофуми ни разу не обрадовался услышанным словам, экспрессивно вскакивая со своего места.

Я так и не смог вспомнить никаких подробностей о той игре, так что ни подтвердить, ни опровергнуть это высказывание у меня возможности не было.

— Может, его планировали баффнуть в будущих патчах? — щитовик не собирался сдаваться.

— Неа, на него полностью забили, настолько он был безнадёжен. По моему, его вообще собирались убрать из игры.

— А смена класса?

— В Emerald Online класс менять было нельзя.

Щитовик обратил свой отчаянный взгляд на нас.

— А в ваших играх как?

— Всё так же, — ответил Ицуки, отводя глаза в сторону.

Я же только неопределённо повёл плечом.

Наофуми схватился за голову. Казалось, ещё чуть-чуть и он окончательно впадет в уныние. Думаю, не стоит оставлять всё так, как есть.

Надо было сделать так, чтобы он перестал заикливаться на этой игре и перевести его внимание на что-то другое. Даже если то, что сказал блондин было правдой, это не повод опускать руки буквально с первых же секунд.

Я поднял руку, привлекая его внимание к себе.

— Эй, далеко не факт, что здесь всё будет точно так же, как и в игре. Если говорить об ММО в целом, то класс танка является такой же жизненно важной частью пати, как ДД и хиллеры. В особенности это касается рейдов, где ключ к успеху заключается в командной работе и синергии всех трёх ролей.

Блондин и лучник кинули на меня ироничные взгляды, словно считая, будто я сам не верю в свои слова и просто пытаюсь подбодрить щитовика.

— Да... Ты прав. В крайнем случае, я могу просто набрать в свою группу сильных спутников. Что-нибудь придумаю, — Наофуми сжал руку в кулак и уверенно занёс его над головой.

Пара после этой речи посмотрела на него с наигранной жалостью. Меня уже начинает конкретно напрягать их компания.

После этого разговор довольно быстро заглох по причине того, что одна половина группы полностью потеряла интерес к другой. Поняв, что мои знания об этой игре не сильно-то и превосходят таковые у Наофуми. Мотоясу и Ицуки забили на меня и принялись за обсуждение

только вдвоём.

Не став вслушиваться в их бубнёж, я повернулся в сторону окна, изучая безучастным взглядом открывающийся там вид. На улице уже во всю царили сумерки, напоминая мне о том, насколько же я на самом деле устал. Весь последний час моё тело и рассудок находились в дичайшем напряжении, незаметно высасывая из меня силы и сейчас я уже почти достиг своего предела.

Поддавшись нахлынувшему на меня чувству, я стянул с себя верхнюю одежду и с удовольствием растянулся на мягкой кровати. Уставший мозг не стал долго тянуть и сразу же отправил меня в царство Морфея.

Перед тем как заснуть, в моём разуме ясно промелькнула одна мысль:

Самое худшее ещё впереди.

<http://tl.rulate.ru/book/93516/3117498>