Глава 60  
  
  
  
Вкладывая чувства в мгновение. Часть восьмая.  
  
\*Запас глав тает… Ежедневные обновления — это мой последний рубеж, но если объём текста уменьшится, поймите меня правильно.\*  
  
Меня давно мучил один вопрос: разница в росте навыков.  
Например, Ответный Удар. Он развился из навыка парирования «Мгновенный Контрудар», пройдя через «Идеальное Парирование».  
Но были и навыки, которые не меняли названия, а просто получали приписку «Ур.» такой-то.  
Раньше я думал, что это просто такая система, и не придавал значения. Но Оикацо сказал, что естественно приобретаемые навыки делятся на два типа: те, что эволюционируют, и те, что усиливаются.  
Навыки, которые не эволюционируют в другие, а просто повышают уровень мастерства, можно объединять в специальном месте под названием Садовник Навыков, которое есть в каждом городе. Так создаются новые, объединённые навыки.  
В качестве примера Оикацо привёл комбинацию рукопашного навыка «Мощный Прямой» и навыка «Критическая Поддержка», повышающего шанс крита. В результате получился навык «Нокаутер», который при критическом ударе с определённой вероятностью оглушает противника.  
  
Кроме того, там можно узнать, сколько осталось до повышения уровня или эволюции навыка, купить свитки с описанием действий, необходимых для естественного изучения навыков, и многое другое… Ох, ну что сказать… Если бы можно было вернуться в начало игры, я бы с удовольствием прибил своего персонажа 10-го уровня и заставил его пройти обучение в Фестии.  
  
«Мягко говоря, чувствую себя так, будто всю жизнь бил по мячу голыми руками, а потом узнал, что существует бита».  
  
«Сравнение немного странное, но я тебя понимаю. У меня тоже такое бывает, когда обнаруживаю, что пропустил оптимальное комбо».  
  
Оикацо попытался меня утешить, пока я, разинув рот, смотрел в потолок. Но это было как-то не то… Как будто всю жизнь стрелял из снайперской винтовки без прицела……… АААААААААА  
  
«АААААААААА…»  
  
«Санраку-сан, вы в порядке, сударь…?»  
  
«Дай потискать».  
  
«А? Пьяа?!»  
  
Обнимая пушистый комок, я попытался переключить мысли на что-то позитивное… найти утешение.  
  
Во-первых, в моём текущем наборе навыков только два подходят для объединения. То есть, даже если бы я знал о Садовнике Навыков с самого начала, я бы им не так уж часто пользовался.  
Это не оправдывает пропуск обучения и мой косяк, но с точки зрения результата… хоть какое-то утешение.  
  
«Фухья, хи-хи, щекотно, сударь!»  
  
Во-вторых, я узнал об этом перед битвой с Везермоном. По крайней мере, я избежал позора — неосознанной игры спустя рукава, не используя все доступные возможности в бою с Везермоном.  
  
«У-уши нельзя, сударь! Ушиии!»  
  
В-третьих, Садовник Навыков есть во всех городах. А значит, он должен быть и в Лагонии — скрытой зоне, но с инфраструктурой обычного города.  
Посещать место, настолько тесно связанное с игровой системой навыков, где постоянно тусуются два-три игрока, для меня довольно проблематично. Честно говоря, мне уже надоело прятаться без всякой на то причины.  
Но ещё больше меня напрягает перспектива отвечать на вопросы об Эмуль и «проклятии» Лукаорна. Если можно воспользоваться Садовником в Лагонии, то это идеальный вариант.  
  
«Эй, Санраку, Эмуль-тян уже превратилась в какого-то неописуемого мягкотелого кролика, так что приди в себя».  
  
«М?»  
  
Опустив взгляд, я увидел Эмуль, которая выглядела так, будто у неё из головы идёт пар. Она распласталась на полу в полной прострации.  
  
«Кью-ю…»  
  
«Похожа на расслабленную кошку».  
  
«Я не кошка, сударь! Я Ворпал кролик, сударь!»  
  
О, ожила.  
  
«Кстати, а подклассы, гильдии…»  
  
«АААААААААААААААААААААА!!»  
  
«Пьяааааааааааааааааааааааааааа?!»  
  
Сколько же всего я упустил!!!  
  
\*\*\*  
  
Когда совершаешь серьёзную ошибку, когда морально сломлен, как сохранить душевное равновесие?  
Лично для меня самый простой способ — «отключить мозг и погрузиться в рутинную работу». Это бегство от проблемы, которое ничего не решает, и скорее плохой вариант, но для меня сейчас — лучший.  
  
Поэтому я ловил рыбу. Ловил, ловил, ловил, ловил без остановки. Охотился на Угрей, клюнувших на наживку, охотился, охотился, охотился, охотился… Несколько раз чуть не умер, несколько раз спасал Кацо, который тоже был на грани смерти. Постепенно разница в уровнях с Животворным Озёрным Змеем Прилива сокращалась, мы с Оикацо начали понимать его движения… И наступила ночь.  
  
«Хм-м, по моим прикидкам, на это должно было уйти ещё два дня, а вы уже 40-го уровня… Вы что, слишком торопитесь жить?»  
  
«Нет……… этот идиот……… убегал от реальности………»  
  
«Убегать от реальности (ШанФро) и при этом ещё убегать — куда ты вообще бежишь?»  
  
«Да, э-э… немного перестарался».  
  
Итого: семьдесят четыре Животворных Лосося Прилива, шесть Животворных Озёрных Змеев Прилива… Я — 42-го уровня, Оикацо — 40-го.  
Таков результат моего сегодняшнего дня, проведённого в бегстве от реальности путём бесконечной ловли лосося и охоты на угрей (а также Оикацо, попавшего под раздачу, и иногда Эмуль).  
  
«Хоть его движения и просты, Животворный Озёрный Змей Прилива должен быть где-то 45-го уровня в среднем. Удивительно, как вы его одолели».  
  
«Что? Наша Эмуль 56-го уровня».  
  
«Эмуль-тян в трудную минуту просто невероятно сильна…»  
  
Под конец мы сражались вдвоём с Оикацо, потому что опыт делился, и это было уже не так выгодно. Но всё же, без Эмуль кто-нибудь из нас точно бы погиб.  
  
«Вы действительно идиоты… В хорошем смысле и в плохом. Ладно, вставайте, вставайте. Сегодня полнолуние… Пора вам получать Уникальный Сценарий EX».  
  
«…А выйти из игры на время нельзя?»  
  
«Нельзя. Эта палатка для сохранения и так стоит бешеных денег, да ещё и с ограниченным числом использований — грёбаный предмет! К тому же, время поджимает!»  
  
Оикацо с тоской смотрел на палатку — прямоугольную конструкцию из ткани, похожую на туристическую… но сделанную из средневековых материалов.  
Этот предмет, «мгновенная точка сохранения, которую даже хардкорщики не могут скупать пачками», позволял сохраняться в зонах с монстрами, что было исключением из правил «Рубежа Шангри-Ла», где выйти из игры можно было только в кровати на базе вроде города или Лагонии.  
  
«В продвинутых городах много полезных предметов…»  
  
Правда, число использований ограничено и уменьшается при «сохранении» или «установке точки для быстрого перемещения» типа 【Телепортации Координат】. К тому же, она не защищает от нападения монстров.  
Поэтому, если нет веской причины, безопаснее и дешевле вернуться на нормальную базу с помощью 【Телепортации Координат】 и сохраниться там.  
  
К счастью, в этой скрытой зоне враги не появляются, пока не начнёшь ловить лосося и выманивать Озёрного Змея, так что можно расслабиться без проблем.  
  
«То есть, если немного отдохнуть, ничего страшного… ай!»  
  
Ответом Пенсилгон был свиток, брошенный мне в лицо и переданный через систему.  
  
\*\*\*  
  
Ночью мхи, покрывающие стены Пещеры Тысячи Пурпурных и Алых Деревьев, похоже, не собирались тускнеть. Мы втроём и одна крольчиха шли по пещере, светлой почти как днём.  
  
«Однако то, что скрытая зона оказалась именно там, где я уже был, как-то обидно».  
  
«Это скрытая зона, зависящая от времени суток, так что чистая удача. Не страшно, если не нашёл, да».  
  
Легко говорить тому, кто нашёл. Оикацо снова завёл свою пластинку: «Везухааа, уник, хочу сам найти», — так что мы решили его просто игнорировать.  
  
«В ночь полнолуния среди светящихся мхов на стенах Пещеры Тысячи Пурпурных и Алых Деревьев некоторые перестают светиться (…). Если их исследовать…»  
  
Пенсилгон прикоснулась к мху, который не светился и был скрыт сиянием окружающих мхов. Он осыпался, открыв тёмный проход, достаточно высокий, чтобы не биться головой, и лишённый мха.  
  
«Как ты вообще это заметила?»  
  
Эта зона, похожая на спрессованный океан деревьев, была огромной. Найти в ней неосвещённое место среди стены, усеянной источниками света — светящимися мхами, — кажется невозможным сделать намеренно…  
  
«Нашла-то я, но, честно говоря, случайно. Пришла сюда за предметами, которые здесь можно добыть, и наткнулась».  
  
«Вот так, Оикацо. Нахождение уника — это лотерея, так что молись небесам».  
  
«………Прекрати так смотреть, убью гада».  
  
Эй, эй, что за неуважение к моему «взгляду императора, с небес взирающего с жалостью и милосердием на вопли черни, ползающей по земле»? Это непочтительность, непочтительность!  
  
«Ну вот, вы вечно начинаете свою комедию. Ладно, оружие в инвентарь и пошли».  
  
\*\*\*  
  
«Вау… А вот это впечатляет».  
  
«Мне эта зона нравится и без уника, если честно».  
  
Пройдя несколько минут по тёмному пути, который, похоже, вёл вверх, мы вышли к слабому свету. За выходом простиралось пространство, полностью покрытое красными цветами.  
Подняв голову, я увидел не потолок пещеры, а огромную круглую луну, крупнее, чем в реальности, заливающую это поле красных цветов своим светом вместе с ночным ветерком.  
Здесь не было парящей земли или физически невозможных явлений. Пейзаж, который при желании можно было бы воссоздать и в реальности, но почему-то он казался более фантастическим, чем всё, что я видел до этого.  
  
«Красивые цветочки, сударь!»  
  
Это, кажется, ликорис красный. Вживую не видел, но в играх с элементами лоу-фэнтези он часто используется как символ… то есть, как метафора смерти.  
  
«Ну, пошли. Сэц-тян ждёт».  
  
Пенсилгон без колебаний пошла вперёд, топча ликорисы. Значит, наступать на цветы — это не ловушка. Следуя за уверенно идущей Пенсилгон, мы подошли к одинокому сухому дереву. А под ним… женщина?  
  
«П-прозрачная, сударь!»  
  
«Правда. Баг, наверное?»  
  
«Почему первый вариант — баг, а не игровая особенность?..»  
  
Это шутка про игрошлак, ну что ты… Впрочем, судя по реакции Пенсилгон, эта полупрозрачная женщина и есть нужный нам NPC «Сецуна Далёких Дней».  
  
«Привет-привет, Сэц-тян. Месяц не виделись».  
  
«Ара… Артур, давно не виделись».  
  
Я думал, у призрака будет слабый, затухающий голос, но NPC «Сецуна Далёких Дней» говорила на удивление чётко и улыбалась. Хоть она и была настолько прозрачной, что сквозь неё просвечивал задний фон, она покачала коротко стриженными волосами и улыбнулась Пенсилгон. Но меня больше волновало другое.  
  
«Хм… Эмуль».  
  
«Что, сударь?»  
  
«Тебе знакома одежда, в которую она одета?»  
  
«Хм-м… Что-то не припоминаю, сударь…»  
  
Я так и думал. Одежда этой призрачной женщины как-то разительно не вписывалась в фэнтези. Она не была сделана ни из растительных или животных волокон, ни из шкур или панцирей существ. Она напоминала стандартизированную продукцию массового производства, но с намёком на роскошь… Да, она вызывала дежавю у меня, современного человека (…), и относилась скорее к научной фантастике.  
  
«Эпоха Богов, значит».  
  
«Эпоха Богов» — важное понятие в мире «Рубежа Шангри-Ла». Можно сказать, древняя цивилизация. Уникальный сценарий, связанный с персонажем из этой эпохи… Я уже догадался, когда услышал про ракеты и лазеры у коня, но теперь энтузиазм вспыхнул с новой силой.  
Тут Пенсилгон повернулась к нам с дерзкой ухмылкой.  
  
«Знакомься, Сэц-тян. Эти два идиота — мой козырь, который поможет упокоить его… Везермона».  
  
Глаза Сецуны, обращённые на нас с Оикацо, выражали смесь ожидания и скорби — очень сложное чувство.  
\* \* \*  
\*Свитки, которые можно купить в Садовнике Навыков, позволяют выучить навык, если выполнить описанные в них действия и иметь соответствующий уровень. Считайте их машинами ТМ с ограничением по уровню и необходимостью выполнения условий.\*  
\*Само наличие свитка повышает шанс изучения (например, если есть навык удара ногой в прыжке, то со свитком шанс его выучить выше), так что вариант «посмотреть в гайде бесплатно» не пройдёт. Навыки, которые использовала Бесполезн… то есть, героиня, тоже могут быть из свитков, но не купленных в Садовнике Навыков, а полученных в качестве награды за уникальный сценарий или другим особым путём.\*  
  
\*И, само собой, в Садовниках Навыков разных городов продаются разные свитки, так что игроки совершают паломничество по городам.\*