

Фиро тянула повозку, вокруг лежали опустевшие земли, я искал Героев.

Сколько времени уже ушло на их поиски?

— Ре-ен, Ицуки-и, Мотоясу-у, хвата-тит баловаться, посмотри-ите правде в глаза и выходи-ите.

— Наофуми-сама, может быть стоит попробовать потактичнее?

— А чего ты хочешь? Это который раз уже?

Почему я всем этим занимаюсь? Чтобы объяснить, придется немного вернуться назад.

Меня зовут Иватани Наофуми. Мне 20 лет.

Я жил в современной Японии, студентом был, отаку.

И как-то раз пошел убивать время в библиотеку. Там я открыл книгу под названием Сказание о Четырех Священных Орудиях, а опомнился уже будучи призванным в параллельный мир.

Я оказался Героем Щита, одним из четырех Героев книги.

Этому миру, как и упоминалось в Сказании, угрожают бедствия — волны,— и его жителям нужна помощь Героев, чтобы выжить.

Но когда я уже почти почувствовал вкус жизни в новом мире, мире надежды и мечты, меня ни с того ни с сего обвинили в попытке изнасилования и оставили без средств к существованию.

Герой Щита отличается высоким уровнем защиты, но не способен толком атаковать врагов.

Так что жизнь моя в этом мире началась с опороченного имени, одиночества и незнания способов роста и развития в новых условиях.

В этом мире есть близкое к игровому понятие Уровня, который растет от побед над монстрами.

Вместе с Уровнем улучшаются и характеристики, так что результаты работы видны сразу.

Впрочем, верно и обратное — если набить высокий уровень, то тренировками можно заниматься спустя рукава.

Возвращаясь к делу, вскоре я скопил немного денег и купил на них раба, который из-за действия рабской печати не может послушаться хозяина.

Поскольку сам я могу лишь защищать, мне нужен был боец атаки, раз уж из меня его не вышло.

Итак, раба я заставил вступить в мою группу. Мы начали охотиться на монстров и набирать опыт.

Опыт шел и мне, а вслед за ним — Уровень.

Я понимал, что поступаю аморально, но по-другому стать сильнее я бы не смог.

— И все-таки... какое-то у меня от случившегося не то послевкусие плохое, не то оно само по себе дурно пахнет.

— И правда... как бы это описать... По-моему, мы ничего толком не решили. Нет ощущения, что мы чего-то добились.

Разговаривал я с девушкой-получеловеком, с Рафталией — той самой рабыней, купленной в давнее время.

Полулюдей в Японии, из которой я пришел, не было ни в каком виде. Как правило, это люди со звериными ушами, хвостами и так далее.

Рафталия — енотообразная, у неё уши и хвост как у тануки.

На вид ей около восемнадцати.

У неё такая светлая, гладкая кожа и такие приятные черты лица, что большинство людей считает Рафталию очень красивой. Волосы отливают яркой рыжиной и так красиво развеваются на ветру, что с девушки впору картины писать.

Особенность полулюдей в том, что их тела с ростом Уровня быстро изменяются и обретают наиболее пригодную для битв форму.

Когда я покупал рабыню, она была десятилетней девочкой, но совместная прокачка заставила тело малышки вырасти.

Её родная деревня пала жертвой первой волны бедствий этого мира.

А девочку поймали и поработили. Уже после её купил я, и мы начали тренироваться вместе.

По пути она ненадолго перестала быть рабыней, но верила в меня так искренне, что вызвалась стать ею снова, лишь бы не растерять мое доверие.

Я говорил ей, что становиться рабыней вовсе не обязательно, но она почему-то заупрямилась и заставила меня вернуть печать.

В общем, сейчас она моя надежная боевая подруга.

Её сил хватило, чтобы совсем недавно одолеть крепкого монстра... Лингуя.

А я все еще пытаюсь заменить ей родителей.

Девушка выросла очень старательная и серьезная. Если я говорю что-то не то — она обязательно меня поправит.

Я считаю Рафталию почти что дочерью и готов защищать даже ценой собственной жизни.

— Фиро, ты тоже помогай искать эту троицу.

— Э? Но я не чую их запаха.

А вот это Филориал, похожий на птицу монстр, тянет нашу повозку.

Зовут Фиро.

Она умеет перекидываться в ангелоподобную девочку — крылышки наличествуют.

Филориалы — очень необычные монстры, обожающие тягать повозки. Когда их выращивают Герои, они могут стать Королем или Королевой Филориалов.

Фиро вылупилась из яйца, купленного у работорговца, который и продал мне Рафталию — для прикрытия незаконной деятельности они проводили в своем шатре лотерею с яйцами монстров.

Она бесконечно наивна, жутко прожорлива и постоянно высказывается не к месту.

В человеческой форме это девочка лет десяти с золотистыми волосами и голубыми глазами.

По красоте лица не уступает Рафталии. Да и в общем очаровательная девчушка.

Стереотипный лоли-ангелочек, в общем.

Внутри которого прячется огромная прожорливая птица.

Которая опять в своем стиле высказалась.

— Запаха?..

Ну, Фиро, будучи монстром, отличает людей друг от друга в первую очередь по запаху.

Дикая она все-таки. Впрочем, без её обоняния поиски шли бы еще тяжелее.

Ищем мы тех Героев, которых призвало в этот мир вместе со мной.

Каждый из них попал сюда из какой-то своей Японии.

Каждый в свое время играл в игру, устройство которой с этим миром схоже, а потому считал, что здесь будет непобедим... но на деле они оказались сборищем клоунов.

Так что, когда меня оклеветали, они с радостью ухватились за шанс избавиться от меня... Ну ладно, такой цели они не преследовали, но и до правды докапываться не стали.

Позднее авторов обвинения — принцессу Суку и короля Подонка — наказала королева, истинная правительница Мелромарка, и тем самым вернула мне доброе имя.

Перед этим случилось множество всяких вещей, в частности то, что Фиро крепко сдружился с Мелти, младшей сестрой Суки, и мы все вместе подались в бега.

Нас гоняли по всей стране и подозревали в том, что Мелти мы похитили.

В конце концов проблема решилась победой над Архиепископом Церкви Трех Героев, которая и была источником ненависти Мелромарка к Герою Щита... ныне вера этой Церкви — Церкви той самой потерявшейся триоцы — считается еретической и запрещена.

— Раз их здесь нет, придется расширить зону поисков...

— Похоже на то. К тому же пострадавшим от катастрофы все еще угрожает опасность.

Когда подозрения развеялись, мы начали получать помощь от государства и наконец-то всерьез задумались о противостоянии волнам. Тогда королева рассказала нам о феномене Оживления, который как раз проходил на Кальмире и сулил резкий прирост Уровня.

Мы приняли в нем участие и Уровни наши резко выросли. К тому же перед отправкой на остров я выведал у остальных Героев рабочие методы усиления Легендарного Оружия, а на острове смог опробовать их на практике.

А пока, пожалуй, расскажу, как этих Героев зовут и что они из себя представляют.

Первый — Герой Меча Амаки Рен.

Ему... 16, что ли? Ростом он чуть ниже меня, как полагается по возрасту.

К особенностям его внешности стоит отнести блестящие черные волосы и тонкие, почти девичьи черты лица. Одеваться он любит во все черное. Ну, в его возрасте любить черное обычное дело.

Характер у него... “крутой одиночка”, если так можно выразиться.

Разговаривать с другими у него получается плохо, он часто бывает мной недоволен.

Как я понял, в его мире существовали так называемые VRMMO, в которых можно было самому оказываться внутри игры.

Рен называл его игру Brave Star Online или как-то так.

Второй — Герой Копья Китамура Мотоясу.

Он на год старше меня, ему 21. Он тоже выше Рена и самый смазливый из Героев.

Волосы у него светло-каштановые, лицо очень даже симпатичное, как бы меня это ни бесило.

О характере можно одним словом: бабник. Как женщину увидит, сразу с катушек слетает.

Но если он кому-то доверяет, то доверяет упрямо и до самого конца. В последнее время я начал понимать, что он сам по себе не злой. Виновата та баба, которая рядом с ним ошивается.

Именно она навесила на меня собак, обвинив в изнасиловании, за что поплатилась именем.

Мотоясу настаивает, что мы находимся в мире онлайн-игры под названием Emerald Online.

Последний — Герой Лука Кавасуми Ицуки.

Его мне противно даже вспоминать, но стоит рассказать и о нем.

Ему 17 лет, ростом он с Рена.

Вечно лохматый какой-то. Пока молчит, может сойти за тонкого ценителя искусства, такого мальчика-пианиста. В этом смысле выглядит он весьма неплохо.

Однако на деле он до невыносимости высокомерный тип и лицемер, который пойдет на все ради удовлетворения своего чувства справедливости.

Мотоясу я недолюбливаю как приложение к Суке, но сильнее всего как человека презираю именно Ицуки.

Из-за него немало слез пролилось. Ну, об этом как-нибудь в другой раз.

Он считает, что оказался в мире однопользовательской ролевой игры под названием Dimension Wave.

Когда такие разные Герои собрались обсудить способы роста, каждый пытался настаивать на своем, и все вылилось в спор.

Каждый из них говорил о способах усиления оружия из знакомых игровых миров, но способы были слишком разными.

Они свято верили в собственную правоту и никого другого слушать не желали.

В конце концов, мне удалось установить следующую неприятную истину: все те способы, о которых говорили Герои, работают, но в них надо искренне поверить, иначе ничего не сработает.

Не было счастья, да несчастье помогло. Я так мало знал о мире и так жадно хватался за любую возможность стать сильнее, что докопался до сути и смог освоить методы усиления Оружия. Однако другие Герои не смогли ими воспользоваться, и между нами снова возник раздор.

— Наофуми-сама, как вы думаете, в каком направлении нужно искать Героев?

— Очевидно, там, где они пропали. Туда еще ехать и ехать.

— Но там их уже искали и ничего не нашли.

— В этом-то и сложность... но раз они живы, значит, где-то прячутся.

Наша повозка ехала дальше, оставляя на земле пустоши глубокие борозды.

Если подумать, в прошлый раз у меня как раз на этом этапе дела и пошли под откос.

Когда мы отправились на архипелаг Кальмира на корабле, в каюте нам попались два попутчика — Ларкберг и Терис.

Мы приняли их за авантюристов, но в конечном счете они сыграли огромную роль в событиях на архипелаге.

Ларкберг, он же Ларк, напоминал добродушным и непринужденностью стереотипного старшего брата.

С Терис я особо не разговаривал, но о ней у меня сложилось впечатление как о девушке тактичной, вроде Рафталии.

Все шло неплохо до тех пор, пока в затонувшем храме недалеко от островов нам не попались Песочные Часы Эпохи Драконов — инструмент, сообщающий время до следующей волны. Тогда мы и узнали, что до волны на Кальмире осталось несколько дней, по-быстрому собрали к ней Героев, государственные войска и авантюристов.

Из волны появился сильный монстр... босс, если выражаться игровыми терминами, но его мы победили без особого труда.

Но стоило нам одолеть босса, как Ларк вдруг вызвал меня на бой и всерьез попытался убить.

Я до сих пор не знаю, почему. Он говорил, что это “ради их мира”.

Похоже, задача Ларк и Терис — истреблять Героев.

Остальные три Героя ничего не смогли противопоставить ужасающей силе Ларка и уже скоро без сознания покачивались на волнах.

В конце концов, сражаться с ними пришлось нам с Рафталией и Фиро.

Впрочем, сражались мы неплохо и даже почти смогли одолеть противников, но тут из волны появился еще один сильный враг, Грасс. Она присоединилась к противникам, и вот тогда

давить начали уже нас.

До сих пор удивляюсь, как нам удалось выжить.

Благодаря усталости врагов и силе моего Щита с Грасс и Ларком удалось кое-как совладать. Однако затем оказалось, что у них для меня заготовлен грозный сюрприз.

Атака, пропорциональная броне, и атака, пробивающая щиты.

Такие приемы смертельно опасны для бойцов, полагающихся на крепкую защиту, вот как я, например.

К счастью, оказалось, что от них можно уворачиваться, но если бы они применяли их чаще, надо мной нависла бы нешуточная угроза.

Наконец, в дело пошел их последний козырь — Ларк достал из запасов Лекарство Восстановления Духа, предназначенное для восстановления очков Духа (SP), которые нужны для применения навыков. Его он вдруг вылил на Грасс. Та резко усилилась и чуть меня не одолела.

Но в итоге мы их все-таки прогнали, так что ладно.

После этого мы с бестолковыми Героями вновь собрались на совет.

Я могу лишь защищаться, мне тяжело переходить в наступление.

Будь со мной хоть один Герой, равный по силе Грасс или Ларку, мы бы смогли их не только прогнать, но и победить.

Однако Герои начали обвинять меня в использовании нечестных приемов... в читерстве. Это при том, что сами они долгое время пользовались знаниями из игр, и при этом ничего мне не рассказывали.

Я честно пытался рассказать им о том, что каждый из их методов усиления — настоящий, действующий, но Герои меня слушать не хотели, и совещание в итоге пришлось прервать.

После возвращения с Кальмирских островов мы с Героями начали наращивать не Уровень, а боевые умения с помощью военных тренировок, а также изучения похожего на плод подростковой фантазии “стиля непобедимых адаптаций” под руководством Бабульки.

Однако Герои только и делали, что жаловались, потом и вовсе начали прогуливать занятия. А в



итоге они чуть не сбежали из страны, понимая, что тут их капризы слушать никто не хочет.

Когда я уже почти махнул рукой на попытки наладить дружеские отношения с ними, королева Мелромарка выдала нам поручения.

Мы приняли их потому, что она согласилась отпустить Героев на все четыре стороны, как только они успешно выполнят задание.

Стоит ли говорить, что поручения оказались прелюдией к совершенно невероятным событиям?

Суть поручений состояла в том, что нас попросили избавиться от таинственных монстров, появившихся по всей стране... да что там, по всему миру.

Монстры оказались фамилиарами Лингуя, и поначалу сила Героя не могла отобразить их имена целиком.

Фамилиары напоминали одноглазых летучих мышей с панцирями на спине.

Хотя Королева и обсуждала с Героями методы противодействия нашествию, они скрыли от неё истинную причину происходящего и вообще вели себя как вздумается.

Ну, главное, что в конце концов мы все-таки разобрались.

Раз они фамилиары, значит, чьи-то. И этим кем-то оказалась легендарная черепаха Лингуй.

Еще до того, как Герои окончательно сошли с катушек, Лингуй разбушевался и пошел нас бить.

Лингуй — чудовище то еще. Он такой огромный, что на панцире его поместился целый горный хребет.

Герои попытались идти на него в лоб, и больше мы о них ничего не слышали.

К счастью, вскоре после этого мы с Рафталией, остальными спутницами и армией объединившихся в альянс стран все-таки смогли одолеть Лингуя.

Но при этом... те синие песочные часы, что появились в углу моего зрения одновременно с пробуждением Лингуя, так и не пропали.

Они словно подсказывали, что этот инцидент еще не исчерпан.

— Похоже, искать Героев мы будем до тех самых земель, где и был запечатан Лингуй, — пробормотал я.

— Господин-сама! — вдруг раздался голос Фиро, а мы поехали быстрее.

— Что случилось?

— Я слышала впереди крик!

— Быстрее туда!

— Да!

Мы помчались на крик.

А подозрение еще успеет подтвердиться.

Инцидент не исчерпал себя даже близко.

<http://tl.rulate.ru/book/22814/3758314>