Глава 1: Просто потому, что это ты (1)

«Кость и Кровь».

Причина, по которой я подсел на эту игру и так ждал её продолжения, была проста.

Это была пленительная своей историей вселенная.

На первый взгляд, это был обычный фэнтезийный мир, но чем больше вы углубляетесь в его изучение, тем более мрачные и таинственные истории вы в нём обнаруживаете.

Эти элементы заставили меня прикипеть к этому миру.

Среди них самой яркой для меня была история, связанная со скрытыми под землёй шахтами.

Место, которое можно обнаружить, выполняя задание по поиску торговцев людьми.

В этих шахтах дети добывали волшебные камни.

Без всякого защитного снаряжения.

Соприкосновение с необработанными магическими камнями - это прямой путь к маназависимости и смертельной судьбе.

И несмотря на это, преступники безжалостно руководили шахтой используя в качестве расходных деталей своего бизнеса похищенных сирот и детей, проданных семьями из трущоб.

Они пошли даже дальше, используя тела погибших детей ради большей прибыли, продавая их в другие места.

Раскрыв все эти истины, игрок оказывается поставлен перед выбором.

Раскрыть эти ужасные деяния всему миру и искоренить их, или взять взятку у преступников и смолчать.

Кто вообще выберет последнее, спросите вы?

В этом и заключается очарование этой игры.

Если вы уничтожите все эти шахты, естественно, цена на волшебные камни взлетит до небес, и Империя погрузится в состояние паники.

Все виды транспорта, использующие для работы магические камни, сразу станут труднодоступны.

Цена на предметы, необходимые для продвижения в игре, резко возрастёт, и даже несколько полюбившихся игроку НИПов, встреченных игроком во время выполнения квестов, в результате одного этого решения покончат жизнь самоубийством столкнувшись с непреодолимыми финансовыми трудностями.

Кроме того, позже игрок узнает, что тела погибших детей использовались для исследований по лечению маназависимости, и прекращение этих исследований означало, что позже одна из главных героинь умрёт, не сумев найти лекарство.

Было очевидно, какой выбор будет правильным.

Вот только результат правильного выбора приводил к тревожным и неприятным последствиям.

Это противоречие, вариативность результатов в зависимости от выбора игрока, всё это завораживало меня.

До такой степени, что этот квест по поиску шахты волшебных камней глубоко запечатлелся в моей памяти.

Да.

Этот квест, безусловно, впечатляет.

Это было впечатляюще, но…

‘Я никогда не хотел бы стать одним из тех сирот, добывающих волшебные камни…’

*****

[День в шахтах по добыче волшебных камней невероятно однообразен.

Любой вопрос решается одним ударом кнута, разве может быть что-то более однообразным?

Если раб отлынивает от работы?

Выпори его.

Если раб закатывает истерику?

Выпори его.

Если раб умоляет о пощаде, боясь умереть, если всё будет идти так и дальше?

Выпори его.

Так, что же остаётся в итоге?

Остаётся прибыль.

Можно подумать, что при таком подходе скоро не останется ни одного ребёнка, но это не так, ведь новых детей всегда можно купить за деньги.

В этой нищенской Империи, где так трудно живётся простому народу, нет недостатка в обитателях трущоб, желающих продать своих обременительных детей за жалкую пригоршню монет.

Кроме того, есть и другая польза от этой порки.

Порка тех, кто не слушается, а иногда и просто первого попавшегося со скуки, и в итоге, посредством жестокого отбора, образуется элита обладающая сообразительностью и острыми инстинктами.

Кто бы мог подумать, что способ создания элитных рабов - это порка до смерти всех неэлитных?

А трупы, полученные в процессе? Их продажа в нужных местах приносит кругленькую прибыль.

Зарабатывать деньги никогда ещё не было так просто.]

В голове промелькнула запись из дневника, на которую я наткнулся во время игры.

Я почти уверен в этом.

Ублюдок, написавший эти строки, наверняка должен быть одним из тех, кто руководит этим местом.

- ...Сука, как же это чертовски больно.

Моё тело все ещё пульсирует от боли.

Это никакая не обычная порка.

Может быть, это потому, что я в детском теле, но если я отхвачу ещё пару ударов плетью, то мне кажется, что я действительно могу умереть.

А сопротивляться - вообще не вариант.

Эти уроды словно почти ждут этого.

Зачем трясущимся за свою жизнь надсмотрщикам рисковать, заражаясь неизлечимой болезнью?

Все они экипированы в первоклассное защитное снаряжение, оснащённое всевозможными средствами самообороны.

Вспоминая внутриигровые рыночные цены, я прихожу в ярость, зная, что на стоимость одного предмета из их снаряжения можно купить достойную защиту для всех нас.

Но я не настолько глуп, чтобы высказывать такие бунтарские мысли и быть избитым за это. Поэтому я беру ту невразумительную баланду, которой нас здесь кормят, и сажусь в сторонке.

До этого момента я ещё как-то мог это терпеть.

А вот что действительно сводит меня с ума, так это другое.

- Эй... Ты в порядке? Со вчерашнего дня ты какой-то не такой.

Ребёнок небрежно садится рядом со мной и спрашивает.

Учитывая, что я обладаю этим телом со вчерашнего дня, его реакция вполне логична.

Должно быть, он мой друг…

- Отвали, пока я не выколол тебе глаза вилкой.

http://tl.rulate.ru/book/103987/3664621