

Змеиный Отчёт: Жизнь Разыскиваемого Преступника, День 3

Третий День в шкуре [Разыскиваемой] Змеи: моя голова всё ещё держится на шее... или теле... или, может быть, моё тело и есть шея.

Я прокапываюсь вдоль подземного тоннеля, следуя за относительно способной группой не эвакуировавшихся авантюристов. Из подслушанных разговоров я узнал, что они на задании по поиску и сопровождению группы авантюристов "D-ранга", которые состоят в их гильдии.

Насколько я могу судить, это значит, что они отправились на помощь каким-то менее опытным ребятам.

Я начал следовать за ними во многом благодаря случаю. В стенах так много тоннелей, через которые можно слушать, а их беседа звучала многообещающе.

"Большая стая Гоблинов". Вот на кого группа предполагала натолкнуться.

Видимо, эта зона очень хорошо исследована и нанесена на карты, и она, по большей части, отделена от остального так называемого "Глубокого Подземелья", и несколько необнаруженных тоннелей предположительно ведут на поверхность.

Эта местность зовется "Подземный Лес".

Для меня звучит просто "великолепно".

Лес? Думаю, звучит лучше, чем большинство остальных ужасных вариантов, касающихся этого ужасного подземного лабиринта.

Я не хочу отправляться на охоту на монстров. Я должен, но так не хочу это делать.

Монстры страшные.

Они делают жуткие вещи, например, едят других монстров.

Если честно, я бы предпочёл избегать их, но место, которое описывали эти авантюристы?

Опасно, но не слишком опасно: *Опасная-зона-Подземелья-Златовласки*

Я не хочу отправляться на поиски самых опасных существ, какие может предложить этот мир, но мне кажется, что даже в "лёгкой" зоне должно быть несколько монстров, с которых я смогу стясти немного очков.

Правильно?

Хотя бы парочка.

Думаю, я справлюсь.

Возможно.

Но в данный момент в большем приоритете у меня не то, что конкретно ожидает нас в конце пути. Поспевать за группой и не быть замеченным, НУ ОЧЕНЬ сложно.

Типа, будьте вы прокляты Крошечно-Змеиным Богом!

Последние несколько часов они просто жопы рвут, и как будто одной их скорости передвижения недостаточно: их четверо, и каждый постоянно следит за обстановкой.

Думаю, им даже не нужно видеть что-то, чтобы заметить.

Они как будто могут почувствовать.

Я видел, как по пути они зарубали монстров, даже не останавливаясь.

Ну, не важно: трое похожи на воинов, и ещё один лучник. Насколько я могу судить, в этой группе нет ни Гендальфов, ни Паладинов.

Высокий урон... Думаю, они те, кто предпочитает агрессивную игру.

После того, как я увидел их, разбивших в пух и прах группу пауков-переростков, могу сказать, что они, скорее всего, высокого уровня.

Если у людей есть уровни.

Которые у них, как я подозреваю, есть, хотя у меня нет способа, чтобы подтвердить это. [Голос Гайи] не отвечает на подобные вопросы- вместо этого обеспечивая меня серьёзным молчанием.

Просто "..."

Это безумие.

О, ещё кое-что, достойное упоминания: меч лидера группы почти точь-в-точь как "Бастер". Он огромен. С односторонним лезвием, немного закруглённый на конце, как будто сильно увеличенный фальшион. Думаю, просто уронить такой под удачным углом будет достаточно, чтобы прикончить большинство мелких существ.

Если честно, весьма внушает.

Такие люди, вероятно, на уровне некоторых монстров из глубин. Седобородый, покрытый шрамами и с соответствующим грубым голосом: вот, по моему мнению, их Лидер Группы.

Он не слишком понравился инстинкту.

Другие тоже хороши. Кроме лучника, один из них использует топор, а другой - копьё, но ни один из них не может сравниться с парнем с мечом.

Насколько я могу судить, они называют человека с огромным мечом Мастер Зейн.

Мастер Меча Зейн и его товарищи: Дакстон, Нокс и Райкер.

Нокс - это лучник. По некоторым причинам его имя кажется мне намного более забавным, чем должно (п/п: имя Кнох созвучно с глаголом knocks, используемым в выражении "наложить стрелу (на лук)"). Дакстон и Райкер - копьё и топор соответственно. И ещё кое-что из того, что я понял: они все довольно хорошо знают группу, навстречу спасению которой отправились. Думаю, они кто-то вроде наставников, потому что говорят о них, как учитель мог бы говорить о своих учениках, получивших награду.

Всё, кроме Зейна, который вообще почти не говорит. Сильный и тихий тип. Если не считать неистовые крики, когда он уничтожает стаю невезучих монстров.

Ага.

Я действительно начинаю подумывать о том, что Люди довольно имбовые.

Монстры страшные, но и люди в этом мире способны на действительно безумные вещи. Сверхчеловеческие вещи, по крайней мере, по сравнению с предыдущим миром, в котором я жил. Никто оттуда не поднимал острые металлические объекты весом с небольшую Хонду и не рубил ими диких животных.

Во всяком случае, я так думаю.

До этого я не особо выбирался куда-то, всё, чем я занимался, было работой.

Самые обычные Рождение, Школа, Работа, исключительно ранняя Смерть.

Хоть конец и срезали, но всё ещё "скучно".

Я пытаюсь сказать, что я был скучным.

Всё же, мне кажется, что такое поведение ломает все старые правила реальности, которые я всё ещё как-то принимаю как должное.

Хисс... это немного беспокоит.

Нормальным физическим пределам очевидно нельзя доверять. Придётся постараться, чтобы эта идея уложилась у меня в голове, но: какими бы имбовыми не были люди этого мира, я должен верить, что есть некоторые условия. Даже у этого Мастера меча были бы трудные времена, столкнись он с Мегалодоном.

Не важно, насколько ты хорош с мечом, гигантская акула всё ещё может съесть тебя, ну или раздавить. Единственная причина, по которой я победил в том, что я жульничал.

Чёрт, могу себе представить, с угрями тоже было бы что-то подобное.

Так удачно совпало, что я мог использовать огненную магию. Это отличный вариант в ситуации "один против всех", но, бьюсь об заклад, у человека с мечом в какой-то момент начались бы некоторые проблемы. Ты можешь изрубить в капусту тонну монстров, но в подобных местах всегда оказывается, что за поворотом ещё одна: люди должны объединяться, чтобы выжить на такой глубине.

Как я уже говорил, это жуткое место.

Только невероятно сильные, похоже, выживают хоть сколько-нибудь продолжительное время. Гигантские змеи, гигантские акулы, гигантские скелеты- стаи гигантских летучих мышей и паков... сильный переживает слабого и единолично занимает его место. При первых же признаках конкуренции они уже готовы к бою.

С другими монстрами, людьми- с чем угодно. Жизнь в Подземелье течёт в крайне безжалостной среде, и у слабых созданий всего один способ, чтобы выжить.

Количество: просто набрасывайся на врага всем скопом, уничтожая всех так или иначе. В паре с какой-нибудь смертельной опасностью, например, ядом или токсичностью, никто не захочет беспо... или, полагаю, они могут просто прятаться.

Скрытность работает неплохо, судя по моему опыту.

Но сейчас я едва ли скрываюсь.

По тому, как движется эта группа, можно решить, что за ними гонятся. Их голоса отдают волнением... нервозностью, беспокойством. Имбо-мечник и его крепкие товарищи не должны испытывать подобное, но именно так они и звучат.

Это становится приключением даже большим, чем я изначально предполагал.

<http://tl.rulate.ru/book/10404/447111>