

ГЛАВА 7. МНЕ НЕ СЛЕДОВАЛО ЭТОГО ДЕЛАТЬ (7)

На самом деле на этом квест не закончился, а просто обновился.

— Значит, ты говоришь, что избавился от них всех сам?

— Было бы весьма стыдно, если бы я не мог справиться с чем-то столь незначительным.

Я рефлексивно отмахнулся от восхищенного восклицания наемника. Они так хорошо реагировали на происходящее, что отыгрыш роли становился все приятнее и приятнее.

Затем я проверил квест.

[□ Люди в опасности

□ Тел найдено 3 / 25

□ Предметов собрано 5 / ?]

Это что-то вроде уборки за собой?

Более того, я даже ничего не сделал, но цифры уже выросли. Неужели помощь NPC тоже учитывалась?

В таком случае мне не нужно ни о чем беспокоиться. Я не был негодяем, но такой крутой персонаж, как у меня, не стал бы заниматься подобной «уборкой».

Я прислонился к дереву на обочине дороги, слушая, как переговариваются присланные компанией наемники.

— Почему демоны напали?

— Я был во многих местах, но впервые вижу, чтобы подобное произошло на западе.

— Если бы на них напали те варвары, я бы понял, но...

Во время ожидания я обнаружил, что игра даже не стерла следы битвы.

Обычно, если на карте накапливалось столько данных, это часто вызывало зависания. Здесь же

остались не только трупы и очевидные последствия сражения, но следы ног на земле и порезы от оружия.

Казалось, разработчики бросали вызов всей игровой индустрии.

— Почему возле города появилась группа демонов? Ничего подобного еще никогда не случалось!

— Мы должны сообщить об этом в город!

Учитывая, что этот рейд был настолько необычным и беспрецедентным, он на 100% имел отношение к основному сюжету. Суть сюжета «Легенды о героях» состояла в том, что великий демон снял печать, угрожая всему миру, поэтому нетрудно было связать эти события.

— Остальные трупы поблизости не видно...

— Что?

— Погибло много людей, но некоторые тела отсутствуют.

Число трупов не соответствовало числу погибших? Это были действия Последователя Демонов или Чернокнижника... В любом случае, это определенно была атака, спланированная такими людьми.

Это означало, что я обязательно получу еще один квест, чтобы найти истинного виновника этого инцидента.

Это было очевидно, даже если нигде не отразилась информация об этом. Учитывая мой 20-летний опыт геймера, предсказать что-то подобное было довольно просто.

— Вернемся в город. Мы должны сначала дожить о случившемся.

— Подумать только, что стражи не могут позаботиться о демонах, даже несмотря на то, что они получают столько наших налогов... Нашему господину придется платить за это.

Я внутренне присвистнул, слушая жалобы тех, кому едва удалось пережить это происшествие.

Я чувствовал себя так, словно попал в настоящий фэнтезийный мир, поэтому играть было очень весело.

Возвращаясь в город, я наслаждался подобными разговорами.

— ...хорошая работа.

Старый NPC ждал меня с сигаретой во рту и хмурым выражением лица. Он выглядел так не из-за меня, а потому что ущерб, нанесенный демонами, был чрезвычайно серьезным.

— За разумную плату, — коротко заметил я.

Однако личность, которую диктовал мой характер, не подходила для такого рода вещей, поэтому меня его проблемы не волновали. Достаточно того, что я спас жизни многим его сотрудникам, поэтому у меня не было причин проявлять к нему сострадание.

— Хмф, не переживай, я бы не стал обманывать человека, нанятого Гильдией! Просто подожди!

Если я попрошу плату за Нейтрализатор Демонической Энергии прямо сейчас, это сделает меня настоящим ублюдком, не так ли? Посмотрим, сколько они мне заплатят.

Вскоре я услышал мелодию, ознаменовавшую окончание квеста. Я уже отрегулировал настройки громкости после предыдущего раза, поэтому мои уши больше не кровоточили.

Однако... если эта мелодия уже появилась, что насчет моей награды?

— Почему бы вам не вернуться сейчас в таверну? Вас проводят. Мы выплатим причитающуюся вам сумму после того, как все будет улажено, — заговорил NPC средних лет, увидев, что я нахмурился.

Меня серьезно впечатлило то, насколько чутко они чувствовали ситуацию, хотя это была даже не кат-сцена.

Ну, основной квест не появился, так что это точно еще не конец. Я также увидел новую строку в окне квестов, сообщающую, что квест обновился.

— Вас это устроит?

Я взглянул на него и кивнул в знак согласия.

В любом случае я подумывал зайти в таверну, так что на самом деле это был очень удачный момент.

Или, может быть, именно этого и хотели добиться разработчики. Даже самый беззаботный игрок – в отличие от меня – в этот момент поймет, что грязь и кровь на его теле не исчезают естественным путем.

— Отведите его!

В таком случае в игре можно мыться. Можно также будет осмотреть таверну, пока я там.

Мое сердце колотилось в предвкушении.

* * *

Что ж, это ожидание длилось недолго.

Хотя там были водопровод и канализация, собственные ванны комнаты отсутствовали, поэтому мне пришлось пользоваться общим душем. Более того, там не было горячей воды.

Мыла в инвентаре я не нашел, поэтому его пришлось покупать отдельно. И оно оказалось чертовски дорогим!

На рассвете ко мне пришли два NPC из Торговой Компании. С ними также была клерк Гильдии Авантюристов Изрен.

— Мои люди в долгу перед тобой.

Сначала они вручили мне вознаграждение.

300,000 галов, 5 бутылок Нейтрализатора Демонической Энергии, 5 связок кровоостанавливающих бинтов, обезболивающих и прочих лекарств. Удивительно, но они вернули деньги за вещи, которые я раздал людям.

— Награда немного выше, чем обычно получают за спасательную операцию. Вы довольны, Авантюрист?

— Этого достаточно.

Ух, они ни на чем не сэкономили. Я запихал все в свой инвентарь. Там еще было много места, так что я мог поиграть в тетрис чуть позже.

— У вас есть еще какое-то дело для меня? — спросил я, заметив, что NPC не покидают своих

мест.

Я практически почувствовал запах появления еще одного квеста.

— Нет...

— У меня есть еще одна просьба.

— ...что?

Мой опыт геймера меня не подвел. Это был еще один квест.

Хотя клерк, отвечавшая за выполнение квестов, казалось, понятия не имела о новом запросе.

— Говорите.

Щелк!

Я закрыл дверь своей комнаты и прислонился к стене рядом с ней (конечно же, скрестив руки на груди). Они пришли как раз тогда, когда я собирался уходить, поэтому на мне было все мое снаряжение. Здесь главное было вести себя круто.

— Заносчивый ублюдок.

— Сэр...

NPC средних лет, как и прежде пытался сдерживать своего начальника.

Слова старика означали, что я хорошо сыграл роль, поэтому я с благодарностью принял такую высокую оценку.

— Нужно снова уничтожить демонов. Место действия – северо-западный лес.

— Простите? Сэр, мы уже передали этот запрос другим авантюристам... — попыталась вмешаться Изрен.

— Но я еще не слышал, что запрос выполнен, не так ли?!

Старик топнул ногой и громко закричал. У него действительно было много энергии, несмотря

на возраст и небольшой рост.

Когда Изрен съежилась, старик добавил:

— Если бы Гильдия с самого начала послала подходящего человека, мне бы не пришлось этого делать!

— Но...

— Хватит! Теперь, когда я увидел его навыки, я позволю ему сделать это!

Если не считать его вспыльчивости, он действительно казался весьма хорошим человеком. Он обратился с этой просьбой ради других.

— Итак, мне нужно уничтожить демонов в северо-западном лесу, верно?

Я не испытывал ненависти к таким персонажам, как он. Мне даже не нужно пытаться быть вежливым.

— Да.

— Эх... Раз уж Авантюрист согласен, я немедленно передам этот запрос ему. А те авантюристы, которые отправились первыми... — заговорила Изрен.

— Что вы хотите от меня, если у них не хватает навыков, чтобы справиться с таким простым поручением?! — воскликнул старик.

— Вам придется заплатить штраф.

— Хмф.

Пока клерк и старик разговаривали, ко мне подошел NPC средних лет, выглядевший весьма утомленным.

— Эм... Позвольте мне объяснить вам ситуацию.

Казалось, он давно отказался идти против волевой натуры этого старика. NPC средних лет сообщил мне подробности запроса. Хотя в этом не было ничего особенного.

В северо-западном лесу появился демон, и, похоже, он был довольно хитрым, поэтому его еще

не поймали. Его нужно было убить, чтобы люди могли безопасно передвигаться по лесу.

Если и было в этом что-то необычное, так это то, что это был еще один побочный квест из оригинала, как квест в канализации.

Обучение показалось мне немного затянутым. Когда уже начнется основной сюжет? Возможно, они изменили порядок квестов, поскольку игра является ремейком.

— Я не буду просить тебя отправиться сразу, но было бы хорошо, если бы ты поймал эту тварь как можно скорее.

— А оплата?

— Награда за демона – 700,000 галов.

— И все?

— Поскольку это частный запрос, я дам тебе еще 200,000, когда вернешься с доказательством победы.

Нет, я просто хотел уточнить, но как-то смог поднять награду? Я еще даже не освоил навык «Переговоры». Раньше я даже и не пробовал торговаться, потому что у меня не было этого навыка.

Можно ли было вести переговоры даже без навыка? Я замолчал на некоторое время, размышляя о системе игры.

— 300,000 галов.

И поднял цену еще выше.

— Только после того, как вернешься с доказательством. В ином случае никакой оплаты не будет.

— Нет никого, с кем я бы ни справился, так что готовьте деньги.

Мама. Я думал, что не умею торговаться, но, похоже, я ошибался. Или это произошло из-за моей ролевой игры? Мам, а не стоит ли мне сыграть такого персонажа и в реальной жизни?

— В этом случае вознаграждение составит 700,000 галов и личный гонорар в размере 300,000 галов, что в сумме составит 1,000,000 галов. Никаких предоплат и установленных сроков не

будет, однако вознаграждение будет выплачено только после предъявления доказательств выполнения запроса. Брокерская комиссия, как всегда, составит 5% от вознаграждения.

Тем временем, Изрен быстро составила контракт.

[□ Опасность в северо-западном лесу

□ Доберитесь до северо-западного леса]

В тот момент, когда я подписал контракт, в мой список добавился новый квест.

— Тогда я немедленно отправлюсь.

— Так сразу? Даже если вы решите сделать перерыв на день или...

— Я не собираюсь тратить время зря из-за какого-то демона.

Если я выполню этот квест, мои сбережения удвоятся, так зачем мне отдыхать?

В отличие от улыбки, которая у меня была внутри, мой голос звучал так же холодно, как арктические ветра северного полюса. NPC недоверчиво открыли рты, прежде чем их лица стали серьезными.

— Я даже возьму тебе такую прыть, — сказал старик.

— Ну, поскольку это своего рода пособие, предоставляемое по вашему усмотрению, Гильдия не будет брать проценты, — добавила клерк.

Старик бросил мне кошелек с деньгами, который я рефлекторно поймал. Там было 50,000 галов.

— Северо-западный лес довольно далеко. Тебе придется заказать повозку, чтобы добраться туда.

Повозки. Такой была система перемещения между городами, да?

— Я поеду на лошади.

— Если тебе нужна лошадь, я одолжу ее, но это будет стоить дорого. Лошади драгоценны.

Сказав это, старик после некоторых расчетов представил мне свою цену.

— Поскольку я знаю, насколько ты опытен, я могу одолжить одну лошадь за 500,000 галов.

Мои глаза чуть не вылезли из орбит, когда я услышал это.

Что он сказал? 500,000 галов, чтобы одолжить одну лошадь? Награда, которую я получил за очистку канализации, составила 400,000 галов, а награда, которую я получил за квест, который я только что выполнил, составила 300,000 галов.

— Поскольку это мой запрос, я верну деньги после того, как ты выполнишь запрос и вернешь лошадь. Однако если лошадь погибнет или получит травму, тебе придется заплатить штраф. Около 2 миллионов галов.

Ах, этого не может быть. Враги могут атаковать лошадей? И такой же штраф я мог получить ранее? Я влетел в сражение прямо на коне, чуть не погубив его. Это могло стать одной из крупнейших ошибок.

Я почувствовал легкое покалывание в затылке. Если подобные штрафы применяются в такой игре с открытым миром, то... надеюсь, мне позже дадут мою собственную лошадь. Правда ведь? У меня почему-то было ощущение, что они этого не сделают.

— Повозки будет достаточно.

Даже если бы я был королем блефа, я осознавал реальность вещей, поэтому решил отказаться от лошади. Похоже, это был мой первый проигрыш.

— Тогда обратитесь в пункт остановки конных экипажей.

Когда клерк ответила мне, NPC средних лет крикнул на нижние этажи:

— Гонец!

И вскоре по лестнице прибежал мальчик с веснушками на щеках и носу.

— Этот юнец отведет вас. А если не хотите идти туда лично, можете поручить все ему.

— Я отправлюсь с ним прямо сейчас.

Сначала я раздумывал, действительно ли стоит отправиться прямо сейчас или сначала заглянуть в какой-нибудь магазин. В итоге, я решил сперва узнать о транспорте.

— Я помолюсь за тебя, заносчивый ублюдок.

— Да пребудет с вами Бог.

— Желаю вам удачи, Авантюрист.

Я немедленно покинул таверну, повернувшись спиной к провожавшим меня NPC. Хорошо, что я собрался заранее. Благодаря этому мне не пришлось показывать им сцену, где я сначала собираю багаж.

— За мной, сэр.

Тем временем мальчик веселыми шагами вышел из таверны. Когда я двинулся за ним, двуручник, привязанный к моей спине, издал бряцающие звуки.

— Так вы авантюрист, да?

Мальчик, шедший впереди, оглянулся на меня. Его вьющиеся волосы казались настолько мягкими, что мне хотелось погладить его по голове.

— Нет.

Я уже решил, как ответить на его вопрос. Назвать этого персонажа авантюристом было немного сложно.

Конечно, судя по имеющейся у меня Карте Авантюриста и ситуации, в которой я находился в данный момент, казалось, что я принадлежу к Гильдии Авантюристов... Хотя это была просто подработка, верно?

Мой персонаж стал авантюристом, чтобы заработать денег, поэтому я не думал, что он действительно будет считать себя таковым.

Этот парень был скорее мстителем, странником, и именно такой образ подходил ему лучше всего.

— Я не авантюрист.

Поэтому я решил пока это отрицать.

— Т-так вы не...

Кажется, я ответил слишком резко. Щеки ребенка, покрасневшие от предвкушения, побледнели.

Я продолжаю повторять это, но эти NPC действительно хорошо сделаны.

— Но я чем-то похож на него. Тебя что-то интересует?

— ...

При добавленных мной словах выражение лица ребенка снова прояснилось. Его светлая кожа, казалось, покраснела.

— Эм... а вы когда-нибудь видели море?

Ах, обычно я не из тех, кто слишком привязывается к NPC, даже если стараюсь максимально погрузиться в своего персонажа. Однако в них было очень сложно не влюбиться.

— Видел.

Мне было любопытно, как они отреагируют на персонажей других классов и с другими характерами. Может, в будущем мне следует выбрать класс бойца и придать персонажу более приятный и дружелюбный характер?

— Как выглядит море?

— Оно такое же голубое, как твои глаза, и полно волн, напоминающих твои волосы.

— Цвет моих глаз похож на цвет моря?

— Ага.

— Ух ты!

Вот так я и шел в сторону пункта остановки конных экипажей, отвечая на вопросы мальчика. Наш разговор был настолько приятным, что я почти забыл, что разговаривал с NPC.

— Подождите секунду! Я знаю лучших кучеров, идущих на северо-запад!

И вот в моей голове возникла одна мысль.

Какая же хорошая игра. Даже если мне не предоставили личный транспорт, оно того стоило. Взаимодействия, которые у меня были с этими NPC, были настолько милыми и красочными, что нечто подобное ни в коей мере не испортило бы мне впечатления.

— Ах, эти безумные разработчики.

Я прикрыл рот рукой, чтобы убедиться, что никто не услышал то, что я только что сказал.

Мои покрасневшие глаза были благословлены такой замечательной игрой, поэтому я не мог не полюбить ее.

— Вот! Это он!

— Я слышал, что вы собираетесь отправиться в северо-западный лес... верно?

— Да.

— В таком случае вы как раз вовремя. Я собирался уже уехать. Если бы вы опоздали на мою повозку, вам пришлось бы ждать три дня, чтобы сесть в следующую.

...но не слишком ли это? В какой игре с открытым миром такая транспортная система была бы популярна?

Я просто хотел узнать, как это работает, а потом немного осмотреть город, прежде чем отправляться в путь...

— Стоимость проезда – 10,000 галов.

Мне очень хотелось прогуляться по магазинам и, возможно, починить свое оружие, но «три дня ожидания», о которых упомянул кучер, меня слишком шокировали, поэтому в итоге я заплатил за проезд и уселся в повозку.

Именно в этот момент моя лояльность к разработчикам пошатнулась.

<http://tl.rulate.ru/book/96080/3333998>