

ГЛАВА 15. ЦЕНА НЕВЕЖЕСТВА (1)

В этом городе было не только несколько гостиниц, но и множество универсальных магазинов, и каждый с разной ценой на один и тот же товар.

— ...

Торг за все по отдельности или постоянное сравнение цен не соответствовало моему характеру, поэтому я выбрал один из магазинов, где мои карманы обчистят не так уж сильно, и закупился там всем необходимым.

Даже в реальной жизни мне никогда не удавалось добиться успеха в подобных вещах.

— Сэр Архимаг. Сэр Рыцарь-демон, похоже, пребывает в плохом настроении.

— Поскольку мы чуть ли не заставили его стать частью нашего путешествия, это не так уж удивительно.

— Мы заставили его? Н-неужели я неосознанно принудила его к этому?..

— Нет, я не это имел в виду...

Однако эти два NPC имели другие мысли о том, что могло означать мое напряженное выражение лица.

Честно говоря, это было похоже на сцену из «Тупой и еще тупее». Просто наблюдать за ними было достаточно забавно.

— Отправляемся в путь!

Караванщик объявил о нашем отъезде. Повозка, в которой мы с двумя NPC сидели, начала медленно двигаться.

Он сказал, что позволит ехать в повозке в знак уважения, так как мы не получим никакой оплаты...

Каждый раз, когда мое тело тряслось из-за очередной кочки, меня сильно тошнило. Я точно не мог рассматривать это как знак уважения.

В конце концов я закрыл глаза. В прошлый раз мне удалось вытерпеть, но справлюсь ли я снова?

Отыгрыш должен был приносить удовольствие, а не боль. Я мог бы стерпеть некоторые вещи в ожидании большего веселья, но это был не тот случай. В таких ситуациях лучше было бы просто выйти из образа.

— Вы решили поспать?

Ее слова напомнили мне о системе сна. Перед моими глазами появилось окно, хотя мои веки были закрыты. Даже не трогая кнопки в этом окне, я мог изменить время, просто подумав об этом.

Я решил установить таймер на три часа. Было бы неплохо, если бы я мог сопоставить таймер со временем нашего прибытия, но я не знал, когда именно мы доберемся до пункта назначения. Если этого сна будет недостаточно, я могу добавить еще пару часов.

— Пусть Бог дарует вам спокойный отдых...

После благословения Инквизитора в глазах окончательно потемнело. Это была густая тьма, поглотившая даже самую крошечную точку света, которая могла просочиться сквозь мои веки.

* * *

Я был глупцом, ожидая, что поездка займет всего три часа после тех десяти, которые мне понадобились, чтобы добраться до северо-западного леса.

Нам потребовалось целых три дня, чтобы добраться до следующего города. Верно. Целый день реального времени за пределами игры.

Даже когда мы распрощались с караваном и дальше поскакали на лошадях, все равно получилось именно так.

Мы не столкнулись с какими-либо другими событиями или квестами, хотя во время путешествия мы одолели некоторых бандитов и мелких зверей. Тем не менее, я не мог не испытывать скуку.

Один день моего полного погружения, обходившийся мне в 300,000 вон, был потрачен впустую. Теперь у меня оставалось меньше восьми часов или около одного игрового дня.

— Я хочу кое-что у вас спросить.

Большую часть пути я просто скакал на лошади с унылым выражением лица... что, похоже, озадачило Архимага.

Поэтому, когда мы приехали в следующий город, он спросил меня кое о чем.

— Вы так и не спросили нас ни о чем. Вам не интересно, действительно ли мы получили это откровение? Или куда мы направляемся и почему?

Это был странный вопрос. Ну, основная причина, по которой я не говорил с ними, в первую очередь заключалась в моем характере.

Кроме того, я был игроком. У меня не было причин сомневаться в них, поскольку появление основного квеста было достаточным доказательством.

Кроме того, я все равно не знал бы, куда мы направляемся, даже если бы мне сказали. Разумеется, я играл в оригинал, но это было слишком давно, чтобы я помнил название каждого города.

Хоть мне и было любопытно, почему мы поехали в другой город... но не до такой степени, чтобы выйти из образа.

Более того, целью их первоначального путешествия был поиск компаньонов, включая «игрока». Если бы это был важный квест, они бы просто объяснили его самостоятельно.

— Если вы солгали об откровении, я просто убью вас, и если бы это было какое-то место, о котором я должен был обязательно знать, вы бы уже четко и громко об этом заявили. Если, конечно, ваши мозги еще не превратились в жижу.

Переведя свои чувства в слова, я глубоко вздохнул. Последняя строка была самой важной.

— Наконец, что бы вы двое ни делали, пока вы меня не беспокоите, мне все равно.

Ах, это было прекрасно. Теперь они должны были понять, что я рассматривал их просто как спутников в своей охоте на демонов, а не соратников. Не было ничего странного в том, чтобы провести между нами такую черту.

— Вот как?

Услышав это, Архимаг погладил подбородок. Он не выглядел оскорбленным, но я не был в этом

уверен. Уровень его благосклонности ко мне мог упасть.

— А вы уже имели дело с Башней Магии или Храмом...

— Я продала лошадей! Вот деньги, которые я получила... О, вы о чем-то разговаривали?

Затем, прежде чем Архимаг успел закончить свою фразу, из конюшни вернулась Инквизитор, которую мы послали продать лошадей.

Архимаг решил, что ей следует это сделать, чтобы больше привыкнуть к обществу. И я был согласен с этим.

Однако я не был уверен, что NPC способны извлекать уроки из повторяющихся действий.

— Я прервала вас...

— Ха-ха, совсем нет. Всего лишь легкая беседа. Хорошо, пойдем. Здесь есть Храм, так что нам не придется искать гостиницу.

Мне было немного любопытно, что он собирался сказать, но возможность узнать уже была упущена. Мой персонаж не стал бы его расспрашивать.

Итак, я просто сосредоточился на нашем следующем пункте назначения. Это был первый раз, когда я посещу Храм с момента запуска ремейка, поэтому мне было довольно любопытно, как он был спроектирован. В оригинале Храмы выглядели очень красиво, так что и здесь они должны были выглядеть потрясающе, верно?

Размышляя о таких тривиальных вещах, я последовал за Архимагом, который шел впереди. Хотя было странно следовать за NPC, а не вести его за собой.

В подобных случаях NPC шли медленно, поэтому игрок обычно мчался впереди NPC или бегал кругами вокруг него.

— Мы приехали в этот город, потому что Храм уведомил нас о появлении демонов в этом районе.

Так вот почему мы прибыли сюда. Архимаг все-таки решил немного раскрыть суть.

Только тогда клетка с кимчи открыла рот с довольно грустным видом:

— Помимо поиска соратников, мы также направляемся туда, куда нас отправит Храм или

откуда дойдут слухи о необходимости помощи. Как верный последователь Бога, я не могу игнорировать тех, кто в нужде.

Я не хотел слушать этот пустой треп, но это было неплохое объяснение.

Понятно. Я, наверное, получу все основные квесты от этих ребят.

— В этом городе есть Храм, но мне сообщили, что они не смогут решить эту проблему своими силами. Так что...

Если в этом были замешаны демоны, я мог бы вмешаться, поскольку играл за эксперта по демонам.

— Меня не волнует ситуация. Что это за демоны? Где и когда они появляются?

— Я пока не знаю. Я совсем недавно получила известие о том, что здесь появились демоны, но они еще не дали мне подробного объяснения. Чтобы это выяснить, нам, вероятно, придется пойти в Храм.

В таких квестах сбор информации стоит на первом месте.

— Как некомпетентно.

Но мой персонаж об этом не знал.

Я просмотрел обновленный квест и вспомнил привычные процедуры в таких случаях: сначала расследование, затем поиск и, наконец, битва.

[□ Зло, скрывающееся в городе

□ Посетить Храм

□ Поговорить с Епископом]

Но почему это не рассматривалось как часть основного квеста? Неужели это на самом деле не так важно?

Ладно, я все равно хотел продолжить этот квест как можно быстрее. Система перемещений в целом была отстойной, но охота на демонов по-прежнему была очень интересной.

В конце концов, можно ли было назвать эту игру ARPG, если бы в ней не было тонны сражений?

Я крепко сжал рукоять своего длинного меча в ожидании следующего квеста.

Вскоре моему взору открылся собор среднего размера.

* * *

— Демон!

Я просто хотел получить квест. Я пришел сюда не для того, чтобы со мной так обращались.

Хотя стоило ожидать, что что-то подобное произойдет, поскольку Инквизитор тоже приняла меня за одного из них, когда мы впервые встретились. В таком случае, мне повезло, что я не посетил Главный Храм.

— Подождите, успокойтесь!

Как только мы приблизились к Храму, священники выскочили и направили на нас свое оружие. Если бы Архимаг и Инквизитор не вмешались, они могли бы тут же напасть на меня, не говоря уже о том, чтобы позволить мне войти.

Уведомление «Обнаружения» закрыло часть моего поля зрения. Возможно, позже мне придется изменить настройки или что-то в этом роде.

— Он не враг!

— Но...

— Как может слуга Божий защищать демона?!

Инквизитор растерялась, глядя на них. Однако их враждебность не угасла даже после ее отчаянного крика; вместо этого все стало лишь хуже.

— Да выслушайте же меня! Он не враг!

Видя, что ситуацию нельзя разрешить так просто, Инквизитор сняла наручи. Взору предстали белые руки, испорченные мозолями и порезами, которые можно было увидеть даже издали.

Однако никто не мог назвать эти руки уродливыми. Тем более, если кто-то узнает клеймо на тыльной стороне ее руки, которое стало видимым в тот момент, когда она применила свою Божественную Силу.

— Метка Героя?

Теперь, когда я об этом подумал, меня беспокоило что-то, о чем я не думал, играя в оригинал.

В этой игре «Метка Героя» была выгравирована на руке выбранного игроком персонажа любого класса. Однако узор станет виден только в том случае, если игрок использует свою Божественную Силу.

Однако персонажи класса Рыцарь-демон получали урон при контакте с Божественной Силой. В таком случае, как они могли доказать свою личность? Неужели они не могли нормально играть в игру?

— Клянусь своим именем: он не демон, а одна из их жертв. Так что сложите оружие.

Завершая свои размышления, я наблюдал, что делают эти идиоты.

Было ли это потому, что вес ее слов резко увеличился, поскольку она теперь была не просто Жрец, а Герой? Люди, выбежавшие из Храма, широко раскрыли глаза.

— Разве Герой не велел вам опустить оружие?

Архимаг забил последний гвоздь.

Священники тут же опустили оружие, а их отношение совершенно изменилось. Когда они смотрели на меня, их лица все еще были полны настороженности, но они, по крайней мере, избавились от враждебности.

— Поскольку это говорит представитель Бога, мы подчинимся.

Но они бы не сделали то же самое для меня, да?

Я крепко сжал рукоять своего длинного меча и напряг мышцы шеи. Было бы идеально, если бы еще выступали вены. Однако я, наверное, ожидал слишком многого от этой игры.

— Потерпите.

Когда я попытался сделать шаг вперед, Архимаг остановил меня. Рука размером в половину моей надавила на руку, держащую рукоять меча.

— У них нет никаких злых намерений.

Я хотел просто держать рукоять, но мне понравилась его реакция.

— Если бы у них были злые намерения, я бы уже их зарубил.

Я направился внутрь с суровым выражением лица. Я чувствовал себя довольно счастливым, ощутив на себе их настороженные взгляды, однако мне следует уйти сразу же после получения информации о квесте.

* * *

Собрание по их просьбе прошло в весьма холодной атмосфере. Причина тому была довольно проста. В то время как Герой и Мудрец удостоились самых высоких форм гостеприимства, меня это миновало.

Тонкая психологическая война между мной и представителями Храма продолжалась даже после окончания собрания.

— Ваша комната готова. Или вы предпочитаете сначала поесть? Если не захотите есть в столовой, мы также можем доставить еду в комнату.

Намерения NPC, который сказал это, явно не были чисты.

— Я отказываюсь.

Одно лишь это было достаточно оскорбительно. Я бы никогда на это не согласился!

В конце концов, священники, используя нашу усталость от путешествия в качестве оправдания, попросили начать поиски демона лишь завтра, из-за чего я застрял бы в этом Храме.

Как я мог игнорировать это, когда игра дала мне такой очевидный намек? Я мог уйти, при этом не выйдя из образа.

— Спать на лесной подстилке – ближе к объятиям Бога, чем спать в этом доме лицемеров.

— Что?!

Я терпеть не мог, когда меня кормили с ложечки. У меня осталось не так много времени, прежде чем мне придется выходить из системы! У меня даже не останется времени на поиск!

Я взял свой багаж и развернулся.

Это выглядело так, будто меня выгнали, но это было нормально. Священники, похоже, тоже это заметили, но я решил уйти поскорее. И самое главное, я вообще не собирался спать!

В любом случае, мне не нравилось играть в игры в слишком медленном темпе. Я совершил полное погружение, поэтому играл с мыслью о том, чтобы окупить свои деньги.

Таким образом, нынешнее развитие событий было более чем желанным.

Конечно, мне пришлось вести себя так, будто у меня было невероятно плохое настроение. Хе-хе. В конце концов, я был профессиональным ролевиком.

— Рыцарь-демон!

Кроме того, информация о квесте была обновлена во время нашего предыдущего разговора. У меня не будет проблем с поиском демона. Я был полностью уверен, что даже если эти двое не пойдут со мной, я смогу найти его сам.

— Подождите минутку!

Оставив позади Инквизитора, пытающуюся меня остановить, я взглянул на окно квестов.

☐ Зло, скрывающееся в городе

☐ Отыскать демона, скрывающегося в городе

☐ Необязательно: Расспросите жителей

☐ Необязательно: Найдите следы демона]

Квест намекнул, что я могу выследить демона, расспросив жителей или найдя его следы.

Однако мне это было совершенно ненужно. Мне хватило информации, полученной от представителей Храма.

Хотя тип демона был неизвестен, похоже, он появлялся и днем, и ночью. Его целями обычно были спящие люди, и он убивал своих жертв разными способами: раздавливал их, высасывал их кровь, поедал и так далее.

Я нашел эту информацию довольно знакомой. Не говоря уже о том, что в оригинальную игру я играл довольно страстно.

Хотя они могли добавить новых мобов, я был очень хорошо знаком с этим.

Это был «Драугр».

— Пожалуйста, подождите секунду!

Пока я не обращал внимания, меня схватили за правую руку. Это была рука, в которой находится демон.

Я рефлексивно отмахнулся. Учитывая характер моего персонажа, он изначально не был тем, кто любил внезапный телесный контакт.

Однако она коснулась именно моей правой руки.

— Не смей.

Глядя на бледное лицо Инквизитора, я отреагировал резко. Хотя выражение моего лица содержало презрение, ненависть к себе была еще сильнее. Я смешал страх с гневом, который я проявлял по отношению к человеку передо мной.

— Не прикасайся ко мне.

Потрясающе. Это было прекрасно. Не стать ли мне актером? Ах да, мое лицо выглядело не так уж хорошо.

— М-мне очень жаль.

Когда она отпустила руку, я развернулся, сжав кулаки.

— Куда вы направляетесь?

На этот раз вопрос задал Архимаг. Однако ответ был очень простым.

— Убивать демона.

Эта ночь будет очень длинной.

<http://tl.rulate.ru/book/96080/3373241>