

Глава 6: Чёрный Клык (2)

Однако Сиэль спокойным голосом ответила.

- Я глажу твои волосы.

- ...Почему?

- Ты вздыхал.

- При чем тут поглаживание моих волос?

Может, она так хотела утешить меня, потому что я выглядел обеспокоенным?

- Моя мама всегда так делала.

Внезапно её речь стала беглой, один из редких моментов. Это было несколько странно, но я не имел ничего против.

- Тебе не нравится?

Сиэль внезапно задала этот вопрос, чем взорвала мне мозг.

- Не то чтобы мне это не нравилось...

- Тогда тебе нравится?

Если бы мне пришлось выбирать, я бы выбрал последнее, но...

...Сказав, что мне это нравится, я выставлю себя конченным психом.

Я отчаянно искал в своём мозгу тему, чтобы сменить разговор.

- Если у тебя есть силы говорить странные вещи, помоги мне лучше найти гильдию.

К счастью, задача оказалась несложной.

Нам действительно нужно было найти гильдию.

Независимо от того, была ли эта эпоха до или после оригинальной истории, гильдия должна существовать.

Лучшего места для того чтобы собрать информацию невозможно найти.

'Нужно отыскать всех остальных'.

Я успешно завербовал Сиэль в качестве компаньона.

...Хотя я и виноват в том, что она могла испортить своё дерево прокачки, будем считать это успехом.

Но одной Сиэль будет недостаточно.

Нам, несомненно, потребуется больше сил, чтобы противостоять грядущим вызовам, какими бы они ни были.

'...Я смотрел трейлеры и в каждом из них Империя была охвачена огнём'.

Вот что бывает, когда ты одержим игрой, не поиграв в неё.

К счастью, спойлерный пост дал мне крупицы информации, но она слишком скудна.

Не зная точно, в чём причина грядущего кризиса, но не желая бездарно погибнуть, я должен найти способ предотвратить апокалипсис.

Должен быть предел тому, насколько безнадежна ситуация.

Естественно, у меня вырвался вздох.

А затем...

- ...Я правда не делал этого специально.

...Меня снова погладили.

- Я поняла.

- Я действительно не делал этого специально!

- Почему ты повторяешь одно и то же?

- ...

В итоге я предпочёл помолчать.

Она так хороша в игре словами, или нет? Я не могу понять, дразнит она меня или это я просто слишком чувствительный.

- Ян.

- Я вздохнул не для того, чтобы ты погладила меня по волосам!

- Не в этом дело, посмотри туда.

Я перевёл взгляд туда, куда Сиэль указывала пальцем.

Вскоре мой взгляд сосредоточился на вывеске со знакомым по игре мечом и щитом.

Это была та самая Гильдия Искателей Приключений.

- Шумно.

- Ну, этого следовало ожидать. Это место также служит таверной, в конце концов. - отвечаю я Сиэль, которую все ещё несу на спине.

Действительно, это место именно такое, каким я его запомнил по приквелу.

Место, где собираются разумные с разным прошлым, самых разных рас и разных характеров.

Я почувствовал лёгкое облегчение.

В конце концов, это была одна из немногих безопасных зон в игре.

Как бы подтверждая мрачный сеттинг игрового мира, за пределами этих стен происходят всевозможные ужасные события.

Как например, когда вы подходите к плачущему ребёнку, чтобы получить квест, а он вдруг поворачивается и пытается вонзить вам нож в горло.

Или когда вы убиваете, казалось бы, неменяемого ребёнка, а позже обнаруживаете, что он был под контролем тёмного мага.

Выбор извинений, когда к вам подходят убитые горем родители ребёнка, оплакивающие потерю своего отпрыска, приводит к очередному ироничному повороту.

-Как глупо.

Оказывается, что эти так называемые “родители” были замаскированными тёмными магами, использовавшими собственного ребёнка в качестве марионетки.

Игрок, застигнутый врасплох, либо гибнет, либо будет использован в качестве следующей марионетки тёмных магов - одна из извращённых плохих концовок игры.

Подобные мерзкие и выворачивающие мозг инциденты в этом месте, к счастью, отсутствуют.

Здесь существует негласное соглашение: никому не позволено причинять вред другому.

Нарушить это правило - значит стать врагом всей гильдии.

Именно таким образом поддерживается нерушимый мир.

- Здесь что-то должно быть.

Протолкавшись сквозь шумную толпу, я проверил доску объявлений, испещрённую различными заметками.

Хоть это и гильдия, но, учитывая её расположение в трущобах, она не слишком хорошо организована.

- ...?

Пока я искал свою цель, мне бросилось в глаза нечто необычное.

‘Чёрный Клык? Была ли такая группировка в оригинальной истории?’

При ближайшем рассмотрении в заметке обнаружилось нечто существенное.

Они убили командора рыцарей и уничтожили дворянина, который эксплуатировал детей на нелегальной фабрике.

Похоже, это некая зарождающаяся революционная организация, выступающая против Империи.

‘Ну, не похоже, чтобы это как-то ко мне относилось.’

Значительная награда за простое раскрытие личности любого члена организации, не говоря уже о том, что за поимку живым гарантировали выполнение любого желания, - это весьма заманчиво.

Но это, конечно, перебор.

Командор рыцарей - грозный противник, с которым игрок может столкнуться только в эндгейме. Как я вообще могу думать о том, чтобы захватить обезумевшего монстра, убившего такого человека?

- Сиди спокойно, Сиэль, не вертись. Тяжело постоянно таскать тебя вот так.

В любом случае, эта история не имеет ко мне никакого отношения.

Поэтому я отвернулся и продолжил просматривать список запросов... и вскоре нашёл один.

Моя вторая цель.

Место, где мой следующий компаньон ожидает вербовки.

<http://tl.rulate.ru/book/103987/3714383>