

Я узнал доспехи, но их внешний вид сильно отличался от того, что я помнил. Когда я наклонил голову, испытывая странное чувство дискомфорта, рыцарь подошёл ко мне и пробормотал что-то, словно разговаривая сам с собой.

— Не ожидал, что он направит свою последнюю атаку в этом направлении. Это была моя ошибка...

Из ржавого и грязного серебряного шлема донёсся нейтральный голос. Не только доспехи отличались от тех, что я помнил, но и голос был другим.

Что-то было не так.

— Ты победил эту тварь в одиночку?

Когда мне был задан точно такой же вопрос из игры, я внезапно пришёл в себя. Если бы это была игра, то в диалогах появились бы такие варианты, как «Да» или «Нет», но сейчас мне пришлось отвечать прямо, открывая рот.

— Да, верно.

— ...Впечатляет.

Рыцарь посмотрел на Человека-мясника, который сидел на земле, обессиленный и тяжело дышащий, а затем повернул голову ко мне.

— Похоже, он всё ещё жив. Ты не прикончишь его? Поскольку именно ты сражался с ним, твоя задача — нанести последний удар.

— Ах, да. Конечно.

Я подобрал меч, который бросил на землю. Несмотря на то, что я подошёл прямо к нему, монстр никак не отреагировал. Рыцарь сделал несколько шагов в сторону и слегка кивнул.

Я глубоко вонзил меч ему в живот. Меч легко вошёл в тело. Человек-мясник, получив последний удар, издал предсмертный рёв и рухнул на землю по диагонали.

В игре, когда вы убивали врага, труп автоматически исчезал, а предметы выпадали. Я пристально уставился на труп монстра, гадая, как это будет работать здесь.

С булькающим звуком область вокруг головы Мясника-человека начала плавиться, выделяя пену и дым. Под трупом растеклись расплавленная плоть и чёрная кровь.

Там, где плоть растаяла, оставив зияющую дыру, виднелось что-то блестящее.

Так вот как это работает.

Я небрежно отбросил в сторону стальной меч, который больше мне не был нужен, и осторожно схватил блестящий предмет, стараясь по возможности не касаться плоти, и вытащил его изо всех сил. Это получилось на удивление легко.

В моей руке был меч с лезвием зловещего красного цвета. Я почувствовал внутреннее облегчение при виде знакомого зрелища.

Теперь на одну вещь меньше поводов для беспокойства.

Это было то оружие, которое мне было абсолютно необходимо заполучить. Я беспокоился о том, что буду делать, если предметы не будут выпадать, но это оказалось излишним беспокойством.

Причина, по которой это оружие, называемое Окровавленный меч, в ранней игре было известно как читерское, была проста.

Несмотря на то, что это было оружие, которое можно было получить в самом начале обучения, его урон не уступал даже по сравнению с оружием, приобретённым в середине игры.

В качестве компромисса, ему значительно не хватало масштабирования характеристик и улучшений, поэтому со временем его эффективность снижалась, но это сделало его ещё более известным как чит-вещь для ранней игры.

В ранней игре вы всё равно не могли должным образом улучшить оружие, а характеристики персонажа были на самом низком уровне, поэтому иметь более высокий базовый урон и базовые характеристики было в несколько раз выгоднее.

Вы могли бы управлять силой атаки с помощью этого оружия и распределять характеристики, которые вы бы вложили в силу, на другие ключевые атрибуты. Это само по себе оказывало огромное влияние на стабильность ранних версий игры.

Конечно, учитывая, что стабильность применялась только к обычной версии, а в моде вы могли погибнуть от одного удара даже от обычных мобов на улицах, это была совсем другая история.

Держа Окровавленный меч, я повернулся к рыцарю в серебряных доспехах, который наблюдал за всем происходящим. Из шлема снова донёсся нейтральный голос.

— Это оружие?..

Прежде чем рыцарь успел договорить, раздался громкий треск, и на ненадёжно держащемся шлеме появилась большая трещина. Похоже, что после спасения жизни своего владельца срок службы шлема подошёл к концу, выполнив свою роль.

В игре никогда не случалось, чтобы этот НПС ломал броню, но это не имело значения. Если бы я стал придирааться, то пришлось бы вернуться к тому факту, что последняя кровавая бомба полетела в ином направлении.

В любом случае, казалось, что общая сюжетная линия не изменилась, и точно так же, как то, что на животе Человека-мясника остались раны или как земля раскололась, когда он пошевелил ногой, можно было рассматривать как дополнительный реализм.

Рыцарь прищёлкнул языком и схватил шлем, который вот-вот должен был расколоться пополам, а затем сорвал его с головы. Осколки шлема, разломанные пополам, со стуком упали на землю.

Длинные серебристые волосы, которые были спрятаны, выпали наружу и каскадом упали вниз.

...Подождите, что? Длинные волосы?..

Поражённый неожиданным зрелищем, я на мгновение заколебался, и мои глаза встретились с глазами рыцаря.

На меня смотрело лицо с серебристыми глазами того же цвета, что и волосы, обладающее красотой, которую можно было бы описать как безупречную как объективно, так и субъективно.

Да, в доспехах была молодая женщина.

Не мужчина средних лет, как тот НПС, которого я помню.



<http://tl.rulate.ru/book/106436/4261723>