

После победы над Безумным Магом, я вышел из башни, где меня ждала ночь и тусклый, жутковатый лес. Но вот страха не было — видимо, это потому, что я демон. Вот о чём действительно стоит беспокоиться, так это о фрагменте камня, который мною был поглощён.

«Раз я использовал «Слезу Демона», оставит ли она, после себя, какие-то побочные эффекты?»

Раса демонов, по природе своей, имеет уязвимость к магии. Очень сильную уязвимость. Основной же эффект «Слёз Демона» — увеличить магическую защиту и снять дебафы, что очень и очень важно для самих демонов. Только вот выпадает предмет редко и сразу же тратится при использовании, поэтому не получится постоянно ходить под таким бафом.

Таким образом, тратить дни напролёт, чтобы убивать по две сотни демонов ради «слёз», довольно глупо. Кстати говоря, когда я победил босса башни, эффект предмета перестал на меня действовать, а это значит, что здесь, как и в игре, «слёзы демона» действуют только для одной битвы. Не хотелось бы мне встретиться лицом к лицу с другими демонами и быть из-за этого уничтоженным. Это совсем не смешно. Тем не менее, «Слёзы Демона» не должны иметь настолько сильного бафа.

Важно другое — нужно думать над тем, как выжить. Хоть и сражение с Безумным магом оказалось проще паренной репы, я действительно задаюсь вопросом, предстоит ли мне, когда-нибудь, сражаться по-настоящему серьёзно, когда на кону стоит мою жизнь?

Моя память подсказывает, что мид-босс башни, безусловно, был сильнее главного босса, Безумного Мага. Но я даже и не думал, что разница настолько высока, он бы мог победить его с одного удара!

Неужели всё это из-за той странной «Слезы Демона»? Если да, то мне нужно найти способ стать ещё сильнее, в особенности, решить проблему магических атак. Именно они моя главная слабость — нужно думать в первую очередь о магической защите. Мне очень не хочется, чтобы меня поработили, как это сделали с прошлым «я».

«В любом случае, сейчас я не могу пойти в какую-нибудь деревню, нужно найти другое место для сна».

Найдя подходящее дерево, я с лёгкостью прыгнул вверх, прямо на толстые ветки. Впечатляет, хотя, может, это само собой разумеющееся, для моего типа демонов? Надеюсь, с таким крепким телом я не умру так легко, как было в прошлый раз, когда тот ублюдок-машинист переехал меня слово носки, упакованные с пенопластом. Благодаря тому странному фрагменту «Слезы Демона», я, вероятно, не умру сразу.

(Прим. переводчика: ГГ думает, что нашёл две «Слезы Демона»).

«Я рад, что стал сильнее, но меня беспокоит, что такого предмета не существует в игре Grimoire Lancer».

«Моя» память говорит, что мир, где я нахожусь — это мир игры Grimoire Lancer II, а тело моё — тело мид-босса. Большинство деталей сходится. Сама игра — это трилогия, (I, II, и III часть) которая происходит в одном и том же мире... если я правильно помню.

Верный своему названию, главный герой — библиотекарь, владеющий магическим копьём. Поскольку главный герой Бога Света умер в группе первой игры, новый был выбран в Стране Профессора и уже он стал вторым протагонистом. Потом третьим героем стал один парень, близкий друг протагониста второй части.

(Прим. переводчика: кто не знает, протагонист — это главное действующее лицо. В данном случае протагонист — это главный герой игры)

Серия продолжала развиваться и расширяться, а по сравнению со второй частью, третья стала намного больше. Может ли быть так, что игра изначально имела собственный мир, то есть, команда разработчиков поймала некие... радио волны, в результате чего создали Grimoire Lancer? Как-то подозрительно.

Да и ладно, какое это имеет значение теперь?

«Что мне теперь делать?..»

Сейчас в моих руках покоится предмет, выпавший из босса — стопроцентный лут с Гариса: «Ключ в Подземную Империю (оранжевый)». Чтобы герои могли пройти сюжет дальше, им нужно собрать все семь ключей разного цвета, после чего, они смогут войти в Подземную Империю. Называется это — «Ключ-Предмет», нельзя продать, или выкинуть.

«Могу ли я вообще выбирать, предстоит ли мне столкнуться с героями?»

Сняв свой модный ключ, я посмотрел на небо. Такой вид не увидишь в городе, когда небеса заполнены звёздами.

«Оу»... — неожиданно для себя, я потерялся в восхитительном, чистом ночном небе. — Я... какое моё имя?» — не могу вспомнить собственное имя.

Неприятно думать о том, как теперь меня будут называть: «Демон». Даже больше, такое ощущение, что в груди зияет пустота. Жизнь моя закончилась в двадцать лет, это так мало, так коротко...

В конце концов, признавшись себе в собственной смерти, я отказался от привязанности к прошлой жизни. Конечно, мне хочется извиниться перед отцом и матерью, друзьями, но их здесь нет. Нанесенный урон слишком велик...

«Нет, такие мысли не свойственны для меня».

Я никогда не смогу восстановить своё имя, поэтому нужно прекращать депрессовать.

Опираясь на ствол дерева, я использовал ветку в качестве кровати.

«Хорошо, всё готово».

Спать на дереве, словно лесной человек, смотреть ввысь, наслаждаясь звёздами, довольно неплохо. Раз башня Габила здесь, значит я нахожусь на дальнем восточном острове Яппона.

Я вспомнил географию этого мира, и вдруг задался вопросом о магических предметах, например, о каком-нибудь браслете. Не лежит ли что-нибудь интересного, где-то рядом?

Хм-м-м...

<http://tl.rulate.ru/book/7122/287099>