Глава 32: Пожалуйста, никогда не работайте с авантюристами! (1)

Сиквел игры «The Hero’s Party». «The Tale Of A Knight’s Affair».

В стандартной концовке этой игры главный герой, спасая героиню от обломков падающего здания, сам окажется погребённым под завалами, после чего его товарищи вместе с этой самой героиней предают и бросают его на произвол судьбы.

Это смерть, недостойная имени рыцаря.

Такова обычная концовка.

В таком случае, какая же истинная?

В истинной концовке один из Четырёх Небесных Королей, служащих Королю Демонов, вторгается в столицу Королевство Прона. Этот Небесный Король, как и его армия, обладают подавляющей боевой мощью, а армия королевства Прона окажется слаба.

Большинство рыцарей и солдат этого королевства сбегут или будут убиты. Когда армия демонов уже вот-вот начнёт грабить и убивать мирных жителей королевства, появляется Марс.

Вражеская армия исчислялась тысячами демонов.

И всего лишь один рыцарь против них всех.

Конечно, это абсолютно неравный бой. Но Марс терпел и превозмогал.

Один день, два, три, а затем и ещё несколько сверху.

Будь то утро или ночь, неважно, Марс упорно продолжал сражаться.

Конечно, так как это был совершенно неравный бой, Марсу не суждено было одержать в нём победу. Но он смог продержаться достаточно долго, успешно дотянув до момента прибытия Героев. Достаточно долго, чтобы предотвратить уничтожение жителей королевства.

Марс, истощённый, покрытый множеством ран, увидев вдали пребывающие силы Героев, которые скакали во главе арми, он со спокойной душой сомкнул глаза.

Такова была смерть великого рыцаря, который в отчаянной попытке спасти жизни людей, жертвует ради них своей собственной.

Конечно, те грёбаные NTR ублюдки и сволочи, в конечном счёте присвоят себе его достижения и награды, но сейчас это не главное.

Что в этой истории действительно важно, так это причина, по которой у главного героя столь большой разрыв в силе между обычной и истинной концовками.

А причина, на самом деле, очень проста.

Подземелье, расположенное в королевства Прона, в регионе Эснате.

Посетите ли вы это подземелье или нет, это и станет решающим фактором, к какой по итогу концовке вы придёте.

Услышав нечто подобное, кто-то может сказать, что в этом совершенно нет логики, разве можно стать настолько сильным, посетив всего лишь одно подземелье?

И отвечая на этот вопрос с точки зрения человека, живущего в настоящем фэнтезийном мире, то ответ будет: ‘Конечно в этом есть смысл’.

Современные люди, избалованные множеством игры, привыкли считать подземелья чем-то само собой разумеющимся, что распихано буквально в каждом закутке игрового мира. Но в реальности дела обстоят совсем по другому.

Просто подумайте немного об этом.

Это мир средневековья, в котором даже для того, чтобы построить небольшой замок, требуется колоссальное количество людей.

И это не метафора или преувеличение. Это реальный мир, в котором ради возведения больших замков и дворцов на стройке приносятся в жертву сотни и тысячи, а иногда и десятки тысяч человеческих жизней.

В таком мире, кто будет копать дыры в горах или под землёй, расставлять там всевозможные ловушки и населять их разнообразными монстрами при этом стараясь создать устойчивую экосистему, чтобы они ещё и не передохли там от голода?

Просто попытайтесь представить, как нечто подобное может осуществиться при нормальных условиях?

Обычный человек не способен на нечто столь грандиозное.

Подземелья появляются только лишь в том случае, когда некое трансцендентное существо желает достичь чего-то с помощью этого самого подземелья.

И зачистка каждого подземелья подразумевает под собой получение наследия, оставленного таким трансцендентным существом.

И не важно, сможете ли вы осилить только часть или же все подземелье целиком – это, тем не менее, все ещё переломная возможность для любого простого человека кардинальным образом изменить свою жизнь.

Вот почему слово «Подземелье» словно красная тряпка для быка, заставляет загораться огнём глаза не только авантюристов, но и рыцарей, а также любого другого, кто стремиться к силе.

Так или иначе, путешествуя без остановок, я наконец-то добрался до региона Эснате, чтобы получить чудесное наследие, оставленное одним из великих существ.

- Да уж, этот горный хребет невероятно огромный.

В очередной раз, я почувствовал значительный разрыв между игрой и реальностью.

В целом все логично. Большому подземелью требуется большое пространство, и этот величественный горный хребет, вершины которого стремятся высоко вверх идеально подходит для чего-то подобного…

И теперь, для того, чтобы найти это скрытое подземелье, мне потребуется обыскать эту горную гряду сантиметр за сантиметром, верно?

Вот почему моё сердце напугано от вида этой величественной цепочки гор.

- Что ж, пора начинать.

Я полез в гору.

***

- Босс! Черт, черт, черт! Нам нужно бежать!

- Уугх, проклятье, чего ты там так разорался…?

Разбуженный криками своего подчинённого, главарь бандитов выругался на него. Уже столько времени ему не снился столь прекрасный сон, а эта сволочь только что взяла и разбудила его.

Главарь бандитской группировки уже собрался отвесить пару кулаков в челюсть своему подчинённому, но, увидев его отчаянное выражение лица, поспешно подавил своё раздражение.

- Что? Чего у вас там случилось?

- Авантюрист, босс! На нас напали!

Услышав слово ‘авантюрист’, лицо главаря бандитов сразу же приняло суровый вид. Принято считать, что основная угроза для бандитов исходит от стражи городов, но это не так.

До тех пор, пока бандиты не переходят черту, правители поселений крайне редко почешутся, чтобы послать войска по их душу.

Чего бандиты действительно боятся, так это авантюристов.

Эти ненормальные сволочи порой понимают бандитов и их психологию гораздо лучше самих бандитов. Они, помешанные на деньгах маньяки, которые гребут в свои карманы все, что хоть мало-мальски выглядит ценным.

Это означает, что даже если бандиту и посчастливиться каким-то образом выжить после встречи с авантюристом, ему будет крайне сложно оправиться от понесённого ущерба.

Для главаря бандитов это был самый большой кризис за всю его десятилетнюю бандитскую карьеру!

- Черт! Сколько? Сколько человек атакует нас?

Метод решения этой проблемы будет соответствующим в зависимости от того, сколько авантюристов напало на его базу.

Спокойно принять смерть, или…

Попытаться отбиться, или…

- Только один!

- Один?! Черт, мы должны срочно бежать отсюда! Давай, поторапливайся, пакуй наши сбережения!

Вопреки ожидаемому: «Пфф, всего лишь один? Судя по всему, этот парень так и просится сдохнуть от моих рук!», главарь бандитов принял решение быстро сматывать удочки.

Может быть авантюристы и сумасшедшие ублюдки с маниакальной одержимостью к деньгам, они, тем не менее, ужасно дорожат своей жизнью.

Он даже не почешутся, переживая о сокровищах, если это может грозить их драгоценной жизни.

Итак, почему же в таком случае авантюрист напал на его группировку в одиночку?

Существует лишь две возможных причины.

Либо это мальчишка, помешанный на героизме и справедливости, либо это просто безумно сильный парень.

И в большинстве случаев, последнее будет более вероятным событием.

- Ты все собрал?

- Да, босс!

- Отлично, тогда уматываем отсюда!

- Да, кстати… грррх.

Сзади раздался стон его подчинённого.

Главарь бандитов инстинктивно понял.

Если сейчас он промедлит и обернётся, то он останется в этом месте навечно.

‘На это нет времени. Я просто должен прыгнуть вперёд’.

http://tl.rulate.ru/book/71606/2454890