

Глава 35: Пожалуйста, никогда не работайте с авантюристами! (1)

Большую часть своей жизни я провёл на поле брани.

Всегда рядом со мной были надёжные товарищи, которым я мог доверить свою спину и полностью сосредоточиться только на убийстве врагов.

Наверно, из-за этого? Из-за этого мне было так сложно понять это чувство? Чувство, когда ты сражаешься в попытке кого-то защитить, а не рвёшься вперёд убивая всё на своём пути.

Сейчас меня и мою группу окружила стая синих волков.

Если бы я был тут один, то это вообще не стало бы для меня проблемой.

Как и всегда, мне просто нужно было бы заняться привычным делом, устроить охоту на монстров.

Но в данный момент я не один.

Прямо сейчас, за моей спиной находятся Ксения и Крис, который лечит свою раненую ногу. Как только я сдвинулся с места для того, чтобы убить какого-нибудь из волков, другие сразу же нападут и растерзают этих двоих.

Вот почему мне приходилось стоять на месте и сдерживать волков, пока я ждал, когда Крис закончит лечение своей раны.

‘Курба, о чем он только думал?’

Люди часто совершают совершенно безумные поступки под влиянием страха.

Я был свидетелем этого множество раз.

Но Курба, он же авантюрист ранга [A].

Он просто обязан был пройти через испытание страхом, как минимум несколько раз...

‘Неужели он никогда не испытывал чего-то подобного?’

Возможно... Вполне возможно, что он достиг своего ранга, сосредоточившись на выполнении самых простых заданий. Таким образом, он накапливал свои достижения шаг за шагом.

Это как в случае с уничтожением тех же бандитов.

Ранг авантюриста зависит не только от его уровня и навыков, также оценивается и количество успешно выполненных заданий, поэтому подобную ситуацию вполне можно представить.

‘Должен ли я был, учитывая ситуацию, раскрыть свои истинные возможности?’

Если бы я использовал их, смог бы я убедить Курбу поверить в меня и оставаться рядом со мной? Подумав об этом мгновение, я покачал головой.

‘Нет, сейчас нет никакого резона использовать их’.

Весьма высока вероятность того, что Бог или существо, что втянуло меня в этот мир, принимает меня за какого-нибудь заядлого геймера, но не более того.

Даже если оно и правит этим миром, оно просто не может знать, что происходит в другом.

Это похоже на то, как мать семьи хорошо знает о событиях, происходящих с её детьми, но в то же время она совершенно не подозревает о делах своих соседей.

Вот почему я до сих пор использую навыки только этого мира. Я не хочу преждевременно раскрывать свои истинные возможности.

Правда... оно уже так или иначе могло догадаться, что что-то тут не так.

Потому что парень, который только и делал, что играл в игры, сидя за компьютером в углу своей комнаты, вдруг неожиданно начал весело нарезать монстров направо и налево.

Вот только, одно дело размахивать случайно доставшимся тебе отличным мечом, и совсем другая история - продемонстрировать навыки несущие в себе частицу сущности великих героев.

Однажды, когда у меня действительно не будет иного выхода, я использую их.

Но сейчас, в этом нет никакой реальной необходимости.

Ведь, как я и сказал раньше, у меня действительно есть уверенность, что я смогу тут

всех защитить.

А Курба... Он просто захотел умереть. Что я мог с этим поделать?

- Господин Клауд? Крис восстановился.

- Он может ходить?

- Без проблем.

Откликнулся Крис, вставая на ноги.

Глядя на его сморщившееся лицо, я могу сказать, что боль все ещё не оставила его тело. Но переживать о чем-то подобном сейчас не время.

- Не беспокойтесь, вы оба будете в порядке.

Эти волки всё равно не отпустят нас. Тогда, мы обязаны будем сразиться. Но так как рядом со мной Крис и Ксения, я не мог окунуться в битву с головой.

Поэтому мне крайне важно переместить их в безопасную зону, после чего спокойно перебить всех этих волков. К счастью, на шестом этаже есть подходящее место для решения этой проблемы.

Я шагнул вперёд.

Рычание...

Волки, стоявшие у меня на пути, прижали свои головы к земле и оскалили клыки. Меня это совершенно не волновало, я спокойно продолжил идти вперёд. Сглотнув вязкую слюну, Крис и Ксения, шли за мной буквально шаг в шаг.

Рычание!

По мере того, как я приближался к волкам, их рычание становилось все яростнее и громче.

Они запугивали нас, скаля свои огромные клыки.

Тем не менее, я продолжал уверенно идти вперёд.

И вот, когда расстояние между мной и ближайшим ко мне волком было около трёх метров...

- А-у-у-у...

Волки, стоявшие передо мной, начали пятиться расступаясь в стороны. Крис и Ксения вздохнули с облегчением.

Мы продолжили идти. Прямо, направо, иногда налево. Волки шли за нами по пятам, окружали со всех сторон, иногда пытались забежать вперёд, но не нападали.

Они довольно настойчивы, но теперь все кончено.

Потому что я добрался до нужного мне места.

- Господин Клауд, я правильно все понимаю?

- Ага.

- ...Это же тупик, ведь так?

- Знаю. Но не могли бы вы двое пройти прямо туда?

- В тупик?

- Просто сделайте это.

От моих слов Ксения слегка наклонила голову, тем не менее, она, поддерживая Криса, отправилась к месту, на которое я указал.

- Так, мы подош....

Клак!

Пол под их ногами не выдержал.

Прямо перед тем, как они полностью скрылись внизу, я увидел их широко распахнутые в шоке глаза, которыми они смотрели на меня

Я помахал им рукой.

- Аaaaaa!

- Вооооу!

Эти двое провалились вниз, в яму.

Их крик не продлился долго, но с ними все в порядке. Внизу их ожидает куча мягкой листвы.

Эта ловушка существует в этом подземелье как инструмент запуска особого события игры «The Tale Of A Knight's Affair». Когда в неё попадают люди, они оказываются в запертой комнате, оформленной таким образом, что у вас может создаться впечатление, будто вы находитесь в лесу. В этой комнате нет монстров, поэтому она безопасна для попавших в неё.

Вместо этого, воздух внутри самой комнаты несёт эффект афродизиака...

‘Но с этими двумя все будет в порядке, всё-таки они мать и сын’.

Разворачиваясь к волкам, я решил перестать беспокоиться о всяких незначительных мелочах.

- Ребята, я хочу спросить у вас, почему вы такие злые...? Вы даже притащили с собой босса 10-го этажа?

Среди этих огромных синих волков я заметил одного, который был вдвое выше ростом на фоне всех остальных. У него торчала пара острых рогов из головы и вылезающие наружу, даже при закрытой пасти, клыки .

Разряд!

Между его острых рогов в змеином танце закружились искры электричества.

- В любом случае, это лишь вызывает смех.

Первый взмах мечом.

[Выпад]-!

Перепрыгнув порубленные тела, я скользнул прямо в самую гущу волков.

[Выпад]-!

[Выпад]-!

[Выпад]-!

.

.

.

Для того чтобы разблокировать истинную концовку игры «The Tale Of A Knight's Affair» игрок обязан пройти это подземелье.

Здесь есть ряд ловушек, запускающих особые события, и одна из них расположена на шестом этаже.

Каждая из таких ловушек коварна по-своему, но именно эта, находящаяся на шестом этаже, особенно ядовита.

Если вы активируете её, то один из спутников мужчин состоящих в группе Марса, за исключением его самого, на пару с Изабеллой упадут в эту комнату-ловушку, открыть которую можно только снаружи, на девятом этаже.

Поэтому, чтобы вытащить их оттуда, игрок будет вынужден добраться до девятого этажа. То есть, другими словами, вам придётся добираться до этого этажа всего с одним спутником, по подземелью, которое рассчитанно на четверых.

Конечно, это будет крайне тяжело сделать.

Вам придётся потратить все накопленные за игру расходные материалы и предметы для того, чтобы добраться дотуда.

И пока игрок проходит через такое сложное испытание, как вы думаете, чем будет занята Изабелла и упавший вместе с ней мужчина?

Думаете, они будут спокойно ждать спасения?

Да ни за что.

Ребят, это всё-таки NTR-игра.

В этой ловушке, декорированной под поляну в центре девственного, освещённого ярким весенним солнышком, леса, нет монстров, зато в воздухе витает афродизиак. Естественно, это далеко не обычный афродизиак

Он срабатывает только в том случае, если хотя бы один из присутствующих уже испытывает сексуальное влечение к другому, находящемуся там вместе с ним.

Не думаю, что после всего вышесказанного мне нужно что-то ещё вам объяснять. Именно из-за особенностей этой ловушки, я без каких-либо сомнений в своей голове и загнал туда этих двоих.

Там нет монстров, а поэтому там безопасно.

К тому же, они - мать и сын, поэтому нет и шанса, что на них может сработать афродизиак.

Разве можно придумать ещё более идеальное место, в котором им было бы безопасно?

Я ведь сказал им, что они будут в безопасности, и я сдержал своё слово.

Благодаря этому, я мог свободно перемещаться по полю боя сея смерть и разрушения. После того, как этот бой был окончен, я вспорол брюхо каждого убитого мной волка, и поглотил найденные внутренние ядра, а также отпилил рога монстра-босса.

Позже я измельчу их в порошок для того, чтобы изготовить новое снаряжение.

Когда я успешно завершил сбор всевозможных ценностей, я спустился на девятый этаж. Продолжая двигаться в восточную часть этого этажа, я нашёл механизм открытия комнаты-ловушки.

‘Хаах~ Каким образом я должен буду заткнуть рты этим двоим?’

У меня нет никакого желания снова бросать вызов этому подземелью вместе с этими двумя. Потому что сегодняшние события дали мне понять, каким бы сильным я ни был, но мне не удастся успешно зачистить это подземелье с паршивой группой.

Поэтому мне необходимо принять меры, чтобы эти двое не разболтали местоположение этого подземелья во внешнем мире.

‘Думаю, один способ все же есть’.

Я решил связать их и временно оставить на попечение жителей села, которое недавно тепло приняло меня.

После успешного прохождения этого подземелья я просто заплачу им за доставленные неудобства, это же должно будет все решить, верно?

Да, звучит немного варварски, но это, скорее всего, лучший вариант.

Размышляя о том о сём, я опустил рычаг.

Каменная дверь со скрипом отворилась, и я вошёл внутрь.

- Крис...♡ Крис...♡ Ааах~♡!

- Мама, не делай этого. П-пожалуйста, приди в себя!

...?

Что за...?!

<http://tl.rulate.ru/book/71606/2473568>