

Я сейчас сидел в не особо пышном доме старейшины деревни. Он был немного больше, чем остальные хижины, но внутри был простым.

Оружие было аккуратно сложено в одной стороне, в другой стояли вёдра с водой, а в центре была кровать. Кроме того, там было четыре деревянных стула, то есть просто деревянные бруски, использованные в качестве стульев, а на одной из стен висело мясо.

После того, как мы вошли в хижину, старейшина деревни начал говорить о Гривантуле. Судя по его описанию, скорее всего, это был монстр типа паука, как минимум в три раза больше обычного огра.

Это был монстр, который жил в пещере прямо за водопадом, из которого брал начало ручей. Он был не только чрезвычайно сильным, но и всегда, казалось, был зол. Каждый год он нападал на все близлежащие деревни и пожирал всех, кто попадался ему на пути.

«А что, ничего нельзя сделать? Я слышал что-то про генералов по дороге сюда».

Я спросил Кая. В настоящее время в хижине были только я, Кай и Кайлос. Кай тут же покачал головой и ответил.

«Эти монстры не являются естественными. Их создаёт Бездна. Генералы являются кандидатами на преемника трона, и они не хотят, чтобы страх перед империей охватил население».

Это стало для меня неожиданностью. Значит, в Бездне есть целая империя? А не будет ли это означать, что они станут угрозой для людей сверху, как только найдут способ проникнуть на поверхность? От одной мысли об этом у меня возникло так много вопросов.

[Поздравляем! Вы узнали о скрытом предмете раньше других.]

[Награда: +10 к мудрости]

«.....»

Я разблокировал совершенно новую характеристику, и она была ещё и особой! Мудрость — это магически ориентированная характеристика, напрямую связанная с интеллектом человека. Хотя характеристика интеллекта звучала так, как будто она относится к интеллекту, на самом деле это была просто характеристика, при увеличении которой росло количество маны и магическая сила.

Мудрость — совершенно другая характеристика. Все особые характеристики имеют особое условие для их получения, и это условие может меняться от человека к человеку. Для меня разблокировать её стало то, что я узнал о чём-то новом и очень важном.

Эта характеристика увеличивает регенерацию маны. Но она также увеличивает способность человека понимать ситуации и заклинания. В сущности, это делало людей более сообразительными и умными. Кажется, это полная чушь, но именно так продвинута технология [Хаоса].

Уже есть новости о том, как повара в игре, которые готовили вручную, стали опытными кулинарами и в реальной жизни. И что люди, которые занимались боевыми искусствами или фехтованием, научились делать это и в реальной жизни.

Где это я остановился? Ах да.

«Бездна. Неужели они не хотят хорошо относиться к людям, чтобы завоевать их доверие? Что за империя может существовать без доверия населения?»

Я спросил Кая, который горько улыбнулся.

«Ты явно не знаком с обычаями Бездны. Что ты имеешь в виду под тем, что за империя может существовать без доверия людей? Очевидно, это та империя, которая правит на страхе людей».

Услышав это, я слегка кивнул. С тех пор, как я пришёл и увидел красивые пейзажи Бездны, я стал слишком самодовольным и забыл, что означает само слово «Бездна».

«Ну, эти генералы, они случайно не дети нынешнего императора?»

Я спросил. Поскольку правители Бездны сами порождают Гривантулу, было бы опасно даже если мне каким-то образом удалось бы убить её. Мне нужна дополнительная информация, чтобы составить тщательный план.

«Нет, нет. Среди них много детей императора, но есть и много других кандидатов».

Кай покачал головой, начиная объяснять. По-видимому, в Бездне не было кумовства, и правили только сильные.

Каждые десять лет устраиваются состязания за трон, в которых приходится драться даже действующему императору. И победитель становится правителем Бездны. Так что это ситуация, когда сильный правит всеми, кто слабее его.

'Чувак, эти демоны уже преодолели кумовство. Люди все еще барахтаются'.

Это была поистине ситуация, которая казалась бы более приятной, если бы происходила в человеческом обществе, позволяя людям без происхождения претендовать на великие вещи в обществе, но для меня это было действительно плохой ситуацией.

Здесь, в Бездне, это просто означало, что все лидеры были сильны из-за постоянной конкуренции между ними.

'Насколько силен император?'

Прямо сейчас лучше всего попытаться понять уровень силы больших шишек и попробовать придумать соответствующую стратегию.

'Император? Он уже превзошел свой третий цикл силы. Его достаточно, чтобы убить всех в Бездне. Именно поэтому он и является императором. Генералы также завершили свой первый цикл силы, а некоторые уже превзошли второй цикл'.

'.....'

Они чертовски сильны!

Циклы силы на языке НПС были прорывом, который происходит через каждые сто уровней. Это означало, что все участвующие в борьбе за трон генералы уже прошли более ста уровней, а некоторые даже перевалили за двести. Это было страшно, учитывая, что даже топовые игроки еще не достигли этой отметки.

А император был тем, о победе над которым игроки даже не могли подумать.

Что это за место? Должно ли оно действительно быть таким ошеломляющим?

Я думал, не зная, что, по словам разработчиков, Бездна еще даже на полпути своего развития.

'Теперь я понимаю, какого хрена этот квест занимает такое высокое место в рейтинге. Скорее всего, его ранг будет расти с каждой цепочкой'.

'Насколько силен Гривантула? Он не прошел даже первый цикл... верно? Верно?'

Я попытался подтвердить это с надеждой в глазах. В конце концов, если Гривантула был просто питомцем генералов для того, чтобы держать деревни поблизости в узде, он действительно не должен быть настолько мощным, верно?

'.....ну...'

Каи замялся, глядя в мои ожидающие глаза. Килос сказал то, что Каи стеснялся сказать.

'Гривантула на самом деле уже почти на полпути своего второго цикла'.

'.....'

Хорошо, значит, это не избитое 'спасите дочь старосты деревни от бандитов'. Уровень монстра составлял около 150. Мне казалось, что у меня начнутся припадки, от одной только мысли об этом.

'Ну... так зачем вообще драться с этим парнем? Извините, что говорю это... но раз он уже забрал вашу дочь, разве это не значит, что она к этому моменту уже умерла?'

Спросил я, несколько запинаясь во время своего предложения. Глаза Каи оцепенели, как только он услышал это, и он начал рыдать.

'Нет, она еще жива. По деревенским традициям, чтобы держать голод Гривантулы под контролем, все близлежащие деревни каждый год посылают одного человека. В общей сложности пять человек из пяти разных деревень скармливаются монстру, чтобы утолить его

голод и чтобы деревня могла мирно жить в течение года'.

'.....'

'Каждый год мы выбираем имя человека, который будет скормлен Гривантуле. Сюда входят также имена старосты деревни и членов его семьи. В этот раз... моя дочь... Джезебет... она — кукх, кх-кха!'

Староста деревни, Каи, подавился на середине предложения, не в силах смириться с мыслью о потере дочери.

'Почему вы, ребята, просто не сбежите?'

Спросил я и тут же пожалел об этом вопросе, увидев, как усилилось горе Каи. Вообще-то это был глупый вопрос. Хотя мне и повезло/не повезло попасть в Бездну через секретный вход, нет никакого известного способа войти в Бездну или выйти из нее, что делает побег невозможным.

И не было места, куда люди могли бы бежать, а Империя Хаоса была единственным правителем Бездны. Их нашли бы рано или поздно и потеряли бы гораздо больше людей, чем они теряют каждый год на Гривантулу.

Ну...

'Не волнуйтесь, я защищу вашу дочь всем, чем только смогу. Обещаю!'

Я пытался успокоить деревенского вождя, однако прекрасно осознавал, что пока не могу кардинально решить его проблему. Но иногда даже если людям известно о невозможности чего-либо, они все равно любят хвататься за малейшую надежду, которая приносит облегчение их сердцам.

[Сродство с вождем деревни Рьюана повысилось на +50]

"..."

Вот в чем заключается сила ложной надежды. Сродство с NPC может достигать максимум ста, и мне хватило одной фразы, чтобы этот парень доверил мне работу, которая требует месяц упорных попыток. Повышать сродство с NPC непросто, и тем труднее становится с высокоуровневыми NPC.

"Кхм... прошу вас. Спасите мою дочь... прошу вас."

Сказал Кай, крепко схватив мои ладони своими большими руками. В этот момент мне было совершенно все равно, был ли он NPC или игроком, огром или человеком. У нас были разные тела, разный цвет кожи и разное воспитание, но в эти мгновения я ощутил любовь, которую он испытывает к своей дочери, любовь, которую может дарить только родитель.

В этот момент я видел перед собой только отца, а не огра или человека, лишь любящего отца.

Неожиданно в моем сознании всплыли воспоминания, которые я пытался забыть. Дни, наполненные пытками, дни, когда эмоции были не более чем понятием, дни, когда у меня был отец, но только по имени.

"Бл\*\*ь! Бл\*\*ь! Бл\*\*ь!"

Я схватился за голову от вспыхнувшей в ней нестерпимой боли. В этот момент перед моими глазами поплыли красноватые полупрозрачные экраны, призывающие меня выйти из системы.

[У реального тела игрока наблюдается травмирующее воспоминание, и ему рекомендуется выйти из системы и обратиться за неотложной медицинской помощью.]

[Психическое состояние игрока крайне нестабильно, система рекомендует выйти из системы.]

[Начат экстренный выход из системы.]

Красные предупреждения и уведомления, мигавшие перед моими глазами, не волновали меня.

Моя голова раскалывалась.

Было невероятно больно.

Словно по моему мозгу забивали гвозди со всех сторон.

Только не снова!

Кто-нибудь... Пожалуйста... С-спасите меня...

...

//Примечание автора//

Пожалуйста, поддержите этот роман вашими камнями силы и золотыми билетами, это позволит выпускать больше бонусных глав :)

<http://tl.rulate.ru/book/74476/3941963>