

— Гарольд, у меня есть задание, которым ты хочешь, чтобы я с тобой поделился.

Эрина, которая почему-то имела серьезное выражение лица и выдавала подходящую для этого атмосферу, внимательно расспрашивала меня.

Как будто в этот раз все было по-другому, обычное веселье отсутствовало, атмосфера была несколько сдержанной, и я пошевелил пальцами, боясь, что могу отказаться.

До сих пор, какие бы квесты ни подкидывали, мы всегда были вместе, поэтому к новому вопросу примешивалось сомнение и легкая тревога по поводу того, что же на самом деле происходит на этот раз.

— Что происходит?

Ответив на ее слова, я получил некое квестовое уведомление и держал его перед собой.

В содержании квеста говорилось о наборе персонала для исследования подземелья, а дата отправления была написана через неделю.

Минуточку... это...

Я снова медленно начинаю просматривать содержание квеста, стараясь вытащить из памяти как можно больше воспоминаний и сопоставить их.

Если кратко изложить содержание квеста, то речь шла о недавно открытом подземелье, и нужно было набрать передовой отряд, чтобы изучить степень опасности и добычу, которую можно раскопать.

Поскольку это совсем недавно открытое подземелье, мы не знаем, когда оно существовало, и уровень риска также неизвестен, поэтому была указана довольно щедрая награда.

Что касается содержания, которое привлекло мое внимание, то говорится, что подземелье только что открыто, поэтому у него нет названия, поэтому гильдия дала ему временное название "Шепчущие руины".

Причина, по которой подземелье получило название "Шепчущие руины", заключается в том, что оно было построено по совету первооткрывателя, а причина, по которой подземелье выглядит как руины, заключается в том, что чем больше вы заходите внутрь, тем более раздражающий звук вы слышите, поэтому кажется, что кто-то шепчет. Считается, что ему было дано временное название.

К слову, первооткрывателю продолжало казаться, что за его спиной кто-то стоит, хотя он

заходил туда один, и даже если он оглядывался, там всегда никого не было, поэтому он посетовал, что ему было страшновато.

Здесь я обратил внимание на "вновь открытое" подземелье и слово "шепот".

Объединив прочитанное, можно сделать вывод, что квест в игре...

— Эрина... это может быть немного опасно.

Это был квест, необходимый для развития сюжета, и квест в подземелье, который заставлял пользователей уставать.

По памяти, из сюжета понятно, что это был квест, который главный герой получал после Мира, так что вопросы, которые у него обычно возникали, тоже были в какой-то мере решены.

Что будет, если Эрина доберется до проги, в которой нужно подчинить Мир?

Я все время задавал себе эти вопросы, но на этот раз я смог получить ответ.

Если пропустить квест, который выполняется только один раз...

С этой мыслью, ответив на оставшиеся без ответа вопросы, я вернулся к главному, и на этот раз я внушил Эрине осознание.

— Уф... Поэтому я и спросил тебя, потому что подумал, что могу затащить тебя в опасное место...

Поскольку это подземелье, где обслуживание важнее личной огневой мощи, то для меня, умеющего пользоваться магией один-два раза, оно может оказаться не самым лучшим местом, но за себя я не волновался.

Именно из-за беспокойства Эрины и пришлось ее дразнить.

Причина в том, что у босса этого подземелья очень плохая совместимость с ней.

Если мне не изменяет память, то босс Шепчущих руин - это Малуа, демон, паразитирующий на подозрениях.

Теперь, в отличие от немногочисленных древних демонов этого мира, которые, как правило, верны своим инстинктам, подобно зверям, они обладают интеллектом и достаточно разумны, чтобы представлять себе человеческие слова.

В отличие от обычных демонов, таких как дикие звери, которые обычно обладают злобными когтями и мускульной силой, она давит на дух своей добычи бесконечным шепотом и страхом, постепенно разрушая ее внутреннюю сторону.

Если у вас нет твердых убеждений или образа мыслей, ваш разум легко разрушится, а если он сильно искажен, от вас останется лишь оболочка без собственного "я".

Противницу, которая сдалась и опустила руки, отказавшись от нее, ждет ужасный конец.

Ее искушают по всему телу несколько маленьких и больших детенышей, которых она воспитывает, и она лишается жизни, разлагаясь жалко и жестоко.

Итак, чтобы справиться с Малуа, нужно иметь твердые убеждения и душевные силы... Но Эрина была из тех, кого легко сломить.

Сейчас, сколько бы ошибок я ни совершал, я становлюсь все слабее и слабее, сетуя на то, что человек, с которым я скоро буду иметь дело, - это демон, разрушающий мой разум словами...

Даже я, который до сих пор показывал хорошие результаты в худшем поединке, немного засомневался.

— Я в порядке... но я беспокоюсь за тебя, Эрина.

При этом она что-то пробормотала, мило улыбаясь.

— В конце концов, Гарольд думает о других прежде, чем о себе...

Я не расслышал, о чем она говорит в таком светском разговоре с самой собой, и попытался переспросить, но в ответ получил лишь улыбку отрицания.

— Эрина, как всегда, если ты хочешь, я всегда могу быть с тобой, но в этот раз все по-другому.

Услышав эти слова, она энергично кивнула головой с решительным выражением лица, как будто была к этому готова.

— Конечно, пока у меня есть Гарольд, я могу принять решение в любой момент.

Сказав это, я почувствовал бы облегчение, но не мог отделаться от неприятного ощущения, что за кулисами что-то происходит.

Похоже, что если ты будешь со мной, то сможешь сохранить свой дух, но место, куда мы

отправимся, - это глубокое и темное подземелье, место, где мы не можем гарантировать, что всегда будем рядом друг с другом.

Более того, шепчущие руины - это острый интеллект Малуа, из-за которого различные ловушки разделяют членов команды.

Это был отвратительный демон, который разлагает большинство на меньшинства, изолирует меньшинство и ужасно убивает.

— Спасибо, Гарольд! Тогда давайте отправимся на поиски вместе!

— Минуту до этого...

Я схватил ее за руку, когда она уже собиралась уходить, и удержал. Эрина покраснела от смущения, но с удивлением увидела серьезное выражение моего лица, а затем посмотрела на меня с нервным выражением.

— Я знаю, что уже неоднократно повторял это, но этот квест будет особенно опасным, так что успокойся... Ты помнишь слова, которые я говорил тебе, когда утешал тебя?

Пока я был с ней, я купил несколько книг по различным философиям и духовному росту и подарил их ей в качестве подарка для ее внутренней зрелости.

Независимо от того, любит она читать или нет, Эрина, которая дарит подарки, читает всю ночь и на следующий день перечитывает их мне, пересказывая те фразы, которые хочет подчеркнуть в книге.

И действительно ли уроки из этих книг были полезны.

Обычно, когда у нее разрывалось сердце, я напоминал ей о содержании, на котором акцентируется внимание в книгах, и каждый раз, когда Эрина воспроизводила эти слова, чтобы проверить, есть ли от них эффект, ухудшение симптомов начинало стихать.

Тогда, потирая гвандори, он задумался, не погрузиться ли ему в глубокие раздумья, а потом с яркой улыбкой пожал плечами, как будто над его головой плавала лампочка.

— Верь... ты наберешься сил, подумаешь, для чего ты живешь, и поймешь, для чего ты есть?

Она пробормотала то, что я сказал, и энергично кивнула головой с улыбкой, которая прибавила ему уверенности в себе.

— Да... Я думаю об этих словах, когда мне тревожно.

Отпустив наконец эти слова, Эрина нацепила на лицо затянувшуюся улыбку и ушла принимать квест.



В конце концов, через неделю я решил отправиться в путешествие к Шепчущим руинам.

Поначалу мне было беспокойно, и я решил, что лучше перебдеть, но.... Квест на исследование этих руин оказался сложным для прохождения, потому что это был квест, который необходимо пройти, чтобы продвинуться по сюжету.

С точки зрения продвижения, монстры тоже не очень сильные, так что они не представляют для меня угрозы, но проблема в том, что я должен сопровождать Эрина.

Пока что он невежда, но ему удалось как-то найти прорыв силой, но этот квест в подземелье был настолько неблагоприятным, что одной силой тут не обойтись.

Если Эрина допустит ошибку, то получит необратимую внутреннюю рану от речи Малуа, ее разум будет разрушен до такой степени, что не сможет восстановиться, и ее дальнейший путь будет сильно нарушен.

Мои шансы на возвращение в реальный мир также значительно уменьшатся...

Так что, раз уж ты уже выиграла квест, тебе следует подготовить все необходимое для преодоления неблагоприятной совместимости.

Эрине, которая еще не достигла внутренней зрелости и обладает нестабильными эмоциями, необходимо средство, искусственно повышающее ее психическую силу.

Существуют различные средства - от религиозной магии до амулетов, защищающих разум от различных стихий, но эти способы тормозят развитие Эрины как конечной цели, поэтому до сих пор я их не использовал, но сейчас ситуация изменилась, поэтому я снова и снова возвращаюсь к поиску амулетов или талисманов. Я купил книгу по магии зелий.

Но все же мне не хотелось идти к советнику, и я решил обратиться к нему...

— О? Кажется, вы впервые пришли в храм по собственной воле? Вы когда-нибудь интересовались тем, чтобы стать одним из моих рыцарей?

Я попытался получить заслуженную информацию, обратившись к богине Абне, которая считается самой разумной среди богов.

— Нет... Через неделю я отправляюсь на поиски подземелья, а говорят, что это место было открыто впервые и что это руины, которые вызывают чувство страха. Даже если я буду рядом с тобой, Эрине кажется слишком трудной ступить туда, поэтому я хотел спросить совета...

Затем он встряхнул подбородком и хотел было погрузиться в раздумья, но потом снова поднял голову и произнес.

— Вы когда-нибудь слышали о Шепчущих руинах? Их только что открыли, так что я мало что знаю об этом месте, но, судя по тому, что я примерно слышал, это должно быть плохое место для Эрины.

Неужели это все-таки богиня Абне?... Возможно, из-за того, что она помогает самым верующим в королевской столице, сбор информации, похоже, идет довольно быстро.

— Как бы вы меня ни подбадривали, в таком месте я легко сойду с ума... Это единственный совет, который я могу дать.

Затем она взмахнула рукой в воздухе и опустила передо мной магическую книгу.

— Здесь ...

Это атакующая магия, выстреливающая маленькой звездочкой, которую можно выучить в качестве награды, получаемой при достижении 5-го уровня отношений с богиней Абне.

Однако эта магия может снимать вредные эффекты с ближайших союзников при выстреле звездой, и если эффект будет успешно снят, то сила звезды будет утроена.

Стрелять можно с небольшим количеством FP, а поскольку она имеет сильный чистый урон по сравнению с расходуемым количеством и условно удваивает мощность, то оценивается как экономически эффективная мошенническая магия в игре. Это.

— С помощью этого, убивая монстров в подземелье, постарайся поддержать дух Эрины.

Я пришел сюда просто за советом, но уголки моих губ естественно приподнялись из-за неожиданного урожая.

Я даже не предложил знак своей клятвы... Неужели можно принять это...?

Одновременно с этой мыслью я сделал несколько неловкое выражение лица, и богиня Абне, быстро прочитав мои чувства, улыбнулась, как бы испытывая облегчение.

— Ничего страшного, бери, даже если ты сейчас не верующий, это то, за чем я слежу, так что не стесняйся, пользуйся.

Услышав эти слова, я глубоко поклонился и выразил свою благодарность богине Абне.

— Большое спасибо... Я никогда не забуду эту милость.

Хотя это был краткий миг, восприятие Элеоноры пошатнулось, но это был не первый раз, когда ее посещали неблагочестивые мысли.

— Приходите почаще... Я буду ждать вас в любое время.

Перед тем как покинуть аудиторию.... Сквозь щель в медленно закрывающейся двери я увидел последнее выражение лица богини Абнэ.

— Эх...

Когда я уходил, мне было очень грустно, но в глазах мелькнула тоска

Как будто это было в моем сердце в течение долгого времени...

<http://tl.rulate.ru/book/93541/3139247>