

ГЛАВА 4. МНЕ НЕ СЛЕДОВАЛО ЭТОГО ДЕЛАТЬ (4)

Блуждая по этому месту, я потерял счет времени.

[] Зачистите грязную канализацию

[] Демонов уничтожено 62 / ??

[] Сабквест: Найдено личных вещей рабочих 6 / 13

[] Сабквест: Обнаружено погибших авантюристов 5 / ??]

Разумеется, я не знал, сколько всего демонов тут обитает, но судя по числу найденных личных вещей, я добился значительного прогресса в выполнении квеста. А еще у меня появился новый сабквест.

— Снова тупик?

Я еще раз достал карту, чтобы отметить дорогу, по которой только что пошел. Я уже зачистил почти всю локацию, отмеченную на карте, в результате чего неисследованным остался всего один коридор.

Но вполне очевидно, что при дальнейшем продвижении могут быть обнаружены дополнительные развилки и комната босса в конце, поскольку личных вещей все еще было недостаточно.

— Тц.

Закончив с пометками, я снова сложил карту. Стоило ли ждать, пока чернила высохнут? Это было бы пустой тратой времени. Карта уже была потрепана и пропитана кровью гоблинов.

Кровь не брызнула на нее напрямую, но когда я доставал карту, мои окровавленные руки ее испачкали. Однако пока она была читаема, все было в порядке.

Я обыскал тупик после того, как положил сложенную карту обратно в пальто. К этому моменту я уже знал, что в таких местах можно найти необходимые для квеста предметы.

[] Зачистите грязную канализацию

[] Демонов уничтожено 62 / ??

□ Сабквест: Найдено личных вещей рабочих 7 / 13

□ Сабквест: Обнаружено погибших авантюристов 7 / ??]

Как я и ожидал, я смог найти там труп рабочего и останки нескольких авантюристов.

Я потер напряженные глаза тыльной стороной окровавленной руки.

— Почему эти вещи так трудно искать?

Было бы неплохо, если бы квестовые предметы были подсвечены или блестели.

Если бы я не посмотрел вниз, когда услышал хруст костей под своими ботинками в первом коридоре, который я посетил, я бы так и ходил кругами.

Более того, если бы я не попробовал положить случайно найденные вещи в инвентарь, я бы вообще не продвинулся по квесту, потому что они никак не были помечены.

Мысленно жалуясь на это, я копался в останках.

Я подбирал вещи, которые могли подтвердить личность погибших, например кулоны, кольца и карты авантюристов.

«Мой персонаж не смог сохранить ни одной вещи на память о семье».

Я задумался о предыстории этого парня. Разве он не пришел в ярость сразу после того, как демон вселился в его тело, уничтожив не только трупы членов его семьи, но и весь дом? Он разнес дом, так что ему не удалось сохранить ни одной вещи.

Такой была предыстория в оригинале. Я думал, что это не попадет в ремейк, но... учитывая вступительную сцену, похоже, что так было и тут.

— Хм...

Что ж, благодаря этому я смог лучше погрузиться в роль!

Я поднял кулон, проявляя особую осторожность, потому что персонаж, у которого не было возможности сохранить хотя бы одну вещь на память, никогда не стал бы грубо обращаться с вещами погибших.

Пока действия персонажа явно не игнорировали причину и следствие, я пытался добавлять как можно больше таких деталей. Потому что это придавало глубины персонажу.

— Подходите, насекомые...

Кстати, можно ли было использовать какую-нибудь фразу получше?

Как только я убрал кулон, я направил свой меч на гоблинов, которые снова появились позади меня.

— Я отправлю вас обратно в ту адскую дыру, из которой вы вылезли!

Эх, этого все еще было недостаточно. Я мог бы сказать что-то более крутое!

Фшух!

Мой меч снова рассек тела гоблинов. Коридоры, где располагались Гнезда Демонов, были покрыты странными корнями и сияли алым под мерцающим светом фонаря.

Крики крыс и гоблинов эхом разносились по коридорам, звуча как хаотичная песня.

Хотя на самом деле моим ушам это было не так приятно... даже больно. Но как я мог поддаться неприятным звукам, когда уже преодолел этот отвратительный запах?

Кроме того, мне не нужно было мириться с этими раздражающими звуками. В конце концов, моя задача – избавиться от источника этих звуков! Другими словами, я мог без особых проблем выплеснуть весь свой гнев на них.

— Я и следа от вас, ублюдков, не оставляю!

Умрите, твари! Со стороны, из-за моей нескончаемой ненависти к самому их существованию, а на деле, из-за моих ушей!

Разнося головы гоблинов, вскоре я достиг развилки, где располагался единственный коридор, который я еще не исследовал.

Я стряхнул кровь, забрызгавшую мое тело, и без колебаний сделал шаг вперед. Вскоре после этого я достиг просторной площадки.

Огромное пустое пространство было покрыто черными корнями. И там были десятки гоблинов. Среди них один выделялся больше всего.

— Гак! Гак!

Гоблин с тростью шел между другими гоблинами, которые смиренно расступались перед ним.

[Хобгоблин | Мутация, возникающая, когда гоблин выживает после поглощения большого количества демонической энергии. У него более высокий интеллект и особые способности, которых нет у обычных гоблинов.]

У хобгоблина была ярко-красная кожа вместо обычной оливковой, и он был вдвое больше обычного гоблина. Обычно эти твари также появлялись в виде случайных слабых мобов, но не так уж и странно, что его решили использовать в качестве босса этой локации на ранней стадии игры.

— Гх!

Однако помимо криков и визгов гоблинов я услышал и другие странные звуки.

Я слегка прищурился и позади гоблинов увидел туго связанного ребенка.

Я сразу же кое-что вспомнил. В оригинале можно было выбрать, спасти ли ребенка или оставить его здесь.

Какой я сделаю выбор? Конечно, я спасу его.

Когда я играл в оригинал, я не спасал ребенка, потому что в то время я отыгрывал безжалостного охотника на демонов, но теперь мой персонаж был немного помягче.

Более того, теперь, когда я стал старше, судьба ребенка стала волновать меня больше. Даже то, что ребенок был NPC, не имело большого значения. Дети всегда должны быть счастливы и оставаться в безопасности.

Ну, спасти ребенка – это одно, а погрузиться в роль – совсем другое. Ребенок, казалось, был примерно того же возраста, что и младший брат персонажа, которого я видел во вступительной заставке, и это было абсолютно идеально для моего отыгрыша.

— Вы мерзкие отродья.

Пространство было достаточно большим, поэтому я решил использовать свой двуручник, а не длинный меч.

Я убрал длинный меч и дотянулся рукой до рукояти большого меча, привязанного к моей

спине. Казалось, что это движение укоренилось в моем теле. Я сжал в руке твердую рукоять и вытащил меч длиной 1,6 метра.

— Вам выпала честь.

Не знаю, осознано ли существо, что означали мои действия, но хобгоблин также поднял посох, который держал в руках.

Несколько обычных гоблинов бросились к стенам и медленно начали ползти ко мне. Они, вероятно, набросятся на меня прежде, чем я успею добраться до босса.

— Вы падете от моей руки.

Было забавно, что они смотрели свысока на таких игроков, как я, которые уже прошли десятки игр.

— Победа моему клинку, слава небесам!

Я поднял свой меч над головой, пытаюсь подражать рыцарю.

Мой класс называется «Рыцарь-демон». Даже если бы я не дал себе это прозвище, некоторые NPC все равно называли бы меня просто Рыцарем-демоном.

Поэтому я решил, что персонаж должен хотя бы частично вести себя как рыцарь, чтобы такое прозвище имело смысл.

Ах, я, конечно, не собирался вести себя как истинный рыцарь.

Честно говоря, если бы меня интересовала эта тема, я мог бы просто играть за рыцаря. Однако этот персонаж отказался от пути рыцаря, чтобы выследить каждого демона.

Так что на одной этой фразе мое рыцарство и заканчивается. На деле же я буду сражаться как демон.

Я тут же бросился на врага и замахнулся мечом.

Фшух!

Двуручник, который я держал обеими руками, рассек воздух.

Он был настолько большим, что мне казалось, будто будет сложновато с ним управиться, но все оказалось проще благодаря опыту использования аналогичного оружия в других играх и системе корректировки во время боя.

Удерживая рукоять и клинок обеими руками, чтобы не дать гоблинам напасть на меня, я осторожно отпустил клинок, скользя по нему пальцами, как будто сканируя его ими.

Пройдя через «кабаньи клыки» (дополнительная гарда) и дойдя до пяты клинка (незаточенной части клинка прямо над основной гардой) я сжал хватку и снова взмахнул мечом. Рука, держащая рукоять, переместилась влево, а рука, держащая пяту клинка, переместилась вправо, чтобы было легче удерживать двуручник (цвайхендер).

Фшух!

Разрубив прыгнувших на меня гоблинов пополам, я мгновенно сменил хватку, опустив меч на пол.

Бам!

Голова гоблина, который пытался вцепиться мне в ноги, лопнула, как арбуз. Я наступил на его тело, вытащил меч и еще раз взмахнул им. При этом погиб четвертый гоблин.

Их трусливый босс что-то крикнул и все они временно отступили.

В таком случае мне следует поторопиться и нанести больше урона до того, как хобгоблин натравит на меня следующую волну врагов.

Когда я увидел, как гоблины, спрятавшиеся в норах, расположенных в обеих стенах, снова выскочили наружу, я бросился вперед. Тот большой идиот, который пытался атаковать меня, используя своих дружков, запаниковал и медленно отступил назад.

Однако мой двуручник был длиной 1,6 метра.

Я взмахнул им прежде, чем гоблины смогли меня остановить. Клинок, игнорируя всю защиту, рассек посох хобгоблина, слегка задев даже его самого.

Ух ты, похоже, что в этой игре можно уничтожать оружие. В таком случае мне не следует даже пытаться использовать деревянное оружие.

Но в этот момент меня тоже укусили. Я быстро отскочил назад и использовал свой меч как щит, блокируя атаку гоблинов.

Однако один гоблин успел запрыгнуть мне на спину, вонзив когти в мою обнаженную шею. Хорошо хоть, что благодаря снижению уровня боли это ощущалось лишь как покалывание.

— Вам меня не убить...

Я мог видеть, как мои ОЗ довольно быстро истощаются, поэтому я ловко схватил маленькую тварь и швырнул в сторону. Однако в этот момент еще один из этих ублюдков вцепился в мое бедро.

Я убивал их одним ударом, но они были слишком малы, поэтому сражение с ними было довольно раздражающим.

— ...такими слабыми атаками!

Если бы я сначала справился с тем, кто прилип к моему бедру, весьма вероятно, что другие бросились бы на меня с двух сторон, нацелившись на плечи. Поэтому я просто раскрутил меч вокруг себя, словно впал в ярость.

Те двое, которые собирались прыгнуть на меня, мгновенно были рассечены на две части.

Затем я схватил маленького демона, схватившегося за моё бедро, и швырнул его на землю.

Скр!

Я растоптал его голову, раздробив ее на куски. Атаки с близкого расстояния, конечно, приносили пользу.

Но даже после этого гоблины не прекратили атаку. Босс, вероятно, продолжал приказывать им бросаться на меня.

В таком случае его убийство должно быть моим приоритетом.

Проверив, сколько у меня осталось ОЗ, я прыгнул вперед, размахивая мечом во всех возможных направлениях.

Мне даже не нужно было целиться этим грозным оружием, чтобы отгонять гоблинов от себя.

Наконец я настиг босса, который прятался за их спинами. Гоблины, окружавшие меня, порвали мою одежду и исцарапали кожу, но серьезных травм не причинили.

Бах!

Прямо перед тем, как я решил атаковать босса, я пнул ногой бросившегося на меня гоблина. В итоге мне удалось пронзить сразу двух одновременно, но мой меч оказался скован их телами.

Однако именно таким и был мой план. Отпустив двуручник, я выхватил свой длинный меч с пояса левой рукой.

Я, не колеблясь, бросил свое основное оружие. Раньше я уже случайно ронял оружие, но оно никуда не делось, оставаясь на месте.

Длинный меч, который я вытащил из ножен, сразу же сразил гоблина, пока я целился еще глубже в их ряды.

Фшух!

Кровь брызнула мне на щеки и даже рубашку под пальто. Это была кровь хобгоблина, которого я смог достать лишь благодаря тому, что позволил нескольким гоблинам вонзить когти в мое тело.

— Ки-и-и-и!

— Ки-и-и!

Это потому, что я пронзил его голову? Или из-за моего оружия? В любом случае, хобгоблин умер мгновенно.

[Страх и растерянность | Если лидера убивают прямо на глазах у его подчиненных, некоторые враги могут в страхе убежать или потерять боевой дух.]

Гоблины, казалось, были растеряны из-за смерти своего лидера.

— Слабаки.

Вытащив меч из тела хобгоблина, я отшвырнул перепуганных гоблинов, а затем зарубил их.

Во время этого процесса я забрал свой двуручник. Он намного лучше справлялся с большим количеством врагов в таком просторном помещении.

— Отправляйтесь в ад.

После победы над боссом остальные гоблины проблем доставить уже не могли.

Я убивал их одного за другим, не упуская даже пытавшихся сбежать.

Если бы мне не удалось убить хотя бы одного из них и из-за этого квест остался бы незавершенным, я бы, наверное, потерял сознание.

— Ничтожные черви, — пробормотал я, убив последнего врага.

На самом деле, они доставили мне проблем, но именно в этом и заключался блеф. Нужно было просто преувеличить или солгать.

— Это всегда выводит меня из равновесия...

Однако просто хвастаться было неинтересно, поэтому я добавил к своему заявлению немного индивидуальности.

Я притворялся сильным, чтобы скрыть свою слабость, но то, что я сказал немного горьким голосом, отражало придуманную мной личность персонажа, согласно которой я на самом деле был слабым.

Я пытался изобразить чувство легкого сожаления и грусти.

— Тц.

В конце я разочарованно цокнул языком.

Боже! Идеально! В этом году награда за погружение в роль определенно достанется мне!

— Угх...

В этот момент я услышал стон рядом со мной.

Только тогда я вспомнил, что мне есть кого спасать. Я не забыл об этом полностью, просто в тот момент это было менее приоритетно.

— Тебе повезло, малец.

С холодным выражением лица я подошел к стене, у которой был привязан маленький ребенок. Ребенка подвесили к стене на веревке, которая больше напоминала корень какого-то растения.

Скр!

Я разорвал ее руками.

— Спасибо...

Ребенок, которого я только что спас, казался лишь немного выше младшего брата, которого я видел во вступительной заставке.

— ...тебе не нужно меня благодарить.

Когда я вспомнил об этом факте, я погрузился в роль еще больше. Был убит ребенок еще младше этого, мой младший брат, и его убийца находился у меня в руке?

Удивительно, что он не сошел с ума. Я бы также размахивал своим мечом, чтобы истребить всех демонов, если бы я был на его месте.

— Защита слабых...

В любом случае, сейчас мне нужно было закончить свою реплику.

Он разговаривал с ребенком, который напоминал ему его мертвого младшего брата, и в отличие от прошлого, когда он не смог ничего сделать, чтобы спасти его, на этот раз ему это удалось.

Как бы он себя чувствовал в такой ситуации?

— ...это долг рыцаря.

Мой голос даже слегка дрожал.

Я поднял руку, чтобы погладить ребенка по голове. И, поскольку я был правой рукой, я неосознанно поднял правую руку.

Однако я быстро осознал, что это был бы плохой шаг. Согласно моей истории, он думал, что его правая рука была ужасной и проклятой вещью, поэтому он в итоге стал левшой. Он не мог прикасаться этой рукой к другим людям, тем более к детям.

— Вы... вы рыцарь?

Я некоторое время размышлял.

Должен ли я быть грубым или добрым с этим ребенком?

Не лучше ли последнее? Он не хотел, чтобы его считали слабым, а также беспокоился о своем нынешнем состоянии, поэтому вел себя резко. Однако в прошлом он хотел быть рыцарем, защищающим слабых, таких как старики и дети.

Поэтому я не думаю, что он поступил бы грубо по отношению к ребенку.

— Да.

Таков был мой ответ.

Мой голос всегда звучал немного холодным, но в этом случае я смягчил тон. Конечно, причина, по которой я решил так говорить, заключалась не только в том, как я решил отыгрывать персонажа. Основная причина заключалась в том, что я не хотел быть таким суровым с ребенком. В конце концов, NPC в этой игре были безумно хорошо сделаны.

Дети должны быть защищены и расти в счастливой среде...

— ...как ты оказался у них в плену?

— Моя... Моя мама не вернулась в тот день, когда пошла чистить канализацию... Поэтому я пошел искать ее.

Ах, этот бедный ребенок. Его поймали, когда он искал свою мать. Я сейчас реально расплачусь.

— ...это не твоя задача, малыш. Тебе следовало подождать и довериться взрослым.

— Простите...

— Не извиняйся передо мной. Я не тот, перед кем тебе следует извиняться.

Даже если это была игра, все было не так просто. Родители часто умирали, оставляя детей одних, потому что мир, в котором они жили, был слишком опасен.

Ох, после того как я выйду из игры, надо будет навестить маму и папу. Мы давно не общались.

Какой удивительный эффект произвела эта игра.

<http://tl.rulate.ru/book/96080/3306310>