

ГЛАВА 5. МНЕ НЕ СЛЕДОВАЛО ЭТОГО ДЕЛАТЬ (5)

Прошло много времени с тех пор, как я в последний раз думал о своих родителях.

Но сейчас мне нужно было завершить квест. Осталось найти еще шесть предметов.

— Подожди немного.

Я уже обыскал все остальные участки канализации, так что оставшиеся шесть должны были находиться в этом районе.

Я обыскал местность вокруг того места, где был связан ребенок. В результате мне удалось найти несколько костей, скрытых между корнями.

— М-мама...

Когда я это сделал, ребенок сумел распознать личные вещи матери и заплакал, но... я ничего не мог для него сделать.

В любом случае, я нашел все тринадцать личных вещей, но во время поисков мне казалось, что я ослепну из-за того, что постоянно приходилось напрягать глаза, потому что не было ни единого указания, где они находятся.

Серьезно, эти ребята из Deer Sea Pearl любят издеваться над игроками. Признаю, что они создали невероятную игру, но про удобство игрока совершенно забыли.

— Малец.

— Мама... Уа-а-а...

Похоже, ребенок не сможет передвигаться самостоятельно, поэтому я подхватил его одной рукой и вышел из комнаты босса. Поскольку я мог легко размахивать гигантским мечом обеими руками, нести этого ребенка было проще простого.

[Очищение | Если местность оказалась демонизирована после того, как там поселились демоны, она должна быть очищена.

Демонизированную местность можно очистить, используя Божественную Силу или Чистое Пламя. В зависимости от класса методы очистки могут различаться.

Демоны возрождаются в неочищенных пространствах.

Не позволяйте демонам снова ступать по этой земле.]

В сообщении говорилось, что это место нуждается еще и в Очищении, поэтому я достал из сумки сосуд с маслом и разлил масло повсюду.

Эта функция также существовала в оригинале и не должна была доставить проблем. В конце концов, они дали сосуд с маслом в качестве стартового предмета.

Когда я собирался бросить зажженный факел на разлитое мной масло, мне на ум пришли тупиковые коридоры.

Мне придется поджечь все эти места, чтобы заполнить шкалу до 100%, верно?

[Прогресс Очищения 1%]

[Прогресс Очищения 4%]

[Прогресс Очищения 7%]

Достижение 100% в Очищении не было условием для завершения этого квеста, поэтому, вероятно, это не имело большого значения. Однако, это было подобно зуду, от которого хотелось избавиться.

С такими мыслями я направился в сторону выхода, как только увидел, что прогресс Очищения медленно растет. Спустя какое-то время я почувствовал легкое удушье. Похоже, они также симитировали недостаток кислорода при разжигании огня в закрытом пространстве.

Было бы достаточно заставить меня почувствовать легкое удушье, однако я даже ощутил стеснение в легких, жар в горле и покалывание в сердце.

Несмотря на то, что уровень боли был установлен довольно низким, это было крайне неприятно.

Лично у меня не было никакой психологической травмы, связанной с удушьем, но это может вызвать негативную реакцию у некоторых игроков. С разработчиками все будет в порядке?

Я слегка кашлянул и ускорил шаг, прикрывая рот перчаткой. Мне все же нужно было торопиться, потому что я не знал, как с этим справится ребенок.

— Кха! Кха!

— Тц.

Когда я услышал кашель ребенка, я сразу побежал. К счастью, я мог бежать быстрее, чем думал.

— Ты в порядке?

— ...да.

Менее чем за 3 минуты нам удалось покинуть это место. Это не был выход из канализации, но я достиг той части, куда еще не дошел дым.

Дальше было проще. Теперь, когда я понял, что поджог масла может только навредить мне, я больше не пытался очищать это место. Найти выход было очень легко, поскольку это была дорога, по которой я уже прошел ранее. К счастью, у меня была довольно хорошая память, когда дело касалось ориентирования на местности.

Я даже не осознавал этого, пока сражался со всеми гоблинами, но коридоры были необычайно длинными. У меня было такое ощущение, будто я шел больше 30 минут.

Бам! Скр!

Тем не менее, мне удалось найти выход, пинком распахнуть железную решетку и глубоко вздохнуть. Здесь все еще пахло затхлостью, но воздух все равно был свежее, чем в канализации.

Солнце уже заходило. Получается, это заняло у меня около 2 или 3 часов? Не знаю, в какое время я вошел в канализацию, но полагаю, что это было днем, а день в игре равняется 8 часам.

Что ж, чтобы обойти канализацию и победить всех этих демонов, потребовалось немало времени. Кроме того, учитывая размер канализационной системы, которую я только что исследовал, мне даже показалось, что времени прошло еще больше. Было такое ощущение, будто я провел там четыре или пять часов.

Если бы они предусмотрели что-то вроде функции часов, я бы точно знал, сколько времени прошло.

— Малец.

Я проверил ребенка на руках и увидел растерянное выражение его грязного лица.

Слезы все еще текли из его глаз, но пока он был жив, мне этого было достаточно.

Я поднялся на берег реки и медленно направился обратно в центр города. Мне сказали прийти в гильдию, чтобы доложить о миссии, и это было то, что я собирался сделать сейчас.

— Сэр Рыцарь.

Я остановился на секунду. Малыш, который немного успокоился, окликнул меня, все еще всхлипывая.

— Мама будет счастлива рядом с Богом, верно?

Это был вопрос с фиксированным ответом.

— Да.

Вскоре я добрался до Гильдии Авантюристов.

* * *

— Ох, Авантюрист? Что случилось... Что с этим ребенком?

Возможно, это потому, что сейчас был вечер, но в гильдии было еще шумнее, чем раньше. Однако служебные окна не были заняты, так как большинство людей пришли сюда, чтобы просто напиться.

Благодаря этому мне не составило труда связаться с клерком Изрен. Я подошел к ней и передал ребенка.

— Заберите его.

Я протянул ей ребенка, когда она вышла из-за окна.

Я думал, что для человека, который не носит с собой гигантский двуручник, это будет тяжело, но Изрен без каких-либо проблем взяла его к себе на руки.

Как удивительно. Я бы пошатнулся, если бы мне передали такого ребенка в реальной жизни.

— Этот ребенок...

— Он сын рабочего. Он сказал, что пошел в канализацию, чтобы найти свою мать. Если вам нужна дополнительная информация по этому поводу, послушайте мой подробный отчет.

Мне не хотелось вдаваться в подробности, когда рядом был ребенок, поэтому я просто кратко изложил, что произошло.

— Что?!

Естественно, работница гильдии оглянулась на ребенка, которого я передал ей, как эстафету. Малыш крепко держался за вещичку его матери и хранил молчание.

— Я-я займусь этим вопросом прямо сейчас. Мы позаботимся о ребенке.

[□ Зачистите грязную канализацию

□ Демонов уничтожено 71 / ??

□ Сабквест: Найдено личных вещей рабочих 13 / 13

□ Сабквест: Обнаружено погибших авантюристов 10 / ??

□ Дополнительно: Вы спасли ребенка]

В тот момент, когда клерк сказала это, я увидел, что одна часть квеста теперь считалась пройденной. Если я доложу об остальных, то наверное, произойдет то же самое.

— Куда мне положить найденные вещи?

— А, вы принесли личные вещи рабочих? Можете пока положить их сюда.

Клерк передала ребенка своей коллеге и подвела меня к служебному окну. Я проследил взглядом за ее рукой, указывающей на стол, который не выглядел очень уж вместительным.

Бр-р-р-р!

Я без колебаний высыпал на него все найденные вещи. С тел рабочих я забрал их аксессуары и некоторую одежду, а с тел авантюристов я забрал их карточки.

— В-вижу, вы принесли много вещей.

Конечно. Как я мог проигнорировать побочные квесты? Что ж, такое удивление можно понять. Ведь я сам создал образ человека, которого мало волнуют обстоятельства других.

Я посмотрел на клерка, нахмурившись. Она слегка сглотнула и быстро осмотрела вещи.

— Здесь случайно не вещи всех 13 погибших рабочих?

— На что еще это похоже?

Независимо от того, о чем я думал, я увидел, что клерк довольно нервно отреагировала, что заставило меня почувствовать себя несколько виноватым.

— М-мои извинения. Сперва мы доставим эти вещи клиенту для проверки личности их владельцев. Что касается этих карт авантюристов...

Она немного поперхнулась. На кончиках ее пальцев была карта кроваво-бронзового цвета.

— От имени гильдии я хотела бы поблагодарить вас.

Этот слегка приглушенный голос заставил меня почувствовать себя странно, потому что это была чрезвычайно человеческая реакция. Мне всегда хотелось иметь реалистичных NPC, так почему же я чувствовал себя так некомфортно теперь, когда мне подарили таких NPC?

Я задавался вопросом, не так ли на свет появился Скайнет? Конечно, это было по-прежнему весело, поэтому я с радостью продолжу играть!

— Вы на сегодня закончили охоту?

— Хм?

На сегодня? О чем она говорит?

— Ах... Вы все же собираетесь вернуться в канализацию сейчас? Однако не забудьте немного отдохнуть...

— Я не понимаю, что вы имеете в виду. Зачем мне возвращаться в канализацию?

Хм, неужели из-за Очищения? Но разве не странно, что мне нужно делать это самому?

— Мне нужно закончить Очищение?

— Вам нужно истребить... Других демонов... Что? Очищение?

Я нахмурился, вспомнив, что прогресс Очищения остановился примерно на 43%.

Это было бы не так уж и важно, если бы можно было просто использовать Камень Очищения, но Рыцарь-демон мог очищать демонизированные места только огнем. Я могу умереть от удушья, если буду проводить Очищение сам. Я хотел избежать этого, если это было возможно.

— П-позвольте мне спросить у вас кое-что... Вы случайно уже не уничтожили всех демонов?

Это был довольно неожиданный вопрос. Я приподнял брови.

— Как вы думаете, почему я сейчас стою перед вами, если это не так?

— Я решила, что вы пришли... передать ребенка?

Если бы я нашел его в середине своего исследования, это могло бы быть так... Неужели она решила, что я закончил свое исследование на сегодня, потому что нашел этого ребенка?

Был ли этот NPC запрограммирован на такое поведение или реакцию, если зачистка канализации от демонов произошла быстрее обычного? Но я действительно не думал, что так уж быстро зачистил подземелье.

— Звучит неприятно. Вы меня недооцениваете?

Она отчаянно покачала головой, когда выражение моего лица стало недовольным.

— Нет, ни в коем случае. Примите мои извинения, Авантюрист. Значит, все демоны уничтожены, и осталось только Очищение?

— Да.

— Тогда я немедленно свяжусь с клиентом.

К счастью, мне не пришлось разбираться с этим лично. Выполнить это условие было бы сложно. Как повезло.

[□ Зачистите грязную канализацию

□ Поговорите с клиентом]

Информация о квесте была обновлена, что придало мне уверенности. Канализационный квест действительно был окончен.

* * *

[Гильдия Авантюристов | В Гильдии Авантюристов вы можете принимать квесты, сообщать о выполнении квестов и получать награды.

В таверне Гильдии можно насладиться дешевой едой и алкоголем, но вкус будет хуже. Однако, если вам повезет, вы можете получить некоторую полезную информацию.]

Пока я ждал клиента, я узнал больше о системе Гильдии и даже поужинал.

Когда я закончил есть, прибыл посланник квестового NPC.

— Вот ваша комиссия. Мы решили оплатить ее сами.

Меня вызвал высокопоставленный член этой компании, поэтому у меня не было другого выбора, кроме как явиться к ним. Как оказалось, они решили заплатить за меня брокерскую комиссию.

Мне стало интересно, изменилось бы что-нибудь, если бы я не забрал все личные вещи рабочих. Честно говоря, я был недоволен такими квестами, потому что игроки не должны были заниматься подобными мелочами.

— Вас все устраивает, мисс Клерк?

— Если вы так решили, то у меня нет претензий.

— Хорошо, тогда вот. Обещанные 400,000 галов.

Я действительно получу эту сумму? Я был удивлен, еще когда впервые об этом услышал, но даже после того, как получил ее, не мог в это поверить.

Разве это не слишком большая награда за завершение обучения?

— Я подтвердил сумму.

В тот момент, когда я положил золотые монеты в свой инвентарь, я едва мог подавить трепет своего сердца.

Большинство игр, даже оригинальная «Легенда о героях», за выполнение квеста выдавали деньги только суммами от 100 до 1,000. В некоторых случаях деньги даже не давали, а в качестве вознаграждения использовали дешевое снаряжение или какие-то расходные материалы.

Можно было получить большую добычу, просто прогуливаясь по дороге или охотясь на мобов, чем получая деньги за выполнение квестов.

Однако ремейк был другим. Вместо того, чтобы получать деньги за охоту на мобов, вам давали возможность зарабатывать, просто выполняя квесты. Иначе я не увидел бы столько нулей в вознаграждении.

— Может, вы еще взяли с собой добычу с демонов?

Нет, ее не было. До этого я просмотрел лишь навыки Атаки и Защиты, игнорируя Общие, но вроде там был навык под названием «Забойщик».

Это был навык, позволяющий получать добычу из туш убитых животных или демонов. Если его активировать, можно заработать немного денег, просто охотясь, а не выполняя квесты.

Мне было интересно, смогу ли я заработать больше денег с помощью этого метода.

— Меня такое не интересует.

Тем не менее, это не означало, что я сожалел о приобретении навыка ближнего боя. Учитывая историю моего персонажа, я даже не думал, что когда-нибудь буду размышлять о добыче с гоблинов.

С другой стороны, навыки ближнего боя и навык парирования, который я получил сразу после

этого, пригодились. Даже если бы я вспомнил о существовании «Забойщика», я бы точно не приобрел его первым.

— С этих жалких червей добычи даже на карманные расходы не хватит.

Я твердо стоял на своем. Не то чтобы я не считал это упущением, но ради отыгрыша мне приходилось преодолевать подобные вещи.

Могу заверить вас, что в своем ответе я не почувствовал ни малейшего сожаления.

— На этом все? — спросил я насмешливым тоном, скрестив ноги и руки и слегка опустив голову.

NPC средних лет уловил мое настроение и быстро ответил:

— Да.

Та-да-да-дам!

В моих ушах прозвучал звуковой эффект прохождения квеста.

— Тогда у меня нет причин оставаться здесь дольше.

Упс. Выражение моего лица почти исказилось. Почему эти ребята установили такую чертовски высокую громкость звуковых эффектов? Если не убавлю, у меня может случиться сердечный приступ.

— Я пойду.

Я встал со своего места, успокаивая колотящееся сердце. Отодвинутый стул я не стал задвигать обратно.

— В таком случае я тоже пойду.

Клерк тоже встала и последовала за мной.

Топ! Топ! Топ!

Именно тогда я услышал, как кто-то мчался по коридору.

Открыв дверь, я отошел в сторону. Вскоре кто-то ворвался в комнату и чуть не упал. Клерк от удивления отступила назад.

— С-сэр!

— Тебя гусь в зад укусил или что? В чем дело?! — воскликнул старик.

Я ждал и наблюдал за ситуацией, пытаюсь сдержать желание громко рассмеяться. Это было немного забавно, но это должно было быть частью основного сюжета.

Даже если я мало что помнил из оригинала, мой многолетний игровой опыт подсказывал мне, что это пахнет новым квестом.

— Мы получили сигнал о нападении! Откуда-то неподалеку выстрелили ракетой! Это сигнальная ракета, принадлежащая нашей компании!

— Что!?

Как и ожидалось.

— Я сообщил стражам, но они сказали, что им будет трудно покинуть посты в данный момент и что это займет некоторое время...

— Эти ублюдки никогда не шевелят задницами, даже несмотря на то, что они проедают и пропивают наши налоги! — закричал старик.

Его кровяное давление явно зашкаливало.

— Отправь моих ребят немедленно!

В этот момент наши взгляды пересеклись.

— Ты! Ты тоже иди!

— Не командуйте мной.

Мой персонаж никогда не будет подчиняться подобным приказам. Старик даже не сказал, что в этом замешаны демоны. На самом деле было непонятно, кто на них напал.

Я сморщил лицо, чтобы продемонстрировать свою гордость.

— Так ты говоришь, что не поможешь?

— Я не желаю выслушивать подобные приказы.

— Тц, так ты сделаешь это или нет?!

Однако у меня действительно не было причин для категорического отказа.

Я взглянул на клерка. Она тоже посмотрела на меня.

— Поскольку это кажется срочным вопросом, мы можем отложить заключение контракта, Авантюрист.

— Обеспечьте мне разумную плату.

— Я позабочусь об этом!

— Тогда я соглашусь. Ведите.

Нам следует немедленно отправиться туда. Но где вообще было то место, куда нам нужно было идти? Узнав эту информацию, мне следует поторопиться и уничтожить угрозу.

[□ Люди в опасности

[□ Необязательно: Присоединитесь к наемникам

[□ Доберитесь до места нападения

[□ Устранено нападающих: 0 / ??

[□ Сабквест: Число выживших: ?? / ??]

На всякий случай я открыл окно квеста и обнаружил, что оно содержит полезную информацию. Даже если контракт еще не был составлен, квест все равно был создан.

Я проверил содержание квеста и попытался угадать место нападения. Даже если мини-карты не было, проверить определенные места было не так уж сложно, потому что у меня все еще была карта местности.

— Готовьте лошадей прямо сейчас!

— Д-да!

К счастью, посланник также выступил в роли нашего гида.

— А что насчет наемников...

— Не обязательно.

Это было всего лишь обучение, так зачем мне тащить с собой этих наемников? Мне ни к чему были эти заботы.

[] Люди в опасности

[] Необязательно: Присоединитесь к наемникам

[] Доберитесь до места нападения

[] Устранено нападающих: 0 / ??

[] Сабквест: Число выживших: ?? / ??]

Однако этот сабквест, в котором мне предлагалось найти выживших, меня очень беспокоил.

Там не указано четкое число, но моя интуиция ветерана подсказывала мне, что это квест на время. Если квест не требовал от меня обязательно брать с собой наемников, то лучше было бы отправиться туда немедленно.

— Н-но там будет опасно.

— Я? Буду в опасности?

Это был всего лишь стартовый квест. Как такое может быть опасно для меня? Я просто беспокоился обо всех этих NPC. Учитывая время, которое мне понадобится, чтобы добраться туда, я, возможно, не успею достаточно быстро, даже если отправлюсь немедленно.

— Пусть идет! — неожиданно вмешался старик. — Если ему удалось зачистить канализацию самостоятельно, он не помрет даже в одиночку!

— Д-да!

Он неожиданно меня выручил. Гонец повел меня прямо в конюшню.

— Это для вас!

Конь, которого он мне подогнал, казался довольно крупным. Однако в подобных играх это самое популярное средство передвижения, поэтому вместо того, чтобы испугаться, я сразу запрыгнуло в седло.

Кроме того, одной из игр, в которые я играл раньше, был симулятор скачек. Его даже оценили как очень близкий к реальности.

Благодаря этому я был хорошо знаком с верховой ездой.

— Вперед!

Конь тут же понесся галопом, кромая землю под копытами.

<http://tl.rulate.ru/book/96080/3315355>