

ГЛАВА 9. Я НЕ ЗНАЛ (2)

Клинок, напитанный черной энергией, выглядел по-настоящему зловеще. Однако если знать, что это навык Рыцаря-демона, то сразу понимаешь, что для такого навыка не существует более подходящего эффекта.

— Кх!

— Прячься за своим щитом, ты кажешься маленькой черепахой!

— Ах ты жалкий...

Жрец стиснула зубы в ответ на мою провокацию и снова подняла булаву.

— Со мной Бог!

Внезапно яркий свет озарил темный лес.

Я не мог вспомнить название навыка, но, возможно, это был баф на атаку? Или на защиту?

В любом случае, из-за плохой совместимости наших классов атаки Жреца наносили по мне дополнительно 30% урона.

Поэтому я быстро отступил назад. Я не знал, насколько велика разница в наших уровнях, но я мог видеть, как более половины моей шкалы здоровья исчезло всего за один удар. Было бы лучше, если бы я был осторожен с самого начала.

Тук! Тук!

Вместо того, чтобы продолжать атаковать меня, Жрец постучала по щиту булавой, испуская больше света.

Это уже было какое-то читерство. В оригинале можно было бафать только одно оружие.

— Ха-а!

Затем моя соперница, бросившаяся вперед с большим прямоугольным щитом, взмахнула булавой.

Уклониться от атаки было не так уж и сложно, поскольку она была медленнее. Однако то, что

мой противник не мог попасть по мне, не означало, что у меня было преимущество.

Я тоже не мог нанести ни одного удара по своей сопернице, и все из-за того дурацкого большого щита, за которым она пряталась.

— Как трусливо!

Она постоянно пряталась за этим щитом, гарантируя себе 100% защиту. Я не смогу причинить ей никакого вреда, если не придумаю, как обойти этот щит.

Даже если я попытаюсь атаковать со стороны, она просто последует за моими движениями и развернется вместе со своим щитом. Однако и без щита ее металлическая броня обеспечивала неплохую защиту.

Она действительно выводила меня из себя.

«Как насчет того, чтобы прицелиться ей в голову?»

Я размышлял, оглядывая ее с ног до головы.

На ней не было шлема, поэтому, если я ударю ее по голове одним из своих мечей, это будет смертельно. Вот только как я могу обойти этот массивный щит?

«Если бы я мог приложить большую силу, чтобы выбить щит...»

Навык... Возможно ли провернуть подобное, если использовать какой-нибудь навык? Даже с уровнем защиты 100%, если я ударю по щиту достаточно сильно, есть вероятность выбить его из ее руки.

— Тц.

Ах, ничего другого в голову не приходило. Я уже был измотан, потому что противостояние слишком затянулось.

Так что мне оставалось лишь рискнуть.

— Я принесу твою голову семьям твоих жертв!

— Ха-а...

Я крепко сжал свой меч, решив перепрыгнуть через ее щит и атаковать сверху. Такой трюк был бы невозможен, если бы я просто сидел за компьютером, а не находился в полном погружении, хотя пробовать такое все равно стоит только при наличии достаточного опыта.

Тем не менее, с моей точки зрения, я был не таким уж плохим игроком и не боялся такого небольшого испытания. Сколько ни думай, но попробовать стоило.

Даже если я потерплю неудачу, я могу попробовать сначала, поскольку это была всего лишь игра.

(примечание: Двуручник отныне будет называться Цвайхендером.)

При этом я набрал воздуха в легкие и пнул свой Цвайхендер, который был слегка наклонен к земле. Клинок подпрыгнул вверх, давая мне шанс для замаха.

Бам!

Затем я со всей силы ударил по верхней части ее щита. Он слегка наклонился, и изо рта моей противницы вырвался стон. Хотя моя атака не сработала должным образом, все же было приятно видеть такую реакцию.

— Ты действительно думаешь, что победишь меня таким образом?!

Затем моя соперница сделала выпад своим щитом, что было похоже на быка, который нацелился на красную тряпку.

Я тут же снова поднял меч в воздух и подпрыгнул, вскочив на поверхность наклоненного щита.

Моя соперница заметила происходящее и попыталась оттолкнуть меня щитом, но меня не отправили в полет, как это происходит в манхвах.

В этот момент, когда я ухватился за верхний край щита, я резко опустил меч, поднятый над головой. При этом моя позиция позволяла мне нанести удар за щит.

Звяк!

— Угх!

Я целился ей в голову, но вместо этого мой клинок попал ей в плечо. Благодаря ее защитному снаряжению я не смог даже поцарапать ее кожу. Как жаль.

Я хотел атаковать ее еще сильнее, но гравитация медленно тянула меня вниз. Когда я почувствовал, как мое тело скользит по щиту, мои мысли пронеслись в голове с молниеносной скоростью.

Если я упаду вот так, слева наверняка прилетит удар булавой.

На всякий случай я активировал «Инстинкт выживания». Полупрозрачная стрелка указывала на правую сторону щита. Это была область, в которой я мог избежать удара булавой.

Поэтому я перенес весь свой вес вправо. И это было очень мудрое решение, поскольку падение на бок позволило мне избежать последующего удара булавой.

Это напугало меня до чертиков. Я сделал быстрый перекат и вскоре снова встал на ноги, оказавшись вне досягаемости Жреца.

— Подлый демон...

Я не нанес большого урона, но я провел хорошую атаку, не так ли? Хотя бы одну сцену из этого боя можно будет выделить. Я записывал все свои прохождения, так что обязательно пересмотрю позже.

Благодаря недавнему перекату я оказался по диагонали позади Жреца.

Ее движения были вялыми из-за того, что ее щит был опущен на землю, а булава приземлилась прямо перед ней.

— Я оторву тебе язык за твою грубость!

Разве это не фантастическая возможность? Ах, я не мог ее упустить. На этот раз я должен был сделать все правильно!

— О, огонь, сожги моих врагов!

Я попытался сразу же ударить ее мечом, используя навык. И это удалось бы мне, если бы не заклинание, произнесенное с другой стороны леса.

— Еще одна крыса?

Еще один враг? Прямо сейчас?

Разработчики слишком беспощадны. В этом событии вообще возможно победить?

Я отскочил в сторону, даже не пытаясь заблокировать. Огненный шар ударил в то место, где я только что стоял, и огненный столб поднялся высоко в воздух.

Было более чем очевидно, что это навык класса Мага.

Что я должен делать? В этот момент даже я, опытный геймер, немного растерялся. Однако это не означало, что мне не было весело.

Были ли это какой-то сюжетный момент? Иначе как объяснить это нападение жреца/танка и дальнобойника/мага? К тому же, они явно более высокого уровня, чем игрок.

Можно ли назвать это честной игрой? Я так не думал, по крайней мере. Я ведь не забрел на какую-то высокоуровневую локацию. Я пришел сюда из-за квеста, который все еще считается частью обучения.

— Сэр Архимаг!

— Боже! Я никогда не думал, что у вас возникнут такие проблемы, госпожа Инквизитор.

Я нахмурил брови. Архимаг и Инквизитор – это 3-я ступень совершенствования классов Мага и Жреца соответственно.

— Вы припозднились, но в любом случае мне нужна ваша помощь!

Конечно, в ремейке функция повышения ранга классов могла исчезнуть, и теперь это могли быть просто названия.

— Архимаг? Ха, кажется, даже мудрецы уже не те, что прежде, раз помогают сумасшедшим, которые нападают на случайных прохожих!

Я решил все высказать.

— Случайный прохожий? Как ты смеешь, подонок, заключивший договор с демоном, притворяться невиновным!

Тем временем Жрец снова стала грубить. И я не мог просто так это оставить. Это было идеально для моей роли.

— Договор? Ты только что сказала, что я заключил договор с демоном?

Мой персонаж вдруг узнал, что она приняла его за человека, подписавшего контракт с

демоническим ублюдком, убившим всю его семью.

Из-за того инцидента он посвятил всю свою жизнь охоте на демонов, поэтому, если кто-то сделает такое заявление, это неизбежно приведет к выбросу эмоций с его стороны.

— Ха! Кажется, ты перестаралась с божественным светом настолько, что он тебя ослепил!

Я сделал свой голос максимально хриплым и резко рассмеялся, чтобы выразить свои чувства.

Возможно, это звучит немного высокомерно, но я считаю, что мне удалось достаточно хорошо выразить это глубоко укоренившееся негодование.

Я надеялся, что выражение моего лица было столь же идеально подходящим. Я не знал, как я выгляжу, но здесь все равно было темно, так что эти двое вряд ли увидели.

— Я разорву тебя на части и скормлю собакам! Бог не нуждается в таких мерзких людях!

— Как ты смеешь!

— Подождите секунду...

Казалось, Архимаг пытался что-то сказать, но мы заметили это гораздо быстрее.

[Враждебное существо оказалось в радиусе 10 метров.]

* * *

Тс-с-с!

Жуткий звук донесся до моих ушей откуда-то со стороны; причем очень близко.

Я инстинктивно замер, когда перед моими глазами появилось системное оповещение. Жрец, похоже, тоже что-то заметила, начав оглядываться по сторонам.

— Этот отвратительный ублюдок должно быть позвал своих друзей!

Я проигнорировал слова Жреца и осмотрелся вокруг. Осознав, что рядом есть враг, я начал замечать еще много чего на деревьях и под ногами.

Десятки звуков доносились со всех сторон, постепенно собираясь в одном месте.

— Я задавался вопросом, что за демон способен так хорошо скрываться, но это оказалась Медуза, да? — пробормотал архимаг.

Однако это было достаточно громко, чтобы я мог его услышать. Даже без объяснений я уже понял, о ком идет речь.

[Медуза | Демон, который представляет собой сотни змей, собирающихся вокруг одной красной. Они расползаются, как только почувствуют опасность.]

Медуза представляла собой скопление сотен змей. Из-за этого охотиться на такого демона было довольно сложно. Перед смертью он имел тенденцию рассеиваться только для того, чтобы снова собраться вокруг этой красной змеи, приобретая форму.

— Хмф.

Но это не важно. Поскольку они существовали для того, чтобы их убивали, существовал и способ эффективной охоты на них.

Нужно было лишь проявить внимательность, не забывая, что это демон.

— Демон?!

Как я и думал, это всё часть сюжета! В противном случае этот враг не появился бы в такой момент!

Был ли это сценарий, согласно которому мы будем вынуждены сотрудничать, используя в качестве оправдания общего врага?

Но я отрицал такой сценарий!

Мой персонаж был асоциальным и несговорчивым парнем. Более того, для него было практически невозможно даже подумать о сотрудничестве с кем-то, с кем он недавно сражался.

— Я дарю тебе смерть!

Тем не менее, я повернул свой клинок в сторону демона, поскольку мой анализ показал, что его ненависть к демонам все же была сильнее, чем то, что он чувствовал по отношению к этим персонажам.

В качестве вишенки на торте, я полностью погрузился в роль своего персонажа, придав безумное выражение лицу.

Разумеется, я без малейшего колебания повернулся к ним спиной, как будто совсем забыл о Жреце и Маге. Они были только вторым номером в моем списке приоритетов!

— Победа моему клинку, слава небесам!

Я не был уверен, что смогу справиться с Медузой в полной темноте, в отличие от Жреца, которая освещала себя.

Поэтому я включил фонарь и выкрикнул свою крылатую фразу. Медуза была особенно чувствительна к свету, так что это было абсолютно необходимо.

— Что?..

Мне показалось, что я услышал позади себя какой-то глупый голос, но это уже было не мое дело. Было достаточно того, что меня не ударили сзади по голове.

Была ли она персонажем, который мог бы сделать что-то подобное? Если бы Жрец была такой, это бы помешало нормальному развитию сюжета.

Тс-с-с!

Без дальнейших церемоний я вонзил свой Цвайхендер в туловище Медузы. Я прорезал десятки змей, чьи безжизненные тушки упали на землю.

Однако их место быстро заняли другие, которые тут же вонзили в меня зубы.

Я проигнорировал их. Я установил низкий уровень боли, так что было не очень больно. Мои ОЗ тоже не сильно пострадали.

Моя рука в перчатке тем временем пробилась сквозь скопление змей.

Тс-с-с!

Ах. Мне так хотелось сделать это, когда я играл в оригинал.

Даже если эти змеи укусят меня, они все равно нанесут не так уж много единиц урона, так что было лучше потерпеть и схватить основное тело. В оригинале нужно было атаковать их, пока демон не потеряет достаточно ОЗ, а затем атаковать красную змею, когда остальные расползутся...

— Вот ты где!

Змеи уже вцепились в мою шею и конечности, но я наконец нашел красную змею. После того, как я наконец схватил ее, демон начал извиваться, пытаясь вырваться из моей хватки.

Но атаковать его сейчас было бы слишком просто.

Я швырнул красную змею в воздух, как будто я ее выбросил. Затем я резко выхватил свой Цвайхендер из кучи спутавшихся змей...

Невероятно длинный меч истекал их кровью, отражая сияние фонаря, висящего у меня на поясе.

Фшух!

Прежде чем красная змея смогла убежать, мой клинок пронзил ее тело. Ее длинное тело было разделено на две части, проливая алую кровь.

Однако я должен был быть уверен. Я разрезал тушку поближе к хвосту на случай, если демон еще жив.

Фшух!

Затем я отрубил змее голову, которая продолжала корчиться, возможно, из-за желания выжить, а может быть, из-за предсмертных судорог.

Фшух!

Я разрезал ее по вертикали и по горизонтали, но на этом моя ненависть к этому демону не иссякла.

Я раздавил все эти куски своим мечом.

Вид раздавленной туши демона принес радость моему персонажу. Настоящему ролевику приходилось заботиться даже о таких тривиальных вещах.

[УРОВЕНЬ ПОВЫШЕН!]

[□ Опасность в северо-западном лесу]

[□ Отыщите демона в северо-западном лесу]

[□ Демон уничтожен: 1 / 1]

[□ Доказательство успешной охоты: 0 / 1]

Когда я это сделал, мой квест обновился.

Когда ядро умерло, змеи, образующие тело Медузы, быстро расплзлись во всех направлениях.

— Ха...

Я посмотрел на мертвую Медузу и слегка приподнял уголки рта. Я не мог точно сказать, потому что у меня не было зеркала, но эта улыбка, вероятно, выглядела не очень красиво. Она отражала скорее безумие, чем радость.

Кроме того, я улыбался, покрытый кровью с головы до ног. Было бы даже странно, если бы кто-то не посчитал меня сумасшедшим.

Теперь, когда я подумал об этом, мой персонаж обезумел бы, столкнувшись с демонами, так что, наверное, такой вид ему идеально подходил.

Ну да ладно. На этом квест был окончен. Так что теперь осталось только разобраться с Магом и Жрецом...

Прямо сейчас мой персонаж должен быть в состоянии волнения после убийства этого демона. Учитывая его обиду на этих двоих из-за того, что они приняли его за демона, было бы правильно разозлиться на них еще больше, чем раньше, не так ли?

Хорошо, понеслась!

Я слегка повернул голову, хрустя затекшей шеей, и закинул меч на плечо. Затем я стер улыбку со своего лица, сохраняя при этом безумие во взгляде.

— Я благодарен, что вы не мешали мне истреблять эти жалких червей. Кажется, даже у фанатиков есть крупица здравого смысла.

Честно говоря, я знал, что это может немного помешать ходу сюжета.

Но если бы сюжет испортился только из-за этих слов, это была бы слишком странная игра, не так ли?

Если они с самого начала предоставили игроку такую большую свободу, это должно означать, что разработчики были уверены, что игра подстроится под игрока подходящим образом.

— А теперь позволь мне разорвать твой грязный рот.

Так что я могу делать все, что захочу. Я не могу отказаться от отыгрыша роли, даже если мне придется умереть.

<http://tl.rulate.ru/book/96080/3361871>