

ГЛАВА 11. Я НЕ ЗНАЛ (4)

Инквизитор крепче сжала свой щит и булаву, наблюдая, как мужчина растворяется во тьме. Ее охватило сильное чувство, будто она не должна отпускать этого человека.

— Сэр Архимаг, как... как мне быть?

— Хм, я не уверен. Даже я никогда раньше не оказывался в такой ситуации.

— Я не могу просто позволить ему уйти вот так. Я знаю, что он силен, но если демон поглотит его...

— Вы действительно думаете так?

— Я надеюсь, что это не так, но...

— Я понял, что вы имеете в виду. То, на что человек надеется, и то, что может произойти – это две совершенно разные вещи.

Ему удалось многое прочесть из сомнений на ее лице. Архимаг почесал подбородок, прежде чем щелкнуть пальцами.

— Я пока просто поставлю метку на этого молодого человека. Давайте дадим ему немного времени и... встретимся с ним позже, выставив это за простое совпадение. Если мы будем настойчиво следовать за ним сейчас, это только разозлит его.

— Хорошо...

Она согласилась на этот компромисс.

* * *

«Я вернулся?»

Когда я добрался до входа в город, я не мог мысленно не выругаться.

— ...

Путь не был сложным, но, возможно, из-за того, что я путешествовал один, мне казалось, что один день в игре был эквивалентен целому дню реальной жизни, несмотря на то что на самом деле прошло около восьми часов.

Нет, я должен это сказать.

О чем вообще думали разработчики? Обычно я забывал о времени, погружаясь в игру, но не до такой же степени, чтобы перепутать восемь часов с двадцатью четырьмя!

Тем не менее, я могу это стерпеть, потому что это можно было рассматривать как нечто положительное. Если вам кажется, что вы играли в игру дольше, чем на самом деле, это невероятно выгодно для геймеров.

Но какая игра была способна так точно воссоздать умственную и физическую усталость? Я мог понять некоторые игры, добавляющие систему голода, но утомление?

Они пытались сказать мне не охотиться 24 часа подряд или что-то в этом роде? Знали ли они, что сделали игру чересчур реалистичной?

Они решили регулировать это таким странным методом? В таком случае почему просто не запретить полные погружения? Я имею в виду, что должны думать люди, которые потратили кучу денег на полное погружение и в итоге столкнулись с подобным?

Они даже насекомых повсюду расставили. В грязи, в траве, на деревьях, везде!

Оптимизация была настолько хороша, что игра ни разу не подвисала, несмотря на такое количество движущихся объектов, но это было похоже на пустую трату технологий.

Знали ли они, какой ужас я испытал, когда клещ свалился мне на голову?

Я рад, что они сделали такую реалистичную, божественную игру, но это было уже слишком!

— А? Вы уже вернулись?

Я добрался до Гильдии Авантюристов и предстал перед клерком Изрен.

— Вот. Проверяйте.

Мне пришлось через многое пройти, чтобы завершить этот квест. Это было действительно

тяжело.

— Змея... Неужели?..

Однако я не мог хныкать из-за чего-то подобного, будучи крутым персонажем. Бросив останки красной змеи перед клерком, я сел на стул перед служебным окном.

— Медуза... Так это была Медуза. В таком случае...

Ах, в этот момент я серьезно хотел выйти из системы и прервать полное погружение. Это был первый раз, когда я захотел выйти из этой божественной игры.

Я настолько устал, что, вероятно, все еще буду чувствовать себя изнуренным после выхода из системы. Моим новым требованием к играм теперь стало то, что они не должны слишком сильно влиять на мою реальную жизнь. Такое утомление непременно их испортит.

— Мы некоторое время последим за передвижениями в лесу... но этого должно быть достаточно.

Но выход из системы сейчас был бы пустой тратой времени и денег; полное погружение стоили невероятно дорого. Если выйти посреди процесса, придется заменить как жидкость, так и питательные добавки.

Это было чертовски грустно. Это была божественная игра, но я страдал, потому что это была... божественная игра. Дерьмо.

— После детального расследования инцидента мы объявим этот запрос выполненным и выплатим вам вознаграждение. Хорошая работа, Авантюрист.

Та-Да-Да-Дам!

Когда она сказала это, в моем ухе раздался звуковой эффект. Моим ушам в тот момент это действительно было неприятно.

В настоящее время я чувствовал себя уставшим, и мои веки были чрезвычайно тяжелыми, как будто я действительно шел сюда всю ночь. В таком состоянии было так сложно получить от чего-либо удовольствие, даже несмотря на то что я играл в игру.

— Эм... Кажется, вы очень устали. Стоит ли мне порекомендовать вам гостиницу?

Было бы неплохо. Изначально я планировал отправиться в комнату, которую мне

забронировала торговая компания, но, возможно, лучше остановиться в другом месте.

— Кон!

— Да!

По зову клерка к нам подбежал ребенок, которого я встретил, когда только начинал игру.

— Не мог бы ты отвести сэра Авантюриста в гостиницу «Белый ветер»?

— Да. Предоставьте это мне!

Ребенок выглядел еще более энергичным, чем тогда, а я, наоборот, был совершенно измотан.

— Эм... Вы вернулись после охоты на демона, господин Авантюрист?

— Да...

— На какого демона вы охотились? Как это было? Он был сильным?

Малец, который теперь казался гораздо менее робким, чем тогда, начал расспрашивать обо всем. Однако это был не очень подходящий момент.

В любое другое время я бы ответил ему должным образом, но сейчас у меня не было сил на такие разговоры.

— Не стоит без причины обсуждать демонов.

Я сказал это чрезвычайно ледяным голосом. И, как я и думал, малец тут же закрыл рот.

— Прошу прощения...

Ах! Ему не за что извиняться! Это я должен извиниться! Если бы он был настоящим ребенком, я бы уже, наверное, пресмыкался, извиняясь. Прости, что я недостаточно взрослый, чтобы как следует извиниться перед тобой, маленький NPC!

Пока я боролся со своей виной, мы добрались до гостиницы. К счастью, мальчик все же передал хозяйке гостиницы, чтобы та позаботилась обо мне, несмотря на то что я был груб к нему.

Он был по-настоящему добрым ребенком, который смог отбросить свои личные чувства.

— Ах! Большое спасибо вам!

А я был всего лишь незрелым взрослым, который умел только хвалить его, давая чаевые...

«Выйти ли мне из системы?»

Дав мальчику большие чаевые, я продолжил размышлять над этим, входя в свою комнату.

Отыгрыш роли был невероятно увлекательным благодаря оживленной реакции NPC, но сама игра очень утомляла.

Другими словами, мне казалось, что я наслаждаюсь не веселой игрой, а скорее участием в чрезвычайно сложных съемках фильма. Это мнение я не мог изменить, даже несмотря на те приятные воспоминания и признательность, которые я чувствовал.

— Эх.

Нет... Я так себя чувствовал просто потому, что моя усталость достигла предела.

Когда я упал на кровать, перед моими глазами появилось окно.

[▲ Спать 0 часов 00 минут ▼]

Я установил счетчик на шесть часов. После сна я уже решу точно, продолжать ли играть в эту игру или выйти из системы. В конце концов, я знал, что буду сожалеть о принятии каких-либо решений, будучи очень уставшим.

Ах... Теперь, когда я подумал об этом, мне все еще нужно было смыть с себя кровь...

Со временем грязь исчезла с моего снаряжения, но почему они не сделали то же самое с грязью на моей голове и коже?

К сожалению, когда я подумал об этом, я уже нажал кнопку подтверждения, и в глазах постепенно потемнело.

* * *

«Мне нужно просыпаться».

[Враждебное существо оказалось в радиусе 10 метров.]

Мои глаза сразу же открылись. Видя, как света в окно проникало еще меньше, чем до того, как я заснул, можно было сделать вывод, что сейчас около полуночи. В комнате стояла абсолютная тишина. Ни один сверчок не издал крика.

Кроме того, «Обнаружение» только что прислало мне уведомление, верно?

...к тому же, я не оставлял окно открытым.

Я схватил меч, который положил рядом с собой, и медленно моргнул. Как только я это сделал...

Бам!

Тяжелый удар пришелся по клинку, который я рефлекторно выставил перед собой.

Я почувствовал, как по спине пробежал холодок. Я мог чувствовать ясное присутствие человека возле кровати, настолько ясное, что я удивлялся, как не заметил его до сих пор.

— Дерьмо!

Первое, что сделал незнакомец, это выругался. Хотя именно я должен был это сделать. Этот чертов навык не разбудил меня, пока враг не оказался прямо возле меня.

— Умри!

Конечно, не было причин просто отражать его атаки. Я быстро приподнялся с кровати. Как и положено игровому персонажу, мои глаза быстро адаптировались к темноте.

Бам!

Дубинка противника угодила в пустую кровать, когда я повернул верхнюю часть туловища к врагу.

Тогда я замахнулся на него своим Цвайхендером. Поскольку я не принял правильную позу, моему удару не хватало силы, но ее хватило, чтобы порезать кожу противника.

— Кх!

Враг схватился за грудь, попятившись. Увеличив расстояние между нами, он подарил мне преимущество.

Вновь направив свой Цвайхендер на врага, я пошарил в поисках фонаря, который обычно держал на поясе. Я все еще мог видеть достаточно хорошо, но мне хотелось лучше рассмотреть этого человека.

— Чёрт!

Как оказалось, передо мной стоял мужчина с крючковатым носом, которого я никогда раньше не видел.

В правой руке он держал дубинку, утыканную железными шипами, а левой рукой придерживал грудь, размазывая по ней кровь.

— П-пощадите меня.

Он отшатнулся и сел на пол.

Как забавно. Разве не он напал на меня первым?

— Я-я просто хотел украсть ваши деньги...

— Значит, в наши дни деньги воруют лишь после того, как разбивают голову?

Что бы произошло, если бы я не выучил «Обнаружение»? Я бы лучше предпочел, чтобы Инквизитор разбила мне голову ранее. Смерть во сне была бы совсем глупой.

Я стиснул зубы, продолжая направлять на него меч.

— Брось оружие и убери руки за голову.

Ух ты, я никогда не думал, что буду говорить нечто подобное, словно полицейский.

— Х-хорошо, я брошу! Только пощадите меня...

— Если я поднесу клинок к твоей шее, ты наконец начнешь действовать быстрее?

Парень подпрыгнул от моих слов.

Бах!

Его оружие упало на деревянный пол, и обе его руки поднялись к голове.

Я подошел ближе с острием меча, все еще направленным на него. Действительно удобно, что мой меч был такой длинный. С его помощью я мог держать его под контролем даже на расстоянии.

Тук!

Дубинка, которую я отшвырнул ногой, откатилась в угол комнаты. Затем я схватил одну из рук мужчины.

Его руки остались крепко прижаты к голове, даже когда я потащил его вот так.

Но буквально в следующий момент он резко вытащил кинжал, спрятанный в нагрудном кармане.

— Это просто смешно.

Неужели этот NPC так хотел умереть? Он действительно не усвоил урок.

Я использовал свой Цвайхендер в качестве щита, чтобы заблокировать его кинжал, прежде чем пнуть вора по ноге, тем самым нарушив его равновесие.

Когда мой противник уже собирался рухнуть на пол, я ударил его по спине правым локтем.

— Кха!

В любом случае, слишком хорошее обращение с преступниками не принесет никакой пользы. Никто не будет защищать его права.

Я пнул упавшего преступника по руке. Точнее, по оружию, которое он держал. Кинжал покотился по полу, как и дубинка.

— Ты действительно думал, что сможешь убить меня этим жалким ножичком?

Я слегка наклонился и схватил NPC за волосы. Он издал болезненный звук, но я

проигнорировал его.

Этот вор должен быть благодарен, что я не убил его.

— Эй.

Схватив нападавшего за шею, я притащил его на первый этаж. Там я увидел NPC, дремлющего у стойки регистрации.

Бах!

Вместо того, чтобы повесить голос, я пнул ближайший стул.

Бам! Бах! Бр-р-р!

Звук падающих стульев эхом разнесся по залу.

— Что за чертовщина?!

Извините, что устроил такой переполох, но это вы не позаботились о безопасности этого места, так что на самом деле мне было не так уж жаль.

— Ч-что?

Я бросил пойманного вора на пол. Клерк тут же вскочила от удивления, посмотрев на парня на полу, затем на меня, прежде чем закричать.

Это был крик, которым восхитились бы режиссеры фильмов ужасов. Чрезвычайно громко.

— Ч-что происходит?

Вскоре из своих номеров повыскакивали другие постояльцы гостиницы.

— У-убийство!

Нет, я понимаю, что на мне была кровь, но это была просто старая засохшая кровь.

Невозможно, чтобы кровь уже засохла, если бы я недавно убил кого-то. Как, черт возьми, они запрограммировали этих NPC так, чтобы они неправильно понимали происходящее, словно

настоящие люди?

— Думаю, глаза у вас просто для украшения, раз вы кричите об убийстве...

Я поднял меч и направил его на вора. Достаточно было заставить его подняться с пола, тем самым доказав, что он все еще жив, и разрешив все недоразумения.

[Враждебное существо оказалось в радиусе 10 метров.]

— Ты действительно убил кого-то за такое короткое время?!

Так бы и было, если бы не это уведомление и голос, донесшийся до моих ушей.

— Как и ожидалось, это зомби, потерявший свою личность!

Это же была та женщина, которую я встретил в лесу, да?

Бум!

Прежде чем я успел осознать ситуацию, в то место, где я только что стоял, угодила булава. Мне удалось увернуться в самый последний момент. Жрец, больше не облаченный в металлические доспехи и без щита, теперь была невероятно быстрой.

— Ты...

— На этот раз я избавлюсь от тебя раз и навсегда!

Я понятия не имел, почему она здесь, но точно знал, что она снова меня неправильно поняла.

Она была очень надоедливым NPC. Если она будет вести себя так при каждой встрече, это будет настоящей занозой в заднице.

Или это тоже было связано с сюжетом? Однако это казалось слишком случайным событием, чтобы его можно было назвать частью сюжета.

В любом случае, если бы игрок не проснулся в нужный момент, он мог бы уже умереть.

— Я ведь предупреждал, что убью тебя, если ты последуешь за мной!

Или просыпаться было неправильным решением? Может это было событие, согласно которому нам пришлось бы сотрудничать, чтобы вернуть мои украденные деньги?

В конце концов, вероятность того, что у игрока было «Обнаружение» на столь раннем этапе игры, была довольно низкой.

— Грязный демон!

— На этот раз я действительно отрежу твой язык и вырву тебе челюсть!

Между прочим, каждый раз, когда она появлялась, я сразу же погружался в роль, так что ее присутствие было очень веселым. Казалось, каждое ее слово стимулировало комплексы моего персонажа.

— Во имя Бога, умри!

— Подождите секунду!

Когда мы с Инквизитором уже собирались столкнуться, из пола выскочили голубовато-белые цепи и приковали нас на месте.

«Сковывающие путы». Это было заклинание контроля, которое привязывало врагов к месту, давая заклинателю время произнести больше заклинаний. Оно автоматически освобождало цель через заданный период, но если сопротивляться, можно было сократить это время.

Что ж, я бы оставался скованным в таком состоянии еще как минимум две секунды. По крайней мере, так было в оригинале.

— Просто погодите секунду!

Тем не менее, я подумал, что должен попытаться немного сопротивляться, поэтому активировал «Крушитель» и взмахнул своим Цвайхендером.

— С-сэр Архимаг, но почему...

Скр!

Мои действия разрушили цепи, и мой Цвайхендер столкнулся с полом.

Бах!

В том месте, где лезвие моего меча ударилось о деревянный пол, образовалась трещина, разделившая половину зала. Вор, которого я бросил на пол, едва увернулся, задрожав от страха.

— Уа-а-а-а!

— М-монстр!

— ...

Ну... Что тут скажешь...

В оригинале игроки всегда жаловались на то, что этот навык следует ослабить, так как он был слишком читерским во время PVP и по сути ломал игру...

Архимаг и я уставились друг на друга, храня молчание.

<http://tl.rulate.ru/book/96080/3365116>