

У каждого геймера есть привычка нажимать клавишу взаимодействия всякий раз, когда появляется подозрительная стена или необычная скульптура.

У меня тоже была такая привычка.

И эта привычка помогла мне обнаружить множество "скрытых деталей", то есть элементов, спрятанных внутри игры, пока я играл в [Dungeon & Stone] в течение девяти лет.

Например, как вот эта статуя фонтана.

- Бьорн?

- А, иду.

Я оставил свое беспокойство и последовал за группой внутрь.

В конце концов, я решил не упоминать о статуе.

Варвар знает что-то, чего не знает даже чародейка, посвятившая всю свою жизнь обучению?

'Будет лучше избежать подозрений'.

Очевидно, что оправдание, что я прочитал это в книге, на этот раз не сработает, и этот "предмет" был вещью, которую нельзя было вытащить из разлома с помощью магии искажения, в любом случае.

- Это внутренняя крепость.

В эпоху средневековья, если внешняя крепость служила первой линией обороны, то внутренняя крепость была ближе к последнему оплоту.

Изначально это было место, где строились различные военные сооружения, такие как оружейная, и где размещались вассалы, рыцари и солдаты лорда.

Рейвен осмотрелась и вздохнула.

- ...Я уже слышала об этом, но я действительно ничего не могу здесь найти.

Внутренняя крепость, которая была примерно на треть меньше внешней, была ужасно повреждена.

Все здания рухнули, остались только руины.

Здесь даже не было никаких монстров.

- Давайте быстро перейдем к следующему пункту назначения.

Под руководством Рейвен мы расчищали завалы около тридцати минут и наконец нашли путь в подвал.

- Господин Мурад, вы возьмете на себя инициативу?

- Понял!

- Мне нужно беречь магию, поэтому, пожалуйста, зажгите факел.

Гном достал факел и прикрепил его к шлему.

Возможно, из-за своего маленького роста он был похож на Моледивера из манхвы.

Хлоп!

Мы оттолкнули толстые деревянные доски и медленно спустились по скрытой под ними лестнице.

Третья глава Цитадели Крови - подземелье.

Я сглотнул и попытался взять себя в руки.

□Вы вошли на первый этаж подземелья. □

Ааа, я не переношу отвратительные вещи...

---

- Мисс Рейвен, что за монстры здесь водятся?

- Я знаю, что здесь могут быть черепные крысы, баньши, умертвия, химерные волки, вурдалаки-лорды и трупные големы.

- За исключением трупного голема, это все монстры, с которыми я имел дело.

- Так и должно быть. Трупные големы - это монстры, которые появляются только в Цитадели Крови.

- Хахаха, пора набрать немного достижений, пожалуй!

Гном был счастлив, что может увеличить свой опыт, сражаясь с новыми монстрами.

Но не я.

Даже графика была настолько ужасной, насколько же отвратительной будет реальность?

- Есть ли что-то, с чем нужно быть осторожным?

- Вам просто нужно быть осторожным со взрывом плоти. Взрывная сила не очень сильная, но жидкости тела смешаны с токсичной кислотой, так что при попадании с близкого расстояния это может привести к летальному исходу. Конечно, я постараюсь остановить вас до этого.

- Ха-ха! Бояться нечего, ведь с нами чародей!

- Все это возможно, потому что есть такие сильные воины, как господин Мурад.

Проклятье.

Разве они не вцепились друг другу в глотки, когда только что спорили о добыче?

Шаг.

Как только я спустился по последней ступеньке, перед моими глазами развернулось подземелье с лабиринтной структурой.

В клетках гнили мертвецы, закованные в цепи, а на полу бродили крысы, от которых остались одни кости, и издавали странные звуки.

- Бьорн, это тоже монстры?

- Это черепные крысы, о которых я упоминала ранее.

- Я не тебя спрашивала, чародейка!

Кстати, они были без рейтинга, как и мертвецы.

На самом деле, они даже не обладали достаточной боевой мощью, чтобы называться монстрами, поэтому мы просто шли вперед, топча все, что попадалось на глаза.

И вскоре после этого мы встретили баньши.

- Кухухуху, хухухуху!

Баньши беспорядочно летала вокруг нас, показывая лишь очертания причудливого лица.

- Б..., Бьорн...

Ах да, она боялась баньши.

Увидев прижавшуюся ко мне Айнар, Рейвен усмехнулась.

К счастью, Айнар была слишком занята, чтобы заметить это. Иначе крики начались бы снова.

- Будьте осторожны, чтобы не столкнуться с баньши. Это не слишком опасно, если только один или два раза, но... -

- ... Но?

- У вас будет очень, очень ужасный опыт.

- Очень, очень, очень ужасный опыт? Что это вообще значит! Говори яснее, чародейка!

- Ну. Мне оставить это на волю твоего воображения?

Рейвен криво улыбнулась, глядя на бледное лицо Айнар.

Видя, как она мстит таким образом, мне показалось, что у нее не очень хороший характер.

Я внутренне вздохнул и вклинился в их разговор.

- Я слышал, что у чародеев есть способ справиться с баньши.

- Хм, ты сказал, что любишь книги, значит, у тебя обширные знания, да?

Достаточно ли этого, чтобы назвать мои познания обширными?

Ну, для варвара, возможно...

Тем не менее, это все еще было в пределах правдоподобности.

- Тогда я перестану шутить и сначала разберусь с баньши. Снаряд Тейруна.

Сразу же из посоха Рейвен вылетела стрела света и пронзила баньши.

В игре эта магия называлась магическим выстрелом.

У нее не было времени на наложение, потому что это было базовое атакующее заклинание, ничем не отличающееся от обычной атаки мага.

- Кииииииииии!!!

Через некоторое время десятки баньши начали собираться вместе, пылая лютой ненавистью.

Они почувствовали "след", оставленный их коллегой после ее смерти.

С точки зрения мага, владеющего большим количеством мощных атак широкого радиуса действия, это должно было быть желанным событием.

- Иерно хейндар.

Крещение пламенем.

Пламя из ее волшебного посоха заполнило прямой проход.

И когда огонь погас -

баньши не осталось.

Уууух!

И на этот раз камни маны, рассыпанные по полу, взлетели в воздух и попали в ее сумку.

На самом деле, я завидовал этому больше, чем атакующему заклинанию.

Не нужно было собирать камни маны один за другим.

В самом деле, сколько времени уйдет на то, чтобы взять в команду чародея и таскать его с собой?

И снова я понял, как далеко мне еще предстоит пройти.

---

Реальность отличалась от двухмерного мира за монитором.

Особенно холод, который теперь колючками пробегал по моей коже.

□ Персонаж вошел на второй этаж подземелья.□.

Подземелье, в которое я попал впервые, было похоже на лабораторию безумного ученого.

Химерический волк с четырьмя головами и выпуклыми, неровными мышцами, как у мутанта.

Вурдалак лорд со свитой из тридцати старших вурдалаков.

Эти монстры восьмого класса не только имели гротескную внешность, но и мелкий антураж вокруг них был наполнен атмосферой ужастика.

Я мог только надеяться, что меня не превратят в еще один реквизит, дополняющий картину.

- Кстати, мисс Рейвен великолепна. Вам совсем не страшно?

- Ну. Я ведь люблю анатомию, так что с этим все в порядке.

Черт, а как же тогда анатомия варвара?

Если подумать, причина, по которой сердца варваров продавались по высокой цене, заключалась в том, что они были магическими материалами...

- А, мы прибыли.

Перебив всех монстров в подземелье и добравшись до третьего подвального этажа, мы нашли потайную дверь, ведущую в подземное пространство под руинами замка лорда.

Изначально мы должны были взять карту в караульном помещении, но...

- Дверь скрыта за стеной, поэтому хорошо, что я заранее запомнила карту.

Благодаря Рейвен, которая тщательно изучила местность, мы никак не могли заблудиться.

Если бы я был один, то тоже бы ее нашел.

Что касается подземелья, то оно было идентично тому, что было в игре.

'Но это возможно только потому, что я игрок'.

И снова я почувствовал, почему чародеи так важны.

Мощная магия атаки.

Очень полезные способности системы поддержки, такие как "лечение ран".

Даже знания, накопленные в результате прочтения многочисленных книг.

Не зря к чародеям в команде относились лучше, чем к жрецам.

- Будет лучше оставить наши рюкзаки здесь. Особенно для вас, господин Яндель.

Чувствуя себя немного неловко, я опустил перед дверью безразмерный рюкзак, который растянулся от моей головы до бедер.

... Если я заработаю достаточно денег, то сначала куплю себе магический рюкзак.

Уже не в первый раз я чувствовал себя неловко из-за этого.

- А, с этого момента господин Яндель тоже должен зажечь факел.

По указанию Рейвен я прикрепил факел к своему шлему.

Таким образом, все было готово.

Скрип, скрип, скрип...

Когда я повернул круглую задвижку, чтобы открыть железную дверь, на меня хлынула гнилостная вонь.

- Я совсем не ожидал такого места.

- Эй, чародейка... нам действительно нужно сюда идти?

- Мне тоже противно до смерти, но ничего не поделаешь.

Помещение напоминало очистные сооружения.

На цилиндрической стене выстроились большие водопроводные трубы, и отовсюду стекала темная грязь.

А вдобавок ко всему...

Сломанные и отрубленные конечности и головы были навалены на полу как горы, а воздух, полный гнили и разложения, щипал нос и вызывал головную боль.

- Ух, буээ!

Первым блеванул носильщик.

Парень, который просто держал багаж рядом с Рейвен, как сопровождающий, с очень невыразительным лицом, изверг содержимое своего желудка.

Второй была Рейвен.

- Ух, тьфу, тьфу!

Возможно, она и смогла бы выдержать зрелище благодаря своему опыту в препарировании, но она была не менее уязвима к запаху.

Удивительно, но я справился.

Несмотря на то, что перед моими глазами разворачивалась сцена, которая в прошлом заставила бы меня потерять сознание, тело этого варвара не испытывало никакого воздействия.

- Я рад, что ты в порядке. Давай, пойдем вперед.

Чувствуя что-то неопишемое, я медленно приблизился к центру.

Хлюп.

Каждый шаг издавал звук, как будто я наступал на губку.

Когда свет приблизился к центру, огромная фигура, которая до этого была лишь темным контуром, стала более четкой.

- Привет.

Удивительно, но это существо заговорило с нами.

Женским голосом, который звучал как поцарапанная магнитофонная запись.

- Кхх, кхх! Мясо! Спасите, кхгхк, спасите меня! Меня! Ккгх, кгкх, вкусно, п-, папочка, кхх!

Ах, эм, а...

Честно говоря, это немного шокировало.

- Хуууу...

Бля, раньше ты был таким спокойным в игре.

Какого черта ты так со мной поступаешь?

Горькие мысли лезли из ниоткуда, но ничего не изменится, даже если причитать.

Когда я посмотрел в сторону, даже надежный гном застыл на месте.

- Всем успокоиться!!!

Я немедленно зарычал, разбудив своих недоумевающих товарищей по команде.

Но неужели это всё-таки спровоцировало его?

- Папочка! Папочка! Больно! Больно! Больно! Больно!!!

Груда трупов, скрючившаяся в темноте, встала и пошатываясь пошла вперед, хотя я не мог сказать, есть ли у нее ноги или нет.

Бум!

Средний босс Цитадели Крови.

Это был трупный голем.

---

Хотя [Dungeon and Stone] является воплощением нишевой культовой классики, она не лишена своих популярных частей.

По крайней мере, некоторые из ее иллюстраций знамениты.

Реалистичные иллюстрации, похожие на старые черно-белые фотографии, часто используются в качестве "мемов" в Интернете.

Мало кто знает, что эти иллюстрации на самом деле из игры.

Я осознаю это в очередной раз.

- Черт.

Какой бы реалистичной ни была картинка, она не может соответствовать реальности.

- Больно! Больно! Больно!

до сих пор блевала.



... Что вы вообще делаете?

А я-то думал, что все стало проще.

Не может быть, конечно, не может.

- Айнар! Бери гнома и отступай, чтобы защитить чародейку!

Выкрикивая указания, я поднимаю щит и встречаюсь взглядом с трупом голема.

Выбора нет.

Я не хочу привлекать внимание, насколько это возможно, но...

Разве те, кто должен был провести нас через миссию, сейчас не валяют дурака?

- Бехель-рааааа!!!

Чтобы выжить, у меня нет другого выбора, кроме как самому взяться за штурвал.

<http://tl.rulate.ru/book/96866/2387255>