

Даже после прохождения обучающего задания по сюжету с Иэном, если ему по-прежнему не доверяют, люди начнут просить его последовать за королём.

На этом этапе вы уже не можете отказаться. Отказ приведёт к тому, что и без того низкая лояльность упадёт до нуля. После этого сколько бы вы ни угрожали и ни отдавали приказов, люди не будут вас слушать. Начнутся случаи дезертирства.

В любом случае, если вы отправитесь за королевской свитой, то неизбежно столкнетесь с этой резнёй. Она сильно подрывает боевой дух всех участников похода в подземелье, а иногда даже приводит к таким статусным эффектам, как депрессия и отчаяние – одно из самых неприятных событий в игре.

Но хуже всего то, что за этим событием следует появление персонажа.

Если вы стали свидетелем резни, вероятность получить персонажа третьего уровня крайне мала, но такой персонаж обычно находится в состоянии «депрессии».

И эта депрессия заразна.

«Разве такое возможно?»

Может ли депрессия быть заразной?

Когда Иэн впервые попробовал пройти «Маршрут Иэна», он по глупости объединил персонажа, страдающего от депрессии, с остальными. Не прошло и недели, как вся группа, отправившаяся в подземелье, впала в депрессию. Очевидно, что этот путь закончился провалом.

В следующей попытке он изолировал нового персонажа, и больше никто не впал в депрессию. Однако новый персонаж в итоге покончил с собой. После этого на остальных более чем на неделю распространился эффект под названием «чувство вины».

Благодаря этому Иэн усвоил урок: никогда не оставляйте персонажа в депрессии одного.

«Да. У меня было предчувствие, что ничего не выйдет...»

Был только один способ использовать нового персонажа без проблем. Нужно было добыть немного «травы забвения» на острове Королевы фей и накормить ею персонажа. Это сотрёт его воспоминания, которые и привели к депрессии. Персонаж, избавившийся от плохих воспоминаний, адаптируется к подземелью и будет хорошо справляться со своей работой.

Проблема заключалась в том, что остров Королевы фей был доступен только на поздних этапах игры

- Ах... Ах....

- Жрец?.. - Сема осторожно окликнул ошеломлённого персонажа.

Унылый жрец Юриан оглянулся на него. В глазах Юриана снова появился свет.

- Маг Сема? О, как же...

- Под руководством лорда Иэна мы успешно сдержали натиск монстров. Мы думали, что просто тянем время, но.. Что здесь произошло?

- А.. - Юриан закрыл лицо обеими руками. - Какое облегчение! Слава богам! Вы нас спасли! Я так рад. Мы получили по заслугам.

- А?

- Его Величество бросил вас, как приманку. Это было жестокое и безжалостное решение. Я тоже трус, раз не восстал против него. Боги послали чудовищ, чтобы наказать нас за провал. А этот человек...

- Кто этот человек? — спросил Иэн. Юриан, всё ещё не в силах сдержать слёзы, не понял, что вопрос изменился.

- Да... Я не понял, кто это был, пока он не ушёл. Мы спрятались за последней линией обороны и, помните, попросили помощи у Ватикана? Они нас не бросили. Они прислали к нам человека, чтобы спасти нас...

Так кто же был этот человек?

Изначально их должны были спасать священники, присланные Ватиканом. Среди них не было никого, кого можно было бы назвать «тем самым». Несомненно, сам папа римский не приехал бы.

Иэн был удивлён и заинтригован тем, что сюжет развивался не так, как он ожидал.

Были ли в игре вещи, о которых он не знал?

- Человек, любимый богами. Мужчина, исполняющий священные обязанности в человеческом обличье. Сэр Кит, Святой рыцарь.

- Сэр Кит!

Со всех сторон раздались возгласы.

На этот раз Иэн тоже был шокирован.

Кит? Этот персонаж не должен был появиться в сюжетной линии Иэна. Он был игровым персонажем, как и Иэн.

- Погодите.

В игре было очевидно, что, играя за Иэна, вы никогда не встретите других игровых персонажей. Так была устроена игра. Вероятно, разработчики сделали её такой, потому что, если бы они позволили игровым персонажам свободно перемещаться по миру, игра стала бы слишком простой.

Персонажу с особыми способностями нужен был только один главный герой.

Так думал Иэн.

«Он что, правда в этом месте?»

Если это правда, значит ли это, что он может нанимать игровых персонажей?

Это практически скрытый маршрут в игре!..

...Или нет.

Иэн вернулся к реальности. Он не был помешан на игре, поэтому не обрадовался при появлении безумного персонажа.

Сема, придя в ещё большее возбуждение, заговорил: – Сэр Кит спас нас! Но... эм... почему он не отвёз вас в Ватикан?

На лице священника Юриана отразилась покорность: – Потому что я эгоистичен и порочен. Я недостойн следовать за этим человеком.

– А?

– Э-этот человек... Он действительно следует словам богов. Когда он прибыл сюда, кроме меня, был ещё один живой человек. Это был принц Эрик.

– Принц Эрик! – люди зашевелились.

Иэн и глазом не моргнул. Эрик не выжил в той битве.

– Этот человек... Он считал, что принц Эрик виновен в гибели других. И он был не так уж далек от истины. Ведь это он вёл нас.

Люди поняли, что разговор принимает странный оборот.

Они замолчали.

– Этот человек убил принца Эрика. Я не знаю, зачем он спас меня. Неужели он решил, что моя кровь не стоит того, чтобы пачкать руки?.. Я не должен был бросать людей в замке. Прежде, чем обвинять сэра Кита, я должен был осознать свою ошибку. Ах, мне следовало прислушаться к советам остальных... Это мой грех. Я грешник! Простите меня! Простите, сэр Кит!, – удручённый священник Юриан закричал, словно умирая, и внезапно рухнул без сил.

Сема бросился к нему.

– Что нам делать, лорд Иэн?

Казалось, все поняли, что рыцарь из Ватикана, сэр Кит, пришёл не для того, чтобы спасти их. Если он назвал грешниками тех, кто покинул замок, значит, и они тоже грешники?

Люди, и без того потрясённые гибелью королевского отряда, теперь пребывали в смятении.

Неужели боги и правда отвернулись от них? Оставалось только одно место, куда можно было обратиться.

Тиран Иэн.

Все одновременно посмотрели на Иэна, но, честно говоря, они не питали особых надежд.

А вот Иэн думал о другом.

Депрессия – это одно, но к ней прилагается странный побочный эффект под названием «чувство вины». Неужели Кит оставил это?

«Этот фанатик».

Иэну больше нечего было сказать. Именно так поступил бы Кит.

Пятизвездочный герой Кит.

[Персонаж]

‘Посредник богов’ Кит (□□□□□)

[Репутация]

Посредник богов, Святой рыцарь, Фанатик

[Навыки]

Исцеление: 10-й уровень

Улучшение: 10-й уровень

Владение мечом: 10-й уровень

(Развернуть)

На первый взгляд этот персонаж казался таким, за которого можно спокойно пройти игру и дойти до конца. Но на самом деле он был героем-ловушкой.

Как только вы начнете играть за Кита, выбор станет крайне ограниченным.

«Это не то, что должен делать тот, кто следует воле богов».

«Это трусливый поступок».

Какой бы вариант вы ни выбрали, Кит будет действовать по-своему, и играть за него – это всё равно что пытаться играть в игру, читая графический роман.

Но сердце Иэна бешено колотилось.

«Если Кит здесь, значит, я могу вербовать других игровых персонажей, верно?»

Это действительно было похоже на скрытый маршрут... Но это не так.

Иэн вернулся к реальности. Он не был одержим игрой, поэтому не впал в восторг от безумных персонажей, стоявших перед ним.

Сема, все еще сомневаясь, окликнул его: – Э-эй... Давай вернёмся в пещеру. Выживших больше нет, верно?

Даже если вы бросите подавленных персонажей, их лояльность всё равно снизится. Другие персонажи начнут думать: «Меня тоже могут бросить». Лояльность персонажа Иэна уже была на опасном уровне. Не было смысла проверять, когда может начаться бунт.

– Да. Никого.

– Пойдёмте.

Иэн вернулся в подземелье лёгкой походкой.

«Кого мне завербовать в первую очередь?»

Сему это беспокоило, потому что Иэн плохо скрывал свои чувства.

«Он совсем не в себе. Что мне делать?»

Его новый мастер показал ему, насколько полезна его магия, но с его разумом явно что-то не так. Их отряд был уничтожен, но рыцарь из Ватикана относился к ним как к грешникам, и при этом он был доволен? Сема, будучи волшебником не особо переживал из-за того, что боги считали его грешником, но не мог игнорировать тот факт, что его нового мастера считали еретиком.

Даже в таком мире люди продолжали верить в богов.

Он не хотел, чтобы его нового мастера повесили за пределами пещеры как еретика...

Южный Герцог Демонов узнал, что все посланные им монстры были убиты.

Он не мог этого понять.

- Как?

- Ну... похоже, это дело рук людей, - сказал дворецкий-демон, сгорбленный от старости.

- Разве там не было всего несколько десятков монстров?

- Мне так сказали.

- Я не понимаю. Как такое небольшое количество людей могло победить столько монстров? Это не имеет смысла.

- Да, это не имеет смысла.

- Может быть, один из моих монстров сообщил ложь?

- Нет, ваше превосходительство, - верный дворецкий приложил руку к сердцу.

В мире демонов правит сила. Для сильных естественно командовать слабыми.

Ни один демон под началом Южного Герцога Демонов не осмелился бы ему солгать. Особенно какой-то жалкий монстр, который даже не был полноценным демоном. Но Южный Герцог Демонов был хозяином, который заботился даже о самых слабых монстрах, как о собственных детях.

Если бы он был правителем, которому нет дела до своих подданных, он бы не позволил этим монстрам пожирать людей, бежавших на его территорию. Вместо этого он бы сам их сожрал.

- Моих рабов убили во время пира. Как я могу просто сидеть здесь?

- Нет, ваше превосходительство, вы не такой правитель.

- Приготовьте карету. Я выезжаю.

Правитель южных земель встал.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: идёт перевод

<http://bllate.org/book/13967/1602947>