

Глава 7. Первопроходец

Лабиринт могильных камней. Паладин Рей Старлинг.

- Хн... хии...

Одной рукой держа рыдающую Немезиду, я шел, все больше углубляясь в Лабиринт могильных камней. На данный момент мы уничтожили 20 Зомби, 30 Скелетов и еще 5 монстров-призраков, Преследующих духов. Это прокачало меня на два уровня, и теперь мой уровень 7. НР тоже увеличилось до 1000.

- Гнилое мясо... Мною-у-у...

Сражения с Зомби напоминали фильмы ужасов, и отчаянный разум Немезиды решил не принимать в этом участия. Как утешающее обстоятельство можно сказать о том, что очки опыта за Зомби больше, чем за Скелетов, а тех, в свою очередь, можно встретить чаще. Но самое важное - побежденные исчезают сразу же, оставляя за собой только дроп. Если бы не это, мы с Немезидой были бы уже обвешаны кусками гнилого мяса.

- Я и не думала, что садизм - это одно из ваших хобби, Мастер...

- Не сказал бы, что это хобби. Просто необходимость.

- Как-то вы сильно прониклись "простой необходимостью".

- Не заикливайся на этом.

Наверное из-за того, что тело у нежити очень рыхлое, при касании мечом оно просто разлетается на кучу мелких кусочков. Как в каком-то излишне кровавом ужастике, от огромного меча разлетались в стороны брызги и куски мяса, но надо отметить, что атаки были эффективными.

Похоже на европейские игры. Кстати, крики Немезиды, к которой прилипло мясо, были намного громче и дольше, чем хрипы Зомби. Я к ним даже привык и стал воспринимать как саундтрек к игре. В конце концов, сложилось впечатление, что я - главный герой игры о зомби.

- Так-с, мы уже использовали половину камней против тех монстров-призраков.

С Зомби и Скелетами мы и своими силами справляемся. Но с Духами так не получается. Ведь они бестелесные. И одной из их главных характеристик является именно то, что физические атаки совершенно не приносят им вреда.

К тому же, они используют атаки, снижающие МР и SP, да еще и накладывают негативные эффекты. Для меня это худший противник. Я не владею атакующей магией, и ничего не могу с ними сделать. Есть шанс, что Месть моя может достать и до духов, но практически полностью истощит МР и SP, а на такое мы не пойдем.

Кстати, “есть шанс” звучит не слишком уверенно, и никаких доказательств, что это случится, у нас нет. К тому же, это уникальный скил Немезиды, так что я еще не знаю, как именно он работает. То, что касается Эмбрионов, почти все такое.

На вики о Лабиринте упоминались монстры-духи, так что я понимал, что нужно подготовиться - перед тем, как идти сюда, прикупил специальных штуквин.

В общем, такие вещи есть в большинстве игр: одноразовые атакующие магические предметы. Стандартные предметы, при использовании которых светящееся священное копье пронзает монстра. Эффект мгновенный, и для духов такого уровня, как здесь, этого вполне хватает. Те кристаллы, что я купил называются Камнями Белого копья и стоят в магазине 1000 лир за штуку.

Тратить тысячу иен на одну атаку весьма расточительно, но я все равно купил десять штук. Наверное, потратив перед этим 100 тысяч на Пропуск в Лабиринт, я слегка потерял чувство денег.

- И так...

До этого момента я уже потратил пять Камней. Осталось еще столько же. Нам же еще обратно идти, так что по-идее лучше бы уже возвращаться. Но...

- Сколько мы заработали на дропе дойдя сюда?

Вот в чем проблема. Я даже не думаю о том, чтобы компенсировать сейчас потраченное на Пропуск, но хочу хотя бы получить то, что отдал за Камни. Если не получится, то поднимать здесь уровень и дальше будет сложновато. Ведь деньги, полученные за Полный доспех, тоже когда-нибудь закончатся. И несмотря на то, что со Скелетов и Зомби падает достаточно предметов, заработать на них вряд ли получится. Рваные тряпки, обломки костей - что толку? Даже оружие этой нежити... на таких уровнях не получить, ведь воинов здесь не водится, одни жители.

Даже после зверей остаются шкуры, или же клыки, которые можно продать... А, ладно.

- Пройдем еще немного. Мы даже не дошли до спуска на следующий уровень.

Вдруг мы найдем какой-то сундук с сокровищами. Хотя это и данж, я еще не видел здесь подобного.

- Поняла. Кстати, Мастер.

- Что?

- Когда вернемся, то как пообещали, почистите меня.

- Ага, конечно.

Да уж, куски мяса и флюиды нежити вряд ли способствуют поднятию настроения.

Мы решили продолжить охоту, и через 5 минут наткнулись на это. Ступени, выглядящие точно так же, как те, по которым мы вошли в данж. Наверное, дальше - второй уровень.

- Раз так, это конец первого уровня, да?

- Босса не будет?

- По идее, они появляются каждые 5 уровней.

Я читал, что в Лабиринте могильных камней один ярус включает в себя 5 уровней. Первый ярус наводнен нежитью, и судя по всему, в конце 5 уровня нас будет ждать такой же неприглядный Босс. Каждый раз возникает один из нескольких возможных кандидатов на это вакантное место.

После того как победишь Босса, откроется путь на 6 уровень, и поохотившись там на растениеподобных монстров, можно возвращаться. Кстати, с 11 уровня начнутся звереподобные монстры, а с 16 по 20 - демоноподобные, таким образом классифицируется и их сила.

На сайте с гайдом по стратегии были описаны монстры до 45 уровня, и судя по всему, на нем обитает Дракон. Он невероятно сильный, и из-за того, что никто еще не одолел его, те места называют Незведанной территорией.

А вообще, у меня сложилось впечатление, что ни из составителей Вики, ни с тех, кто пишет гайды, никто там не бывал. Возможно и есть кто-то, побывавший на 46 уровне, но тогда эта информация тщательно скрывается.

Ладно, нет смысла сейчас раздумывать о месте, в которое не можешь попасть. Сегодня закончим на этом месте. Но все же в этом данже, хоть прокачка получается в самый раз,

расходы все таки немалые. Поднимем уровень - нужно будет спуститься поглубже. Но вполне возможно, что там монстров-духов уже не уничтожишь одним камнем, и затратность только изрядно возрастет. Что же делать...

- Мастер.

Голос Немезиды вырвал меня из раздумий. И этот голос явно требовал внимания.

- Что случилось?

- Кто-то поднимается по лестнице.

Мой взгляд прикипел к ступеням. Я прислушался: действительно, слышно шерхот от чьих-то шагов со стороны лестницы. Монстры, кажется, не могут ходить между уровнями, так что это наверное игрок. Видимо, кто-то охотился ниже и теперь возвращается. Но странно то, что судя по звуку, идет этот кто-то в одиночку.

Если этот игрок пришел сюда не для того, чтобы просто вкачать уровень, как я, то довольно странно, что он без пати.

Как только в моей голове закрутились вопросы, звук шагов внезапно пропал.

... В следующий момент нечто появилось на ступенях.

Скорость этого была ужасающей. Несмотря на то, что снизу ступеней до верха было приличное расстояние, я только и успел что заметить появление. А когда понял, то это уже было прямо передо мной. И я кристально ясно понимал, что на этой изумительной скорости меня атакуют.

- Встречное поглощение! Тц!

Только мы закончили произносить заклинание, как в возникшую стену света что-то врезалось. Это была цепь. Заканчивалась она острой пирамидкой, а сопровождалась невероятным чувством утешения, и если бы не наша стена, от моей головы уже бы ничего не осталось.

- ...эта сила!

Немезида издала страдальческий крик. Ни Демидр, ни пулеобразный монстр не производил на нее такого впечатления. То есть, эта атака превосходит их!

- Больше, не смогу...

Стена, сдерживающая до этого любые атаки, пошла трещинами...

- Цц!

Как только стена была разрушена, цепь вернулась вниз лестницы. Но это ведь значит, что...

- Вторая атака на подходе! Приготовьтесь, Мастер!

Приготовиться к следующей атаке. Почувствовать ее, и как можно быстрее отпрыгнуть, увеличив дистанцию. Но как? Встречное поглощение можно использовать еще раз, еще только один раз. Если защититься так от следующей атаки, третью уже не переживем. Что же делать?

- ,?

Я приготовился как мог, но следующей атаки не последовало. Не было и следа от ощущения той цепи, зато возобновились звуки шагов, которые мы слышали до этого.

- Мастер... Что будем делать?

Я понимаю, о чем спрашивает Немезида. Немедля развернуться и убежать, или же дожидаться незнакомца и встретиться с ним лицом к лицу? Судя по атаке, которую мы кое-как пережили, он настолько силен, что это приводит в отчаяние. Думаю, он намного сильнее даже того ПК-шника, которому мы хотим когда-нибудь отомстить.

Если это возможно, хотелось бы закончить это без сражения. Но мысль о том, что только я развернусь спиной, в нее сразу же прилетит цепь, не дает сойти с позиции. Значит, бежать не будем?

Сомнения не дают определиться. Остается одно. Как только противник покажется, нейтрализовать его следующую атаку, и вернуть ему ее обратно. Не знаю, получится ли это проделать и хватит ли такой атаки, но большего у нас нет. Похоже Немезида тоже разделяет мои чувства и приготовилась. И вот, звуки шагов стали громче... И мы увидели того, кто поднимался.

Молодой парень, но наверное старше меня. Лицо сосредоточенное, глаза прищурены, как у змеи. Отличительной чертой явно была его одежда.

На нем был такой же сет новичка, как и на мне, но в то же время в качестве штанов он использовал хакама. На ногах - металлические поножи, в руках - три цепи, на каждом пальце были кольца, а на голове - шляпа с перьями. Длинное голубое пальто будто стекало с его плечей. Каждая вещь по отдельности не вызвала вопросов, но вот все вместе они создавали

очень странное впечатление. Это как раз то, что часто бывает в играх: выбираешь то, что лучше всего по статкам, но выглядит это, конечно...

А вот то, что все его вещи шикарны, видно даже неопытному глазу. Этот чудак бросил взгляд на меня...

- ...все таки человек, - пробормотал он и вздохнул.

А затем, - я ошибочно решил, что это рандомный Босс вышел! Очень извиняюсь! Прости!

- ...э?

Согнувшись символом □, он извинялся передо мной.

Мы со странно одетым парнем решили поговорить в комнате, расположенной прямо на лестнице. Немезида сменила форму и составила нам компанию.

Кстати, парень оставил в комнате специальный айтем, создающий барьер против монстров, так что можно быть спокойным. По разговору стало ясно, что он не ПК-шник или что-то такое. Не похоже, чтобы он врал, и в целом по его поведению и интонациям у меня сложилось впечатление, что это неплохой человек. И, возвращаясь к вопросу, чего это он напал на меня...

- То есть, вы перепутали меня с монстром.

- Да, потому что в этом данже иногда без какой-либо логики появляются рандомные Боссы. Извини.

Похоже, когда он начал подниматься по ступеням, заметил сверху мой силуэт. И поскольку из-за подсветки он совершенно не выглядел как человеческий, решил напасть. Наверное это из-за Немезиды в форме огромного меча... Силуэт стал настолько странным?

- На первом уровне появляются Боссы?

- Обычно чем глубже, тем вероятнее, но даже на верхних уровнях шансы не нулевые.

Наверное, на сайте с гайдом эту информацию упустили так же, как и о входе для паладина.

- Хорошо, что мы встретились не тогда, когда еще прокачивались...

- Прокачивались? Но почему в таком месте? У тебя 7 уровень... в таком случае, разве не веселей бы было на угодьях для новичков? Хотя ты паладин, и пропуск не нужен...

Вот только я его купил, ага... Стоп, он мой уровень видит?

- А вы не знаете? Там сейчас нельзя прокачаться из-за террористов.

- Террористов?

- Да, там вот уже три дня по игровому времени орудуют ПК-шники террористы.

- Я сюда пять дней назад спустился, так что не в курсе.

И добавил, что в инете тоже ничего не проверял.

- На протяжении пяти дней, в Лабиринте могильных камней?! Господи, отчего же?!

- Что-то вроде марафона, я полагаю? Спустился настолько глубоко, насколько это возможно в одиночку, и вот возвращаюсь.

Что-то вроде скоростной игры. По экипировке и той атаке и так было ясно, но все же уровень у него явно высокий.

- До какого уровня вы прошли?

Я спросил просто из любопытства, но...

- До 48 смог пройти. Только на один уровень смог побить прошлый рекорд, - молодой на вид парень... издал абсолютно нереальное число.

- ...э?

В гайде писали о том, как доблестные воины собирались в невероятную пати, и смогли дойти до 45 уровня. И вот этот парень, в одиночку, вошел в Неизведанную территорию, да еще и вернулся живым?

- А вы...

- Ах, меня зовут Фигаро. Приятно познакомиться!

- Я - Рей Старлинг, а это мой Эмбрион, Немезида... а!

Имя "Фигаро", я не обратил на него внимания пока слушал, но сейчас вспомнил! Фигаро. Высший боец, Высший гладиатор Фигаро. В ранге дуэлей Королевства Альтеа, это имя было топовым. Высший.

- То есть вы Фигаро-сан, из Высшего ранга?

- Ага. Потому что часто бываю на Арене.

- На Арене?

- Верно, на Арене. В принципе они в любой стране есть, но здесь она в специальном городе дуэлей, Гидеоне. В боях на Арене не умираешь, даже если погибнешь, а в зависимости от зрителей еще и заработать можно. Весело!

- Не умираешь, даже если погибнешь?

- Там специальный барьер, который так работает. Поэтому ни о чем не волнуешься и берет азарт, ну а зрители получают желанные зрелища. Там и другие интересные местечки есть, так что советую какнибудь прогуляться в этот город.

Мда, в каком бы кризисе не пребывала страна, в месте, где алчность превыше всего, никакие кризисы не помеха развлечениям.

- Гидеон расположен на Юг от столицы, в горах... а, точно. Охотничьи угодья оккупированы ПК-террористами, а значит и горная дорога Сауда тоже недоступна. Люди не могут выйти из столицы... Не хорошо.

Немного подумав, Фигаро добавил:

- Ок. Значит что-нибудь придумаем.

Вот так и сказал.

- Я еще должен как следует извиниться за то, что напал перед этим. Так что сделаю что-нибудь с теми ПК-шниками, что на Юг от столицы, у горной дороги Сауда.

- Что-нибудь... это что?

- ...поговорю с ними?

Слышатся мне вопросительные нотки в его словах.

- Думаю, где-то завтра уже можно будет там пройти, так что давай прокачивайся и вперед в город дуэлей. Я обычно там, или в этом данже.

- Э, ладно.

- Отлично, тогда идем скорее, - неожиданно сказал Фигаро-сан достал из сумки небольшой камень.

Он похож на тот, что использовал я, но цвет другой, как и магия внутри него.

- В нем магия, позволяющая уйти из данжа - Врата возвращения. Думаю, тебе лучше сегодня прокачаться здесь насколько сможешь, а затем вернуться.

- Э, можно?

- Можно, считай это тоже часть извинений. Если бы я по собственной беспечности свалил тебя, новичка и вызвал пенальти за смерть... моя собственная гордость весьма пострадала бы.

- Спасибо большое.

Действительно спасибо. Теперь можно не думать о том, как возвращаться и охотиться еще сколько сможем. Хороший все таки человек.

- А все же Рей-кун и Немезида-чан хороши.

- ?

- Вы ведь выстояли перед моей атакой.

- Ээ, ну это все скил.

- Речь не об уроне. Когда я поднялся, вы не сломились. - сказал Фигаро что-то странное. Не сломились? Это он о чем? Фигаро продолжил, - мне нравятся такие люди. Я заинтересовался. Хотелось бы встретиться на Арене, когда ты поднимешь уровень.

- Действительно, - я согласился. Если, как сказал Фигаро-сан, на Арене нет Пенальти за

смерть, то и вправду хотелось бы сразиться и увидеть воочию силу Высшего ранга.

- Да, жду с нетерпением. И ради этого тоже займусь уборкой.

- Уборкой?

С этими словами Фигаро-сан поднялся.

- Что ж, до встречи.

- Да. Спасибо за камень!

С дружелюбным оскалом Фигаро-сан пожал мою руку и вышел из комнаты.

- Высший боец Фигаро, значит? Вот уж неожиданная встреча.

- Это точно. Хотя когда брат рассказывал о нем, мне казалось это более эксцентричный человек.

Кажется, он отказался от участия в войне из-за того, что ему “неинтересны такие беспорядочные бои”. Вот так со стороны звучит слегка высокомерно, но увидев какой он, я начинаю думать, что наверняка у него были свои причины.

- Ок, нам тоже пора уже двигаться. Теперь у нас еще и Камень возвращения есть, так что надо хорошенько постараться.

- Верно. Теперь, после такой атаки, мне уже никакие Зомби не страшны.

Похоже, это происшествие временно нейтрализовало чувство страха. Ну, это отлично. Сможем повысить темп. Перед этим я сдерживался из-за Немезиды. Так что теперь, не сдерживаясь, порубим всех как следует.

- И так, охота: перезапуск!

- Вперед!!!

И вот, через некоторое время, я чистил непрерывно рыдающую (в форме меча) Немезиду, и закончу, видимо, не раньше рассвета.

Продолжение следует

<http://tl.rulate.ru/book/6607/122738>