

Глава 306: Ооуу чёрт, мы снова здесь

Зои довезла Дэйва до самого отеля, где остановилась. Дэйв вылез из фиолетового Ламбо и, повернувшись к Зои, спросил, - Я буду помогать Ральфу в квесте наследия, хочешь присоединиться?

- Да, я бы не отказалась от повышения уровня, - ответила Зои.

- Хорошо, тогда увидимся в игре. Ральф ждет в Урбурге.

- Окей. Сейчас я отправлюсь домой. Я войду, как только смогу, - Зои помахала Дэйву и нажала на акселератор. Она покинула отель, ведя машину, как обычно, словно маньяк скорости.

Дэйв покачал головой и вошел в отель. Привычки этой девушки никогда не изменятся. Он поднялся на лифте и вошел в свой номер, затем вошел в игру.

Он снова оказался у входа в пещеру Рамши. Он вышел отсюда, когда Сэм заговорил с ним.

Дэйв открыл панель управления и, воспользовавшись опцией набора номера, звоня Ральфу.

- Привет, чувак. Где ты? - спросил Ральф.

- Я в Преисподней. Итак, что мы должны сделать, чтобы начать твой квест, - ответил Дэйв.

- Я уже начал первую часть. Мне нужно было опознать маску Тенгу, которую ты мне дал, - сказал Ральф.

- Да, и что ты получил?

- Ну, она часть снаряжения мастера меча. Он сказал, что мне нужно её надеть там, где погиб предыдущий владелец, - сказал Ральф.

- Ах, черт. Это может быть немного сложно, - сказал Дэйв.

- Почему это? - спросил Ральф.

- Да потому что хозяин раньше жил в подземелье. Он называется Штормовой Лабиринт.

- Никогда о таком не слышал, - сказал Ральф после паузы.

- Да, потому что он находится в Подземном Мире. И поверь мне, мы не хотим драться с тамошними боссами. По крайней мере, при нашем нынешнем уровне.

- Они настолько сильны?

- Очень сильны, чувак.

- Черт, я думал, что тоже смогу получить наследие. Облом, давай тогда поднимем немного опыта.

- Нет, ты не понял. Я имел в виду, что боссы сильны, но мы можем добраться до Храма Тенгу прежде, чем встретиться с боссами, - сказал Дэйв.

- Ты должны был сказать это прежде, чувак, я почти потерял надежду на получения наследия.

- Ладно, давай подождем команду, и пойдем вместе, - сказал Дэйв.

- Команду?

- Да, я думаю, что это подземелье будет довольно интересным для ребят. Позвони Мерси. Я свяжусь с Динамитом.

- А как же Тесс и Зои?

- Я уже сказал Зои, чтобы она присоединилась. И она собиралась сама позвонить Тесс.

Дэйв телепортировался в Урбург и стал ждать, пока все соберутся. Они нуждались в его свитках телепортации, чтобы войти в Подземный Мир. И они также должны были быть в его компании. Если нежить увидит живых игроков в своих владениях, их доверие и результат будут очевидны любому.

Когда Дэйв появился в Урбурге, он увидел, что Ральф и Мерси болтают друг с другом. Слишком близко для того, что можно было бы назвать непринужденной беседой. Дэйв кашлянул, объявляя о своем присутствии. Как кошка, которой наступили на хвост, Мерси взвизгнула и почти сразу взяла себя в руки.

- А где остальные? - спросил Дэйв.

- Не знаю, они еще не пришли, - сказал Ральф, почесывая затылок. Было довольно необычно видеть, как большой олух краснеет.

- Я здесь! - раздался позади Дэйва пронзительный голос.

Оглянувшись, он увидел как печально известный Жрец Киска Фланкера вел Крепость и Идеального Выстрела.

- Где Тесс? - спросил Дэйв.

- Эй, а где же наше «Добро пожаловать»? - запротестовал Фланкер.

Дэйв проигнорировал жреца и спросил его, - Где твоя девушка, чувак?

- Она сказала, что у нее есть важное дело. На этот раз она не сможет пойти с нами.

- Да, наверное, вешает тебе лапшу на уши; чувак, тебе стоит завести себе настоящую девушку, - сказал Фланкер, качая головой.

- Итак, мы отправляемся в Подземный Мир? - обратился Идеальный Выстрел к Дэйву.

- Ага, - сказал Дэйв.

- И у тебя с этим нет проблем? Я имею в виду, что могу отправить запись оттуда отцу.

-Ты можешь делать все, что захочешь, но я думаю, ты все равно захочешь отправиться со мной в Подземный Мир.

Идеальный улыбнулся, он знал, что в тот момент, когда что-то из Подземного Мира будет выпущено без согласия Дэйва, он запретит ему отправляться в Подземный Мир на долгое время или до тех пор, пока экспансия нежити не станет публичной. И это может продлиться много времени. И кто захочет быть врагом Скелли?

- Не беспокойся об этом. Я ничего не буду выкладывать. Я бы предпочел получить опыт и предметы, - сказал Идеальный.

- Прииввеетт! - раздался голос Зои из врат телепортации. Она только что прибыла.

- Оуу, все здесь, но где Тесс? - спросил Зои.

Крепость пошёл чтобы проинформировать Зои, в то время как Дэйв спросил Ральфа, - Где NPC, о которых ты говорил? - он не видел ни одной живой души в Урбурге.

- Они, наверное, прячутся в развалинах Урбурга. Дракон пролетел над Урбургом за несколько мгновений до вашего прибытия, - сказал Ральф.

- Действительно? Почему он не напал? - спросил Дэйв.

- Даже не знаю. Здесь есть что-то такое, из-за чего дракон не может видеть этот город, - сказал Ральф.

- Это хорошая новость. Если мы восстановим это место, мы должны будем убедиться, что тут безопасно жить, - сказал Дэйв.

- Ты собираешься проверить NPC? - спросил Ральф.

- Нет, не сейчас, у нас есть задание. Все, возьмите по одному, - сказал Дэйв, передавая им свитки телепортации в Красную Крепость.

Когда игроки получили свитки, Дэйв разорвал его, сказав, - Держитесь рядом со мной, когда мы прибудем в Красную Крепость.

Аватар Дэйва исчез из Урбурга и появился в Красной Крепости.

Нежить заполняла Красную Крепость до краев. Большинство из них несли караульную службу, а остальные тренировались в большом дворе. Когда Дэйв появился, нежить возле ворот телепортации отсалютовала ему. Но в тот момент, когда "людские" игроки появились, нежить вытащила свое оружие.

- Успокойтесь. Они со мной, - сказал Дэйв, успокаивая нежить.

Гейл и Орн тут же появились перед Дэйвом, - Командир, что все это значит? - спросил один из них.

- Они мои друзья. Мне нужно, чтобы они помогли мне в битве в подземелье.

- Ваш полк должен быть более чем способен справиться с любым демоном, который попытается причинить вам вред, - сказал Гейл.

- Только не против тех двоих, Гейл. Я отправляюсь во владения Райдзина и Фудзина, Штормовых братьев. Ты можете расспросить о них Гашадокуро, - сказал Дэйв.

Над Дэйвом раздался громкий стук костей, посмотрев вверх, он увидел прозрачный скелет. Это был Гашадокуро.

- Арр, то, что говорит драугр – правда. Лорд Райджин и Фудзин - самые сильные существа, живущие в Подземном Мире. Нежить не боится, но они все равно должны уважать абсолютную власть, - сказал Гашадокуро. Он когда-то был пленником двух Штормовых братьев, и он знает о них больше всех.

- Если они настолько сильны, то мы должны убить их и предложить их головы нашему Королю, - сказал Орн.

Гашадокуро сказал, обращаясь к Орну, - Эти двое, каждый из них так же силен, если не сильнее, чем Король Нежити и Король Пепла вместе взятые. Когда-то они были богами, не сражайся с тем, кого не может победить юный драугр.

- Нет никого сильнее нашего Короля Нежити! - ответил Орн, его вера в Короля Нежити была неоспорима.

- Не позволяй своей гордыне ослепить тебя, - сказал Гашадокуро.

Орн поморщился, он начинал злиться, он положил руку на рукоять меча.

Дэйв нахмурился, казалось, что сейчас начнется драка. Даже члены его группы начали беспокоиться.

Рядом с Орном материализовалась тень и схватила его за плечо, - Орн, успокойся. Его Величество, Король, могуществен, но он не бог.

- Лорд Самаэль, вы слышали, что он сказал? - сказал Орн.

- Я слышал. И я согласен, Гашадокуро - самый старый среди нас и, вероятно, самый мудрый. Он знает, что говорит.

- Но!

- Нет, Орн. Мы не идем по пути только силы. Если Рейджин и Фудзин достаточно сильны, чтобы справиться с Королем, они не смогут победить всех нас. Мы - легион, помни об этом.

- Да, я совсем забыл об этом. Простите мою грубость, Лорд Самаэль, - Орн убрал руку со своей рукояти, и ситуация мгновенно разрядилась.

- Ты мудр, юный упырь, - сказал Гашадокуро.

- Большое спасибо, любезный старче, - сказал Самаэль и повернулся к Дэйву.

- Ты привел с собой своих живых друзей, Кис Штин'брах.

- Да. Я направлялся в Штормовой Лабиринт. Эм, кстати, Самаэль, ты не знаешь о Гидрах, живущих в Подземном Мире? - спросил Дэйв.

- Гидры? Я не думаю, что видел их здесь раньше. Ты должен спросить Дотру. Он больше всех знает о магических существах, будучи одним из них, - улыбнулся Самаэль.

- Дотра? Кто он такой? - спросил Дэйв.

- Он самый сильный Рыцарь Бездны, с которым я никогда не хотел бы столкнуться в бою, но и самый мягкий. Попроси у него аудиенции. Он будет рад познакомиться с тобой, Кис Штин'брах, - сказал Самаэль.

Перед Дэйвом появилось уведомление.

Вы получили аудиенцию у зверя-Дотры.

Вы можете попросить Рыцарей Смерти, охраняющих Костяной Дворец, указать направление к его обители.

- Спасибо, - ответил Дэйв. Повернувшись к своим друзьям, Дэйв сказал, - Можем идти.

Отряд покинул Красную Крепость. Удивительно, но Фланкер все это время вел себя очень тихо.

- Что случилось, Фланкер. Ты ужасно спокоен, - спросил Ральф.

- Да, когда вся эта нежить пялится на тебя, моё представление о веселье развеивается, - сказал Фланкер.

Ральф добавил, - По крайней мере, часть твоего имени верна, Киска.

Дэйв усмехнулся на замечание Ральфа.

- Слушайте внимательно. Это подземелье - настоящая заноза в заднице. Мы идём ради квеста Ральфа, и забудем о попытке сражения с боссами. Это полное самоубийство, - сказал Дэйв.

- Да. Я там бывал. Мы продержались пятнадцать секунд, - сказала Зои, даже притворно вздрогнув.

- Ха, такие сильные? Теперь меня так и подмывает увидеть босса, - сказал Ральф.

- Да, если ты хочешь побывать в Лимбо, то это самый лучший способ, - сказала Зои.

- Лимбо, что это такое? - спросил Фланкер.

Дэйв покачал головой, в то время как Крепость ответил, - Ты должен был прочитать описание патча, идиот. Мертвые игроки отправляются в Лимбо, чтобы вернуть свой потерянный опыт.

- А каково это Лимбо? - спросил Дэйв, ему было интересно.

- Я еще не умирал, чтобы наставить тебя, но слышал, что все, кто туда попадал, телепортировались куда-то в другое место. Теперь со смертью игроков из рейда мы, вероятно, сможем получить больше информации о Лимбо, - сказал Идеальный.

- Хорошо, будем надеяться, что мы не посетим его в ближайшее время, Крошка, поднимайся, - сказал Дэйв, забирая Крошку из своего инвентаря.

- Что это такое? - спросила Зои, глядя на черную слизистую кляксу в руке Дэйва.

- Это Могильный Лорд. Он довольно страшный, - сказал Дэйв.

- Этот? Страшный? Чувак, тебе надо стать реалистом. Это ничем не отличается от слизи 10-го уровня, - сказал Фланкер.

- Крошка, выпусти нам сумрачных лордов, - сказал Дэйв, игнорируя Фланкера и подбрасывая Крошку в воздух.

- Зачем ты это сделал?! - крикнула Зои, боясь, как бы маленькая слизь не поранилась при падении.

Крошка заколебался в воздухе и превратилась в свою громоздкую форму. Кости и мышцы составляли его тело, а из черепа росли рога демона. Это была его новая форма после пожирания Лахбара. Бронированный Гигант упал на ноги и широко раскинул руки. Цепи материализовались из его рук, к ним были подвешены золотые саркофаги.

Саркофаги открылись, выпустив наружу шестерых сумрачных лордов.

- О, это Спенсер! Я скучала по тебе! - сказала Зои, направляясь к ближайшему сумрачному лорду.

Дэйв был удивлен тем, как Зои узнал Спенсера среди остальных сумрачных лордов. Все они выглядели одинаково. Да и только он мог видеть "названную" нежить. Но Зои безошибочно определила, кто из них Спенсер, тот самый сумрачный лорд, на котором она ехала, когда они впервые отправились в Штормовой Лабиринт.

- Все, берите сумрачных лордов и следуйте за мной, - сказал Дэйв, присев на корточки и положив ладонь на землю. Черные символы расползлись из-под его ладони, и через короткое мгновение Ворчун был призван к Дейву.

Дэйв запрыгнул на Ворчуна и позвал Крошку обратно в свою сумку.

- Выдвигаемся, - сказал Дэйв и повел группу в сторону Штормового Лабиринта

<http://tl.rulate.ru/book/14032/631087>