

Часть 6.

- Взрыв!!!

Три дня спустя...

Посреди пустыни, словно из неоткуда, появилось странное строение. А посреди треугольного строения, напоминавшего пирамиду, была каменная дверь.

Эту дверь защищала каменная статуя, напоминавшая льва.

Магия Диабло взорвала эту статую. Взрывная волна разлетелась по округе. От оживающей каменной статуи, призванной защищать вход, во все стороны полетела пыль.

Эта статуя представляла собой обыкновенную химеру, у которой были крылья орла и хвост змея. Она обладала навыками Окаменения и могла запускать молнии, но у нее отсутствовали какие бы то ни было контратакующие навыки.

Статуя прекратила атаки и отступила.

- Ого-о! – хлопнул в ладоши Хорун. – Это было здорово, Босс!

- Естественно. Даже на разминку не тянет.

- В прошлый раз я приходил сюда с сильнейшими воинами города, и им удалось победить только после продолжительного сражения...

- Ты упомянул лучших в Циркониное башне, какого они уровня?

- Полагаю, что примерно восьмидесятого.

- Хмпф...

Уровень немаленький.

Может быть, у них плохое оружие? В этом мире, по сравнению с игрой, было распространено довольно плохое оружие. А подземелье Диабло корректировало сложность в зависимости от уровня игрока.

Хотя он и не понимал, как, но это, скорее всего, и есть созданное им подземелье, которым Диабло правил как Король демонов.

Только собрав в игре специальные предметы – “Фрагменты карты сокровищ”, игроки могли бросить ему вызов.

(Даже несмотря на то, что в нашей группе нет Фрагментов карты сокровищ, подземелье продолжает действовать в соответствии с настройками игры).

Наградой за зачистку подземелья, принадлежащего игроку, становилась возможность бросить ему вызов. В данном случае, вызов бросали Диабло.

Кстати, специальный пропуск на вход уже был не нужен, если группе хоть раз удавалось зачистить подземелье. Они могли в любое время вызвать “Босса” на матч-реванш.

Как бы там ни было, а рейдов, требующих участия большой группы игроков, в игре было немало. Бывали и PvP турниры, но игра не была ориентирована на него. Претенденты появлялись бы не так часто, но...

Поскольку Диябло играл роль Короля демонов, он стал довольно известным, и ему частенько бросали вызов в игре.

(Полагаю, сперва, мне нужно покорить подземелье).

В игре он мог свободно входить и выходить из своего подземелья. Даже из самой последней комнаты. А вот в этом мире, даже если Диябло подходил к нему, ничего не происходило. Не появлялось оповещений или диалогового окна, спрашивающего: "На какой этаж желаете отправиться?". Хотя, появившись такие сообщения, он бы удивился куда больше.

Диябло начал сомневаться.

(Это точно мое подземелье? Ну, пока не пройду не узнаю).

Взорванная статуя вернулась в свое первоначальное состояние. Но, ее великолепная грива была сломана. В игре, каменная статуя поджидала бы следующего противника, но в этом мире, по понятным причинам, были кое-какие изменения.

Может ли она быть полностью разрушена, или же у нее есть какой-то механизм самовосстановления? Он не знал. А статуя хранила молчание.

Шера направилась напрямик ко входу.

- Так это и есть подземелье, да? Мы наконец-то прибыли!

- Простите, из-за моего медленного шага, на дорогу ушло практически четыре дня...

- Аха-ха-ха! В этом нет твоей вины, Люмачина. Все в порядке, не волнуйся. Мы справимся, даже если потребуется немного больше времени! – Шера необоснованно подбодрила Люмачину.

Нужно трезво оценивать их шансы, но Диябло понимал, что в ее словах есть смысл. По крайней мере, настроение у девушек будет лучше.

И все же, меток на теле Люмачины стало больше, теперь их пять... осталось четыре.

Подойдя к воротам, Рем обратилась к Хоруну:

- ... Неожиданно.

- А? Ты о чем?

- ... При все моем уважении... последние несколько дней я думала, что твои способности в районе двадцатого уровня.

- Э-э?! Ах, ну, если рассматривать как Воина... то так и есть. В конце концов, я – Следопыт!

- ... Какая прямолинейность. Я думала, что ты "бесполезен во всем кроме советов". Прошу прощения.

- Э-э?! Ха-ха-ха... Н-ничего, я о-очень полезен, понимаешь?

- ... Да. Одного того факта, что тебя взяли в группу с Воинами восьмидесятого уровня достаточно, чтобы говорить о твоих способностях. Я ожидаю от тебя великих дел. Если что-нибудь будет нужно, говори не стесняясь.

- Ах, э-м, с-спасибо.

На лице Хоруна появилась натянутая улыбка.

Диабло догадался, что у него за выражение:

(У него выражение человека, от которого многое ждут, хотя он сам не уверен в своих силах, но не может об этом сказать).

Способности Хоруна действительно находятся в районе двадцатого уровня.

И тут, Диабло кое-что вспомнил.

В городе Хорун спорил о награде за прохождение подземелья. Тот Воин Пантерианец называл Хоруна "бесполезным". В то время как сам Пантерианец, считается самым сильным Воином 80-го уровня в городе.

Продолжая идти последним, Диабло размышлял над этим.

Шера, тем временем, толкнула каменные ворота.

- Ого!

Послышался скрипучий звук, и ворота отворились.

- ... А ты не подумала о возможных ловушках? – пожимая плечами, спросила Рем.

- Э-э?!

- ... Просто шучу. Хорун уже бывал здесь, и, если бы на входе была ловушка, то он бы нас предупредил.

- Б-блин, не пугай меня так!

- ... Прошу, соблюдай осторожность с этого момента. Не хочу, чтобы меня чем-нибудь проткнули.

- Угу... - согласилась Шера.

Люмачина криво улыбнулась.

- Хотя Рем и говорит так, она очень о тебе беспокоится, да?

- А? Правда?

- Фу-фу, правда.

- Ясно... - довольно хихикнула Шера.

Рем скривилась и подошла к ним.

- ... Люмачина, пожалуйста, не говори таких странных вещей. Мне просто не охота угодить в ловушки, активированные этой глупой Эльфийкой. Хорун, не мог бы ты вести нас?

- Без проблем!

Оставив позади четырех человек, оживленно беседовавших между собой, Диябло направился внутрь.

Он спускался вниз по каменной лестнице.

В этом месте довольно мало освещения, и невозможно рассмотреть потолок.

Рем и остальные бросились за ним.

- П-пожалуйста, подожди нас, Диябло... Куда ты так спешишь?

- Мм? Не думаю, что какие-нибудь враги будут для меня проблемой, верно?

- ... Э-м... Я конечно понимаю, что ты силен, но разве в подземельях не нужно действовать осторожней?

Он ведь, в конце концов, не объяснял Рем и остальным, что это "созданное им подземелье". Да и не знал, как о таком, можно сказать.

Как и не мог рассказать о том, что помнит расположение каждой ловушки.

Если все так, то зачем бы ему просить Хоруна провести его до подземелья? Почему он уверен в каждой ловушке, созданной здесь? Если ему зададут такие вопросы, он не сможет толком ответить.

Не скажет же он, что строил все выбирая из списка меню на экране в игре.

Раз другого выбора не оставалось, ему на помощь придет роль Короля демонов.

- Не глупи, я не иду вместе с вами. Я разрешил вам следовать за мной. Просто молчите, и идите следом!

(Поскольку я знаю это подземелье как свои пять пальцев, им будет безопасней следовать за мной след в след, вот, что я хотел сказать, но... правильно ли выразился? Будет здорово, если меня правильно поймут).

Общение все еще давалось Диябло с трудом.

Рем повесила свои черные ушки.

- ... Да, прости.

Шера и Люмачина выглядели встревоженными, а Хорун и вовсе испугался.

Похоже, Диябло лажанулся.

Он испортил всю атмосферу всего парой фраз.

(Именно поэтому, игра в группе невозможна для меня! Завалить финального босса в соло самый кайф!) – подумал Дьябло.

Продолжая думать о этом, он молча пошел вперед. Рем и остальные последовали за ним.

В последние несколько дней, Шера была душой компании, а искренность Люмачины создавала приятную атмосферу, и эта яркая атмосфера, из-за нескольких фраз Дьябло, стала мрачной.

Но группа у них была собрана идеально.

Впереди шел живучий и сильный Дьябло, знакомый с подземельем. За ним следовала призыватель Рем. Следом за ней – высокоуровневый Лучник Шера (хотя она сама настаивала на том, что она – Призыватель). Строй замыкали Целитель Люмачина и Следопыт Хорун, который присматривал за тылом.

Может быть из-за мрачной атмосферы, или же, из-за входа в подземелье, но все молчали.

Вокруг не слышно ни звуков ветра, ни шелеста травы.

(Кстати говоря, в этом мире не хватает фоновой музыки) – подумал Дьябло.

В ММОРПГ Перекресток мечтаний играла приятная фоновая музыка, которая высоко ценилась всеми игроками. Свидетельством тому были многочисленные концерты в реальном мире, на котором артисты выступали вживую.

Он, разумеется, ни разу на такие концерты не ходил. Хикикамори ни за что не пойдет на мероприятие для популярных.

Он смотрел видео трансляции, но...

Некоторые игроки ходили туда парочками. В чатах часто мелькали сообщения: “Я пойду на концерт со своей девушкой!”, и ему, разумеется, хотелось таких сжечь сильнейшей магией, даже посреди города.

(Если вы счастливы в реальной жизни, то страдайте в игре!).

Его пессимистичное, мрачное настроение, о котором никто не говорил, придавало ему сил.

Тем временем, Рем и Шера шепотом переговаривались:

- Эй-эй, тебе не кажется, что Дьябло выглядит жутко?

- ... Интересно, что же случилось? С того момента, как мы вошли в подземелье, он ведет себя странно.

- Слушай, а может мы его чем-нибудь обидели?

- ... Даже не знаю...

Между ними появилась некоторая неловкость.

Ему хотелось сказать то, о чем он думал, но Дьябло не знал, как это сделать. Что им сказать, чтобы улучшить атмосферу?

(Агрх, как же я ненавижу парней, которые могут ходить и развлекаться с девушками!).

<http://tl.rulate.ru/book/1415/202761>