

## Глава 5 Лабиринт могильных камней

(=DωD=)

Королевская столица Альтеа. Паладин Рей Старлинг.

Мы позорно сбежали с площади у фонтана и теперь вышли на главную улицу, широкую и уставленную различными магазинчиками.

- И так, как и оговорено, мы хотим стать сильнее. Для этого лучше всего поднимать уровень на угожьях столицы, но с известных причин в данной ситуации это невозможно.

- Потому как волнения еще не утихли.

Нужно поднять уровень, чтобы отомстить ПК-шнику с Леса Ноз, и поскольку они продолжают свое дело, выйти со столицы сейчас - равноценно самоубийству.

- Поэтому пойдем в угожья, расположенные внутри столицы - те, о которых рассказывал брат.

- Лабиринт могильных камней, верно?

- Ага.

Лабиринт могильных камней. Это единственная боевая локация внутри города.

Ее настоящая форма - огромный данж-лабиринт, расположенный под землей в месте, где раскинулось городское кладбище. Ориентируясь на то, что узнал от брата, во время пенальти я также прочитал что рассказывает о нем вики, похоже это подземелье, разделенное на ярусы.

Первый ярус, до пятого этажа-уровня - это данж, населенный подземными монстрами разных типов. На втором ярусе, чем больше углубляешься, тем сильнее монстры. Третий ярус - если спуститься на несколько десятков уровней, встретишь босса, которому и в подметки не годится Демидр, с которым я встречался ранее. Четвертый ярус, на противовес предыдущим, не слишком глубокий, а монстры в нем по силе равноценны тем, что в округе столицы. О пятом ярусе известно немного, и по информации от проходчиков, никто не заходил глубже 40 уровня.

Важнее всего - четвертый. Для нас, новичков, не нужно заходить слишком глубоко, чтобы поднять уровень, и о ПК не надо волноваться.

- Обычно новички бы наводнили такое место, и было бы одно столпотворение, но как вижу это не так?

- Да, другие новички не слишком жалуют эту локацию.

- Так сложно?

- Уверен, что да.

Вспомнив причину, по которой другие новички туда не ходят, мы с Немезидой синхронно вздохнули.

\*\*\*\*\*

Чтобы обзавестись необходимыми для успешного поднятия уровня вещами, мы отправились на поиски рекомендованной братом лавки. Наконец-то нашли искомую и вошли внутрь.

- Добро пожаловать!

В глубине прилавка сидел, как я понял, лавочник. На нем был глубокий капюшон, и понять Мастер это или тиан, даже мужчина это или женщина, было сложновато.

- А магазинчик-то весьма сомнительный, а, Мастер?

Лавка была уставлена полками с оружием, доспехами, лекарствами и еще кучей всякой мелочи, расположенной то на полках, то в стеклянных шкафах. Даже самые дешевые товары начинались от 10 тысяч лир. Здесь продавалось много вещей, уже побывавших в чьих-то руках и специализацией этой лавки, похоже, были редкие предметы, полученные от Мастеров. По словам брата, чтобы пойти в "Лабиринт", необходимо купить важный айтем здесь.

- Мне нужен один пропуск на охоту в Лабиринте могильных камней.

Когда я сказал лавочнику, что именно мне нужно, он снял с полки запрашиваемый предмет в форме медали. Как и понятно с названия, без этой штуковины в Лабиринт не войдешь. Более того, одна медаль действует исключительно на одного человека.

Заполучить ее можно как рандомный дроп с монстра-босса, или как награду за выполнение трех повторяющихся королевских квестов с высоким уровнем сложности.

Но на самом деле, не обязательно в одиночку побеждать босса или старательно выполнять те квесты. Потому что заполучить его можно и просто купив. Только вот, выбирая такой способ, встречаешься с другой проблемой - ценой.

- 100 тысяч лир.

Верно, Пропуск на охоту в Лабиринте могильных камней - настолько дорогая штука. Верхние уровни Лабиринта действительно используются новичками для прокачки. Вот только бюджет новичков - 5 тысяч лир. Разумеется, они не могут позволить себе такую дорогую вещь. Поэтому, несмотря на то, что по уровню эта локация новичкам подходит, их там практически не бывает. По-идее такой начинающий, как я, тоже не мог бы позволить такое...

- Хорошо.

- Вот, пожалуйста.

Я могу заплатить 100 тысяч лир. Ведь после продажи дропа с Демидра, того Полного доспеха, у меня есть еще 200 тысяч.

Я переживал, что во время нападения ПК они могли пропасть, но к счастью все обошлось. Так что сейчас я смог купить пропуск.

- Та сороконожка неплохо прислужилась нам после смерти.

- ...и вправду.

Ни сменить профессию на Паладина, ни купить сейчас пропуск - ничего этого и еще многого другого бы не вышло, не победи мы тогда, так что червь действительно во многом нам помог. Ну, он конечно напал на Милиан, и чуть меня не убил, так что я в любом случае ни разу не сожалел о том, что мы его прикончили. И вообще, когда я думаю о том, сколько стоило все то, что он разрушил... я чрезмерно благодарен брату, мда. В следующий раз куплю ему какой-то подарок в реале и позову развлечься. Теперь, когда я в Токио, мы и живем недалеко.

- Ну, что бы там ни было, приготовления готовы.

Хоть эти приготовления и болезненные... Ну, теперь у меня есть пропуск и можно поднимать уровень.

- Но почему так дорого, у людей есть столько денег?

- Где есть люди - есть и деньги, разве не так?

- Умм. Скоро время ужина. Уже три дня прошло, хочу съесть что-то изысканное!

- Мой кошелек только что и так упал в уныние, хотелось бы немного сэкономить...

\*\*\*\*\*

Когда Немезида закончила с как всегда невероятным количеством еды, мы направились к кладбищу. В общем-то это само собой разумеется, но могильные камни были не в японском стиле, а в европейском. Бесконечными рядами выстроились могилы, над которыми возвышались надгробия с указанными именами и датами.

Это большое кладбище, так что на входе даже есть специальные таблички-указатели, согласно которым вход в Лабиринт находится в глубине кладбища.

А неподалеку отсюда есть пункт, где дежурят рыцари, следящие за данжем. Мы вошли на кладбище и направились к входу в Лабиринт.

- ...уваа...

Непривычный вид европейского кладбища, да еще и ночью, как-то остужает пыл. А, плохо, плохо. Буду продолжать в том же духе, опять Немезида засмеет... Мм?

- Немезида?

- .....

Немезида не реагировала. Выглядело это будто она не просто безэмоциональна, а специально со всех сил старалась не выдать ни одной эмоции. Это наше первое сражение после моего возвращения, может она так настраивается на бой?

- Немезида?

- Ч..т-т...то..? - издавая нечто вроде "г-г-г-г", Немезида раскрывала рот подобно кукле-марионетке.

- Да нет, ничего.

- В-от-к-ка-к-к...

Не настраивается... а нервничает? Может все-таки нужно было подождать немного, а не ломиться в бой сразу же по возвращению?

И все же, это кладбище странное какое-то. Нет, ну само собой, ночное кладбище, без единого фонаря, место не слишком воодушевляющее. Но вообще-то, это ведь Infinite Dendrogram, здесь и так должна быть куча монстров. Вполне возможно, что под вон тем могильным камнем нас ожидает хоррор в виде кучи зомбаков, разлагающихся и теряющих куски мяса прямо в процессе окружения нас своей огромной компанией.

А кстати, говоря о хоррорах, я слышал недавно одну историю от знакомой Y-сан... Недавно, у нее были какие-то дела в Йокогаме и поздно ночью пришлось идти в одиночку возле иностранного кладбища.

Она шла, все думая о том, как темно вокруг и страшно, и вдруг услышала странный звук, похожий на звук парового свистка: По-о~ По-о~

Y-сан удивилась и насторожилась. Что это? Звук исходил не от моря, а от... кладбища.

“Что же это? Страшно!”, думала она, но любопытство перевесило страх, и она направилась туда, откуда доносился звук. Тогда она поняла что звук оказался больше похожим не на паровой свисток, а будто ветер проходит между чем-то мягким: фу-о-о~ фу-о-о~...

Будто замороженная, Y-сан постепенно приближалась к источнику звука.

И вот...

- Может, прекратите?!!

- Уаа!?

Немезида вдруг издала такой вопль, что аж я перепугался. Чего это она?

- Ты о чем, что прекратить? И вообще, ты к кому сейчас обращалась?

- К Ма-сте-ру! Прекратите перебирать в своей голове всякие страшные истории!

А, вот оно что. Ей передались мои мысли.

- Но ведь это не страшная история, это реальная история, о Y-сан!

- Все равно! И почему реальная история рассказывается в таком повествовательном тоне?!!

Ужасно напугана. Я поступил плохо? Мм?

Но то, что она так напугана страшной историей значит...

- Ты что... призраков боишься?

- .....

Немезида тут же снова онемела и отвернула лицо. В яблочко?

Всегда разговорчивая, с безразмерным желудком, смотрящая на все свысока Немезида, боится призраков.

Связь между нами как партнерами стала крепче, но видимо я еще не улавливаю ее настоящий характер.

- Если тебе страшно, не лучше ли тогда сменить форму?

- .....Ум, - Немезида сжала мою руку и вот уже в ней покоится огромный меч. Я как-то сразу почувствовал, что она немного успокоилась.

Может я ошибаюсь, но все таки в форме оружия она кажется сильнее. Как по мне, так я, разгуливающий по кладбищу с огромным мечом наперевес, выгляжу со стороны весьма сомнительно, но что уж тут.

Не отрывая взгляда, я направился ко входу.

\*\*\*\*\*

Прошло 10 минут прежде чем я до него дошел. Это кладбище весьма просторное. Ну, это не странно, исходя из того, что оно должно покрыть огромный данж. И поскольку вход уже совсем близко, нет ничего странного в том, что я вооружен. Вход, собственно, обрамляли солидные каменные ворота.

Кстати, я не слышал, чтобы монстры с данжа из них выходили. Возле ворот стоял рыцарь-страж. Наверное, пропуск как раз ему нужно показывать. Придя сюда, нужно полностью закончить регистрацию и поставить подпись.

Когда регистрация закончится, пропуск станет лично моим, и тогда уже можно будет войти в данж. Продать его будет невозможно, но это не проблема.

- Вы Мастер, желающий захватить Лабиринт могильных камней? Для того, чтобы войти, необходим "Пропуск на охоту в Лабиринте могильных камней".

Правой рукой я потянулся, чтобы достать Пропуск...

- Ох, да Вы же паладин-сама, верно? Тогда нет проблем, входите, пожалуйста.

После слов стража я только отошел от входа, так и не достав Пропуск. Что?

- А как же "Пропуск на охоту в Лабиринте могильных камней"?

- Для палладина-сама он не нужен.

.....реально?

- Сто тысяч насмарку, да, Мастер? - Немезида не преминула наступить на мозоль.

- О-о-о...

Я упал на колени. Колени, которые не согнулись даже от Пенальти, согнулись здесь. Непреодолимый шок. Реально, непреодолимый шок.

Помню, в одной ретро-игре я с невероятными трудностями собирал деньги и купил на них такой желанный стальной меч, но не прошло и минуты, как я получил его из обычного сундука. Так вот, сейчас шок был больше, раз в тридцать.

В японских йенах это миллион... Если мой медве-брат сказал об этом раньше... Хотя нет, откуда ему знать, он ведь сам не паладин.

- В-вы в порядке? - рыцарь с волнением в голосе бросился ко мне, павшему на колени.

- Мастер, я понимаю ваши чувства, но стояние на четвереньках точно не поможет.

- И то верно...

Я поднялся. Нужно настроиться.

Будто собираясь переписать прошлое, мы бросили вызов этому данжу.

- Получается, можно войти?

- Д.. да. Пожалуйста, будьте осторожны.

Страж-сан прочитал какое-то заклинание, и врата открылись. За ними нас ждали сумерки и тусклый свет, едва освещающий каменные ступеньки, ведущие вниз.

- Идем?

- Вперед.

И мы вошли в Лабиринт могильных камней.

Продолжение следует

<http://tl.rulate.ru/book/6607/122736>