

Гончая Гекаты 22/11 (чт)

§040 Гончие Гекаты

11/22 (чт)

Перекусив и немного отдохнув, мы рванули сразу на 5-й этаж.

На мелких уровнях можно спуститься в любой момент, особо исследовать там пока нечего. Быстро расчищая путь Уотерлансами там, где никого нет, и шариками там, где кто-то может увидеть, мы преодолели кратчайший маршрут.

И только на 5-м этаже до нас запоздало дошло, что мы привлекаем больше внимания, чем думали.

На 5-м появляются кабаны, огры и прочая нечисть. Поэтому тут уже не было исследователей-новичков в чистом виде.

У лестницы обычно базируются местные исследователи. И все пялились на нас.

"Ой, сэмпай, мы, оказывается, очень заметны".

"Надо было взять мантию-невидимку".

С 5-го по 8-й этаж - лесные зоны. На 2-4 тоже есть леса, но здесь они глубже. Тут и там пещеры - базы гуманоидов.

"Новые монстры - огры, лесные волки, дикие кабаны. Ночью говорят появляются ночные волки и церковные грифоны".

Миёси посмотрела на планшет и объяснила ситуацию.

Глубокие рейды, говорят, часто ночуют на 8-м этаже. 10-й - этаж нежити, да и лестница на 11-й далеко. 11-й - лавовый, с неблагоприятной средой, дальше за день не доберёшься. А на 9-м водятся огры и колониальные черви - опасно застать врасплох. Так что 8-й выбирают по умолчанию.

Там ещё скопилось снаряжение, оставленное экспедициями за эти годы, появилась какая-то временная база.

В общем, уже вечерело. Сейчас сложно уйти с этажа или продолжить путь. У лестницы несколько групп готовились переночевать.

Они ждали ночных церковных грифонов, водящихся тут с 5-го по 9-й этаж. Эти чёрные существа с красными глазами похожи на адских гончих. Сначала их принимали за таковых, но они часто дропают красную жидкость, похожую на зелья. Хотя на вид и "зелье", оно не лечит. Сперва его принимали за фальшивое лечебное зелье.

Эффект обнаружился случайно. 10-й этаж - обширное кладбище нежити. Туда тяжело пробиться, лестница долго не находилась. Однажды член отряда использовал "фальшивку", чтобы вылечить укусы зомби. Конечно, рана не зажила. Заметив ошибку, он быстро применил настоящее зелье. Но дальше произошло интересное - простые зомби и скелеты стали игнорировать его, принимая за своего. Хотя ночью эффект проходил.

С тех пор эти похожие на адских псов монстры стали называться церковными грифонами, по аналогии со стражами кладбища на 10-м этаже. Благодаря им 10-й этаж превратился из адского в обычный транзитный. Теперь 11-й и ниже можно безопасно миновать. Поэтому исследователи глубин сначала фармят грифонов на 5-9 этажах ночью, чтобы запастись эликсирами мимикрии. Естественно, вход на 5-м - самый безопасный, а выход на 8-м - оптимальный. Поэтому фарм обычно там.

Мы незаметно отошли от лестницы, чтобы избежать внимания экипировавшихся у лестницы рейдеров, и направились в малолюдную зону. Через некоторое время мы вышли к неширокой реке шириной метра 4 и небольшой глубины. Я легко перепрыгнул её с Миёси на руках.

"Как и на 2-м этаже, эффект от статоев - просто нереальный".

"Ну да, тяжёлая Миёси как пёрыш..."

Миёси сзади вмазала мне правый хук в печень со словами: "Не бей лежащего". Кажется, иероглиф не тот.

Впереди как раз была подходящая поляна, так что, убедившись в отсутствии людей, Миёси достала фургон.

◇◇◇◇◇◇◇◇

"Устала..."

Войдя внутрь и включив слежение, Миёси проверила обстановку на мониторах и юркнула в душ. Снаружи фургона всё закрыто титановыми листами, так что видно только по камерам.

Я заварил чай и, отпивая, рассеянно разглядывал мониторы. Раздался щелчок, и Миёси вышла из душа.

"Сэмпай, примите душ. А мне что-нибудь перекусить выложите!"

"Ага".

Я расставил на столе несколько бенто, закуски и напитки и направился в душ... но остановился.

"Крик?"

Миёси бросилась к пульту и усилила чувствительность микрофонов. На записи мелькнула вспышка, и раздался похожий крик.

"Похоже, вой и крик о помощи. Что делаем, сэмпай?"

"Невмешательство - недостойно храбреца".

Миёси тяжело вздохнула и бросила мне наушник: "Я постараюсь направить сюда. Будьте осторожны".

"Будь осторожен".

"Понял".

Я побежал в указанном Миёси направлении. Перебежав реку, я наткнулся на густой туман, за которым словно открывался другой мир.

"Миёси, ты видишь этот туман?"

"Вижу, но это скорее тьма, чем туман. Чёрная. Внутри... запущу дрон".

Дрон тоже прихватила? Ну тут летающих монстров быть не должно.

Я шагнул в туман, порой слыша лай зверей, угрожающие крики и всё громче — крики о помощи.

◇◇◇◇◇◇◇◇

"Погоди, разве это не церковные грифоны?!"

Парень с 2,5-метровой палкой отгонял их вращая её. Эти звероподобные твари были чёрными и крупными, но в темноте словно растворялись, оставляя видимыми лишь красные глаза и пасть.

"Непонятно! Грифоны обычно поодиночке, а эти..."

"Чёрт!" - выругался здоровяк, отбиваясь мечом от атакующих из засады чёрных тварей.

"Я слышала, адские гончие охотятся стаями, но..." - тяжелораненого парня перевязывала девушка, которая тоже кричала о помощи.

"Эти твари с 8-го этажа! Если они и правда адские гончие... Значит, где-то Баргест?!"

"А ещё этот внезапный туман..."

Переглянувшись, бойцы поняли.

"Эй, Митиё, бросай Сёту и уходи отсюда!"

"Что? Что происходит?.."

Девушка, названная Митиё, ошеломлённо спросила:

"Погодите... Что?"

"Если тут и правда Баргест, гончих девять. Мы вряд ли справимся, а то и уйти не сможем".

"Поэтому..."

Гончие словно наслаждались их сомнениями и наблюдали со стороны, не атакуя. Их алые раскрытые пасти будто смеялись из темноты.

"Да ты что, бросить брата и бежать?! Никогда!"

"Делай как знаешь! Умрёшь вместе с ним!"

Мужчины бросились бежать.

"Подождите! Пойдите!"

Девушка безуспешно крикнула им вслед, но те не оглянулись. Позади раздавались рыки.

С досадой прикусив губу, она сжала спусковой крючок безопорного релиза на компаунд-луке и выстрелила в глаза бросившейся гончей.

(Безопорный релиз и компаунд-лук - это термины, относящиеся к стрельбе из лука.

Безопорный релиз (triggerless release) - механизм спуска тетивы без использования пальцев. Позволяет держать лук в натянутом состоянии длительное время перед выстрелом.

Компаунд-лук (compound bow) - современный тип лука со сложной системой рычагов и блоков, уменьшающих усилие натяжения. Обладает очень высокой мощностью выстрела.

То есть девушка использовала современный мощный компаунд-лук со спусковым механизмом, позволяющим держать тетиву натянутой. Это дало ей преимущество перед атакующими гончими.)

Пронзительный вой принёс слабое удовлетворение, но челюсти трёх других гончих уже летели к ней...

Девушка в отчаянии закрыла глаза. В следующий момент раздался хруст, но боли всё не было. Открыв глаза, она увидела спину парня в снаряжении новичка прямо перед собой.

"Можешь идти?" - не оборачиваясь, спросил он.

◇◇◇◇◇◇◇◇

Приключения сыплются одно за другим сегодня. Хотя у меня высокая удача, наверное. Пора бы уже отдохнуть.

"Можешь идти?" - повторил я вопрос.

Девушка посмотрела на тяжелораненого парня и сказала, что как только он очнётся...

"Быстро разбуди его. Потом бегом к реке, в ту сторону. Пока не пересечёте - не останавливайтесь".

Я указал направление, откуда пришёл. Баргест не может перейти текущую воду. Уж больно похоже на земные суеверия, так что точно работает.

"А ты?"

"Ну, мне нужно разобраться с этими тварями".

"Я могу помочь..."

"Только помешаешь".

Девушка на мгновение нахмурилась, но увидев вокруг обезглавленные трупы гончих и кивнула.

Довольно сообразительная.

Хотя почему трупы не исчезают? Поднеся к парню одежду, я быстро растёр её. Он застонал и пришёл в себя. Девушка о чём-то ему сказала. Кивнув, парень сразу встал, нога в порядке.

"Бегите туда". Я указал направление. Они припустили в указанную сторону. Четверо гончих, бросившихся за ними, стали добычей Уотерлансов.

Убедившись, что магия работает и на этом уровне, я спокойно стал передавать Миёси показатели.

"Похоже, проблем не будет, сэмпай".

"Ну, раз магия подействовала".

"Сверху видно, там дальше что-то большое".

"Наверное, Баргест. Слышен звук, как от цепи, волочимой по земле".

Когда гончие скрылись, спереди стал громче звук волочащейся цепи. Из близкой тьмы раздался зловещий рык, и появились 9 магических кругов, призвавших 9 гончих.

"О, неужели повезло?"

"Да?"

Это точно была Миёси. Судя по прошлым случаям, монстр, призывающий гончих - разновидность Баргеста. Но раз он может призвать их несколько раз, скорее всего, особая особь.

После получения Обнаружения жизни я точно убил 69 монстров. Плюс 7, которых пришлось убить, чтобы спасти тех людей - 76. Значит, после того как добыю ещё 23 слабых монстров и уничтожу этого особого...

"Придётся постараться!"

Сжимая томагавки, я стал посылать Уотерлансы в гончих один за другим, снося их головы прежде, чем они добежали до меня.

Осталось 14! После того как так же кончили следующие 9 гончих, Баргест издал рык и бросился в атаку. Судя по высоте алых глаз во тьме - не меньше 3 метров.

"Эй! Ещё 5 голов осталось! Призывай давай!"

Я надеялся, что где-то тут шляются ночные волки или огры, но в этом плотном тумане, похоже, территория Баргеста, и ни одного монстра.

Рядом просвистели мощные когти. Замедленное восприятие помогло, но адреналина - хоть отбавляй.

Я вонзил томагавк в заднюю правую лапу изо всех сил. Взыв, Баргест потащился, оставляя кровавый след, и вновь призвал приспешников.

Надеюсь, очередность убийства соответствует очередности призыва. Я расправился с 5 новыми гончими и увернулся от остальных.

Выкатившись прямо перед Баргестом, я швырнул в его голову несколько 8-см шаров. Похоже, третий прошил голову сквозь нижнюю челюсть, и туша рухнула с грохотом.

"А? Что?"

Но окна выбора орба не появилось.

"Неужели по порядку атаки?!"

Я бессильно упал на колени. Ко мне приближались четверо гончих.

Но тут с придавленного Баргеста донёлся рык.

"Так ты живой?!"

Уворачиваясь от гончих, я вогнал несколько Уотерлансов, и на 4-м появилось знакомое окно. Забыв про оставшихся четверых, я затаил дыхание.

Навык Понимание иномирных языков 1/1000 Навык Тёмная магия (VI) 1/2 000 000

Когда я в панике попытался уделоть последних 4-х, туман моментально рассеялся, а гончие исчезли. Наверное, призывы пропадают при смерти призывателя.

"Сэмпай, туман рассеялся, вы целы?"

"Миёси, Баргест дропнул орбы, причём..."

Но тут на моих глазах возник прекрасный радужный шар орба.

"А?"

Окно Мейкинга не закрылось. Значит, чистый дроп! Коснувшись, я увидел орб "Понимание иномирных языков".

Прости, моя удача, ты работаешь как надо.

"Сэмпай? Что это было?"

"Оказывается, камера выжила. Баргест дропнул орбы!"

"Что, правда? Какие?!"

"Послушай и удивись - Понимание иномирных языков".

"Что?!"

Даже Миёси удивилась.

По листу, шанс всего 1 к 1000. Скорее всего, эта редкость есть у особых боссов.

Как будто кто-то хочет, чтобы мы прочли надписи. Со временем такие орбы обязательно появятся.

"Быстро продать подороже или взять Тёмную магию?"

"Сэмпай, значит, Понимание иномирных языков есть в списке? С шансом 1 к 1000?"

"Верно. Представляешь?"

"Что бы там ни было, возьмите этот. Обязательно".

"Зачем? Один уже достался".

"Если этот навык есть только у двоих, обязательно начнутся споры".

Миёси права.

Исходя из способностей Баргеста, Тёмная магия - это туман или призывы.

Оба заклинания обычны для Баргестов, так что у уникального особняка они точно есть.

"Если не возьмёте, я расстроюсь".

"Что, флаг? Ха-ха!"

Я выбрал Понимание иномирных языков. Без проблем получил второй такой орб.

И тут передо мной появились дропнутые предметы:

Зелье лечения (5) x2

Зелье исцеления (7)

Клык гончей ада x8

Шкура гончей ада x3

Язык гончей ада

Магический кристалл гончих ада x8

Шкура Гончих Гекаты

Рог Гончих Гекаты x3

Магический кристалл Гончих Гекаты

"Так вот материалы... Впервые вижу. Но чтобы иномирные монстры были "Гекаты"..."

С непонятным чувством я убрал всё в хранилище.

<http://tl.rulate.ru/book/37393/3599726>