

После завтрака мы призвали остальных адских гончих перед фургоном:

"Призываю! Айслама!"

"Призываю! Грейсика!"

"Призываю! Дуртвина!"

Как и Кавас, каждый раз из огромного магического круга появлялись гигантские гончие. Попытка призвать пятого ни к чему не привела.

"Семпай, а вы не возьмёте призыв?"

"У Тьмы 6 у меня перезарядка 3 дня. Да и вообще, я безнадежен как завхоз. Единственное достижение - умудрился загубить кактус".

"Это ещё что за достижение? Кстати, чем их кормить-то?"

И правда. Хоть Кавас и ел вчера нашу еду, в подземелье она не валяется. Можно рассуждать о белках, ферментах и всём таком, но там и мясо подземное. Странно, если наша пища им не подходит. В конце концов, людей тоже едят.

"Может, отпустим их в подземелье охотиться, раз корм не нужен?"

Услышав это, Кавас подошёл и энергично замотал головой.

"О, то есть вы что-то едите?"

Кавас кивнул.

"А, вчера вы с удовольствием ели бутерброды!"

Он опять кивнул.

"Значит, это необходимо, чтобы получать питательные вещества?"

Кавас отвёл глаза и задумался о чём-то далёком.

"Наверное, просто вам нравится, как лакомство?"

Он явно смутился.

"Ну семпай! Им тоже хочется вкусненького!"

Кавас тут же пересел к Троемичи и закивал, сверкая золотыми глазами.

"Ладно, только выполняйте роль телохранителей".

"Гав!" - раздалось со всех сторон.

Когда Троемичи называет их всех вместе - Алсурсы. Я спросил, почему не Арсурсы, а она начала объяснять про родственников Килхуфа... Лучше не вдаваться.

(Килхуф - это, видимо, отсылка к персонажу по имени Кулхуф (Culhwch) из валлийского средневекового эпоса "Мабиногион".

В одной из историй этого цикла Кулхуф помогает королю Артуру выполнить невыполнимые задания, чтобы жениться на дочери великана Испуададена.

То есть Килхуф - это явно искаженное имя Кулхуфа, персонажа артурианских легенд.)

Дневной 10 этаж - скучное месиво из блуждающих зомби и скелетов. Просто их много. Для обычных рейдеров это ад, а для нас - рутинная тренировка.

"Кстати, а где следящие?"

"Пока не засек поиск жизни. Вообще никого рядом".

"Недаром этот уровень называют адом".

Орды нежити, мрачные кладбища... Поэтому и ад. Зомби как обычно ничего не дропали, а у скелетов шанс выпадения зелья 1 уровня был около 1 к 25.

"Кстати, все монстры с дропом имеют SP больше 0.04".

И правда, сколько ни убивали гоблинов, волков, кобольдов и слизней - никакого лута. Наверное, поэтому считается, что до 4 этажа Ёёги - тренировочные и развлекательные. Без добычи сложно выжить профессионалу. Хотя охота только на GTB тоже странная тактика.

"Похоже, при SP 0.04 происходит какая-то перемена".

"Тогда я займусь бездроповыми зомби, а скелетов оставляю вам, семпай".

"Есть".

"Алсурсы, вы тоже берёте зомби на дальней дистанции".

После слов Троемичи раздался лай из тени в ответ.

Алсурсы звучит круче, чем Арсурсы.

◇◇◇◇◇◇◇◇

На 10-м этаже многолюдно. Вскоре появился выбор орба от скелетов.

Орб навыка: Поиск жизни 1/20 000 000

Орб навыка: Магическая стойкость (1) 1/700 000 000

Орб навыка: Бессмертие 1/1 200 000 000

Магстойкость - известный навык. Цифры обозначают уровень арабскими и тип римскими. Значит, это слабейший вариант. Наверное, поэтому Водяное Копье не очень эффективно.

А вот "Бессмертие"? Что это вообще такое?

"С этим даже Сю Фуку смог бы триумфально вернуться на родину", - без энтузиазма произнесла Троемичи.

(Это отсылка к легендарному китайскому мореплавателю Чжэн Хэ (1371-1433).

Сю Фуку - японское прочтение его имени.

Чжэн Хэ совершил 7 морских экспедиций из Китая в Юго-Восточную Азию, Аравию и восточное побережье Африки. Это были гигантские по тем временам предприятия с огромным флотом.

Хотя его экспедиции до Европы не доходили, Чжэн Хэ по праву считается великим мореплавателем и исследователем.

Так что фраза про то, что с орбом "бессмертия" даже Чжэн Хэ смог бы триумфально вернуться на родину, означает, что даже великий мореплаватель вернулся бы живым и невредимым из самого опасного путешествия.)

"Погоди-ка. Может это справедливо, для лича или бессмертного короля, но для скелета? Это точно ловушка! Называется "бессмертие", а на деле..."

Как и ожидалось, бессмертие - незарегистрированный навык. Но у нас есть Оценка! Исходя из редкости, я всё же взял его.

"Троемичи, пожалуйста".

"Есть!"

Алсурсы расправлялись с нападавшими нежитями. Адские гончие по опыту превосходят скелетов раза в два... Они разламывают скелетов и разрывают зомби одним ударом. Обычные гончие были такими сильными?

"Ого..."

Троемичи активировала Оценку.

Орб навыка: Бессмертие

Обретение вечного тела, не способного умереть.

Окостенение.

Нарушающие законы получают по заслугам.

"Это... жестоко".

"Значит, становишься бессмертным, но превращаешься в нежить - скелета в данном случае?"

"О таком нужно предупреждать."

"Но как объяснить, что мы это выяснили? Потребуют доказательств".

Шанс выпадения ничтожен - один к двенадцати миллиардам. Но любая вероятность рано или поздно реализуется.

"Тут разве что испытать на свиньях, как с экспериментальными лекарствами".

Хотя последствия непонятны, а повторить сложно из-за мизерного шанса... Наверное, это сойдёт.

"Пока что этот орб - удобрение для хранилища".

Я спрятал орб Бессмертия.

◇◇◇◇◇◇◇◇

Мы продолжали истреблять нежить, пока поиск жизни никого не обнаруживал. Благодаря адским гончим, можно было не беспокоиться о внезапных атаках из-за могил или засадах зомби - эффективность выросла.

Мы быстро собрали все орбы скелетов и прилично зелий. Попытка убить 373 скелета за день тоже была, но их оказалось меньше зомби, так что не получилось.

"Похоже, убить 373 монстра одного вида за день непросто?"

"И правда... Нужно или специально их собирать, или фармить круглосуточно".

Звучит жестоко.

Если б тут были монстры-хищные растения, они могли б дропать орбы и предметы, собирающие монстров...

"В итоге, попробовать можно разве что на слизнях с 1 уровня".

"И правда. В глубине".

Госпожа Микадо тут недавно за 6 часов 300 штук перебила. Значит, если остаться у входа и косить без передышки - может сработать.

◇◇◇◇◇◇◇◇

У Троемичи хорошо идёт фарм зомби - их больше, чем скелетов. Железные шары из хранилища работают превосходно. Она крушит 10 этаж лучше меня. В конце концов, доставание вещей из хранилища визуально не тратит МР.

"Похоже, пока не превышает естественное восстановление".

Так что она просто колотит без передышки. Раньше была уязвима в ближнем бою, но теперь

гончие расправляются до того, как противники подойдут. При такой поддержке она непобедима на 10 этаже, пока не кончатся шары или не появится уникальный моб.

"Проблема - цена и твердость".

"Цена?"

"Семпай, вы используете их запросто, но шар 6 см стоит 6 тысяч йен, 8 см - 12 тысяч".

"Ого, дороговато".

Надо по возможности собирать, а то на зельях можно уйти в минус.

"Мелкие дешевле, но крупные, наверное, сложны в производстве? Ручной резки - до 20 тысяч. Литые дешевле, но... Рассматривала вариант резки квадратного прутка, но сталь мягкая. По монстрам с твёрдой шкурой не пробьёшь".

Заказать только распиловку - тоже нет такой услуги.

"Поэтому решила попробовать неточные 2.5 см - по 200 йен за штуку. Попадание в толпу зомби - как дробь из шотгана".

Только хранилище позволяет такое. Ручками 2.5 см не закинешь. Разве что как-то отбивать пальцами... Я попробовал - силу дают, но точности нет. Надо тренироваться.

"Кстати, семпай, насчёт следующего орба..."

"Следующего? Логично было бы лечебная магия после инвентаря и оценки... Но кто её может содержать? Может, слизи-целители есть?"

"Спросите Сквени. А вообще, после языкового орба я думала - если есть шаманы, должны быть и жрецы?"

"Религия монстров примитивна, шаманизм с экстазом и ощущением связи с потусторонним. Настоящие жрецы, служащие богам - вряд ли разовьются".

"Тогда кто-то более священный, вне религии? Может, единороги умеют?"

"Хм, возможно. По возвращении посмотрим в базе WDA".

"Тогда сейчас заглянем на 11 к младшим саламандрам?"

"Отлично, пошли".

Мы направились на 11 этаж, синхронизировав последние цифры убийств.

◇◇◇◇◇◇◇◇

11 уровень - типичная вулканическая зона. Жарко, всюду фумаролы.

(Фумаролы - это струи или трещины, из которых на поверхность земли выходят горячие газы и пар. Обычно встречаются в районах вулканической активности.)

"Кстати..."

"Да?"

"А нужна ли нам вообще огненная магия?"

Троемичи скрестила руки и скептически посмотрела на меня.

"Э, ну я не про жару на самом деле..."

"Семпай, если вам не нравится зной, так и скажите".

"Да не в этом дело! Во-первых, зажечь можно и зажигалкой, и огнемётом, зачем магия?"

"Вы же всё время использовали водяную магию!"

"Ну, она удобная".

"А если встретите монстра, невосприимчивого к воде?"

"Убегу".

Троемичи недовольно на меня посмотрела, и тут же мимо пролетел огненный шар диаметром около 50 см.

"Ой!"

Я схватил Троемичи и прижал к земле, а затем выпустил несколько Водяных Копий туда, откуда прилетел огненный шар.

"Ээ, что такое?!"

"Кажется, кто-то выстрелил в нас, но откуда?"

Четыре гончих вышли из её тени, и Кавас рванул вперёд, раздавив каменную глыбу.

"ГЫААА!"

"Камень" начал извиваться - это была змеевидная рыба саламандра длиной полтора метра, прикрытая камнями как маскировкой.

"Это и есть младшая саламандра?"

"Значит, фотографии были уже после того, как она сбросила маскировку".

Пока замаскирована, её практически невозможно засечь даже поиском жизни.

Вдруг раздался хлопок - Кавас оторвал хвост, а тело ускользнуло, как змея.

"О, как уж! Быстрее её!"

"Семпай, хвост - редкий дроп! Убейте её, пока он не исчез!"

Оторванный хвост через некоторое время превратится в чёрный свет. Чтобы получить его, нужно оторвать и убить до этого момента.

Не успел я выстрелить, как преследовавший тело Дуртвин перекусил саламандре голову.

"Есть!"

Перед Троемичи появилось: Хвост младшей саламандры.

"Говорят, ингредиент для сверхдорогих лекарств!"

"Типа оленьего пантокрина?"

(Термин "олений пантокрин" представляет собой вымышленное название некоего вещества в контексте фантастического или фэнтезийного произведения.

Пантокрин - это общее название для биологически активных веществ, которые вырабатываются в организме и оказывают комплексное регулирующее действие.

Например, инсулин - пантокринный гормон поджелудочной железы, регулирующий углеводный обмен.

Слово "пантокрин" образовано из греческих корней "pan" - "весь" и "krinein" - "выделять".)

Пока Троемичи гладила Дуртвина, я спросил:

"А разве дроп не мне достаётся, если я нанёс последний удар?"

"Ну семпай, главное, что хвост достался! Алсурсы, ищите следующую!"

"Гав!"

Их нюх оказался лучше моего поиска - саламандры находились легко. На этот раз Айслам раздавил ей голову. Значит, огненный шар - не магия, а выдох?

Наконец я добил водой эту тварь и получил выбор орба.

Орб умения: Огонь 1/40 000 000

Орб умения: Отсечение 1/200 000 000

Орб умения: Регенерация 1/200 000 000

Орб умения: Пламенная магия 1/1 700 000 000

Помимо нужного огня, тут отсечение и регенерация - жутковатые штуки.

"Но у людей хвоста нет, так?"

"У мужчин есть кое-что похожее..."

"Эй!"

Давайте без лишних подробностей.

"Получается, регенерация восстанавливает отсечённое?"

"Эээ..."

"Семпай, это же волосы! Наши длинные друзья!"

"Да-да, я понял".

Оказывается, она тоже смотрела те рекламы. Ютуб разный бывает. Ещё скажет "миэру-миэру"...

(Фраза "Ещё скажет "миэру-миэру"..." является отсылкой к аниме и манге "Наруто".

"Миэру-миэру" (яп. みえろみえろ) - это название приёма, который использует персонаж по имени Хьюга Нэджи из клана Хьюга.

Этот приём позволяет видеть сквозь объекты и различать чакру других людей. При его активации Нэджи произносит слова "Миэру-миэру".)

Но если части тела восстанавливаются вне зависимости от волос, это почти как супер-регенерация, только с меньшим кулдауном.

"Но эти умения - пара, регенерация активирует отсечение?"

"Я тоже так думаю. Восстановление утерянных частей тела".

Слишком высокий шанс для такого умения. И странный носитель.

"Если б были планарии, тогда другое дело".

(Планарии - это класс червей (плоских червей) из типа ресничных червей. )

"Если тело разделится надвое с полным восстановлением - это уже лишнее".

"Людей тоже клонируют".

Ну, с этим не поспоришь. Я молча взял орб Пламенной магии.

"Тогда я больше не человек!" - с обычной репликой яркий свет впитался в меня.

"Экстремальная магия огня какая-то зловещая, не находите?"

"Без римских цифр и неизвестный навык. Остаётся только представлять, что это может быть".

"Опять воображалка, да?" - Миёси хихикнула, вспомнив, как я фантазировал во времена Мейкинга.

"Отстань. Есть же зацепки. Это точно что-то вот такое:"

Кольцевая крепость, полная падших ангелов и грешников, раскалённая в вечном пламени. И это пламя - синее, белое, мгновенно пожирающее все в лучах милосердия...

Представив ад Данте, я тихо выбросил руку и крикнул:

"Инферно!"

На миг всё вспыхнуло белым, будто вырвалось из меня.

"Что?!" - еле сдержав разламывающуюся спину, выдавил я, глядя на открывшееся зрелище.

"Семпай, это..."

Там ничего не было. Ни скал, ни травы, ни монстров. Ни лавы, ни пара.

Лишь чёрная стекловидная равнина, покрытая белой пудрой, на огромном пространстве.

Проверив статы, я потерял около 100 МР.

"А, похоже, запечатал это место?"

"Если б кто-то увидел, подумал бы, что здесь бушевал дракон... Бежим отсюда", - пробормотала Миёси, осторожно выглядывая из-за четырёх собак, которых притащила, и быстро зашагала прочь.

"Эй, стой!" - я бросился догонять её.

В итоге мы убили больше 373 зомби, но особняк так и не появился.

<http://tl.rulate.ru/book/37393/3599788>