

Глава 238: Оооо божечки, что дальше? Медведи?

- Отлично! В воздухе он гораздо медленнее, - сказал Фланкер, оглядываясь вокруг, словно ожидая похвалы за то, что ускорил трансформацию богомола и тот продолжил их преследование.

Тем не менее, Фланкер был прав, богомол на самом деле был намного медленнее в воздухе, чем на земле.

- Хм, кто-нибудь помнит старую раритетную игру под названием "Утиная охота"?

Остальные игроки сразу поняли, что имел в виду Дэйв. Они ухмыльнулись и приготовились к дальней атаке.

- Да, Утиная охота. С этой глупой надоедливой собакой, которая все время смеется, - Дейв махнул рукой, призывая парящие шары, - Пришло время расплаты. Готовимся. Целимся. Огонь по готовности!

С взмахом руки Дэйв отправил магическую атаку на летящего богомола. Зои и Идеальный выпустили свои стрелы в насекомое, а другие игроки использовали любые навыки дальнего боя, которые у них были, чтобы атаковать жука. Тесс пускала из скипетра магические шары в летающее существо. Тёмные шары взорвались, распространяя ударные волны искаженного пространства.

Курукуру неуклюже пытался уклониться от летящих снарядов, но не справлялся со скоростью и огромным количеством приближающихся атак. Взрывающиеся световые шары Дэйва заставили богомола пошатнуться в воздухе. Он взвизгнул и на мгновение резко упал, но затем набрал высоту. Богомол визжал все громче и громче, чувствуя себя обиженным. Добыча сопротивлялась, его крошечный мозг не мог понять почему, добыче нужно только умирать и быть съеденной! Или кричать, когда тебя едят заживо, такое богомола тоже устраивало.

Богомол, наконец, понял, что лететь - плохо, потому что добыча может стрелять в него, а он ничего не может сделать против воздушных бомбардировок. Поэтому он вполне разумно повернул назад, к другой стороне обрыва.

- О нет! Ты так легко не отделаешься! - Руки Одинокой Стрелы расплылись, выпустив десятки ледяных стрел в улетающего богомола. Иней начал скапливаться на насекомом и покрывать его крылья. Затем одно из крыльев богомола полностью замерзло, жук потерял способность летать и упал в пропасть, громкий визг затих, когда он упал.

- Ну, это было легко, - сказал Фланкер, отряхивая руки.

- Ты идиот, - Идеальный шлепнул Фланкера по затылку, - Когда же ты научишься держать язык

за зубами?

Фланкер потер голову, - Ай, чувак! Это еще за что? Все прошло хорошо, он мертв.

Идеальный покачал головой, - Он не мертв. Мы не получили уведомление об убийстве.

- Идеальный прав, жук, должно быть, выжил. Давайте просто убираться отсюда. У нас все еще есть длинный путь впереди, - сказал Дейв. Он вскочил на Спайка и подтолкнул его вперед, остальные последовали за ним.

Фланкер продолжал посохом освещать путь. Сразу стало ясно, что они вступили в новую область Дебрей. Деревья были красными, листья - цвета мокрой крови, а стволы - серо-стального цвета. Никто из игроков не хотел высказывать свои мысли о том, что могло означать или предвещать зловещий символизм.

Фланкер посмотрел на карту и сказал: - Мы более чем на полпути к гробнице.

- Да, благодаря кентаврам Тесс и её свиткам [Ускорения], - гордо заявил Крепость.

- Да, несомненно, Тесс спасла наши шкуры. Кстати о шкурах, я проголодался. Когда кентавры будут отозваны, мы должны сделать привал и поесть, - сказал Дэйв. Все согласились, что перекусить - хорошая идея. Они играли довольно долго. Пока капсулы VR, в которых они играли, не научились управлять физиологопсихологическими функциями и насыщать их голод или обеспечивать питание.

Через некоторое время путешествия через темный лес Ральф получил уведомление, которое он сообщил другим игрокам в веселом тоне, - Я только что получил дебафф Дебрей, теперь я воняю так же, как и вы, ребята.

- От некоторых из нас воняет хуже, чем от других, - сказал Фланкер, взглянув на Тесс. Никто не знал, говорил ли он о дебаффе или о толстом потном 300-фунтовом 'Стэне'.

Тесс закатила глаза и сделала жест "разбей свою голову о стену", но не ответила на саркастическое замечание жреца-извращенца.

Они нашли тропинку, обсаженную двумя абсолютно симметричными рядами кроваво-красных деревьев, и двигались еще быстрее, чем раньше. Внезапно Спайк начал рычать и ворчать.

- Что случилось, Спайк? - спросил Дейв.

- Что-то преследует нас, - сказал Дэрин, оглядываясь вокруг.

- Черт, пожалуйста, пусть это не будет богомол, - Фланкер повернулся и направил луч фонаря на тропинку позади группы. Но там ничего не было, только лес красных деревьев.

- Что ты делаешь, Фланкер? Нам нужен свет! - воскликнул Дэйв.

- О, извини, чувак, - сказал Фланкер, поворачивая скипетр обратно. Что-то мелькнуло напротив группы словно призрак, и исчезло.

- Что за хрень?! - взвизгнула Демери, дико озираясь.

- У меня не было возможности осмотреть это. Просто продолжаем двигаться, - сказал Дэйв.

Они двинулись дальше, пытаясь обогнать новую угрозу, но вскоре после появления "призрака" остановились. Тропинка заканчивалась густыми зарослями колючей лозы, похожей на колючую проволоку. Удушливые растения обвивались вокруг деревьев и между ними, полностью преграждая путь.

- Давайте вернемся, мы не можем здесь оставаться, - настойчиво сказал Дэйв. На них охотились, и это ограниченное пространство не было хорошим местом для боя.

Низкий рычащий голос раздался позади них: - Это уединённое местечко для смерти.

Девочки вскрикнули от неожиданности. Даже Мерси, с её стальными нервами, не была исключением. Дэйв почувствовал искру гордости за то, что ему удалось сохранить хладнокровие и не закричать, хотя его сердце тоже подпрыгнуло к горлу.

-«Хе-хе, не дай им увидеть, что ты вспотел»-

Но когда он хорошенько рассмотрел обладателя голоса, то вспотел. Как из ведра.

Он чувствовал себя так, словно кто-то сыграл с ним злую шутку. Существо стояло прямо, вдвое выше человека. Это не проблема. Дейва пугала смесь человеческих и львиных черт. Рыжевато-золотистый с черным мех, когти, морда, полная острых зубов, и роскошная грива из толстых дредов, перевязанных лентами и бусами.

-«Да вы должно быть шутите. Оборотни и вертигры были достаточно ужасны, а теперь игра кидает к нам Верльва»-

В одной руке Лев держал огромный широкий нож, который казался тяжелее меча Ральфа, как будто им можно было рубить деревья. С лезвия капала свежая кровь. Три округлые фигуры висели на широком поясе, с которого тоже капала кровь. Когда существо двинуло, предметы покачнулись и перекатились достаточно, чтобы игроки смогли идентифицировать их как

головы. Головы, которые раньше принадлежали вертиграм.

- Что вы делаете на моей территории? Ну? Язык проглотили? Говорите! - потребовало существо, его зеленые и желтые глаза изучали игроков.

- Пушистая киса! - взвизгнул Демери в тишине, к большому удивлению Верльва, не говоря уже о других игроках, по крайней мере, не девушек. Зои, Тесс и даже Мерси начали слезать со своих кентавров, воркуя, словно голуби, когда увидели большую кошку с золотисто-черной шерстью.

-«Что это, блин, полу-человек, полу-лев!»-

Дэйв потер глаза, задаваясь вопросом, видели ли девушки что-то еще, кроме большого человекоподобного льва с окровавленным кинжалом в когтях или лапах... руках, неважно.

Дэйв осмотрел "Пушистую кису"...

Имя: Леонард Гордый Сталкер (Зооморфный монстр)

Ранг: Уникальный

Уровень опасности: □ □ □

Уровень: 550

Базовый урон: 250,000-320,000

ОЖ: 1,000,000

Поглощение урона: 150,000

Поглощение магии: 155,000

Навыки:

[Достойная добыча] (пассивный): Леонард живет ради острых ощущений охоты и ставит себя выше охоты на слабую дичь. Он охотится только на тех, кого считает достойными чести умереть от его рук.

[Око за око!] (пассивный): Базовый урон увеличивается на 20% на каждые 10% ОЖ, которые Леонард проигрывает атакам [Достойной жертвы], и при следующей базовой атаке у него есть 100% шанс нанести критический удар.

[Потрошение] (пассивный): У Леонарда есть 20% шанс выпотрошить цель, которая мгновенно будет обескровлена на 30% от её максимального ОЖ. Кроме того, если цель не получает исцеление в течение 10 секунд, цель немедленно будет [Казнена].

[Рев Охотника]: Нагоняет эффект [Страх] на цель. Урон целям, пораженным эффектом [Страх], удваивается.

[Трепет Охоты]: Леонард становится невидимым, а базовая скорость движения увеличивается на 200%.

Лор:

Леонард Гордый Сталкер происходит от вымершего племени охотников Дэстария. Он живет ради острых ощущений преследования, а затем

сражается с опасными существами на смерть. Он прочесывает мир в поисках самых страшных зверей, каких только может найти. Последний в своем роде, Леонард преследует свою добычу не ради еды и славы, а просто ради азарта охоты.

Поздравляем!

Вы обнаружили уникального монстра. (Еще одного?)

Убийство уникального монстра предоставит вам специальную награду! (Да ладно, ты же знаешь, что хочешь её...)

-«Что это за "домыслы" появились в уведомлениях?»-

Фланкре простонал, - Опять, уникальным грёбанный человекомонстр.

Дэйв поднял руку, жестом приказывая Фланкеру успокоиться.

Это чудовище отличалось от богомола. У него была желтая бирка с именем, и оно могло

говорить.

Дэйв понял, что со львом-человеком Леонардом можно договориться, поэтому спросил: - Почему ты преследовал нас?

Чудовище с львиной мордой ухмыльнулось, а может, зарычало, обнажив острые ряды смертоносных зубов. Оно смахнуло кровь с ножа, - Я отслеживаю могущественного монстра, за которым охочусь уже несколько недель.

- Мы только сегодня вошли в Дебри, не думаю, что мы твоя добыча, лио, - сказал Ральф.

- Ты пахнешь существо, я чувствую это, даже несмотря на исходящее от тебя Зловоние, - сказал Леонард, сморщив нос.

Дэйв нахмурился, затем сказал: - Этот монстр, на которого ты охотишься, огромный богомол?

- Значит, вы его видели! Отлично. Расскажите мне, где вы видели его в последний раз! - Лев был в восторге.

Вы выполнили условия, чтобы разблокировать скрытый квест: [Охота продолжается!]

Ранг квеста: S

Ограничение по времени: нет

Вы столкнулись с двумя уникальными существами, Богомолем Курукуру и Леонард Гордым Сталкером.

Оба монстра временно нейтральны по отношению к вам.

Выберите, кому помочь одному из этих уникальных существ убить другого.

Помогите Курукуру убить Леонард Гордого Сталкера, Богомол разовьётся в окончательную форму и вознаградит вас навыком [Изоляция].

Помогите Леонарду убить Богомола Курукуру, достигнув цели Гордого Сталкера по охоте на мощную [Достойную добычу]. Вы будете вознаграждены с предметом: [Ожерельем из зубов]

Дэйв выбрал варианты вознаграждения, чтобы увидеть больше информации о них.

[Изоляция]: При борьбе с одиночными противниками добавляет 5% урона всем вашим навыкам и способностям.

[Ожерелье из зубов]

Уровень предмета: 350

Ранг: Эпический

Эффекты +50 ко всем атрибутам.

Активные навыки:

[Приглушенное присутствие] (Активный): В течение одного часа в день становится все труднее быть обнаруженным в Дебрях.

(Не рассчитывайте на этот предмет слишком сильно, он, вероятно, не скроет вас от дракона)

- Ну это... интересно, - сказал Дэйв, просматривая два варианта, снова задаваясь вопросом о саркастических добавлениях к системным сообщениям.

<http://tl.rulate.ru/book/14032/531310>