Глава 100  
  
: Люди мечтают о невозможном, время ходить по небу\*\*  
  
\*(Благодаря вашим оценкам, отзывам и обзорам я добрался до 100-й главы.\*  
\*Я всё ещё допускаю опечатки и нестыковки в настройках, но надеюсь на вашу дальнейшую поддержку моей скромной работы.)\*  
  
«Держи его, сукаааа!»  
  
«ГИИИИИИ!!»  
  
Встретились взглядами. Один тут же выбрал драку, другой – бегство. Хищник и жертва. Тот, кто нападает, и тот, кто убегает.  
Вот только одна неувязочка: нежить, ненавидящая живых, хищный виверн – убегает. А те, кто боится мёртвых, жертвы – человек и кролик – догоняют. Пиздец какой-то.  
  
«Решил улететь, пидор? Хитрый, да? Эмуль!»  
  
«Есть! 【Магическая Цепь】!»  
  
Эмуль выкрикивает название заклинания. Магический круг над моей головой выстреливает цепью из маны. Цепь летит прямо к андеду-виверну и опутывает его крылья.  
  
«Зря остановился, мудила… Хотя у тебя не руки, а крылья… Зря окрылился?»  
  
«【Магический Клинок】!»  
  
Магический клинок сдирает гнилую чешую с гниющей шеи. В рану влетает Рубящий Меч, а для верности ещё и кулак, усиленный удачей, бьёт андеда-виверна по морде.  
Тут он наконец-то сдох. Андед-виверн взрывается полигонами. Блядь, проклятие, которое поначалу так помогало отбиваться от мелочи, при прокачке мгновенно превращается в ебучее ограничение.  
  
«Заебало… Я не в догонялки играть пришёл».  
  
«А мне легко, вашу мать! Но Санраку-сан так скачет, что попасть трудно! Ездили бы поосторожнее!»  
  
«Хуй там, я сейчас как необъезженный конь… то есть, птиц».  
  
Ну да, она же у меня на башке висит, ей бегать не надо. К тому же, миазмы я отталкиваю, так что ей там вообще заебись.  
Но Эмуль в роли турели поддержки – это уже не балласт. Будь она хоть в десять раз тяжелее, я бы всё равно подумал, тащить ли её.  
  
Вот, например, 【Магическая Цепь】, которую только что применили на виверне. Это улучшенная версия 【Магического Удержания】. Сила захвата зависит от разницы уровней между целью и кастером.  
То есть, чем ты сильнее, тем крепче держишь.  
Но главный плюс этого заклинания не в самом удержании, а в том, что противник тратит хоть мгновение на то, чтобы «вырваться».  
Тот же виверн, пытаясь освободить крылья от цепи, прервал попытку улететь. За это время я сократил дистанцию и снёс ему всё ХП. Конечно, против врагов с огромной разницей в уровне или некоторых особых монстров оно не сработает, но чтобы не упускать мелочь – охуенное заклинание.  
  
Кошелёк у меня был почти пуст, но меня спасла та самая фигурка рыцарши.  
Показал её Пиц – оказалось, пиздец какая редкая штука. Она купила её за очень приличные деньги. Тогда же я узнал, что фигурки идеальной гуманоидной формы, да ещё и с проработанными чертами лица, ценятся очень высоко.  
Кстати, самые ценные фигурки – это изображения семи сильнейших видов… то есть, блядь, фигурки уникальных монстров тоже падают?  
  
«Ааа, как только всё закончу, обязательно займусь коллекционированием фигурок…»  
  
«Санраку-сан! Дюллахан, вашу мать, Дюллахан!»  
  
«Опа, ходячий опыт (редкий моб)!»  
  
Причём на этот раз Дюллахан с головой на плечах. Значит ли это, что тот, другой Дюллахан, был просто обычным распиздяем?.. Вспоминаю его, улетающего в закат после моего удара, и готовлюсь к бою.  
  
«Эмуль, операция „Падение Героя“ (Heroic Fall)!»  
  
«Э? Что? Впервые слышу, вашу мать!?»  
  
«Ха-ха-ха! Только что придумал!»  
  
«ФУБЯЯЯЯЯ!!»  
  
\*\*\*  
  
\*Объясняю: операция «Падение Героя» (Heroic Fall) – это…\*  
  
«Связать по рукам и ногам и забить насмерть, тем самым превратив Дюллахана, некогда, возможно, славного полководца, в обычного моба».  
  
«Санраку-сан безжалостно топчет честь павших… Восхищаюсь, вашу мать…»  
  
«Запомни, Эмуль. Мертвецам не нужны ни обручальные кольца, ни посмертное повышение в звании. Им нужно, чтобы их оставили в покое. Это лучшее, что мы, живые, можем сделать для тех, кто жил в прошлом».  
  
«Санраку-сан…»  
  
Сама по себе фраза звучит круто, я согласен. Но когда её произносит НПС, а рядом медик (игрок) скачет туда-сюда между жизнью и смертью – это, блядь, уже комедия.  
Говноигры бывают двух типов. Первые – это те, в которых есть проблески гениальности, обидные проёбы. Вторые – те, в которых от нажатия кнопки „Старт“ до выключения питания ты видишь только взрывы мин и ничего больше.  
К первым испытываешь какую-то странную смесь любви и жалости. Типа, да, я вижу хорошие моменты, но одновременно жаль, как детёныша гну, на которого охотится лев, или птенца ласточки, выпавшего из гнезда во время урагана. Какая-то глубокая печаль.  
А вторые? Ну, над ними можно только поржать, настолько они убоги.  
Почему мне стыдно от того, что Эмуль смотрит на меня сияющими глазами?  
  
«Айда играть в разбивание арбуза!»  
  
Сложность: без повязки на глазах (очень легко). Роль арбуза, конечно же, исполняет твоя башка!  
Магическая Цепь Эмуль и моя Бесконечная Серия Ударов, пущенная одновременно, заставляют коня споткнуться. Безголовый рыцарь (хотя голова у него есть) падает с лошади. Я пинком отбиваю его руку и пинаю башку, как футбольный мяч.  
Пока Эмуль отвлекает торс и коня атаками, я занимаюсь уничтожением головы Дюллахана. Голова… ну, это же отрубленная голова, по идее, должен быть бонус к урону.  
  
«Начинаем эксперимент, сука!»  
  
Замахиваюсь Рубящим Мечом Огненного Генерала из-за головы и рублю вниз – снова повторяю тот самый удар. Но на этот раз не просто рублю, а с прыжком – прыжок с ударом сверху вниз.  
Воскресший клинок бьёт по полусгнившему шлему. Удар отдаётся в руку через рукоять. Ощущение, будто бьёшь по водяному шарику, набитому грязью. Отвратительное сочетание жидкости и твёрдости. Морщусь, но атакую снова.  
На этот раз с Лунным Прыжком, добавляя силу падения. Ощущение – как будто бьёшь по гнилому арбузу. Кожа лопается, вызывая мурашки, но я чувствую, что разбил (разъебал) её.  
  
«Фу, бля».  
  
«ГИИИИИИИИИИИИИИИИ!!!»  
  
Разбитая голова издаёт предсмертный вопль. Торс, связанный с ней по беспроводной связи, хватается за пустое место над шеей. Дюллахан катается по земле, забыв, как вставать, а Эмуль безжалостно бьёт его Магическим Клинком. Эмуль, тебе бы помолчать, сама не лучше!  
Из щелей шлема текут полигоны цвета гнилой малины. Ну нахуя так детально прорисовывать? Я в шоке. Беру Рубящий Меч обратным хватом и втыкаю его в голову Дюллахана, как будто святой меч в алтарь.  
  
«Не парься, ты и без головы жить можешь. Хотя всё равно сейчас станешь моим опытом».  
  
Выдёргиваю Рубящий Меч из земли. Голова Дюллахана, всё ещё насаженная на меч, слетает с него. \*Шмяк\*. Упав на землю, голова рассыпается полигонами. Оставшийся торс тоже обмякает.  
Похоже, уничтожение головы вызывает мгновенную смерть торса. Глядя на исчезающие полигоны торса и безголового коня, я думаю: может, тот распиздяй был на самом деле крут?  
Дюллаханы вынуждены таскать свою слабую точку (голову) как игроки в американский футбол мяч. А Потерявший Голову Генерал (Дюллахан без головы) – это как… вампир, любящий загорать, вампир, обвешанный серебряными крестами, вампир, запивающий чесночный тост вином… Блядь, да у вампиров явно слишком много слабых мест, жалко их.  
  
«Спи спокойно, Дюллахан… хоть я и превратил твою башку в подобие лопнувшей шины».  
  
Машинально перекрестился. Кстати, какая религия в этом мире игры?  
Святая дева-НПС есть, так что, видимо, и тут разрабы упоролись с детализацией. Надо будет спросить у Катсу, он же вроде как монах-расстрига, хоть и явно нарушитель всех заповедей.  
Но, Дюллахан, ты был редким мобом, и твой опыт поднял меня на новую высоту.  
  
«Уровень 79… Цифра как цифра, всего на один уровень выше».  
  
Но в этой игре опыт отражается на навыках именно в момент повышения уровня. 78 стало 79? Нет, нихуя! В этом «одном уровне» заключён весь опыт боёв после Веземона… опыт битв с Потерявшим Голову Генералом, с Поющим Чумным Личом, с четырёхруким големом. Понимание и пробуждение навыков, отточенных в этих боях.  
И я вижу его – тот самый «желанный навык», о существовании которого я знал из журналов, трейлеров и прочих источников. Уголки губ под маской растягиваются в ухмылке.  
  
«Я ждал тебя… Двойной Прыжок (Скайуокер), блядь!»  
  
\*\*\*  
  
————————————  
PN: Санраку  
LV: 79 (5)  
JOB: Наёмник (Мастер Парных Клинков)  
62,000 Мани  
HP (Здоровье): 40  
MP (Мана): 50  
STM (Выносливость): 100  
STR (Сила): 70  
DEX (Ловкость): 70  
AGI (Скорость): 90  
TEC (Техника): 65  
VIT (Живучесть): 2  
LUC (Удача): 104  
  
Навыки  
\* Бесконечная Серия Ударов → Звериный Рёв Резни (Дзюоумудзин)  
\* Растущий Прокол  
\* Ближний Бой Lv.MAX  
\* Дрифт-Шаг  
\* Мгновенный Перехват  
\* Рука Фортуны Lv.MAX  
\* Великое Восхождение  
\* Пиковый Ускоритель Lv.MAX  
\* Шесть Прыжков → Семь Прыжков  
\* Рикошетный Шаг Lv.MAX  
\* Топот Ненависти Lv.4  
\* Лунный Прыгун → Небесный Ходок (Скайуокер)  
\* Волк-Одиночка (Бродяга)  
\* Бездорожье Lv.MAX  
\* Техника Смертельного Клинка【Лунное Отражение】Пятая Форма  
\* Зажигание Lv.MAX  
\* Перегрев Lv.6  
\* Нитро-Усиление Lv.MAX  
\* Дуэлизм  
\* Ударная Волна Lv.1  
\* Контрудар Десяти  
\* Силовой Удар Lv.1  
\* Рассечение Одним Ударом  
  
Снаряжение  
Правая/Левая рука: Рубящий Меч Огненного Генерала  
Голова: Маска Пристального Взгляда Птицы (VIT+1)  
Тело: Проклятие Лукаорна  
Пояс: Нет  
Ноги: Проклятие Лукаорна  
Аксессуар: Ключ-Хранилище Инвентория  
————————————  
  
\*100-я глава – про грязное разбивание арбуза… Мда… (в замешательстве)\*  
  
\*Юбилейная 100-я глава, рубрика «сливаю спойлеры под видом настроек»\*  
\*На самом деле, до «Современности» и «Эпохи Богов» была ещё одна эпоха.\*  
\*Условно назовём её «Изначальной». В ту эпоху цивилизации не существовало. Были только безмозглые микроорганизмы и то, что было до континентов (то, из чего они потом образовались).\*  
  
\*\*\*  
  
\*\*