Глава 230  
  
: Неконтролируемые Движения\*\*  
  
ААААААААААААААА, нгох, оаааааааааааааааааааааааааааааааааа!!!?!?!?  
↑  
Звук человека, катающегося по полу от осознания тупейшего противоречия  
  
Блядь, если первый слот в инвентории забит, и я не был у ювелира, какого хуя я могу надеть другой аксессуар?!  
Исправляем, блядь! И перед этой главой вставляем еще одну. Короче, порядок такой:  
1. Сходил к ювелиру, открыл слоты.  
2. Потестил Триггер в Колизее.  
3. Вспомнил, что надо идти к Биирак за оружием.  
Прошу… оооооо………  
  
О Плаще Лазурных Небес можно много пиздеть, но главное, что пиздец – это 300 МП. ТРИСТА, БЛЯДЬ! С таким запасом даже обезьяна станет визардом.  
Наверное, как и с Ведром, если мана кончится, будет пополняться за счет МП игрока. Но возможность моментально выстрелить очередью заклинаний на 300 + свое МП – это имба. Говорят, сила магии зависит от максимального МП, но очередями можно стрелять не только атакующими заклинаниями.  
А еще хранение заклинаний… Точно узнаю, только когда попробую, но чую, тут можно намутить охуенные схемы.  
  
Вообще, если бой короткий, то магия, у которой нет отката, – это пиздец как круто.  
Есть, конечно, ограничение по МП, но по урону за раз маги, скорее всего, круче. Хотя с учетом обычных атак оружием, итоговый ДПС у физиков может быть и выше.  
  
«Надо тестить, но, похоже, ДПС магии с этой хуйней взлетит до небес…»  
  
Если на записанное заклинание не действует штраф за каст без чтения… Да и вообще, главный плюс этого аксессуара – возможность записать заклинание одним использованием.  
Например, те одноразовые свитки, которыми Псайгер-0 швырялась в битве с Ктарнидом… Раз они дорогие, значит, редкие.  
  
Не надо покупать ебейше дорогие заклинания – записал на Плащ Лазурных Небес и юзай сколько влезет. Мда, мягко говоря, ебанутая вещь… Уже четыре способа злоупотребления придумал.  
  
\* \* \*  
  
Проблема вот в этом.  
  
«С-Санрак-сан… это… точно можно использовать, с-сва?..»  
«Для этого и тест, блядь. На всякий случай отойди, Эмуль, может быть опасно.»  
«Д-да!»  
  
Колизей Лагонии. Когда-то я тут пиздил гончих и мумий-пальм. Скоро и Акицу Акане тут будет сражаться, наверное. А пока я тестирую второй аксессуар – «Ударник Запечатанного Грома (Левинтриггер): Бедствие (Хазард)».  
  
Судя по описанию, это бафф с дебаффом. Интересует состояние «Перегрузка (Оверфлоу)». Запечатанный Янтарь бывает пяти классов, и раз «Бедствие (Хазард)» – это эффект с дебаффом, то вряд ли все три – повышение чувствительности движений, коррекция всех движений и периодический урон – являются дебаффами.  
  
«Короче, пока не попробуешь – хуй поймешь…»  
  
На всякий случай снимаю все снаряжение, кроме Ударника: Бедствие. Решаюсь. Бью янтарем на большом пальце перчатки о грудь, как будто бью себя кулаком в сердце. Условие активации выполнено.  
Чирик! По телу пробегает разряд, как от статического электричества, начиная от янтаря. В следующую секунду онемение превращается в черную молнию. Бзззз! Молнии покрывают все тело… нет, не покрывают (энчантят) снаружи, а будто вырываются изнутри моего аватара. Словно я сам стал источником древнего грома, запечатанного в янтаре.  
  
«Вот это…!!»  
  
Сила переполняет тело. Хочется заорать и побежать со всех ног. Мощная энергия бушует во мне (Санраку).  
Я не выдерживаю и срываюсь с места на полной скорости────── Стена.  
  
«Хебуо!!?»  
«С-Санрак-саааааааааан!!!?»  
  
Я умер.  
  
\* \* \*  
  
«……Хат!?»  
  
Комната отдыха в Колизее. Я ресаюсь на койке, которая выглядит пиздец убого по сравнению с кроватью в моей комнате в Кроличьем Дворце.  
Блядь, что произошло? Какого хуя я умер!?  
  
«Санрак-сан, вы в порядке, с-сва!?»  
«Прости, Эмуль, объясни причину смерти.»  
«Санрак-сан, вы внезапно на огромной скорости врезались в стену, с-сва!»  
  
В стену… врезался? Хуйню несешь, от меня до стены было метров двадцать. И от удара об стену не умирают… Стоп.  
  
«Неужели… вот оно что…?»  
«Санрак-сан…?»  
«Так, Эмуль, я тут немного посдыхаю.»  
«Фьяяя!?»  
  
Штраф за смерть еще не спал, но мне пиздец как надо проверить кое-что. Бегом возвращаюсь в Колизей и снова бью себя Ударником в грудь.  
  
«Коррекция движений, повышение чувствительности…»  
  
Допустим, я хочу поднять руку и коснуться подбородка. Что будет, если движение подъема руки ускорить до предела, а в касание вложить энергию удара?  
Человек, живое существо, не может постоянно жить, используя 100% силы. Не только из-за физических ограничений, но и просто потому, что нельзя жить, постоянно сжимая яблоки в пюре и ломая черепицу голыми руками.  
  
То есть.  
  
«Бугекх.»  
  
Пытаюсь сделать сальто назад. Из-за чрезмерной энергии и неконтролируемых движений делаю двойное сальто назад и приземляюсь лицом в пол. Умираю. Кажется, шея как-то неестественно вывернулась.  
  
\* \* \*  
  
«Мда, вот это пиздец.»  
«Санрак-сан, вы только что физически сломали себе шею и как ни в чем не бывало встаете. Вы тоже пиздец, с-сва……»  
«Это всяко лучше, чем когда тебя гигантскими когтями хватают и раздавливают.»  
  
Смерть в виде смятой оригами – это пиздец. Даже без боли шокирует, а с болью – еще больше. Хотя там скорее голова белеет прежде, чем успеваешь что-то почувствовать.  
Но теперь я примерно понял. В состоянии «Перегрузка» все движения становятся пиздец какими резкими и сильными. А поскольку идет коррекция самих движений, как с Ша-на-о, то попытка сделать сальто назад приводит к двойному сальто из-за инерции, а попытка пробежаться – к столкновению со стеной из-за скорости.  
Похоже на робота с ошибкой управления. Типа, он просто идет, но задирает ноги до предела и падает.  
  
И, по одной причине, в этом состоянии любая царапина смертельна.  
  
«Вот где аукнулась «Аркана (Мистика)»…!»  
  
Эффект Арканы «Дурак (Фул)» – сокращение отката скиллов вдвое, но взамен лечение становится рандомным, а периодический урон (………………) удваивается (………).  
А эффект Ударника: Бедствие – «каждые десять секунд периодический урон в размере 50% от текущего здоровья». Удвоенный – это значит, что каждые десять секунд я получаю урон в 100% здоровья.  
То, что я не умер мгновенно, значит, что, в отличие от яда, этот эффект не убивает. То есть, урон 100%, но ХП остается 1.  
Но все равно, состояние присмерти с 1 ХП, полуголый из-за метки боли, движения трудно контролировать… Все это вместе приводит к тому, что удар об стену – смерть, вывих ноги – смерть, неудачное приземление – смерть, любая царапина от атаки – смерть.  
Блядь, да тут если в рукопашную драться, то от отдачи собственного удара сдохнешь… Хотя, может, тут спасет пассивка на удачу? Вроде как урон по себе и отдача игнорируются при удаче 50+, но стакается ли она?.. Хм…  
  
«Прямо как персонаж с ваншотом из ретро-игры…»  
  
И скорость игры внутри игры увеличилась раза в три. Хватит убивать меня через окружение, а не через саму игру!  
Говорят, до фулл-дайва можно было ковырять клиент и ускорять игру, но с фулл-дайвом это вызывает рассинхрон (лаг) между виртуальным и реальным сознанием, так что сейчас это запрещено законом. Хотя вроде как исследуют технологии ускорения «вместе с сознанием». В случае Ударника: Бедствие ускоряется только тело, так что это как пытаться выполнять трюки на драгстере. Драгстеры же не поворачивают, блядь, что мне делать?  
  
«Короче, 1 становится 10, минимальное деление на линейке увеличивается с 1 мм до 1 см, делит ожидания, нет, скорее умножает результат…?»  
«Опять началось, с-сва……»  
  
Прости, Эмуль, когда я сталкиваюсь с системной несправедливостью, я только больше завожусь. Несправедливость – это часто значит, что разрабы сами не все контролируют, так что можно найти баги или не настроенные плюшки. Типа, предмет со скидкой за 100 монет можно продать за 150. Такое часто бывает, когда значения скидок ставят от балды.  
  
«Ладно, сегодня… нет, чую, эти отморозки (идиоты) что-нибудь выкинут, так что до завтра надо отработать базовые движения!»  
«Сначала!»  
  
Му!  
  
«Санрак-сан кое-что забыл, с-сва!»  
«Забыл?»  
«Вы сами сказали, что пойдете к Биирак-оне-тян, и забыли, с-сва!?»  
«Ах.»  
  
Реально забыл. Ладно, сначала надо разобраться со всякой рутиной.  
  
\* \* \*  
  
\*К О Н Д Ж А К Ш О Н (Соединение/Конъюнкция)\*  
  
\*\*\*  
  
\*\*