Глава 42  
  
: Рапсодия 300 Секунд Лимита, Охотник за Шансом на Победу\*\*  
  
Древодемон Одержимости (Лузерс Вудз). Мягко говоря, пиздец. Настолько пиздец, что мне кажется, у меня было бы больше шансов завалить Ночного Рейдера Лукаорна.  
  
Деревянные копья-корни вылетают из земли почти без замаха (и, сука, самонаводящиеся (хоминг), как само собой разумеющееся). Уворачиваешься от них – и тут же летят черные цепи от самого Древодемона, которые явно вешают дебаффы при касании. А в ушах стоит омерзительный скрежет, похожий на визг – слушать цикад было бы приятнее. Я просто бегу, иногда качусь по земле, цепляясь за жизнь в ожидании конца этих пяти минут.  
  
Блядь! Сознание уплывает, но приходится насильно его возвращать и думать на ходу, иначе пиздец.  
Главное: мои атаки этой хуйне не наносят вообще никакого урона. Дело не в том, что статы слишком разные, как с Лукаорном, а в том, что эта мумия – идеальный убийца физиков.  
  
"Полное сопротивление физическим атакам, блядь?!"  
В первые секунды боя я еще мог атаковать, и я хуярил без остановки. Но в ответ – только тупое ощущение, будто бьешь по куску железа, обмотанному резиной. Обычно таких тварей убивают чем-то другим, это стандартная тактика, игровое клише. Но у меня нет ни одной магической атаки, я не могу нанести этой хуйне ни единицы урона.  
Значит, остается только условие Вашша... продержаться пять минут. Казалось бы, легко. Но эта иллюзия развеялась секунд через двадцать.  
  
"Ай, бля... опасно!"  
Земля почернела, и через пару секунд оттуда ударил фонтан жижи. Блядь, новая атака!  
Лузерс... длинно, назовем его Мумия-Кокос. У него, сука, слишком много атак. Каждое его действие – это, блядь, новая подлянка для новичка! Он ни разу не повторил одну и ту же атаку, постоянно выкидывает что-то новое.  
Единственное спасение – сама Мумия-Кокос стоит в центре арены и не двигается. И между его атаками явно есть время перезарядки (кулдаун).  
  
Если не попадаться под его магию, то пять минут продержаться можно...  
  
(Но если тупо бегать, то мне пиздец.)  
В первые двадцать секунд он кидал огненные шары, а земляные копья вылетали по одному. Сейчас, на второй минуте, они вылетают уже по пять штук одновременно, самонаводятся, и кулдаун явно стал короче.  
  
Блядь, голова болит... Хочу сладкого... Собираю остатки мозгов. Надо собрать инфу для следующей попытки... Не.  
  
"Игры, которые можно пройти, заранее сдавшись...!"  
Да это хуже любого игрошлака, блядь! Кроме тех случаев, когда ивент-бой начинается вообще без предупреждения!  
Кажется, я немного расслабился. Результат – жалкое паразитирование на Эмуль в бою с Маддиггером. На словах я был весь такой эффективный, а на деле думал: "Ну, сдохну – и похуй", где-то явно филонил.  
Точно. Проходить уже задроченный игрошлак на расслабоне – это одно. А филонить в новой, неизученной игре – это бред.  
Я ничем не лучше тех тупых боссов, которые недооценивают героя (игрока) и потом взрываются с криками: "Н-не может быть! Я?! Гуааа!".  
Пиздец. Из-за передоза игрошлака у меня менталка стала как у говно-персонажа. Похоже, передоз кусагения опасен, надо нейтрализовать камигением (\*игрошлак -> топовая игра\*)... угу.  
  
"Быстро пройду... и спать!"  
Заебался я.  
Так, как тянуть время? Вот в чем вопрос. Полная неуязвимость к физике – это пиздец для меня. Плотность атак растет, и скоро вся арена будет залита дождем из магии.  
АоЕ-магия – удобный способ показать крутость персонажа. Я, конечно, знаю, как с ней бороться, но... без магии, в билде легкого воина? Пиздец. Опа!  
  
"Молния, удар через 0.5 секунды после вспышки..."  
Атака новая, но запомнить не помешает. К тому же, такие атаки по площади без самонаведения – шанс восстановить стамину.  
Следующая – грязь... Есть!  
  
"Идеи кончились, мудила?!"  
Вспоминай его паттерны!  
Сначала огненные шары, потом земляные копья, грязевые гейзеры, молнии, магические цепи, ядовитый дым... и атаки ближнего боя!  
Точно! Если подумать, масштаб разный, но тип и форма атак в целом похожи... Блядь, я сам решил, что это все разные атаки! Обычно я быстрее соображаю. Хочу кофеина.  
  
"Монстр, у которого плотность и сила атак растут со временем, полное сопротивление физике... нет."  
Мумия-Кокос явно сделан, чтобы убивать физиков. Но может ли быть так, что физики против него абсолютно бесполезны?  
Неужели разрабы, создавая этого монстра для игроков соответствующего уровня, рассчитывали, что все поголовно будут физиками с магией? Скорее всего, даже чистый физик должен иметь хоть какой-то способ противостоять ему, пусть и не победить.  
  
"А, значит..."  
Вот она, ниточка к разгадке.  
  
---  
\*(Примечание автора оригинала)\*  
\*Раз уж не придумал, что важного вставить в эту главу, вот вам кусочек лора, который вряд ли попадет в основной сюжет:\*  
\* \*В Рубеже Шангри-Ла существует дохуя "Экскалибуров".\*  
\* \*Строго говоря, "Экскалибур" только один. Но игроки-кузнецы называют свои самодельные мечи "Экскалибурами", поэтому на рынке их продается дохера.\*  
\* \*Правда, назвать оружие точно так же, как официальный "Экскалибур", нельзя. Поэтому появляются:\*  
 \* \*"Истинный Экскалибур"\*  
 \* \*"RE:XCALIBUR"\*  
 \* \*"Церемониальный Экскалибур"\*  
 \* \*"工кскалибур" (первые две "буквы" - кандзи, но шрифт похож)\*  
 \* \*"Супер Экскалибур"\*  
\* \*И т.д. Это сделано в том числе для борьбы с мошенниками, которые продают новичкам подделки, похожие на настоящий Экскалибур (который условно назовем настоящим).\*  
\* \*Но иногда встречаются и "Экскалибуры", созданные игроками с такой страстью, что они превосходят оригинал. Так что нельзя однозначно назвать все подделки говном. Это своего рода лотерея.\*  
  
---  
  
\*\*