Глава 59  
  
: Вкладывая Мысли в Мгновение. Часть Седьмая\*\*  
  
Похоже, дыра в какой-то момент изгибалась, превращаясь в горку. Незаметно падение сменилось скольжением, а потом и разгоном. В конце концов, я на невысокой скорости вылетел из дыры в скрытую зону. Но важнее было другое:  
  
«Сдохни!»  
«Ах ты ж, блядь! Точно, кроличий слух всё уловил!»  
  
Не хотелось красить ник в красный из-за такой хуйни, поэтому я напал с голыми кулаками. Но Катсу, хоть и мудак, но про-геймер – легко увернулся.  
  
«Блядь… Не будь это ШанФро, я бы тебя отпиздил».  
«Не будь это ШанФро, я бы тебя пнул в дыру, пока ты сомневался».  
«Вы оба, дружите! Дружите, господин!»  
  
Ха-ха, что ты говоришь, Эмуль? Это ещё мирно. Будь мы реально врагами, уже раз по пять бы сдохли оба.  
  
«Вот она, скрытая зона Пенсилгон… 'Слёзное Подземное Озеро'?»  
  
Впереди расстилалось глубокое синее подземное озеро, от которого поднималось свечение, похожее на снег. Хоть и без особой фэнтезийной вычурности, но вид был очень красивый. Это и было то самое место, которое Пенсилгон назвала «бонусной зоной» для гринда – скрытая зона Железных Руин Древних Богов, «Слёзное Подземное Озеро».  
  
«Говорят, рыбалка здесь – это и есть гринд… Честно говоря, верится с трудом».  
«Ну, попробуем – узнаем. Сказано же: порыбачишь – поймёшь».  
  
Лично я рыбалку не люблю… Вернее, те рыбалки (ксоге), в которые я играл, были слишком реалистичными – рыба клевала раз в полчаса из-за ебучего рандома.  
Кстати, я выловил все виды рыб и даже секретного босса – синего кита – и получил платину. Как в игре с упором на реализм можно удочкой вытащить самое большое млекопитающее в мире? Спрашивать не стоит. «Реализм» в ксоге нарушается легче, чем устное обещание.  
  
\*\*\*  
  
«О, клюнуло, клюнуло».  
«Да блядь, какая несправедливость с Удачей!»  
«Рыбка ловится, господин!»  
  
Фу-ха-ха, Удача – лучший стат! Сделав Катсу, который до сих пор сидел с пустой удочкой, максимально самодовольное лицо, я вытаскиваю шестую рыбу… или рыбу?  
  
\* \* \*  
  
\*\*Лосось Живого Потока\*\*  
Лосось, обитающий в потоке жизни. Его мясо восстанавливает здоровье съевшего, а икра – отличный магический катализатор.  
Великая земля тоже жива, в ней течёт кровь и жизнь.  
  
\* \* \*  
  
Выглядит как слабо светящийся серебристый лосось, а описание пиздец какое пафосное. Люблю лосося в салате хидзу-намасу. У нас дома отец каждый год привозит лосося с рыбалки, так что едим его довольно часто.  
  
«Даже с учётом Удачи, что-то слишком хорошо клюёт…?»  
«К счастью, у меня был великий учитель по рыбалке».  
  
Великий учитель (отец), который ловит всё – от корюшки до марлина. Пока я всерьёз не увлёкся играми, часто ездил с ним на рыбалку. Сейчас думаю, это был его хитрый план, чтобы затащить меня в мир рыбалки.  
  
«Так, ну, ловим пока…»  
«Санраку, вон там, не?»  
«Ч-что-то всплывает, господин!»  
  
Началось. Мы с Катсу убираем удочки в инвентарь и готовимся к бою. Озеро забурлило, и из водяного столба появилось \*оно\*.  
  
«О-огромный змей, господин?!»  
«Вот и он, Озёрный Змей Живого Потока!»  
  
Это и есть тот самый «танк опыта», как выразилась Пенсилгон… В данном случае «танк» – не в смысле защитника, а хранилища. Монстр, которого нам предстоит убивать снова и снова.  
  
«Длинный, пиздец! Придумай сокращение!»  
«Тогда Угорь».  
«Как-то без души!»  
  
Рога, клыки, чешуя – по всем признакам это озёрная версия морского змея… сирпента, часто причисляемого к драконам. Но его обтекаемая, плавная форма больше напоминает угря с рогами, которому придали драконьи черты… по крайней мере, мне так кажется.  
  
Первая атака – рывок с укусом. Мы с Катсу легко уворачиваемся и начинаем атаковать.  
  
«Для разминки, давай максимальный урон… 'Чёрный'!»  
«Резво начал, Катсу… Тогда и я покажу новое оружие!»  
  
После того как Лунный Заяц【Растущий Полумесяц】 и 【Убывающий Полумесяц】 стали недоступны из-за требований к уровню, единственным оружием остались Озёрные клинки, которые я почти не улучшал с момента создания в Секандиле. Эту проблему решила Биирак, сказавшая: «Если проблемы с оружием – обращайся ко мне».  
Открыв оружейную лавку в Лагонии, я заказал новое оружие из материалов тех несчастных Имперских Пчёл, которые пострадали от побочного ущерба, а также улучшил Озёрные клинки.  
  
«Имя им – 'Имперские Пчелиные Парные Клинки'!»  
«Ух ты! Круто, господин!»  
  
Правый клинок с тонким лезвием… кажется, сломается, если рубануть со всей дури. Сделан из материалов Королевы Пчёл, тип – эсток. Золотой с чёрным узор из панциря королевы и серебряное лезвие из обработанного жала создают контраст, который и выглядит заебись.  
Левый клинок, наоборот, короче, типа кинжала для парирования – мангоша. Сделан из материалов подчинённых королевы, он выглядит скромнее рапиры справа, но его задача – подчёркивать атаку правого клинка и защищать владельца.  
Лично мне такие парные клинки разной формы пиздец как нравятся, хотя в фуллдайве ими управлять немного сложнее.  
  
«Хватит выёбываться, помоги лучше!»  
  
Катсу, который так резво бросился в атаку, похоже, не рассчитал разницу в уровнях. Теперь он бегает от атак Угря, собрав всё агро. Услышав его вопль, я снова сжимаю Имперские Пчелиные Парные Клинки и бросаюсь к Угрю. Внимание Угря сосредоточено на Катсу – шанс для атаки.  
  
«Ну-ка, покажи мне урон с учётом бонусов!»  
  
Правый клинок, окутанный эффектом Спирального Края, вонзается Угрю в бок… это же бок? Короче, вонзается, и спираль разбрасывает полигоны.  
Но это ещё не всё. У этих Имперских Пчелиных Парных Клинков правый и левый имеют разные эффекты. Правый клинок даёт бонус к колющим атакам и скиллам, а также имеет ещё один эффект.  
  
«ДЖИИ-А-А-А?!»  
«Ага, понятно. Лукаорн, сука… У него такой удобный эффект был по умолчанию».  
  
Бок Угря, поражённый правым клинком, несущим в себе атрибут жала Королевы Пчёл, повреждён не так, как от обычной атаки. Мясо будто вырвано, рана остаётся. То, что кровь и мясо заменены полигонами – это так, для красоты. Это эффект «Разрушающего Яда», которым обладает правый клинок Имперских Пчелиных Парных Клинков.  
  
В этой игре некоторые виды оружия, скиллы, магия… а иногда и атаки некоторых монстров обладают «Атрибутом Разрушения». Например, если враг с мечом ударит тебя по руке, и у него нет атрибута разрушения, то даже если он ударит со всей силы, ты получишь большой урон, но руку тебе не отрубят.  
Но укус Лукаорна или некоторые другие атаки могут полностью уничтожать части тела игроков и мобов. Обычно, даже если бить обычным оружием в одну точку, пока не кончится ХП, руку не отрубишь. Но оружие с атрибутом разрушения может это сделать.  
  
…………Единственное применение, которое приходит на ум – злоупотребление этим в ПК. Наверняка за такое предусмотрены штрафы, карма-поинты, или как их там, и они начисляются в большем объёме.  
  
Вернёмся к теме. Этот «Разрушающий Яд» правого клинка немного особенный. Он заражает атакованную часть тела и постепенно применяет атрибут разрушения, как дот. Причём чем больше ударов подряд, тем сильнее яд проникает и тем больше дот. Типа, отложенный атрибут разрушения?  
А скилл «Спиральный Край» наносит много ударов. Если все они попадут, включая криты…  
  
«Значит, можно создать уязвимое место там, куда ударил!»  
  
Хотя, конечно, не всё так просто. Чтобы применить атрибут разрушения, нужно нанести достаточно урона. И быстрее просто бить монстра по голове, пока он не сдохнет, чем отрубать ему конечности.  
К тому же, ни атрибут разрушения, ни Разрушающий Яд не действуют на всех мобов и игроков без исключения. Полезно это в основном против боссов, у которых изначально предусмотрено разрушение частей тела.  
  
Это я так понял объяснения Биирак, данные на её хиросимском диалекте + с учётом лора. Понятно, что «сопротивление моба» она называла «крепостью тела монстра», но это заебывает… Вспоминая, как сложно было переводить слова Биирак, я почувствовал горечь во рту.  
  
«Санраку-сан! Санраку-сан! Возвращайтесь из мира мыслей, господин!»  
«А? А-а, бой ид… блядь, опасно!»  
  
Едва успел отпрыгнуть в сторону. Думать во время боя – плохая идея! Точно!  
  
«Немного отвлёкся, извини».  
«Если ты сдохнешь, фронт рухнет, так что прекращай… давай!»  
«Понял… Оп!»  
  
Наш с Катсу одновременный Ответный Удар Уровня подбрасывает челюсть Угря, вызывая отшатывание.  
  
«Ну что, посмотрим, сколько с тебя опыта упадёт… Разделаем угря на три части».  
«Я бью руками, так что будет татаки из угря».  
«К татаки хорошо идёт имбирь мёга».  
«Прекрати внезапный фуд-террор!»  
  
\*\*\*  
  
Ну, хоть мы и круто начали, но завалить Угря, он же Озёрный Змей Живого Потока, который явно был рассчитан не на двух лохов средним уровнем меньше 30, оказалось пиздец как сложно, тем более в скрытой зоне.  
В итоге пришлось звать Эмуль на помощь. Уставшие морально, мы рухнули на землю, наблюдая, как Угорь взрывается полигонами.  
  
«Живучий… сука, какой же живучий…»  
«Явно не для двух лохов противник… был…»  
«Честно говоря, когда он даже после моей магии стоял как ни в чём не бывало, я чуть не сдалась, господин…»  
  
Но и награда была соответствующей. Я улыбнулся, увидев 10 новых очков статов. Катсу, похоже, тоже получил дохуя очков за левел-ап.  
  
«Ага, действительно, это выгодно».  
«Я аж 4 уровня поднял… Даже с учётом нашего низкого уровня, опыта он даёт дохерища».  
  
Теперь мои последние сомнения развеялись. Да, если просидеть тут две недели, сражаясь, то легко можно будет поднять уровень до 50… до предела, установленного Хранителем Гробниц Веземоном.  
  
«О, новый скилл выучил».  
«О-о».  
«Надо будет после гринда проверить в Садовнике Навыков (Скилл Гарденер), можно ли его соединить (коннект)».  
«Эй, ты что, опять про другую игру?»  
«А?»  
«А?»  
  
А?  
Между мной и Катсу повисла странная тишина.  
  
«Не, ну в ШанФро же база – комбинировать выученные скиллы и создавать合体特技 (гаттай токуги - комбо-скилл)? Это же игра про скиллы, в конце концов».  
«гаттай токуги»  
«А?»  
«А?»  
  
А…?  
Странная тишина сменилась разными эмоциями и выражениями лиц. У Катсу – смесь удивления и вопроса «Ты серьёзно, блядь?». У меня – удивление от осознания фатальной ошибки и сухая усмешка «Вы серьёзно, блядь?».  
  
«…В Фастеие же было обучение?»  
«…Я, Фастеию, Пропустил».  
«Бля-я…»  
  
Может быть… я пропустил что-то критически важное?  
  
«А-а… если честно, насколько важен этот Скилл Гарденер?»  
«Не то чтобы обязателен… Базовые скиллы, которые учатся сами, довольно хороши, так что и с ними можно воевать. Некоторые игроки даже специально играют без Гарденера… Но с ним выбор тактик увеличивается раза в два».  
«В ДВА РАЗА…»  
  
А-а, всё, пиздец, голова кружится.  
  
Осознав свою грандиозную ошибку, я почувствовал, что морально сломлен. Я поднял голову.  
Сейчас мне хотелось бы видеть небо и солнце, а не потолок этой пещеры.  
  
\* \* \*  
  
\*В: Конкретно, что будет, если постоянно ПКшить оружием с атрибутом разрушения?\*  
\*О: Даже вне города на тебя с некоторой вероятностью будут нападать охотники за головами. Если будешь совсем беспределить, они будут нападать толпой. К тому же, штрафы очень серьёзные. Настолько, что проще создать новый аккаунт и начать сначала.\*  
  
\*Позже, может, перепишу, но пока считайте атрибут разрушения аналогом «Разрушителя» из одной известной охотничьей игры (увеличивает накопление разрушения частей тела).\*  
  
\*И наконец-то раскрывается главная тупость героя. На вопрос «Почему в ММО про скиллы так мало внимания уделяется скиллам?» теперь есть ответ. Правильный ответ: «Потому что герой пропустил обучение и заходил только в самые необходимые места».\*  
\*Типичное явление: «Хочу быстрее в онлайн-мультиплеер, пропущу сюжетку», а потом оказывается, что без сюжета нет доступа к базовым предметам.\*  
  
\* \* \*  
  
\*\*