Глава 8  
  
: Птицеголовый против Змеюки\*\*  
  
«Атак теперь нужно больше, зато расходники экономлю, хули.»  
  
Я прикончил очередного Альмиража почти сломанным гоблинским топориком и пробормотал это себе под нос. Смертельный Тесак я берёг, а Парные клинки наёмника уже дышали на ладан. Конечно, это нубская локация, и по идее, я должен выносить тут всё одним левелом, но…  
  
«…Вон оно, кажется.»  
  
Вдалеке виднелись какие-то постройки — это наверняка второй город, Секандил.  
Лес… на карте он назывался «Лес Бесчинствующих Тварей»… так вот, этот лес и дорогу к Секандилу разделяло ущелье, через которое был перекинут один-единственный подвесной мост. А перед мостом, словно страж, преграждая путь… точнее, свернувшись клубком, лежала огромная змея. Она лениво высовывала язык, будто поджидая игроков, направляющихся в следующий город.  
  
«Типа полевой босс? Или босс локации? Похуй, в общем.»  
  
Пока эту тварь не завалишь, в Секандил не попасть. Рекомендуемый уровень — 10, рекомендуемое количество игроков — трое. Хуй знает, справлюсь ли я в соло. Возможно, придётся выложиться по полной, иначе реснусь в Фастее.  
Стоп. Респавн через «сон» — это же, блядь, значит, что весь лут из инвентаря пропадёт? Эта мысль заставила меня стиснуть зубы. Придётся проходить без смертей, чисто из принципа, чтобы не проверять эту хуйню на практике.  
  
«Змееподобные монстры… Обвивание, укус, заглатывание, яд, сброс кожи… Ну, это стандартный набор атак.»  
  
Если эта змеюка не начнёт внезапно взрываться или вытворять ещё какую-нибудь хуйню в стиле «удивим игрока неожиданным дерьмом», то я должен справиться своим скиллом. Надеюсь.  
  
«Кажется, когда соло-игрок или пати начинает бой с боссом локации, другие игроки и мобы вмешаться не могут.»  
  
Честно говоря, я не против внезапных замесов, так что немного обидно, но то, что можно драться с боссом один на один без риска получить удар в спину, — это заебись. Я немного потренировался (\*\*\*\*\*\*) в кустах, подготовившись к бою, а затем вышел из укрытия и бросил вызов боссу локации «Лес Бесчинствующих Тварей» — Ненасытной Змее.  
  
\* \* \*  
  
Имя у неё, конечно, пафосное, но это ж босс для нубов. Движения предсказуемые, никаких ваншотящих атак сходу.  
С таким аватаром, который слушается меня почти идеально, я думал, что пройду её без единой царапины… Ха, как же, блядь.  
  
«Бля-я-ядь!!»  
  
С характерным треском мой Парный клинок наёмника превратился в облако полигонов. Это наглядно показало, насколько прочная шкура у этой Ненасытной Змеи.  
Проебался. Да, босс для нубов, но идти на него с почти сломанным оружием — это была пиздецки тупая идея. Змея, которая казалась неповоротливой, неожиданно плавно скользнула по земле, широко разинув пасть, и бросилась на меня.  
Я увернулся, извернувшись всем телом, и активировал Кулачный Натиск. Серия ударов, которую сложно назвать боевым искусством, обрушилась на бочину змеи.  
  
(Опа, похоже, каждый удар кулаком имеет отдельный шанс крита.)  
  
Я всадил в неё около десяти ударов, и пару раз почувствовал особенно сильную отдачу. Значит, критует не весь скилл целиком, а каждый удар отдельно. Неплохо. Получив по ебалу такую порцию урона, пусть и без эффекта отбрасывания, Ненасытная Змея всё же отшатнулась.  
Пользуясь моментом, я провернул трюк, который оттачивал заранее, — быструю смену оружия. В играх, где можно таскать несколько пушек, это пиздецки важная техника. Я достал свой козырь, который берёг до последнего, — два Смертельных Тесака — и взял их в обе руки.  
  
Лезвия тесаков были тёмно-красными, будто впитали кровь всех своих жертв. Полуголый мужик с ебанутой птичьей башкой, вооружённый двумя тесаками, стоял напротив огромной змеи, преграждающей путь к новому городу. Выглядело это, наверное, пиздецки комично, но для меня, крит-дамагера со стеклянной защитой, это был оптимальный вариант.  
  
«Телепортироваться сквозь текстуры не умеешь? Слабак!!!»  
  
Если ты не можешь внезапно переместиться мне за спину, атаковать невидимыми ударами или превратиться в ходячую ваншот-зону, то ты мне не противник!  
  
«Сейчас я тебя на три части разд… БУЭ-Э-Э?!»  
  
Кстати, когда дерёшься со змееподобным монстром, на какие части тела нужно обращать внимание?  
Большинство скажет — на голову и хвост. Логично, у них же нет рук и ног, поэтому атакуют они в основном укусами, обвиванием или ударами хвоста.  
Именно поэтому я, блядь, никак не ожидал, что эта тварь выстрелит в меня какой-то слизью… похожей на дерьмо… из дырки рядом с хвостом! Какого хуя?! Я не успел увернуться, и эта херота… да, походу, это реально было говно… попала прямо на меня.  
  
К счастью, игра не стала добивать меня полным реализмом с запахом, но по всему телу разлилось омерзительное ощущение, будто меня облепили тёплыми, мокрыми компрессами. Это было почти так же хуёво, как и вонь.  
Но самое хреновое было другое.  
  
«Пиздец…»  
  
Моё ХП начало тикать вниз каждую секунду. ДоТ урон. То есть…  
  
ЯД, БЛЯДЬ!  
  
\*Примечание автора-геймера:  
- Ненасытная Змея: Босс локации Лес Бесчинствующих Тварей, обязательный для прохождения в Секандил. Атаки захватом и укусом легко читаются, так что если сохранять спокойствие, босс простой. Но когда её ХП падает до определённого уровня, она без предупреждения использует атаку ядовитым говном. Урона нет, но накладывает статус «Яд» с постепенным уроном.\*  
  
\*\*\*  
  
\*\*