Глава 84  
  
: Прогулка Воздухоочистителя\*\*  
  
Каньон Древних Душ. Говорят, это место стало полем решающей битвы в большой войне, случившейся чуть позже Эпохи Богов… когда человечество ещё не достигло нынешнего уровня цивилизации.  
По иронии судьбы, войну пришлось прервать из-за вмешательства монстров. Но множество погибших породило миазмы, которыми пропиталось это место, и оно стало гнездом нежити, ненавидящей живых.  
Шли годы. Теперь это место поглощает не только души погибших в той войне, но и забредших сюда монстров, и смельчаков, пытавшихся его освоить. Опасная зона, до сих пор источающая смерть и проклятия…………  
  
Так, понизив голос и изображая рассказчика страшилок, Эмуль описала мне зону «Каньон Древних Душ».  
К сожалению для неё, у меня довольно высокая устойчивость к хоррорам. Я играл и в хорроры с побегушками, и в те, где во второй половине дают дробовик и игра превращается в зомби-шутер. Ксоге в жанре хоррор, и без того нечестном, – это вообще пиздец. Злые духи, носящиеся со скоростью спринтера – это уже не страшно, а смешно.  
Ладно, это неважно. Важны особенности зоны Каньон Древних Душ.  
  
«По всей зоне висят миазмы, источаемые боссом. Долгое нахождение в зоне вызывает статус 'Проклятие'. К тому же, половина монстров использует дебаффы и проклятия. Типичная зона, которая заебывает игрока по пути к боссу…»  
«Поэтому нужно брать с собой святые предметы или священников, господин!»  
  
Либо покупать дорогущую «Святую Воду» в Фосфошие, либо идти в пати с кем-то класса священник, кто может использовать магию «Очищение», снимающую проклятие. Иначе придётся постоянно терять ХП от проклятия и терпеть неприятные ощущения. Да, действительно заебистая локация. Но…  
  
«…Слышь, Эмуль. Кажется, я стал слишком сильным».  
«Похоже на то, господин…»  
«Вокруг тебя воздух аж чистый какой-то».  
  
\*\*\*  
  
Эффект Проклятия Лукаорна: неуязвимость к магии и проклятиям слабее его силы.  
Эффект Проклятия Лукаорна: монстры ниже уровнем убегают от носителя «проклятия».  
  
Эти два эффекта – и минус, и плюс – от двойного Проклятия Лукаорна (на теле и ногах) создавали вокруг меня зону чистого воздуха, отталкивающую миазмы. К тому же, мой уровень, не пониженный штрафами и значительно выросший после битвы с Веземоном, легко превышал рекомендуемый для этой зоны…  
  
«Смотри, Эмуль, какие они слаженные. Наверное, при жизни служили в армии со строгой дисциплиной».  
«Скорее всего, они просто все вместе убегают, господин».  
«Хоть и боятся ночного владыку, но виверна-зомби аж летать разучилась».  
  
Глядя на ковыляющую прочь гниющую виверну, мы шли по дну каньона, как на прогулке.  
  
«Слушайте, а может, не надо было спускаться на дно? Можно было просто идти по краю обрыва…?»  
«Если ты самоубийца – валяй. А я пас».  
«Наверху (!!!) Каньона Древних Душ прячется ку-у-уча Кристальных Скорпионов, господин. Если хоть один заметит, через десять секунд их будет в десять раз больше…»  
  
И уровень у них, говорят, больше 100. Ха-ха, монстры 100+ уровня нападают толпой? Это страшнее любой предыстории этой зоны.  
Ну, с точки зрения геймдизайна, это, наверное, сделано, чтобы игроки не срезали путь. А когда станут сильнее Кристальных Скорпионов, смогут и отомстить, и сократить дорогу. По крайней мере, путь между Фосфошие и следующим городом Эйдольтом станет короче.  
  
«Хм-м… Понимаю, что это просто проходная локация, но когда всё так легко, аж хочется… подраться».  
  
Впереди, цокая копытами, приближался монстр. Увидев меня, он не убежал. Стоп, а он вообще меня видит?  
  
«Дюллахан, значит… Неплохо. 'Конь и мечник' – я как раз недавно сражался с ультимативной версией этого».  
  
Всадник без головы, конь без головы. Наверное, при жизни был знатным рыцарем. Облачён в доспехи, едва сохранившие свою форму. Величественно управляя безголовым конём, он приближался к нам.  
  
«А-атакуем первыми, господин?..»  
«Стоять (Стэй), стоять (Стэй). Может, он разумный и с ним можно поговорить (NPC)?»  
«Дурак! У Дюллахана рта нет!»  
«Убья-а-а! Он меч достал, господи-и-ин!!»  
«Ха-ха, ваша правда! Вперёд! Охота на Дюллахана! Извините, защита от миазмов – на вас!»  
  
Достаю Имперские Пчелиные Парные Клинки, отремонтированные и с восстановленной прочностью. Бросаюсь навстречу несущемуся на меня Дюллахану. Ну что, начнём тестить новые скиллы!  
  
«Зажигаем! Зажигание!»  
  
Скилл, который можно использовать только в начале боя, но зато гарантированно в любом бою. Идеально подходит для «зажигания». В течение тридцати секунд после начала боя постепенно повышает Ловкость и Силу. Эффект длится минуту, то есть тридцать секунд греем движок, а потом тридцать секунд жжём на полную… Наверное, так.  
  
Хоть первые тридцать секунд и не на полную мощность, но статы растут. Дюллахан кидает в меня какой-то шар из миазмов. Уворачиваюсь, сделав шаг в сторону на бегу.  
Хоть у коня и нет головы, и он не ржёт, но по подготовке видно, что он собирается атаковать. Он несётся на меня на полной скорости, не сбавляя ход, видимо, собираясь затоптать.  
  
«Примерная скорость… начало атаки… три, два… Прыгаю сейчас!»  
  
Подгадав момент, делаю три шага назад и использую Смертельное Искусство Клинка【Водное Зеркало Луны】… Форма Три? Оно эволюционировало.  
Рассчитываю позицию безголового коня через несколько секунд и положение хитбокса 【Водного Зеркала Луны】, корректируя его шагами назад. То ли мой скилл вырос после битвы с Веземоном, то ли из-за возросших статов тело двигается плавнее, то ли просто рандом удачно лёг.  
Что будет, если конь, по своей природе, попытается резко развернуться на бегу из-за агро сзади? Да ещё и в противоположную сторону?  
  
«Ух ты, соболезную».  
  
Безголовый конь, попытавшийся развернуться в неестественной позе, опрокинулся. Дюллахан, выброшенный из седла по инерции и центробежной силе, полетел по воздуху. Я бы порадовался, но причина, по которой я пожалел Дюллахана, – в направлении его полёта стояла Биирак с занесённым кувалдой…  
  
«А ну лети сюда… Мегатонный Удар!»  
  
\*БОГОН!\* – Раздался звук удара, явно не от слабой атаки. Дюллахан, вылетевший из седла, получил удар такой силы, что его грудная клетка разлетелась вдребезги, и он полетел дальше по воздуху. Мне аж самому больно стало… Но жалости не будет. Раз он не убежал от моего «проклятия», значит, он выше меня уровнем. Если расслаблюсь, могу и сдохнуть.  
Хер знает, сколько Силы было в том ударе, но Дюллахан пролетел дальше, чем его отбросило от падения с коня, и летел прямо на меня. Можно было бы атаковать его при падении, но ради теста скиллов попробую кое-что другое.  
  
«Лунный Прыжок, и Прыжок через Шесть Лодок!..»  
  
Прыжок через Шесть Лодок – увеличилось количество прыжков с бонусом к дальности и силе скилла. Лунный Прыжок – даёт бонус к прыжку вверх. Использую оба скилла и одним махом взлетаю на ту же высоту, что и Дюллахан, который начал падать под действием гравитации. Честно говоря, атаковать в воздухе особого смысла нет. Но я думаю, что такие эксперименты могут привести к открытию новых возможностей скиллов.  
  
«Цель – воздушный прыжок!..»  
  
Активирую «Ближний Бой». И провожу удар ногой в падении («Топот Ненависти») по Дюллахану, находящемуся в полёте… то есть, в состоянии оглушения. Удар приходится точно в раздробленную Биирак грудную клетку, как соль на рану. Дюллахана впечатывает в землю. Я тоже приземляюсь, выровняв тело в воздухе… Урон от падения? Похуй! Безголовый конь ещё не встал. Сначала разберёмся с Дюллаханом.  
Раз уж мой уровень теперь выше, чем у Эмуль, использование её помощи – это не паразитирование.  
  
«Эмуль! Магию готовь!»  
«Есть!»  
  
Убедившись, что Эмуль начала кастовать Дополнительное Заклинание, проверяю позицию Биирак. Она снова замахнулась кувалдой, как бейсболист. Этот кивок челюстью – знак, чтобы я отправил его к ней?  
  
«Ах ты ж сука! Помогать NPC – это базовый навык в ксоге!..»  
  
Ситуации, когда нужно дать NPC нанести последний удар для завершения квеста, или когда только NPC может нанести урон врагу, – обычное дело даже не в ксоге. Поэтому умение ассистировать важно. Особенно в боях, где смерть NPC означает гейм овер. От ИИ там зависит всё, так что хочешь не хочешь, а научишься контролировать поле боя.  
  
«Траектория полёта, позиция, дистанция… Окей, план готов!»  
  
Подхватываю кастующую Эмуль левой рукой и несусь к поднимающемуся Дюллахану. Активирую «Ближний Бой». Сжимаю правый кулак и целюсь в солнечное сплетение Дюллахана.  
  
«Жри силу трёхзначной Удачи!»  
  
«Рука Удачи» вонзается в солнечное сплетение Дюллахана. Даже нежить, нечувствительная к боли, не может игнорировать удар такой силы в уязвимое место. Тело Дюллахана складывается пополам. Я выставляю левую руку с Эмуль вперёд, как пистолет.  
  
«Назовём это Кроличья Пушка【Ладонь-Турель】!..»  
«Кх..! 【Магический Край】!»  
  
Эмуль, явно желавшая что-то возразить, сдержалась и выпустила магический клинок в Дюллахана. Хоть и нехотя, но она тоже прокачалась, пока сопровождала меня и Катсу на гринде.  
Магический Край, выпущенный в упор, попал точно в цель. Усиленный Дополнительным Заклинанием, удар отбросил Дюллахана назад. И траектория его третьего полёта вела прямо к…  
  
«Титанский Взрыв!»  
  
Если предыдущий Мегатонный Удар звучал как \*БОГОН!\*, то нынешний Титанский Взрыв… ну, скажем так:  
«ГВАААРАГОАГАКИИИН! – примерно так».  
«Санраку-сан! Вы как-то небрежно со мной обращаетесь, господин?!»  
«Держи морковку».  
«Ура!»  
  
Сунув Эмуль морковку (взятку), я проводил взглядом Дюллахана, улетевшего в закат с поистине впечатляющей скоростью.  
  
\* \* \*  
  
\*На самом деле, так как похожие движения являются триггером для изучения скиллов, пробовать разные действия – это правильный подход к игре.\*  
\*Просто добавь «-of the Dead» к названию, и сразу появятся зомби, да?\*  
  
\* \* \*  
  
\*\*