Глава 9  
  
: Беги, сука, беги, пока не сдох от ДоТа!\*\*  
  
Признаю, я недооценил РуШа.  
Думал, это казуальная хуйня для массового игрока, типа, напрягусь немного и пройду.  
«Травки не нужны, пройду без урона ^^» — ага, размечтался. Прохождение Фейриксоса явно вскружило мне голову, я возомнил себя охуенным профи. За это Ненасытной Змее даже спасибо сказать можно.  
Но, блядь, оправдаться тоже хочется!  
  
«КАКОГО ХУЯ ЗМЕЯ СТРЕЛЯЕТ ГОВНОМ?! КТО МОГ ТАКОЕ ПРЕДПОЛОЖИТЬ, БЛЯДЬ?!»  
  
Ты ж, сука, на дракона похожа, хоть немного гордости имей!  
Открываю статы, проверяю ХП. 28… Прошло секунд двадцать с тех пор, как меня обдали дерьмом, значит, урон — 1 ХП за десять секунд (скорее всего, процентный). Осталось 28 ХП, точнее, уже 27. Двести семьдесят секунд. Четыре с половиной минуты, блядь! Это мой лимит времени.  
Сколько бежать до Секандила? Как рассчитать стамину, чтобы не сдохнуть по дороге? И сколько ХП осталось у этой ебучей змеи?! Сука, как же бесит, когда не видно полоску здоровья врага!  
  
«Блядь, надо валить её быстро!!!»  
  
Спидраны — не моя тема, но опыт в убийстве боссов на время у меня есть.  
Смертельные Тесаки, система критов в РуШа, защита и ХП змеи… Собираю всю инфу и пытаюсь найти решение.  
  
Криты в этой игре, похоже, срабатывают не рандомно, а когда твой удар попадает идеально или в уязвимое место.  
А стат удачи увеличивает шанс крита в первом случае.  
То есть, если крит проходит при ударе ровно под 90 градусов, то с высокой удачей он пройдёт и при отклонении в 1-2 градуса. Что-то типа того.  
  
Теперь Ненасытная Змея.  
У змееподобных монстров слабое место обычно голова, но эта тварь, несмотря на размеры, довольно шустрая. По идее, её надо бить толпой: одни держат башку, другие дамажат.  
Но я один, так что целиться в голову — только время терять.  
Что делать? Остальные части тела либо слабо дамажатся, либо защищены толстой чешуёй… Но если нет слабого места, его надо создать, блядь!  
  
«ВОТ ТУДА!!!»  
  
Хорошо, что Смертельные Тесаки — это тип тесаков, а не топоров. Будь они как китайские кухонные ножи, колющий удар мог бы засчитаться как дробящий.  
Использую Скорпиус. Острие тесака вонзается в бок змеи, разрывая чешую и обнажая рану (из полигонов, конечно).  
  
Змее это явно не понравилось. Она начала извиваться, пытаясь схватить меня. Но я уже изучил твои атаки, сука!  
Использую Степ-чечётку, уворачиваясь и прижимаясь к ране.  
Как только змея заканчивает атаку, я перехожу в контрнаступление.  
  
«Стамина! 5 за удар!!»  
  
Выносливость ещё не восстановилась после уклонения, так что атаковать можно только три раза.  
Если стамина кончится, перс встанет в дебильную позу усталости. Я уже проверил: после попадания Скорпиусом на враге несколько секунд висит дебафф «Рана».  
Я бью по этой импровизированной уязвимой точке, и проходят криты! Ненасытная Змея отшатывается. Я быстро проверяю стамину и кулдаун скилла.  
  
«СДОХНИ, ТВАРЬ!!!»  
  
Стамины на Скорпиус хватает… Успел.  
Попадание Скорпиусом — крит… Оба клинка кританули!  
Из раны змеи брызнули полигоны. Мне даже показалось, что Смертельные Тесаки на мгновение вспыхнули.  
Взрыв полигонов распространился по всему телу змеи, и её туша разлетелась на куски.  
  
«Да! Да, блядь, есть!!!»  
  
Поза усталости реально ощущается как усталость… Блядь, некогда! Лут! ХП! Стамина! Время!!!  
  
Хватаю весь дроп, не глядя, запихиваю в инвентарь. Проверяю стамину — восстановилась. И бегу.  
Пиздец, пиздец, пиздец! ХП уже меньше десяти! У этой говнозмеи все атаки такие долгие, сука!  
  
«Бежать, бежать, бежать!!!»  
  
Обычно люди, наверное, боятся смотреть вниз с подвесного моста, но мне похуй! Я несусь по нему со всей дури.  
Осталось 6 ХП! Пятьдесят секунд, чтобы добежать до города и… купить противоядие?! Нет, блядь, сначала обновить точку респавна!  
Сука, стамина кончается! Приходится идти шагом, чтобы она восстановилась. Это пиздец как медленно! Я не успею… Стоп.  
  
«Я же завалил босса локации в соло! Весь опыт мне!… БИНГО!!!»  
  
Уровень апнулся! И очки статов дали!  
Мозг уже плавится, но я кое-как вижу 30 очков и вкидываю их поровну в СТМ (Выносливость) и СКО (Скорость).  
  
«УО-О-О-О-О-О-О-О-О!!!»  
  
С удвоенной скоростью и выносливостью я врываюсь в Секандил.  
  
\*Примечание автора-геймера: Кстати, змеиные монстры типа «◯едная Змея» — это целая серия. Так что опытные игроки постоянно с ними дерутся. Говорят, есть даже целые группы игроков, которые фармят исключительно этих змей.\*  
  
\*\*\*  
  
\*\*