Глава 93  
  
: Прошлое Всегда Бьёт в Спину\*\*  
  
«То, что мы ищем, на поверхности… среди этого хлама не найти».  
«И что делать, господин?»  
«Искать дверь. Марёкунъёюнитто – это, по сути, инструмент кузнеца Эпохи Богов».  
«То есть, ищем мастерскую».  
  
Биирак кивнула. Мы начали искать вход в эту мастерскую. Раз уж это место обязательно нужно посетить для получения профессии «Древний Мастер», то вход не должен быть спрятан так же хитро, как Тайный Сад в Тысячецветном Лесном Гроте, который сложно найти, даже зная о нём.  
  
«Хотя среди этих руин найти дверь – тот ещё геморрой».  
  
Гигантские рёбра, воткнувшиеся в землю и поддерживающие свод этой зоны. Внутри – повсюду обломки каких-то строений, валяются неактивные големы, всё это поросло травой из-за времени. К тому же, ночь, видимость хреновая. Я начал немного жалеть, что мы начали прохождение вечером.  
  
«Нет тут какого-нибудь навигатора к цели?»  
«Если бы было так просто, я бы и одна пришла. Тут нужно искать всерьёз, поэтому я и откладывала».  
«Ясно».  
  
Это игра, поэтому у игроков почти бесконечное число жизней и возможность обмениваться информацией. А для NPC долгое исследование опасной зоны без гарантии выживания – дело рискованное.  
В оффлайн-играх время останавливается при сохранении. А в ММО – идёт, даже когда ты оффлайн. Вот и разница. Игры про спокойную жизнь часто синхронизируются с реальным временем, но это сейчас неважно.  
  
«Тогда, может, разделиться для поисков?..»  
«Нет, в целях безопасности лучше разделиться на две группы! Да, очень разумно!»  
  
Почему так… А-а, понятно.  
  
«И как делимся?»  
«Я с Птичьим Человеком пойду».  
  
Биирак, Арамис смотрит на тебя так, будто мир рухнул. Ты специально? Специально, да?  
  
«Разделиться я не против. И Арамису я могу спокойно доверить Эмуль».  
«Эй, а мне не доверяешь?»  
«Ты же из тех, кто с радостью бросается на Семь Сильнейших…»  
  
Хм-м, не поспоришь. Но всё же, хочется поддержать подкаты Арамиса к NPC…  
  
«М-можно ведь, Арамис?»  
«Ради… просьбы девы…!»  
  
А, ты так легко сдался? Мои душевные терзания ничего не значат по сравнению с одним словом Биирак? Ладно.  
  
«……Стоп, а моё мнение никого не интересует, господин?»  
«Подчиняйся старшим (по уровню)».  
  
Итак, мы разделились на две группы: я и Биирак, Эмуль и Арамис. Начали поиски цели.  
  
\*\*\*  
  
«Опа!»  
«Орья!»  
  
Голова голема, похожего на ежа, утыканного сломанными мечами, смялась. Биирак, использовав меня как трамплин, нанесла удар сверху вниз. Голем пошатнулся. В проёме между мечами на его туловище блеснуло ядро, похожее на драгоценный камень. Я проткнул его прямым мечом.  
  
«Блядь, не подумал, что коротким клинком не достану».  
  
Ёж-голем с уничтоженным ядром (E) развалился (meth). Мечи, разбросанные по земле, тоже исчезли полигонами, так как считались частью монстра, а не дропом.  
Осталась только каменная статуэтка. Поднимаю, осматриваю – похоже на женщину-рыцаря.  
  
\* \*\*Идол Отвергнутого Меча\*\*  
 Маленькое подобие себя, которое изредка создают самозарождающиеся големы.  
 Идол, созданный Соурдл-Големом, сильно привлекает внимание определённых монстров.  
 Чем сильнее Идол Отвергнутого Меча отвергает, тем сильнее он привлекает интерес.  
  
«Готов поспорить, 'определённые монстры' – это орки и гоблины».  
  
Женщина-рыцарь, но из тех, что 18+? Греховно, блядь.  
С трудом подавляю желание начать коллекционировать идолов. Снова смотрю на прямой меч, которым добил Соурдл-Голема.  
От ржавого куска металла, которым он был в руках Дюллахана-неудачника, не осталось и следа. Теперь это был двуручный меч… так называемый цвайхандер, с красивым клинком, отливающим красным.  
  
«Стоп, он что, стал длиннее?»  
«Это и есть его изначальная форма. Тот Дюллахан так его использовал, что за долгие годы клинок сточился и стал короче».  
«Хм-м… Может, подойдёт для тренировки с 【Двойным Полумесяцем】 и изучения новых скиллов».  
  
Имя ему – «Обезглавливающий Меч Пламенного Генерала». Раз уж это оружие, полученное таким сложным путём – ремонт дропа с редкого врага, – то и характеристики у него должны быть хорошие.  
Нет таких flashy способностей, как слияние с рукой или обращение атрибутов, но сохранился бонус к атаке по шее со времён Обезглавливающего Меча Потерянного Генерала-Скелета… вернее, это и есть его изначальный эффект. Плюс невероятная прочность – это просто замечательно.  
Чтобы вы поняли, насколько он прочный (тафнес) – он примерно в пять раз прочнее Озёрных клинков【Мод. 2】. К тому же, у него есть сопротивление к высоким температурам. Просто сказка.  
  
«Хотя он громоздкий, всё-таки парные клинки удобнее».  
  
Управление отличается от парных клинков, значит, и стиль боя придётся менять. Такое оружие – больше короткого меча, но меньше двуручника – неудобно использовать без хорошей защиты.  
Мои статы, как известно, защиту игнорируют, так что по идее такое оружие мне не подходит. Но из-за козыря в виде 【Двойного Полумесяца】 выбора нет.  
Вспоминая битву с Веземоном, я понял, что проблема – в нехватке скиллов для 【Двойного Полумесяца】. Большинство моих скиллов рассчитаны на лёгкий стиль боя парными клинками с упором на скорость и количество ударов. Поэтому нужны скиллы для прямого меча… нет, соединённый Лунный Заяц ближе к двуручнику, так что нужны скиллы для него.  
  
«Но говорят, скиллы не по профильной профессии качаются медленнее…»  
  
Отношения между профессией (Джобом) и навыками (Скиллами) в этой игре немного запутанные.  
Например, моя основная профессия – «Наёмник (Мастер Двух Клинков)». Это «Наёмник», специализирующийся на двух клинках.  
В целом, «Наёмник» плохо учит магию, зато легко осваивает оружейные скиллы. Особенно скиллы меча и рукопашного боя. Но так как у меня есть специализация «Мастер Двух Клинков», я легче осваиваю скиллы для парных клинков, коротких мечей в обеих руках и прочего оружия, которое держится по одному в каждой руке.  
Но есть и обратная сторона… Легче учу скиллы для парных клинков – сложнее учу скиллы для двуручников.  
Хотя, говорят, что теоретически, если достаточно долго качаться и пробовать, можно выучить любой скилл.  
Такие элементы, где изучение скиллов зависит от рандома, – это ад для спидраннеров. К тому же, если рандом совсем плохой, это может превратить игру в ксоге. Но в то же время, эта случайность добавляет игре глубины и атмосферы…  
  
«То есть, рандом – это дерьмо?»  
«Ты выглядишь так, будто постиг истину, но я думаю, ты ошибаешься».  
«Наверное…»  
  
Возвращаю мысли к текущей проблеме. Это как искать цель без карты. Чтобы найти место, где находится Модуль Управления Магической Энергией… «мастерскую», по словам Биирак, – нужно проявить дедукцию Шерлока Холмса.  
Во-первых, что такое «мастерская»? Биирак, как кузнец, имеет в виду место для создания оружия. Но я, с моей мета-точкой зрения, понимаю это как «производственный цех».  
Будь то уникальное оружие или массовое производство, сверхцивилизация вряд ли создавала что-то, стуча молотом по наковальне. Скорее всего, это было более научное место.  
  
«Значит, по форме зданий и состоянию окружения…»  
  
По крайней мере, точные работы вряд ли проводили на открытом воздухе во время боя с врагами. К тому же, должны были быть какие-то средства самообороны.  
Да, например, охранные и оборонительные (!!!) големы (!!!) вокруг.  
  
«Биирак, ищем место, где кучкуются големы, явно боевые, предназначенные для обороны и перехвата».  
«Ага, поняла».  
  
\*\*\*  
  
Големы, големы, големы, големы.  
Сражаясь то с невероятно живучими, то с непредсказуемыми тварями, мы изрядно устали.  
  
«Блядь… Что это за матрёшка… Рубишь её, рубишь, а изнутри всё новые, мелкие вылезают…»  
«Когда разбитая скорлупа зашевелилась, я уж думала, нам конец…»  
  
К счастью, она была пустая, как яичная скорлупа. Биирак разнесла её на куски, и мы вроде бы победили. Но самый маленький голем успел сбежать. Обидно.  
  
«Столько усилий, а толку ноль…»  
«Но раз того голема больше нет, то и препятствий на нашем пути не осталось».  
  
Впереди, среди полуразрушенных руин, виднелся… бывший лифт (!!!). Он находился там, где раньше сидел голем-матрёшка.  
Вокруг валялись неактивные големы с явно оборонительным вооружением, обращённые «наружу» здания. Лифт, ведущий под землю. И самое главное – в отличие от других зданий, которые мы исследовали, сюда можно было войти. Очень подозрительно.  
  
«Как глубоко там?»  
«…Похоже, довольно глубоко».  
  
Биирак подняла с земли кусок металла, похожий на деталь, и бросила его в открытую шахту лифта. Пошевелив своими чёрными ушами, она сделала вывод.  
  
«Так, и что делать… Вряд ли внизу есть подушка…»  
  
Хоть и не точно, но похоже, подземный уровень находится довольно глубоко. Просто так по стене не спустишься.  
Так, как бы спуститься безопасно, минимизируя риск?..  
  
«Верёвка бы сейчас пригодилась, Санраку».  
«Какое совпадение, у нас как раз есть археолог, он же охотник за сокровищами, с кучей верёвок».  
«О, отлично. Тогда давай…………»  
  
\* \* \*  
  
\*Ай-ай!\*  
  
\* \* \*  
  
\*Соурдл-Голем\*  
\* \*Самозарождающийся голем, утыканный мечами Эпохи Богов, как ёж. В критической ситуации стреляет иглами (мечами) во все стороны. Оружие с него не падает.\*  
  
\*Нестинг-Голем\*  
\* \*Голем-матрёшка. Внутри одного – другой, поменьше, и так далее. Последний – размером с гольф-мяч. К тому же, может дистанционно управлять сброшенными оболочками, так что если расслабишься – получишь удар в спину.\*  
\* \*Основное тело очень быстрое и при обнаружении сразу убегает. Опыта и предметов не получишь, пока не убьёшь основное тело. Поэтому его очень не любят.\*  
\* \*Кстати, та самая фигурка Святой-тян выпала именно с него, поэтому одно время его истребляли почти до полного исчезновения.\*  
  
\*Альфа-Юнит Голем IW4\*  
\* \*Рабочий голем с горелкой вместо руки. Работает над 'завершением' гигантского скелета, покрывающего Путь Останков Былой Славы. Но так как приказы давно не обновлялись, он бесконечно повторяет одно и то же действие. Наспех установленная программа перехвата заставляет его атаковать врагов.\*  
\* \*Смысл их существования давно утерян.\*  
  
\* \* \*  
  
\*\*