Глава 95  
  
: Неизвестность Скрывает и Добро, и Зло, и Глупость, Пока не Раскроется\*\*  
  
Наверное, этот голем изначально должен был спамить лазерами и щитами из своих четырёх рук, не подпуская игроков близко.  
  
«Но его неудача в том, что мы пришли фулл-атакующей пати».  
«Обычно это считается недостатком».  
  
Убей, пока не убили тебя – сильнейшая тактика, работающая почти во всех играх.  
Хоть это и был ивентовый босс, дропа с него не было. Я смотрел, как Пенсилгон подбирает своё копьё.  
  
«Это и есть твоё основное оружие?»  
«Ага. Чтобы его достать, пришлось пиздец как постараться. Короче…»  
«Краткость – сестра таланта».  
«15 убийств, 0 смертей против целого отряда в соло».  
  
Серьёзно? Вот это MVP.  
Я мельком видел это копьё во время гринда. Пенсилгон ловко покрутила его, остановила и приняла позу.  
  
«Святое Копьё Каледвулх. Одно из пяти 'Оружий Героя' в этой игре».  
  
Говорят, существует только по одному такому оружию для каждого из пяти типов: меч, копьё, лук, молот, посох. Владение им даёт доступ к особой профессии «Герой».  
Тут я задумался и пришёл к очень невероятному (забавному) выводу.  
  
«…То есть, ты – Герой?»  
«Суб-профессия. Основная – Мастер Демонического Копья».  
«Такая как ты – Герой? ШанФро конец».  
«А что? Герой – это же синоним ассасина, разве нет?»  
  
В этот момент рейтинг «Фраз, которые не должен говорить Герой» обновился. Кстати, предыдущий лидер – «Ради тебя я убью всех людей в мире (и реально убил)».  
И это была каноничная (!!!) концовка. Вот почему ксоге – это весело. Удивительно, да? Игра до самого финала была средненькой РПГ с немного кривым управлением и стандартным сюжетом, а в конце внезапно превращалась в мусоу против невинных мирных жителей, где игрок лично должен был зарубить всех NPC, с которыми подружился.  
Игра, ставшая ксоге только из-за концовки… Нет, скорее, это была божественная игра с запредельным уровнем злодейства – Злая Божественная Игра.  
Кстати, главная причина, по которой эту игру, которая с определённой точки зрения могла считаться божественной, заклеймили ксоге, – это то, что «милая героиня, с которой ты строил отношения всю игру, убивается в первую очередь ради того, чтобы присягнуть на верность внезапно появившейся героине, которая пиздец какая некрасивая».  
Моделька персонажа была сделана наспех, явно хуже других. Игроки, вынужденные клясться в любви «горилле со стрелками на глазах», взвыли от ужаса, что и низвергло эту злую богиню в пучину ксоге.  
  
«Но на самом деле, 'Герой' пиздец какой сильный по характеристикам. По умолчанию у него как бы две жизни».  
«Что? Имба-профессия?»  
«Ну, работает только когда экипировано Оружие Героя, так что не совсем универсально… Кстати, как это открыть? 'Сезам, откройся' сказать?»  
  
Если бы так открывалось, проблем бы не было. Даже без четырёхрукого голема-стража, эта плотно закрытая дверь вряд ли поддастся простому вышибанию.  
Возможные варианты: найти где-то ключ, выполнить какое-то условие, хакнуть, взорвать С4, поставить лимпетную мину… Стоп, опять всё сводится к силовому взлому?  
  
«А-а, может, вот для этого и нужно?»  
«Что, Катсу? Тут уник вряд ли поможет».  
«Заебал ты уже с этой шуткой».  
«Буду травить до гроба».  
«Ладно, сейчас я тебя в гроб и загоню».  
  
Кхм-кхм.  
  
«У Охотников за Сокровищами, да и вообще у археологических классов, есть общая магия 【Чутьё Наследия】. А когда я сменил профессию на Охотника за Сокровищами, я ещё и 【Чутьё Руин】 выучил».  
  
Чутьё Руин… Ясно. Магия, полезная в таких вот руинах.  
Катсу прикоснулся к двери и активировал магию. От его руки по всей поверхности двери побежали световые линии, похожие на корни дерева… и отскочили.  
  
«Успех этой магии зависит от уровня. А у меня сейчас 1-й уровень…»  
«То есть?»  
«Время для любимого развлечения Санраку – испытания рандома».  
  
Кстати, по словам Катсу, шанс успеха на 1-м уровне – около 15%. То есть, из десяти попыток восемь будут неудачными.  
  
«Бля-я-я-я…………»  
«К-какой-то очень прочувствованный вздох, господин?!»  
«У Санраку травма после того, как он три недели подряд фейлил рандом…»  
  
«Войны Минакокоро». Чтобы вылечить болезнь героини в этой игре, нужен был предмет «Персик Бессмертия». И он, сука, никак не падал. Три недели я его фармил. Потратил все выходные, не спал трое суток. Когда наконец-то его получил, сил на прохождение сюжета уже не осталось.  
Если бы это была игра вроде Юнайт Раундс, где на рандом изначально не надеешься, – ладно. Но когда обычный рандом фейлится бесконечно – это пиздец как тяжело. Особенно если это необходимо для продвижения по сюжету.  
Делать такие необходимые элементы рандомными – это признак тупой ксоге. Что я хочу сказать? Какого хуя во время спасения мира я должен три недели подряд выращивать персики в саду?! После этого я при виде персиков испытывал головную боль, боль в желудке, тошноту и озноб. Персики, персики, персики…  
Кстати, в этой игре была ещё и концовка, разбивающая психику – главный герой внезапно влюблялся в гориллу со стрелками на глазах (финального босса) и убивал всех своих товарищей.  
  
«Санраку после прохождения 'Войны Мина-убийства (!!!)' был в таком состоянии… С пистолетом и лопатой врывался во вражеский отряд и вырезал всех. Засовывал динамит в танк и делал взрывной миксер для фарша. Просто берсерк… Но со стороны смотреть было пиздец как весело, ага».  
«Не тебе говорить, тому, кто предугадывал точки респауна вражеской команды и минировал их».  
  
Ставить дистанционно управляемую взрывчатку среди реагирующих на движение мин – вот это высший пилотаж подлости.  
Пока мы так препирались, дверь со звуком \*Воннн\* открылась.  
  
«Ну, видишь. Уровень удачи у меня не то что у того, кто три недели персики выращивал».  
«Ах ты ж сука… Стоп, Чутьё Руин и замки открывает?»  
«Нет. Это скорее магия идентификации для руин, позволяет понять, как что работает… Оказывается, эта дверь открывается, если к ней приложить 'Рабочее Реликтовое Оружие'».  
  
Вот это была «работа» так работа.  
Выбросив неприятные воспоминания из головы, я сосредоточился на том, что было за дверью, которую открыл Катсу, приложив к ней Инвенторию.  
  
«Ого, круто. Настоящая лаборатория».  
«Уже на другую игру похоже».  
  
За дверью, которую охранял четырёхрукий голем, оказалась лаборатория по разработке оружия в стиле научной фантастики.  
Хоть местами и были повреждения, но в целом она сохранилась хорошо. Атмосфера этого места… то есть, «запах предметов», – была настолько сильной, что даже я и Пенсилгон, не будучи Охотниками за Сокровищами, легко её почувствовали.  
  
«Всё, обыск! Ищите Модуль Управления Магической Энергией».  
«Окей. Вы там, зверушки, тоже рассредоточьтесь!»  
  
\*\*\*  
  
«Хм-м…»  
  
То, что было передо мной – не «Модуль Управления Магической Энергией». Я просто коснулся сенсорной клавиатуры, и внезапно включилась голограмма. Вот на неё я и смотрел.  
  
«Как там этот символ называется, забыл?..»  
  
Символ, похожий на осьминога, у которого убрали все щупальца, кроме двух крайних. Э-э, точно… Это же «Ω (Омега)».  
  
«Обычно его ставят на что-то финальное, типа козыря или босса. А это что…»  
  
То, что изображала голограмма, явно не предвещало игроку ничего хорошего.  
Как бы это описать… Самое подходящее слово – «кайдзю».  
Верхняя часть тела – как у хищного динозавра, ходящего на двух ногах. Нижняя – как у паука. Этакая арахна-кайдзю. Выглядела она точно не как союзник.  
Вспомнился искусственный позвоночник и рёбра, доминирующие над пейзажем снаружи. Они были созданы для борьбы с \*этим\*? Или…  
  
«Нихуя не понимаю в этом мире».  
  
Понятно, что основа – НФ, на которую наложили фэнтези. Но что к чему?  
Пока я разглядывал голограмму монстра и чесал репу, Эмуль, копавшаяся в другом месте, крикнула:  
«Сестрёнка! Это не оно, господин?!»  
«А? Покажи-ка… О-о, точно! Это и есть Марёкунъёюнитто!»  
  
Биирак радостно воскликнула, глядя на громоздкие очки, похожие на VR-шлем до-фуллдайв эры, которые протянула ей Эмуль. Похоже, нужный предмет найден.  
  
«С этим я тоже смогу познать оружие Эпохи Богов!»  
«Значит, наконец-то можно починить реактор».  
  
\*Гаши!\* – Пенсилгон и Катсу схватили меня за плечи. Я с улыбкой попытался их стряхнуть, но они вцепились мёртвой хваткой…  
  
«Да отъебитесь! Кто по своей воле полезет в дерьмо?!»  
«Заткнись! Всё равно от тебя толку ноль, пусть реактор чинит эта чёрная крольчиха!»  
«И вообще, хватит уже упираться, Санраку!»  
  
Блядь! Ну раз так, то умрём все вместе!  
  
«Ладно… Сдаюсь. Но с условием – втягиваем в это и тот исследовательский клан 'Библиотека', с которым я только что связался».  
«Ах ты ж! Понял, что не сбежать, и решил всех за собой утащить!»  
«Я всё спихнул на Пенсилгон, так что готовься…!»  
«Бля-я! Этот дед же докапывается до каждой мелочи! Что ты наделал?! Что ты наделал!!»  
  
Это был как кэтчбол, но только с вышибалами. Мы перекидывались проблемами, стараясь спихнуть их друг на друга, но при этом получая и свои. Эмуль и Биирак смотрели на эту безобразную сцену и вздыхали.  
  
Арамис корчился на полу, держась за задницу. Стоп, а ты что там делал?  
  
\* \* \*  
  
\*Кстати, Арамис пытался поддержать споткнувшуюся Биирак, случайно коснулся её задницы и получил за это.\*  
  
\*В: Почему Оружие Героя остаётся у игрока-убийцы?\*  
\*О: Оружие, которое не отнимает жизнь – не оружие.\*  
  
\*Специальный скилл Героя «Несломленный»\*  
\* \*Когда ХП падает до 0, если «в пати 0 или 3+ члена, восстанавливает 10% от макс. ХП и воскрешается».\*  
  
\* \* \*  
  
\*\*