Глава 14  
 Забить на основное дело ради сбора ресурсов — вполне в моём духе.  
Следующая зона, то есть та, которую нужно преодолеть, чтобы попасть из Секандила в Саардрему, — «Болотистая Пустошь Полного Привода». Как следует из названия, это пустошь, усеянная многочисленными болотами, но, похоже, там можно добыть руду.  
«Пойдешь — увидишь», — таким на удивление недружелюбным для NPC советом меня снабдили. Разобравшись с инвентарем, купив все необходимые припасы вроде зелий лечения и карты, я отправился в Болотистую Пустошь Полного Привода.  
  
— Итак… для начала проверим дроп с монстров…  
  
Хотелось бы начать с этого, но сперва нужно выяснить, насколько эффективен гоблинский топорик. В зависимости от результата, возможно, придется в первую очередь заняться созданием нового оружия. В качестве подопытного мешка для битья выберем монстра по имени Грязевая Лягушка — того самого, из которого сделан мой комплект кожаной брони Отсекающего Клинка.  
  
Судя по описанию снаряжения, можно с уверенностью предположить, что у них есть сопротивление рубящим ударам.  
Такое взаимодействие оружия — классика из классик. Похоже, некоторые части тела устойчивы и к колющим ударам, так что, возможно, рекомендуется бить их дробящим оружием или магией? Или есть и другие типы урона? В этой игре вроде как существует и огнестрельное оружие, но считается ли оно колющим или это отдельная категория?  
  
— Ха, не ожидал. Из-за того, что топорик такой тупой, он, оказывается, еще и дробящим свойством обладает. Я прямо зауважал гоблинский топорик.  
  
Если закрыть глаза на то, что при использовании навыков прочность улетает с бешеной скоростью, то это отличное одноразовое оружие, сочетающее рубящий и дробящий урон.  
В общем, приоритет: руда, потом монстры. Вдалеке виднелись какие-то собакоподобные и птицеподобные монстры, но, видимо, из-за большого расстояния я не попал в зону обнаружения их ИИ.  
  
— И правда, «пойдешь — увидишь»…  
  
Добравшись до края довольно обширного болота, я понял, что имел в виду тот бородатый старик NPC. Прямо посреди болота торчал здоровенный каменный валун. Местами виднелись участки с текстурой, явно отличающейся от камня и похожей на руду, — видимо, это и есть объект, содержащий руду в этой зоне. И по счастливой случайности я нашел и второе, что искал.  
  
— Ква-ква-ква, ква-ква-ква.  
  
— Это… лягушка, что ли?  
  
Судя по кваканью и общим чертам, это, без сомнения, Грязевая Лягушка.  
Вот только, в отличие от реальных лягушек, похожих на фигуры сёги с приделанными лапками, эта… как бы ее описать… словно к прямоугольной коробке прилепили биологические детали? Короче, лягушка какой-то уникальной формы.  
  
— Пиздец, какая же она здоровая.  
  
Эта лягушка размером с крупную собаку. Из-за грязи цвет кожи не разглядеть, но, полагаю, он такой же, как у моей кожаной брони.  
Надо попробовать. Беру два гоблинских топорика…  
  
— Шаааа!  
  
— Квагх?!  
  
Дура. Неужели ты думала, что я полезу драться в болото, где движения явно скованы? Тупая… квакушка. Все-таки это топ-игра с запредельным качеством, можно швыряться оружием без всяких ограничений. Я целился в глаз, но промазал, однако каменный топор все же врезался Грязевой Лягушке в морду, отчего та сильно отшатнулась и перевернулась… хех, лягуха же.  
  
— Ха-ха-ха! Бля, вот он шанс!  
  
Стоило ступить в трясину, как бежать, естественно, стало невозможно, приходилось с трудом вытягивать ноги из грязи при каждом шаге. Но, видимо, разработчики это учли — оглушение лягушки не прошло, пока я до нее добирался.  
  
— Прямо так и кричит: «Бей сюда!»… Хмф!  
  
— Гхэээ…!!  
  
Звук был такой, будто раздавили лягушку… хотя, это и была лягушка. Запасной гоблинский топорик, обрушенный на беззащитное брюхо Грязевой Лягушки, с эффектом критического удара глубоко вошел в плоть. Видимо, это был смертельный удар — лягушка рассыпалась на полигоны.  
  
— Так, надо подобрать брошенный топор… Ну, как и ожидалось, выпала шкура.  
  
Раз NPC продают броню из нее, значит, это не редкий предмет. Полагаю, редкий дроп — это шкура со спины. В общем, стало ясно, что гоблинский топор против Грязевых Лягушек все еще актуален. Тестирование монстров пока отложим, займемся главной целью — добычей руды.  
  
— Кирку можно экипировать не как инструмент, а как оружие…  
  
Кирка — это вам не шутки, серьезное оружие. В играх на выживание ее можно легко скрафтить из острого камня и ветки, при этом она позволяет наносить колющий урон рубящим движением, так что некоторые даже используют ее как основное оружие. Могу с уверенностью заявить, что кирка в руках опытного игрока, пришедшего из бейсбольных игр, — это сгусток смертоносности похлеще иного копья.  
  
— …Только… она… тяжеленная… пиздец!  
  
Я долбил киркой по каменному валуну, но, видимо, из-за того, что ее можно использовать как оружие, с моей текущей СИЛ управляться ей было трудновато. Замахнуться-то можно, но один удар сжирает две трети выносливости. Это чертовски неэффективно.  
  
Тем не менее, упорно продолжая долбить камень, я минут за десять наковырял столько руды, сколько смог.  
Вулкан… бригадир… кирка… ух, голова…