Глава 42  
  
  
  
Рапсодия 300 секунд, в погоне за шансом на победу  
  
Одержимый Лесовик (Loser's Woods), мягко говоря, пиздец. Насколько пиздец? Настолько, что мне кажется, будто у меня было бы больше шансов на победу в бою с тем ночным Лукаорном.  
  
Уклоняясь от копий из корней деревьев, вырывающихся из земли почти без замаха (и, само собой, самонаводящихся), я проскальзываю мимо угольно-чёрных цепей, явно накладывающих какой-то дебафф при касании, выпущенных самим Одержимым Лесовиком. Всё это под аккомпанемент отвратительного скрипучего вопля, по сравнению с которым стрекот цикад у уха показался бы бальзамом для души. Я просто бегу, иногда перекатываюсь, цепляясь за жизнь в надежде продержаться пять минут.  
  
Блядь, приходится насильно возвращать угасающее сознание и думать на ходу, иначе мне конец.  
Во-первых, и это главное, ни одна моя атака на него не действует. Дело не в том, что разница в статах слишком велика, как с Лукаорном, и я просто не могу пробить его защиту. Нет, проблема в совместимости: эта мумия-переросток — идеальный убийца воинов ближнего боя.  
  
«Полная устойчивость к физическим атакам?!»  
  
В первые секунды боя шанс атаковать ещё был, поэтому я без колебаний обрушил на него шквал ударов. В ответ — лишь глухое ощущение, будто бьёшь по куску железа, обмотанному резиной. Обычно таких противников побеждают другими видами атак, это, так сказать, классика враждебных мобов. Но я не знаю ни одного заклинания, так что нанести ему хоть единицу урона не могу.  
Остаётся условие, поставленное Вайзэшем… продержаться пять минут. На первый взгляд, кажется просто, но уже через двадцать секунд боя эта иллюзия развеялась.  
  
«Опасно… бля…!»  
  
Земля неестественно почернела, а через несколько секунд из неё вырвался фонтан грязи. Чёрт, опять новая атака.  
Лузерс… долго выговаривать. Древомумия, короче. Слишком уж много у него атак. Представьте себе: каждое его действие — это потенциальный ваншот для новичка. Понимаете, насколько он заебист? С самого начала боя он ни разу не повторил одно и то же действие, постоянно выкидывает что-то новое.  
Единственное спасение — сам Древомумия не двигается с центра арены, и между его атаками определённо есть время перезарядки.  
  
Пока меня не зацепит одна из этих магических хреновин, пять минут я, может, и продержусь, но…  
  
(Очевидно, если просто бегать, мне крышка.)  
  
В первые двадцать секунд он просто кидался огненными шарами, а земляные копья выскакивали по одному. Сейчас, спустя две минуты, их уже по пять штук одновременно, они самонаводящиеся, и перезарядка явно стала короче.  
  
Блядь, голова болит… Хочу чего-нибудь сладкого… Соберись, остатки мозговых клеток, думай. Нужно собрать информацию хотя бы на будущее… нет.  
  
«Игры, которые можно пройти, только заранее смирившись с поражением…!»  
  
Хуже даже игрошлака! Кроме тех сюжетных боёв, которые возникают вообще без предупреждения!  
Кажется, я немного расслабился. Результат — жалкое паразитирование во время копания грязи. На словах я говорил об эффективности, а на деле, похоже, где-то в глубине души думал: «Ну, сдохну и сдохну».  
Точно, играть спустя рукава в пройденный игрошлак — это одно, но халтурить в неисследованной игре — это нонсенс.  
Чем я тогда отличаюсь от тех вражеских персонажей, которые явно недооценивают главного героя (игрока), а потом вопят: «Н-не может быть! Я, великий!.. Гуааа!» и взрываются?  
Вот чёрт, неужели из-за передозировки игрошлаком мой менталитет превратился в менталитет сраного персонажа? Похоже, переизбыток «шлакогениума» опасен и требует нейтрализации «топгениумом»…………… да уж.  
  
«Быстро пройду… и спать!»  
  
Я устал, чёрт возьми.  
Вопрос в том, как тянуть время. Убийца для меня — полное поглощение физ. урона. Плотность атак растёт, и в конце, вероятно, магия будет сыпаться дождём на огромную площадь.  
Массовые заклинания — удобный способ показать крутость персонажа, и я, конечно, знаю, как с ними бороться, но… справиться с этим без магии, играя лёгким воином… Ух, опасно.  
  
«Молния, бьёт примерно через 0.5 секунды после появления…»  
  
Хоть атака и незнакомая, запомнить не помешает. К тому же, такие атаки по области с задержкой, без самонаведения — отличный шанс восстановить выносливость.  
Следующая — грязь… Есть!  
  
«Идеи кончились, что ли?!»  
  
Вспомни его паттерны атак!  
Сначала огненные шары, потом земляные копья, грязевые гейзеры, удары молний, магические цепи, ядовитый дым… и атаки ближнего боя!  
Точно, если подумать трезво, масштаб разный, но основные стихии и формы атак похожи… Блядь, я сам себе внушил, что это разные виды атак! Обычно я бы быстрее догадался, эх, кофеина бы сейчас.  
  
«Монстр, чья плотность и сила атак растут со временем, полное поглощение физ. урона… нет».  
  
Древомумия определённо создан, чтобы убивать физ. дд, но неужели физ. дд становятся абсолютно бесполезными… Возможно ли такое?  
Неужели разработчики этой игры, создавая монстра для игроков подходящего уровня, предполагали, что все они будут физ. дд с выученной магией? Скорее всего, даже чистому физ. дд должно быть доступно хоть какое-то противодействие, пусть и не победа.  
  
«А, значит…»  
  
Вот она, нить к разгадке.  
  
\* \* \*  
  
\*Поскольку я не придумал, что объяснить в этой главе, вот вам уголок раскрытия лора, который вряд ли попадёт в основной сюжет:\*  
\*В «Рубеже Шангри-Ла» существует множество «Экскалибуров».\*  
\*Строго говоря, «Экскалибур» существует только один, но игроки-кузнецы называют свои самодельные мечи «Экскалибурами», поэтому на рынке их продаётся огромное количество по дешёвке.\*  
\*Естественно, дать оружию точно такое же имя, как у официального «Экскалибура», нельзя, поэтому появляются:\*  
\*«Истинный Экскалибур»\*  
\*«RE:XCALIBUR»\*  
\*«Церемониальный Экскалибур»\*  
\*«Экскалибур» ← (первая и третья буквы — другие иероглифы, но шрифт похож)\*  
\*«Супер Экскалибур»\*  
\*и прочие слегка изменённые названия. Это также мера против мошенников, которые продают новичкам подделки, похожие по форме на настоящий Экскалибур (который мы для удобства будем называть настоящим).\*  
\*Однако, существуют и «Экскалибуры», созданные игроками с искренним энтузиазмом превзойти оригинал, поэтому нельзя однозначно назвать их все подделками. Это своего рода лотерея.\*