Глава 59  
  
  
  
Вкладывая чувства в мгновение. Часть седьмая.  
  
Похоже, дыра где-то изгибалась, превращаясь в горку. Падение незаметно сменилось скольжением, а затем разгоном, и в конце я на невысокой скорости вылетел из отверстия в скрытую зону. Но важнее было другое:  
  
«Умри-и!»  
  
«Ах, чёрт! Точно, кроличий слух всё уловил!»  
  
Не хотелось красить ник в красный из-за такой ерунды, поэтому я атаковал голыми руками. Но он, хоть и сволочь, всё же про-геймер, так что легко увернулся.  
  
«Вообще-то… не будь это ШанФро, я бы тебя избил».  
  
«Не будь это ШанФро, я бы столкнул тебя в дыру, пока ты сомневался».  
  
«Вы оба, дружите! Дружите, сударь!»  
  
Ха-ха, что ты говоришь, Эмуль? Это ещё мирно. Будь мы настоящими врагами в игре, мы бы уже раз по пять друг друга убили.  
  
«Вот она, скрытая зона, о которой говорила Пенсилгон… „Слезосветное Подземное Озеро“?»  
  
Впереди раскинулось глубокое синее озеро под землёй. От его поверхности поднималось сияние, похожее на снег. Хоть здесь и не было чего-то совсем уж фантастического, вид был чрезвычайно завораживающим. Это и было место, указанное Пенсилгон для быстрой прокачки, «бонусная зона» — скрытая область в Железных Руинах Эпохи Богов, «Слезосветное Подземное Озеро».  
  
«Говорят, рыбалка здесь — это и есть быстрая прокачка… Честно говоря, верится с трудом».  
  
«Ну, попробуем — узнаем. Сказано же, что всё станет ясно, как начнём рыбачить».  
  
Рыбалку как жанр я лично не люблю… Точнее, виноваты те рыбалки (игрошлак), в которые я играл: они так стремились к реализму, что рыба клевала раз в полчаса из-за дерьмового рандома.  
Кстати, я выловил все виды рыб и даже секретного босса — синего кита — и получил все трофеи. Стремиться к реализму и при этом позволять ловить удочкой самое большое млекопитающее в мире — это как вообще? Но спрашивать об этом бесполезно. «Реалистичность» в игрошлаке нарушается легче, чем устное обещание.  
  
\*\*\*  
  
«О, клюнуло, клюнуло».  
  
«Разница в удаче слишком велика!»  
  
«Рыбка ловится одна за другой, сударь!»  
  
Фу-ха-ха, удача — это просто божественный стат! Ответив Оикацо, который до сих пор сидел без улова, самой самодовольной ухмылкой, я вытащил шестую рыбу… рыбу?  
  
\* \* \*  
  
\* • Животворный Лосось Прилива  
 \* Лосось, обитающий в потоке жизни. Его мясо восстанавливает силы съевшего, а икра — превосходный магический катализатор.\*  
 \* Великая земля тоже жива, по ней текут кровь и жизнь.\*  
  
\* \* \*  
  
На вид — просто серебристый лосось, слабо светящийся, а описание какое-то пафосное. Из лосося мне нравится хидзу-намасу. У нас дома отец каждый год привозит лосося с рыбалки, так что он довольно часто бывает на столе.  
  
«Даже с учётом удачи, как-то слишком хорошо клюёт…?»  
  
«К счастью, у меня был великий учитель по части рыбалки».  
  
Великий учитель (отец), который ловил всё — от корюшки до марлина. До того, как я всерьёз увлёкся играми, отец часто брал меня с собой на рыбалку. Сейчас думаю, это был его коварный план в стиле Гэндзи, чтобы затянуть меня в мир рыбалки.  
  
«Итак, пока мы рыбачим…»  
  
«Санраку, вон то, наверное?»  
  
«Ч-что-то всплывает, сударь!»  
  
Началось. Мы с Оикацо убрали удочки в инвентарь и приготовились к бою. Озеро забурлило, и из водяного столба появилось оно.  
  
«Б-большая змея, сударь?!»  
  
«Появился, Животворный Озёрный Змей Прилива!»  
  
Вот он, тот, кого Пенсилгон назвала «так называемым танком опыта»… в данном случае «танк» означает не защитника, а хранилище. Имя монстра, которого нам предстоит убивать снова и снова.  
  
«Длинный! Придумай сокращение!»  
  
«Тогда Угорь».  
  
«Безжалостно!»  
  
Рогатый, клыкастый, покрытый чешуёй — по всем признакам это определённо Озёрный Змей… Озёрная версия морского змея, часто причисляемого к драконам. Но его обтекаемая, плавная форма больше напоминает угря с рогами, которому придали драконьи черты… Такое у меня сложилось впечатление.  
  
Первая атака — рывок с укусом. Мы с Оикацо легко увернулись и начали атаковать.  
  
«Проверка боем. Попробуем максимальный урон… „Чёрный“!»  
  
«Решил сразу с козырей зайти, Оикацо… Тогда и я покажу новое оружие!»  
  
После того как Луна Кролика【Верхняя Четверть】и【Нижняя Четверть】 стали недоступны из-за уровня, единственным оружием остались Озёрные клинки, которые я почти не улучшал с момента создания в Секандиле. Проблему решила Биирак, сказав: «Если проблемы с оружием — обращайся ко мне».  
Открыв оружейную лавку в Лагонии, я создал новое оружие из материалов несчастных Имперских Пчёл, погибших из-за случайного разгрома их улья, а также улучшил Озёрные клинки.  
  
«Имя им — „Имперские Парные Клинки Пчёл (Эмпайр Би-Твин)“!»  
  
«Хью! Круто выглядят, сударь!»  
  
Правый меч с тонким клинком, который, кажется, сломается от неосторожного удара, — это эсток, созданный из материалов Королевы Пчёл. Золотой и чёрный узор из панциря королевы и серебряное лезвие, выкованное из её жала, создают контраст, который отлично смотрится.  
Левый же меч — более короткий кинжал типа мангош, предназначенный для парирования. Созданный из материалов пчёл-подданных королевы, он выглядит скромнее правого рапиры, но подчёркивает его атаку и надёжно защищает владельца.  
Лично я обожаю такие парные клинки разной формы, хотя в фулл-дайве ими немного сложнее управлять.  
  
«Может, хватит красоваться и начнёшь помогать в бою?!»  
  
Крик Оикацо, который рванул в атаку, но, похоже, недооценил разницу в уровнях и теперь бегал от атак Угря, привлёк моё внимание. Я снова приготовил Имперские Парные Клинки Пчёл и бросился к Угрю. Его внимание было сосредоточено на Оикацо — отличный шанс для атаки.  
  
«Ну, покажи мне свою мощь с учётом бонусов!»  
  
Правый клинок, окутанный эффектом Спирального Лезвия, вонзился Угрю в бок… это же бок, да? В любом случае, удар достиг цели, и спираль разбросала полигоны.  
Но это ещё не всё. У этих Имперских Парных Клинков Пчёл правый и левый клинки имеют разные эффекты. Правое лезвие не только наносит бонусный урон при колющих атаках и использовании колющих навыков, но и обладает ещё одним эффектом.  
  
«Дзиииааа?!»  
  
«Ясно, так вот оно что, Лукаорн… Такая удобная способность у него была по умолчанию».  
  
Свойство жала Королевы Пчёл перешло на оружие. Бок Угря, поражённый правым клинком, выглядел иначе, чем при обычном ранении — плоть была словно вырвана, и рана не закрывалась. То, что кровь и плоть не видны из-за полигонов — это издержки системы. Это эффект «Разрушающего Яда», которым обладает правый клинок Имперских Парных Клинков Пчёл.  
  
В этой игре некоторые виды оружия, навыки, магия… а иногда и атаки некоторых монстров обладают «атрибутом разрушения». Например, если враг с мечом ударит тебя по руке, и у него нет атрибута разрушения, то даже при сильном ударе ты получишь большой урон, но руку не отрубит.  
Но укус Лукаорна или некоторые другие атаки способны полностью разрушать тело игрока или моба. Обычно, даже если долго бить обычным оружием в одну точку, пока ХП не кончится, руку не отрубить. Но оружие с атрибутом разрушения может это сделать.  
  
…………Единственное применение, которое приходит на ум — для игроков-убийц. Вероятно, для таких игроков предусмотрены дополнительные штрафы, вроде очков кармы, и они ещё суровее.  
  
Вернёмся к теме. Атрибут разрушения есть, но «Разрушающий Яд» этого правого клинка немного особенный. Он заражает атакованную часть тела и постепенно применяет атрибут разрушения, как урон от яда. Причём чем больше последовательных ударов, тем сильнее распространяется Разрушающий Яд и тем выше урон от него. Замедленный атрибут разрушения, можно сказать?  
А навык «Спиральное Лезвие» наносит несколько ударов. Если все удары попадут, включая криты…  
  
«Можно создать слабое место там, где атаковал!»  
  
Ну, не всё так просто. Чтобы применить атрибут разрушения, нужно нанести достаточный урон. И проще забить монстра ударами по голове, чем отрубать ему конечности.  
К тому же, ни атрибут разрушения, ни Разрушающий Яд не действуют безоговорочно на всех вражеских мобов и игроков. Максимум — удобно против боссов, у которых изначально предусмотрено разрушение частей тела.  
  
Вот так я понял объяснения Биирак, данные на хиросимском диалекте с учётом лора игры, переведя их на язык игрока. Понятно, что с точки зрения лора «сопротивление моба» называют «крепостью тела монстра», но это так утомительно… Вспомнив, как мучился, переводя слова Биирак, я почувствовал горечь во рту.  
  
«Санраку-сан! Санраку-сан! Вернитесь из мира мыслей, сударь!»  
  
«А? А-а, бой… чёрт, опасно!»  
  
Едва успел отпрыгнуть в сторону, иначе бы погиб. Нельзя думать о постороннем во время боя! Да!  
  
«Немного отвлёкся, прости».  
  
«Если ты умрёшь, фронт рухнет, так что не надо так… давай!»  
  
«Есть… оп-па!»  
  
Наши с Оикацо одновременные Ответные Удары подбросили челюсть Угря, вызвав отшатывание.  
  
«Ну, посмотрим, сколько опыта ты дашь… Разделаем угря на три части».  
  
«Я бью руками, так что у меня будет отбивная из угря».  
  
«К татаки хорош имбирь мёга».  
  
«Хватит внезапно говорить о еде!»  
  
\*\*\*  
  
Ну, хоть мы и красиво начали, победить Угря, он же Животворный Озёрный Змей Прилива, который оказался довольно высокого уровня для скрытой зоны, двум слабакам с уровнем ниже 30 было непросто.  
В итоге пришлось позвать на помощь Эмуль, и только тогда мы его одолели. Уставшие морально, мы рухнули на землю, глядя на Угря, взрывающегося полигонами.  
  
«Выносливый… какой же он выносливый…»  
  
«Явно не для двух нубов… был противник…»  
  
«Честно говоря, когда он даже после моей магии был как огурчик, я чуть не сдалась, сударь…»  
  
Но и награда была велика. Я улыбнулся, глядя на полученные 10 очков характеристик. Оикацо, похоже, тоже получил немало очков за уровень.  
  
«Ясно, действительно, это выгодно».  
  
«Я поднял 4 уровня… Даже с учётом низкого начального уровня, опыта дают очень много».  
  
Теперь и последние сомнения развеялись. Действительно, если сражаться здесь две недели, то легко можно будет поднять уровень до 50 — предела, установленного Хранителем Гробницы Везермоном.  
  
«О, новый навык выучил».  
  
«О-о».  
  
«Как закончим качаться, надо будет проверить в Садовнике Навыков, можно ли их соединить».  
  
«Эй, эй, опять про другую игру?»  
  
«А?»  
  
«А?»  
  
А?  
Между мной и Оикацо повисла странная тишина.  
  
«Нет-нет, в ШанФро же базовая механика — комбинировать естественно выученные навыки и создавать объединённые? Это же игра про навыки, в конце концов».  
  
«объединённые»  
  
«А?»  
  
«А?»  
  
А?..  
Странная тишина сменилась разными эмоциями и выражениями лиц. Оикацо смотрел на меня с изумлением и вопросом в глазах, мол: «Серьёзно, этот парень?». А я — с ужасом и сухой усмешкой от осознания своей фатальной ошибки.  
  
«…В Фестии же было обучение?»  
  
«…Я, Фестия, Пропустил».  
  
«Э-э…»  
  
Неужели… я упустил какой-то критически важный элемент игры?  
  
«А-а……… честно говоря, насколько важен этот элемент — Садовник Навыков?»  
  
«Не то чтобы обязателен. Естественно выученные навыки сами по себе довольно хороши, так что и с ними можно сражаться. Вроде бы есть даже игроки, которые проходят игру без Садовника Навыков… Но он расширяет возможности где-то вдвое».  
  
«Вдвое…»  
  
Ох, нет. Голова закружилась.  
  
Осознав свою колоссальную ошибку, я почувствовал, как меня охватывает отчаяние, и посмотрел вверх.  
Сейчас мне было жаль, что я нахожусь в пещере, где не видно ни неба, ни солнца.  
  
\* \* \*  
  
\*В: Что конкретно произойдёт, если постоянно ПКшить с оружием с атрибутом разрушения?\*  
\*О: Даже вне города есть шанс, что на вас нападут охотники за головами. Если вы будете особенно злостным ПК, охотники за головами могут напасть на вас группой. Кроме того, штрафы очень суровые. Настолько, что проще создать новый аккаунт и начать сначала.\*  
  
\*Может, позже перепишу, но пока что думайте об атрибуте разрушения как о «Разрушителе» из одной известной охотничьей игры (увеличивает накопление значения разрушения частей тела).\*  
  
\*И вот наконец-то вскрылся главный косяк главного героя. Теперь я могу ответить на вопрос, который мне когда-то задавали: «Почему в ММО-романе про навыки так мало внимания уделяется самим навыкам?». Правильный ответ: «Потому что главный герой пропустил обучение и посещал только самые необходимые места».\*  
\*Это как когда игрок пропускает сюжетный режим, чтобы быстрее начать играть в мультиплеер, и в итоге играет без базовых предметов.\*