Глава 9. Беги, преследуемый постепенным уроном  
  
Признаю, я недооценивал Рубеж Шангри-Ла.  
Думал, раз уж её хвалит толпа, значит, это какая-то казуальщина, с которой я легко справлюсь, если поднапрягусь.  
«Да без лечилок пройду, урона не получу ^^» — вот таким я был самонадеянным мудаком. Видимо, после зачистки Фейкошлака слегка задрал нос. За это Ненасытному Змею даже спасибо сказать можно.  
Но и оправдаться позвольте.  
  
«Какого хрена змееподобный монстр кидается дерьмом?! Кто ж такое предскажет?!»  
  
Ты ж вроде как на дракона похож, гордость-то есть вообще, а?!  
Открываю окно статуса, проверяю текущее ХП. 28... С момента попадания ядовитого дерьма прошло секунд двадцать, значит, 1 единица урона каждые десять секунд (наверное, процентный урон). Осталось 28 ХП, нет, по сути 27. Значит, двести семьдесят секунд — четыре с половиной минуты. Вот мой (Санраку) лимит времени.  
Сколько бежать до Секандила? А выносливость? Как ей управлять оптимально? И вообще, сколько ХП осталось у этого Ненасытного Змея? Блядь, как же бесит, когда в такие моменты у врага не видно полоски здоровья!  
  
«Хер с ним, завалю по-быстрому!»  
  
RTA не моя специализация, но опыт в TA кое-какой имеется.  
Смертоносный тесак, критерии критов в РуШе, прочность и защита Ненасытного Змея... Вывожу ответ из имеющейся информации.  
  
Криты в этой игре, похоже, срабатывают не случайно, а когда атака игрока попадает идеально или приходится по уязвимому месту.  
А параметр удачи даёт бонус к первому условию. Например, если для крита нужно ударить строго вертикально, то с ростом удачи даже отклонение в 1-2 градуса будет засчитано как крит. Что-то вроде того.  
  
А теперь Ненасытный Змей.  
У змееподобных монстров обычно слабое место — голова, но этот, несмотря на вид, довольно резкий. По-хорошему, тут нужна группа, чтобы зафиксировать башку, а дамагеры бы её быстро разнесли.  
Но раз так не выйдет, целиться в голову — только время терять.  
Что тогда? Остальные части тела либо слабо уязвимы, либо защищены прочной чешуёй... Но если нет слабого места, его можно создать!  
  
«Вот она!»  
  
Повезло, что Смертоносный тесак — типа тяжёлого разделочного ножа (дэба). Будь он как широкий китайский тесак, колющий удар засчитался бы как дробящий.  
Использую Скьюпис. Кончик тесака вонзается в бок Ненасытного Змея, вспарывает чешую и обнажает рану (полигоны).  
  
Змею это явно не понравилось. Он извивается, пытаясь схватить меня, но я уже примерно понял твои паттерны атаки, ублюдок!  
Использую Тап-степ, прилипаю к ране, уворачиваясь.  
Ловлю момент, когда Ненасытный Змей заканчивает анимацию, и перехожу в контратаку.  
  
«Выносливость! 5 единиц за удар!»  
  
После уворота она не успела полностью восстановиться, так что придётся ограничиться тремя атаками.  
Если потратить всю выносливость, персонаж принудительно войдёт в анимацию усталости. А то, что Скьюпис оставляет на несколько секунд статус «Рана», уже проверено.  
Удары по насильно созданной уязвимой точке вызывают криты. Ненасытный Змей не выдерживает и отшатывается. Пользуюсь моментом, чтобы проверить выносливость и время восстановления (каст) скилла.  
  
«Сдохни, тварь!»  
  
Выносливость для активации Скьюписа... Хватило.  
Проверка крита от попадания Скьюписом... Двойной крит!  
Из раны Ненасытного Змея брызжут полигоны, и мне показалось, что Смертоносный тесак сверкнул.  
Полигональный взрыв распространяется по всему телу Змея, и его туша разлетается на куски.  
  
«Е-есть, блядь!.. Получилось!»  
  
Анимация усталости и впрямь вызывает чувство усталости... Тьфу, не до того! Дроп! ХП! Выносливость! Времени нет!  
  
Хватаю выпавшие предметы, не глядя запихиваю в инвентарь, проверяю восстановление выносливости и срываюсь с места.  
Хреново, хреново, хреново, ХП уже однозначное число! У этого сраного змея ещё и анимации такие долгие!  
  
«Бежать, бежать, бежать...!»  
  
Обычно я бы, наверное, задрожал, посмотрев вниз с обрыва, но сейчас похер — несусь по подвесному мосту на полной скорости.  
Осталось 6 ХП! Пятьдесят секунд, чтобы добежать до города и... купить противоядие?! Нет, важнее обновить точку возрождения!  
Блядь, выносливости не хватает. Приходится сбавлять темп, идти шагом, чтобы она восстановилась. Бесит! С такими перерывами я сдохну раньше, чем доберусь... Стоп.  
  
«Завалил босса зоны в соло — значит, вся экспа мне... Бинго!»  
  
Левел ап! И очки характеристик!  
На пределе возможностей соображалки раскидываю полученные 30 очков поровну между СТМ (Выносливость) и AGI (Ловкость).  
  
«У-о-о-о-о-о-о-о-о!!!»  
  
И я, используя почти удвоенную скорость и выносливость на полную катушку, влетаю в Секандил.  
  
К слову, этот монстр принадлежит к серии «Жадных Змеев», так что опытные игроки постоянно с ними воюют.  
Ходят слухи, что существуют даже группы, охотящиеся исключительно на «Съедобных Змеев».