Глава 93  
  
  
  
Прошлое всегда бьёт в спину  
  
«То, что мы ищем, на поверхности этого места… среди гор мусора не найти».  
  
«Тогда что делать, сударь?»  
  
«Искать дверь. Мо-дуль-уп-ра-вле-ни-я-ма-ги-ей — это то, чем пользовались кузнецы Эпохи Богов».  
  
«То есть, искать мастерскую».  
  
Пока Биирак кивала, мы начали искать вход в эту самую мастерскую. Раз это место необходимо посетить для получения профессии «Древний Мастер», то оно не должно быть спрятано так же хитро, как Тайный Сад в Пещере Тысячи Пурпурных и Алых Деревьев, который трудно найти, даже зная о нём.  
  
«Хотя, при таком количестве обломков найти дверь — та ещё задача».  
  
Гигантские рёбра, вонзающиеся в землю и поддерживающие сами себя. Внутри этой зоны повсюду были разбросаны обломки каких-то строений, валялись неработающие големы, и всё это поросло травой из-за выветривания. К тому же, была ночь, видимость плохая. Я начал немного жалеть, что мы начали поиски ночью.  
  
«Нет ли чего-нибудь вроде навигатора, который привёл бы к цели?»  
  
«Если бы всё было так просто, я бы одна пришла. Нужно искать всерьёз, поэтому я и не приходила до сих пор».  
  
«Ясно».  
  
В отличие от игроков, которые благодаря игре имеют почти бесконечное число жизней и могут обмениваться информацией, для NPC длительные поиски в опасном месте без гарантии жизни — не то, на что можно легко решиться.  
Разница между оффлайн-играми, где время мира останавливается при сохранении, и MMO, где время идёт даже после выхода из игры. В играх про спокойную жизнь время часто синхронизировано с реальным, но сейчас это неважно.  
  
«Тогда, может, разделиться для поисков?..»  
  
«Нет, в целях безопасности лучше разделиться на две группы! Да, очень разумно!»  
  
Почему он так… а, понятно.  
  
«Тогда как делимся?»  
  
«Я и Птичий Чел, нормально же».  
  
Биирак, Арамис смотрит на тебя так, будто настал конец света. Ты специально? Специально, да?  
  
«Я не против разделиться. И Арамису я могу спокойно доверить Эмуль».  
  
«Эй-эй, а мне не доверяешь?»  
  
«Ты же из тех, кто с радостью бросается на Семь Сильнейших…»  
  
Хм-м, не могу отрицать. Но хотелось бы поддержать старания Арамиса, хоть он и NPC…  
  
«Н-ну что, договорились? Арамис».  
  
«Ради просьбы девы… я…!»  
  
А, так ты сдался? Мои терзания были сведены на нет одним словом Биирак? Да.  
  
«…А моё мнение никого не интересует, сударь?»  
  
«Подчиняйся старшим (по уровню), смирись».  
  
Итак, мы разделились на две группы: я и Биирак, Эмуль и Арамис — и начали поиски цели.  
  
\*\*\*  
  
«Есть!»  
  
«Оряаа!»  
  
Голова голема, похожего на ежа, из которого торчали обломки мечей, смялась. Голем пошатнулся от удара Биирак, которая использовала меня как трамплин для прыжка и удара сверху. Я пронзил прямым мечом драгоценный камень — ядро, видневшееся в проёме между мечами на туловище голема.  
  
«Надо же, не подумал, что кинжалом не достану».  
  
Голем-ёж, лишённый ядра (E), рассыпался (…). Мечи, торчавшие из него, тоже исчезли полигонами, поскольку считались частью монстра, а не дропом.  
Осталась лишь каменная статуэтка, вырезанная, видимо, из камня. Подняв её и рассмотрев, я понял, что она изображает женщину-рыцаря.  
  
\* • Идол Отвергнутого Меча  
 \* Маленькое подобие себя, которое иногда создают естественно возникающие големы.\*  
 \* Идол, созданный Сордл-големом, сильно привлекает внимание определённых монстров.\*  
 \* Чем сильнее Идол Отвергнутого Меча отвергает, тем сильнее он привлекает интерес.\*  
  
«Могу с уверенностью сказать: „определённые монстры“ — это точно орки или гоблины».  
  
Женщина-рыцарь, да ещё и из тех, что 18+? Какая глубокая карма.  
Подавив внезапно возникшее желание собирать идолов, я снова посмотрел на прямой меч, которым добил Сордл-голема.  
От его прежнего вида — ржавого металлолома, рубившего головы живым и мёртвым в руках бедолаги-дуллахана — не осталось и следа. Теперь это был двуручный меч… так называемый цвайхендер, с красивым, чуть красноватым клинком.  
  
«Кстати, клинок стал длиннее, нет?»  
  
«Это его изначальная форма. Тот дуллахан его так использовал, что за долгие годы он сточился и стал короче».  
  
«Хм-м… Может, подойдёт для тренировки владения 【Двухструнной Луной】 и изучения навыков».  
  
Имя ему — «Меч Обезглавливания Пламенного Генерала». Довольно хорошие характеристики, учитывая хлопотный способ получения — починка оружия, выпавшего с редкого врага.  
Нет таких ярких способностей, как слияние с рукой отвратительной плотью или инверсия атрибутов вместе с владельцем. Но он унаследовал от меча Потерянного Генерала… точнее, это и есть его изначальная способность — бонус к атакам по шее. А также невероятная прочность — это просто замечательно.  
Прочность (тафнес) раз в пять выше, чем у Озёрных клинков【Кай-2】 — это говорит о его невероятной стойкости. К тому же, он обладает сопротивлением к высоким температурам — просто сказка.  
  
«Хотя он громоздкий, так что, наверное, всё-таки парные клинки лучше».  
  
Управление отличается от парных клинков, а значит, и стиль боя другой. Оружие такого типа — длиннее короткого меча, но короче двуручного — неудобно использовать без хорошей защиты.  
Мои (Санраку) статы, как известно, не включают защиту, так что по идее такое оружие мне не подходит. Но из-за наличия козыря — 【Двухструнной Луны】 — выбора нет.  
Размышляя о битве с Везермоном, я понял, что проблема — в малом количестве навыков, которые можно использовать с 【Двухструнной Луной】. Большинство моих навыков рассчитаны на лёгкий стиль боя парными клинками и большое количество ударов. Поэтому мне нужны навыки для прямого меча… нет, сросшаяся Луна Кролика ближе к двуручному мечу, так что нужны навыки для него.  
  
«Но говорят, навыки плохо прокачиваются, если класс не подходит…»  
  
Отношения между профессией (Джобом) и навыками (Скиллами) в этой игре немного запутанные.  
Например, моя основная профессия — «Наёмник (Мастер Парных Клинков)». Это «Наёмник», особенно хорошо владеющий парными клинками.  
В целом, «Наёмник» плохо изучает магию, но легко — оружейные навыки. Особенно навыки меча и рукопашного боя. Но в моём случае, с припиской «Мастер Парных Клинков», я легче изучаю навыки для парных клинков, двух коротких мечей, парных мечей и другого оружия, которое держится по одному в каждой руке.  
Но, как говорится, где прибыло, там и убыло… Легко изучая навыки для парных клинков, я труднее изучаю навыки для двуручных мечей.  
Хотя, говорят, теоретически можно выучить любой навык, если достаточно качаться и пробовать.  
Такие элементы с рандомом в изучении навыков — проклятие для спидраннеров. К тому же, если рандом совсем плохой, игра рискует превратиться в игрошлак. Но всё же эта случайность добавляет миру игры глубины и…  
  
«То есть, рандом — это дерьмо?»  
  
«Ты выглядишь так, будто постиг истину, но я думаю, ты ошибаешься».  
  
«Наверное…»  
  
Нужно вернуть мысли к текущей проблеме. Это как если бы тебе сказали добраться до цели без карты. Чтобы найти цель — Модуль Управления Магией, — который находится в месте, которое Биирак назвала «мастерской», нужно применить дедукцию, как у заправского детектива.  
Во-первых, что такое «мастерская»? Биирак, как кузнец, назвала так место, где создают оружие. Но с моей, метаигровой точки зрения, мастерская — это «производственный цех».  
Будь то уникальное оружие или массовое производство, сверхцивилизация вряд ли будет создавать что-то, стуча молотом по наковальне. Это должно быть более научное место.  
  
«Значит, по форме зданий и состоянию окружающей среды…»  
  
По крайней мере, точные работы вряд ли будут проводить на поверхности во время боя с врагами. К тому же, должны были быть какие-то средства самообороны.  
Да, например, расставить вокруг охранных и оборонительных (…) големов (…).  
  
«Биирак, ищем место, где скопились големы явно боевого назначения, причём ориентированные на перехват и оборону».  
  
«Есть, поняла».  
  
\*\*\*  
  
Голем, голем, голем, голем.  
Сражаться с кучей либо невероятно выносливых, либо непредсказуемых врагов — это утомительно.  
  
«Чёрт… что это за матрёшка… Рубишь, рубишь, а из неё всё новые, мелкие големы лезут…»  
  
«Когда расколотая скорлупа зашевелилась, я уж думала, конец…»  
  
К счастью, она была пустая, как яичная скорлупа, так что Биирак смогла разнести её на куски. Но обидно, что самый маленький голем сбежал.  
  
«Труды насмарку, обидно…»  
  
«Но раз того голема больше нет, то и препятствий на нашем пути тоже нет».  
  
Впереди, в полуразрушенном здании, на том месте, где только что сидел голем-матрёшка, находилось то, что когда-то было лифтом (…).  
Вооружённые големы, явно предназначенные для обороны, стояли лицом «наружу» здания и были неактивны. Лифт, ведущий под землю. И самое главное — в отличие от других зданий, которые мы осматривали, сюда можно было войти. Всё это выглядело очень подозрительно.  
  
«Как думаешь, глубоко?»  
  
«…Похоже, довольно глубоко».  
  
Биирак подняла с земли кусок металла, похожий на деталь чего-то, и бросила его в открытую шахту лифта. Пошевелив своими чёрными ушами, она сделала вывод.  
  
«Так, что будем делать… Вряд ли внизу есть подушка…»  
  
Уверенности нет, но похоже, подземный уровень находится довольно глубоко. Просто спуститься по стене, цепляясь руками, не получится.  
Так, нужно спускаться безопасно, минимизируя риск…  
  
«Верёвка бы сейчас пригодилась, да, Санраку-кун?»  
  
«Какое совпадение, у меня тут как раз есть археолог, он же охотник за сокровищами, с кучей верёвок».  
  
«О, отлично, тогда давай…………»  
  
\*\*\*  
  
Чёрт.  
\* \* \*  
\*Сордл-голем\*  
\*Естественно возникающий голем, похожий на ежа, из которого торчат мечи Эпохи Богов. В критической ситуации выстреливает всеми иглами — классическая атака. Оружие с него не падает.\*  
  
\*Нестинг-голем\*  
\*Голем, устроенный по принципу матрёшки: внутри голема — голем поменьше, и так далее. В конце остаётся本体 размером с мячик для гольфа. Может дистанционно управлять сброшенными оболочками, так что если расслабиться, можно получить удар в спину.\*  
\*本体 очень быстрый и, как только оказывается снаружи, сразу убегает. К тому же, если не убить本体, ни опыта, ни предметов не получишь, поэтому его очень не любят.\*  
\*Кстати, именно с него выпал тот самый идол, похожий на Святую Деву, поэтому одно время его истребляли до полного исчезновения.\*  
  
\*Альфа-Юнит Голем IW4\*  
\*Рабочий голем с рукой-горелкой. Работает над «завершением» гигантского скелета, образующего купол над Руинами Ушедшей Славы. Однако его приказы давно не обновлялись, поэтому он бесконечно повторяет одно и то же действие. Наспех установленная программа перехвата заставляет его реагировать на врагов и атаковать.\*  
\*Смысл их существования давно утерян.\*