Глава 190  
  
  
  
Крах Вершины  
На самом деле, говорят, что историческая рапира была оружием дворян для дуэлей и на настоящем поле боя была не очень полезна.  
Но это мир игры, место, хоть и бесконечно близкое к реальности, но отличное от нее. И в рапире, которой владеет босс, заключен ресурс, достаточный, чтобы отправить игрока на респаун.  
  
Основная атака колющего меча — это, конечно, укол. Проблема укола в том, что при получении удара спереди атака является «точкой».  
Если бы это была атака «линией», как рубящий или режущий удар, то справиться с ней было бы проще. На деле, конечно, влияют параметры и прочее, но, грубо говоря, вертикальную атаку можно остановить горизонтальной защитой.  
Но укол — это «точка». Зона поражения мала, поэтому справиться с ним довольно сложно.  
  
«Ты это понимаешь, а, Аммо-Рыцарь-кун?»  
  
«Кх!..»  
  
Ты думаешь, сколько я за этот месяц сражался с ТАС-подобными ублюдками? Совсем недавно появился даже ручной ТАС! До сих пор вспоминаю — что это было? У него что, на спине крышка для батареек?  
  
Раз роли четко различаются, значит, ясно, кто какую роль выполняет.  
Два удара после выпада. Парирую ответный укол, отбивая меч сбоку. Вонзаю колющий удар в локоть Аммо-Рыцаря, вытянутый для укола.  
Игры, где нужно думать, как распорядиться ограниченными ресурсами, тоже хороши, но экшен-игры, где можно вооружиться любимыми навыками, — это прекрасно.  
  
Активирую 【Зеркало Мерцающей Пустоты】. Пока катлас рассекает пустоту, переключаюсь на цвайхендер и обрушиваю его на основание головы Аммо-Рыцаря, где граница между головой и туловищем нечеткая.  
Преимущество укола — это не только привилегия врага. Это благо, в равной степени данное и игроку. И я могу с этим справиться. Пострадаешь только ты.  
  
«Стреляй!»  
  
«Есть!»  
  
Похоже, Руст оправился от статусного эффекта «Безумный восторг». Быстро отпрыгиваю назад, открывая линию огня. В следующее мгновение стрела, пронзившая воздух, с ужасающим звуком врезается Аммо-Рыцарю в бок.  
  
«...Рядовой моб в начале игры от такого бы испарился».  
  
«Я несколько раз пробовал и нашел предел, при котором блокировка не срабатывает. Осталось только аккуратно добивать...»  
  
«Я сейчас полностью вложился в физику, это эффективно?!»  
  
Хоть я и нападающая сторона, но наблюдаю за Аммо-Рыцарем, отлетевшим крайне болезненно на вид. Однако, кроме отбрасывания от чудовищного удара, признаков урона не видно.  
  
«Более-менее!»  
  
«Руст, в следующий раз попробуем огонь!»  
  
«Понял».  
  
Руст отступает назад. Оставляя позади Молда, уже начавшего кастовать, я меняю снаряжение на Рукавицы Сияющего Скорпиона (Гилта-Брил) и встаю перед поднимающимся Аммо-Рыцарем.  
  
«Давай теперь сыграем в камень-ножницы-бумага. Я даю фору — буду выкидывать только камень».  
  
Но если ты попытаешься выкинуть слабенькие «ножницы», я силой вырву победу кулаком (камнем).  
Теперь у меня меньше дальность, но я могу двигаться почти как без оружия, противостоя катласу и рапире.  
И когда он забудет обо всех, кроме меня, стрела, несущая какую-то силу, выпущенная мощным луком из слепой зоны, будет планомерно его коцать.  
  
И вот, когда проверка Молда на эффективность стихий завершилась, и было выпущено около десяти стрел...  
  
«......... ......кх».  
  
«Ну, ты был силен. Но если хочешь загнать меня в угол, тебе придется спамить мгновенными убийствами без перезарядки в течение тридцати секунд».  
  
Даже если бы я сразился с Везермоном с текущими параметрами, сомнительно, что я смог бы повторить тот же трюк.  
Впрочем, был один момент, который меня беспокоил. Его боевой стиль.  
  
(Какой-то он рваный, что ли. Слишком много лишних движений... Избыточность?)  
  
Да и внешний вид у него странный с самого начала. Почему монстр, похожий на рыцаря-гуманоида в виде аммонита, использует катлас?  
Атаки рапирой действительно пару раз заставили меня похолодеть, а вот с атаками катласом я бы справился даже после двух бессонных ночей.  
Ну, катлас — это оружие, которое обычно ассоциируется с пиратами, так что, может, его и нужно использовать грубо...  
  
«Пират?»  
  
«Что случилось?»  
  
«Да так... Возможно, и так».  
  
Наблюдая за Аммо-Рыцарем, исчезающим, как пена, — не так, как обычно исчезают монстры, — как и при убийстве Клионы, я сужаю глаза, глядя на оставшиеся материалы вроде ракушек и катлас.  
  
«Он дропает босс-лут...»  
  
«Ни я, ни Молд не используем оружие ближнего боя. Так что».  
  
«Нет, это пусть возьмет Руст или Молд».  
  
Они выглядели удивленными, но, вероятно, заглянув в инвентарь, поймут значение этого катласа с выгравированным(........) красным китом.  
  
Учитывая все странности до этого момента, можно предположить, что этот катлас — не босс-дроп, а связан с чем-то другим.  
Понятно, тут меня провели. Понятно, понятно. Да, если вспомнить, так и было.  
  
«Это было скрыто за пафосом EX-сценария, вот оно что...»  
  
«!..»  
  
«Что случилось, Руст?»  
  
«...«Катлас Красного Кита», это же».  
  
Вспоминается первый день выживания в Рулиалисе... Точнее, тот момент, когда после столкновения с кораблем-призраком рыболюдей меня затянуло гигантское щупальце.  
В потемневшем сознании последним, что я воспринял, было системное сообщение о начале EX-сценария. Ах да, никто ведь не говорил, что сценарий, в котором мы участвовали до этого, закончился.  
  
«Они идут одновременно(.............)».  
  
Короче говоря, уникальный сценарий «Пронзи Апостола Бездны» еще не закончен.  
  
То есть, дело вот в чем.  
  
«Прямо сейчас на одной сцене разворачиваются две истории».  
  
Одна — это уникальный сценарий EX «Человек, воззри на Бездну (Небо), мир перевернется (вращается)», где мы бросаем вызов Ктарниду, владыке Рулиалиса.  
А вторая — это уникальный сценарий «Пронзи Апостола Бездны», где мы штурмуем корабль-призрак, похитивший отца самопровозглашенного великого пирата (сопляка) Стьюде.  
  
«Возможно, у «Пронзи Апостола Бездны» была мультиконцовка».  
  
Обычная концовка — уничтожение всех рыболюдей на корабле-призраке. А если выполнить условия и попасть в Рулиалис, то происходит переход на другой маршрут. Если так подумать, то становится примерно понятно, почему у Аммо-Рыцаря был катлас.  
  
«В таком случае, квест должен проходить тот, кто его взял, верно?»  
  
Даже общение с NPC в Шангри-Ла немного напоминает симулятор свиданий. Лучше, чтобы контактировал тот, с кем уже есть какие-то отношения, чем совершенно незнакомый человек.  
В случае с EX-сценарием я — один из участников, но по отношению к Стьюде я всего лишь «птицеголовый, прицепившийся к двоим, взявшим квест».  
  
«Как взявший квест, ты должен направить заблудшую овцу».  
  
«Лень... Молд».  
  
«Ахаха, я тоже пойду с тобой...»  
  
Ладно, это в сторону. Итак, мы победили двух Запечатанных Генералов, но... никаких изменений на поле боя не произошло.  
Впрочем, если что-то случится после убийства четвертого, будет плохо, так что планируем убить четвертого в самый последний момент шестого дня.  
Хорошо бы найти ее к тому времени... Где же ты и что делаешь, Рей-си?  
  
◆  
  
Это была обычная сестринская ссора.  
  
Отсутствие «доклада, связи и консультации».  
Сестра, опередившая старшую.  
Сопротивление злоупотреблению привилегиями старшей сестры.  
Того, кто мешает любви, лягнет лошадь. Лошади не было, так что младшая сестра психанула.  
  
«...Рей!»  
  
«Я не придаток сестры и не собака на поводке!»  
  
Это была обычная сестринская ссора(..).  
Но в определенном месте... это стало фатальным провалом для черного волка.  
\* \* \*  
Ну, если вкратце, то сестра узнала о том, что было во второй главе, и о том, куда героиня отправилась в начале третьей главы.  
И после всяких событий героиня психанула.  
  
Не скажу что, но 124 пропущенных звонка и визит домой.