Глава 41  
  
  
  
Остатки Эпохи Богов, Одержимый Неудачник  
  
Второй босс, Паразитическое Щупальце.  
Оказалось, основным телом был не медведь, а щупальца. Пришлось потратить по пять минут на каждое, отрубая у корня и уворачиваясь от атак оставшихся. Когда отрубил седьмое, медведь перестал двигаться. Зачищено. Попыток: четыре.  
  
Третий босс, Гоблин-Берсерк.  
Просто охрененно сильный гоблин, иначе и не скажешь. Но даже будучи охрененно сильным, он оставался гоблином, так что был полегче пса или щупалец. Попыток: две.  
  
Четвёртый босс, Дина-Кабан.  
Сраный кабан. Способность взрываться при столкновении с носом во время рывка была не так уж страшна, но вот выносливость у него была просто ебанутая. Засёк — один рывок длился секунд двадцать. Если бы я не владел искусством родео… бой затянулся бы ещё дольше… хотя это игровой опыт, в реале я и пяти секунд на родео не продержусь. Попыток: одна.  
  
Пятый босс, Ядовитый Орёл.  
Ты, сука, реально, я тебя не прощу. Попыток: тридцать две.  
  
Шестой босс, Бронированная Личинка.  
Серьёзно, по сравнению со сраной птицей, которая тупо спамила ядовитыми атаками с недосягаемой высоты, ломающаяся при ударе броня, разлетающаяся как картечь — это просто херня! Если подумать трезво, эта личинка тоже была та ещё заноза, но после предыдущего босса адреналин зашкаливал, так что я уворачивался по реакции и задавил числом. Попыток: одна.  
  
На ужин была темпура из кису (рыбы).  
  
Седьмой босс, Пантера-Палач.  
Быстрая, сильная, но не особо прочная. Её особенность — заходить в слепую зону игрока перед атакой — оказалась слишком простой, стоило её раскусить. После перерыва я восстановил душевное равновесие, так что она мне была не ровня. Попыток: одна.  
  
Восьмой босс, Двуглавый Тигр.  
Ничего особенного, просто сильный… и всё. Попыток: две.  
  
Девятый босс, Голем Бета-Юнит S2.  
Условно обозначим атаки правой рукой как А, левой — как B. При переходе от А к А атака следует почти без задержки. Но при переходе от А к B или наоборот, ядро в груди на мгновение вспыхивает. Это позволяет в некоторой степени предсказывать атаки. Учитывая разницу в росте между големом и мной, в атаках А и B возникает закономерность. Предположил, что это позволит уклоняться от атак и, в момент исчезновения активных кадров атаки, использовать руки для взбегания и сближения с ядром. Попробовал на практике — меня отшвырнуло невидимым энергетическим полем, снеся семьдесят процентов здоровья. Пришлось менять тактику. В результате смены тактики решил обнажить уязвимые точки, сдирая броню напрямую (примерно здесь я взбесился). Хаааа! Спина с тонкой бронёй, как капот у машины, а он, сука, активирует какое-то навороченное антигравитационное поле! Не выёбывайся, заебал уже, мудила! Орааа! Если бы эта хрень срабатывала не по таймеру и позиции игрока, я бы тебя точно не простил, урод… Попыток: семь.  
  
\*\*\*  
  
«Эмуль… кто… последний?..»  
  
«В-вам бы передохнуть немного, сударь!? У вас глаза страшные, сударь!?»  
  
«Нет… я в порядке… Когда я в таком состоянии, двигаюсь чертовски хорошо…»  
  
Я про себя называю это состояние «потерянное время». Разум почти отключился, но тело работает на автомате… Сознание улетает, а тело само выполняет рутинные действия. В играх, где нет понятия физической усталости, такое случается после пары бессонных ночей.  
Скоро утро, но из-за стольких напряжённых боёв подряд я, похоже, устал больше, чем ожидал. Стоит выполнить задачу или достичь цели, как сознание мгновенно отрубается, но, как я и сказал Эмуль, в этом состоянии тело реагирует на мои команды даже лучше, чем обычно.  
То есть, если последний монстр этого уникального квеста не вздумает загадывать мне загадки, я смогу сразиться с ним практически на пике своих возможностей.  
  
«Десятый… О, Глава как раз сейчас пойдёт его ловить…»  
  
«Как это? Уже девятого прикончил, что ли?»  
  
Лёгок на помине. Стоило упомянуть, как кролик тут как тут. С морковкой во рту, словно с кисэру, появился Вайзэш. Он смотрел на меня и Эмуль с удивлением, но в то же время так, будто именно этого и ожидал… Ну да, он ведь явился по триггеру после убийства девяти боссов, так что неудивительно.  
  
«Э-э, братан… Так кто последний монстр?..»  
  
«Ага, пришлось малость прогуляться и скрутить его».  
  
Вайзэш ухмыльнулся и кивнул кончиком носа в сторону, очевидно, указывая на пойманного им монстра. Затем он сказал:  
  
«Того, кого мы поймали… ну, скажем так, тебе нынешнему его не одолеть».  
  
«Чего?..»  
  
«Поэтому, касательно только этого гада, условия выполнения определяю я».  
  
Хрустнув морковкой, Вайзэш объявил мне:  
  
«Продержись пять минут».  
  
«Ясно, на выживание… Вызов принят».  
  
\*\*\*  
  
И \*оно\* появилось передо мной.  
Четыре ноги, похожие на опоры штатива, неимоверно тонкое туловище… и, к моему удивлению, это был гуманоидный монстр.  
Остатки робы, которые иначе как лохмотьями не назовёшь — даже обычная тряпка показалась бы приличнее, посох, зажатый в руке из высохшей кожи и костей, и, что самое главное, изодранная в клочья остроконечная шляпа — лишь это едва говорило о том, что передо мной был маг.  
  
«Что это, чёрт возьми?..»  
  
«Одержимый Лесовик (Loser's Woods). Один из тех дураков, что в давние-предавние времена… пытались выжить, даже слившись с деревом».  
  
Если подумать, его тело, хоть и высохшее, выглядело странно неживым — это была кора высохшего дерева. А волосы, которые казались на удивление густыми для мумии или скелета, пережившего столько времени, на самом деле были ветками.  
  
«Ты тут громко заявлял о себе. Ну так покажи… чего стоит твоя удаль».  
  
\*\*\*  
  
Одержимый Лесовик (Loser's Woods), Ур. 120.  
О том, что я стал первым игроком в «Рубеже Шангри-Ла», сразившимся с этим монстром, который не существует \*на этом континенте\*, я узнаю гораздо, гораздо позже.  
  
\* \* \*  
  
\*Одержимый Лесовик — это монстр типа Триента, но с упором на магию.\*  
\*Монстры в «Рубеже Шангри-Ла» делятся на два основных типа. Этот принадлежит к той же категории, что и Ворпал кролики и Лукаорн. Что это за два типа, пока раскрывать не буду.\*