Глава 8

Птичья башка против Гигантской змеи  
  
— Хоть требуемых ходов и прибавилось, но расходники придется экономить, да уж.  
  
Бормотал я себе под нос, разнося почти сломанным гоблинским топориком альмираджей на полигоны. Смертоносные тесаки я приберег, а прочность Парных клинков наемника уже вызывала сомнения. Как и ожидалось от зоны для новичков — бигинеров, нубов, новичков, ньюби… да как ни назови — если не случится чего-то из ряда вон, то тут вполне можно вывезти чисто за счет уровня…  
  
— …А, вон оно что.  
  
Вдалеке виднелась череда искусственных строений — без сомнения, это второй город, Секандиль.  
Этот лес… на карте он значился как «Лес Бесчинств». Между ним и дорогой на Секандиль пролегало ущелье, через которое был перекинут единственный подвесной мост. А перед мостом, словно страж, преграждал путь… нет, скорее, загораживал, свернувшись кольцами? Огромная змея, постреливая языком, будто поджидала игроков, направляющихся в следующий город.  
  
— Так называемый полевой босс, или эреа-босс? Да пофиг, в общем-то.  
  
Похоже, без победы над ним в Секандиль не попасть. Рекомендуемое число игроков — трое, рекомендуемый уровень — десятый. Интересно, смогу ли я в соло? В зависимости от ситуации, придется выложиться на полную, иначе респавн в Фастее.  
И тут меня осенило: а ведь респавн «как во сне» означает полную потерю всех предметов в инвентаре? Чтобы не проверять это на практике, придется стиснуть зубы и пройти без смертей.  
  
— Так, монстры-змеи… Обвивание, укус, заглатывание целиком, яд, линька… ну, вроде, это самые распространенные атаки.  
  
По крайней мере, пока змея внезапно не взорвется, просто потому что разработчики решили «а давайте сделаем что-то совершенно неожиданное, будет весело!», я должен справиться за счет своего скилла. По идее.  
  
— Кажется, как только соло-игрок или группа начинает бой с эреа-боссом, другие игроки и монстры не могут вмешаться, так?  
  
Честно говоря, я не против всяких там «внезапных вторжений!», так что это немного расстраивает, но возможность сразиться с боссом один на один, не опасаясь удара в спину, — это благо. Немного размявшись для предстоящей битвы, я вышел из кустов и бросил вызов эреа-боссу Леса Бесчинств — Ненасытной Гигантской Змее.  
  
Имя-то у нее громкое, но по сути — это босс для новичков. Движения легко читаются, никаких подлых атак для убийства с первого раза.  
С аватаром, который движется почти идеально так, как я хочу, убить ее без урона должно быть легко… Был и у меня такой наивный период.  
  
— Гхе-э?!  
  
Парные клинки наемника с безнадежным треском рассыпались на полигоны, демонстрируя высокий показатель брони Ненасытной Гигантской Змеи.  
Просчитался. Черт, конечно, сложность рассчитана на новичков, но атаковать почти сломанным оружием было слишком самонадеянно, сука? Ненасытная Гигантская Змея, несмотря на кажущуюся неповоротливость, плавно заскользила по земле, широко разинув пасть, и бросилась на меня.  
Извернувшись, чтобы уклониться, я активировал «Кулачный Натиск» и обрушил на бочину змеи серию ударов, которую трудно было назвать настоящим боевым искусством — так, беспорядочное молотилово кулаками.  
  
(Ого, так тут у каждого отдельного удара свой шанс крита?)  
  
Из десяти нанесенных ударов два или три ощущались заметно сильнее. Похоже, не вся серия ударов от одного скилла критует разом, а у каждого удара свой, отдельный расчет. Получив такую порцию «насилия уровнем» прямо по морде, змея отшатнулась, даже несмотря на отсутствие эффекта отбрасывания — урон явно прошел неплохой.  
Воспользовавшись этим моментом, я применил отработанную заранее быструю смену снаряжения… довольно важный прием в играх, где можно носить несколько видов оружия… и вооружился припасенным до этого козырем — Смертоносными тесаками в обе руки.  
  
Вид полуголого птицеголового типа с горящими глазами, держащего наперевес два тесака с багровыми, будто впитавшими кровь жертв, лезвиями и противостоящего гигантской змее, преградившей путь к новому городу, должно быть, выглядел до смешного нелепо. Но для крит-дамагера стиля «Мне кранты» это был сейчас практически оптимальный вариант.  
  
— Да ты даже багом координат телепортироваться не можешь, слабачка!  
  
Если ты не умеешь внезапно перемещаться вместе с координатами, атаковать невидимыми ударами из-за спины или превращаться в сплошную зону мгновенной смерти, то ты мне не ровня!  
  
— Сейчас я разделаю тебя на три части и… гбуээ!  
  
Кстати говоря, если сражаешься со змееподобным монстром, на какие части тела стоит обращать внимание?  
Ну, большинство ответит — голова и хвост. Ведь у них нет рук и ног, потому они и змееподобные, а атакуют они в основном обвиванием, укусами или ударами хвоста.  
Именно поэтому я никак не ожидал, что змея выстрелит какой-то грязью не из хвоста, а из дыры рядом с ним. Я позорно словил прямое попадание этой слизью… да, похоже, это были именно экскременты Ненасытной Гигантской Змеи. Блядь!  
  
К счастью, до такой скотской «реалистичности», как полное воспроизведение запаха, дело не дошло, но вместо вони меня накрыло омерзительное ощущение, будто все тело облепили выдохшимся холодным компрессом.  
А самое хреновое было то, что…  
  
— Хреново дело…  
  
HP утекало с каждой секундой. Периодический урон. То есть…  
  
Яд.  
  
\* \*\*Ненасытная Гигантская Змея\*\*  
 Эреа-босс Леса Бесчинств, монстр, которого необходимо победить, чтобы пройти в Секандиль.  
 Атаки сжатием и укусами имеют легко читаемую подготовку, поэтому при спокойном противодействии босс довольно прост. Однако, когда ее здоровье падает до определенного уровня, она без всякой анимации подготовки использует атаку ядовитым дерьмом. Будьте осторожны: эта атака не наносит прямого урона, но накладывает статус «Яд», вызывающий постоянный урон.