Глава 86  
  
  
  
О, маги, о, бумажная броня  
  
«Биирак, что-то идёт».  
  
«Вижу. И вот что скажу. Этот меч сейчас и смерть разрубит… но ударов восемь, не больше. Перестараешься — сломается (…). Починить смогу, но тогда придётся заново точить. Запомни».  
  
Я отправил предупреждение Биирак и быстро осмотрел полученный меч Потерянного Генерала. На вид статы не изменились, но разница ощущалась в руках.  
  
«Лёгкий? И лезвие выглядит очень острым…»  
  
«Печи и наковальни не было, так что работа грубая, но я его отточила (…). Из-за этого он стал тонким до предела, но силу и остроту гарантирую».  
  
Ясно, помню, у Биирак была магия 【Накопительная Заточка (Стек Гринд)】. Подробностей не знаю, но меч Потерянного Генерала, насильно заточенный, хоть и стал тоньше, но избавился от многолетней ржавчины и засохшей крови и обрёл свой стальной блеск.  
  
«Победить за восемь ударов… Прямо как квест-испытание».  
  
Восемь ударов… Вряд ли у босса так мало здоровья.  
Сколько урона я смогу нанести имеющимися средствами? Как рассчитать урон? Оценивая ситуацию и одновременно размышляя, я свёл информацию и ограничения воедино, чтобы найти путь к победе.  
  
«Поверю, что восьми ударов хватит!»  
  
«Есть, сударь!»  
  
Впереди, в посохе, который держал Поющий Костяной Демон, зажёгся огонь. Он не просто загорелся. Тёмно-красное пламя, похожее на кровь, вырвалось из каждого «лепестка» — отвратительных нижних челюстей — и сформировало огненный череп с отсутствующей верхней челюстью.  
  
«Гуги, га, гигигигиги…»  
  
«Кукекекекеке! Кекекат! Какат!»  
  
«Ииииииииии! Гиииииииииии!!»  
  
«Гегагагат! Гагагут, гагагагага!»  
  
«Гу-гооооооооооооооооооооооо!!!»  
  
«А-а, га————лаа—————!»  
  
Стонущий череп, хохочущий череп, кричащий череп, рыдающий череп, ревущий череп и поющий череп… Ясно, вот почему его зовут Поющий Костяной Демон. Поёт не только он сам. Это септет из шести черепов, привязанных к посоху, и его самого.  
  
«И-их стало больше, судаааарь?!»  
  
«…Нет, может, это и к лучшему».  
  
Огонь превратился в дым, дым — в миазмы, и разделился на шесть частей. Появились шесть двойников, почти точных копий Поющего Костяного Демона… Разница лишь в том, что у них в руках было разное оружие, а не посох, и верхняя часть черепа была сформирована из пламени соответствующего цвета… Но такие атаки двойниками обычно делятся на три типа.  
  
Тип 1: Двойники исчезают от одного удара. Обычно в таких случаях главная задача — найти настоящего, поэтому внешних отличий между ними и оригиналом нет. Но эти двойники явно отличаются от оригинала, так что этот вариант отпадает.  
  
Тип 2: Двойники исчезают от одного удара, но обладают некоторой атакующей способностью. В этом случае они скорее стационарные турели. Этот тип, специализирующийся исключительно на помехах, в тайм-атаках обычно игнорируют и бьют босса… Я отвлёкся. В любом случае, по определённой причине этот вариант здесь не подходит.  
  
Тип 3: Двойники являются полноценными, независимыми врагами. Настоящая атака двойниками. И в этом типе довольно часто…  
  
«У них общая шкала здоровья с оригиналом… хочется верить!..»  
  
То есть, если Поющий Костяной Демон создал их, пожертвовав частью себя, то, побеждая двойников, можно наносить урон и ему самому. Если это так, то у нас есть шанс.  
  
«Фу-у… Прошло около восьми минут?..»  
  
У меня осталось восемь атак. Нужно вложить в них максимальный урон. Многие мои текущие навыки имеют условия активации. Пока эти условия не выполнены, нужно собрать всю возможную информацию.  
  
«Проверим всё вместе… Эмуль! Биирак! Держитесь (…) !»  
  
«Есть, сударь!»  
  
«Ага!»  
  
В начале игры я пожертвовал многими статами, но теперь могу без проблем нести одного кролика и ребёнка детсадовского возраста… Молот убери, тяжёлый.  
Пять двойников ринулись на меня, а один двойник и оригинал остались сзади для поддержки. Ситуация не лучшая… но и не плохая!  
  
«Посох, меч, копьё, лук, топор, парные клинки… щ-щит?»  
  
Я проверил оружие у каждого, включая двойников, но у одного было что-то непонятное. Что это? Для щита слишком маленький. Даже для баклера стойка странная.  
  
«Гу-гооооооооооооооо!!!»  
  
«Доо?!»  
  
Этот маленький щит… который больше похож на голову дракона. В момент, когда двойник с ним взревел, из драконьей пасти вырвалось пламя, словно из огнемёта. Я инстинктивно увернулся Дрифтующим Шагом и отскочил назад. И заметил две вещи.  
Во-первых, в том месте, куда я увернулся, меня уже ждал двойник с оружием наготове. Мелочные твари, считают меня зайцем, загнанным на охоте.  
И во-вторых, я понял, насколько универсален навык Дрифтующий Шаг.  
  
«У-ха-ха-ха! Ощущение, будто ноги превратились в колёса!»  
  
Опускающийся меч, выпад копья — я уворачивался от них, используя манёвры, невозможные для человеческих ног, основанные на трении и инерции… скользя, словно в дрифте. Это уже не Дрифтующий Шаг, а Дрифтующее Скольжение. Но мне нравится.  
  
«Г-голова кружится, судаааарь?!»  
  
«Если собираешься крутиться, предупреждай!..»  
  
«Прости-прости………… Буду крутиться ещё больше».  
  
ИИ двойников был не гениальным (злобным), но и не глупым. Они послушно следовали за мной, когда я отступал. Попасть в окружение было неприятно, но если я буду действовать на опережение, то дважды на те же грабли не наступлю.  
  
«Таким корявым упреждением меня не достать!»  
  
Стрелы и шары миазмов, летящие издалека. Используя Рикошетный Шаг, пока ещё 1-го уровня и не раскрывший весь свой потенциал, я сменил отступление на наступление и проскользнул между двойниками. На мгновение мы с двойниками поменялись местами, и дальнобойные атаки попали по ним.  
  
«…Видели?»  
  
«Точно…»  
  
«Пошатнулись, сударь!»  
  
Подтверждено: у двойников и оригинала общее ХП. И раз они пошатнулись от такой атаки, значит, ХП у них не так уж и много? Логично. Для меня это бой с обычным магом, благодаря «проклятию», но вообще-то это ад с дебаффами и проклятиями. Но ситуация резко улучшилась! Врагов — семь, нас — трое, атак у меня — восемь, подготовка… Окей, путь к победе виден.  
  
«Эмуль, Биирак, быстро объясняю план».  
  
«Ч-что, прямо сейчас?!»  
  
«Есть, сударь! Что делать?»  
  
Вот она, разница между привыкшим и непривыкшим кроликом. Эмуль-то уже привыкла к совещаниям на ходу — во время боя, бега, прыжков, падений… Она прошла со мной через все мои импровизированные планы, так что ей не привыкать.  
  
«…………по такому плану мы с Эмуль разбираемся с двойниками. Биирак, ты ждёшь рядом с оригиналом. Хоть он и маг, но всё-таки босс зоны. Для финального удара придётся положиться на твою силу».  
  
Можно было бы попросить Биирак починить истёртый меч Потерянного Генерала и сражаться им, но раз уж я вытащил NPC-ремесленника Биирак на передовую, нужно дать ей повоевать, иначе как-то обидно. К тому же, мой уровень слишком высок для этой зоны.  
  
«Тогда, может, лучше быстрее пройти?»  
  
У меня сейчас есть чёткая цель, а это место — лишь проходной пункт, преддверие. Тратить здесь время не хочется. И хоть я не люблю полагаться на силу высокоуровневых NPC, избегать этого — уже другая проблема.  
  
«Однако… мне придётся сломать оружие…»  
  
«Ты не права, Биирак».  
  
«Му?»  
  
«Оружие всегда используют ради победы. Если сломать его и не победить — вот это будет неуважение к оружию».  
  
Биирак посмотрела на меня с удивлением, словно что-то поняв. Но прости, это цитата из другой игры, не мои слова. Кстати, персонаж, который это сказал, сражался всем своим существом. ИИ у него был настолько тупой, что он с самого начала боя использовал суперприём, ломающий его собственное снаряжение, против любого врага. Настоящий берсерк. Получалось, что с точки зрения затрат оптимальнее всего было дать ему деревянную палку. Что это вообще такое?  
  
«Итак… Дальше без остановок!»  
  
«Есть, сударь!»  
  
Биирак, сидевшая у меня на спине, отделилась и, сжимая бутылочку со святой водой, начала обходить поле боя, приближаясь к оригиналу. Эмуль, вцепившись мне в голову, стреляла Магическими Лезвиями, не давая оригиналу переключить агро на Биирак.  
  
«Десять минут прошло… Время для обещанных игрой мощных баффов!»  
  
«Мощных!»  
  
Навык Перегрев, активируемый через десять минут после начала боя. Целых пять минут даёт бонус ко всем статам — невероятный навык. Но через пять минут все статы падают вдвое… Настоящий временный разгон двигателя для короткого боя.  
Вдобавок — Нитро-Усиление. Перезарядка — всего одна секунда! Эффект — увеличение СИЛ и СКО за счёт 20% ХП. Самоповреждающая версия Ускорения. Но его истинная ценность — в контроле урона.  
И ещё — Кульминационный Рывок, активируемый при низком ХП. Нитро-Усиление позволяет регулировать ХП и даёт баффы. Спасибо, Нитро-Усиление!  
  
«Одинокий Голодный Волк (Переходный) стал немного неудобным».  
  
Эффект стал сильнее, чем у Боевого Духа Голодного Волка, и длительность увеличилась, но появилось неудобное условие активации: «только если ты один являешься целью агро». Это ограничило его применение. Хотелось бы побыстрее развить этот навык… но сейчас не это важно.  
  
«Эмуль, уничтожаем этих пятерых по одному… Будем отвлекать по очереди. Сила не нужна, главное — скорострельность».  
  
«Есть, сударь!»  
  
Перейдя в наступление, я выбрал первой целью того огнемётчика. Маневрируя, я заставил двойников преследовать меня так, чтобы огнемётчик оказался последним в цепочке.  
  
«Му-му-му… 【Магическое Лезвие】!»  
  
«Фух!»  
  
В такт с магическим лезвием активирую Прыжок Шести Рисков. Магическое лезвие, хоть и не такое быстрое, как пуля, но всё же не догнать бегом. Используя его как щит, я сближаюсь с преследующими меня двойниками.  
  
«До сближения два шага… здесь!»  
  
Число шагов с эффектом — шесть. Два шага на сближение, оставшиеся четыре — на манёвр: вбок, вперёд, вперёд, разворот. Четыре команды, и я оказываюсь за спиной огнемётчика, который бежал последним.  
  
«Шея горит, наверное? Сейчас оторву, прохладнее станет».  
  
Атакующие навыки пока приберегу. Схватив меч Потерянного Генерала обеими руками, наношу горизонтальный удар. Лезвие, несущее в себе навязчивую идею безголового бедолаги-дуллахана, рубившего головы и живым, и мёртвым, достигло даже источника миазмов, затопивших этот каньон.  
Острота, возрождённая на лезвии, которое помнило навязчивую идею Потерянного Генерала, разрубила твёрдую кость и отделила нижнюю челюсть, изрыгающую пламя, от шейных позвонков.  
  
«Бафф + крит + уязвимое место + точный удар = ваншот!.. Эмуль, следующая цель — любая, кроме топорщика!»  
  
«Поняла, сударь!»  
  
Двойников осталось четверо, моих атак — семь. Четверо, обернувшиеся на исчезновение огнемётчика, отвлеклись на новое магическое лезвие. Воспользовавшись этим, я выбрал следующей целью двойника с топором. Заметив моё приближение, он замахнулся топором, но тут я активировал Миг Сецуны.  
Этот навык, развившийся из навыка парирования, похоже, после битвы с Везермоном мутировал в нечто странное. Вероятно, он всё ещё относится к категории парирования, но теперь он не отбивает атаку, а…  
  
«Даже если атаковал позже, если попадёшь первым — это и есть опережение. Система делает это за меня…»  
  
Атака, нанесённая сразу после активации, попадает по противнику раньше его атаки, вызывая мгновенное оглушение. Миг Сецуны, превратившийся из защитного в агрессивный навык, позволяющий перехватывать инициативу, обезглавил двойника с топором, и тот рассыпался миазмами. Двойников осталось трое, атак — шесть!  
\* \* \*  
\*Поющий Костяной Демон\*  
\*Источник миазмов в Каньоне Древних Душ. Даже если его очистить, он возрождается из миазмов, пропитавших каньон.\*  
\*Кстати, обычно с ним приходится сражаться, постоянно получая урон от яда и дебаффы к статам, да ещё и с ощущением, будто к телу прилипла мокрая салфетка. Он спамит дебаффами как сумасшедший, но на самом деле и он сам, и его двойники слабы.\*  
\*Остатки мага, участвовавшего в древней войне. Ходят слухи, что если в партии есть персонажи обоих полов, атаки двойников становятся яростнее.\*