Глава 50  
  
: Боевые Искусства из Прошлого × Искусство Побега √\*\*  
  
\* \*\*Пыльцевой Ворс Рабочей Пчелы Империи\*\*  
 Мягкий ворс, растущий на особях Имперских Пчёл, чья миссия – сбор пыльцы и мёда.  
 Этот ворс, накапливающий пыльцу и другие порошки, полезнее в быту, чем в бою.  
  
\* \*\*Охотничье Жало Охотника Империи\*\*  
 Жало особей Имперских Пчёл, чья миссия – охота и атака врагов.  
 Из-за своей специфики они не могут использовать яд, поэтому жало имеет зазубрины, которыми оно впивается, разрывает и выдирает плоть врага, нанося урон.  
  
\* \*\*Большие Челюсти Охотника Империи\*\*  
 Челюсти особей Имперских Пчёл, чья миссия – охота и атака врагов.  
 Их челюстям важна не острота, а прочность, способная сокрушить даже твёрдый панцирь.  
  
«Насекомые – это пиздец, конечно. Эволюция чисто на убийство заточена».  
  
По сравнению с млекопитающими или рептилиями они дохнут гораздо чаще, поэтому вместо универсальности развили узкую специализацию. В этом есть какая-то мощь.  
Если подумать, то я, который дохнет гораздо чаще танков и передовых бойцов, тоже развил не универсальность, а узкую специализацию… Выходит, я сам как эти пчёлы?  
Вот чёрт. Эти пчёлы были моим отражением… Ну ладно, похуй. Спасибо за опыт и дроп.  
  
«Санраку-сан, а теперь посмотрите туда и скажите что-нибудь, господин».  
«Ну, если жрёшь концентрат злобы, то и сам должен стать ещё злее – это база».  
  
Прямо перед нами Имперская Пчела (видимо, другой касты, не Работяга и не Охотник) была сожрана цветком (!!!). Нет, стоп. Это не цветок. Я видел в энциклопедии и название, и изображение этого насекомого, которое, видимо, послужило прототипом.  
  
«Цветочный богомол, значит… Да хрен кто с первого раза это раскусит».  
«Цветочек так – гба-а-а! – и трансформировался, господин…»  
  
Эмуль не преувеличивает. Если бы не жертва той Имперской Пчелы-чего-то-там, я бы и сам не заметил. Маскировка пиздец какая искусная. Охуеть, он меняет цвет, как хамелеон, и ещё и позу принимает, чтобы идеально слиться с цветами. Хуёво, нельзя расслабляться…  
  
«Ладно, завалим его».  
  
Может, в описании предмета что-то будет. Я достал из кармана метательный нож, купленный в лавке – урок, извлечённый из кошмара с ядовитой птицей (Токсик Игл), – и метнул его туда, где прятался цветочный богомол.  
  
Внешний удар, да ещё и с уроном, показал, что маскировка раскрыта. Цветочный богомол перестал притворяться и разлетелся на куски… Стоп, чё?!  
  
«Ага… То есть, тут не яд и не маскировка рулят, а надо было просто переехать его физически».  
«Огромный жук, господи-и-ин!!»  
  
Его панцирь – настоящая броня. Четыре рога на голове – знак короля. Хоть и насекомое, но от пчёл отличается кардинально. Тяжёлый, низкий гул крыльев, способный сотрясти твою душу, под стать этой броне.  
  
«Химера из жука-носорога и жука-оленя… Ух, фэнтези».  
  
Левые и правые челюсти (от жука-оленя) и верхние и нижние рога (от жука-носорога) двигаются – настоящий гибрид, сочетающий символы обоих жуков. Ультимативный бронированный жук.  
  
«Хм, съёбываем».  
«А? Что?! Убегаем, господин?! Я думала, вы скажете драться…»  
«Ну давай драться».  
«Ура, побег! Я покажу вам заячий спринт, господин!»  
  
Нет, желание подраться было сильное, но, взвесив все факторы, я решил, что бой с этим жуко-гибридом… вернее, с этим сильным мобом, похожим на FOE, принесёт больше вреда, чем пользы.  
  
Во-первых, палево. То, что я был в Садреме и уже свалил оттуда, рано или поздно станет известно. Скоро и в этот Тысячецветный Лесной Грот набегут люди. Да и без меня сюда придут. Даже с тем цветочным богомолом пришлось бы возиться минут пять, как мне кажется. А с этим жуко-гибридом, который ещё геморройнее, бой затянется минут на десять, а то и больше. И шанс спалиться перед другими игроками очень высок.  
  
Во-вторых, тупо невыгодно. Будь это бой на земле, я бы нашёл способ. Но эта тварь летает, да ещё и в полёте обладает достаточной дурью, чтобы разнести цветочного богомола в пыль. В моём нынешнем шмоте выполнять трюки вроде запрыгивания на несущийся грузовик – это слишком. К тому же, у него тяжёлая броня. Бить можно только по определённым местам, а у летающего врага это пиздец как неудобно, особенно когда у тебя из дальнобойного оружия только метательные ножи да ещё какая-то херня. По крайней мере, пока ножи конечны.  
  
«Итак, маршрут побега… Опа!»  
«Пья-а-а!»  
  
Я увернулся от атаки жуко-гибрида, который летел на меня, вращаясь всем телом, как будто использовал «Спиральный Край»… вернее, «Спиральные Челюсти и Рога». Эмуль, как настоящий заяц, вцепилась мне в шею. Ты что, блядь, прописалась там?  
  
«Ха-ха-ха! Прямолинейному долбоёбу меня не догнать!»  
  
В этот момент рог жуко-гибрида, который резко затормозил, развернулся и снова атаковал, прошёл буквально в сантиметре от моей головы.  
  
«Поправка: немного стрёмно».  
«Кья-а-а-а!!»  
  
Ух ты, интервал между атаками довольно короткий. Если просру стамину, меня размажут.  
Из-за своей жадности я подобрал дроп с раздавленного и превратившегося в полигоны цветочного богомола, а потом рванул бежать. Жуко-гибрид снова развернулся и понёсся за мной, но меня там уже не было.  
  
«Куда целишься, лох!»  
«Прекратите провоцировать, господи-и-ин!!»  
  
Ой, случайно вырвалось, по привычке.  
  
\*\*\*  
  
Лично мне локации типа «лесного массива» нравятся. Куча препятствий и уступов – идеальное место, чтобы прятаться и убегать.  
Бегу по наклонённому дереву, использую гнущиеся ветки как страховку, прыгая с высоты.  
Огромные деревья – это и щит, и дорога. Честно говоря, если бы мы играли здесь в догонялки, я уверен, что меня бы хуй поймали. Но я уже давно понял, что у игроков и монстров разное определение «препятствия». Потому что…  
  
«Да вы чё, блядь, издеваетесь?! Ему похуй на препятствия?! Насколько же ты прямолинейный долбоёб…!»  
  
Сзади постоянно слышен треск ломающихся деревьев. Оглядываюсь – деревья ломаются, как спички, а жуко-гибрид просто трясёт башкой и летит дальше, как ни в чём не бывало… Блядь, он даже не пытается облетать, тупо ломится напрямик! У меня аж челюсть отвисла.  
Неудивительно, что в этой зоне так много поваленных деревьев… Так это ты, сука, натворил!  
  
«Что делать, господин?!»  
«Думаю».  
  
Несусь по цветочному ковру, не разбирая дороги, и думаю. Почему эта тварь так упорно за мной гонится? Я уже несколько раз пытался натравить его на других мобов – нихуя не вышло. Слишком уж он настырный. Невезение?.. Слишком простое объяснение. Скорее всего, я сам, того не зная, выполнил какое-то условие.  
  
«Что я делал с тех пор, как пришёл в эту зону… Опа-па».  
«Падает, господин!»  
  
Жуко-гибрид снёс очередное дерево. С него посыпались странные плоды, похожие на гибрид яблока и шишки – назовём их бронеяблоками. Уворачиваюсь от бомбардировки, попутно ловлю несколько штук и кидаю в инвентарь. Экономия на сборе, заебись.  
  
«Бабочки, пчёлы, сбор… насекомые… жук-носорог… жук-олень… древесный сок? Не, судя по этой зоне, может…»  
  
На ум приходит медовый мешок, выпавший из Бабочки-Хранилища. Раз пчёлы и бабочки так активно его собирают, значит, это основная еда для монстров в этой зоне.  
Тогда предположим, что этот монстр, явно сделанный по образу жука, тоже питается мёдом. Но его огромное тело явно не приспособлено для кропотливого сбора мёда. Какой самый простой способ для такой туши эффективно добыть мёд?  
  
«Ты что, блядь, шпион из «Юнайт Раундс»?!»  
  
Окей, теперь понятно. Неудивительно, что попытки натравить его на пустых Бабочек-Хранилищ или Рабочих Пчёл провалились. Он охотится за мёдом в моём инвентаре! Отбирать у других – тебе не стыдно, а? Хочешь грабить – иди в «Юнайт Раундс», блядь!  
  
«А? А-а, так вот что значило "кинуть"…»  
  
То есть, медовый мешок – это предмет для снятия агро с себя. Ну…  
  
«Но я его не кину».  
«Почему, господин?!»  
«Запомни, Эмуль… Сдаться – это разумнее, чем проиграть, но и жалеть об этом будешь больше».  
  
«Хо-а-а», – Эмуль застыла с таким видом, будто услышала цитату великого мудреца. На самом деле, это просто пересказ моего опыта из одной ёбаной игры: «Проиграть, потерять все шмотки и быть обосранным – это хуёво. Но сдаться, самому отдать шмотки и быть обосранным – это в сто раз хуже».  
Этот жуко-гибрид уже лишил меня опыта за цветочного богомола. А теперь ещё и отдавать ему редкий предмет, который так удачно достался?.. Бесит, блядь!  
  
«Я от него съебусь, чего бы это ни стоило…!»  
  
План уже есть. Если нельзя натравить на мелочь, натравим на равного по силе монстра.  
Именно поэтому я, убегая, всё это время преследую (!!!) кое-кого. Ну что, работяга, познакомишь меня со своим начальством?..  
  
\*\*\*  
  
Главная особенность пчёл и муравьёв – это, конечно, их общество с королевой во главе. Во все времена, в самых разных произведениях, где фигурировали пчёлы или муравьи, особенно в играх с пчёлами-мобами, их главарём всегда была королева.  
Метка «проклятия» (маркинг) указывает на присутствие «Чёрных Волков». Хищный жук, следующий закону джунглей и желающий отобрать плоды чужого труда вместе с жизнью. Если оба этих фактора появились одновременно, логично предположить, что нужно вернуться в улей.  
Имперская Пчела-Работяга, спасающаяся бегством в свой улей, стала для меня локатором, так как я одновременно убегал и преследовал её. Эта кучка данных, пусть и в игре, но всё же спроектированная как насекомое, не понимала, что сама ведёт меня к своему дому.  
  
«Вижу, вижу… Спасибо за наводку!»  
  
Заметив гигантский пчелиный улей – скопление шестиугольников – я выжал остатки стамины, рванув изо всех сил и обогнав Пчелу-Работягу. Пчёлы-охранники, выглядящие иначе, чем Охотники (видимо, Стражи или Хранители), заняли боевые позиции, увидев меня – нарушителя, пытающегося проникнуть в улей.  
  
«А, на меня похуй. Главный гость – вот этот… ну!»  
  
Резкий поворот на 90 градусов на полной скорости с использованием «Скользящего Движения» – не уклонение, а уступка дороги. И жуко-гибрид, которому мой жалкий мёд был нахуй не нужен по сравнению с огромным ульем Имперских Пчёл, на полном ходу врезался в рой, сминая пчёл.  
  
«Ха-ха-ха, смотри, Эмуль! Вот это настоящий 'Набег к соседям на ужин'!»  
  
Я уже проверил и убедился: жуко-гибрид не может среагировать на резкую смену направления; ему нужно пространство для быстрого разворота; если пространства нет, он врезается во что-нибудь, чтобы погасить скорость, а потом разворачивается.  
Перед лицом такой огромной угрозы, как жуко-гибрид, Имперским Пчёлам стало не до меня. Они всей толпой набросились на него. Не битва гигантских монстров, а битва гигантских насекомых.  
Мы с Эмуль спрятались в тени деревьев и наблюдали за дракой пчёл и жука. Эта сцена напоминала стратегии в реальном времени про средневековую Японию, когда вражеский супер-сильный генерал внезапно появлялся прямо у тебя в тылу, пока все твои войска были на другом конце карты… Прекратите спавнить вражеских генералов посреди поля боя, блядь!  
  
«Д-да, получилось, господин! Мы удачно натравили его на Имперских Пчёл! Быстро убегаем…»  
«Слышь, Эмуль, а это…»  
  
Я указал пальцем. Там, где жуко-гибрид давил пчёл рогами, челюстями, силой и весом, на землю сыпались кучи дропа………… Выражение лица Эмуль, говорившее: «Ты серьёзно, блядь? Ты реально это говоришь?», запечатлелось в моей памяти. Извини, но планы и стратегии, которые я строю, обычно идут по пизде под влиянием импровизации.  
  
Признаков других игроков поблизости нет. Жуко-гибрид уже подран, даже с учётом моих подлых трюков. Пчёлы, само собой, несут огромные потери прямо сейчас… Может, попробовать сыграть в гиену?  
  
\* \* \*  
  
\*В Лесном Гроте существует пищевая цепочка. Монстры делятся на тех, кто собирает цветочный мёд (пищу для местных насекомых), и тех, кто его отбирает.\*  
\*Имперские Пчёлы, хоть и слабы поодиночке и компенсируют это числом и силой королевы с гвардией, находятся довольно высоко в местной пищевой пирамиде, несмотря на то, что сами являются жертвами.\*  
  
\* \* \*  
  
\*\*