Глава 730  
  
: Страх бежит вместе со страхом верхом на страхе\*\*  
  
◆  
  
Человек и лошадь – кто быстрее? Ответ очевиден: лошадь.  
Как бы быстро ни бежал самый быстрый человек, четыре ноги, работающие на взрывном топливе по принципу «двигайся или сдохни», не сравнятся по скорости с жалкими двумя ногами Homo Sapiens.  
  
Но здесь – фэнтези… Хикагэ Татэнаси, скакун госпожи Рэй, – это чудовищная гигантская лошадь, сочетающая в себе огромные размеры и скорость…  
  
А я – самый быстрый человек (игрок) в мире, не считая учителя (мирового рекорда).  
  
«Эм, точно не хотите сесть верхом…»  
  
«Да ладно, ладно! Я быстрый!!»  
  
«Варлрлрлрлон!!»  
  
Ха-ха-ха, тупая кобыла! Пусть ты и крепче, но по чистой скорости я тебя, жирдяйку, обгоню!!  
  
Почему-то эта лошадь меня жутко не любит… Не то чтобы не любит, а общается исключительно «укусами» или «тычками».  
Но ее сила (мощность) – настоящая. Точнее, даже глупо рассуждать о подлинности – она просто пиздец какая сильная.  
  
Обычно игрок – тот, на кого нападают. Если нет особых эффектов типа Ран или Проклятия (Маркировки), то монстр при встрече сразу аггрится. Или это игрок аггрит? Да похуй.  
  
Но между монстрами все иначе. Например, Дракулус Диноцербер "Алая Рана (Скаррэд)". Говорят, это даже не Экзодинари, а просто редкий враг. Но эта взрывная тварь, разрушающая окружение, сейчас – высший хищник в джунглях. Говорят, даже настоящий Экзодинари монстр "Шрам Смертельной Битвы (Скардэд)" избегает встречи с ним (вроде как какой-то идиот, то есть гений, пытался их стравить).  
  
То есть, сильный монстр заставляет более слабых монстров вести себя так же, как при Проклятии (Маркировке).  
А Хикагэ Татэнаси, она же Арма Алого Гетайрон, если и не на самой вершине, то одной ногой там точно стоит. А на ней еще и госпожа Рэй верхом, получившая скрытый высший класс.  
  
«Босс-раш с символьным энкаунтером…»  
  
«А?»  
  
«Не, ничего».  
  
То есть, большинство монстров, завидев несущихся меня и Хикагэ Татэнаси (с Рэй верхом) – компанию, с которой лучше не связываться, – тут же начинают разбегаться.  
  
«Кстати, цель-то известна?»  
  
«Да. Я расспросила рудокопов (дварфов) и нашла подходящее место».  
  
Место это, говорят, называется «Великая Рана Разлома (Дайдансё)». Как и следует из названия, это гигантская трещина в земле, похожая на расселину на крайнем севере, или огромный шрам на теле континента.  
Почему земля названа «раной»? Знают ли рудокопы правду об этом континенте? Нет, причина проще, и именно поэтому это место носит имя «Рана».  
  
«…Вот, здесь».  
  
«Выглядит как обычная трещина…»  
  
Дна не видно, но можно попробовать спуститься……… хм? Что-то… видне… а, дежавю. Конкретно – как будто заглядываешь в дуло гигантского лучевого оружия и видишь приближающийся из глубины свет………  
  
Специфическая ситуация, но в миссиях по саботажу изнутри такие моменты встречаются. Блядь, умру, умру, умру!!  
  
«Чооова!?»  
  
Едва я успел отшатнуться, как из глубины трещины хлынул смешанный бело-черный свет и вырвался на поверхность. Похоже на лазер или луч. Свет, повторивший форму трещины, взметнулся в небо и через несколько секунд рассеялся, как туман……… Аа, понятно?  
  
«До сих пор не зажившая рана, типа».  
  
«Вы в порядке?»  
  
Эта хрень наверняка убила бы любого, попади он под нее…  
Учитывая тех, кто спит под этим континентом, это, скорее всего, рана, нанесенная Айтером Эребу. Урон, нанесенный заклятым врагом, который не смешивается с ним, как вода и масло, или даже как белое и черное, до сих пор вырывается наружу в виде несмешивающегося света.  
  
«Девяносто девять из ста, это и есть «Белая Рана»…»  
  
«И что… делать?»  
  
Окуни в белую рану – такой квест получила госпожа Рэй от Меча Тайцзы. Что конкретно значит «окунуть»? Прыгнуть в вырывающийся луч? Или спуститься вниз? Если спускаться, то надо как-то разобраться с периодически вылетающим лучом… К сожалению, у меня нет способа полностью игнорировать атаки светом и жаром. Да и есть подозрение, что даже если немного защититься, все равно умрешь.  
  
«Нет, не так…»  
  
Это испытание предназначено для госпожи Рэй, точнее, для того, кто владеет ее оружием и броней. То есть, изначальное условие – наличие «Меча Тайцзы» и «Брони Двух Принципов»… Стоп, а Меч Тайцзы, точнее, Меч Богов и Демонов, точно может получить только один человек? Учитывая уникальность тактических машин-зверей, админы этой игры вполне могли такое учудить… Но станут ли они делать квест, рассчитанный на одного игрока?  
  
Я давно об этом думал, но баланс в этой игре какой-то перекошенный. То она до безумия верна лору, то до безумия одержима балансом. Пример – Голем Овердресс на Дороге Останков. Победить его без тактической машины было бы пиздец как сложно, но есть лазейка с ударом по башке и путь к ней, который требует «определенных усилий, но награда того стоит»…  
  
«Так что же здесь?»  
  
«…?»  
  
Упор на лор или на геймплей? Если на лор, то достаточно просто сбросить вниз игрока в Броне Двух Принципов, и он пробудится… Не, ну это вряд ли… хмм………………  
  
«Эм, Санраку-кун…»  
  
«М?»  
  
«Эм, на самом деле……… у меня есть… идея».  
  
Хоу.  
Идея, предложенная госпожой Рэй.  
\*Другое название, в обоих смыслах – «Последствия драки богов».\*  
  
\*\*