Глава 101  
  
  
  
Водопад Кристаллов, Симпатия через Одиночество  
Воздушный прыжок. Так называется движение, когда во время нахождения в воздухе снова выполняешь команду прыжка, отталкиваясь от воздуха (・・・), чтобы совершить ещё один прыжок.  
Главная его особенность — независимость от рельефа. Будь то вода или магма, он позволяет прыгать где угодно, что имеет огромное значение.  
  
«Позволяет прыгать в воздухе, да ещё и подвержен влиянию других прыжковых навыков… Охрененно! Это 120% успеха, можно сказать!»  
  
Я проверил ещё несколько новых и эволюционировавших навыков, но их тестирование можно отложить на потом.  
Попробовав активировать навык, я ощутил, как нога оттолкнулась от пустоты, и убедился в успехе плана. Потирая ушибленную о потолок голову, я поднялся.  
  
«Эмуль, я ненадолго отлучусь в одиночку. Завтра утром, когда солнце полностью взойдёт, встретимся в переулке за Эйдолто».  
  
«Поняла. Санраку-сан, что вы собираетесь делать?»  
  
«Нечто весьма ворпальное, по сравнению с прошлым разом».  
  
По крайней мере, на этот раз я не собирался избегать скорпионов, как раньше, а намеревался пойти и убить (・・・・・) Кристальных Скорпионов Стаи.  
  
Вообще говоря, физический движок применяется ко всему в игре. То, что игроки могут бегать, стрелы летят прямо, а монстры летают — всё это возможно благодаря абсолютному закону физического движка.  
Если бы физический движок был несовершенным, люди бы подпрыгивали при каждом шаге, выпущенные стрелы падали бы прямо вниз, корчась, а монстры тонули бы в земле. Люди называют такие игры багованными, и хотя в них тоже можно найти своё удовольствие, будучи довольно всеядными, к этой игре это не относится.  
  
«Яблоки падают на землю, а если ударить по спине, человек пошатнётся вперёд. Готовьтесь, Кристальные Скорпионы Стаи, сейчас вы, суки, сдохнете от самой банальной херни – физики!»  
  
Уже знакомая Кристальная Равнина. Это место, хранящее тишину в ночной тьме, усеяно смертью, словно минное поле. Но сейчас я в режиме ускорения, сделавший невозможное возможным, на моей стороне гравитация и законы физики.  
Без малейших колебаний я ступил в кристальную зону и без малейших колебаний уверенно направился к центру Кристального Утёса-Улья.  
Именно в такие моменты удача улыбается, и я шёл неестественно долго, не встречая врагов, но как говорится, если в револьвере с шестью каморами одна пуля, то за шесть выстрелов она обязательно вылетит. Главный приз в коробке обязательно попадётся, если вытянуть все остальные призы и пустышки.  
Разбив кристалл, разбуженный Кристальный Скорпион Стаи выглядел, как мне показалось, несколько недовольным. Впрочем, в отличие от Ворпал Кроликов или Кэт Ши, скорпионы — существа скорее неорганические, без явного выражения эмоций, так что это лишь моё воображение.  
  
«А теперь, с самого начала на полную катушку!»  
  
Зажигание, Внедорожник, Нитро-усиление, Одинокий Голодный Волк, Дуэлизм.  
Активировав все доступные баффы, полуголый смертник без колебаний рванул дальше. Естественно, Кристальные Скорпионы Стаи, включая тех, что появлялись в качестве подкрепления, один за другим переходили в активное состояние.  
  
«Уха-ха-ха-ха! Подъём, сукины дети! Просыпайтесь, скорпионы! Время веселья, блядь!»  
  
Кристальное цунами в лунном свете. Хоть это и был предсказуемый конец, выбранный мной самим, вид этой картины каждый раз вызывал холодок по спине. Прорываясь вперёд под лунным светом, я наконец достиг цели, выполнив условия. Кристальные Скорпионы Стаи впереди, ущелье позади… Идеально.  
  
«Ну что, сыграем в «кто первый струсит»? Надеюсь, слабаков тут нет?»  
  
Кристальные Скорпионы Стаи неслись прямо на меня. Надвигающаяся толпа монстров со зверскими статами превосходила по уровню отчаяния даже ночную атаку Лукаорна.  
И качество, и количество… Разве что ИИ у них был слабоват, но против таких сильных врагов у меня не было ни единого шанса на победу в лобовой атаке. Что же делать? Ответ прост.  
  
«Сам я не справлюсь, так что сдохните-ка сами».  
  
Без колебаний я прыгнул назад, бросаясь в ущелье, наполненное миазмами, что светились даже в ночной тьме под лунным светом.  
Ощущение невесомости, когда внутренности подступают к горлу, было воспроизведено идеально — вот она, одержимость разработчиков божественной игры деталями. Когда меня отбросил Грязекоп, было не до таких ощущений.  
И Кристальные Скорпионы Стаи, ринувшиеся на меня, свою цель, тоже не останавливаясь неслись вперёд. Их судьба была предрешена.  
  
Смерть от падения — смертный приговор от физического движка, одинаково убивающий и людей, и монстров, и игроков, и НПС.  
По крайней мере, у Кристальных Скорпионов Стаи, полагающихся на физические характеристики для убийства, не должно быть способностей, смягчающих урон от падения.  
Даже если бы их ИИ атаки обладал интеллектом «остановиться на краю обрыва»…  
  
«Уважаемые клиенты, пожалуйста, не останавливайтесь, чтобы не мешать клиентам позади вас», — пробормотал я.  
  
Сплочённость Кристальных Скорпионов Стаи была поразительной. Даже подкрепление, прибывшее позже, до последнего скорпиона бросалось на уничтожение врага с полной самоотдачей — на такое способны далеко не все люди.  
Именно поэтому, чтобы уничтожить меня, Кристальные Скорпионы Стаи, не жалея ни себя, ни союзников, без колебаний продвигались вперёд, даже отталкивая остановившихся товарищей. Всё ради уничтожения противника.  
  
«Назовём это «Скорпионопад»… Хотя «Операция Токоротэн» звучит лучше? 【Телепортация: Карманное измерение】!»  
  
Кристальное цунами приближалось. Скорпионы, вытолкнутые задними, падали с обрыва; скорпионы, оттолкнувшие задних, чтобы продвинуться вперёд, тоже улетали с обрыва. Больше похоже на водопад, чем на цунами. Если бы я наблюдал с безопасного расстояния метров в двадцать, кристальный водопад, возможно, показался бы довольно фэнтезийным, но для меня, находящегося прямо в точке падения этого водопада, это был серп Смерти в реальном времени.  
В такой ситуации, как ни крути, меня бы раздавило огромной массой… поэтому я без колебаний воспользовался своей привилегией (Инвентарём).  
  
«Уф, ай-ай-ай…»  
  
Поскольку я телепортировался лёжа на спине, я упал навзничь. Потирая ушибленную спину, я залпом выпил зелье для восстановления ОМ.  
  
«Всё-таки возможность лёгкого побега — это чертовски имбалансная штука».  
  
Даже если тебя поджидают на выходе, это не умаляет полезности этой способности. Возможность избежать гарантированной смертельной атаки надёжнее, чем защита любого мясного щита.  
  
«Примерно так они падают, вот стена, время и количество падающих Кристальных Скорпионов… Ладно, один прыжок, а потом… 【Телепортация: Реальное пространство】!»  
  
Мир сменился, и я снова оказался в состоянии невесомости. Взглянув вниз, я увидел сияние рассыпающихся полигонов, сверкающих, словно россыпь звёзд, даже во мраке миазмов и ночи.  
Мелькнула тревожная мысль: что было бы, окажись внизу игрок? Но я отбросил и ответственность, и эту мысль на дно ущелья — почему бы не быть погоде «ясно, временами Кристальные Скорпионы»?  
  
«Ну что ж, бросим вызов законам физики…!»  
  
Активировав Небесную Походку, я последовательно применил Семикратный Прыжок, Рикошетный Шаг, Внедорожник… накладывая друг на друга навыки, помогающие прыгать.  
Мои скромные сандалии без снаряжения оттолкнулись от пустоты. Ощущение толчка от «воздуха», отличное от ощущения земли, металла, дерева или камня, вызывало тревогу, но правая стопа, совершившая этот толчок, передала мне уверенность в прыжке.  
  
«Скорее не Небесная Походка, а Лунный Прыжок».  
  
Прыжок. Лунный Прыжок, предшественник Небесной Походки, больше подходил к нынешней ситуации. Усмехнувшись про себя, я прыгал по воздуху, приближаясь к далёкой скале. Как только нога коснулась скалы, сработал эффект Рикошетного Шага.  
Этот навык, носящий имя рикошета, позволял совершать уклоняющиеся перемещения количество раз, зависящее от уровня навыка. При использовании в узком пространстве он позволял двигаться во всех направлениях, подобно рикошету.  
Впрочем, навык применялся только к шагу, то есть к ногам, поэтому недостатком было то, что эффект не срабатывал, если не приземлиться на ноги… но активировав Семикратный Прыжок, усиливающий сам прыжок, я смог имитировать бег по стене (・・・) семь раз.  
  
«Надо потренироваться… Оп-па, опасно!»  
  
Тем не менее, поскольку я делал это без подготовки и почти без проверки, мои движения были грубыми. Подняться «прямо вверх», отталкиваясь от стены, оказалось довольно сложно. Доказательством тому служило то, что уже на третьем шаге моё тело начало отдаляться от скалы. В панике я вонзил Озёрные клинки【改二】 в стену.  
Озёрные клинки, окутанные эффектом «Величия Скалолазания», дающего бонус к лазанию с помощью мечей, вонзились в скалу, ощущавшуюся как отсыревшее печенье (хотя и не как тофу), и, хоть и немного соскользнули вниз, но надёжно удержали моё тело.  
Из-за несколько неуклюжего движения я врезался лицом в скалу, что со стороны, наверное, выглядело бы очень комично, но боль в лице была ничтожной платой за то, что я отправил десятки Кристальных Скорпионов Стаи на смерть от падения — сдача была в сотни раз больше потраченного.  
  
«…А? Странно».  
  
Наслаждаясь послевкусием оглушительной победы, я вдруг кое-что заметил, пока карабкался по скале, используя кинжалы как ледорубы.  
  
«Уровень не повышается?»  
  
Неужели смерть от падения считается самоубийством монстра, и за неё не дают опыта? Да не может быть, тогда и убийство ядом было бы, строго говоря, самоуничтожением. К тому же, в момент столкновения с Кристальными Скорпионами Стаи я вошёл в боевое состояние, значит, после их смерти бой должен был закончиться, и я должен был получить опыт.  
Первоначальная цель — уничтожить Кристальных Скорпионов Стаи и безопасно добывать ресурсы — была достигнута, но я не перестал размышлять о причине.  
  
«Возможны два варианта».  
  
Первый: вход в карманное измерение Инвентаря считается «побегом», и опыт не начисляется. Честно говоря, этот вариант весьма вероятен, и даже если это не так сейчас, то в следующем обновлении это, скорее всего, исправят.  
И второй вариант…  
  
«Здарова. Ну и весёленькая у тебя расцветочка… Имидж сменил?»  
  
Бой ещё не окончен. В Рубеже Шангри-Ла система повышения уровня срабатывает в момент окончания боя. Поэтому, даже если ты убьёшь девяносто девять монстров, пока не убьёшь последнего или он не убьёт тебя, ты не получишь ни единицы опыта.  
Я обратился к тому (・・), что отчётливо выделялось на фоне трупов Кристальных Скорпионов Стаи в поле моего зрения.  
  
«Редкий враг, надо полагать… но уж больно кровожадно выглядит».  
  
Вероятно, это был так называемый монстр-«мутант», относящийся к Кристальным Скорпионам Стаи. Но кристаллы, составляющие его тело, были не прозрачными, как у других особей, а золотыми, растущими на стального цвета скелете. Контраст с обычными Кристальными Скорпионами Стаи, которых я насмотрелся вдоволь, лишь подчёркивал его необычность.  
Обычные особи и так выглядели довольно кровожадно, но этот превосходил их. Вместо клешней из его передних конечностей росли оружия (・・), похожие на щиты с лезвиями по краям — конструкция, пожертвовавшая биологическим удобством ради максимальной смертоносности. Кристаллы, росшие из головы, напоминали рога демона. А хвост… даже на неискушённый взгляд было ясно, что если его отрубить и приделать рукоять, получится оружие, превосходящее многие другие — настолько он излучал мощь.  
Вытащив переднюю конечность из трупа сородича, то (・・) развернулось ко мне, топча и дробя останки своих собратьев. Никаких признаков появления дополнительных Кристальных Скорпионов Стаи или подкрепления того же типа, что и золотой скорпион, не было. Ясно, одиночка, значит.  
  
«Какое совпадение, у меня тоже есть навык одинокого волка (Транзиент)…!»  
  
В этот момент вариант побега исчез из моего сознания. По крайней мере, получить право сразиться с лакомым кусочком (редким врагом) и не воспользоваться им — это не в моём стиле. Каковы будут его действия, неизвестно, но вероятность того, что я смогу закончить бой, спрятавшись в карманном измерении, мала. А если побегу, то меня, скорее всего, окружат обычные Кристальные Скорпионы Стаи, и я погибну — этот исход был очевиден.  
По моим прикидкам, большинство Кристальных Скорпионов Стаи в этой области либо упали с обрыва, либо были убиты золотым скорпионом. Если сражаться так, чтобы не разбудить неактивных особей, то поле боя составит примерно 20 метров в радиусе.  
  
«Теоретически, ты можешь победить любого противника, пока не умрёшь…! А, только без неуязвимости к физике, пожалуйста».  
  
Я вспомнил тот день, когда между мной и Красными Колпаками появился волк, чернее ночи. Бронированного воина, веками хранившего клятву. Их подавляющее превосходство в силе не изменилось, но моих козырей стало гораздо больше. Если уж бросать вызов Уникальному Монстру, то нельзя дрожать от простой разницы в уровнях.  
Ставя на кон опыт, предметы и право на добычу ресурсов, я бросил вызов золотому скорпиону.  
  
---  
\*Редкий враг, Золотой Кристальный Скорпион-Одиночка (Голди Скорпион), появляется, когда собирается определённое количество Кристальных Скорпионов Стаи.\*  
\*А может, есть или нет редкий враг, который появляется, когда убито определённое количество Кристальных Скорпионов Стаи.\*  
  
\*Что делать, я стал слишком большим фанатом Кристальных Скорпионов Стаи… Вроде бы скорпионы мне не особо нравились, но я мог бы час рассказывать о настройках Кристальных Скорпионов Стаи… Это любовь?\*  
\*Кстати, чтобы представить себе расцветку Золотого Кристального Скорпиона-Одиночки, поищите «палласит».\*