Глава 49  
  
  
  
Цветастый океан деревьев  
  
\*План по увеличению объёма текста в каждой главе, старт.\*  
  
Несмотря на все перипетии, главная цель (маст-ордер) была достигнута.  
Случился инцидент со встречей с игроком Псайгер-0, которая идеально прочитала мои действия, но в итоге всё разрешилось мирно.  
  
«Фух, какой сильный на вид первопроходец-сан был, сударь».  
  
«Похоже на то… Наверное, раза в четыре-пять сильнее меня».  
  
«Но и Санраку-сан не уступит своим Ворпал духом, сударь!»  
  
«Спасибо на добром слове».  
  
Не то чтобы я не люблю общаться с людьми, но внезапный переход от хак-н-слэша к симулятору интриг меня порядком утомил.  
  
«Ладно, будем считать, что встретил относительно договороспособного Лукаорна, и двигаемся дальше».  
  
Игры разума с другими игроками тоже интересны, но сейчас мне хочется фэнтезийного хак-н-слэша. Я собираюсь насладиться новой зоной по полной, исследовать её до самых корней.  
Так или иначе, напряжение Трердремы осталось позади, и мы с Эмуль на удивление мирно добрались до Пещеры Тысячи Пурпурных и Алых Деревьев.  
  
«Я потратил все деньги на уход из Трердремы и прочие расходы, так что нужно совмещать исследование и заработок».  
  
Наличность — целых 100 марни. Хватит разве что на лечебную траву. Нужно срочно подзаработать. Сбор ресурсов становится муторным, если заниматься только им, но как часть исследования он превращается в увлекательное приключение. Будем потихоньку собирать.  
Нужно ещё учитывать, что переполненный инвентарь влияет на ЛВК, так что надо найти баланс.  
  
\*\*\*  
  
Выйдя из туннеля, я оказался в фэнтези. Такое случалось не раз. Бывало, выходишь из туннеля, а перед носом пролетает пуля из винтовки.  
А, хуже всего было, когда выходишь из туннеля, а прямо перед тобой проносится метеорит. Он пролетел мимо, словно поезд за жёлтой линией, а я из-за особенностей зоны поражения остался невредим. Помню, криво усмехнулся… а потом игрок, вылетевший из-за метеорита, врезал мне коленом в прыжке по голове, и я отправился на респаун. Хорошие воспоминания.  
  
«Вау, в пещере светло, сударь!»  
  
«Светящийся мох… ясно, из этой серии».  
  
Название говорит само за себя — тысячи пурпурных и алых оттенков. Ковёр из цветов, источающих яркие краски и сладкий аромат нектара. И море деревьев и растений, настолько густое, что лес — слишком мягкое слово… настоящий океан деревьев. Древесный океан. Нереальный, фантастический пейзаж освещается светящимся мхом, густо покрывающим стены и потолок. Настоящий светлячковый мох, насколько я знаю, отражает солнечный свет, а этот явно светится сам по себе… В некоторых играх бывали и искусственные солнца, так что стоит учитывать возможность использования (…) этого света. Такие проверки важны.  
  
«Так, с чего бы начать… О».  
  
Присмотревшись, я заметил первого монстра.  
У него были крылья огромной бабочки… и шар? Нет, не совсем. Если приглядеться, к этому шарообразному телу размером с баскетбольный мяч, наполненному золотистой жидкостью, прикреплена совсем крошечная, размером с шарик для пинг-понга, голова.  
  
«Ясно… так соблазнительно покачиваешь брюшком, да…»  
  
Аж мурашки по коже (в смысле предвкушения дропа), ага. Я достал Озёрные клинки и рванул вперёд.  
Бабочка — назовём её условно Шаробабочка — заметив меня, попыталась улететь. Несмотря на огромное брюхо, полное, вероятно, цветочного нектара, двигалась она довольно резво, но… медленно.  
Пробегая мимо, я полоснул по крылу. Шаробабочка потеряла равновесие и замерла в воздухе, создав неестественную брешь в защите. В этот момент я ударил кинжалом в голову. Нанеся критические удары по крыльям и голове, не повредив брюхо, я добил Шаробабочку. Она взорвалась полигонами, а я поймал падающий на землю мешочек с нектаром, как и ожидал.  
  
«Ну, я так и думал, что это будет редкий дроп».  
  
«Вау, я тоже хочу потрогать, сударь!»  
  
На ощупь как водяной шарик, только оболочка потолще? Кажется, если неосторожно обращаться, он тут же лопнет. Я остановил Эмуль, которая тыкала в него пальцем, и убрал мешочек в инвентарь, чтобы прочитать описание.  
  
\* \* \*  
  
\*• Мешочек с нектаром Папийона-Хранилища\*  
\*Брюшной мешок, в котором Папийон-Хранилище хранит собранный нектар. Хрупкий, получить его в наполненном состоянии крайне сложно.\*  
\*Можно съесть, а можно и бросить — оба варианта правильные.\*  
  
\* \* \*  
  
«Бросить?..»  
  
Ну да, ощущение такое, будто хочется пнуть его со всей силы, но…  
Ладно, всё равно я соберу ещё три-четыре таких, так что можно будет один и швырнуть для пробы.  
  
«Так, идём дальше».  
  
Нектар собирают не только бабочки. И если брать за основу реальных существ, то есть кое-кто поизвестнее бабочек для дизайна монстров.  
  
«Ну конечно, куда же без пчёл».  
  
«Ай-яй, это Рабочая Пчела Империи, сударь!..»  
  
Хм, Имперская Пчела-Рабочий, значит? Тело с той самой специфической текстурой насекомого, размером с баскетбольный мяч, как и у Папийона-Хранилища… Для некоторых эта зона, должно быть, сущий ад.  
Пчела, похожая на увеличенную копию обычной медоносной пчелы, так же усердно собирала нектар с цветов. Или не только нектар, но и пыльцу?  
  
«Так… По моим прикидкам, редкий дроп — это жало».  
  
Но для начала нужно убить её и посмотреть, что выпадет. Я рванул вперёд, как и в прошлый раз, рубанул, ударил… и в этот момент.  
  
Бах! — что-то выстрелило из тела Имперской Пчелы-Рабочего в небо. Оно взорвалось в воздухе, как фейерверк, рассыпавшись вокруг золотистой пылью. Наверное, это пыльца… нет, не это важно.  
Такую картину я где-то уже видел… Конкретно, в какой-нибудь милитари-игре, где так выглядит сигнал бедствия (…) — сигнальная ракета…  
  
«Кьяааа! Рой Охотничьих Пчёл!!! Судааааарь!!!»  
  
Такое окончание звучит немного натянуто, не находишь?  
  
«По сравнению с Рабочими они более агрессивные… честно говоря, просто шершни».  
  
Ясно, разные виды пчёл из реального мира стали прототипами для разных ролей.  
Множество Имперских Пчёл — вероятно, Охотники — с гулом крыльев окружили меня и Эмуль, явно враждебно настроенные. Их злобные, похожие на шершней, морды щёлкали челюстями.  
  
«Их пятеро… нет, если они тоже могут звать подмогу, как Рабочие, то в худшем случае их число будет расти в геометрической прогрессии…»  
  
«Санраку-сан!? Я тоже помогу, сударь!? Точнее, буду защищаться!»  
  
«Хорошо, Эмуль, разбирайся только с теми, кто нападёт на тебя. И ещё одно указание».  
  
«Д-да, сударь!»  
  
«Собирай ресурсы по ходу дела».  
  
Эмуль чуть не упала от удивления, но полагаться на неё даже в бою с рядовыми мобами… Толпа? Да запросто, я к такому привык после Псов Большинства.  
Их движения не так хороши, как у Псов Большинства, но всё же лучше, чем у тех псов без командира. Шесть пчёл бросились на меня, две — на Эмуль.  
  
«Ша!»  
  
Пчелу-Охотника 1, которая просто полетела на меня спереди, пытаясь ужалить, я отбил не скиллом, а чистой техникой парирования. Пчелу-Охотника 2, пытавшуюся укусить снизу, я придавил ногой к земле.  
Пчелы-Охотники 3 и 4 были далеко, так что я их проигнорировал. Пчелу-Охотника 5, атаковавшую вслед за первой, я встретил контратакой, активировав «Ускорение», чтобы увеличить скорость, и выставив вперёд кинжал.  
Даже если начал вторым, если ударишь первым — это и есть «опережение» (…). Кинжал, усиленный навыком, вонзился в кончик челюсти Пчелы-Охотника 5, прямо в ротовую полость. Затем я активировал «Спиральное Лезвие», разорвавшее пасть пчелы в клочья, и выдернул кинжал.  
  
«Если хотели напасть из засады, надо было и вибрацию крыльев убирать. Слишком шумно».  
  
Не скажу, что это эхолокация (сонар), но если видеть, что Пчела-Охотник 6 взлетела вверх, можно подготовиться, а по звуку примерно определить её положение.  
Активирую «Петлевой Удар». Этот навык позволяет наносить удары, вращаясь всем телом, пока хватает выносливости. Я развернул корпус и изменил траекторию серии горизонтальных ударов на вертикальную. Первый удар пришёлся по правому крылу Пчелы-Охотника 6, второй — отсёк искалеченное правое крыло. Корректируя направление лезвия кистью, третьим, четвёртым и пятым ударами я нанёс три критических удара по брюху Пчелы-Охотника 6.  
  
«Фух!»  
  
Возможность прервать навык в любой момент делает его очень удобным. Осыпаемый полигонами взорвавшейся Пчелы-Охотника 6, я восстанавливаю выносливость. За несколько секунд определяю положение оставшихся врагов.  
Первая — сзади, вторая — пришла в себя и прямо передо мной, третья и четвёртая отвлеклись на Эмуль. Эмуль, превосходящая меня по уровню и урону, легко собирает агро. Но раз у этих монстров есть команда «Позвать на помощь», общий агро, скорее всего, зависит не от качества, а от количества. Так, скоро пятая должна…  
  
«Оп-па».  
  
Четыре-пять ударов — и Пчела-Охотник 5 взрывается полигонами. Лёгкая ходьба или шаги почти не тратят выносливость.  
Атаки Пчёл-Охотников 1 и 2 довольно предсказуемы. Легко уклоняюсь, восстанавливаю выносливость… Да, эффект «Ускорения» ещё действует.  
  
«Окей, план есть!»  
  
Первая цель — Пчела-Охотник 2. Пока она разворачивается, я сближаюсь и обрушиваю на неё серию ударов, используя увеличенные «Ускорением» СИЛ и ЛВК. Не знаю, какой рекомендуемый уровень для этой зоны, но на 30-м уровне вполне можно сражаться.  
Пробежав сквозь разлетающиеся полигоны, я атакую Пчелу-Охотника 1, активировав «Рывковый Удар». В отличие от вращающегося «Петлевого Удара», это более стандартная серия быстрых рубящих ударов. Завершаю комбинацию пинком, и Пчела-Охотник 1 тоже превращается в полигоны.  
  
«Извини за ожидание».  
  
Действие «Ускорения» закончилось, но оставшегося времени хватило, чтобы сократить дистанцию. Агро Пчёл-Охотников 3 и 4, похоже, переключилось на меня, убившего четырёх их товарищей.  
Они атакуют одновременно, но если вы хотите серьёзно меня ударить, нужны хотя бы финты и задержки. Против прямых атак я устою. Ну, от пули, конечно, увернуться сложнее. Хотя, при определённых условиях, может, и от пистолетной смогу?..  
«Скользящее Движение». Этот навык позволяет мгновенно увернуться скользящим движением. Я использую его, чтобы последовать (…) за двумя Пчёлами-Охотниками, от атак которых я увернулся обычным шагом. Дистанция, набранная «Скользящим Движением», два шага назад, разворот корпуса и удар снизу вверх…!  
  
«Ха-ха! Бинго!!»  
  
Я в ударе, я в ударе! Полностью прочитав движения Пчелы-Охотника, я примерно прикинул, где она окажется, и нанёс удар двумя клинками снизу вверх. Удар попал точно в брюхо Пчелы-Охотника… какой из них, не знаю, наверное, четвёртой? В любом случае, попал. М-м, по ощущениям, крита не было. Сложно попасть критом, ударив наугад.  
  
«Перезарядка завершена!»  
  
После трёх атак Пчела-Охотник 4 рассыпалась полигонами. Пчела-Охотник 3, воспользовавшись моментом, провела свою последнюю атаку — укус, сопровождая его щёлканьем челюстей.  
  
«Где у этой атаки зона поражения… оп».  
  
Вопросы — вслух, доказательства — мечом. Используя «Ответный Удар», я отразил последнюю атаку Пчелы-Охотника 3, которая так и не смогла нанести мне ни царапины. Мне её даже немного жаль, но если бы она попала, мне могло бы не поздоровиться, так что я, как игрок, продолжу охоту на мобов.  
Озёрный клинок окутывается спиральным эффектом, пронзает и разрывает пчелу, и Пчела-Охотник 3 рассыпается полигонами.  
  
«Фи-и, устала я, сударь».  
  
«Опять передразнивает, сударь!»  
  
Сейчас это было не специально… нет, я что, неосознанно заразился манерой речи Эмуль?!  
Думая об этой ерунде, мы с Эмуль усердно собирали выпавшие на землю предметы.  
  
\* \* \*  
  
\*Пока что ставлю норму в 5000 символов на главу. 10 000 — это слишком, ежедневные обновления могут стать выходом через день, так что отказался.\*