Глава 730  
  
  
  
Страх верхом на страхе бежит вместе со страхом  
◆  
  
Человек и лошадь — кто быстрее? Ответ очевиден: лошадь.  
Сколько бы ни двигал ногами быстрейший человек, галоп на четырёх ногах с взрывным расходом топлива, основанный на принципе «двигайся или умри», не превзойти силой ног жалкого двуногого Homo sapiens.  
  
Но здесь фэнтези… Хисикагэ-Татэнаси, ставшая скакуном госпожи Рей, — это чудовищная гигантская лошадь, сочетающая огромные размеры и скорость…  
  
А я — быстрейший человек (игрок) в мире, если не считать учителя (быстрейшего в мире).  
  
— Эм, вы точно не сядете верхом?..  
— Всё в порядке, всё в порядке! Я быстрый!!  
— ВАР-Р-Р-Р-РОН!!  
  
Ха-ха-ха, грёбаная лошадь! Пусть ты и крепче, но неужели ты думаешь, что такая туша (жирдяйка), как ты, обгонит меня в скорости?!  
  
Почему-то эта лошадь меня жутко невзлюбила… нет, скорее, её способы общения — это «кусать» или «бодать».  
Но её лошадиная сила (мощь) — настоящая. Нет, даже глупо рассуждать о подлинности — она просто охрененно сильная.  
  
Во-первых, обычно игроки — это те, на кого нападают. Если нет особых эффектов вроде Шрамов или Проклятий (Маркировки), то при встрече монстр сразу же агрится. Стоп, я продаю агро? Или покупаю? Ладно, неважно.  
  
Но когда речь идёт о взаимоотношениях между монстрами, всё меняется. Например, Дракулус Диносаурус «Алый Шрам». По слухам, это всего лишь редкий враг, даже не Экзоординари, но это взрывоопасное существо, разрушающее окружающую среду, теперь — вершинный хищник в экосистеме Великого Леса Деревьев. Говорят, даже настоящий Экзоординари монстр «Смертельная Схватка» избегает встречи с ним (по слухам, какой-то идиот, точнее, гений, пытался стравить их друг с другом).  
  
То есть, сильный монстр заставляет монстров ниже рангом вести себя так же, как при Проклятии (Маркировке).  
А Хисикагэ-Татэнаси, она же Алма-арого Гетайрон, если и не на вершине, то одной ногой уже там. И к тому же, на ней верхом сидит госпожа Рей, получившая скрытый наивысший класс.  
  
— Босс-раш с символьными столкновениями…  
— Э?  
— Нет, ничего.  
  
То есть, большинство монстров начинают убегать, едва завидев нас — несущихся на полной скорости меня и Хисикагэ-Татэнаси (с госпожой Рей верхом), — этих «свяжешься — пожалеешь» ребят.  
  
— Кстати, а цель-то известна?  
— Да. Я поговорила с гномами (дварфами) и нашла подходящее место.  
  
Это место, называется «Великий Рассекающий Шрам». Как и гласит название, это гигантская трещина, рассекающая землю, как расселина на крайнем севере, или гигантский шрам континентального масштаба.  
Почему земля получила название «Шрам»? Знают ли гномы правду об этом континенте? Нет, причина проще, и именно поэтому это место носит имя «Шрам».  
  
— …Вот, это здесь.  
— На вид просто трещина…  
  
Дна не видно, но можно попробовать спуститься……… м? Что-то… видно… а, какое-то дежавю. Конкретно вспоминается момент, когда заглядываешь в ствол гигантского лучевого оружия и видишь приближающийся из глубины свет………  
  
Редкая ситуация, но в миссиях, где нужно проводить диверсию изнутри ствола, такое встречается. Бля, умру, умру, умру!!  
  
— Ч-ч-чёрт!?  
  
Сразу после того, как я резко отпрянул, из глубины трещины хлынул смешанный бело-чёрный свет и вырвался на поверхность. Похоже на лазер или луч — свет, сохранивший форму трещины, устремился в небо и через несколько секунд рассеялся, словно туман……… А-а, понятно?  
  
— То есть, он до сих пор не зажил, как рана без струпа.  
— Вы в порядке?  
  
Это наверняка смертельная ловушка мгновенного действия, которая испепелит любого, кто попадёт под неё, не только меня…  
Учитывая тех, кто спит под этим континентом, вероятно, это шрам, оставленный Айтером на Эребе. Урон, полученный от заклятого врага, с которым он не смешивается, как вода и масло, нет, как белое и чёрное, до сих пор вырывается наружу в виде несмешивающегося света.  
  
— Девять из десяти, что это и есть «Белый Шрам», но…  
— Что же, делать?..  
  
«Погрузи в Белый Шрам» — такое вот задание получила госпожа Рей от Меча Тайцзи. Как именно «погрузить»? Прыгнуть в вырывающийся луч-шрам? Или нужно спуститься вниз? Если спускаться, то нужно как-то справиться с периодически вылетающим лучом-шрамом……… К сожалению, у меня нет способа удобно нейтрализовать атаки типа света и жара, да и, более того, есть ощущение, что даже если немного защититься, всё равно умрёшь.  
  
— Нет, не так…  
  
Это испытание, рассчитанное на то, что его будет проходить госпожа Рей, точнее, владелец её оружия и брони. То есть, основное условие — наличие «Меча Тайцзи» и «Доспеха Двух Принципов»… нет, вообще, Меч Тайцзи, точнее, Меч Богов и Демонов, действительно может получить только один человек? Нет, учитывая, что Внештатная Тактическая Машина-Зверь была уникальной, разработчики этой игры вполне могли такое учудить… Но, с другой стороны, стали бы они делать баланс, рассчитанный на прохождение в одиночку?  
  
Я давно об этом думал, но баланс в этой игре странно перекошен. То она до абсурда верна лору, то до абсурда одержима балансом. Пример — Голем Овердресс на Дороге Останков. Победить его без тактической машины было бы очень сложно, но есть решение — механика удара по голове, и путь к ней — «достаточно сложный, но стоящий того, чтобы пройти»…  
  
— Тогда какой вариант?  
— …?  
  
Акцент на лор или на геймплей? Если на лор, то, возможно, достаточно просто сбросить вниз игрока в Доспехе Двух Принципов, и он пробудится… нет, ну это вряд ли… хм………………  
  
— Эм, Санраку-кун…  
— М?  
— Эм, на самом деле……… у меня есть, небольшая идея.  
  
Хо.  
«Идея», предложенная госпожой Рей, заключалась в следующем.  
В любом смысле, это также называется «Последствия божественной драки».