Глава 264  
  
  
  
Догонялки на последнем издыхании  
— Уооооо!?  
  
Самопровозглашённая Голдунина на собственном примере показала… попадёшься этим (・・) — умрёшь. Ну, это и так было видно, так что её смерть кажется бессмысленной, но, похоже, это обязательное сюжетное событие, так что пусть покоится с миром.  
  
Гадзин! Прямо за спиной раздаётся звук столкновения клыков, совсем не похожий на то, что издаёт змеиная пасть.  
Я чувствовал, что дело пахнет керосином, поэтому предусмотрительно снял Звёздный плащ лазурных небес, и не зря. Если бы плащ развевался за мной, меня бы точно схватили.  
  
— Ай, дурак, не лезь вперёд, сдохнешь же!  
  
Рассчитываю время и позицию. Прямо перед тем, как кулак врежется в землю, я на бегу выпускаю кристальный снаряд. Пока я продвигаюсь вперёд, точка удара кулака смещается, и он попадает как раз туда, где можно активировать снаряд.  
Запрыгиваю на кристальный столб, прыгаю. Спереди на меня несётся дракозмей, широко раскрыв пасть, чтобы проглотить целиком. Я уклоняюсь, активировав в воздухе «Флит Флот». Как только ноги касаются стены, включаю «Гравити Зеро». Вместе с «Переполнением» это придаёт мне бешеное ускорение.  
  
— Чёрт, промахнулся…!?  
  
Я невольно побежал в сторону Раббица, но, может, стоило бежать к Голдунине и собирать информацию, раз уж всё равно умирать? Хотя погодите, а если я добегу до Раббица, может, всё и обойдётся?  
  
До сих пор в Раббиц вторгалась только самопровозглашённая Голдунина… точнее, её копия. Раз уж её основное тело сейчас гонится за мной, значит, ограничений на вход для Голдунины нет. Тогда почему она раньше поручала вторжение копии?  
  
Ах да, в Раббице же есть Вайзаж. С вероятностью девять из десяти там находится уникальный монстр Вайзаж. Возможно, это и служило своего рода сдерживающим фактором.  
Кстати, судя по Книге Истины Ктарнида и Голдунине, получается… «Могильный страж», «Ночной налётчик», «Небесный владыка», «Бездна», «Потусторонний звук», «Бесконечность»… значит, Вайзаж — это «Бессмертный»?  
  
— Тьфу ты, блин, опасно!?  
  
Чёрт, прёт напролом, используя свою прочность, как и ожидалось!..  
Дракозмей со всей дури врезался головой в стену. Я уклонился, используя «Формула-дрифт» на стене, но из-за того, что и так ускорялся, а тут ещё добавил, дрифт превратился скорее в занос.  
  
— О-о-о-о-о… о!?  
  
На мгновение теряю контроль над телом, но если сейчас запаниковать, то точно растянусь. Спокойно… О, как раз удачно подвернулась дорога.  
  
— Прокачусь на спине, змеюка!  
  
Использую откатившийся «Покровительство Сянао», который я безжалостно эксплуатирую, мгновенно перезапуская его, и с повышенной прыгучестью спрыгиваю с потолка на землю.  
Как только ноги отрываются от поверхности, искажённое навыком направление гравитации резко тянет меня вниз, но прямо подо мной поднимает голову дракозмей… Чёрт, они все так похожи, я уже путаюсь. В воздухе меняю положение тела, делаю сальто и соскальзываю по спине дракозмея.  
  
Дерьмо, чтобы так приземлиться, точно пришлось бы использовать Кратковременное зрение. А ведь его нужно беречь для по-настоящему опасных моментов, иначе откат может подвести… Ой, что это там сзади? Ядовитый большой меч?  
  
— Угх!?  
  
Убираю «Рукавицы сияющего скорпиона»! Твою мать, левая рука!  
Как и у самозванки, этот яд, похоже, является «проклятием». «Рубцовая рана» с самого начала яростно сопротивляется яду, но из-за этого не проходит ощущение, будто по левой руке постоянно пропускают ток.  
Урон… Наверное, выдержал благодаря удаче? Пришлось использовать последний рубеж обороны. И кстати, основное тело может метать ядовитое оружие? Вот же читерство!  
  
— Сначала левая рука… Уфуфу, ну же, плачь, кричи и беги, мышонок?  
  
— Мелкая засранка…  
  
Сейчас я тебе ещё раз щелбан дам. Но что делать? Резист предотвратил смертельный дебафф, но левая рука теперь бесполезна.  
  
— Вообще не понимаю, как её пройти…  
  
Самозванку Голдунину я победил… ну, точнее, её победили (・・・), но это неважно. А что делать с этой тварью, с которой мы сейчас играем в догонялки? Если это обязательный проигрышный бой, то так тому и быть, но название сценария — «Оборона Кроличьей страны». Скорее всего, он завершится только после окончания этой масштабной битвы.  
То есть, в любом случае, пока с Голдуниной не разберутся, ничего не закончится.  
  
Вариантов три: сбежать… сражаться… или умереть… О, свет? …Ах, точно. Они же говорили, что продвигают линию фронта. Если Ворпал-кролики успешно обороняются, то они должны быть недалеко от того места, где я дрался с самозванкой… Это хреново, да?  
  
— Все разбегайтесь!!!  
  
Блин, это же чистой воды паровоз из мобов! Чёрт, план Б!  
  
\*\*\*  
  
Отродья Голдунины впали в смятение, а проклятие трещин, поражавшее Ворпал-кроликов, исчезло.  
Это означало, что тот, кто прорвался далеко за линию фронта, в самое логово врага, уничтожил источник проклятия.  
  
У кого-то половина лица была покрыта трещинами, у кого-то живот был наполовину разбит. Самые несчастные были покрыты трещинами с ног до головы и боялись пошевелиться, чтобы не рассыпаться.  
Более того, этот яд был заразен, как болезнь. Поэтому кролики не могли ни вернуться из этой проклятой пещеры, ни встретиться со своими семьями.  
  
Но сегодня, в этот самый миг, всё закончилось. В оружии Ворпал-кроликов, подпрыгивающих от радости, закипела сила. Это была сила, полная надежды, и было ясно, что смятение отродий Голдунины будет подавлено в самом ближайшем будущем.  
  
И вот, когда последняя тварь — змея, похожая на кобру с несколькими головами, — испустила последний вздох (HP) под ударами молота и косы, воцарилась странная тишина.  
Взгляды Ворпал-кроликов устремились туда, где стоял один из них с длинным досом, который с первого взгляда можно было признать редким оружием (рэа веапон). Он медленно поднял руку с оружием.  
  
— Наша… побе…  
  
— Все разбегайтесь!!!  
  
Расслабленная атмосфера мгновенно сменилась напряжением. Отчасти потому, что все услышали прозвучавшее предупреждение, но главным образом потому, что инстинктивно почувствовали приближение зловещей ауры.  
  
— Э? Э? Что случилось!?  
  
— Простите! Я тут привёл кое-кого опасного!  
  
Из темноты донёсся виноватый голос. Одновременно с этим грохот, похожий на звук мешка с мясом, который тащат по земле, умноженный в тысячи раз, становился всё громче, вибрация усиливалась… и наконец, свет факелов, установленных Ворпал-кроликами, осветил их источник.  
  
— Уооооо, план Бэээээ!  
  
Полуголый человек проносится мимо со скоростью молнии. Человек в маске, имитирующей птицу, преследуемый четырьмя драконоподобными змеями, несмотря на нерабочую левую руку, умудряется оставаться почти невредимым и мчится к углу туннеля… к месту, где четыре дракозмея сбились в кучу (・・・・・・). Там он что-то чертит правой рукой в воздухе.  
  
В следующее мгновение из ниоткуда появляются белоснежный плащ и угольно-чёрные рукавицы. Не страшась несущихся на него дракозмеев, он замахивается кулаком.  
  
— Спускаю всё, что осталось… 75% заряда! 【Превышение лимита (Иксид Чардж)】, Сверх-отражение (Реджект)ооо!!  
  
Железный кулак, обнаживший скрытое золото, наносит хук по морде дракозмея. На краткий миг всё замирает в тишине. А в следующее мгновение чудовищный выброс энергии отбрасывает дракозмея в сторону.  
Падающее домино передаёт разрушение следующему. Дракозмей, получивший прямой удар семидесятипятипроцентного отражения (хука) от возрождённой сверхтехнологии, отшатывается назад. Неожиданное движение массивного тела увлекает за собой трёх других дракозмеев, находившихся рядом, и они спутываются (・・・).  
  
А что же виновник, одним ударом временно выведший из строя четырёх дракозмеев?  
  
— Почему богиня рандома улыбается мне только в таких ситуациях?..  
  
— Как же ты цепляешься за жизнь, неприятно.  
  
— А, это я знаю. Сейчас мне голову раздавят, как яблоко.  
  
Никто не заметил, как она (・・) подошла. Словно змея, бесшумно подползающая к добыче, белоснежная девочка (змея) схватила за голову человека… Санраку, которого решила убить, и подняла его.  
Выражение её лица было таким же, как и тогда, когда она растоптала жизнь копии, мучившей Ворпал-кроликов, — ни колебаний, ни эмоций.  
  
— Ну что ж, пусть расцветёт кровавый цветок?  
  
— Е-если ты убьёшь меня, второй и третий Санраку отомстят тебе…  
  
Хрусть. Из головы Санраку посыпались эффекты урона…  
  
БАМ!!!  
  
В следующее мгновение удар огромного молота, усиленный эффектом навыка, обрушился на белоснежную девочку. Несмотря на нечеловеческую силу, её тело соответствует среднему весу хрупкой девушки. Поэтому белоснежная девочка (змея) легко отлетает, и её рука непроизвольно разжимается, освобождая голову Санраку.  
  
— Э… враг, да? Враг, точно? …Враг.  
  
— Сай… то есть, Рей-си, все вопросы потом, но отличная работа…  
  
— В-вы в порядке!? Эм, и Санраку-сан, и та, что так сильно отлетела!  
  
— Если бы она от такого сдохла, ни я, ни самозванка Голдунина так бы не мучились… Это настоящая Голдунина.  
  
Белоснежная девочка (змея) выпрямляет шею, вывернутую ударом Псайгер-0 на полной скорости, словно потягиваясь после сна.  
  
— Ах… как неприятно.  
  
---  
(Действие) → (Сомнение) → (Подтверждение) → (Самостоятельное решение)  
  
Женщина, которая сначала бьёт, а потом думает, — Псайгер-0.  
  
---  
• Ядовитая злоба (Ондоку)  
Высшая форма статусного эффекта «Проклятие», накладываемого Голдуниной. Не смертелен, но направлен на то, чтобы дольше мучить цель.  
Накладывает базовый запрет на экипировку, сопротивление магии, а также при получении атаки по поражённой части тела расчёт урона производится так, как если бы ВЫН игрока был равен «1». То есть проклятая часть тела становится сверхчувствительной, хуже, чем голая кожа, независимо от надетой брони.  
Визуально выглядит как трещины на теле, из которых сочится лёгкий чёрный дым.  
На самом деле, «Рубцовая рана» оказала неоценимую услугу.  
  
---  
Куда же делись два накопленных Алмазных кристалла… Ой, а что это тут у нас? Жирный Кацуонус… Ух, голова…