Глава 50  
  
  
  
Боевые искусства прошлого × Искусство побега ○  
  
\* • Пыльцевой мех Рабочей Пчелы Империи  
\*Мягкий мех, растущий на особях Имперских Пчёл, чья миссия — сбор пыльцы и нектара.\*  
\*Этот мех, удерживающий пыльцу и другие порошки, ценится скорее в быту, чем в бою.\*  
  
\* • Охотничье жало Охотничьей Пчелы Империи  
\*Жало особей Имперских Пчёл, чья миссия — охота и атака на врагов.\*  
\*Из-за своих особенностей они не могут использовать яд, поэтому наносят урон врагу, вонзая жало с зазубринами, чтобы разорвать и вырвать плоть.\*  
  
\* • Большие челюсти Охотничьей Пчелы Империи  
\*Челюсти особей Имперских Пчёл, чья миссия — охота и атака на врагов.\*  
\*Их челюстям требовалась не острота, а прочность, способная сокрушить даже твёрдый панцирь.\*  
  
«Насекомые всё-таки удивительные. Их эволюция прямо-таки пропитана чистой жаждой убийства».  
  
По сравнению с млекопитающими или рептилиями, они гораздо уязвимее, поэтому их путь — не универсальность, а узкая специализация. В этом чувствуется какая-то мощь.  
Если подумать, то я, будучи гораздо уязвимее танков и других бойцов ближнего боя, тоже пошёл по пути узкой специализации, а не универсальности. Неужели это… моё отражение?  
Вот чёрт, неужели эти пчёлы были в каком-то смысле моим зеркалом?.. Ну да ладно, спасибо за опыт и дроп.  
  
«Санраку-сан, тогда скажите что-нибудь про вон то, сударь».  
  
«Ну, раз уж ты пожираешь сгусток жажды убийства, то логично усилить его ещё большей жаждой убийства».  
  
Прямо перед нами Имперская Пчела — видимо, другой специализации, не Рабочий и не Охотник — была пожираема цветком (…). Нет, поправка. Это не цветок. Я видел в энциклопедии насекомое, которое, вероятно, послужило прототипом, и помню его название и вид.  
  
«Это же богомол-орхидея… Да кто с первого раза догадается?»  
  
«Цветочек ка-а-ак раскроется! Сударь…»  
  
Эмуль не преувеличивает. Если бы не жертва Имперской Пчелы-чего-то-там, я бы и не заметил. Настолько идеальная мимикрия. Удивительно, он меняет цвет, как хамелеон, и идеально прячется в цветах. Плохо дело, так просто не пройдёшь…  
  
«Ладно, для начала убьём его».  
  
Может, в описании предмета что-нибудь будет. Я достал из кармана метательный нож, купленный в лавке — урок, извлечённый из кошмара с сраной птицей (Ядовитым Орлом), — и метнул его туда, где прятался богомол.  
  
Внешний удар, да ещё и с уроном, показал, что мимикрия раскрыта. Богомол перестал притворяться и разлетелся на куски… ого-го?  
  
«Ясно… Ни яд, ни мимикрия. Лучший способ — просто переехать его физически».  
  
«Огромное насекомое, судаааарь!!!»  
  
Его панцирь можно по праву назвать бронёй, а четыре рога, растущие из головы, — знаком короля. Тоже насекомое, но кардинально отличающееся от пчёл. Тяжёлый, низкий гул крыльев, сотрясающий нутро, под стать тяжёлой броне.  
  
«Химера жука-носорога и жука-оленя… хм, фэнтези».  
  
Щёлкающие левые и правые челюсти (…) и двигающиеся вверх-вниз рога (…) — он сочетал в себе символы обоих жуков, настоящий ультимативный бронированный жук.  
  
«Хм, надо бежать».  
  
«А, что! Бежать, сударь!? Я думала, вы скажете, что будете сражаться…»  
  
«Тогда будем сражаться».  
  
«Ура, я полностью за побег! Сейчас покажу вам заячий рывок, сударь!»  
  
Нет, желание сразиться довольно сильное, но, взвесив все факторы, я пришёл к выводу, что битва с этим жуко-рогачом… нет, точнее, с этим сильным мобом, похожим на FoE, здесь и сейчас принесёт больше вреда, чем пользы.  
  
Во-первых, это заметно. То, что я был в Трердреме и уже покинул город, рано или поздно станет известно, и сюда, в Пещеру Тысячи Пурпурных, придут люди. Да и без меня люди сюда придут. Даже с тем богомолом я бы провозился минут пять, как мне кажется. Сражаться с ещё более проблемным жуко-рогачом придётся, вероятно, десять минут или больше, и шанс быть замеченным игроками высок.  
  
Во-вторых, я в невыгодном положении. Будь это наземный бой, я бы что-нибудь придумал, но он умеет летать и при этом обладает достаточной силой, чтобы в полёте разнести богомола в щепки. Выполнять акробатические трюки вроде запрыгивания на несущийся автомобиль в моей экипировке сложновато. Да и без этого, у него тяжёлая броня. Летающий враг с ограниченным числом мест для атаки — это почти невыполнимая задача, когда у тебя из дальнобойного оружия только метательные ножи и ещё кое-что. По крайней мере, пока число ножей ограничено.  
  
«Итак, маршрут побега… уо-оппа».  
  
«Пьяаа!»  
  
Я увернулся от атаки жуко-рогача, который вращался всем телом, словно «Спиральное Лезвие»… нет, скорее «Спиральные Челюсти (Укус) и Рога (Рог)». Эмуль, словно заяц, вцепилась мне в шею. Ты что, там себе постоянное место нашла?  
  
«Ха-ха-ха! Прямолинейному увальню меня не догнать!»  
  
В этот момент рог жуко-рогача, резко остановившегося, развернувшегося и снова атаковавшего, прошёл буквально в сантиметре от моей головы.  
  
«Поправка, немного опасно».  
  
«Кьяаааа!!»  
  
Ух ты, интервал между атаками довольно короткий. Если ошибусь с управлением выносливостью, меня размажут.  
Из бережливости я подобрал дроп с разлетевшегося на полигоны богомола и побежал. Жуко-рогач снова развернулся и понёсся на меня, но меня там уже не было.  
  
«Куда целишься, дурак!»  
  
«Прекратите провоцировать, судааааарь!»  
  
Ой, привычка.  
  
\*\*\*  
  
Лично мне нравятся уровни типа «океан деревьев». Это же сокровищница препятствий и опор — идеальное место, чтобы прятаться и убегать.  
Я бежал по наклонённому дереву, использовал гнущиеся ветви как страховку, спрыгивая с высоты.  
Огромные деревья — это и щит, и дорога. Честно говоря, я был уверен, что если играть здесь в догонялки, меня никогда не поймают. Но я всё время ощущал разницу в определении «препятствия» между игроком и монстром. А именно…  
  
«Да ладно, врёшь! Он что, и препятствия игнорирует?! Совсем прямолинейный баран!..»  
  
Сзади постоянно слышался треск ломающихся деревьев. Оглянувшись, я увидел, как падают огромные деревья, а жуко-рогач, лишь слегка мотнув головой, продолжает погоню без видимых повреждений… Неожиданный прямолинейный преследователь, игнорирующий обходные пути. Даже я разинул рот от удивления.  
Неудивительно, что в этой зоне так много поваленных деревьев… Так вот кто виновник.  
  
«Что делать, сударь?!»  
  
«Думаю».  
  
Пробегая без зазрения совести по цветочному ковру, я размышлял. Почему он так упорно меня преследует? Я несколько раз пытался скинуть (…) агро на случайных монстров, но безуспешно. Слишком уж он настырный. Списывать на невезение… как-то странно. Велика вероятность, что я неосознанно выполнил какое-то условие.  
  
«Что я делал с тех пор, как пришёл в эту зону… оп-па».  
  
«Падают, сударь!»  
  
Огромное дерево, сломанное атакой жуко-рогача. С него посыпались странные плоды, похожие на гибрид яблока и шишки — назовём их бронеяблоками. Увернувшись от бомбардировки, я поймал несколько штук и убрал в инвентарь. Сэкономил время на сборе.  
  
«Бабочки, пчёлы, сбор… насекомые… жук-носорог… жук-олень… древесный сок? Нет, учитывая эту зону, может быть…»  
  
На ум приходит мешочек с нектаром, выпавший из Папийона-Хранилища. Раз пчёлы и бабочки так активно его собирают, велика вероятность, что он является основной пищей для монстров в этой зоне.  
Допустим, основной пищей этого монстра, явно основанного на жуках, является нектар. Как такому гиганту, явно не приспособленному для кропотливого сбора нектара, эффективно его добывать?  
  
«Ты что, посланник из Unite Rounds?!»  
  
Окей, вот оно что. Неудивительно, что попытки скинуть агро на Папийонов-Хранилищ без нектара или Рабочих Пчёл Империи проваливались. Цель — нектар в моём инвентаре! Грабить других — тебе не стыдно? Хочешь грабить — иди в Unite Rounds!  
  
«М? А-а, так вот что значит «бросить»…»  
  
Значит, мешочек с нектаром — это предмет для снятия агро с себя. Ну…  
  
«Бросать не буду».  
  
«Почему, сударь?!»  
  
«Эмуль, запомни… Сдаться — разумнее, чем проиграть, но сожалеть об этом будешь больше».  
  
Хоаа, Эмуль замерла с таким видом, будто услышала изречение великого мудреца. На самом деле, это просто пересказ опыта из одной дерьмовой игры: «Проиграть, потерять все предметы и выслушивать насмешки — это одно, а сдаться, самому отдать предметы и выслушивать насмешки — в разы обиднее».  
Этот жуко-рогач уже лишил меня опыта за богомола. А теперь ещё и редкий предмет ему отдавать, который так удачно подвернулся?.. Бесит же, правда?  
  
«Я удеру, чего бы мне это ни стоило…!»  
  
План для этого у меня уже есть. Если нельзя скинуть агро на мелочь, скину на равного по силе монстра.  
Именно поэтому я, убегая, всё это время преследовал (…). Ну что, рабочий, познакомь меня со своим начальством..!  
  
\*\*\*  
  
Характерная черта пчёл и муравьёв — это, конечно, их социальная структура с королевой во главе. Во все времена в различных произведениях, где фигурируют пчёлы или муравьи, особенно в играх с пчёлоподобными мобами, их главарём обычно является королева.  
Присутствие «Чёрных Волков», ощущаемое через «проклятие (метку)», и наличие высшего хищника-жука, который, следуя закону джунглей, охотится за плодами чужого труда, включая саму жизнь труженика, — когда всё это совпало, естественным решением было вернуться в улей.  
Рабочая Пчела Империи, спасающаяся бегством в улей, стала для меня локатором, позволившим одновременно убегать и преследовать. Будучи всего лишь данными, спроектированными по образу насекомого, она не понимала, что сама ведёт меня к улью.  
  
«Вижу, вижу… Спасибо за сопровождение!»  
  
Заметив огромный пчелиный улей — скопление шестиугольных сот, — я из последних сил рванул вперёд, обогнав Рабочую Пчелу. Пчёлы-охранники у входа в улей — вероятно, Стражи или Хранители, судя по их отличающемуся от Охотников виду — приготовились к бою, увидев меня, пытающегося проникнуть в улей.  
  
«А, на меня можете не обращать внимания. Главный гость — вот он… да!»  
  
Используя «Скользящее Движение» для максимального сохранения скорости, я совершил резкий поворот на 90 градусов (…). Это было не уклонение, а уступка дороги. И жуко-рогач, не успев среагировать на мой манёвр, на полной скорости врезался в улей Имперских Пчёл, сминая пчёл на своём пути, ведь ему нужен был не какой-то жалкий глоток нектара у меня, а гораздо большее количество, хранящееся в улье.  
  
«Ха-ха-ха, смотри, Эмуль. Вот это настоящая „Внезапная атака ради ужина соседа“».  
  
Я уже проверил: жуко-рогач не может мгновенно реагировать на резкие смены направления; для быстрого разворота ему нужно пространство; если пространства нет, он врезается во что-то, чтобы погасить инерцию, а потом разворачивается.  
Перед лицом такой огромной угрозы, как жуко-рогач, Имперские Пчёлы забыли обо мне и всей стаей набросились на него. Началась не битва кайдзю, а битва гигантских насекомых.  
Мы с Эмуль, притаившись в тени деревьев, наблюдали за грандиозной дракой пчёл и жука. Эта сцена напоминала RTS про эпоху Сэнгоку, когда вражеский ИИ телепортирует суперсильного генерала прямо в твою главную базу, пока все твои генералы в отъезде… Прекратите спавнить вражеских генералов посреди поля боя!  
  
«П-получилось, сударь! Мы удачно стравили их с Имперскими Пчёлами, сударь! Быстрее убегаем…»  
  
«Слушай, Эмуль, а вон то…»  
  
Я указал пальцем туда, где жуко-рогач своими рогами, челюстями, силой и весом крушил нападавших на него пчёл. С каждым его ударом на землю сыпалось множество предметов………… Выражение лица Эмуль, говорившее: «Ты серьёзно? Ты реально это говоришь?», очень мне запомнилось. Извини, но планы, маршруты и прочие тактические штуки, которые я придумываю, обычно рушатся из-за импровизации.  
  
Признаков других игроков, которых я опасался, поблизости нет. Жуко-рогач, даже с учётом моих хитростей, уже начал выдыхаться. Пчёлы, само собой, несут огромные потери прямо сейчас… Может, попробовать сыграть в гиену?  
  
\* \* \*  
  
\*В Пещере Тысячи Пурпурных существует пищевая цепочка. Монстры-насекомые делятся в основном на тех, кто собирает их пищу — цветочный нектар, — и тех, кто отбирает его.\*  
\*Имперские Пчёлы, хотя и являются слабыми поодиночке и полагаются на численное превосходство и силу королевы с её гвардией, занимают довольно высокое положение в экологической пирамиде Пещеры, несмотря на то, что их часто грабят.\*