Глава 84  
  
  
  
Прогулка Воздухоочистителя  
  
Каньон Древних Душ. Говорят, это место стало полем решающей битвы в большой войне, случившейся немного позже Эпохи Богов… когда нынешнее человечество ещё не достигло своего уровня развития.  
Война, иронично прерванная вмешательством монстров, унесла множество жизней. С тех пор это место пропитано миазмами, и стало логовом нежити, ненавидящей живых.  
Шли годы, и теперь это опасная зона, поглощающая не только людей, погибших в той войне, но и заблудившихся монстров, и смельчаков, пытавшихся освоить эти земли. Она и по сей день источает смерть и проклятия………  
  
\*\*\*  
  
Таково было содержание рассказа Эмуль о зоне «Каньон Древних Душ», произнесённого нарочито низким голосом, будто она рассказывала страшилку.  
К сожалению для неё, я довольно устойчив к хоррорам. И к хоррор-играм, где нужно убегать, и к тем, где во второй половине дают дробовик и игра превращается в зомби-шутер. А уж игрошлак в жанре хоррор, где и так много нечестных механик, — это вообще нечто. Злые духи, ускоряющиеся до скорости спринтера? Да это уже комедия, а не хоррор, настолько они жаждут убивать.  
Но неважно. Проблема в особенностях зоны Каньон Древних Душ.  
  
«По всей зоне витают миазмы, испускаемые боссом зоны. Долгое нахождение там вызывает статус „проклятие“. К тому же, половина встречающихся монстров использует дебаффы и проклятия. Типичная зона, созданная для того, чтобы максимально измотать игрока до встречи с боссом…»  
  
«Поэтому нужно брать с собой святые предметы или священников, сударь!»  
  
Либо покупать довольно дорогую «Святую Воду» в Фосфоши, либо идти в группе с кем-то, чей класс относится к священникам и кто может использовать магию «Очищение», снимающую проклятие. Иначе придётся проходить, постоянно теряя здоровье от проклятия и испытывая неприятные ощущения. Да уж, действительно неприятный уровень. Но…  
  
«…Слушай, Эмуль. Кажется, я стал слишком сильным».  
  
«Похоже на то, сударь…»  
  
«Вокруг тебя воздух аж чистый».  
  
\*\*\*  
  
Эффект невосприимчивости к магии и проклятиям слабее Ночного Лукаорна.  
Эффект, заставляющий монстров ниже уровнем убегать от носителя «проклятия».  
  
Оба этих эффекта — и минус, и плюс — «проклятия (метки)» Лукаорна, которое у меня на туловище и ногах, создавали вокруг меня зону свежего воздуха, отталкивая миазмы. К тому же, в отличие от Оикаццо и Пенсилгон, я не получил штрафа к уровню и сполна получил опыт за битву с Везермоном. Мой уровень легко превосходил рекомендуемый для этой зоны…  
  
«Смотри, Эмуль, какие они стройные. Наверное, при жизни служили в армии со строгой дисциплиной».  
  
«По-моему, они просто единодушно убегают, сударь».  
  
«Даже виверна-зомби забыла, как летать, испугавшись Ночного Императора».  
  
Проводив взглядом ковыляющую прочь гнилую виверну, мы шли по дну каньона, словно на прогулке.  
  
«Слушайте, а я вот подумал. Зачем мы спустились на дно каньона? Можно же было просто идти по краю обрыва?..»  
  
«Если ты самоубийца, то можешь и так. А я пас».  
  
«Наверху (…) Каньона Древних Душ прячется мно-о-ого Кристальных Скорпионов. Если заметят хоть одного, то через десять секунд их будет в десять раз больше…»  
  
Кстати, уровень у них больше 100. Ха-ха-ха, монстры 100+ уровня нападают толпой? Да это страшнее любой предыстории этой зоны.  
Ну, если говорить с точки зрения метагейма, то это, вероятно, мера против игроков, пытающихся срезать путь, и элемент, позволяющий почувствовать себя крутым и сократить путь, когда станешь сильнее этих Кристальных Скорпионов. По крайней мере, это позволяет быстрее перемещаться между Фосфоши и следующим городом «Эйдольтом».  
  
«Хм-м… Я понимаю, что это лишь проходная зона, но когда всё так легко, как-то… хочется подраться».  
  
Впереди показался монстр, который, в отличие от других, не убегал при виде меня, а цокал копытами, приближаясь. Хотя, видит ли он меня вообще?  
  
«Всадник без головы, значит… Интересно. „Конь и мечник“ — совсем недавно я сражался с ультимативной версией этого».  
  
Всадник и конь — оба без головы. При жизни он, должно быть, был знатным рыцарем. Облачённый в доспехи, едва сохранившие свою форму, он с величественным видом управлял безголовым конём и приближался к нам.  
  
«Н-надо атаковать первым, сударь…?»  
  
«Стой (Стэй), стой (Стэй). Может, он сохранил разум и с ним можно поговорить (NPC)?»  
  
«Дурак! У всадника без головы рта нет!»  
  
«Убяаа! Он достал меч, судаааарь!!»  
  
«Ха-ха-ха, твоя правда! Вперёд, вперёд, вперёд! Охота на всадника без головы! Извините, но со средствами против миазмов разбирайтесь сами!»  
  
Приготовив Имперские Парные Клинки Пчёл, починенные и с восстановленной прочностью, я бросился навстречу рванувшемуся вперёд всаднику без головы. Ну что ж, начнём проверку новых навыков!  
  
«Зажжём, Зажигание!»  
  
Этот навык, доступный только в начале боя, но зато гарантированно используемый в любом бою, — идеальное «зажигание». В течение тридцати секунд после начала боя он постепенно увеличивает ЛВК и СИЛ. Эффект длится минуту, так что тридцать секунд уходит на разогрев двигателя, а оставшиеся тридцать — на использование разогретого на полную мощь… Наверное, так он и работает.  
  
Хоть первые тридцать секунд я и не в полной силе, статы всё равно растут. Всадник без головы выпустил шар из сгущённых миазмов, но я увернулся, просто шагнув в сторону на бегу.  
У всадника и коня нет голов, так что ржания не слышно, но по предварительным движениям коня я понял, что он что-то задумал. И он, похоже, решил меня затоптать — понёсся вперёд без замедления.  
  
«Скорость примерно… начало движения… три, два… прыжок сейчас!»  
  
Выбрав момент, я сделал три шага назад с помощью сальто и одновременно активировал Смертельное Лезвие【Луна в Зеркале Воды】… Третья Форма? Оно эволюционировало.  
Я рассчитал позицию несущегося на меня безголового коня через несколько секунд и положение зоны атаки 【Луны в Зеркале Воды】, скорректировав её сальто назад. Что случится с живым существом вроде коня, если он попытается резко развернуться на полном скаку из-за агро сзади? Да ещё и обратит внимание в совершенно противоположную сторону?  
  
«Ух ты, соболезную».  
  
Безголовый конь, попытавшийся развернуться в неестественной позе, упал на бок. Всадник без головы, подброшенный инерцией и центробежной силой, взлетел в воздух. Я бы мог порадоваться, но причина, по которой я посочувствовал всаднику, была в том, что он летел прямо на Биирак, замахнувшуюся кувалдой…  
  
«А ну, лети… Мегатонный Удар!»  
  
Бо-гоон! — раздался звук удара, явно не от лёгкого повреждения. Всадник без головы, вылетевший из седла, был сбит ещё и ударом, превосходящим по силе инерцию падения. Его грудная клетка была раздроблена, и он полетел дальше по воздуху. Хоть это и не моя боль, но мне стало как-то не по себе… Но жалости не будет. Раз он не убежал от моего «проклятия», значит, его уровень выше моего. Если расслабиться, есть все шансы умереть.  
Не знаю, сколько СИЛ было вложено в тот удар, но всадник летел по дуге выше, чем при падении с коня. Можно было бы атаковать его при приземлении, но ради проверки навыков я решил попробовать кое-что другое.  
  
«Лунный Прыгун, и Прыжок Шести Рисков!..»  
  
«Риск» увеличился, а значит, увеличилась и дальность прыжка, и число прыжков с бонусом от навыка. Используя Прыжок Шести Рисков и Лунный Прыгун, дающий бонус к прыжку вверх, я одним махом взлетел на ту же высоту, что и всадник, который уже начал падать под действием гравитации. Честно говоря, особого смысла атаковать в воздухе нет. Но я думаю, что именно такие испытания ведут к развитию новых навыков.  
  
«Цель — воздушный прыжок!..»  
  
Активирую Ближний Бой. И затем — удар ногой в падении по всаднику, находящемуся в состоянии полёта… то есть, в анимации оглушения. Использую Растаптывание Ненависти. Удар ногой приходится точно в раздробленную Биирак грудную клетку, словно добивая рану. Всадник падает вниз. Я тоже восстанавливаю равновесие в воздухе и приземляюсь… Урон от падения игнорируем! Безголовый конь ещё не встал. Сначала разберёмся со всадником.  
Поскольку мой уровень теперь выше уровня Эмуль, использование её силы уже не считается паразитированием.  
  
«Эмуль! Готовь магию!»  
  
«Есть, сударь!»  
  
Убедившись, что Эмуль активировала Дополнительное Заклинание, я проверил позицию Биирак. Она снова замахнулась кувалдой, словно игрок в бейсбол. Этот кивок челюстью — знак, чтобы я отправил его к ней?  
  
«Вызов принят! Поддержка NPC в бою — обязательный навык в игрошлаке!..»  
  
Ситуации, когда для прохождения нужно, чтобы NPC нанёс последний удар, или когда только NPC может нанести урон врагу, встречаются не только в игрошлаке, так что навыки поддержки важны. Особенно в боях, где смерть NPC означает Game Over. В зависимости от ИИ это может превратиться в ад, так что управление полем боя поневоле оттачивается.  
  
«Расчёт траектории, позиции, дистанции… Готово, план составлен!»  
  
Подхватив Эмуль, готовящую заклинание, левой рукой, я приблизился к поднимающемуся всаднику без головы. Активировал Ближний Бой. Правый кулак нацелен в солнечное сплетение всадника.  
  
«Получай силу трёхзначного числа!»  
  
Рука Фортуны вонзилась в солнечное сплетение всадника. Даже нежить, нечувствительная к боли, не могла проигнорировать удар в уязвимое место с трёхзначной удачей. Тело всадника согнулось пополам. Я выставил вперёд левую руку с Эмуль, словно пистолет.  
  
«Назовём это Кроличьим Пистолетом【Ладонная Турель】!..»  
  
«!.. 【Магическое Лезвие】!»  
  
Эмуль, хоть и выглядела так, будто хочет многое сказать, сдержалась и выпустила магическое лезвие во всадника. Пока она сопровождала меня и Оикаццо в прокачке, её уровень тоже немного подрос.  
Магическое Лезвие, выпущенное с близкого расстояния, попало точно во всадника. Усиленный Дополнительным Заклинанием, удар отбросил его назад. И траектория полёта в третий раз за этот бой вела прямо к…  
  
«Титан Бласт!»  
  
Если предыдущий Мегатонный Удар звучал как «Бо-гоон!», то нынешний Титан Бласт… ну, скажем так:  
  
«Гуаарагоуагакииин! — вот так, наверное».  
  
«Санраку-сан! Как-то вы со мной грубо обращаетесь, сударь?!»  
  
«Держи морковку».  
  
«Ура».  
  
«Легко же тебя подкупить».  
  
Пока я небрежно совал Эмуль морковку (взятку), провожал взглядом всадника, улетевшего с впечатляющей скоростью.  
  
\* \* \*  
  
\*На самом деле, уровень и воспроизведение похожих движений являются триггерами для изучения навыков, так что пробовать разные действия — это правильный подход к игре.\*  
  
\*Если добавить к названию «… мертвецов», то зомби появятся с гарантией, да?\*