Глава 166  
  
: Злодейство Таится в Тени и Смеётся над Спокойствием\*\*  
  
\*Предупреждение: в декабре обновы могут быть реже. Конкретнее — выходит Xenoblade 2 (отвожу взгляд).\*  
  
Двадцать четыре минуты и четыре секунды — вот всё время, которое смогла вытянуть Нацумэ.  
«Мне так стыдно…»  
«Да ладно, честно говоря, я думал, ты сольёшь третий раунд после той ульты. То, что ты смогла собраться, — это круто».  
«Ага-ага, а как ты сделала вид, что идёшь за Кубом Хаоса, а сама атаковала исподтишка? Я даже удивилась».  
Если смотреть на результат — Нацумэ проиграла. Ей несколько раз удавалось застать Лукаса врасплох, но его адаптивность была слишком высока. В итоге Доктор Сандалфон прижал Югдрайю в пяти метрах от Куба Хаоса.  
«Да это он монстр, раз раскусил её план».  
До этого он вёлся на её уловки. А потом внезапно всё понял и догнал Нацумэ. Она до сих пор не понимает, как так вышло.  
«Нацумэ-тян, ты забыла про вертолёт с репортёрами, да?»  
«………А».  
«Несмотря на то, что на него нападал злодей, вертолёт начал отлетать от тебя. Он это заметил».  
«Т-точно…»  
Честно говоря, Нацумэ тут не виновата. В «Галаксиа Хироуз: Хаос» слишком много информации, которую нужно учитывать, по сравнению с обычными файтингами.  
НПС — это глаза, уши и рты. Из-за них убежать сложно. Но если отвлекаться на них, пропустишь удар от противника. Нужно одновременно драться и симулировать поведение НПС.  
А поскольку сеттинг современный, информация между НПС распространяется пиздецки быстро. Спроси у любого прохожего — и он расскажет, куда побежал злодей, бушующий на другом конце города. Играя за злодея, нужно учитывать и это.  
«………Я про-геймер, но не смогла выиграть ни одного раунда. Не имею права просить, но… дальше надеюсь на вас».  
«Хи-хи, не надо формальностей. Положись на старшую сестрёнку!»  
«Ага. По крайней мере, на тебя положиться приятнее, чем на того, кто Уника сам найти не может».  
Блядь, Катсу надо бы разок проучить. Получить такую поддержку — это редкость. Похоже, на банкете придётся добавить третью сторону в спор о том, что есть — Нацумэ.  
«Ну что ж… Тогда эта «Без Имени» покажет всему миру, как нужно играть за злодея!»  
«Только не переусердствуй».  
Игра на вылет. «Стар Рейн» продолжает Лукас, а от нас выходит второй номер — Пенсилгон… то есть, Без Имени.  
То, что Сильвия Голдберг вышла третьей, сильно спутало наши планы. А то, что Нацумэ проиграла первый бой, поставило нас на край пропасти… Но если Пенсилгон выиграет два боя, а потом продержится максимум времени против Сильвии Голдберг, и я сделаю то же самое, то мы, может быть, успеем.  
Насколько это нереально — говорить не нужно. И какая нагрузка ложится на Пенсилгона — тоже.  
Но большинство людей не знают. Не знают, что значит выпустить Пенсилгона… того, кого раньше звали Карандашный Воин, — на «песочницу».  
«Това… то есть, Без Имени… справится?»  
«Без проблем. Да, в чистом файтинге она слаба. Наверное, в обычном файтинге на арене Нацумэ легко бы её победила».  
«Тогда?..»  
«Но если дать ей свободу действий…………»  
Она и ад перестроит по своему вкусу. Она — такой геймер.  
『\*Итак, второй бой! Лукас продолжает играть за Доктора Сандалфона. А загадочный игрок в маске, Без Имени, выбирает…\*』  
『\*Клокфайр. Тоже персонаж, ориентированный на установку ловушек, как и Югдрайя. Но, судя по описанию, в отличие от Югдраййи, которая играет от контратаки в ближнем бою, Клокфайр — активный атакер.\*』  
Доктор Сандалфон — из комикса «Доктор Сандалфон». Клокфайр — злодейка из другой серии. Казалось бы, это нарушает наш план «ролеплея для затягивания времени». Но нет.  
Для Карандашного Воина (Пенсилгона) лучший выбор — не персонаж с сюжетной связью, а тот, который позволяет ей максимально проявить свою подлость. И в этом плане Клокфайр подходит ей идеально. Будто специально для неё создана.  
Даже слишком идеально.  
  
\*\*\*  
  
«Ну-с, ну-с, нужно же по-японски гостеприимно встретить…»  
Тёмно-синий смокинг, цилиндр, в левом глазу — искусственный рубиновый глаз вместо настоящего. Странно одетая женщина. Это и есть Клокфайр, злодейка из комикса «Гидро Хэндз».  
«Хм, для начала… ладно-ладно. Девочка, а где твоя мама?»  
Клокфайр прикрывает левый глаз, пряча искусственный, и с милой улыбкой подходит к девочке (НПС), которая сидит на скамейке и ест мороженое.  
«Мама там, с подругой разговаривает».  
«Ясно-ясно. Красивая у тебя мама. Мороженое вкусное? С каким вкусом?»  
«С куритон!» (сладкое пюре из батата и каштанов)  
«Какой изысканный вкус… Кхм. Неважно. Такой милой девочке я хочу сделать подарок».  
Улыбаясь так, что и не заподозришь злого умысла, злая злодейка в смокинге прилепляет к животу девочки в платьице… милую плюшевую игрушку-мишку.  
Хрен знает как, но игрушка держится на животе без всяких ремней. Девочка удивлённо тянет её, но оторвать не может.  
«Мишка?»  
«Мишка сказал, что ты ему понравилась. Береги его, хорошо?»  
«……? Ага!»  
«Ну, а мне нужно поговорить с твоей мамой. Ты пока доедай мороженое».  
Лёгкой, почти танцующей походкой Клокфайр подходит к женщине, на которую указала девочка, и хлопает её по плечу.  
«Вы мама той девочки?»  
«Э? Д-да…»  
«Простите за внезапность… Видите, у неё на животе мишка прилеплен? Вот такой же…»  
Как фокусник, Клокфайр достаёт из ниоткуда точно такую же игрушку, как у девочки, и небрежно бросает её на дорогу.  
\*Тук-тук\* — игрушка нелепо прыгает по асфальту, докатывается до середины проезжей части и попадает под колёса машины, которая даже не тормозит… И взрывается.  
  
«Скажу прямо, мамочка. Не поработаешь немного на меня?»  
Машина переворачивается, людей охватывает пламя. Взрыв разносит асфальт, осколки летят в прохожих. Спокойствие мгновенно сменяется паникой, раздаются крики. А Клокфайр… Без Имени, — как будто болтая о погоде, хлопает по плечу застывшую от ужаса женщину.  
«Награда — жизнь твоей дочки. Ничего сложного… Ты же не откажешься?»  
Герой ещё не пришёл.  
  
\*\*\*  
  
Ошарашенность, ступор, шок. Комментаторы и зрители потеряли дар речи от того, как хладнокровно и буднично Клокфайр шантажирует НПС.  
Понимаю их чувства. Даже зная, что это игра, трудно поверить, что кто-то способен на такое. Когда я только познакомился с Пенсилгоном, я тоже так думал.  
«Самодельные бомбы и радость от разрушения мира… Психопатка-подрывница… Сеттинг и игрок идеально дополняют друг друга».  
『\*А, эм, эээ… С-сможет ли Лукас-сеншу справиться с этим?.. Ой!\*』  
Сасакама-сан пытается комментировать, но Пенсилгон, которая уже шантажирует водителя такси, явно выбивает её из колеи.  
«И это — кумир девочек-подростков…»  
«Мир жесток. Понимаю».  
Кукольные бомбы Клокфайр активируются либо по желанию, либо от удара. Максимум можно установить двадцать штук. Урон по игрокам не очень большой, но по объектам и НПС — как в оригинальном комиксе.  
«Может, стоило ввести возрастной рейтинг?»  
Одна бомба — на девочке, четырнадцать — на таксисте. Где же оставшиеся пять?  
『\*Ааа! Мать цепляется за Доктора Сандалфона… и взрывается?! Оооой?! Такси! Такси врезается…! И тоже взрывается!!!\*』  
『\*Она использует НПС с такой циничной эффективностью… Ух ты, Злодейский счётчик уже наполовину полон.\*』  
Дочку взяли в заложники. На мать налепили невидимую куклу-хамелеон (бомбу). Заставили её вцепиться в героя. Когда его отбросило взрывом, пригрозили водителю: «Семья дороже, да? Тогда просто нажми на газ». Сбили героя такси, которое, естественно, взорвалось при столкновении.  
Девятнадцать взрывов. Доктор Сандалфон кубарем катится по земле. А сама виновница торжества элегантно уезжает на другом такси. Это уже не файтинг, это какая-то другая игра. Зрители уже не свистят, а кричат от ужаса.  
«Первая бомба была на девочке, так что она тоже взорвалась, да?»  
«Она что, демон?..»  
«Ха-ха-ха, если бы её можно было остановить фасолью или крестом, проблем бы не было».  
«Галаксиа Хироуз: Хаос» — не просто файтинг. Зачем раунды по десять минут? Зачем город вместо арены? Зачем НПС?.. Начинается специальный урок от профессора Пенсилгона.  
  
\*Те, кто в теме, уже поняли: эта Без Имени играет в Watch Dogs на турнире по файтингам.\*  
\*Прости, Нацумэ-тян… Из-за нехватки места и проблем с описанием, твои бои пришлось вырезать…!\*  
\*Юзерпер Дракон: «Вытри слёзы».\*  
  
\*\*\*  
  
\*\*