Глава 319  
  
: До и после великого хаоса\*\*  
  
Предсказание, пророчество, видение будущего… Называйте как хотите. С древних времён люди стремились заглянуть в будущее, испытывая к этому почти религиозное влечение.  
В истории было полно самопровозглашённых пророков. И я бы сам не отказался от способности предвидеть будущее.  
  
Но есть нюанс. Обычно такие способности — это активное предвидение.  
Если бы будущее виделось постоянно (пассивно), то воспринимаемая информация и реальное время постоянно бы расходились. Засмотрелся на утёс через пять секунд — и упал в яму через секунду. Смешно же. Поэтому людям нужно предвидение, которое можно включать по желанию, в удобный момент.  
  
К чему это я так долго разглагольствую…  
  
«…………………… Ээ?»  
  
Щёки Святой девы, которая до этого излучала ауру сильного персонажа, дёргаются. Похоже, её предвидение — активное, и видит она не всё подряд… Хотя, увидев такое, мало кто останется спокоен. Даже у Джозетт маска ролплея трещит по швам.  
То(・・), на что с гордостью указывает игрок, ведущий Святую деву… как бы это описать? «Дичь» — самое подходящее слово.  
  
«Это — возведённый Великим Архитектором(Президентом) Эмилией во славу Святой Девы Замок Небесных Костей Сカルл Адзути…»  
  
Замок. Причём явно крепость, предназначенная для отражения атак врага.  
Как и следует из названия «Сカルл» (Череп), внешние стены замка плотно утыканы костями, костями, костями… Тот, кто это построил, точно был не в себе. Пустое пространство на вершине главной башни выглядит зловеще. Что там будет? Святую деву распнут, что ли?  
  
«Э-это………… эм, очень оригинально, скажем так…»  
  
Тц… По щеке Святой девы стекает капля пота. Ну да, тут не поспоришь. Концепция жилых мест на Старом и Новом Континентах слишком разная.  
Ходили слухи, что эту передовую базу недавно наполовину разрушили во время рейда. Но её не просто отремонтировали, а перестроили в стиле замка из преисподней.  
  
И не только замок Сカルл Адзути. Защитный палисад вокруг базы тоже сделан из костей. На дне рва — ловушка из копий, похожих на рёбра. А это… катапульта? На месте для камня установлено кресло. Неужели?.. Неужели?? Захотелось попробовать, но это секрет.  
  
«Как будто художник-авангардист взял тему "Жажда Убийства" и построил тематический парк из костей…»  
  
«Понимаю», — тихо бормочет… кажется, Течи? Игрок из фан-клуба. Маленький рост аватара плохо сочетается с рыцарскими доспехами, но манера держаться выдаёт опытного игрока. Заманивает внешностью… Хитро.  
  
«Некогда презренный чёрный дракон Новаллинд почти полностью уничтожил передовую базу… Однако! Под руководством нашего Великого Архитектора передовая база возродилась!!»  
  
Возродилась? Скорее, из трупа восстало какое-то жуткое чудовище путём некромантии… Такое вот зловещее возрождение.  
Почему-то я думал, что новые локации должны быть полны мечты и надежды. А тут что? Какая-то мрачная радость, будто после похорон все решили: «Ладно, пора мстить!».  
  
«А какая у этого всего защита на самом деле?»  
  
«……… (улыбается)»  
  
Блядь, страшно… Почему она так улыбается?..  
  
«Эмуль, вот тебе задачка».  
  
«Да».  
  
«Допустим, в лес, где до этого жила тысяча с небольшим человек, внезапно приходит несколько тысяч новичков. Что станет с экосистемой этого места?»  
  
«Хмм… Наступит полный пиздец!»  
  
«Умница. Держи морковку».  
  
«Ваай».  
  
Ну да, это было очевидно. По сути, воспроизведение старта игры. Игроки, которые до этого только читали и смотрели информацию, лишённые возможности действовать, прибывают на Новый Континент. Неужели они выберут вариант «сначала поспать»? И не то чтобы они реально семь дней плыли на корабле. Устали только НПС.  
  
Короче говоря.  
Волна новых игроков хлынула на передовую базу и устроила массовую резню(слотер) монстров в окрестностях. А когда «на определённой территории за короткое время истребляется всё живое» — создаются условия для его пришествия.  
  
«Э? Чт…»  
  
Спан! Голова неизвестного игрока слетает с плеч. Танк, наверное. Защита у него, скорее всего, намного выше моей бумажной. Но — мгновенная смерть. Всё-таки это нечестная хрень.  
  
«Что это за хрень!?»  
  
«Кокуто убили с одного удара!?»  
  
Хоть и шокированы внезапной атакой, но раз уж они здесь, то实力 (сила) у них есть. Пати тут же атакует то(・・), что убило их танка по имени Кокуто? Но бесполезно. Эта тварь игнорирует любые атаки… Знал же, но всё равно бесит эта имбовая защита.  
  
Игрока-вора разрубает пополам. Игрок-маг получает какой-то дебафф. Я на всякий случай отхожу подальше, и в этот момент он взрывается изнутри чёрными эффектами урона и мгновенно умирает. Жрец рядом с ним, хоть и не был атакован, получает тот же дебафф…  
  
«Почему… снятие статусов не… ах».  
  
Хрясь. Смерть.  
  
«Как-то это всё… После того, как Акицу Аканэ продемонстрировала все варианты смерти, даже комментировать нечего».  
  
«Честно говоря, вид лисы, которая с улыбкой бросается на смерть снова и снова, пугает больше».  
  
Ну, с точки зрения НПС игроки — это сумасшедшие… Хотя Акицу Аканэ, которая не перестаёт улыбаться, умирая снова и снова, — тоже та ещё штучка. Но метод проб и ошибок — это основа не только игр, но и любого развлечения.  
Ладно. Про эту тварь… Дух Чёрной Смерти 《Тру Квайет》… есть хорошие и плохие новости. Начнём с плохих.  
  
Плохая новость: я просто пробегал мимо по лесу («Давайте пробежимся до упора!», «Отличная идея!»), не участвуя в резне. Но для Духа Чёрной Смерти, который убивает всех игроков в зоне резни, это неважно. Я тоже в списке на уничтожение.  
  
Хорошая новость: благодаря самоотверженным тестам Акицу Аканэ, мы с Эмуль знаем о Духе Чёрной Смерти всё. Благодаря тому, что она умирала всеми возможными способами, мы полностью изучили паттерны поведения этого карающего монстра и даже нашли способ его победить.  
  
«Эмуль, зелья готовы?»  
  
«Да! Буду кидать без остановки!»  
  
Дух Чёрной Смерти-кун……… Я… так давно хотел с тобой встретиться, так хотел, что аж дрожал?..  
Я знаю, что с тебя падает охуенно крутая коса?.. Ну, короче.  
  
«Отдавай лут, ублюдок!!!»  
  
«Я уже не та нежная крольчиха, чтобы бояться какого-то воплощения смерти!!»  
  
Воплощение смерти, отчаяния и скорби колеблется… Так мне показалось. Ясно, ты — монстр, карающий игроков за резню. Но, блядь, раз уж стало известно, что с тебя падает охуенно крутая коса……… то разрабы предусмотрели, что тебя будут фармить!!  
  
---  
\* \*\*Костяная Крепость Сカルл Адзути\*\*  
Передовая база, которую потихоньку строили, пока первопроходцы носились по лесу и не помогали.  
\*Честно говоря, она была довольно скромной, хоть и построенной с трудом. Но она была безжалостно уничтожена во время нападения (стампида) Новаллинда и спровоцированных им монстров.\*  
\*В чём причина? В лени игроков? Нет, стиль игры геймера никто не вправе ограничивать.\*  
\*В стае монстров? Строго говоря, нет. Это был ивент, монстры не ставили себе целью разрушить базу.\*  
\*Тогда кто виноват? Ответ очевиден: Новаллинд!\*  
\*Сменив свою побочную профессию «Плотник» на основную и получив высшую профессию «Архитектор», Эмилия, заручившись полной поддержкой игроков, также ненавидящих Новаллинда, перестроила и укрепила крепость. Кости убитых монстров были использованы как реактивная броня для усиления стен, были добавлены оборонительные сооружения против Новаллинда.\*  
\*Недостающая часть главной башни? Пустое пространство? Что там будет размещено? Ответ очевиден.\*  
  
\*Эмилия: «Твоя голова будет отлично смотреться на шпиле главной башни» (ПА-ПА-ПА-ПАУЭР ДОН)\*