Глава 38  
  
: Ситуация Завершается\*\*  
  
\*(Примечание автора)\*  
\*Извиняюсь за неудобства.\*  
\*(Заголовок)\*  
\*Ситуация Завершается\*  
  
Изначальный план был – вынести (··) самого легкого... того мудака с двуручником среди ПКашеров, который явно меня недооценивал из-за низкого уровня.  
Двуручник – медленное оружие, мало ударов в секунду. Значит, уворачиваться проще. К тому же, его шмот просто кричал "я чисто физик!", так что внезапной магии можно было не особо опасаться.  
Ну а главная причина – он больше всех выебывался и смотрел на меня как на говно. Короче, план был: напасть первым, застать врасплох, проскользнуть и съебаться... Почему "был"? Все просто.  
  
Потому что этот самый мудак с двуручником только что, выгнувшись буквой "зю", улетел за ворота, оставляя за собой хвост из полигонов, как комета. Пиздец, ударная волна прошла рядом со мной, еще чуть правее – и меня бы тоже размазало.  
  
"Какого хуя?!"  
"Ваншот?!"  
"Кто это сделал?!"  
  
ПКашер с двуручем лопнул посреди главной улицы за воротами. Судя по реакции остальных ПКашеров, мелких ссыкливых ублюдков, это было полной неожиданностью. В таком замешательстве они точно не смогут нормально атаковать. Поэтому я, даже не глядя на очевидное, развернулся и посмотрел на игрока, стоящего в позе после удара.  
  
(Явно хайлевел. Ник не красный, значит, не подружка Пенсилгон...)  
Вообще, в этой ситуации у меня не было стопроцентных союзников. Враг моего врага – мой друг? Хуйня. Сейчас больше подходит "враги начали жрать друг друга".  
У меня, владельца уника, нет ни уровня, ни поддержки, чтобы защититься. А говорящий кролик – это уник, который привлекает не только силой, но и милотой. Анималия – тому пример. Любители зверюшек тоже могут начать охоту. Блядь, надо собрать максимум инфы об этом новом игроке.  
  
ПКашер, да еще и физик с двуручем, убит одним удасом с полным ХП... Почти наверняка игрок с фронтира, причем чистый боец ближнего боя, куда круче Анималии или Пенсилгон. Судя по тому, как отлетел ПК и по урону – это тип, вкачанный в разовый урон...  
  
"Шмот... двуруч, щит, полный латный доспех..."  
Блядь, когда шмота много разного, хуй поймешь с первого взгляда, юзает он магию или нет. Будем считать, что юзает.  
Лязгая доспехами, рыцарь, полностью игнорируя Пенсилгон и Ко, шагал ко мне. Так, что делать в этой ебаной ситуации? Три плана, придуманных на ходу:  
  
Первый: Лобовая атака. Даже если рыцарь подойдет сзади, молиться, чтобы он был тупым качком, и попытаться завалить его по-тихому.  
  
Второй: Обратный ход. Либо драться с хайлевелом, либо валить туда, откуда пришел. Правда, там три игрока, которые, похоже, уже достигли капа!  
  
Третий: Свалить. Да хули я им сделаю? Принудительный логаут или что угод... не.  
  
"План четвертый."  
Не раздумывая, я рванул к воротам со всей дури. Почему эти сильные уебаны всегда удивляются, когда мелочь без колебаний несется на них? Они что, не видели нубов с C4 в атаке? Хотя этому рыцарю точно не доводилось.  
Не сбавляя скорости, даже не вынимая оружия, я приблизился к ПКашерам. Разве что мой шмот сейчас – это Эмуль?  
  
"...!"  
Три. Рыцарь в панике рванулся ко мне.  
  
"Кьяааааааа! Умрем-умрем-умреееем-с!!" – завизжала Эмуль.  
Два. Рука рыцаря сжала рукоять двуруча, ПКашеры наконец-то приготовились к бою.  
  
Один. Я "Что это там?"  
  
"Что?!" – ПКашеры обернулись.  
"Нья?!" – Рыцарь тоже.  
  
Резкая остановка после спринта, резкий взгляд в сторону... Как пассажиров в машине, которая внезапно тормозит, бросает вперед по инерции; как если бы во время игры в ритм-игру кто-то нажал паузу.  
Возникла "пауза" в несколько секунд. Со стороны – тупой и банальный трюк, но именно потому, что все так увлеклись своими ролями (ролеплеем) и потому что в игре может произойти любая хуйня, такие приемы срабатывают на удивление охуенно.  
  
"Эмуль, готовь врата."  
"Т-так быстро-с!?"  
  
Из неподвижности – снова спринт в обратную сторону (······). Несколько секунд, пока все снова переключат внимание на меня. Такое резкое изменение темпа возможно только в игре, с ее цифровой стаминой, в реале тело бы охуело.  
Шаг – и я уже вплотную к рыцарю, который почти догнал меня. Второй и третий шаг – "пробегаю" по мечу. Четвертый шаг...  
  
"...Постой, фугью!" – голос рыцаря сорвался, когда я наступил ей на плечо.  
"Извини уж."  
  
Высокий рост аватара в таких ситуациях – охуенная опора.  
Используя тяжелый двуруч и Силу, которая его держит, как импровизированный склон, я пробежал по нему, оттолкнулся от плеча рыцаря и одним прыжком перелетел ПКашеров, оказавшихся теперь у меня за спиной. Немного перестарался с прыжком, чуть не потерял равновесие, но выровнялся в воздухе и приземлился.  
  
"Ха-хаа! Акробатика без помощи системы – это охуенно!"  
"Ай, трясет, не могу сосредоточиться-с!" – пожаловалась Эмуль.  
Вот когда длинный и тощий аватар полезен. Можно повторять движения высоченных легкоатлетов из телика без ограничений реального тела.  
  
"Эй, я ж разрешение спросил, значит, могу войти! Извини, ответ слушать не буду!" – крикнул я стражнику у ворот.  
"Э, а?!"  
Бросив это стражнику, я наконец-то сделал шаг за ворота.  
  
"Сайга-0, значит... Запомню хотя бы имя."  
Я повторил имя игрока, которое мельком увидел, чтобы запомнить. Раз уж хайлевелы охотятся за моим уником, имена и стили тех, кто встанет на пути, знать не помешает. Хотя имена тех ПКашеров, кроме Пенсилгон, я вряд ли запомню.  
Не оглядываясь, я побежал вглубь Саардремы.  
  
---  
  
"............"  
Молчание.  
Неужели от того, что эйса топ-клана "Черный Волк", гремящего на весь фронтир, использовали как подставку для ног и выставили дурой? Ответ: нет.  
  
(О-он... он со мной заговорил...!)  
Сайга Рей (Сайга-0) внутри ликовала так, будто ей только что признался в любви голливудский актер. Но снаружи ее перекошенное от счастья лицо и дрожащее от радости тело, скрытые под полным доспехом и воспринимаемые через призму "незнакомец", выглядели так, будто она трясется от ярости.  
Зеваки, которых собралось немало, поспешили отойти от Сайга-0 подальше. Но были и те, кто наоборот, приблизился, окружая ее.  
  
"Э-эй... ты серьезно? Это же 'Максимальный Урон (Атак Холдер)'..." – прошептал один из оставшихся ПКашеров.  
"Зассал? Да похуй, что у нее 'Максимальный Урон'! Это все работает только с баффами и дебаффами поддержки. Если мы ее сейчас завалим, то взлетим в топ-10 рейтинга, прикинь?"  
"Если она зайдет в город, мы ее не достанем. С Охотниками за Головами нам не справиться. К тому же, если что, Пенсилгон-сан нам поможет..."  
  
Охотники за Головами – особые НПС, которые появлялись после обновления, если кто-то начинал ПКшить в городе. Их ИИ был настолько зверским, а стамина – бесконечной, что они преследовали ПКашера до края локации и безжалостно убивали. А их особая способность "забирать экипировку убитого игрока" привела к тому, что после того, как они убили и раздели бывших 8-го, 10-го и 3-го номеров в рейтинге клана "Асуракай", и стало ясно, что Охотников несколько, почти все ПКашеры, как из "Асуракая", так и вне его, перестали сражаться в городах.  
Вот так ПКашеры из клана "Асуракай" стали соблюдать мораль в городах. Оставшиеся члены клана теперь обсуждали свои шансы, рассчитывая на Пенсилгон как на страховку. Они еще не знали, что как раз в этот момент Пенсилгон превратилась в кучку полигонов после самоубийственного заклинания Анималии.  
  
"............"  
Со стороны радость Сайга-0 могла показаться глупой, но для нее самой это был прогресс сродни первому шагу астронавта на Луне. Однако, подумав, она поняла: если бы не эти ПКашеры (они), она могла бы поговорить с ним наверняка, он бы не сбежал. Осознав это, она подняла свой двуруч. На этот раз не так, как для Санраку, а с явным, осознанным намерением.  
  
"...Ну, как бы это сказать... Срываю злость... то есть... нет... Вот."  
Явно неубедительный смертный приговор, произнесенный через силу ради ролеплея. Через несколько секунд ПКашеры, так и не дождавшись помощи от Номера Два "Асуракая", познают истинное значение титула "Максимальный Урон (Атак Холдер)".  
  
\*(Примечание автора оригинала о правках)\*  
\*Вкратце:\*  
\* \*Место боя перенесено из города к воротам.\*  
\* \*Добавлена причина, почему ПК избегают боев в городе – "Охотники за Головами".\*  
  
---  
\*(Дополнительная информация от автора)\*  
\*Охотники за Головами.\*  
\*Bounty Hunter. Особые НПС-профессии, добавленные в крупном обновлении перед началом сюжета. Появляются (спавнятся) при начале ПК в городе. Похожи на охотников из одной кошмарной игры про охоту и просвещение (\*отсылка к Bloodborne\*). Молча преследуют и убивают ПКашеров. Выглядит довольно жутко. Но с вероятностью ~5% может появиться русская блондинка-лоли Охотница за Головами "Тиас-тян". Поэтому некоторые игроки специально договариваются об ПК в городе, чтобы ее вызвать. Кстати, сейчас Тиас-тян носит бикини-броню, поэтому при бое с ней считается хорошим тоном, чтобы ПКК-игрок (жертва ПК) был голым, чтобы при "отъеме" снаряжения Тиас-тян не переоделась во что-то другое. Бывший третий номер "Асуракая", случайно встретив ее, заставил окружающих игроков тянуть время, пока он раздевался в инвентаре, чтобы "Тиас-тян гарантированно получила бикини-броню, когда убьет меня".\*  
\*Кстати, ИИ Охотников основан на принципе "3С":\*  
\* \*Сделаю (убью).\*  
\* \*Сделаю так, чтобы (ты умер).\*  
\* \*Сделать не дам (тебе сбежать/победить).\*  
  
---  
  
\*\*