Глава 386  
  
\*\*  
  
\*\*Side7: Невероятно шумно и невообразимо мирно (по сравнению с обычным состоянием)\*\*  
  
\*Раз уж так, продолжим про Бакумацу! Будем писать про говноигры до упора!!\*  
◇  
  
Хью… доро-доро-доро…  
  
— О, Кёгоку-тян! Тот самый Кёгоку-тян, что на понтах полез на «Единственный Меч» и «Тысячу Игл», а потом взорвался вместе с ними!  
  
— Еееей! Вонюче, но круто было!  
  
— Давай с нами брейк-данс крутить! Призрачное тело крутится офигенно!  
  
— Но жрать нельзя, неудобно.  
  
— А ты что, не знаешь? Подношения на кладбище духов можно подбирать даже призракам. Предмет называется «Призрачный мандзю», странный, но съедобный.  
  
— Не, ну подношения с кладбища… а, погоди, мы же теперь те, кому подносят!  
  
«««А-ха-ха… этот мандзю заплесневел!!!»»»  
  
Шумно, пиздец как шумно.  
Кёгоку, которому надоело преследовать Санраку, решил присоединиться к толпе призраков, но от их гама невольно нахмурился.  
Игроки, ставшие призраками, которых нельзя убить (кроме как изгнать)… то есть, нельзя покарать небесами, — взяли передышку от своей обычной жизни, состоящей из улыбок и насилия. Они с энтузиазмом наблюдали за беготнёй выживших и бурно обсуждали происходящее.  
  
— Кстати, Кёгоку-тян, ты знаком с «Мацурибаяси»?  
  
— Мацу… А, Санраку? Ну, знакомы, наверное… Мы в другой игре познакомились, он мне эту посоветовал.  
  
— Посоветовать эту игру — это ж надо быть демоном…  
  
— Не, он просто разглядел талант. У Кёгоку-тян высокая предрасположенность к Бакумацу.  
  
— Этот взгляд «Я тебя обязательно отомщу…!» в момент смерти — классный, аж мурашки по коже.  
  
— Ну, в следующий раз всё равно забьём толпой!  
  
— Игроки с острыми углами обычно вырастают в охотников на рангеров… как Бешеный Пёс.  
  
— А он в этот раз другой. Обычно он был кормом для Рейдбосса, а теперь научился прятаться и пережидать.  
  
— Прогресс, как у обезьяны, научившейся пользоваться огнём…  
  
— Ого, парадигмальный сдвиг!  
  
Вай-вай, гая-гая. Шумные игроки вели себя так дружелюбно, что и не скажешь, что обычно они проламывают друг другу черепа при встрече.  
Кёгоку чувствовал в этом атмосферу узкого круга в малопопулярной игре… но, заметив нескольких игроков, которые его жестоко убили, тёплое чувство в груди сменилось испепеляющей ненавистью.  
  
«Здарова».  
  
«А, Единственный Меч-сан, здарова».  
  
— Я читал, что склад пороха используют, но не думал, что его уже захватили. Порох — великое изобретение человечества, да.  
  
— Не хватило данго для пополнения запасов — вот и проиграл. И вообще, хватит караулить меня у лавки данго!  
  
— Ну а что, склад боеприпасов «Тысячи Игл» — надо же контролировать!  
  
Когда к толпе присоединились два рангера, стало ещё шумнее. Тем более, что это были топовые рангеры, которые не должны были вылететь на такой ранней стадии.  
  
«А это… мы попались на аукцион ‘Золотого Демона’, молчали, но там уже давно бочки расставляли и сеть готовили».  
  
— Точно! Явно взрывались и не связанные с этим бараки, нас заманили!  
  
— Кстати, Золотой Демон и правда слили через ломбард? Выглядит круто, хочу такой.  
  
Слив через ломбард — это особая форма продажи в этой игре.  
В «Цудзигири-Рапсодия: Онлайн» ломбард — это аналог склада. Можно заложить предмет, получить деньги и использовать ломбард как склад. Но есть исключение — «итито» (десять процентов в день). Если не выкупить предмет в течение дня с уплатой десяти процентов, то право собственности на деньги переходит игроку, а предмет конфискуется.  
  
Конфискованные предметы выставляются на продажу в ломбарде. Эту систему используют для переговоров: «Я солью редкое оружие через ломбард, если выполнишь моё условие».  
Это шанс получить редкое оружие, которое хранится в ломбарде игрока и которое нельзя отобрать убийством. Так как по чистой силе рангеры обычно побеждают, аукцион, где решает денежная мощь, выгоден игрокам вне рейтинга.  
  
К тому же, аукцион проводит сам ломбард, так что выигранный предмет можно сразу заложить. То есть, нет риска заплатить деньги и остаться ни с чем.  
Хотя ломбард можно и взорвать, чтобы получить доступ ко всем заложенным предметам… но это влечёт за собой появление сильных NPC и прочие ограничения.  
  
«А это… когда-то какой-то идиот-позёр с ‘Золотым Демоном’ напал на рангера, так что из четырёх штук один потерян».  
  
— Рейдбосс-сан вмешался, когда у него переключатель сработал, — это почти несчастный случай, так что ничего не поделаешь. Один на один с ним нереально.  
  
— Рейтинговые награды — это практически музейные экспонаты, сколько раз повторять…  
  
«Эй! От сопровождающих Рейдбосса-сана пришло сообщение! Он выдвинулся!!»  
  
Что?! — игроки зашумели. Игрок по прозвищу «Рейдбосс» редко действует целенаправленно. Обычно он просто бродит по городу, мило здоровается, а в следующую секунду его собеседник мёртв.  
И вот Рейдбосс начал действовать с чёткой целью. Несколько призраков уже полетели в его сторону.  
  
«Неужели за Мацурибаяси?»  
  
«Не знаю, Рейдбосс-сан же обычно оставляет самое вкусное напоследок?»  
  
«То, как он каждый раз оставляет Нашего Героя полумёртвым до самого конца, — в этом есть какая-то романтика, не находишь?»  
  
«Ага, сердце так и замирает… от ужаса».  
  
«Вкусное напоследок — это же отношения хищника и жертвы?»  
  
«С-срочно! ‘Жертва Переворота’ и ‘Тот (указывая вверх)’ убиты! ‘Гренейд’ начал действовать!»  
  
Слова игрока, прилетевшего из ниоткуда и указывающего пальцем в пустое небо, вызвали переполох.  
Игроки с никами — все сильные, хоть и по-разному. Кёгоку не знал всех рангеров и их стили игры, но по реакции окружающих понял, что ситуация резко изменилась.  
  
«Этот ивент — пиздец. Запрет на респ резко меняет обстановку».  
  
«Ну, Тот (указывая вверх) был под шахом, пока Гренейд жив…»  
  
«Говорю же, надо нерфить фейерверки! Я каждый раз умираю от падения!»  
  
«Сам виновник явился! Лучше скажите, Рейдбосс-сан выдвинулся!!»  
  
«Шум, как будто цветок удумбара расцвёл».  
  
«Раз в три тысячи лет — это слишком редкий случай!»  
  
После смерти они стали ещё шумнее. И временами в их разговорах проскальзывал такой высокий интеллект, что это пиздец как бесило.  
  
Почему? Почему?  
  
Кёгоку почувствовал интуитивное желание… покарать их небесами.  
  
(Но убивать игроков просто потому, что они умнее и это бесит… это как-то… а)  
  
Тут Кёгоку понял… нет, осознал.  
  
«Ах, вот почему… вот оно что».  
  
Хочется предмет, нужен опыт, реабилитация, просто бесит… Не у всех есть миссия, но нельзя подавить это чувство, идущее из глубины души.  
  
Именно поэтому игроки, понявшие принцип действия игроков в этой игре, переходят на следующий уровень.  
А именно — находят моральное оправдание своим импульсам. Даже забивая одного впятером, они с гордостью произносят одно и то же слово:  
  
«Небесная кара…!!»  
  
Эти два слова — магия. Волшебное заклинание, оправдывающее любое действие волей небес и снимающее всякую ответственность.  
В игре это ничего не даёт, ни статы не повышает, ни урон не увеличивает.  
  
Но главное — исчезают сомнения у самого игрока. Мораль, добро, здравый смысл, боги или сверхъестественные силы, которые он сам себе придумал… всё это объединяется в «небеса», которые гарантируют правоту любого поступка.  
Именно поэтому все игроки Бакумацу любят и повторяют эти два слова: «Небесная кара».  
  
«Хоу, у тебя взгляд изменился…» — заметил кто-то из призраков.  
  
«Шестерёнки встали на место, этот парень станет сильнее…»  
  
«Даже если ограничиваешься одной катаной, лучше освоить и другие стили. Познание себя ведёт к познанию врага».  
  
«Э, это что, рангеры должны что-то говорить?»  
  
«Не, я просто подыграл, когда ‘Единственный Меч’ и ‘Тот (указывая вверх)’ внезапно начали разыгрывать сценку сильных персонажей».  
  
«Когда-нибудь я вас всех прикончу», — твёрдо решил Кёгоку. Больше никаких сомнений, ведь…  
  
\*Небеса велели\* (……………).  
  
\*\*\*  
  
Пока монстр, адаптировавшийся к законам Бакумацу, делал первые шаги, на земле ситуация резко изменилась.  
  
А именно: первый ранг Бакумацу, «Рейдбосс: Юра», и игрок вне рейтинга, «Мацурибаяси: Санраку», столкнулись лицом к лицу.  
  
\*Небесная кара — это волшебное слово, которое позволяет оправдать любой поступок, будь то удар в спину союзнику, взрыв, или убийство на логине, фразой «Небеса велели, я не виноват».\*  
\*То есть, все игроки Бакумацу — жертвы судьбы по имени Небеса…!! Сегодня снова караем небесами, караем небесами!\*  
  
\*\*\*  
  
\*\*