Глава 53  
  
: Вкладывая Мысли в Мгновение. Часть Первая\*\*  
  
\*Наконец-то я добрался до той части сюжета, которую задумал в самом начале работы над этим произведением. Спасибо всем за поддержку! Надеюсь, вы и дальше будете читать моё скромное творение.\*  
  
Я и сама понимаю, что это не в моём стиле.  
  
«Ха-ха-ха… Трёхзначные цифры на счету – сто лет такого не видела. Хоть на травку хватит?»  
  
Когда она в последний раз покупала лечебную травку? Тогда у неё на счету было в десятки тысяч раз больше денег, а теперь – голяк. Но обратно пропорционально этому инвентарь был забит до отказа – наглядное доказательство её серьёзного настроя.  
  
«…Нужный предмет (!!!) почти достала. Осталось уговорить этих двоих».  
  
Когда это началось? Когда ей стала надоедать эта игра?  
Хоть и не всё гладко, но в реале у неё особых проблем не было. А вот у него (!!!) – были.  
Клан, который он создал для игроков-убийц (ПК), принёс и ей немало пользы.  
Ей нужен был азарт, как от фейерверка. Всего лишь мгновение, но такое яркое, чтобы запомнилось навсегда – вот её стиль игры.  
  
«Вместо того чтобы принять поражение и банкротство как часть роли злодея, они зассали…»  
  
Когда они впервые нашли \*то\* (!!!), у всех ещё был запал, желание покорять игру. Но в тот день, когда для ПК ввели огромные штрафы, клан изменился.  
Избегать риска, держаться за стабильность. Раньше им было похуй на хейт со всех сторон, они смеялись и говорили: «Ну давай, нападай!». Но после того, как третий номер клана устроил идиотскую выходку с охотниками за головами и с довольным видом обанкротился, члены клана начали уходить один за другим.  
Теперь в клане остались одни слабаки, по её мнению – третий сорт.  
  
«Так-так, как бы их уломать…»  
  
Она понимала тех, кто ушёл. Им была не важна слава, добытая ПК. Это был лишь побочный эффект. Главная причина, по которой они занимались ПК, – это веселье.  
Те, кому нравилось отыгрывать злодеев; те, кто наслаждался битвами с мстителями; те, кто с улыбкой принимал страх, презрение и ненависть в свой адрес… извращенцы. Они искали в игре то, чего не могли позволить себе в реале – оторваться по полной. Им не нужно было сохранять текущий статус.  
  
«Хм… Они вроде и так могут согласиться, но мне нужно, чтобы они выложились на полную. Придётся их подзадорить».  
  
Те, кому нравился сам процесс ПК, ушли. Вместо них пришли мухи, слетевшиеся на мёд, который можно было получить от ПК.  
Поэтому, когда \*он\* предложил использовать \*то\* (!!!) почти как машину, она всерьёз задумалась об уходе из игры.  
Тогда почему она всё ещё играет в Рубеж Шангри-Ла? Если бы её спросили, она бы ответила:  
  
«Потому что я пиздец как хочу завалить \*того\* (!!!)».  
  
Её нынешний серьёзный настрой показался бы смешным тем, кто знал её стиль игры.  
Она, которая без колебаний превращала даже важных NPC в часть ловушки, теперь готова была поставить всё на кон ради одного-единственного NPC, даже не игрока.  
  
«Так, считаем от следующего полнолуния и новолуния… Нужно договориться о помощи сегодня-завтра, иначе не успеем».  
  
На картине будущего, которую она рисовала, не хватало двух красок. Теперь они нашлись. Были ли это краски или нитроглицерин – она не знала… Хотя нет, скорее всего, нитроглицерин.  
Именно поэтому она подготовила все возможные варианты, готовая уйти из игры в случае неудачи. Если план провалится, исчезнет даже та инерция, которая удерживала её в игре.  
На её лице мелькнула тень беспокойства. Цель – невиданный ранее сильный враг. Смогут ли они одолеть его втроём? Словно пытаясь подавить сомнения в собственном плане, она хлопнула себя ладонями по щекам, а затем легла на ковёр из красных паучьих лилий и посмотрела на луну.  
  
«Смотри, Сецу-тян. Это игра ва-банк. Я поставлю всё, что у меня есть, но я выиграю».  
  
\*\*\*  
  
Сейчас я не Санраку с птичьей головой и голым торсом. Тот Санраку обновил точку сохранения в Фосфошие и вышел из игры, сохранившись на кровати в Лагонии.  
Сейчас я – Санраку-мускулистый мачо с усами, в броне и с рапирой.  
  
«Давненько я тут не был… Эта атмосфера».  
  
Перед тем как бросить вызов ФеаКСО, я один раз залогинился, так что прошло реально несколько месяцев. Опа, осторожнее. Если хочешь напасть из засады, нужно не просто заходить со спины, но и угол учитывать, а то вот так получишь ответку.  
  
«Так, встреча вроде у особняка графа Фаланкса».  
  
Кажется, это особняк NPC, охрана которого круче, чем у королевского замка. Игроки туда точно не сунутся… Но тогда какого хуя он назначил встречу именно там? Загадка… Ладно, похуй. Вряд ли у него есть смысл заманивать меня здесь в ловушку. Наверное, как-то договорился.  
Отмахиваясь от игроков-гопников одним ударом (чисто потроллить), я иду по улицам этого мира… Юнайт Раундс.  
  
«Добрый вечер! Сдохни!»  
«И тебе добрый, подохни сам».  
«Опоа!»  
  
Извини, чувак, но в отличие от той игры, где всё решала выносливость, здесь я – ассасин с прокачанной рапирой, заточенный на криты в уязвимые точки. Если есть возможность для одного удара – обычно этого хватает, чтобы убить.  
В отличие от Рубежа Шангри-Ла, где трупы исчезают, здесь они превращаются в пепел, как догорающий костёр. Я обшарил останки безымянного игрока.  
  
«Тьфу… Шмот – говно. Ну, чего ещё ждать от разбойника-недоучки».  
  
В этой игре, где все игроки – ПК, быть избитым толпой – не позор. Бывает, ты вдесятером нападаешь на одного, а через минуту вас окружает тридцать человек. И эти тридцать тоже готовы в любой момент предать своих и ударить в спину.  
  
«Ой, блядь, я же не за этим пришёл».  
  
По привычке начал мародёрствовать, но сейчас не до этого. Так, вроде сюда…  
  
\*\*\*  
  
«О, привет, Санраку! Катсу уже здесь».  
«Бля, я последний, что ли?»  
  
Добравшись до особняка графа Фаланкса, я вошёл внутрь без всяких проблем со стороны NPC-стражи. Какие же он использовал трюки?.. Ладно, похуй.  
Аватар, почти идентичный Пенсилгон из Рубежа Шангри-Ла, только с чуть более корявыми полигонами, под ником «Карандашный Воин», встретил меня с улыбкой. Я пошёл за ним, пока он вёл меня по чужому особняку, как по своему дому, в комнату, похожую на гостиную.  
  
«Привет, Санраку. Говорят, ты там зажигаешь?» – Катсу Татаки (Молдо Катсу).  
«Да не то чтобы зажигаю. Просто спалили с уником – вот это была засада».  
«Вот что бывает, когда нет сетевого этикета».  
  
Ага, судя по тону Карандашного Воина, меня, похоже, заскринили без разрешения. Ладно, проехали. Не стоит ворошить прошлое.  
ММО – это игра, но и реальность. Перезагрузиться нельзя, убить процесс тоже. Если нельзя отмотать время назад, нужно думать, что делать сейчас.  
  
«Так, к делу. Раз уж ты позвал именно меня и Санраку, значит, это не просто предложение 'Айда вместе в ШанФро поиграем', верно?»  
«Верно. Времени мало, так что скажу прямо».  
  
Катсу Татаки задал вопрос, непринуждённо закидывая в рот чайные сладости, стоявшие на столе как часть декора. Карандашный Воин с неизменной улыбкой, как ни в чём не бывало, сбросил бомбу.  
  
«Как насчёт того, чтобы втроём завалить уникального монстра 'Хранитель Гробниц Веземон'?»  
  
«Фа?!»  
«Кхо-кх?!»  
  
Я ожидал чего-то вроде: «Айда втроём нагнём клан из хайлевел игроков!», но это предложение пробило потолок моих ожиданий. Я издал какой-то дикий звук, а Катсу Татаки подавился. Хорошо, что сладости исчезают как объект, как только их берёшь в рот.  
Будь это в реале, он бы сейчас забрызгал всё вокруг крошками. Фу, блядь.  
  
«Стой, стой, стой. Уникальный монстр?!»  
«Ага. Страшнее любого босса, таких в ШанФро меньше десятка. Один из них – Хранитель Гробниц Веземон».  
«Фу-ух… Ладно, успокоился. У меня три вопроса».  
«Давай, Санраку. Как заказчик, я честно отвечу на все вопросы».  
  
Похоже, он ожидал такой реакции. На мой вопрос Карандашный Воин ответил всё с той же невозмутимой улыбкой.  
  
«Ну, просто… Зачем? Когда? Шансы есть?»  
«Простовато, не находишь? Ладно, по порядку. Первое: почему вы двое? Тут есть некоторые заморочки, но если коротко – его нельзя завалить числом. Клан 'Ашура Кай' уже пробовал – собрали рейд из пятнадцати топовых игроков, но их там отпиздили по полной».  
«…Тип, который баффается от количества игроков в зоне?»  
  
Догадка Катсу Татаки совпала с моей. В играх, рассчитанных на мультиплеер, усиление босса пропорционально числу игроков – это классика жанра.  
А если это уникальный монстр… той же категории, что и Ночной Лукаорн… страшно представить, какой пиздец начнётся, если его базовые статы ещё и усилятся от числа игроков.  
  
«Это тоже (!!!) есть, но там всё ещё сложнее. Подробности расскажу, если согласитесь. Второе: когда? Шанс всего один. Ночью, сразу после крупного летнего обновления, которое будет через две недели. Это день 'Ч'».  
  
Две недели… Вроде долго, а вроде и мало. Но для подготовки времени достаточно. Катсу Татаки, похоже, тоже это понял и промолчал. Но главный вопрос – третий.  
  
«Шансы? Я, конечно, извиняюсь, но у меня всего лишь 30-й с хером уровень».  
«У меня 25-й».  
«Фу, лохи. Вы оба такие слабые…?»  
  
Щас как въебу… шутка. Но если серьёзно, вспоминая Лукаорна, я не понимаю, почему он выбрал нас.  
Если враг становится сильнее от толпы, то нужно идти малой, но элитной группой… это понятно. Но почему именно я и Катсу?  
Да, мы оба считаем себя неплохими игроками, но чтобы идти на уникального монстра малой группой, нужно брать не нас, а кого-то посильнее… вроде того же задрота-хардкорщика (Псайгер-0), у которого уровень максимальный.  
  
«Не, уровень – это как раз похуй. Чтобы справиться с этим охуенно сильным самураем, нужен не уровень и не топ-шмот… а чистый скилл игрока. Именно поэтому мне нужна помощь про-геймера (Катсу) и ксоге-геймера (Санраку)».  
«Про-геймер и ксоге-геймер – как-то не звучит рядом».  
«Отойди от меня, ксоге-геймер, а то у про-геймера репутация упадёт».  
  
Блядь, обидно, но не могу поспорить с про-геймером…! Это как положить рядом с изысканным блюдом сорняк. Но ксоге-геймер тоже может в ксоге выиграть у про-геймера в 30% случаев!  
  
«Ладно, ладно… Ну так что? Если хотите дополнительную награду – говорите».  
«Слишком уж всё сладко. Явно тут какой-то подвох… Санраку, ты как?»  
«Я? Согласен».  
«Сразу?!»  
  
Говорят, удача сама идёт в руки. Но сейчас это как будто удача не просто пришла, а притащила с собой говядину и овощи и сама приготовила сукияки.  
Ведь я как раз искал бой на грани «всё пиздец», а он сам пришёл ко мне, да ещё и с уникальным монстром. Терять мне нечего, я и так гол как сокол. А восстановиться будет несложно.  
Раз уж это предложил Карандашный Воин, значит, подвох точно есть… но похуй, даже зная это, согласиться веселее (!!!).  
  
«Хаа… Кстати, а если бы вы вдвоём завалили этого Везе-как-его-там… сколько бы вы потом мне этим хвастались?»  
«До самой смерти бы тебе в лицо тыкал».  
«При каждой встрече бы нудно напоминал».  
«Вот же пидоры… Значит, у меня нет выбора, кроме как участвовать».  
  
Хоть он и говорит это с неохотой, но на лице нет и тени отвращения. Ах ты ж, цундере хренов. Внутри небось ликует.  
  
«Я так и знал, что вы согласитесь. Вы же те самые долбоёбы, которые вдвоём штурмовали мой замок, который защищали восемьдесят игроков…»  
  
Карандашный Воин улыбнулся, словно вспоминая что-то далёкое. Мы с Катсу Татаки криво усмехнулись. Кажется, это я тогда предложил… «Айда прирежем короля-ассасина, будет весело».  
  
«Так вот».  
  
А теперь – самое главное.  
  
«Ты же что-то ещё скрываешь? Если хочешь, чтобы мы вписались, выкладывай всё».  
  
На мои слова Карандашный Воин улыбнулся ещё шире.  
  
\* \* \*  
  
\*Типы геймеров:\*  
\* \*Санраку: Выглядит как теоретик, но на самом деле импровизатор. Настрой и скилл взаимосвязаны.\*  
\* \*Катсу: Выглядит как импровизатор, но на самом деле теоретик. Всегда проводит предварительное исследование и тренируется.\*  
\* \*Пенсил(гон): На самом деле скилл игрока не так уж высок. Она побеждает, комбинируя ситуацию и состояние противника.\*  
  
\* \* \*  
  
\*\*