Глава 750  
  
: Закат. Часть четвертая\*\*  
  
\*Обновление от дрожащего чихуахуа.\*  
─── В мути и хаосе я уже ничего не понимал.  
  
◆  
  
Незнакомая Гордунина умерла. Вывод из всего произошедшего примерно такой. Но то, что случится \*после\* (・・・) – совершенно неизведанная территория…!  
  
«Хе-хе, хе-хе-хе-хе-хе!!»  
– Черный яд у ног хохочущей Босс-Дунины пополз вверх по ее телу. Большая часть впиталась в тело, но часть окрасила одежду в угольно-черный цвет.  
  
«Ха, траурный наряд?»  
  
«………»  
– Хуево. Раньше она хоть на провокации велась, можно было поговорить. А сейчас Босс-Дунина будто не реагирует ни на что. Нет, судя по взгляду, направленному на меня, слышит… Опа, змей-дракон атакует.  
  
«Хоп… па»  
– Каким-то образом змей-дракон может зарываться в землю, как в воду, не разбиваясь. Разбираться в таких мелочах во время боя с боссом некогда, так что похуй на принцип. Главное – эта атака состоит из двух частей: зарывание и выпрыгивание из-под земли… Но!  
  
«Не останавливаешься – значит, ты просто ухудшенная версия Грязекопа…!»  
– Аа, старый добрый сом-акула-крот. Вспоминая тебя и того сверхядовитого птеродактиля (Токсик Игл), я понимаю, что, возможно, именно благодаря вам я пошел по пути трехмерного маневрирования.  
Однако сейчас из-за «Перевернутой карты» я не могу спамить скиллы. Но благодаря особому состоянию Чрезмерной Передачи (Оверфлоу) я могу поддерживать неплохую скорость и без скиллов.  
Прикидываю примерную зону ваншота, исходя из размеров змея-дракона, и отпрыгиваю. В следующий миг из-под земли вырывается гигантское тело змея-дракона и проносится мимо меня, взмывая вверх… Блядь! Два змея-дракона атакуют меня свободно, плюс еще сама Босс-Дунина – и как мне с этим справиться?  
  
«Ну что… что делать?»  
– Честно говоря, сбежать отсюда проще простого. Игрок второго поколения умирает – возрождается на последней точке сохранения. Если меня убьет Босс-Дунина, то, скорее всего, получу какой-то штраф или «проклятие (маркировку)», но если просто умереть – достаточно прикусить язык.  
Но это способ сбежать только «игроку». Все игроки здесь – вместе со своими «контрактными НПС (Гордунинами) и фамильярами-мобами (змеями)». Если пытаться спасти и их, сложность возрастает многократно.  
  
В моем случае еще ладно. Стелс Сэмми-тян – топовый. Он обходит и тепловизоры, и обоняние. Если ей удалось сбежать с Виимп, то она где-то прячется… По крайней мере, вероятность того, что ее будут целенаправленно искать, мала.  
Дальше – Гордунина «Нине», которая была с Огастой. Она сейчас сидит на корточках и вот-вот расплачется, так что как боец она бесполезна. Но ее отличие от других – размер фамильяра… Та маленькая змейка, размером с обычного ужа или полоза, которая время от времени выглядывает из ее рукава, – если это ее фамильяр, то ее «общий вес» – это вес маленькой девочки.  
  
«…………»  
– Проблема… в господине Сию и его Гордунине «Госпоже» (с «-сама» или без?). И ее фамильяре – двуглавой змее размером со средний грузовик. Спасти их можно только одним способом – победить Босс-Дунину… Понимает ли это господин Сию?  
В мире полно ситуаций, когда нужно перешагнуть через красавицу или милашку, чтобы избежать плохого финала. Если бы она превратилась в чудовище, я бы без колебаний ударил со всей силы. Но Босс-Дунина пока не собирается становиться гигантской ламией.  
  
«Сколько можно тупить, Сию! И ты, Огаста! Если мы здесь проиграем, эти двое станут следующей закуской (・・・)!!»  
  
«Ть!»  
  
«Т-точно…!»  
– Мне самому надо бы поскорее разобраться со змеем-драконом, который кружит вокруг нас, образуя кольцо…! Ситуация настолько херовая, что уже смешно. Становится весело………!!  
  
◇  
  
Знаете ли вы способ всегда побеждать? Нет, точнее, не способ побеждать… а способ \*никогда не проигрывать\* (・・・・・・・・・)?  
  
Она знает. Поэтому до сих пор всегда побеждала.  
  
«…П-пиздец, и нам не сбежать».  
  
«Все нормально, Исуна-тян. Не надо бежать. Поэтому тихо… ладно?»  
  
«Хех, как обычно, в такие моменты ты спокойна, как скала».  
– Поражение – это самое далекое от победы состояние. Это клеймо, которое ставится на того, кто отдалился от победы дальше всех, чья «непоколебимость» рухнула, и чья жизнь оказалась под угрозой.  
Значит, если избегать опасности и постоянно сохранять непоколебимую стабильность, поражение никогда к тебе не приблизится.  
Осознав эту великолепную \*истину\* (・・) еще в начальной школе, она с тех пор придерживалась этого принципа и в реале, и в играх.  
  
Избегать риска до предела, сохранять преимущество и забирать только лакомые куски.  
Некоторые называли ее стервятником. Но она, ни капли не сомневаясь, отвечала:  
  
─── Сытый стервятник всяко лучше гордого, но голодного льва, верно?  
  
«Слушай? Если мы с Исуной-тян объединим силы, то даже змея-монстр нас \*никогда\* (・・・) не заметит. Да? Ведь так всегда было? Да?»  
  
«………»  
  
«Просто умереть – значит потерять только то, что в руках? Тогда…»  
– Добить «его», когда он будет на последнем издыхании.  
В одном из углов круглого поля боя, окруженного змеем-драконом, Хиираги – игрок с самой высокой кармой (отрицательной) во всей игре – с абсолютным спокойствием наблюдала за полуголым игроком, мечущимся в черных молниях.  
  
\*Избегать риска, сохранять преимущество.\*  
\*Скажем иначе:\*  
\*Сваливать тяжелую работу на других, а себе забирать только награду.\*  
\*Так говорят.\*  
  
\*\*