Глава 761  
  
: Пасмурное ночное небо: Облака разгоняются, свет пробивается\*\*  
  
\*(Автор тоже писал всю ночь, так что пиздец как волнуется, всё ли там с логикой в порядке)\*  
  
◇  
  
Белая змея. Все они понурили головы, и лишь одна (выжившая) подняла взгляд.  
  
«………Ты»  
  
Пожалуйста, пожалуйста, умоляю.  
Она чувствует, как приближается её смертный час, времени осталось ноль. Она уже не увидит конца своего врага. Но если так, то хотя бы.  
  
«……Отстань, зачем ты пришла ко мне? Оставь меня в покое.»  
  
Маленькая змея не может передать слова скорбящей белой змее. Это могут сделать только близкие родичи белой змеи, а у маленькой змеи, потерявшей хозяйку, больше нет никого, кому она могла бы передать свою волю.  
  
«Даже если у тебя есть эта штука (・・・・・), и что с того? Никто не может победить, понимаешь? Остаётся только сдаться.»  
  
Это всё неважно.  
Она приползла сюда, сжигая остатки жизни, не для того, чтобы рассуждать о победе или поражении.  
Ах, она слышит, как трещит её собственная жизнь. Силы покидают тело, она роняет голову на пол, всё ещё держа \*это\* (・・) в пасти.  
  
«У-у-у-у-у-у………!»  
  
─── Пожалуйста, пожалуйста, умоляю.  
Я не прошу спасти мне жизнь. Я не прошу принести голову врага прямо сейчас.  
  
Пожалуйста, передай (・・・・・・).  
Прежде чем я умру, прими чувства этой маленькой змеи.  
Если хоть кто-то примет это бремя сожаления, я смогу умереть спокойно.  
  
Смертный час уже совсем близко. За окном, которое начало светлеть, пробивается свет.  
  
«Не хочу больше, не хочу, не хочу, не хочу… Страшно… не хочу… Не трогайте меня, не смотрите на меня………… Спасите меня………»  
  
Никто не поднимает головы. И вот так, время просто уходило, но в этот момент───  
  
◆  
  
Попасть. Не попасть. Сдохни первым, сука.  
Сколько бы сотен, тысяч слов ни пытались описать это поле боя, всё сводится к этим трём фразам.  
  
«СДОООООХНИИИИИИИИИИ!!!»  
  
Даже когда ощущаемый вес снизился настолько, что мечом можно махать одной рукой, я сжимаю «Не Помня Смерти без Расставания (Мементо Мори)» обеими руками и со всей дури впечатываю его в ебало левой башки "Алого Шрама", нанося пиздецки тяжёлый урон.  
Но даже когда одна из его голов, его братская часть, получает урон, от которого пол-ебала разворотило, остальные две… нет, блядь, включая и пострадавшую левую башку, все головы кипят боевой яростью и пытаются меня сожрать.  
  
«Ха-а! Ха-а!»  
  
Секрет выживания – не жадничать, сука. Ударил – и тут же съебался. Я уклонился от атаки трёх голов и снова приготовил «Мементо Мори».  
Я знал, я, блядь, знал, но всё равно… последние час-два пиздецки тяжелее, чем те несколько часов до паровоза. Потому что хилиться нельзя? И это тоже. Потому что от одного удара можно сдохнуть? И это тоже. Но главная причина, которая выжигает мозги, не в этом.  
  
Самая страшная хуйня в Дракулусе Диноцерберусе "Алый Шрам (Скарред)"? Те, кто знает о нём только по слухам, скажут про три башки или напалм. Но те, кто сражался с ним… и смог хоть как-то продержаться, все, как один, скажут одно и то же.  
  
«Усиление защиты пропорционально оставшемуся ХП… блядь!!»  
  
Как и следует из названия, алые шрамы, покрывающие всё его тело, будто сочащиеся кровью, начинают светиться ярче – красным, багровым, алым – по мере приближения к смерти. Как будто жизнь по-настоящему сияет лишь на пороге смерти, его чешуя и мышцы становятся всё прочнее.  
Если объяснять на пальцах: у него 100 ХП, ты снёс 90, и его защита выросла в десять раз. Так что оставшиеся 10 ХП по факту равны 100.  
  
Может, Святое Копьё того пидора, любителя самоподрывов, с его топовым пробитием брони в РуШе, смогло бы проткнуть и эту чешую.  
Но здесь нет такого удобного копья. И даже если бы я мог сейчас позвать Пенсилгон… отвечаю, я бы нихуя её не позвал.  
  
«Охуенное время… Да, братан? А?!»  
  
Да, блядь, сейчас мне пиздецки весело.  
Да… вспоминается Говносерв (・・・・・・・). На том острове тоже были ебучие мобы, которые считали людей жратвой или игрушками. Убивать в соло таких ублюдков, которые живут только за счёт врождённых преимуществ – это гораздо, гораздо веселее, чем завалить десяток ассасинов!!  
Конечно, бросать вызов Кристальным Скорпионам или тварям Сигмонии, оптимизируя тактику через смерть и убийство – это тоже кайф от игры… Но шарм убийства с первого раза ни с чем не сравнить. Ээндорфины и адреналин хлещут так, что получается 200% чистяка. Ха-ха-ха, что я, блядь, несу.  
  
«Отлично… крыша поехала.»  
  
Это типичный хайп от бессонной ночи. Если я сейчас проебу, то следующие три дня буду пинать мусорные баки от злости. Но если выиграю – буду ещё неделю хихикать, вспоминая. Я реально хихикал постоянно после того, как в соло разъебал двадцатку из армии ебучих горилл Байбаала.  
  
«Сдохни!!»  
  
Рывок. Активирую скилл, который юзал уже хуй знает сколько раз, чтобы набрать скорость и ворваться под брюхо "Алому Шраму". Эта скорость, это уклонение – тонкая нить, которая держит мою жизнь в этом мире.  
Сдохни быстрее, сдохни сейчас, сдохни уже наконец, сука! Вкладываю эту почти что ненависть в меч-надгробие и фигачу без остановки. Но он всё ещё не падает. Пару раз он пошатнулся, так что я точно его дожимаю. Но… эти оставшиеся ХП так, сука, далеко от нуля.  
Может, это вообще анриал? Если предел роста защиты реально десятикратный, то мне придётся повторить весь тот урон, который я наносил пять часов.  
  
«Фх, фхухухухухух, фхахах, ахахахахаха!!»  
  
Блядь, только сейчас дошло, что мой голос звучит пиздецки по-женски, и меня пробило на ржач. Улыбка важна, улыбайся и терпи. Разум или безумие – разница в одной букве, хули!  
Один удар не убивает – значит, надо уебать сто раз. Если урон проходит, геймер и бога завалит. Уже похуй, куда бить – в слабое место или в крепкое. Хит-энд-ран, но если есть шанс – бью куда попало.  
  
Небо светлеет, прохладный ветерок обдувает щёки. Да не, наверное, это ледяной северный ветер. От тела "Алого Шрама" валит пар, как туман, а когда подул особенно сильный ветер───  
  
«ПРИШЛОООООООООООООООООООООООООООО!!!!»  
  
Результат ночной смертельной битвы. Огромная туша Дракулуса Диноцерберуса "Алый Шрам (Скарред)", казавшаяся неуязвимой, сейчас, не выдержав собственного веса, рухнула на землю.  
  
Сдох? Нет, при смерти!! Вот он, момент! Только сейчас! Убить здесь! Сдохни здесь! Победить здесь!!  
Заношу «Не Помня Смерти без Расставания» над головой, отбросив все хитрости, мысленно требуя от почти иссякшего скилла продержаться ещё две секунды – бесполезное и бессмысленное требование – и несусь прямо к "Алому Шраму".  
  
«Моя……… побе… х?!!»  
  
Гхххххх…  
"Алый Шрам" что-то выблевал. Кровь? Или блевотину?  
Слишком тёмное для крови, слишком вязкое для блевотины. Северный ветер доносит до ноздрей ошеломляющий запах мазута……… Э-эта тварь приберегла новый приём напоследок──────  
  
ГЛДЗИНЬ!!  
  
Если прежние сгустки слизи были горючим маслом.  
То этот чёрный сгусток, выплюнутый сейчас, был сжат до предела… Сгусток Тяжёлого Мазута (Хэви-Нитро).  
Даже на пороге смерти, он готов шагнуть дальше в смерть, чтобы схватиться за жизнь – самоубийственный взрыв в упор (・・・・・・・・・).  
  
Увернуться уже не успею, даже если отпрыгнуть назад………  
  
И тут, чёрно-бурый сгусток мазута раздулся белым, звук исчез───  
  
И взорвался.  
  
……  
  
…………  
  
………………  
  
◇  
  
Тишина.  
Дракулус Диноцерберус "Алый Шрам", уникальный экземпляр, обладающий атавистической способностью управлять «огнём».  
Его особая внутренняя структура, орган для хранения горючей слизи, в котором накапливается и сжимается тяжёлый мазут из жиров, полученных при пожирании жертв, отдельно от основы для обычных сгустков слизи.  
Этот приём "Алый Шрам" использует только тогда, когда его загнали в самый угол – последний и самый мощный удар.  
  
Его мощь сравнима с падением метеорита.  
Ударная волна и жар были такой силы, что снесли нахуй игрока, подошедшего поближе на шум ночной битвы между Санраку и "Алым Шрамом", оставив на месте части леса выжженную поляну.  
  
«ГАРРОРОРОРОРО………»  
  
"Алый Шрам" был жив. Левая голова полностью затихла, правая едва функционировала, но ужасный алый трёхголовый дракон удержался на краю гибели.  
  
А что же человек, сражавшийся с ним насмерть?  
По логике, он не мог выжить. Взрыв такой силы, что ломал вековые деревья, вырывал землю и убивал случайных прохожих… как в таком выжить?  
К тому же, сгусток мазута имел те же свойства, что и обычная слизь. То есть, огонь, похожий на напалм, который хуй потушишь, просто катаясь по земле. Даже если, предположим, он пережил удар и жар, пламя тут же сожрало бы его полумёртвое тело.  
  
Но всё же, "Алый Шрам" не терял бдительности.  
Пока он не увидит труп, его боевой дух и жажда убийства не угаснут. Он вглядывался в пыльное облако………  
  
И прежде, чем настороженный "Алый Шрам" успел среагировать.  
  
«ААААААААААААААТЬ!!»  
  
Быстрее, чем бросок (・・・・・・・・・・), «меч», пронзивший пыльное облако, вонзился прямо в центр лба центральной головы "Алого Шрама".  
  
«Вот тепееееееееерь………!»  
  
Из пыли выскочил человек. Женщина в траурной одежде, вся в ужасном состоянии, но не обращающая на это внимания, бежала, уставившись в одну точку.  
Почему жива, почему не сдохла, почему не сгорела? ИИ "Алого Шрама" не мог найти ответ─── что она использовала «Не Помня Смерти без Расставания» как щит от удара, воткнув его в землю; что Санраку, не жалея, разбил об себя одну-две имевшиеся у него топовые хилки, раздавив их лбом, столкнув бутылки друг с другом, разгрыз зубами и облился ими с ног до головы, чтобы противостоять огню─── всего этого он постичь в этот момент не мог.  
  
Чёрное одеяние Смерти «Реквиескат ин Паке», отвергающее исцеление, не сгорело от жара, а растворилось процентов на шестьдесят от контакта с хилками, потеряв свою функцию как одежда. В остатках этого траура она бежала, замахивалась и била, целясь в одну точку.  
Неся смерть, размахивая смертью, прорвавшись сквозь чёрный жаркий взрыв… вся её сила, вложенная в удар клинком-надгробием, обрушилась на драконобойный меч (・・・), торчащий во лбу "Алого Шрама".  
  
«СДОХНИИИИИИИИИИИИИ!!!!»  
  
Что будет, если ударить молотком по гвоздю, забитому в дерево?  
Удар ва-банк «Пробойник Бункера (Банкерстрайк)», в котором я забыл даже о риске сломать Драконобойный Меч (Арадвар), вогнал лезвие Арадвара ещё глубже.  
  
Это была точка, поставленная в этой долгой битве.  
  
◆  
  
Как бы далеко ты ни ушёл от смерти, убежать от неё невозможно.  
Миллион ХП, реген, превосходящий любой урон, полная неуязвимость к атакам… если ХП падает до нуля – ты дохнешь. Такова жизнь, блядь. Как бы силён ты ни был, пустоте не противостоять. Если что-то исчезло – это конец.  
  
«Прощай, "Алый Шрам (Скарред)"»  
  
Чтобы пережить тот взрыв, я слил все эликсиры. Больше не спасу, да и не буду.  
  
Может, в будущем появятся второй и третий Дракулус Диноцерберус "Алый Шрам".  
Но этот, с которым мы вместе сражались против Пожирающей Великой Красной Зависимости, здесь закончился. Я слишком сильно желал его смерти, чтобы грустить о расставании… И всё же, прежде чем закричать о победе, я сказал слова прощания.  
  
Он тихо зарычал, один раз сильно вздрогнул, сила покинула его огромное тело……… и под лучами предрассветного солнца, пробившимися сквозь разрыв в облаках, унесённых северным ветром, он рассыпался в пыль.  
  
Это был конец смертельной битвы… и конец Дракулуса Диноцерберуса "Алый Шрам (Скарред)".  
  
\* \*Хилки\*  
 Естественно, в мире РуШи хилки – это не какие-то там химические препараты.  
 Разница между многочисленными хилками заключается в том, «как определяется» феномен исцеления. Например, есть те, что «восстанавливают повреждение до исходного состояния», есть те, что «откатывают состояние до момента перед повреждением», а есть и такие, что «стирают сам факт «повреждения» из плоти пользователя».  
 Читая только описание предмета, многого не поймёшь. Жидкость, впитавшаяся в чёрное одеяние, не просто сопротивлялась огню… она сопротивлялась и выдержала саму «концепцию» повреждения.  
  
\* Оставалось только свернуться калачиком, зажмурить глаза, зажать рот и терпеть.  
 Прорваться сквозь такое можно было только с безумной яростью, заставляющей вгрызаться в землю и цепляться за жизнь даже в тот миг, когда ты не успеваешь осознать смерть. Охуенный метод.  
  
\*\*\*  
  
\*\*