Глава 883  
  
: 12月20日: Кулак и Броня, Искры Летят\*\*  
  
Вся эта последовательность движений – я точно сохранял преимущество. Не было такого, чтобы меня опередили или я допустил какую-то тупую ошибку.  
Двойной внезапный удар точно прошел, без сучка и задоринки, идеальный панч, я уверен.  
  
Но факт остается фактом: мой удар был отбит его локтем… И теперь его контратака летела в меня.  
  
«Н-но!»  
  
Мир замедленной съемки, я ускоряюсь в нем. Но это только в моем восприятии. В реальности я двигаюсь в том же темпе, что и остальные игроки, секунда за секунду.  
Как бы быстро ты ни двигался, секунда остается секундой. Противник, который делает за секунду движения на три секунды, все равно может тебя поймать.  
Но, блядь, парировать атаку сзади локтем – это уже не акробатика, это какой-то цирк!!  
  
Парирование в РуШа – это рискованный, но потенциально очень выгодный защитный прием. Если идеально подгадать тайминг, можно отбить даже удар когтями Лукаорна человеческой силой.  
Конечно, при условии, что атака физическая и ее можно "отбить"… Но все же, парировать человеческий удар локтем! Это уже само по себе какая-то дичь.  
  
И тот, кто "получил" парирование, на некоторое время не может двигать отбитой частью тела. Секунды на две, наверное. Но на такой дистанции, да еще и учитывая, что противник полностью вооружен, две секунды – это более чем достаточно, чтобы умереть.  
  
«Хер тебе, а не изи фраг!»  
  
Ручной топор летел мне в шею со стороны отбитой правой руки. В ответ я выбросил левую руку, не сжимая кулак (・・・), навстречу лезвию.  
  
\*Гьягииин!!\*  
  
«Тц!?»  
  
Это был мой "козырь". Раз уж пришлось использовать его так рано, хотелось бы увидеть удивление.  
Моя левая рука (удар рубящим движением ладони), окутанная золотом, столкнулась с топором, который явно тверже и острее человеческой кожи. Глаза Гаруносэ расширились от удивления.  
Пока его топор был занят моей рукой-мечом, правая рука освободилась от паралича. Я снова сжал кулак, сбросив напряжение после отбитого удара.  
  
Пять пальцев сжались в кулак, костяной и мясной молот, который уже не раз доказывал свою способность легко разрушать тела противников в этом кумитэ. Поэтому то, что Гаруносэ решил отступить, было мне только на руку.  
Тот локтевой парир реально выбил меня из колеи, мне тоже нужно было время перевести дух.  
  
«Итак………»  
  
Мы оба отпрыгнули назад, между нами образовалось расстояние около 3 метров.  
Проверяя, полностью ли прошла скованность в правой руке после парирования, я начал думать, а не использовать скиллы. Я слишком полагался на внешний вид, когда оценивал его стиль боя. Опасно, опасно… Хотя, кто бы мог подумать, что эта черепаха в тяжелой броне сможет парировать на моей скорости.  
  
…Не, если присмотреться, броня не такая уж и тяжелая. Блядь, если бы я смотрел внимательнее, то не пропустил бы такой контрудар. К тому же, пришлось так рано использовать второй "Аватар"… Блядь,  
  
«Заноза в заднице ты…!!»  
  
Гаруносэ, ты сильнее, чем я думал.  
  
◇  
  
(…«Драконоборец Варунбара»? Нет, эта скорость – «Клинок Заката Релиша»? Но у него есть и дальние атаки… «Пробивающий Врата Скелет»… Нет, пытаться подогнать его под один тип – ошибка.)  
  
Отойдя на расстояние, Гаруносэ незаметно выдохнул застрявший в легких и горле воздух.  
Игрок "Санраку"… Он не недооценивал его боевую мощь, но и не переоценивал.  
Первый контакт – его предположение "скорее всего, сделает вид, что атакует в лоб, а сам зайдет за спину" – оказалось верным, и подготовленные контрмеры сработали идеально.  
  
Но несмотря на это, Гаруносэ чувствовал, как по спине течет холодный пот – реальное ощущение. Кому, блядь, придет в голову так заморачиваться с реализмом ощущений в игре? Какая же одержимость steckt (нем. - steckt - steckt) в этом? Он снова повысил свою оценку игры РуШа…  
  
(Подойти на максимальной скорости, обойти за спину и нанести мощный удар. Обычно это \*теоретический максимум\* (・・・)…)  
  
Даже с "поддержкой" игровой системы, мгновенно сократить дистанцию в несколько метров, плавно обойти и нанести точный удар… Сам факт того, что противник \*может\* это сделать, заставил Гаруносэ скривить губы.  
Он провернул самый худший из возможных сценариев, идеально, без единой ошибки, да еще и вдобавок плюнул лазером изо рта. Сражаться с таким противником – хотелось смеяться.  
  
(Плюется огнем, дерется и оружием, и голыми руками, есть огнестрел… Плюс лазер изо рта, да еще и рубится топором против голых рук? Это перебор, босс-химера какой-то…!)  
  
Босс-химера (・・・・・). Таков был вывод Гаруносэ после анализа боевого стиля "Санраку".  
  
Рукопашный бой, ближнее оружие, среднее оружие, дальнее оружие, скорость, парирование, нечеловеческие атаки… У него был опыт боев с противниками, обладающими некоторыми из этих элементов – в PvP, против монстров, против боссов.  
Но в опыте Гаруносэ не было никого, кто сочетал бы \*все\* это.  
Разве что босс-раш, но здесь все это было собрано в одном персонаже. Настоящий босс-химера.  
  
『Lone Wolf (Одинокий Волк)』.  
Любимая игра Гаруносэ. Его PvP-опыт оттуда – вот его основа. Ему было мало одного прохождения, он проходил игру десятки раз, а когда выходило продолжение – делал то же самое. Но иногда заходил и в оригинал… Без сомнения, Лоун Вулф занимала значительную часть жизни Гаруносэ.  
Сражаться, опираясь на образы боссов из Лоун Вулф, похожих на текущего противника, – таков был метод Гаруносэ.  
  
Варвар "Драконоборец Варунбара", пожравший дракона и обретший его силу.  
"Клинок Заката Релиша", считающийся быстрейшим в серии, использующий тактику "ударь и беги".  
"Пробивающий Врата Скелет", способный вести огонь очередями, как дождь, и наносить одиночные выстрелы, пробивающие крепостные ворота.  
  
Наблюдая за боем Санраку, он постоянно вспоминал то одного, то другого босса, и образы сменяли друг друга.  
  
(Вот это да………）  
  
С одной стороны, он думал: "Что за дичь?", с другой – восхищался: "Неужели такое действительно возможно?".  
Поэтому Гаруносэ, скрививший губы в усмешке "смех, да и только", теперь улыбался улыбкой "смех, да и только".  
  
«Превосходно…!»  
  
То, о чем он когда-то мечтал – "все в одном". Здесь, в РуШа, игре другого жанра и от другого разработчика, Гаруносэ бросал вызов \*возможному\* (・・・・・・) из 『Lone Wolf (Одинокий Волк)』.  
  
\*Они оба думают друг про друга: "Ну и долбоеб же он".\*  
  
---  
\*\*