Глава 255  
  
  
  
Познай врага и себя — и сотня битв не страшна?  
  
Шаг вперёд — шаг назад. Атака отражена, контратака отбита.  
Разрывать дистанцию — плохая тактика, это я понял вчера. Хотя это и выматывает концентрацию, но лучше так, чем давать этому чёртову ИИ-манекену занять стойку.  
После бесчисленных попыток и падений я понял: боевой стиль ИИ-инструктора Экстрим… нет, Рюгуина Фугаку — это сочетание двух аспектов.  
  
— Сдохни-и-и?!  
  
Левым синаем, перехваченным обратным хватом, отбиваю летящий в корпус удар сбоку. Уверенный в победе удар мечом проходит буквально в миллиметре от цели, и в следующее мгновение я получаю по голове и падаю на пол… я.  
  
— Не могу победить…  
  
Всё на высочайшем уровне. Вернее, стиль боя Рюгуина Фугаку — это доведённое до абсолютного предела сочетание двух элементов: «позиционирование, позволяющее идеально уклоняться от атак противника на волосок» и «владение синаем, позволяющее наносить удары по уязвимым местам противника максимально быстро, оптимально и по кратчайшей траектории».  
  
Он не просто силён во всём. Даже если удастся справиться с одним аспектом, другой тебя прикончит. Это как бомба с красным и синим проводами, где взрыв происходит при перерезании любого из них. Ужасно.  
  
Поэтому я попробовал скопировать его движения, чтобы нейтрализовать их, но, как и ожидалось, наспех скопированное подражание не идёт ни в какое сравнение с отточенной до блеска техникой, выкованной за целую жизнь.  
  
— Да это же не в движениях тела дело, а в чудовищной реакции и опыте — вот в чём секрет (··)!  
  
Попробовав скопировать, я понял: его секрет не просто в силе. Это кристаллизация безумия — результат того, что человек с невероятными навыками посвятил всю жизнь оттачиванию двух аспектов: позиционирования и владения оружием.  
  
Но это… мне не очень нравится (···········).  
Я не отрицаю этот стиль, и понимаю, что есть те, кому он нравится.  
  
— …«В юности сражался с огнём в сердце, ныне же сосредоточен на управлении рекой своего тела»… да?  
  
То есть, это битва с самим собой (······), верно?  
  
\* \* \*  
  
Дедушка (Учитель) однажды сказал мне (·):  
  
— Не становись такой, как я.  
  
Я не поняла, что он имел в виду.  
Ты же сильнейший мечник в этой стране, нет, в этом мире! Вершина, к которой стремятся все мечники! Почему ты говоришь такое?  
  
Так и не дав мне (·) ответа, дедушка ушёл из этого мира. От старости… По крайней мере, мы, оставшиеся, хотим верить, что он прожил жизнь без сожалений.  
  
— …………  
  
Даже финальный босс (····) ИИ-инструктор слишком уж смещён в сторону силы в рамках кендо.  
Конечно, в реальном поединке так делать нельзя, но если немного нарушить правила и использовать ноги, то справиться с ним на удивление легко.  
  
— Хаа…  
  
Я не думаю, что превосхожу человека, ставшего основой для этого «ИИ-инструктора». В конце концов, это всего лишь ИИ, а мои методы — это грубейшее нарушение правил кендо.  
Но всё равно, именно поэтому разочарование так велико.  
Бабушка, разбирая вещи дедушки, передала мне эту «VR-игру по кендо・Экстрим», сказав, что «он приготовил её тебе на день рождения». Но пройдя её, я испытала в основном разочарование.  
  
Да, конечно, как обучающий инструмент… то есть, тренажёр, она превосходна. Но это всего лишь инструмент. Я не понимаю, зачем дедушка подарил её мне — мне, ставшей мечником, которому «нет равных от запада до востока Киото», как он сам меня назвал, и идущей по его стопам.  
  
— Почему… я не должна становиться такой, как ты?..  
  
Ответа нет. Тот, кто задал вопрос, уже не в этом мире. Наверное, я буду нести этот вопрос в себе всегда.  
Выйдя из игры, я небрежно бросила коробку «VR-игры по кендо・Экстрим» на стол. Мне показалось, что она хочет что-то сказать… но это всего лишь игра воображения.  
  
— Эти выходные, да?.. Хотелось бы сразиться с основными силами «Чёрного Волка».  
  
Ответ можно найти только в битве. Как когда-то дедушка прошёл через множество поединков, так и мне, ещё молодой, нужен более насыщенный боевой опыт.  
  
\* \* \*  
  
— Логин-кара!  
  
— Аба-а?!  
  
— Логбонус-кара!  
  
— Губа-а?!  
  
— Кара-а-а!  
  
— Опасно! Ты что, за Исин?! Я тебя тщательно покараю!  
  
— Проклятый Синсэнгуми-и-и?!  
  
А-ха-ха-ха-ха! Рубить слабаков направо и налево для разрядки — это кайф!  
Трезвомыслящему человеку покажется безумием считать битву с сильными врагами разрядкой!  
  
Каприччио Рубящего на Перекрёстках: Онлайн… Также известная как «Бакумацу».  
В этой игре нет морали. Это игра, созданная для игроков-убийц и только для них. В Бакумацу даже проверка бонуса за вход — фатальная ошибка.  
  
Обычно «вольные» игроки захватывают дома NPC или становятся нахлебниками, используя редкую в этой игре команду «догэдза» (земной поклон), чтобы обеспечить себе точку сохранения… но, естественно, таких обычно считают лёгкой добычей.  
Игроки, немного освоившиеся в этой игре, понимают, что в одиночку здесь не выжить. Поэтому они присоединяются к одной из фракций. По крайней мере, вероятность внезапного нападения во время сохранения ниже…  
  
Хотя в игре есть спецэффекты и некоторые физически невозможные движения, основной сеттинг соответствует периоду Бакумацу в Японии. Игрокам лучше всего присоединиться либо к «Сёгунату», либо к «Реставрации Исин».  
И эта игра, если не считать того, что её основная концепция — это путь асуры, пролегающий по лезвию ножа, — сделана довольно добротно.  
Если присоединиться к «Реставрации Исин», то помимо основных навыков владения мечом можно будет использовать огнестрельное оружие.  
Если присоединиться к «Сёгунату», то навыки владения мечом получат бонус, и в бою только на мечах они теоретически превосходят сторонников Исин.  
  
— Кого я вижу, это же Волк Мибу из «Однозначного Отряда»!  
  
— А, кстати, мой лучший результат — капитан второго отряда штурмовиков.  
  
— Да ты же топовый ранкер!  
  
Сейчас я почти забросил игру и скатился до девятого отряда, но сегодня, хотя бы на денёк, попробую подняться до пятого. Выше третьего отряда — это уже территория задротов, так что вряд ли получится.  
  
В этой игре рангер — это тот, кто доказал свою силу, совершив множество ПК. Окинув взглядом испуганных игроков Исин, я решаю подзадорить их, так как для эксперимента (··) это не годится.  
  
— Я заставлю вас, трусов, сражаться всерьёз.  
  
Хватаю два меча на поясе вместе с ножнами и демонстративно показываю их игрокам Исин.  
  
— Награда для рангеров прошлой весны «Плакучая Ночная Сакура» и награда для рангеров прошлого лета «Фейерверк (Тамая)・Восьмисяку (Хассяку)»… И я не «умер и ушёл на пенсию». Дальше сами понимаете?  
  
Конечно, у меня нет награды за первое место в рейтинге, «Национального Сокровища», но и ограниченные по времени мечи — всё равно привлекательная приманка.  
  
— — — Ка-ра-а!!  
  
Очень хорошо, что вы верны своим желаниям!  
Шанс встретить самую лакомую добычу в этой игре — мешок с плотью, набитый кучей предметов, — стоит риска потерять всё своё имущество.  
  
Вынимаю меч, улыбаясь исинцам, бросившимся на меня с оживлёнными лицами. Ну что ж, все вместе произнесём волшебные слова, перекладывающие всю ответственность за убийство.  
  
— Кара!!  
  
Небеса велели, так что ничего не поделаешь… Кара небесная!  
  
\* \* \*  
  
— Я помогу тебе умереть. Читай предсмертное стихотворение.  
  
— Не выпендривайся… Я хоть и сиси, но слабейший… Сильнейший сиси отомстит за меня…!  
  
— Прекрасная танка! Обезглавливание!!  
  
— Если можно, предметы в ломбард… губа!  
  
Завершив кайсяку (помощь при сэппуку) бакумацу-сиси, который молил о пощаде командой «догэдза», фактически являющейся командой капитуляции, я наконец перевожу дух. Умереть от сэппуку — и штраф за смерть снимается. Мягко говоря, эта игра безумна… Впрочем, кайсяку тоже получает бонус, так что игроков, совершающих сэппуку, можно увидеть довольно часто.  
  
Из самурайского сострадания я отношу все полученные предметы в ломбард. Если я не верну взятые в долг деньги, то со временем они смогут их выкупить.  
  
— Всё-таки, сражаясь только с одним и тем же противником, мастерство не отточишь. Только практика!  
  
Итак, до оборонительной битвы в Кроличьей Норе я хочу разобраться с ИИ-инструктором Экстрим. Пора всерьёз освоить его. Следующий этап после подражания (кое-как) — имитация роли (роулплей)!  
  
\* \* \*  
  
\*Смелость использовать своё настоящее имя как никнейм. Впрочем, он утверждает: «Чтение другое, так что нормально».\*  
  
\*Кстати, «ватаси» (私) — это местоимение первого лица, используемое во время занятий кендо, а «боку» (僕) — обычное местоимение первого лица.\*  
\*Дедушка заставил её пообещать использовать «ватаси» во время занятий кендо, сказав: «Не стыдись того, что ты женщина, держащая меч. Меч затупится».\*