Глава 319  
  
  
  
Грандиозная драма: до и после  
Пророчество, предвидение, взгляд в будущее... Называйте как хотите, но с древних времён люди питали почти религиозное влечение к наблюдению за будущим.  
В истории появлялось бесчисленное множество самопровозглашённых пророков, да и я сам не отказался бы от способности предвидеть будущее, если бы мне её дали.  
  
Однако. Подобное предвидение будущего обычно является, так сказать, активным.  
Ведь если бы предвидение будущего срабатывало постоянно (пассивно), то воспринимаемая информация и реальное время постоянно бы расходились. Засмотреться на утёс, который будет через пять секунд, и упасть в яму, которая будет через секунду, — это же просто смешно. То есть, люди хотят предвидения будущего, которое можно активировать по желанию в удобный момент.  
  
Я тут долго разглагольствовал про себя, но суть в том, что...  
  
— ..................Ээ?  
  
Щёки Святой-тян, которая до этого излучала ауру невероятно сильного персонажа, дёргаются. Похоже, её предвидение будущего — активного типа, и к тому же видит она далеко не всё... Впрочем, мало кто сможет сохранить невозмутимое лицо, увидев такое. Даже у Жозетты маска ролевой игры вот-вот треснет.  
То, на что уверенно указывает игрок, ведущий Святую-тян... Что это вообще такое? Пожалуй, слово «пиздец» подходит лучше всего.  
  
— Это, во славу Святой госпожи, Великий Мастер-Строитель Эмилия возвела «Костяной Замок Черепа Азучи»...  
  
Это замок. Причём явно крепость, предназначенная для отражения атак врагов.  
Как и следует из названия «Череп», внешние стены крепости плотно усеяны и обклеены костями, костями, костями... Тот, кто это построил, точно был не в себе. Пустое пространство в главной башне выглядит зловеще. Что там собираются поместить? Распять Святую-тян?  
  
— Э-это......... эм, весьма оригинально, скажем так...  
  
Пф... По щеке Святой-тян катится капля пота. Ну, тут уж ничего не поделаешь, концепции жилых мест на Старом и Новом континентах слишком разные.  
Ходили слухи, что эта передовая база недавно подверглась нападению рейдового врага и была наполовину разрушена, но её не просто отремонтировали, а перестроили в стиле архитектуры преисподней.  
  
И дело не только в Костяном Замке Черепа Азучи. Ограждение, окружающее передовую базу, тоже сделано из костей, а на дне рва — ловушка из копий, похожих на рёбра. А это... катапульта? На месте для камней установлено кресло? Это что, намёк? Намёк?? Немного захотелось попробовать, но это секрет.  
  
— Похоже на то, будто авангардный художник создал тематический парк из костей на тему «Жажда Убийства»...  
  
«Понимаю», — пробормотала... кажется, Течи? Игрок из Гвардии Святой-тян. Она из тех, кто не особо заморачивается ролевой игрой, и её маленький аватар в рыцарских доспехах выглядит неуместно, но манера держаться выдаёт опытного игрока. Тактика введения в заблуждение внешностью... Неплохо.  
  
— Некогда передовая база была почти полностью уничтожена из-за атаки мерзкого чёрного дракона Новарлинда и спровоцированного им нашествия монстров... Однако! Под руководством нашего Великого Мастера-Строителя передовая база возродилась!!  
  
Возродилась? Больше похоже на то, что из трупа восстал какой-то ужасный монстр путём некромантии... Какое-то зловещее возрождение...  
Почему? Новые локации обычно полны мечты и надежды, разве нет? Откуда эта мрачная бодрость, будто после похорон все решили: «Ладно, пора мстить!»?  
  
— А какая у этого защита на самом деле?  
  
— ...... (улыбается)  
  
Ой, страшно... Почему ты так широко улыбаешься?..  
  
— Эмуль, вот тебе задачка.  
  
— Да?  
  
— Что произойдёт с экосистемой леса, который до этого использовали чуть больше тысячи человек, если туда внезапно придёт несколько тысяч новичков?  
  
— Хм... Начнётся полный хаос!  
  
— Умница, держи морковку.  
  
— Ура!  
  
Ну, это и так понятно. По сути, это воспроизведение ситуации на старте серверов. Игроки, которые до сих пор только и делали, что читали и слушали информацию от первопроходцев, получив долгожданный доступ к Новому Континенту, вряд ли выберут вариант «сначала поспать». Да и они же не семь дней реально плыли на корабле, устали разве что NPC.  
  
Короче говоря, суть в том, что...  
  
Волна хлынувших новичков устроила тотальный геноцид монстров в окрестностях передовой базы. И поскольку было выполнено условие «уничтожение монстров в определённой зоне за короткий промежуток времени», сцена для явления \*его\* была готова.  
  
— Э? Что за...  
  
Спан! Голова неизвестного игрока отлетает. Наверное, это был танк-стена, его защита, должно быть, несравнимо выше моей, бумажной. Но это мгновенная смерть. Всё-таки это слишком несправедливо.  
  
— Что это за хрень?!  
  
— Кокуто убили с одного удара?!  
  
Хоть они и шокированы внезапной атакой, но раз уж они здесь, значит, обладают определённой силой. Члены отряда тут же атакуют \*то\*, что убило Кокуто? Но, к сожалению, \*он\* неуязвим ко всем атакам... Даже зная это, сопротивление просто вымораживает.  
  
Игрок, похожий на вора, разрублен пополам. Игрок, похожий на мага, получает какой-то статусный эффект, и в тот момент, когда я на всякий случай отхожу подальше, он мгновенно умирает, испуская повсюду тёмно-фиолетовые эффекты урона. А стоявший рядом игрок-священник получает тот же дебафф, хотя \*он\* его и не атаковал...  
  
— Почему, исцеление статуса не... ах!  
  
Хрясь! — и он мёртв.  
  
— Ну что сказать. Поскольку Акицу Акане уже продемонстрировала все варианты смерти, особых впечатлений нет.  
  
— Честно говоря, эта лиса, которая с улыбкой бросается на смерть снова и снова, страшнее.  
  
Ну, с точки зрения NPC, игроки — это своего рода безумцы... Хотя я и считаю, что Акицу Акане, которая не перестаёт улыбаться, умирая столько раз, тоже та ещё штучка, но метод проб и ошибок — это суть развлечения, не только в играх.  
Итак, насчёт \*него\*... Духа Чёрной Смерти «Истинного Покоя», есть хорошие и плохие новости. Начнём с плохих.  
  
Плохая новость: я, который просто решил пробежаться по лесу до упора со словами: «А давай!», не участвовал в бойне. Но Духу Чёрной Смерти, который убивает всех игроков в зоне бойни, на это плевать, и я тоже в его списке на уничтожение.  
  
Хорошая новость проста: благодаря самоотверженным тестам Акицу Акане, мы с Эмуль обладаем обширной информацией о Духе Чёрной Смерти. Благодаря тому, что она умирала всеми возможными способами, мы полностью изучили его поведение и даже разработали тактику победы.  
  
— Эмуль, зелья готовы?  
  
— Да! Буду кидать изо всех сил!  
  
Дух Чёрной Смерти-кун... Я ведь... давно хотел встретиться с тобой, так хотел, что аж дрожал?..  
Я знаю, что с тебя падает чертовски крутая коса... Ну, короче.  
  
— А ну выплюнь дроп, урод!!!  
  
— Я уже не та пугливая крольчиха, чтобы бояться какого-то воплощения смерти!!  
  
Воплощение смерти, ненависти и отчаяния дрогнуло... Так мне показалось. Понятно, ты — монстр, наказывающий игроков за бойню. Но раз уж стало известно, что с тебя падает крутая коса... Администрация уже предусмотрела, что тебя будут фармить!!  
・Костяная Крепость Черепа Азучи:  
Передовая база, которую потихоньку строили, пока первопроходцы были заняты покорением лесов и не помогали с укреплением.  
Честно говоря, она была довольно скромной, но всё же построенной с трудом. Эта передовая база была безжалостно уничтожена Новарлиндом и спровоцированным им нашествием монстров.  
В чём причина? В лени игроков? Нет, стиль игры геймера — это не то, что кто-то может ограничивать.  
В стае монстров? Строго говоря, нет. В конце концов, это было событие, и монстры не стремились целенаправленно разрушить базу. Так кто же виноват? Ответ очевиден: Новарлинд!  
Сменив своё хобби «Плотник» на основную профессию и получив высшую профессию «Мастер-Строитель», заручившись полной поддержкой игроков, также ненавидящих Новарлинда, крепость была усилена и перестроена. Кости убитых монстров были использованы как реактивная броня для укрепления, а также были добавлены оборонительные сооружения против Новарлинда.  
Недостающая главная башня. Что будет помещено в это зияющее пустое пространство? Ответ очевиден.  
  
Эмилия: «Твоя голова будет отлично смотреться на шпиле главной башни» (Па-па-па-пауэр-дон)