Глава 326  
  
  
  
Посему не забывай о смерти  
Написание сцен в одиночку стало однообразным, пора бы уже собрать группу, отшельник ты этакий...  
Коса (Сайд) как категория оружия, по моему мнению, — это оружие для созерцания. Не потому, что оно бесполезно как оружие — в играх и деревянной палкой можно победить короля демонов, если параметры максимальные.  
Для созерцания — потому что «самому им пользоваться слишком неудобно, и приятнее всего смотреть, как им сражается кто-то другой». Из-за хренового центра тяжести им трудно управлять при размахивании в полном погружении... Хотя, если система помогает, то можно.  
  
Тем не менее, в произведениях с хорошим, но странным вкусом коса как оружие встречается довольно часто. Это значит, что в играх с плохим и извращенным вкусом, ставших дерьмом, мне уже приходилось использовать косу поневоле.  
Поэтому, даже если выставить щит из рядовых солдат, которых можно убить одним ударом без всяких навыков... это ничего не значит!!  
  
— Прочь с дороги!!  
  
Косу, если использовать её как оружие жнеца смерти, применяют схожим с топором или молотом образом. Руки держат не близко друг к другу, как при хвате меча, а наоборот, на расстоянии, и размахивают.  
В состоянии Перегрузки (Overflow) легкий поворот тела усиливается до вихревого вращения, и, поскольку падение в этот момент может быть смертельным, я с предельной осторожностью рублю призраков, облепивших меня.  
Поистине, рубить узлы — игры в стиле «мусоу» мне нравятся, потому что в них легко почувствовать себя сильным. Но игры, где «мусоу» применяют к тебе, — это плохо... Я про тебя, Космобастер.  
  
Однако текущую ситуацию можно назвать чем-то средним. Меня просто давят числом. Коса Черного Неба Без Пыли 《Ноблю Сайленс》 — эффективное оружие, но как средство атаки по площади она не так уж хороша.  
У меня нет навыков для косы, так что максимум, что я могу сделать, — это воспроизвести вращающийся удар самостоятельно. Внешний вид можно скопировать, но без бонусов к параметрам большого эффекта не будет.  
  
— Черт..!  
  
Цыкнув, активирую «Одержимость Шанао». Системы коррекции движений повышают риск несчастного случая при Перегрузке, так что я не очень люблю их использовать, но для простых действий они работают как чистое усиление.  
Подпрыгнув метра на три с силой, выходящей за рамки возможностей игрока, я активирую «Парящий полет» и прыгаю вперед изо всех сил.  
  
— Блин... Бесконечный респаун на траектории её бега?..  
  
Сраная принцесса бежит с удивительно красивой формой. Если подумать, раз она нематериальна, то физическое сопротивление одежды отсутствует? Нечестно.  
Но мое тело движется лишь за счет ускорения от прыжка, и когда инерция иссякнет, я неизбежно упаду на землю. С этой косой, по сравнению с теми скорпионами, окружение призраками вряд ли приведет к мгновенному избиению, но...  
  
— ...Сделать это(・・・)?  
  
Теоретически возможно. Эффективность — дело второстепенное, можно игнорировать. Важно справиться с препятствиями (призраками).  
  
— «Одержимость Шанао» еще держится... Вперед!  
  
Подбадриваю себя и прыгаю в самый центр волнующегося вихря призраков. Приземлившись, вонзаю кончик косы в призрака-солдата, оказавшегося прямо передо мной, затем меняю направление лезвия и совершаю очередной вращающийся удар.  
Вокруг меня образуется пустое пространство, и прежде чем оно заполнится, я продвигаюсь вперед. Будь это парные клинки, было бы намного проще, но коса — чертовски неудобное оружие.  
  
— Но осталось не больше тридцати метров... Прорвусь!  
  
Инвентарь! Устраивать презентацию в таком захудалом месте... Но не волнуйся, свидетелю (сраной принцессе) я точно перережу глотку еще раз!!  
  
◆  
  
Это монстр, созданный на основе ненависти и злобы, и ключевой монстр, появляющийся только по триггеру уникального сценария.  
Злой Дух Погибшей Принцессы, обнимая голову, которой должен был лишиться Потерянный Дюллахан, бежит, не переставая злобно и самодовольно улыбаться.  
Каждая секунда, каждая минута её бега — это страдание той пары. Это единственное утешение, оставшееся ей сейчас, поэтому злая принцесса бежит, используя как щит даже свой бывший народ и отца.  
  
— Йоу, сраная принцесса... Твой сценарий должен был закончиться несколько сотен лет назад, так? Нечего сейчас вылезать.  
  
Раздался голос.  
Голос, донесшийся сзади, принадлежал не проклятому черному рыцарю, бросившему её. И не ненавистной женщине, которая убила её, раскрыв всё тело так, что кости оказались снаружи.  
Но этот голос, хоть и отличался от голоса той женщины, принадлежал женщине, облаченной в такой же траур и держащей косу... Почему? Как она преодолела помехи от Толпы Призраков Погибшего Королевства? И что это за штука(・・) виднеется позади неё?..  
Призрак, некогда бывший королем, выходит вперед, чтобы защитить Злого Духа Принцессы. Но мужчина, ставший призраком в том же тучном обличье, что и при жизни, оказывается удручающе слабой боксерской грушей, и его самоотверженность, защищающая дочь, задерживает её лишь на мгновение.  
  
— Хотя это слова из другой игры(игр)... Мертвые должны спать спокойно, ты...  
  
Прежде чем ИИ успел обработать смысл слов, произнесенных женщиной в трауре,  
  
— ...эй, сказала же.  
  
Голова Злого Духа Погибшей Принцессы была отсечена Косой Черного Неба Без Пыли.  
  
Как гласит предание (описание).  
После того, как взмахнула та коса, воцаряется лишь мертвая тишина...  
  
◆  
  
— Поймал!!  
  
Есть, сука, получи, сраная принцесса! Но времени наслаждаться победой нет. Убираю Косу Черного Неба Без Пыли в инвентарь и со всех ног мчусь обратно по пройденному пути.  
Прямо сквозь призраков, тающих, как мороженое, не тратя времени даже на то, чтобы убрать «вещь», которую я вытащил, чтобы сократить расстояние между мной и сраной принцессой — всё равно её не утащить!  
  
— Уо-о-о, на каблуках бегать неудобно-о-о!!  
  
Кто бы мог подумать, что Перегрузка здесь наоборот поможет. На высоких каблуках бежать изо всех сил невозможно. Но при Перегрузке даже шаги на цыпочках позволяют развить скорость, сравнимую с обычным бегом.  
Бегу, бегу, бегу... Вижу! Эй, парочка, чтобы поцеловаться, нужно лицо...  
  
— ...!  
  
— ...!  
  
Уа-а-а-а, какая сцена-а-а!?  
  
Коса Небесного Духа Черной Смерти 《Истинного Покоя》 занесена. Потерянный Безголовый Генерал (Генерал Дюллахан) продолжает тупо размахивать мечом так, будто его ИИ откатился на три поколения назад. Блин, у него ИИ не забаговался? Баг или скорее зацикливание... Эх, потом разберемся!  
  
— Спасибо, Тайна (Арканум)!  
  
Перезарядка завершена, а «Одержимость Шанао» еще действует!!  
  
— Уо-о-о-о-о!  
  
Отталкиваюсь от земли, прыжок!  
  
— Успеть бы...  
  
Напрягаю обе ноги, шаг! Словно в поддержку, немного восстанавливаюсь! Отличный тайминг, но... Хм, так срабатывает даже от косвенного убийства.  
  
— Долети-и-и-и!  
  
Большой прыжок (Джамп)!!  
  
Выше, чем Потерянный Безголовый Генерал, размахивающий мечом верхом. Фигура в трауре летит по воздуху, балансируя на грани потери контроля.  
Крепко сжимая в руке голову, она замахивается...  
  
— Доставка-а-а-а!!  
  
Слэм-данк!!!  
Голова немного повернута не так, но прости, она и так была на удаленке, так что большой разницы нет.  
  
— Фубе!?  
  
На траектории слэм-данка я врезаюсь лицом в плечо Потерянного Безголового Генерала, сползаю на землю и падаю лицом в грязь. У-у, кажется, пахнет плесенью... Если бы я тогда не восстановился, если бы дебафф Ударника Грозопечати: Бедствие не срабатывал с определенным интервалом, я бы точно умер.  
  
— Но... как там!?  
  
Доставка головы выполнена, что дальше!?  
  
— .........  
  
— .........  
  
О-о... Как будто обезвредил бомбу за секунду до взрыва. Тишина, но не критическая и не фатальная.  
Потерянный Безголовый Генерал, вернувший себе голову, перестал размахивать мечом, а коса Небесного Духа Черной Смерти, которую она с отчаянием собиралась опустить, замерла в сантиметре от него.  
  
Пока я молча показываю победный жест, те, кто дошел до самого конца(・・・・・), бывшие возлюбленные, медленно, но с чувством, полным невыразимых эмоций, протягивают друг другу руки... и на этот раз они соприкасаются.  
  
— ...Йоха... нна.  
  
— В-вин... сен... т.  
  
Трогательное воссоединение. Может, стоит посыпать рисом (рисовый душ)? Или солью?  
  
Оба они монстры, к тому же не уникальные, так что это не те самые личности, как Везаэмон.  
Йоханна и Винсент, которые, вероятно, существовали когда-то, умерли, не обретя спасения, и тот факт, что эти двое сейчас милуются, ничего не изменит.  
  
Но все же, даже если это просто останки, зализывающие раны друг друга. Факт остается фактом: здесь и сейчас два сожаления обрели благой конец.  
  
Подул порыв ветра, который в другой игре мог бы задрать юбку. Он овеял меня и, словно унося рассыпавшихся двух монстров, пронесся по долине и исчез.  
После остались только я и два кольца, упавшие на землю и соединившиеся, как звенья цепи.  
  
『Уникальный сценарий «Любовь порождает скорбь, (Тру Лав Ан) потому и смерть (д Тру Хейт)» завершен』  
『Получен предмет «Никогда больше не разлучаться»』  
  
Те же слова из другой игры, что я сказал той сраной принцессе... Подарю их и им.  
  
— Ты, не забывай, что радость жизни существует благодаря покою смерти, посему помни о смерти (Мементо Мори)... так.  
  
Идеально... Было бы сто двадцать баллов, если бы оригинал не был из игры, кишащей бессмертными медиками.  
Так, нужно подзаработать Ворпальный дух и руду, запасы которой сильно поубавились, в Кристальных Скалах Улья.  
Личность, послужившая основой для Злого Духа Погибшей Принцессы, была родом из внутренних земель.  
  
Слезы Ненависти Черной Смерти: Предмет для усиления, зачарования... сам по себе тоже много где применим.  
  
Коса Черного Неба Без Пыли: Оружие, но в то же время...  
  
R.I.P.: Предмет для превращения в злую волшебницу. В отличие от косы, если выпадет дубликат, ему совсем нет применения.  
  
Никогда больше не разлучаться: Головоломка, которую не собираются разгадывать, 1+1=1.