Глава 386  
  
  
  
Сайд 7: Ужасно шумно и невероятно мирно (по сравнению с обычным временем)  
Раз уж на то пошло, продолжим с Бакумацу! Давайте напишем про эту чёртову игру до конца!  
◇  
  
Хью-ю-ю… доро-доро-доро…  
  
— О, ты же Кёгоку-тян! Та самая Кёгоку-тян, что с таким энтузиазмом полезла на «Единственный меч» и «Тысячу игл», а потом взорвалась вместе с ними!  
  
— Ее-ей! Было немного вонюче, но круто выглядело!  
  
— Давайте вместе брейк-данс станцуем! В астральном теле крутиться — просто отпад!  
  
— Жаль только, что еду есть нельзя.  
  
— А, ты не знаешь? Подношения на кладбище Муэн можно подбирать даже в астральном теле. Получается какой-то непонятный предмет «Призрачный мандзю», но его можно есть.  
  
— Не, ну подношения с кладбища как-то… А, мы же сами теперь подношения!  
  
— — — Ха-ха-ха… Этот мандзю заплесневел!!  
  
Шумно, невыносимо шумно.  
Кёгоку, которой надоело преследовать врагов в виде мстительного духа, решила присоединиться к толпе призраков, но от неожиданного гама у неё свело брови.  
Став призраками, которых нельзя убить (устроить Небесную кару), кроме как изгнать… игроки взяли передышку от своей обычной жизни, состоящей из улыбок и насилия, и теперь весело наблюдали за беготнёй выживших, оживлённо комментируя происходящее.  
  
— Кстати, Кёгоку-тян, ты знакома с «Фестивальным музыкантом»?  
  
— Фестиваль… А, Санраку. Ну, если можно так сказать… Мы познакомились в другой игре, и он посоветовал мне эту.  
  
— Посоветовать эту игру — это ж каким демоном надо быть?..  
  
— Да нет, он просто разглядел её способности. У Кёгоку-тян высокая предрасположенность к Бакумацу.  
  
— Этот взгляд в момент смерти «Я тебе отомщу…!» — просто супер, аж мурашки по коже.  
  
— Ну, в следующий раз всё равно толпой забьём!  
  
— Игроки с острым характером обычно вырастают в охотников на ранговых… как Бешеный пёс.  
  
— А он в этот раз другой. Обычно он становился мешком опыта для Рейдбосса, а в этот раз научился прятаться и пережидать.  
  
— Прямо как обезьяна, научившаяся пользоваться огнём…  
  
— Ни фига себе, смена парадигмы.  
  
Игроки шумели и галдели так весело, что трудно было поверить, что обычно они при встрече проламывают друг другу черепа.  
Глядя на это, Кёгоку ощущала некую общность, свойственную малонаселённым играм, но… заметив нескольких игроков, которые жестоко её убили, она почувствовала, как тёплое чувство в груди разгорается до яростной ненависти.  
  
— Здорово.  
  
— А, Единственный меч-сан, привет.  
  
— Я ожидал, что склад пороха используют, но не думал, что его уже захватили. Порох — величайшее изобретение человечества, да.  
  
— Мне не хватило данго, вот и проиграл. И вообще, какого хрена ты постоянно ошиваешься у лавки данго?!  
  
— Ну, склад боеприпасов «Тысячи игл» — само собой разумеется, что его нужно захватить.  
  
Тут к ним присоединились два ранговых игрока, и шум стал ещё сильнее. Тем более, что это были топовые ранговые игроки, которые обычно не выбывают на такой ранней стадии.  
  
— Да уж, мы промолчали, клюнув на аукцион «Огон-Они», но нас уже давно окружали бочками.  
  
— Точно! Явно взрывались и те дома Нагая, которые не имели отношения к делу. Нас заманили.  
  
— Кстати, Огон-Они за один то и в ломбард — это правда? Он круто выглядит, я бы хотел такой.  
  
Один то и в ломбард — это особый вид продажи в этой игре.  
В «Рубаке-Рапсодии: Онлайн» ломбард — это аналог склада предметов. Система позволяет сдавать предметы на хранение и получать за них деньги, используя ломбард как временный склад. Но есть исключение — система продажи «один то» (десять процентов в день): «если в течение дня не вернуть десять процентов от суммы, право собственности на деньги переходит игроку, а предмет конфискуется».  
  
Предметы, конфискованные по системе «один то», выставляются на продажу в ломбарде. Эту систему можно использовать для переговоров: «Я выставлю редкое оружие на продажу по системе «один то», если ты выполнишь мою просьбу».  
Редкое оружие, хранящееся у игрока в ломбарде, то есть то, которое нельзя отобрать, убив игрока, может появиться на рынке. Поскольку по чистой силе исход боя практически решён, как только в него вступает ранговый игрок, аукцион, основанный на денежной мощи, выгоден для игроков вне рейтинга.  
  
К тому же, аукцион проводится ломбардом, так что выигранный предмет можно сразу же заложить. То есть, нет риска заплатить деньги и быть ограбленным.  
Можно взорвать ломбард и получить доступ ко всем заложенным предметам, но… это вызывает появление сильных NPC и имеет свои ограничения.  
  
— Да уж, когда-то один выпендрёжник с «Огон-Они» полез на рангового игрока, так что одна из четырёх штук потеряна.  
  
— Решили же, что Рейдбосс вмешался случайно, когда у него переключатель сработал. Один на один с ним не справиться.  
  
— Сколько раз говорить, что ранговые награды — это практически произведения искусства…  
  
— Эй! Пришла срочная депеша от тех, кто следит за Рейдбоссом! Он начал двигаться!  
  
Что?! — игроки зашумели. Игрок, известный как «Рейдбосс», редко действует целенаправленно. Обычно он просто бродит по городу, приветливо здоровается, а в следующую секунду его собеседник уже мёртв.  
И вот такой Рейдбосс начал действовать с определённой целью. Несколько игроков уже полетели в его сторону.  
  
— Он всё-таки нацелился на Фестивального музыканта?  
  
— Не знаю, Рейдбосс же обычно оставляет самое вкусное напоследок?  
  
— То, что Наш Герой каждый раз остаётся полумёртвым до самого конца, — в этом есть какая-то романтика, не находите?  
  
— Ага, сердце так и замирает… от ужаса.  
  
— «Самое вкусное» — это же про отношения хищника и жертвы, да?  
  
— С-срочные новости! «Жертва гэкокудзё» и «Тот (кивок вверх)» получили Небесную кару! «Гренэйд» начал действовать!  
  
Слова игрока, прилетевшего из ниоткуда, указывая пальцем в пустое небо, вызвали переполох.  
Игроки с прозвищами, какими бы ни были их методы, — все сильные бойцы. Кёгоку не знала точно, какими прозвищами называют ранговых игроков и каковы их стили игры, но по реакции окружающих поняла, что ситуация резко изменилась.  
  
— Этот ивент — просто жесть. Из-за запрета на респаун ситуация меняется мгновенно.  
  
— Ну, пока Гренэйд жив, «Тот (кивок вверх)» был в патовой ситуации…  
  
— Всё-таки надо понерфить урон от фейерверков. Я каждый раз умираю от падения.  
  
— Сам явился, не запылился. Важнее то, что Рейдбосс двинулся!  
  
— Шум, как будто цветок Удумбара расцвёл.  
  
— Раз в три тысячи лет — это слишком редкое событие!  
  
После смерти они стали ещё шумнее. И временами проскальзывающие в разговорах проблески высокого интеллекта вызывали какое-то необъяснимое раздражение.  
  
Почему? Почему так?  
  
Кёгоку почувствовала интуитивный порыв. Устроить им Небесную кару…  
  
(Но убивать их только потому, что меня бесит их ум — это как-то… а)  
  
И тут Кёгоку поняла… нет, осознала.  
  
«Ааа, вот почему… вот оно что».  
  
Хочется предмет, эффективный фарм опыта, реабилитация, просто взбесило… Не у всех есть миссия, но это чувство, идущее из глубины души, невозможно подавить.  
  
Именно поэтому игроки, понявшие истинные мотивы действий игроков в этой игре, переходят на следующий уровень.  
А именно — к ментальному оправданию своих импульсов. Чтобы с гордостью избивать одного впятером, все игроки Бакумацу используют одно и то же слово.  
  
— Небесная кара…!!  
  
Эти два слова — волшебное заклинание, магический ключ, перекладывающий ответственность на небеса и оправдывающий любые действия.  
С точки зрения игры они ничего не значат, не повышают характеристики, не дают бонусов к удару мечом или выстрелу.  
  
Но они изгоняют сомнения из самого игрока. Мораль, доброта, здравый смысл, собственное представление о божественном или сверхъестественном… всё это объединяется в понятие «Небеса», которые гарантируют прощение за любые деяния.  
Именно поэтому все игроки Бакумацу любят и повторяют эти два слова — «Небесная кара».  
  
— Хо, какой взгляд…  
  
— Шестерёнки встали на место. Этот ребёнок станет сильным…  
  
— Даже если ограничиваешься одной катаной, нужно освоить хотя бы основы других стилей. Познание себя ведёт к познанию врага.  
  
— Э, это что, ранговые игроки должны что-то сказать?  
  
— Не, я просто подыграл, когда «Единственный меч» и «Тот (кивок вверх)» внезапно начали разыгрывать сильных персонажей.  
  
«Когда-нибудь я их прикончу», — твёрдо решила Кёгоку. Больше никаких сомнений, ведь…  
  
Небеса велели ей это сделать (・・・・・・・・・・).  
  
Пока монстр, адаптировавшийся к законам Бакумацу, рождался на свет, на земле ситуация кардинально менялась.  
  
А именно: первый номер общего рейтинга Бакумацу, «Рейдбосс: Юра», и игрок вне рейтинга Бакумацу, «Фестивальный музыкант: Санраку», встретились лицом к лицу.  
  
Небесная кара — это волшебное слово, которое позволяет ударить союзника в спину, взорвать его, подкараулить при входе в игру и снести голову, а потом сказать: «Небеса велели, я не виноват».  
  
То есть, все игроки Бакумацу — жертвы судьбы по имени Небеса…! И сегодня они бодро несут Небесную кару, Небесную кару!