Глава 698  
  
\*\*  
  
\*\*Эхо в зеркальной глади, рёв с небоскрёба, Часть шестнадцатая\*\*  
  
— Ломайся, стирайся в порошок, гад!  
  
Говорят, можно переломить ход битвы, но сейчас на это нет времени. Только наступление, атака с головы до пят, если хоть на миг переключиться на что-то другое — проиграю. С таким настроем я ещё больше ускоряю атаки на «Санраку».  
  
Рублю, колю, уворачиваюсь, рублю наотмашь, стреляю, уворачиваюсь, уворачиваюсь, бью, колочу, рублю, бью, уворачиваюсь, бросаю.  
  
Всеми доступными способами я избиваю свою копию. Беру инициативу, заставляю его первым использовать навыки, а потом добиваю. Инициатива перелетает между мной и «мной» чаще, чем теннисный мяч. Самое неприятное, что летает не только инициатива.  
  
Щит по блату останавливает и его движения, но и я бью со всей силы по непробиваемой защите. Если это рубящий или стреляющий удар — ещё полбеды, но если парируется колющий удар, меня отбрасывает на немалое расстояние. Вот это и бесит. Стрелять ещё ладно… но если атаковать щит по блату колющим ударом и получить отброс, противник восстанавливается раньше.  
  
— Но!  
  
Я атакую, даже рискуя потерять инициативу. Атакую, атакую, атакую снова и снова. «Санраку» передо мной всё ещё держится, но предыдущие яростные атаки не прошли даром.  
  
— «Тянусь рукой, тянусь рукой, тянусь рукой. Даже до звёзд в небе, которых не достать, с вершины небоскрёба, касающегося небес…!!»  
  
Наш плотный бой с «мной» кажется незначительным, если взглянуть шире.  
Лобовое столкновение автострады и небоскрёба. Асфальтовая дорога сдавливает и крошит бетонное здание, а железобетонное здание пронзает снизу опоры хайвея, разрушая их.  
Если бы разрушенные объекты не исчезали, мир давно бы погребло под обломками — настолько сильны разрушения и восстановления.  
Песенная дуэль двух «Эльм» достигла точки, когда область небоскрёба занимает семьдесят процентов всего пространства. Боевое преимущество на нашей стороне, чем больше щитов по блату, тем сильнее вы загнаны в угол…!  
  
Разворачиваю Зеркальный Щит Аида и тут же убираю. Пока окно интерфейса обрабатывает команду убрать предмет, блокирую две атаки и атакую Клинком Морского Хищника (Блю Предатор) в другой руке. Щит по блату, что прилетит на этот раз? Дорожный знак? Светофор?  
  
БВОООООАААААН!!!  
  
— Декотора?!  
  
Нет, стоп, стоп, стоп! Шанфро, конечно, SF с земными корнями, но разве время не скакнуло назад на несколько сотен, а то и тысяч лет?! Декотора — это не просто грузовик! И их целая толпа! Толпа декотора!!  
Присмотревшись, видно, что они не катятся на колёсах, а парят на какой-то силовой подушке. Как бы они ни выглядели, похоже, это всё-таки один из «видов, о которых мечтала Эльма»… Декотора?!  
  
— Кха!!  
  
Стоять столбом нельзя. Если меня затянет в толпу декотора, моё тело легко раздавит. Использую навык для прыжка. Запрыгнув на кузов одного из грузовиков, заполнивших все четыре полосы, я вижу, как «Санраку» тоже запрыгивает на кузов… Понятно, смена декораций, значит? Ловко, Оркестр. Репликант («Санраку») остаётся прежним, но сам ты учишься и меняешь тактику.  
Теперь я лишён «Собирателя». К счастью, оружие, раздавленное декоторой, вроде бы не пострадало… но подобрать снаряжение, оставшееся далеко позади, уже невозможно.  
  
— Однако, похоже, тебя прижали к стене.  
  
Область «Эльмы», хоть и удерживала тридцать процентов территории, несмотря на захват семидесяти, начинает стремительно сокращаться. Сайна её теснит? Нет, не похоже. Он изменил способ развёртывания мира. Сделал его острее, как стрелу. Эта четырёхполосная дорога, поддерживающие её опоры и транспорт, движущийся по ней… В это вложена вся сила Оркестра по созданию мира. Доказательство тому — автострада, превратившаяся в змею, с невероятной скоростью сокрушает здания, создавая гоночную трассу. Маршрут, идущий вверх и вниз, больше похож на американские горки, чем на хайвей. Если бы не Благодать Невесомости (Спейс Чардж), я бы давно упал.  
  
Загадку Оркестра я вроде бы разгадал, осталось понять, как добраться до ответа… Учитывая, что вся сила сейчас вложена в строительство хайвея, можно ли считать это кульминацией? Нет, хватит думать… В любой игре истина одна.  
  
— Давай, если бить до смерти, он умрёт.  
  
『……………』  
  
Ветер сильный. Битвы на крыше поезда не редкость ни в кино, ни в играх, но драться на крышах толпы декотора — это для меня впервые. Сверкающие украшения напоминают Кристальные Утёсы, но там такого ураганного ветра нет.  
  
Молчание. Краткая тишина, возникающая, когда человеческий мозг и искусственный интеллект (ИИ) пытаются определить первый ход. Долго это не продлится, значит — ближний бой… И средства, доступные мне и ему, одинаковы. Надо же, играть в камень-ножницы-бумагу с самим собой. Положитесь на меня, я привык кулаком разбивать и ножницы, и бумагу.  
  
— Поехали, блядь!!  
  
『…………！！！！』  
  
Вонзаю кристальный кинжал в самое сердце. Череп красного зверя надевается на голову. Финальная битва: Сожжение Костей и Измельчение Плоти, дающее неуязвимость к Клейму и позволяющее снять ограничения на броню, против Короны Кровавого Останкового Черепа (Броуд Кроуне), основанной на безумии и грубой силе!  
Красная вязкая субстанция полностью покрывает «Санраку» почти одновременно с тем, как я заканчиваю манипуляции в окне интерфейса. И развёрнутое оружие, по иронии судьбы, оказывается одинаковым — алебарда (Сороконожка 8-0.5)!  
  
— 【Превышающий Механизм (Эксид Чардж)】!!  
  
Эффект «Активации» — яд сороконожки (допинг) разливается по телам обоих. Общие характеристики у него выше… В прямом столкновении я проиграю. Но на этом узком поле отступление означает фарш или пятно на дороге. Значит, выбора нет! Следить за инерцией! Неловкий прыжок — и полетишь вниз!!  
  
\*В: Почему декотора?\*  
\*О: Эльма: «Декотора… Украшать большие грузовики — это прекрасная культура…»\*  
  
\*\*