Глава 243  
  
  
  
Чем безумнее гринд, тем интереснее  
  
В уникальном сценарии «Тур по Стране Кроликов» по просьбе Ворпального Кролика нужно победить монстра под названием «Большой Змей, Пожирающий Кроликов».  
Почему в стране, куда, кроме самих Ворпальных Кроликов, попадают только игроки по уникальным квестам, появляется монстр с таким опасным названием?.. Ответ крылся в седьмом уникальном монстре.  
  
— Стоит ли говорить на «вы»?  
  
— Не обязательно. Сестра (Бии) ведь такая.  
  
А-а… ну ладно. Я сел на стул для посетителей в кабинете и продолжил разговор с Эдовардом, фактическим правителем этой страны.  
  
— Гордунина из своего логова физически прорыла тоннель до Кроличьей Норы и посылает свои «отделённые части» и прислужников.  
  
— Это я слышал. И то, что из-за того, что они появляются буквально бесконечно (···), линию фронта можно только отодвигать, но не продвигать вперёд.  
  
— Да… Когда-то была крупная битва, и нам с трудом удалось оттеснить их до середины тоннеля… Ну, что было дальше, говорить излишне.  
  
Бесконечная Гордунина. «Змеиный» уникальный монстр, чьё имя уже навевает недобрые предчувствия.  
Игроки, пришедшие по туру, сражаются лишь с прислужниками, да и то с теми остатками (····), что просочились через оборонительную линию, которую удерживают Ворпальные Кролики… Истинная угроза кроется в «отделённых частях», которые возглавляют этих прислужников — огромных змей, способных проглотить слона, даже если не считать их самих прислужниками.  
  
— Вы ведь слышали от отца? Наши собратья, удерживающие оборонительную линию, — это смертники (··), не рассчитывающие на возвращение.  
  
— «Яд», который разбрасывают отделённые части Гордунины… он мне и нужен.  
  
Хотя сражаться с самой Гордуниной мне не приходилось, по словам Ваша, из-за «особенностей Гордунины» «яд (проклятие)» можно получить и от отделённых частей.  
Концептуальное проклятие, не биологическое, лишает Ворпальных Кроликов, рискующих жизнью на обороне, возможности вернуться. «Проклятие», наложенное уникальным монстром, не снимается, пока сам монстр не будет побеждён.  
И пока «отделённые части» не побеждены, проклятие Гордунины будет разъедать Ворпальных Кроликов, и они будут гибнуть либо перед линией фронта, либо за ней… в любом случае, в тусклом тоннеле.  
Самое неприятное то, что яд, контролируемый отделёнными частями, заразен. Если Ворпальные Кролики, несущие оборону, вернутся в Кроличью Нору, это приведёт к невиданной катастрофе.  
  
— Понятно… Действительно, вы сможете противостоять этому отвратительному яду. Вы, носящий шрам ночного императора… Лукаорна.  
  
— И вообще… я скорее собираюсь активно ловить этот яд… а-а, угу, короче говоря, я собираюсь навалять этой «отделённой части».  
  
Не знаю, так ли устроен ИИ, или это изначально заложено в сценарий. Но ключ к успеху на этот раз — новая способность Заячьей Луны… не бесполезного на данный момент 【Тёмного Сияния】, а обнадёживающего 【Золотого Сияния】 — «эффект кристаллизации».  
  
— …Хм, захват тоннеля — важная задача для Кроличьей Норы. Так, куда я положил карту… вот она.  
  
Эдовард развернул свиток пергамента, явив взору нарисованную на внутренней стороне информацию.  
Я думал, что тоннель — это просто прямой путь, но, похоже, ситуация сложнее. Толстый прямой тоннель, соединяющий Кроличью Нору с противоположной стороной. От боковых стен со стороны Кроличьей Норы отходят, словно корни, множество тонких тоннелей. Куда они ведут с другой стороны, не указано, но я примерно понял суть противостояния змей и кроликов.  
  
— Центральный тоннель, прорытый самой Гордуниной. Мы обеспечили безопасность на тридцати процентах тоннеля… Дальше — неизведанная территория, возможно, есть необнаруженные или незаблокированные «боковые ходы», а ещё дальше — передовая.  
  
— А есть вероятность, что пророют новый боковой ход и нападут?  
  
— Если используют существующий боковой ход — другое дело, но если будут рыть новый, мы услышим звук. Хотя, не знаю, возможно ли это для человеческого слуха… да.  
  
Конечно, невозможно. Слух человека и кролика несопоставимы по возможностям. Похоже, игрокам, участвующим в этом, придётся опасаться внезапных атак без предупреждения.  
  
— Отделённая часть Гордунины… её сброшенная кожа (···) находится здесь, в тоннеле. Если вы собираетесь бросить ей вызов…  
  
Совершенно спокойно, поскольку карта проста, и моя задача тоже проста, Эдовард так же спокойно озвучил мою невыполнимую задачу (норму).  
  
— Даже отсюда, с безопасной точки старта, примерно отсюда до сюда… придётся прорываться сквозь прислужников Гордунины. Вы справитесь?  
  
Именно поэтому я так же спокойно отвечаю.  
  
— Даже если не смогу — буду делать. Буду делать, пока не смогу. Когда-нибудь смогу… Таковы мы, первопроходцы (геймеры).  
  
Прорваться через подземелье, кишащее монстрами, без единого боя? Обычное дело для игрока, пропустившего прокачку. Если это челлендж — то само собой разумеющееся, если это скоростное прохождение — тем более.  
Двигаться оптимально, преодолевать кратчайший путь на максимальной скорости… Небольшие потери допустимы. Вообще, избегать случайных встреч с мобами вне гринда — привычное дело. Даже если это дом, полный рептилий.  
  
— Понятно, и это тоже по замыслу отца… Раскошелиться самому — щедро.  
  
— М?  
  
Замыслу?  
  
— Это я о своём. Ровно через неделю ночью в Кроличьей Норе будет проводиться крупномасштабная оборонительная операция.  
  
— Ого.  
  
Какое удачное совпадение.  
  
— Цель — продвижение линии фронта и заделка необработанных боковых ходов от третьего до четвёртого сектора… Если вы сможете победить отделённую часть Гордунины, то и мы вам поможем.  
  
— Отлично, тактическую победу как минимум гарантирую.  
  
— В зависимости от ваших успехов, мы рассмотрим тот вопрос.  
  
В одиночку игрок, конечно, не может гарантировать стратегическую победу…………  
  
Тот вопрос?  
  
\* \* \*  
  
Подумать только, Заячья Луна, испытание Акицу Акане, участие в оборонительной операции через неделю… Планов в ШанФро резко прибавилось.  
К счастью, на следующие выходные у меня тоже нет особых планов, так что можно будет без зазрения совести глушить энергетики. Но важнее всего сейчас — завтра… нет, уже сегодня. Сегодня после обеда начнутся весёлые-весёлые переговоры между «Странствующим Волком» и «Чёрным Волком».  
  
Вкратце: на угрозу «Чёрного Волка» «Хватит выпендриваться, быстро выкладывай информацию» наш Дьявол ответит: «Заткнись, идиот, вы должны молча платить дань». Вот такие вот чертовски бессмысленные переговоры. К тому же, наш Дьявол использует двух отморозков и одного нового отморозка как посыльных, чтобы подготовить грандиозный фейерверк.  
  
Я, как несчастная овца, зажатая между отморозком-моделью и отморозком-прогеймером, веду свою геймерскую жизнь, но где ещё смотреть такой весёлый фейерверк, как не на месте событий?  
  
— Можно ли будет записать видео?..  
  
Интересно, что же произойдёт. Ну, я чуть не проспал, так как вместо короткого сна заснул крепко, но вроде успеваю.  
  
\* \* \*  
  
\*Гордунина-сан ужасно любит линять, часто ведёт себя как извращенка и обладает неприятной чертой — мстительной настойчивостью.\*  
\*Она настолько неприятная, что сброшенные ею части начинают жить своей жизнью. Со временем они восполняют своё содержимое, начинают размножаться, и формируется целая экосистема — прямо как Годзилла Земля. Вот такая вот неприятная тварь.\*