Глава 260  
  
  
  
Лунный свет в безлунных недрах  
Хорошее и плохое обычно приходят вместе. Когда что-то одно перевешивает, это и есть «удача» или «неудача».  
  
Например, когда покупаешь игру, удача в виде полученного развлечения соседствует с неудачей в виде потраченных денег… активов. Но мало кто об этом сетует, ведь игра доставляет удовольствие именно потому, что удача перевешивает неудачу.  
С этой точки зрения, игрошлак с низким уровнем удачи — это довольно-таки слив денег в унитаз… Хе-хе, но ведь это путь асуры, на который я ступил осознанно. Ой, опасная атака с мгновенной смертью, уклоняюсь, уклоняюсь.  
  
— Шииии!!  
  
— Слишком прямолинейно двигаешься, дура!  
  
Когда она сформировала меч из слизи, которую, похоже, выделяло её тело, и от которой исходила ядовитая аура, я немного напрягся, но с таким я справлюсь и без энергетика.  
Правда, место неудобное. Я пытаюсь выбраться из этой воронкообразной ямы, но пока безуспешно.  
  
— Чёрт… 【Запуск!】 (Firing-up)! А затем 【Рост!】 (Growing-up)!  
  
«Исана Узуки» здесь слишком не подходят, переключаюсь на «Рукавицы сияющего скорпиона» (Гилта Брил), стараюсь держать дистанцию и запускаю кристальный снаряд прямо под себя, тут же активируя его. Создаю кристальный столб — импровизированный щит.  
Оружие этой твари сделано из её телесных жидкостей, то есть оно жидкое. Парирование фактически бесполезно. Если отбить, оно просто разлетится брызгами. Уж лучше со всей дури врезаться в занавеску.  
  
— Вообще-то это минерал…  
  
Жидкий кривой меч самопровозглашённой Голдунины ударяется о кристальный столб, и фиолетовая слизь начинает медленно его растворять.  
Значительно потерявший прочность кристальный столб разлетается на куски от пинка самозванки, и я, прятавшийся за ним, оказываюсь на виду.  
  
— Сдохни!  
  
— Извини, это Зыбкое отражение (・・・・・).  
  
Смертельный секрет 【Зыбкое отражение】(Уцуро Микагами). Самозванка отвлеклась на приманку, созданную этой техникой, отсекающей агрессию, а я тем временем нырнул ей под руку и, заставив правый кулак сиять серебром, нанёс апперкот ей в челюсть.  
  
Твоя ошибка в том, что ты наклонилась, чтобы добить мою копию (приманку). Я чувствую отчётливую тяжесть в правом кулаке, вонзившемся в её челюсть. Вряд ли она сможет погасить удар, но на всякий случай…  
  
— Сотрясись, мозг!  
  
От удара, усиленного эффектом «Лета-Карателя» (Лете Панишер), повышающим шанс оглушения, тело самозванки сильно откидывается назад. Ошеломлена! Отлично!  
  
— Бок! Бок! Широкий замах и… Бооок!  
  
Упорные удары по печени. Самозванка не выдерживает и отшатывается на несколько шагов назад, а я продолжаю серию атак.  
Корректирую угол, выпускаю кристальный снаряд, активирую его прямо на траектории меча, которым она замахнулась. Кристальный столб.  
Раздаётся звук удара плоти о твёрдый предмет — запястье самозванки врезается в кристальный столб, и ядовитая жидкость, временно принявшая форму меча, теряет свою силу.  
  
Ха! Да я привык тайминги до кадра выверять! Иди научись джекпоты в рулетке силой взгляда выбивать, а потом возвращайся!  
С реальной рулеткой это, может, и не прокатит, но в играх часто бывает, что движение рулетки на экране — чистая фикция, а результат зависит только от времени, прошедшего с начала до нажатия кнопки… Как же я ржал, когда иголка, идеально пойманная взглядом, почти остановившись, вдруг резко замирала или снова ускорялась.  
  
Так, вернёмся к делу.  
Для меня текущая ситуация скорее «удачная», ведь противник любезно сменил стиль на «человекоподобный» и «преимущественно физический».  
Не то чтобы я был суперпрофи в PvP, но я только что завалил чертовски сильного мечника, так что у меня сейчас волна (・) прёт.  
  
Эта волна — штука, которую не объяснишь скиллом игрока. Бывает, ведёшь здоровый образ жизни, а всё равно сливаешь катку за каткой, а бывает, устал как собака, а победы идут одна за другой.  
  
«Заплатил бы, чтобы узнать способ точно определять момент пиковой формы», — сказал один мой знакомый про-геймер (рыболюд), и я с ним полностью согласен. Но прямо сейчас, в этот момент, я поймал идеальную волну.  
  
— Конечно, ролеплеить гиганта я не ожидал, но в основе своей методы борьбы схожи… Вот так!  
  
Благодаря тому, что она концентрирует ядовитую жидкость в оружии, опасность стала более очевидной. Иногда она атакует движениями, которые явно противоречат человеческой биомеханике, но… Э? Человеческое тело, скрученное в форме буквы «W» и несущееся в атаку? Да в «Запоре» это обычный приём! Там настоящее веселье начинается, когда вокруг «W»-человека появляется зона притягивания радиусом в метр.  
  
Для меня, привыкшего к издевательствам над человеческим телом в не имеющем аналогов «Запоре», повернуться на 180 градусов и атаковать того, кто сзади, — это мелочи.  
Взрываю заранее заготовленный кристальный снаряд (Кристал Баретто). Три быстро выросших кристальных столба, словно копья, устремляются к самозванке… но их кончики не достигают цели. Впрочем, всё по плану.  
  
— Гх, и…!?  
  
— Это была не атака, а помеха… Отлично, время набивать урон!  
  
Стоит только остановить её движение, как наступает звёздный час «Исана Узуки». Ну что, соберём «проклятие» Голдунины… Стоп.  
  
— А что конкретно такое «проклятие»?..  
  
Вообще, в этой игре «проклятие» — это не объект, а статусный дебафф. То есть, по сути, цифры и текст… Как его собирать?  
  
— Если просто рубить её тело, выпадает только «Кристалл компонента: Голдунина Рептика 4»…  
  
Так, может, это и есть нужный предмет? Нет, что-то не то… И кстати, ранг незаметно поднялся до 4. Она что, эволюционировала прямо на месте?  
  
— Эй, змеюка, ну-ка покажи своё «проклятие».  
  
— Гаааааааа!!!  
  
— Оу, сильные мышцы…  
  
То, что она вырвется, я предполагал — внешность обманчива, прочность у неё так себе — но я не ожидал, что она сделает это так… с ударной волной, что ли.  
  
— Убью! Убью! Убьюаааа!  
  
— Мыслит примерно на моём уровне после трёх суток без сна… Хм?  
  
Проклятие Голдунины — это яд, верно? А яд — это, по сути, материя (объект). Следовательно, вывод напрашивается сам собой…  
  
— Серьёзно?  
  
Мне нужно встретить её жидкий кривой меч своей атакой, да ещё и критануть? Братан, это что-то слишком сложно… Хотя погоди, это не невозможно.  
  
— Значит, нужна подготовка… Получится?  
  
Навыки ловушечника у меня есть, но ставить ловушки в такой ситуации, мягко говоря, сложновато.  
Как минимум нужны «Исана Узуки» и «Рукавицы сияющего скорпиона», а поскольку я один, придётся ещё и следить за агрессией.  
  
— По времени, с учётом запасного плана, у меня только один шанс. Без смертей, без ошибок… А что, мне нравится! Именно в такие моменты и нужно ловить кураж!  
  
Давай, сделаем это! А для этого — меняем план (чарт)! Продолжаем использовать «Исана Узуки» и накапливаем шкалу слияния.  
  
— Давай, змеюка! Будем танцевать, пока кофеин не выгорит!  
  
— Шииииии!  
  
Ядовитый клинок обрушивается вниз. Я делаю шаг в сторону, активирую «Формула-дрифт». Нога, которая должна была тормозить, скользит и ускоряет меня.  
Дрифтуя по шероховатому камню, я перемещаюсь к боку самозванки. Её кожа выглядит мясистой… но на деле ощущается как резина высокой плотности, покрытая лаком — совершенно бесполезная текстура. Я обрушиваю на неё усиленный серией активаций навык «Руру Сенбу».  
Чёрт, дело не только в том, что самозванка крепкая, но и место для меня крайне неудачное.  
  
Мой персонаж (Санраку) имеет перекос в статах, но большинство его навыков связаны с мобильностью или её повышением.  
А здесь — воронкообразная яма, место, где мало путей для отступления вверх. И самое главное — ночь, но луны не видно (・・・・・・), что накладывает главное ограничение и не даёт активировать «Гордость лунного волка» (Манагармр Прайд).  
  
То есть сейчас я не могу показать свой максимум. Можно было бы использовать «Громовой боёк: Бедствие» и «Звёздный плащ лазурных небес» для повышения мобильности сверх обычной, но рисковать с непривычными движениями в ситуации, где ошибки недопустимы, — опасно.  
  
Атака захватом. Ядовитая ладонь, прикосновение к которой явно сулит мгновенную смерть. Я уклоняюсь на волосок шагом в стиле Рюгуин Фугаку (ну, типа того), перехватываю левый клинок «Мэйки» обратным хватом и рублю по запястью самозванки.  
Кости у неё, хоть она и произошла от змеи, чертовски крепкие. Даже по запястью, где мало мяса, урон почти не проходит. Стоп, она что, стала твёрже?..  
  
— Опасно!?  
  
Нет, не только твёрже, но и быстрее! Неужели линька — это вот оно что?!  
  
— Кароророро…  
  
— Загорела? И хватит копировать, эй…  
  
Бледно-голубая кожа стала ещё более твёрдой, угольно-чёрной. Ядовитый кривой меч, который был в одной руке, теперь появился и во второй.  
Очевидно, ставшая твёрже, быстрее и злобнее самозванка облизнулась и вперила в меня свой змеиный взгляд.  
  
---  
Дитя Госа + Танцовщица Холодной долины  
  
---  
Даже если это бесплодное пламя, для неутомимой змеи оно — единственный огонёк…  
  
Кстати, небольшая предыстория: по первоначальной задумке Хадэс Коринаси, она же Агнис Коринаси, хотела назвать её «Голдунина Обрыва».  
Простите, у меня Шива 3-го прорыва, так что её выход… да и вообще, что это был за пикап SSR-персонажей (одновременно с Кагуей)?