Глава 262  
  
  
  
Змея, пожирающая беспросветную ненависть  
Необходимое условие, номер три.  
  
Оно заключается в том, чтобы зафиксировать действия противника, занять позицию и самому выполнить действие — разрубить ядовитый меч.  
Для этого нужны: скорость, достаточная для перехода от ответного действия к упреждающему; огневая мощь для гарантированного успеха; и средства контроля над всем этим.  
  
— Нельзя ли это как-то автоматизировать… Подать запрос админам? Вряд ли прокатит.  
  
Я хватаюсь за рукоять части «Мэйки» на обухе «Соёгэцу», которая при взгляде сбоку напоминает увеличенный нож-дэба, направляю лезвие за спину, словно затыкая за пояс, и достаю правой рукой объективированный кристалл компонента.  
Подношу его к «Соёгэцу», и кристалл размером с ладонь поглощается огромным кристальным мечом, словно капля воды вливается в большую лужу.  
  
— Всё равно фармить её вряд ли получится, так что пофиг на запасы, гуляем на все деньги, на!  
  
Я скармливаю «Соёгэцу» все кристаллы компонента Голдунины Рептики, собранные до этого, и активирую способность, которой обладает объединённое лезвие.  
  
— Сияющее покрытие 《Глубокое покрытие》 (Дип Котинг)!  
  
Голосовое управление — это романтично, но в этот момент, когда каждая секунда на счету, оно кажется даже обременительным.  
Потребляя кристаллы компонента, обнажённый клинок получает усиление, пропорциональное затраченному количеству. Выглядит это, конечно, так себе — получение силы за счёт вливания золота (предметов), но если бы сила давалась только за внешний вид, то и проблем бы не было.  
  
— Ну давай, Голдунина, один удар!..  
  
Активирую Громовой боёк: Бедствие (Хазард). Левой рукой держу «Соёгэцу», правую кладу на вторую рукоять, принимаю низкую стойку — это безошибочно поза для иайдо (・・・・).  
  
Именно так. «Исана Узуки» 【Лазурная луна】(Соёгэцу) — это не просто большой меч. Это тёмно-синие «ножны» и сияющий внутри них золотой «клинок».  
  
— Секретная техника стиля Ясного Неба… Первый удар (Ичи-но-тачи) (・・・・)!  
  
Активируя свиток секретных техник стиля Ясного Неба с помощью устройства эпохи Богов, игрок может напрямую запечатлеть их в своём мозгу… Ну, это по игровым настройкам. Было бы жутковато, если бы это повлияло на меня в реале.  
Из-за этих настроек разблокировка навыков стиля Ясного Неба происходит немного иначе, чем у обычных навыков.  
  
Сначала открывается один навык, и только после его досконального использования открывается следующий. Отличие от обычных навыков в том, что первый навык остаётся доступным и после открытия второго. Кроме того, сами навыки, проходя через усиления, в конечном итоге достигают финальной формы… той самой секретной техники, которую использовал Могильный Страж Везаэмон.  
  
Поэтому Первый удар (Ичи-но-тачи) — это техника сверхскоростного извлечения меча, носящая имя ветра и ведущая к «Рассекающему ветру» (Тачиказе).  
  
— Каааааа!  
  
Хоть она и произошла от змеи, но бросается на меня в наклоне, как четвероногий зверь. Я же, окутанный молниями, делаю шаг ей навстречу.  
В замедленном мире Кратковременного зрения (Момент-сайт) я особенно остро ощущаю, как сила наполняет ножны в левой руке и клинок в правой.  
Но так мы просто столкнёмся одновременно. Это не годится. Чтобы опередить её, нужен скачок, шаг, переступающий через процесс…!  
  
— 【Мгновенное перемещение (Аппорт)】!  
  
Если мы оба бежим навстречу, то я делаю один шаг, пропускаю два-три и делаю четвёртый.  
Сокращение дистанции. Запретный приём (табу), словно вырывающий все страницы между прологом и эпилогом, — лучший способ для меня, начавшего движение вторым, перехватить инициативу.  
  
Я появляюсь в воздухе прямо перед самозванкой Голдуниной. Её змеиные глаза расширяются от удивления. Находя в этом что-то комичное, я кривлю губы и активирую «Покровительство Сянао» и «Флит Флот».  
Отталкиваюсь от воздушной опоры, делаю шаг в пустоту. Золотой клинок, готовый вырваться из ножен, окутывается тёмно-синей аурой, и его вспышка — это поистине лунный свет, несущий с собой ночное небо.  
  
— Стиль Ясного Неба… «Шторм» (Хаяказе)!  
  
В момент извлечения меча активируется ещё один навык, помимо техники стиля Ясного Неба.  
Это вторая способность, заложенная в «Исана Узуки» 【Лазурная луна】(Соёгэцу) — «Фатальное лунное затмение» (Эклипс Ворпал).  
Соглашаясь на принудительное разделение, я позволяю магии, накопленной в ножнах, вытолкнуть клинок — «Кинсё», — ускоряя тем самым извлечение.  
  
А Первый удар стиля Ясного Неба «Шторм» (Хаяказе) — это атака при извлечении меча. Её свойство передаётся вынимаемому клинку. Следовательно, эти два навыка могут сосуществовать в одном действии — извлечении меча.  
  
— Ч-что…?!  
  
Ускоряющееся ночное небо. В пещере под землёй, где нет неба, раздаётся громкая песнь (звуковые эффекты) лунного света, окутанного молниями, ставшего штормом и несущего с собой ночь.  
Извлечённый клинок, следуя эффекту «Фатального лунного затмения», проявляет свойства не 【Лазурной луны】(Соёгэцу), а «Исана Узуки» 【Кинсё】. Прежде чем ядовитые парные клинки успевают среагировать на удар, их лезвия превращаются в кристалл.  
Пройдя сквозь яд, клинок продолжает движение и оставляет на шее самозванки Голдунины отнюдь не поверхностную линию (рану).  
  
— Фух… Получи… лось!..  
  
Собрав всю волю в кулак, чтобы не упасть, я приземляюсь и деактивирую эффект Громового бойка: Бедствие. Снова взяв в руки два клинка «Исана Узуки», я оборачиваюсь.  
Краткая тишина. И в тот момент, когда полностью кристаллизовавшиеся ядовитые мечи разбиваются, из шеи самозванки вырывается фиолетовый эффект урона, и её вопль сотрясает туннель.  
  
— Гияаааааааааа!!?  
  
— Гх… Сразу добить не получится…  
  
Стиль Ясного Неба «Шторм» — это удар изо всех сил, расходующий всю выносливость на момент активации. Чем больше выносливости потрачено, тем выше урон, но, естественно, после атаки наступает временное истощение. Я молюсь, чтобы слабость, сковавшая тело, словно цепями, прошла как можно скорее, и, пользуясь тем, что управление окнами интерфейса ещё работает, меняю «Исана Узуки» на «Рукавицы сияющего скорпиона» (Гилта Брил).  
  
— Быстрее, вставай, вставай, вставай…  
  
Подобрать превратившийся в предмет яд… «проклятие», добить Сверх-отражением, а если останется здоровье — использовать всё, что есть под рукой, но покончить с ней.  
Но и она думает так же. Прежняя ненависть кажется тёпленькой водичкой по сравнению с той чистой яростью, что горит в её глазах и, кажется, способна испепелить её саму. Самозванка Голдунина смотрит прямо на меня, не отрывая взгляда.  
  
— Убью (・・).  
  
— Это мои слова (・・・・・・・).  
  
С этого момента я тоже буду драться всерьёз. Я размажу тебя. Хоть причины наших эмоций и различны, но боевой дух пылает в нас обоих.  
Один — со скованным усталостью телом, другая — содрогаясь от боли. Подгоняя свои тела криками «Двигайся быстрее!», мы думаем лишь о том, как прикончить противника, и ждём своего момента.  
  
\*\*\*  
  
— Неприятно… Как же неприятно. Чтобы я оставалась собой, и люди, и я сама (・) — все так неприятны… Не так ли?  
  
Может, поэтому я и заметил?  
Потому что всё моё внимание было сосредоточено на самозванке Голдунине, и шум, наоборот, стал заметнее.  
И магия Мгновенного перемещения (Аппорт), записанная в Звёздном плаще лазурных небес, разделила мою судьбу и судьбу самозванки.  
  
— !? Чёрт, Мгновенное переме… (Аппо)…  
  
— Умри (・・).  
  
Испепеляющая ненависть. Ледяной холод, пронзивший спину. Густая, парализующая аура.  
Все сигналы опасности, которые только может передать игра, заставили меня выбрать отступление ещё до того, как я успел что-либо разглядеть.  
  
И как только моё зрение переключилось на картину в пяти метрах позади того места, где я только что стоял…  
  
— Гыпх…  
  
Какая-то чёрная громадина врезалась в самозванку Голдунину сбоку.  
Самозванка, ростом около трёх метров, отлетела, издав странный звук, словно обычный человек. И когда зрение немного привыкло, я наконец разглядел то, что её сбило… то, что постигло бы и меня, если бы я не использовал Мгновенное перемещение (Аппорт).  
  
— Огромная… змея?  
  
Тело, покрытое огромными чешуйками, размером сравнимое с Arctoscopus regalis , то есть с поездом.  
Особый блеск — такой бывает у рептилий. И базовая информация о том, куда ведёт этот туннель, подсказала мне ответ.  
  
— Эй, эй, не может быть…  
  
— Жива? Неприятности продолжаются, не так ли?  
  
На краю воронкообразной ямы стоит маленькая тень.  
По сравнению с самозванкой Голдуниной — совсем крошечная, ростом с ученика старшей… нет, средней школы. Хрупкая, белоснежная девочка.  
На ней странная одежда, будто сшитая из лоскутов национальных костюмов разных регионов, разорванных и перемешанных. Но благодаря тому, что её моделька, естественно, прекрасна, это выглядит как оригинальный модный стиль.  
  
Но важнее всего.  
  
Презрение на её лице. Её глаза, превосходящие по силе даже ненависть самозванки, — вязкие, красные змеиные глаза, один взгляд на которые способен обратить в камень, — ясно показывают, что это отнюдь не заблудившаяся слабая девочка.  
  
А за спиной монстра в обличье девочки стоят четыре огромные змеи. Их даже змеями назвать сложно — с рогами они больше похожи на драконов… нет, в фэнтези их скорее назвали бы дракозмеями (нагами).  
  
— Я…  
  
Было ли это монологом или обращением ко мне и самозванке, находящимся здесь?  
  
— Я ненавижу человека, породившего меня. Я ненавижу себя (・), угрожающую мне. Я ненавижу кролика, мешающего мне… Ах, мир и сегодня так неприятен!  
  
Поэтому, — объявила белоснежная (альбинос) девочка (змея) с жестокой улыбкой, переполненной убийственным намерением.  
  
— Умрите, пожалуйста?  
  
— Это ты сдохнешь! Сдохнииииииии!  
  
Но в следующий миг оправившаяся от удара самозванка Голдунина с рёвом бросилась на девочку (змею)… «Бесконечную Голдунину», повелевающую четырьмя дракозмеями (нагами).  
  
---  
Наконец-то появилась девочка-трансформер (глагол) Голдунина!  
Эй ты, который подумал: «Что, она не голая?», приговариваешься к высшей мере наказания.  
  
Кстати, как ни крутись, как только Рептика достигает 4-го уровня, появляется её основное тело, так что это был уникальный сценарий с двойным ограничением по времени.  
  
---  
Кстати, о четырёх дракозмеях:  
Тот, что справа вверху от Голдунины, — Глатофуданс. Справа внизу — Воремос. Слева вверху — Аберсия. Слева внизу — Санатос.  
Это чистокровные змеи, рождённые из генов Голдунины. Каждая из них в одиночку способна за пять минут стереть с лица земли деревню эльфов. Ничего не поделаешь, лесные лакомства. Держись, герой Тоттори-из-Симанэ!  
  
---  
Голдунина Рептика 4 со временем обретает самосознание, то есть у неё формируется характер. Именно поэтому только что полинявшая самозванка — это машина для убийств. Проживи она лет пять, у неё мог бы появиться полноценный характер, но… увы, реальность жестока.