Глава 263  
  
  
  
Её язык не знает ничего, кроме провокаций  
Глатофуданс: «Глатос! Глатос!»  
  
О, знаешь ли ты, самопровозглашённая Голдунина? Игры и вообще творчество устроены так, что тот, кто нападает первым, обычно проигрывает.  
Лучшее тому доказательство — примитивное разделение на добро и зло. Как ни печально, но сколько бы ни говорили о прелестях мира, герой не сможет засиять, если злодей первым не начнёт бесчинствовать.  
  
— Новорождённая я (・). Ах, вот так ты меня колебаешь. Неприятно, очень неприятно.  
  
— Убью! Сдохни! Сдохнииии!  
  
— Мои милые детки, прошу, сломайте меня (・), прошу, убейте меня (・)… чтобы я (・) больше никогда не стала собой.  
  
Взрывающиеся ядовитые парные клинки самозванки снова создаются. Но четыре дракозмея (наги) двигаются быстрее, чем она успевает ими ударить, и бросаются на неё.  
  
Первый дракозмей откусывает самозванке правую руку.  
  
Второй вцепляется в левую руку, отрывает её и швыряет на землю.  
  
Третий вонзает клыки ей в поясницу и вырывает кусок плоти.  
  
Четвёртый хватает уже еле дышащую самозванку за ногу и, словно хвастаясь добычей перед хозяином, бросает её, изувеченную, к ногам белоснежной девочки.  
  
Это уже даже не битва. Казнь? Линчевание? Нет, хуже. Это как если бы профессиональный боксёр с кастетом напал на школьника. Сильный издевается над слабым, не давая даже шанса на ответный удар… Ах да, это же просто боксёрская груша (・・・・・・).  
  
— …  
  
Честно говоря, с точки зрения условий завершения уникального сценария, правильнее всего было бы просто стоять и смотреть.  
Проклятие, поразившее Ворпал-кроликов, исходит от самозванки Голдунины. Если её победить, они смогут вернуться домой к своим семьям.  
  
Моя репутация у Вайзажа и Эдварда улучшится. Кристалл компонента «проклятия» я уже подобрал. Как только самозванка погибнет, я смогу либо сбежать, либо броситься в атаку и умереть — полная свобода.  
  
Но нет, это (・・・・・・) не то (・・). Не кто-то другой, а именно я так думаю.  
  
Да, дело не в каком-то геройском чувстве справедливости из игры.  
Но вот, представьте, я играю один на один. И тут кто-то влезает сбоку, отбирает у меня управление и начинает всех рвать.  
  
А потом говорит: «Ну как, круто?». Да я ему просто врежу со словами: «Не лезь не в своё дело, придурок».  
  
— Ара? Что это ты задумал?  
  
— Это мой вопрос к тебе. Вылезла тут сбоку, возомнила о себе невесть что, мелкая засранка (・・・・).  
  
— Фуфуфу, увидеть это (・・) и не испугаться до дрожи… какой же ты храбрый человек (мусор).  
  
По сравнению с тараном дракозмея, толчок Бесконечной Голдунины кажется совсем лёгким. Но хоть физического урона и нет, этот толчок ломает волю.  
  
— Дело не в том, что её тут избивают. В любом случае, либо я её прикончу, либо ты.  
  
При этих словах обжигающий взгляд самозванки Голдунины пронзает меня, но это естественно. Ты должна атаковать, игнорируя координаты, чтобы вытянуть из меня всю силу.  
  
— Я хочу сказать вот что: какого хрена ты лезешь в чужую драку и строишь из себя важную шишку? Заскриню и выложу, поняла, а?  
  
— Скушо…? Уфуфуфуфу, немного забавно. Выложена будет твоя тушка.  
  
Щелбан!  
  
— …  
  
— …  
  
Ну, это… Понимаете? Я тут, пока мы болтали, постепенно подбирался к ней, реализуя тактический замысел, но разговор как-то неожиданно затянулся… В общем, да, я уже стою прямо перед ней.  
  
— Так, это, значит…  
  
Делаю скриншот общего вида и ещё один крупным планом.  
Убедившись, что ошарашенное выражение лица Бесконечной Голдунины, коснувшейся лба, сохранено, я выдаю очередную, обновлённую в этом году, порцию издевательств.  
  
— Радуйся. Если бы я дрался всерьёз, ты бы уже раз тридцать умерла.  
  
Ну, конечно, она наверняка, несмотря на внешность, чертовски прочная, так что это невозможно, но… может, у монстров типа «Голдунина» вообще нулевая устойчивость к провокациям?  
  
Лицо белоснежной девочки мгновенно теряет всякое выражение. Уголки её губ поднимаются, но это совсем не похоже на улыбку. Просто форма улыбки, без содержания… вот такое лицо.  
Полностью выведенная из себя Голдунина тихо произносит лишь одно слово:  
  
— Неприятно.  
  
— А мне вот очень приятно.  
  
Постукиваю янтарём по груди, добавляя ещё провокаций…  
  
— Убью.  
  
ХРЯСЬ!!!  
  
Стартовым сигналом послужил не выстрел холостым, а раздавленная голова самозванки Голдуни… Эй, самозванка Голдунииииинаааа!!!  
  
— Убить, бесследно… мучительно!  
  
— Уоооо, хрен я сдохнуууууу!!!  
  
Я её так подкалывал, она погибла из-за неё, и если я сейчас просто так сдохну, это же будет позором до конца времён! Я выживу, чего бы мне это ни стоило!!!  
  
\*\*\*  
  
Десятью минутами ранее.  
  
Эпоха, когда исход войны решался числом людских ресурсов, давно прошла. Развитие ИИ, повышение точности дистанционного управления — теперь военная мощь определяется финансовой способностью производить больше техники. Прямое столкновение кошельков…  
  
Но действие «Рубежа Шангри-Ла» происходит в средневековье, а значит, перевес в войне определяется людскими ресурсами.  
И это правило применимо не только к битвам между людьми. Столкновение между Ворпал-кроликами и отродьями Голдунины зашло в своего рода тупик.  
  
— Эйяяя!  
  
Без всяких скиллов, просто полный замах, в который вложена вся сила и мастерство. Зловещая коса наносит смертельную рану шее огромной змеи.  
  
— Это… Эм, опасно, да!?  
  
— Ну и ну, братец тоже рискует… На!  
  
Нет времени даже подбирать дроп с разбросанных повсюду отродий Голдунины… огромных змей. Акане Акицу бежит сквозь поле боя, где то тут, то там разворачиваются схватки между Ворпал-кроликами и змеями.  
  
— У-у, неудобно…  
  
— Ничего не поделаешь с непривычным оружием, но износ оружия серьёзный, госпожа Акицу Акане!  
  
Уничтожить змей, продвинуть линию фронта, заделать дыры. Сказать легко, но бесконечно отбиваться от постоянно появляющихся змей, защищать тыловые отряды, которые освещают захваченные туннели и заделывают дыры, — задача не из лёгких.  
  
— Прямо челночный бег! Хорошо хоть другие участники — союзники, а не соперники, на них можно положиться!  
  
Змея, получившая удар кончиком косы, словно киркой по камню, разлетается на куски с мягкостью игровых эффектов.  
Даже с учётом этого, девочка в лисьей маске, бьющая змею косой, — зрелище довольно жуткое. Но для Ворпал-кроликов, которым грозит быть проглоченными целиком, она — не кто иная, как богиня спасения.  
  
— Ааа, она вот-вот сломается!  
  
— Ничего не поделаешь, но госпожа Акицу Акане слишком грубо обращается с косой! Это вам не мотыга или плуг!?  
  
— У-у, даже если вы так говорите…  
  
Проблема с отродьями Голдунины не только в их количестве.  
Среди змей, которых игрок 99-го уровня, как Акане Акицу, может убить одним ударом, попадаются твари, способные одним ударом полуубить даже максимального уровня игрока. И наоборот, в стае сильных змей почему-то может оказаться одна слабая. Сила отдельных особей сильно варьируется.  
  
Неизвестно, откуда нападёт сильный противник, а иногда сильные особи собираются вместе.  
Бывает, что враг падает неожиданно легко, а следующий за ним отправляет тебя в полёт. Акане Акицу тоже несколько раз была на волосок от гибели, но выживала благодаря статам, полученным в предыдущих ожесточённых битвах.  
  
— У-у… Хочется немного отдохнуть…  
  
— …Тогда я… сменю вас.  
  
— Э?  
  
Раздаётся грохот. Молот обрушивается на голову змеи, которая уже была готова вцепиться в Акане Акицу.  
Удар сотрясает всё тело змеи, передаваясь от головы по костям. Ошеломлённую тварь добивают градом ударов кувалды.  
  
— Успела… хорошо.  
  
— Эм, вы… Госпожа Псайгер-0!? Почему вы здесь?..  
  
— Хе-хе! Видал, братец Си! Человек в доспехах, которого я привела, сильный, да?  
  
Рыцарь в доспехах держит на плече Фатальный Молот (Ворпал Следж), сжатый твёрдой рукой. У её ног кролик на кабане гордо выпячивает грудь.  
  
— Псайгер-0-сан!  
  
— Д-добрый день… Эм, а где… Санраку… сан?  
  
— Он сражается дальше по туннелю!  
  
— Тогда…  
  
Оборона Раббица. Перед лицом наступающих бесчисленных змей стоит рыцарь. Игрок, обладающий одной из величайших сил в этой игре, произносит лишь одно слово:  
  
— Разнесём… их.  
  
Так она объявила.  
  
---  
На самом деле, с точки зрения прибыли, сценарий «Добровольцы» Акане Акицу и компании гораздо выгоднее.