Глава 266  
  
  
  
Важный, но не очень, и всё же немного важный факт  
Кто сильнее: большой или маленький? Этот вопрос остаётся без ответа со времён зарождения RPG и до наших дней. Но в этот момент я увидел ответ.  
Дракозмеи трепещут и пятятся перед обычным, хоть и человекоподобным, кроликом.  
  
— Оу-оу, Эдвард, опять тебя знатно потрепали.  
  
— О-отец…  
  
— Оу, это я заберу.  
  
Вайзаж подбирает длинный дос… «Кованого дракона», лежавший рядом с неспособным подняться Эдвардом, плавно вынимает клинок из ножен, кладёт его обухом на плечо и смотрит на Голдунину.  
  
— Если ты вылезаешь, то и мы вылезаем… Понимаешь ведь? А?..  
  
— А ты, я смотрю, сильно привязался к этим?  
  
— Негоже срывать перспективные ростки до того, как они расцветут… Верно?  
  
— Ха, какая там перспектива. Ни сейчас, ни в будущем… Пока я (・) остаюсь собой, я (・) могу быть только собой.  
  
То ли между уникальными монстрами есть какое-то особое понимание, но они продолжают свой непонятный разговор.  
Пока я остаюсь собой, я могу быть только собой?.. Яйцо, смешанное с яйцом и украшенное яйцом?.. Типа омлета, пожаренного на майонезе вместо масла и политого сверху майонезом? Пока я думаю об этой ерунде и о том, что же мне теперь делать, раз уж я так смело вскочил на ноги, первым двигается Вайзаж.  
  
— И мы, и ты… стравили своих родичей, и вот результат. Значит, тебе, дорогуша, не стоило сюда соваться, не так ли?  
  
— …  
  
Даже под ледяным взглядом Голдунины Вайзаж не дрогнул. Он не давит аурой, не размахивает мечом, но дракозмеи напуганы, и контроль над ситуацией, который только что был у Голдунины, переходит к Вайзажу.  
Так, а мне-то что делать, раз я остался совершенно без дела?  
  
— …Хм, интерес пропал.  
  
А? Чего уставился, козёл? Испугался Вайзажа и решил на мне агро сорвать? Смелости тебе не занимать. Кажется, это тот, что был справа вверху от Голдунины. Я запомнил твою рожу, гад.  
  
— Но не забывай… Я обязательно приду убить того (・), кого ты прячешь. Истребляя твоих родичей… Да.  
  
Хьюн. Подул ветер. Странно, в пещере ветер должен дуть сзади вперёд, откуда тут вихрь?..  
  
— Гоаааооооаааа!?  
  
— Уоооу.  
  
Дракозмей, который только что сверлил меня взглядом в стиле «этого я смогу одолеть», взвыл от боли. Его прочная чешуя, выдержавшая даже «Апокалипсис» Рей-си, рассечена вместе с плотью под ней. Отсюда видно, как разлетаются эффекты урона.  
Э? Что это было? «Рассекающий ветер» Везаэмона был понятнее… Э? Магия? Неужели не навык?  
  
— Неосторожные слова… не стоит бросать на ветер… зря… а?..  
  
Не то чтобы я хотел с ними враждовать, но… Да уж, как победить Голдунину и Вайзажа? Это же гиммик-боссы, да? Если они окажутся бойцами ближнего боя вроде Лукаорна или Везаэмона, то это точно смерть.  
А так — ха-ха, рожа в клочья, так тебе и надо! Все дракозмеи на одно лицо, так хоть различать будет проще.  
  
— Убирайся. Здесь тебе больше не место.  
  
— Мне нет дела до дыры, которую вырыла та я (・). Но… ладно, на этот раз я уступлю.  
  
— Пуэ~~~… Уоооаххх! Опасно!?  
  
От нечего делать я строил рожи и посылал Голдунине мысленные оскорбления, как вдруг в меня прилетело пять ядовитых мечей подряд. Вайзаж не помог… А, да, сам виноват, нечего было паясничать.  
Похоже, она действительно уходит. Развернувшись, Голдунина, однако, бросает на меня прощальный взгляд.  
  
— Тебя я точно убью.  
  
— Заткнись. Бесконечная ты там или бесплатная, не знаю… Но мы однажды обязательно приставим меч к твоему горлу. Готовься.  
  
Она фыркнула.  
Ха-ха, вот же тварь. Никогда не прощу…!  
  
Я сверлю взглядом удаляющуюся фигуру, размышляя, какими оскорблениями осыпать её в день решающей битвы. Белоснежная девочка (змея) исчезает во тьме, за ней следуют четыре дракозмея.  
И тишина. Звук, с которым Вайзаж вкладывает длинный дос в ножны, кажется оглушительно громким. Оглядываюсь — да, ситуация ужасная. Понятно, что я или Акане Акицу с нашей бумажной бронёй получили урон на уровне потери конечностей, но чтобы доспехи «Двуликого» Рей-си треснули…  
  
— Братец, спасибо.  
  
— Оу… Скоро подойдут те, кого отправили в тыл… Хм, хлопотно это.  
  
— Да?  
  
Ой, братец, зачем вы достаёте меч? И что это за новый тип эффекта на «Кованом драконе»? Эй… Погодите!  
  
— Больно не будет… 【Упокоение (Анраку)】.  
  
Мне ловко сносят голову, Акане Акицу пронзают сердце, Рей-си перерезают сонную артерию… Удар был настолько внезапным, что я совершенно не успел среагировать. Э? Братец сошёл с ума?  
  
— Вы, ребята, как проснётесь, всё будет в порядке (・・・・・)… Возвращайтесь пока в Раббиц.  
  
Боли нет, но я отчётливо чувствую, как моя голова падает на землю…………  
  
\*\*\*  
  
『Уникальный сценарий «Оборона Кроличьей страны» завершён』  
『Получен титул «Защитник Кроличьей страны»』  
『Уникальный сценарий EX «Эпос Рокового Кролика (Эпик оф Ворпалбани)» продвинулся』  
  
\*\*\*  
  
— Эй, погодите-ка!  
  
Пальцы начинают двигаться раньше, чем мысли успевают собраться в кучу.  
Нет штрафа за смерть. Невероятно, но неужели тот навык или магия — в любом случае, какая-то системная обработка — «Упокоение» позволяет игрокам умереть без штрафа?  
  
Нет, важнее другое. Слова Вайзажа, которые я услышал перед смертью… Не может быть. Все те странные ощущения, которые я испытывал до сих пор, сложились в единую картину.  
  
— Проснёшься — и всё будет в порядке… Конечно, чёрт возьми, это же респавн!  
  
Ах да, игры, в отличие от реальности, обычно позволяют переигрывать. Главные примеры — «сохранение» и «респавн».  
Мы можем возобновить историю с места сохранения даже после десятилетнего перерыва. Нас может разнести на куски взрывом, не оставив и следа, но мы возродимся в полном здравии.  
  
Но это (・・・・・) касается игр (・・・・・・).  
  
— Четвёртая стена? Нет, нюанс в другом. Изначально это воспринималось как само собой разумеющееся. Даже если я спал как убитый, Эмуль воспринимала это как должное… Ах, чёрт, так вот что значит «План №2» (мы)!  
  
Я подпрыгиваю на мягкой кровати и делаю сальто. Ощущение, будто я выиграл главный приз в лотерею и одновременно понял, что забыл запереть дом, находясь на другом конце света.  
  
— Ааа, чёрт! Хочу сейчас же ворваться в штаб-квартиру Библиотеки и всё им выложить!  
  
Нельзя же такое держать в себе! Но рассказать я не могу!  
От осознания факта, который был настолько очевиден, что я его игнорировал, я начинаю машинально делать сальто за сальто.  
  
NPC и игроки, хоть и действуют в рамках одной системы, — разные вещи. Но в этой игре… нет, в сеттинге этого мира они различаются на более фундаментальном уровне.  
  
То есть…  
  
— Первопроходцы (игроки) и обычные люди (NPC) — это вообще разные виды?..  
  
— Э?  
  
Пока я дрожу от шока, осознав истину мира, Эмуль, вошедшая в комнату, тихо произносит это слово.  
  
Но в её голосе нет изумления от шокирующей правды… скорее лёгкое недоумение, словно она хочет сказать: «Э? Только сейчас понял?»… Хм?  
  
— Э? Что это за лицо?  
  
— Э, ну как же, Санраку-сан… Умереть и возродиться на том месте, где спал в последний раз, — это же могут только первопроходцы с божественным благословением-сва… Разве нет?  
  
……………  
  
— Э? То есть ты с самого начала знала?  
  
— Санраку-сан, это же общеизвестный факт-сва?  
  
……………  
  
Хвать.  
  
— Фья!?  
  
Мну-мну-мну-мну-мну!  
  
— Фофхьяааааааааааа!!?  
  
— Такие вещи нужно объяснять после соответствующего события, Эмуль!  
  
Я вою, яростно тиская щёки Эмуль. Это вам не литературный приём с ненадёжным рассказчиком, объяснять надо было нормально, блин!  
  
---  
Ну да, люди, которые активны только с десяти вечера до рассвета и появляются из комнаты, которую вроде бы освободили, хотя должны были выйти из гостиницы… если подумать трезво, это же жутко.  
  
---  
Честно говоря, фраза Голдунины:  
«Пока я (・) остаюсь собой, я (・) могу быть только собой»  
— в двести раз важнее, чем факт о том, что игроки — отдельный вид. Эта одна фраза раскрывает шестьдесят процентов сущности Голдунины.  
Остальные сорок процентов — это причина, по которой она так легко отступила.