Глава 291  
  
  
  
Первый город, оптимальный охотник  
Был такой уникальный монстр — Могильный Страж Везаэмон.  
Мгновенная смерть, за ней ещё одна мгновенная смерть, передышка — и снова мгновенная смерть. В конце концов он обрушивал на тебя целую серию атак с мгновенной смертью в течение тридцати минут — несомненно, дерьмовый монстр, порождение насилия со стороны ИИ. Но с поправкой на ностальгию, кажется, что он был даже неплохим монстром.  
  
Была такая прогеймерша — Сильвия Голдберг.  
Её стиль игры можно назвать моей улучшенной версией. То, как эта женщина управляла своим персонажем, без преувеличения, как собственным телом, — её определённо можно было назвать живым TAS-ботом.  
  
Был такой секретный босс — ИИ, имитирующий Рюугуин Тогаку.  
Это было... ну, ужасно во многих смыслах. Сражаться противником уровня Сильвии Голдберг, имея характеристики, близкие к реальному телу, — это была дерьмовая игра... Нет, к обучающему материалу неприменимо слово «дерьмо», но всё же это была тяжёлая битва.  
  
Был такой хардкорщик Шангри-Ла — Сайга-100.  
Его мастерство, отточенное исключительно в Shangri-La Frontier, было просто поразительным. То, как он полностью осознавал свои возможности и при этом адаптировался к любому противнику, напоминало Сильвию Голдберг... Но тогда мне удавалось вести бой в свою пользу в основном потому, что я постоянно поддерживал высокий темп.  
  
В таком случае, единственное моё преимущество над этим TAS-ублюдком — это мой опыт.  
  
— ......  
  
— Ах ты, сука!  
  
Развернув лезвие, удар точно и наверняка целится мне в шею.  
Я отбиваю клинок, летящий убить меня, ударом Клинка Восхищения Мастерством, но и это оказывается обманкой — в центр груди мне тычут странным оружием, похожим на тонфу с лезвием. Я уворачиваюсь, задействовав все навыки уклонения.  
  
— ......  
  
— Дерьмо! И так концентрация на пределе!..  
  
Ролевая имитация: Рюугуин Тогаку работает на полную, но даже Клинки Восхищения Мастерством, которые можно считать непобедимыми, если выпадают криты, наполовину сломаны, и я всё равно в крайне невыгодном положении.  
Игроки, которые раньше подначивали вокруг, теперь тоже выглядят обречённо. Дерьмо! Неужели меня убьют по такой... такой непонятной причине!  
  
Уйдёшь в защиту — умрёшь. Атакуй и парируй. Чёртов кофеин, тебя не хватает, давай, адреналин, работай!  
Он не то чтобы сверхбыстрый, но его движения, постоянно следующие идеальной траектории для оружия, — это поистине дьявольская точность TAS-бота, и его вспышки клинков так и норовят прикончить меня.  
  
Разворот, лезвие назад. Вернувшись к форме тонфы, он добавляет в арсенал удары кулаком, делая атаки ещё разнообразнее.  
Но это, по сути, дистанция удара кулаком... Спасибо, похоже, путь к спасению ещё не отрезан.  
  
— Восстановился!  
  
— Ого, круто!  
  
Шумная толпа. Если уж быть фоновой музыкой, то хоть мелодию подберите получше. Мне бы сейчас хотелось послушать что-нибудь роковое... А, нет, нельзя, если заблокирую слух, то, скорее всего, умру.  
  
— Да блядь... я... что-то не так... сделал, что ли?!  
  
Отброшенный Клинок Восхищения Мастерством летит в сторону. Свободной рукой я управляю окном интерфейса, одновременно отбиваясь одной рукой от шквала атак, нацеленных на меня.  
Скорость развёртывания оружия, на которую обычно не обращаешь внимания, сейчас кажется мучительно медленной.  
Семь дней ещё не прошло, так что Превышение Лимита использовать нельзя, но всё же полезным Зеркальным Щитом Дис Патера я встречаю атаки тонфы-меча и делаю шаг вперёд. Получай одиночную фалангу!  
  
— ......!  
  
Глубоко надвинутый капюшон, шарф, скрывающий рот — выражения лица не разглядеть, но даже после того, как я продержался столько времени, в его движениях нет ни тени беспокойства или других эмоций.  
Буквально ИИ, значит? Тем более непонятно, почему он так целенаправленно охотится на меня. Но продержаться столько и потом сказать: «Ладно, похоже, не выиграть, так что проиграю» — как-то чертовски обидно.  
  
Может, потому что это Фастея — город, куда прибывает большинство игроков, начинающих Шангри-Ла, и если я умру сейчас, то возрожусь в другом городе?  
Или потому что это город новичков, и мне просто не нравится проигрывать на глазах у толпы свежих игроков?  
  
Причина не важна. Важно то, что импульс, горящий во мне сейчас, кричит: «Не хочу проигрывать!».  
  
— Уоооо, я вырву себе хотя бы пять секунд, чего бы это ни стоилооооо!  
  
Он всё равно не уникальный, скрывать больше нечего! Одним отчаянным рывком, на грани смерти, я переламываю ход боя, который до этого шёл в одни ворота. В образовавшейся на мгновение пустоте я крепко сжимаю правую руку в перчатке и бью кулаком в грудь.  
  
— Ты первый начал драку, так что не ной потом про штраф за убийство, урод!  
  
— .........!  
  
Окутанный чёрной молнией, я двигаюсь быстрее даже его оптимальных и быстрейших атак. Враг... Охотник за головами «Рутия» впервые вздрагивает, словно от удивления.  
  
Сразу скажу, я никогда не занимался ПК в Шангри-Ла. А охотники за головами — это NPC, которые охотятся на игроков с повышенным карма-значением... то есть на ПКшеров.  
  
Странно, да? Тогда почему он игнорирует валяющегося там ПКшера и нападает на меня? Вот и я хотел бы знать.  
  
・Охотник за головами Рутия:  
Одна из нескольких охотников за головами, появившихся после того, как «Отряд по переодеванию Тиас-тян» начал активную деятельность.  
Вооружена неизученным видом оружия — тонфа-клинком, меняет боевой стиль, поворачивая лезвие. NPC ближнего боя. Оснащена ИИ, равным Тиас, поэтому обладает нечеловеческой силой.  
Изначально считалась «не тем, вали отсюда» персонажем, но из-за женственного имени высшие чины «Отряда по переодеванию» провели отчаянное расследование и выяснили, что она женщина. Это вызвало хаос, едва не расколовший отряд надвое.  
В настоящее время внутри «Отряда по переодеванию» сформирован подотдел «Отряд по раздеванию Рутии-сан любой ценой».