Глава 499  
  
  
  
Два суда, разрывающие грех  
Зовите меня «Сверхудачливый Небесный Рыцарь Твердыня, вытянувший Эдем и Валентинку Кларис с 10 роллов сап-тикета».  
Ну, потом 30 роллов ушли впустую, а потом с гача-тикета выпал Сертификат, но что с ним делать магна-мену? Древняя Битва — весело!! (Крик с кровавым кашлем)  
◇  
  
«А-а, в комментариях пишут: «Кей-кюн перепутал эффекты пуль добра и зла»... Хотелось бы возразить по поводу обращения, но пока просто извините за ошибку. А, и Сильвер-сан вернулась».  
  
«Мой навык переговоров прокачан до максимума!»  
  
«Переговоры (Negotiate), значит...»  
  
«Эм, Безымянный-сан делает какие-то совершенно безумные движения, это из тех вещей, к которым лучше не прикасаться?»  
  
«М? А-а, как там его... Шериф, кажется? Он копирует движения персонажа из игры «Дуэль Танцующих Пистолетов»».  
  
На экране пули и сами пистолеты летают в воздухе. Шквал атак пулями и голыми руками теснит женщину с головой-телевизором.  
Это Амелия Салливан... то есть, Маскд Хання, которую описывали как «обычно грубую, как бандит из 20-го века, но в игре техничную, как Сильвия», сейчас была в обороне — зрелище, которого до сих пор не удавалось добиться никому, кроме одного человека.  
  
«Дуэль Танцующих Пистолетов? А-а... Подождите, где-то я слышал... А! Вспомнила, это же файтинг, вышедший года два назад?»  
  
«Да, довольно интересный файтинг, где у всех персонажей огнестрельное оружие. Хотя обычная атака персонажа с дробовиком была слишком сильной, немного портило впечатление...»  
  
Кстати, по одной причине, во время стоматчевой серии с Санраку, Катсу, отбросив стыд и гордость ради сохранения 70% винрейта, использовал того самого персонажа с дробовиком, чтобы разгромить Санраку. Этот факт надёжно заперт и запечатан в глубинах души Катсу.  
  
«А, в комментариях тоже есть знающие. Да-да, говорили же: «Шериф, который больший клоун, чем Гатлинг-Клоун»... Вот так вот, он это умеет. Говорил, что полное копирование невозможно, но сам факт того, что он может воспроизвести основные движения, уже безумие».  
  
«Эй, Кей, то, что сейчас делает Безымянный, — это как вообще?»  
  
Сильвер Маск задала вопрос, уловив общую тему в потоке комментариев. Будучи современным прогеймером, который является гибридом таланта и геймера, лучшая в США геймерша является и первоклассным талантом.  
Она находит общую тему в стремительно летящем потоке текста и, как представитель зрителей, задаёт вопрос тому, кто знает ответ. Кей, получив идеальный пас для развлечения публики, начинает объяснять информацию, которую хотят знать зрители, связывая её с происходящей битвой.  
  
«Представление характеристик Шерифа пропустим, но... в общем, это персонаж типа «много ударов в ущерб урону». В оригинале по DPS уверенно лидировал пользователь Гатлинга... Но если воспроизводить движения Шерифа с помощью Даста, есть одно преимущество».  
  
«Какое преимущество?»  
  
«Вариативность пуль, Эйт. Можно не бояться пуль NPC, но сражаться, выбирая, какие пули уклоняться, а какие нет, — с этим даже я немного помучаюсь... немного».  
  
Серебряная Маска, не говоря «невозможно», демонстрирует сияние первой звезды, не тускнеющее даже после поражения в официальном матче.  
  
«Дисплей, который не так уж прочен, может игнорировать пули NPC, но если среди них попадаются пули Даста, то всё меняется. Даст, как и PSY-Борг, наносит основной урон стрельбой, и у него есть отбрасывание, так что если неосторожно получить удар, можно попасть в комбо».  
  
Но, продолжает Кей.  
  
«У этой тактики есть фатальный недостаток».  
  
◆  
  
«Ну что, Даст, на бис?»  
  
«Можно перерыв пять минут?»  
  
«С какой стати я должен разрешать?!»  
  
ЯСНОПОНЯТНО.  
Чёрт, тактика Шерифа была эффективна, но есть фундаментальная проблема.  
В «Дуэли Танцующих Пистолетов» хоть и была анимация перезарядки, но патроны были практически бесконечны.  
А Дасту, чтобы пополнить патроны, нужно бить. Сколько бы ты ни атаковал, расход превышает пополнение.  
Тем более, пистолеты, позаимствованные у NPC, — одноразовые. Если палить без разбора, ещё и для сдерживания «Валькирии», то патроны быстро кончатся.  
  
«Ты и Сильвия — из тех типов, которые опасны, когда разогреются, но... для Даста у тебя не хватает выносливости».  
  
«Четыре десятых здоровья осталось, а туда же... Опасно!»  
  
Всё-таки бесит этот тупой консервный робот!  
Похоже, второе место в США — это не пустой звук... В этой схватке шёл не просто обмен ударами, но и одновременная борьба за то, чтобы перенаправить агро «Валькирии» на противника.  
И по результатам, приходится признать, что в этом я на шаг позади. В итоге у меня чуть больше половины здоровья. Учитывая мою ситуацию с патронами, перевес не в мою пользу.  
  
Что делать? Я из тех, кто готов пролить кровь ради сиюминутной выгоды? Нет гарантии, что я выиграю в итоге. Да и вообще, всё настолько смешалось, что какой бы крутой сюжет я ни выдумывал, на деле это всё равно шаткий импровизированный сценарий.  
И в такой ситуации, есть ли у меня решимость поставить на рискованную ставку?  
  
«Есть».  
  
«А?»  
  
Суперприём (Ульта), активация.  
  
«Прах к праху!!»  
  
Такие рискованные ставки и называются романтикой. С того самого дня, как я впервые прикоснулся к игре, это моё любимое блюдо!!  
  
Суперприём Даста по классификации близок к «Побегу из тюрьмы» Проклятого Плена. Это не активный приём, как у Митии, а скорее состояние.  
«Прах к праху» — это название смертоносной пули, дарованной Дасту верховным правителем ада Хелзебулом в мире Галаксия Лейбл.  
Патроны в пистолетах временно исчезают, и в каждом из двух пистолетов появляется по одной пуле. Этот суперприём наносит огромный урон при условии попадания обеими пулями.  
  
«Использовал суперприём в начале?..!!»  
  
«С таким здоровьем тебя можно испепелить...!»  
  
«Попробуй, если сможешь!!»  
  
Пуля, созданная суперприёмом, исчезает, если не выстрелить в течение двадцати секунд. Лимит — двадцать секунд! Нужно попасть в него дважды!!  
  
«Приготовься умереть...!»  
  
Беру пример с вас, господа рейдовые боссы!  
Наставляю пистолет, и противник вынужден уклоняться. Использую брешь, возникшую при уклонении, сокращаю дистанцию и бью ногой с разворота, но удар приходится вскользь. В ответ из динамика на поясе грёбаного телевизора вырывается громкий шум с уроном, который бьёт по моей правой половине тела.  
  
«Кх, о...!!»  
  
Стреляю из левого пистолета. Серая пуля летит прямо и, словно притягиваясь, попадает в правое бедро грёбаного телевизора сразу после его атаки.  
  
«Дерьмо!!»  
  
«Первый есть!!»  
  
Не торопись, ещё больше десяти секунд. «Валькирия» с копьём наперевес несётся на меня. Мешаешь, вали отсюда, развалюха!!  
Бросаю левый пистолет, из которого выстрелил «Прах к праху». Урона не жду. Если система Шангри-Ла перекочевала сюда... Я верил, что именной NPC последует за ним взглядом.  
  
«Недостаток двуногой ходьбы!!»  
  
Потеря контроля над одной ногой приводит к потере 50% равновесия. Использую эту уязвимость к дерьмовой стабильности и бью подсечкой!!  
  
«Осталось десять секунд!!»  
  
Грёбаный телевизор......... Да чёрт! Всё-таки сбежал! Идеальные действия, спасибо! Тогда сделаю вот так!!  
  
Я вскидываю пистолет, концентрируюсь... и стреляю.  
  
Краткую тишину нарушает эхо выстрела. Грёбаный телевизор понимает, что в его тело ничего не попало, и оборачивается ко мне───  
  
«Эй, куда целишься? «Небесная кара» ГАХ...?!»  
  
Никто не говорил, что я расстрелял все патроны.  
Бросив пистолет NPC, из которого я выпустил последнюю припасённую пулю, я использую Бакумацу Квик Дроу... так называемую «Двухступенчатую Небесную Кару». «Прах к праху», выпущенный из этой стойки, попадает ему прямо в лицо.  
  
«Час суда настал. Будешь молиться богу? Или взывать к дьяволу? Прах к праху, ответ у тебя только один... хех».  
  
Условие выполнено. Две пули, вонзившиеся в грёбаный телевизор, вспыхивают светом.........  
  
Раздувшийся свет взмывает столбом, создаёт световой крест и взрывается.  
\* Бакумацу Квик Дроу:  
 Поскольку по характеристикам мечей они в основном уступали стороне Синсэнгуми, сторона Исин разработала эту технику стрельбы.  
 Она специализируется на том, чтобы всадить пулю любыми средствами, и использует различные методы для обмана противника относительно количества оставшихся патронов. Известны такие техники, как «техника смены», когда мгновенно меняют пистолет в руке на пистолет из инвентаря, чтобы скрыть количество патронов (использовалась Рейдовым Боссом, когда он изрешетил нашего героя), и другие.  
 Также существуют «заманить в место, где заранее спрятано много огнестрельного оружия, и устроить небесную кару изрешечением», «подложить порох, украденный у фейерверщика, в лавку с данго и взорвать определённого игрока небесной карой».  
 Кстати, игрок, устроивший небесную кару в лавке с данго, неделю страдал от непогоды, когда с неба сыпались фейерверки и палочки от данго.