Глава 53  
  
  
  
Вкладывая чувства в мгновение. Часть первая.  
  
\*Наконец-то я добрался до той части, которую задумал с самого начала написания этого произведения. Спасибо всем за вашу поддержку. И впредь прошу любить и жаловать мой скромный труд.\*  
  
Я и сама понимаю, что это не в моём стиле.  
  
«Ха-ха-ха… Трёхзначную сумму вижу впервые за долгое время, наверное. На лечебную траву хватит?»  
  
Когда я в последний раз покупала лечебную траву? Денег тогда было, должно быть, в десятки тысяч раз больше, а сейчас — ни гроша. Но обратно пропорционально этому инвентарь забит до отказа предметами, что говорит о серьёзности её намерений относительно плана.  
  
«…Насчёт того самого предмета (…) тоже наметился прогресс. Осталось только уговорить их двоих».  
  
Когда это началось? Когда эта игра ей наскучила?  
Хоть жизнь и не идеальна, в реальности у неё особых претензий не было. Но вот он (…) был другим.  
Клан, созданный им для игроков-убийц, принёс и ей немало пользы.  
Она жаждала острых ощущений, сравнимых с фейерверком. Краткий миг, но яркий, врезающийся в память — такой стиль игры был её сутью.  
  
«Быть побеждённым и остаться ни с чем — вот истинный шик злодея, а они струсили…»  
  
Когда она впервые нашла то (…), у всех ещё был азарт, страсть к покорению. Но в тот день, когда для игроков-убийц ввели огромные штрафы, клан изменился.  
Избегать риска, стремиться к стабильности. Члены клана, которые раньше смеялись в лицо ненависти со всех сторон и отвечали «А ну, попробуй!», начали уходить один за другим, начиная с третьего номера, который с явным удовлетворением обанкротился после идиотской выходки против охотников за головами.  
Теперь в клане остались одни слабаки, по её мнению, третьесортные и ниже.  
  
«Так-так, как бы их умаслить…»  
  
Она понимала чувства ушедших. Им была не важна слава, добытая ПК. Это был лишь результат. Главной причиной, по которой они занимались ПК, было удовольствие.  
Те, кому нравилась роль злодея; те, кому нравилось сражаться с мстителями, охотящимися за ними; извращенцы, с улыбкой принимавшие страх, презрение и ненависть в свой адрес… Они искали возможности «оторваться» так, как нельзя в реальной жизни, и им не было нужды держаться за свои текущие статы.  
  
«Хм-м… Вроде бы они и так могут согласиться, если просто предложить, но мне нужно, чтобы они выложились по полной, так что придётся их подзадорить».  
  
Те, кто наслаждался самим процессом ПК, ушли, и вместо них клан наводнили мухи, слетевшиеся на мёд, добываемый ПК.  
Поэтому, когда он (…) предложил использовать то (…) почти как механизм, она всерьёз подумывала уйти из игры.  
Почему же она до сих пор играет в «Рубеж Шангри-Ла»? Если бы её спросили, она бы ответила так:  
  
«Потому что я во что бы то ни стало хочу победить то (…)».  
  
Её нынешний образ, полностью погружённой в игру, показался бы крайне смешным тем, кто знал её стиль игры.  
Она, которая без колебаний превращала в ловушку даже важных для игры NPC, теперь ставила всё на кон ради одного-единственного NPC, даже не игрока.  
  
«Следующее полнолуние и новолуние… если считать от них, то нужно договориться о сотрудничестве сегодня-завтра, иначе не успею».  
  
Краски, которой не хватало на картине будущего, нарисованной ею, наконец-то нашлись — последние две. Будут ли это краски или нитроглицерин — неизвестно… нет, скорее всего, нитроглицерин.  
Именно поэтому она подготовила все возможные средства, готовая уйти из игры в случае неудачи. Провал лишит её даже той инерции, что заставляла её заходить в игру.  
На её лице промелькнуло беспокойство. Цель — невиданный ранее сильный враг. Смогут ли они победить его втроём? Словно пытаясь подавить тревогу, мешающую её плану, она хлопнула себя ладонями по щекам и, лёжа на ковре из красных ликорисов, посмотрела на луну.  
  
«Смотри, Сэц-тян. Великая авантюра — пан или пропал. Я поставлю на кон всё, что у меня есть, но я выиграю».  
  
\*\*\*  
  
Сейчас я не Санраку — полуголый тип с птичьей головой. Тот Санраку обновил ориентир в Фосфоши и сохранился/вышел из игры в кровати в Лагонии.  
А сейчас я — Санраку-рапирист, мускулистый усатый денди в доспехах.  
  
«Давненько я здесь не был… Эта атмосфера».  
  
Заходил один раз перед тем, как бросить вызов Феарксо, так что действительно несколько месяцев назад. Ой, опасно. Если хочешь напасть из засады, нужно не просто заходить за спину, но и учитывать угол, иначе вот так и встретят контратакой.  
  
«Так, встреча, кажется, в особняке графа Фаланкса?»  
  
Кажется, это особняк NPC, чья охрана круче, чем у королевского замка. Игроки туда действительно вряд ли сунутся… Но тогда возникает вопрос, как он смог назначить встречу там?.. Ладно, неважно. Сейчас ему нет смысла заманивать меня здесь в ловушку, так что как-то он это устроил.  
Легко убивая (дразня) игроков-головорезов одним ударом, я иду по улицам этого мира… Unite Rounds.  
  
«Добрый вечер! Умри!»  
  
«И тебе добрый вечер. Сдохни».  
  
«Опоа!»  
  
Извини, но в отличие от того мира, где я полагаюсь на скорость атаки на грани смерти, здесь я — убийца, специализирующийся на ударе в уязвимое место отточенной до максимума рапирой. Если есть возможность для одного удара, я обычно убиваю с одного раза.  
В отличие от способа исчезновения в «Рубеже Шангри-Ла», здесь игрок рассыпается пеплом, как догорающий костёр. Я обыскиваю снаряжение безымянного игрока.  
  
«Тьфу… одно барахло. Ну, чего ещё ожидать от бывшего бандита».  
  
В этой игре, где все игроки — ПК, нет ничего постыдного в том, чтобы забивать толпой. Обычное дело — вдесятером забить одного, а потом оказаться в окружении тридцати. И эти тридцать тоже только и ждут возможности прикончить и врага, и союзника заодно.  
  
«Ой, не время для этого».  
  
Привычка мародёрствовать взяла своё, но сейчас не до этого. Так, кажется, сюда…  
  
\*\*\*  
  
«Привет-привет, добро пожаловать, Санраку-кун! Кацо-кун уже здесь».  
  
«О, я последний, что ли?»  
  
Добравшись до особняка графа Фаланкса, я без проблем вошёл внутрь, минуя NPC-охрану. Какими уловками он воспользовался?.. Ладно, неважно.  
Почти идентичная Пенсилгон из «Рубежа Шангри-Ла», разве что полигоны чуть похуже, аватар «Карандашный Воин» встретила меня с улыбкой. Следуя за Карандашным Воином, которая шла по особняку NPC как у себя дома, я попал в комнату, похожую на приёмную.  
  
«Привет, Санраку. Слышал, ты там буянишь вовсю?»  
  
«Да не буяню я. Просто инфу об унике слили, вот это больно».  
  
«Страшно, когда нет сетевого этикета, да?»  
  
А, ну да. Судя по тону Карандашного Воина, меня, похоже, заскринили без разрешения. Ладно, что было, то прошло. Не стоит ворошить.  
ММО — это игра, но и реальность. Нельзя ни перезагрузиться, ни убить процесс. Раз нельзя вернуть прошлое, нужно думать, что делать сейчас.  
  
«Ну так что? Перейдём к делу? Раз уж ты вызвала именно меня и Санраку, это ведь не просто предложение вместе поиграть в ШанФро, верно?»  
  
«Верно. Времени мало, так что скажу прямо».  
  
На вопрос Оикаццо (Модорукацо), который с непринуждённостью хозяина дома закинул в рот чайные сладости, изначально бывшие частью обстановки, Карандашный Воин, всё так же улыбаясь, как ни в чём не бывало, сбросила бомбу.  
  
\*\*\*  
  
«Не хотите втроём завалить Уникального Монстра „Хранителя Гробницы Везермона“?»  
  
«Фа?!»  
  
«Гофу?!»  
  
Честно говоря, я ожидал чего-то вроде «А давайте втроём нагнём клан, состоящий только из хай-левел игроков!», но это предложение пробило потолок моих ожиданий. Я издал какой-то странный звук, а Оикаццо подавился. К счастью, чайные сладости исчезали как объект, как только попадали в рот.  
Будь это реальность, он бы сейчас забрызгал всё содержимым рта. Мерзость.  
  
«Стой-стой-стой, Уникальный Монстр?!»  
  
«Ага. Монстр поопаснее любого босса, которых в ШанФро и десяти штук не наберётся. Один из них — Хранитель Гробницы Везермон».  
  
«Фух… ладно, успокоился. У меня три вопроса».  
  
«Слушаю, Санраку-кун. Как заказчик, я честно отвечу на твои вопросы».  
  
Похоже, она ожидала такой реакции. Карандашный Воин не переставала улыбаться, отвечая на мой вопрос.  
  
«Ну, просто… Зачем? Когда? Каковы шансы?»  
  
«Не слишком просто? Ладно, отвечу по порядку. Во-первых, почему именно вы двое… Тут немного запутанная история, но вкратце — его нельзя победить числом. На самом деле, „Ашура-кай“ собрали отряд из пятнадцати топовых игроков, но их разнесли в пух и прах».  
  
«…Тип, у которого ХП и атака скалируются от числа игроков?»  
  
Предположение Оикаццо совпало с моим. В играх, рассчитанных на мультиплеер, усиление боссов пропорционально числу игроков — это классика жанра.  
А если это Уникальный Монстр… монстр той же категории, что и ночной Лукаорн, то страшно представить, какой чудовищной станет его мощь, если его базовые статы ещё и усилятся от числа игроков.  
  
«И это (…) тоже, но есть кое-что похуже. Ладно, больше информации — после вашего согласия. Далее, когда… Шанс только один. Ночью, сразу после крупного летнего обновления через две недели. Это день „Х“».  
  
Две недели… Кажется, долго, но на самом деле мало. Однако для подготовки времени вполне достаточно. Оикаццо, похоже, это понимал и ничего не сказал. Но главный вопрос — третий.  
  
«Каковы шансы? Я, конечно, всё понимаю, но у меня всего лишь 30-й с небольшим уровень».  
  
«А у меня 25-й».  
  
«Фу, слабак! Вы оба слишком слабые?..»  
  
Я тебе сейчас врежу… шутка. Но если серьёзно, учитывая пример Лукаорна, я не понимаю, почему выбор пал на нас.  
Слишком много народу — он становится сильнее, поэтому нужна малочисленная элитная группа… Это понятно. Но почему именно я и Кацо?  
Да, мы с Кацо оба считаем себя скилловыми игроками, но если собирать малочисленную элитную группу против Уникального Монстра, разве не стоит взять игроков посильнее… например, хардкорщиков (Псайгер-0) с максимальным уровнем?  
  
«Нет, с уровнем всё решаемо. Чтобы справиться с этим демонически сильным воином, нужен не уровень и не топовое снаряжение… а чистый игровой скилл. Именно поэтому мне нужна сила про-геймера (Кацо-куна) и игрошлакера (Санраку-куна)».  
  
«Про-геймер и игрошлакер — как-то не очень звучит рядом».  
  
«Чтобы не портить репутацию про-геймера, отойди подальше, игрошлакер».  
  
Обидно, но не могу возразить профессиональному геймеру!.. Это как положить сорняк рядом с изысканным блюдом, но даже игрошлакер может выиграть у про-геймера в игрошлаке в трёх случаях из десяти!  
  
«Ладно, ладно… Ну так что? Если хотите дополнительную награду, говорите».  
  
«Слишком уж заманчиво звучит. Явно тут какой-то подвох… Санраку, ты что скажешь?»  
  
«Я? Согласен».  
  
«Так быстро?»  
  
Говорят, удача сама идёт в руки. Но для меня сейчас это как если бы удача пришла не только с луком, но и с говядиной, да ещё и сама приготовила сукияки.  
Ведь бой на грани смерти, о котором я так мечтал, сам пришёл ко мне, да ещё и с Уникальным Монстром. Мне всё равно терять нечего, а восстановиться будет не так уж сложно.  
Раз это предложение от Карандашного Воина, подвох наверняка есть… но даже зная это, согласиться веселее (…).  
  
«Хаа… Кстати, а если бы вы вдвоём справились с этим Везер-как-его-там… сколько бы вы потом передо мной хвастались?»  
  
«До самой смерти бы ухмылялся».  
  
«При каждой встрече бы язвил».  
  
«Вот же сволочи… Значит, у меня нет выбора, кроме как участвовать».  
  
Хоть он и говорит так, на его лице нет и тени недовольства. Вот же цундере, наверняка внутри ликует.  
  
«Ну, я так и думала, что вы согласитесь. Вы же те самые идиоты, которые вдвоём штурмовали мой замок, защищаемый восемьюдесятью игроками…»  
  
Карандашный Воин улыбнулась, словно вспоминая далёкие события, и мы с Оикаццо криво усмехнулись. Кажется, это я тогда предложил… «Звучит забавно, давай убьём короля-ассасина».  
  
«Итак».  
  
А вот теперь самое главное.  
  
«Ты ведь ещё что-то скрываешь? Раз уж мы в деле, расскажи и об этом».  
  
На мои слова Карандашный Воин улыбнулась ещё шире.  
  
\* \* \*  
  
\*Типы геймеров:\*  
\*Санраку: Кажется теоретиком, но на самом деле импровизатор, его настроение и игровой скилл взаимосвязаны.\*  
\*Кацо: Кажется импровизатором, но на самом деле теоретик, всегда тщательно готовится и тренируется.\*  
\*Пенсилгон: На самом деле её игровой скилл не так уж высок, она побеждает, комбинируя ситуацию и состояние противника.\*