Глава 68  
  
  
  
Вкладывая чувства в мгновение. Часть пятнадцатая.  
  
Лязг! — раздался звук упавшего на колени. Это точно не я со своей принудительной полунаготой ударился коленями о землю — такой звук не издашь. Снаряжение Оикацо и Пенсилгон, хоть и выглядело прочным, вряд ли издало бы такой тяжёлый металлический лязг.  
Значит, Кирин упал на колени? Но тогда земля бы содрогнулась сильнее. Следовательно, на колени в этом месте упал…  
  
«…………»  
  
«Похоже, это не конец…»  
  
Хранитель Гробницы Везермон опустился на колени и замер. На первый взгляд, это могло показаться шансом для атаки… но очевидно, что это из тех движений, после которых нужно отступить и понаблюдать.  
Подтверждая мою гипотезу, Пенсилгон, убравшая Весы в инвентарь, настороженно поднялась.  
  
«Идёт, вы оба… Вот сейчас начнётся самое страшное».  
  
Кирин, синхронно с Везермоном, тоже замер. Оикацо, который по какой-то безумной причине привязал себя к шее Кирина, судя по всему, был в замешательстве, что было видно даже издалека. Хватит смешить своей позой… напряжение спадает же.  
  
«Даже „Ашура-кай“ в свои лучшие времена добирались до этого этапа лишь однажды. Условно назовём это третьей формой… но тогда они были уничтожены первой же атакой (…) Хранителя Гробницы Везермона».  
  
«Значит, даже ты знаешь только то, что он сделает в самом начале».  
  
Но, с другой стороны, мы втроём знаем, что он сделает в самом начале.  
Первая форма: десять минут боя один на один с Везермоном.  
Вторая форма: появляется Кирин, и приходится сражаться одновременно с Везермоном и Кирином.  
И третья форма, до которой Пенсилгон добралась лишь однажды: Хранитель Гробницы Везермон активирует её, используя «саморазрушение» как триггер, и начинает с атаки по всей площади.  
  
«Ты же говорила, что у тебя есть какой-то секретный план на этот счёт?!»  
  
Пенсилгон рассказывала при планировании, что когда она сражалась с ним раньше, Везермон издал рёв, его броня треснула, и тут же возникла ударная волна. Эта атака по всей площади уничтожила пятерых выживших, включая саму Пенсилгон, хоть они и были истощены. И она сказала, что приготовила контрмеру.  
Извини, но с моими статами даже в защите меня разнесёт. Если ты что-нибудь не сделаешь, нам конец.  
  
«Кацо-кун! Движения Кирина тоже могут измениться, будь осторожен!»  
  
«Понял…!»  
  
Оикацо, исполнявший сложный трюк (в обоих смыслах) — родео на привязанном к себе коне, — залпом выпил восстанавливающее зелье и развязал путы.  
  
«Дальше — неизведанная территория. Приготовьтесь».  
  
«Прохождение с первого раза — основа игр. Я готов с самого начала».  
  
«Тогда хорошо…!»  
  
Пенсилгон достала из инвентаря что-то… зелье? Бутылочку с какой-то жидкостью и без тени страха или сомнения направилась к неподвижному Хранителю Гробницы Везермону.  
  
«А, если это не сработает, разбирайтесь сами, ладно?»  
  
«Эй!»  
  
Мой протестующий крик, треск брони Везермона, которая до этого выдерживала невероятный урон, и бросок бутылочки Пенсилгон в Везермона произошли почти одновременно.  
Дзынь! — с приятным звуком бутылочка ударилась о Хранителя Гробницы Везермона. Не выдержав столкновения с бронёй, которая хоть и треснула, но оставалась прочной, бутылочка разбилась, облив Везермона слабо светящейся голубой водой.  
И Везермон, собиравшийся что-то высвободить — говоря метафорически, войти в анимацию рёва, —  
  
«Оооооо……… Гх?!»  
  
— был принудительно прерван. Из трещин в его броне повалил белый дым, явно от полученного урона.  
  
«Есть, бинго!»  
  
«Что ты сделала?!»  
  
Тело готовилось к дальнейшему бою, а рот требовал объяснений произошедшего.  
  
«В этой игре, знаешь ли, мир и сеттинг — ключ к прохождению. Я всегда думала, что Хранитель Гробницы Везермон — это „киборг, чьё тело механизировано технологиями Эпохи Богов“».  
  
Действительно, учитывая его внешний вид — робот в силовой броне, — а также рассказ Сецуны и SF-сеттинг «Эпохи Богов» в ШанФро, предположение о киборге было вполне логичным.  
  
«Но потом Санраку-кун принёс информацию — не знаю, откуда источник, — слово „полудохлый“. И всё стало ясно… В общем, он, независимо от процесса, по классификации — „монстр-нежить“».  
  
«То есть», — продолжила Пенсилгон, поднимая своё оружие… копьё, которым она владела лучше всего.  
  
«„Святая Вода Святой Девы“, с любовью созданная идолом ШанФро Святой Девой… Достала по тёмным каналам за бешеные деньги. Сильнейшее зелье против нежити. Мощная штука, да».  
  
Святая Вода Святой Девы (двусмысленно)… нет, я ничего такого не имел в виду, честно-честно. Хотя Святая Вода Святой Девы (двусмысленно), продающаяся по тёмным каналам — это же совершенно то самое.  
  
«Я понимаю, о чём ты думаешь, но это не то „то самое“».  
  
«Ты та ещё грязнуля, топ-модель».  
  
«Цветок расцветает прекрасным, впитав и чистое, и грязное… Атаку по площади мы остановили. Дальше — импровизация и для меня!»  
  
Похоже, Святая Вода Святой Девы (двусмысленно) хоть и прервала атаку по площади, но смертельного урона не нанесла. Хранитель Гробницы Везермон перестал корчиться от боли. Броня на его плечах, руках, поясе… отлетела кусками, а из трещин по всему телу, словно кровь, вырвалась энергия в виде голубого пламени.  
Кибернетический образ механического воина мгновенно исчез. Перед нами стоял призрак в голубом пламени, с трещинами по всему телу — само воплощение призрака прошлого. Пенсилгон была готова сражаться с Везермоном, но… эй, посмотри-ка в сторону.  
  
«А-а, как бы это сказать. Ты, конечно, горишь желанием драться с Хранителем Гробницы Везермоном, но лучше помоги Оикацо».  
  
«А? Ну, я и так собиралась поддерживать, но… ха?»  
  
Да уж, у меня под этим (…) такое же лицо.  
  
«Гипотеза об условии победы по времени почти подтвердилась. Скорее всего, лимит — тридцать минут».  
  
Мы посмотрели в сторону. Боевой Меха-Конь【Кирин】 трансформировался в некое подобие доспехов без головы и туловища. Перед ним стоял Оикацо, сбитый с толку, но в боевой позе. Ясно, Везермон должен был войти туда, превратившись в гигантский доспех.  
  
«Даже с наспех полученными статами, сражаться с „Этим“ в полной форме при ограничении уровня — нереально. По крайней мере, ты же понимаешь, что нельзя дать этому гигантскому доспеху, который раньше был конём, соединиться с Везермоном?»  
  
То есть, наша задача на оставшиеся неизвестно сколько минут — не дать им соединиться. Как распределить силы между Доспехом Кирина и телом Везермона? Кого послать на Везермона?.. Пенсилгон наверняка быстро примет решение.  
  
«Похоже на то. Везермон и Кирин, которых я знала, соединялись в подобие кентавра, но в третьей форме, видимо, есть и другой вариант…»  
  
Пенсилгон с горечью посмотрела на Доспех Кирина, который собирался двинуться. Её роль поддержки для нас обоих не изменилась, но кому уделить больше внимания — очевидно.  
  
«………………Санраку-кун, я, конечно, буду поддерживать, но ты справишься (…) ?»  
  
«Положись на меня (…)».  
  
Это не бравада. Я тоже в основном закончил свои проверки, и, что важнее, моя догадка подтвердилась, так что шансы на победу резко возросли.  
Убедившись, что Пенсилгон направилась на помощь Оикацо, я пошёл навстречу призраку в пламени. Хоть я и знал, что он не ответит, я не мог не заговорить. Я отлично вжился в игру, а в такие моменты моя производительность растёт.  
  
«…С тех пор, как Пенсилгон рассказала мне о твоих боевых паттернах, меня мучил один вопрос. „А это не скучно?“»  
  
«…………»  
  
Ясно, держаться, пока сильный враг сам себя не уничтожит. Уворачиваться от клинков, убегать от смертельной угрозы, но не отступать от битвы. Ситуация, похожая на «Оставьте это мне, а вы идите вперёд». Как сюжетный ход — не скучно, даже интересно.  
Но это не роман, не манга и не аниме. Это «игра». Сражается с угрозой, терпит и выживает не какой-то персонаж, а сам игрок. А раз так, то интересен ли босс, с которым нужно «просто держаться тридцать минут»?  
Утверждаю: это чертовски скучно.  
  
Пять минут, может, десять — ещё ладно. Но босс, от которого нужно тридцать минут просто бегать, уворачиваться и терпеть — это дерьмовый геймдизайн. Даже для ивентового боя — дерьмо. Если Уникальные Монстры ставят сюжет выше геймплея, то ладно. Но я верил.  
  
«Топ-игра так не поступит».  
  
Совмещение мира и геймплея. Множество игр провалились в этой настройке, получив клеймо «игрошлака»: «геймплей превыше сюжета, сюжет — дерьмо», «слишком верны сюжету, геймплей — дерьмо», «и то, и другое — дерьмо, чёрт возьми!».  
Но я верил, что «Рубеж Шангри-Ла» сможет совместить и то, и другое на уровне выше среднего. Даже если это Уникальный Монстр, созданный как эндгейм-контент, если он заставляет игрока терпеть двадцать минут, то обязательно должен наступить ход игрока, когда можно будет отыграться.  
  
Именно поэтому, получив от Пенсилгон приказ «собрать снаряжение с упором на выживаемость», я, веря в эту возможность, создал «это». Веря, что обязательно настанет ход, когда я смогу «нормально ударить» Хранителя Гробницы Везермона.  
  
Атака Хранителя Гробницы Везермона, всего окутанного голубым пламенем, даже его катана объята им. Удар сверху вниз, нацеленный мне в голову. Активирую Парирующую Защиту и отбиваю его головой (…).  
  
«………!»  
  
«Круто, да? Я тоже впервые паррирую головой… Тренировался, знаешь ли».  
  
Мой текущий головной убор — не тонкая птичья маска с пронзительным взглядом. Если бы я сделал то же самое в ней, мою голову разрубило бы пополам. «Шлем», созданный Биирак и обретший исконный тёмно-синий цвет материала, полностью закрывал лицо и имел четыре характерных рога. Да уж, бронированный монстр жуко-рогач, выдержать атаку Везермона и не получить ни трещины. Хотя, если так продолжать, он, наверное, разобьётся.  
  
«Боевой Рогатый Шлем【Четырёхпанцирный】. Созданный из материалов Квадрожука, он — один из немногих во всём „Рубеже Шангри-Ла“… доспехов с зоной атаки (…).  
  
Рога и большие челюсти Квадрожука, прикреплённые к шлему, имеют зону поражения. Можно атаковать ударом головой, а можно и парировать им же. Конечно, проще парировать оружием, чем махать головой, но я всё же освоил парирование головой с помощью Боевого Рогатого Шлема【Четырёхпанцирный】.  
  
«Ведь если можно парировать головой………… обе руки свободны».  
  
Боевой Рогатый Шлем, созданный из тяжёлой брони Квадрожука, естественно, весил гораздо больше Маски Птицы-Наблюдателя и был бесполезен в первой и второй фазах, ориентированных на уклонение и выживание. Но, как я и предполагал, в третьей фазе непобедимость Хранителя Гробницы Везермона исчезла вместе с его бронёй в результате саморазрушения.  
  
«Получай мои восемьдесят тысяч марни!»  
  
Раз он готов к самопожертвованию, то и я выложу свой козырь. В бою на выживание от него не было толку, но сейчас я могу использовать его силу на полную.  
Парные клинки, обретшие истинную форму благодаря кролику-якудза, и свиток с навыком, который меня, опытного игрошлакера, заставили купить… нет, который я купил под давлением его улыбки. Раз уж я потратился, он должен быть полезен!  
  
Луна Кролика【Верхняя Четверть】и【Нижняя Четверть】, окутанные призматическим эффектом, рассекают пустой воздух. Везермон, похоже, понял, что лезвия его не достанут, и приготовился к колющему удару… но я заметил, как за спиной Везермона, где никого не должно было быть, исказилось (…) пространство.  
  
«Сзади берегись».  
  
«………?!»  
  
Смертельное Лезвие【Луна в Зеркале Воды】 — очень полезный… и очень неудобный навык, как я выяснил, попробовав его.  
Этот навык при активации создаёт зеркальное отражение зоны атаки за спиной врага. Проще говоря, зона атаки перемещается за спину врага… наверное.  
Но истинная ценность этого навыка не в этом. Если удастся нанести критический удар этой и без того запутанной атакой… можно стереть (…) своё агро (…).  
  
Внезапный удар сзади. Хранитель Гробницы Везермон принял это за атаку нового противника и, насторожившись из-за незаметного удара, полностью переключил внимание с меня.  
Он развернулся, взмахнув катаной, но там никого не было. Это была лишь луна в зеркале воды — иллюзия, сияющая так же ярко, как луна в ночном небе, но не более чем отражение.  
  
«Прости, если шрамы на спине — это позор. Можешь стыдиться вволю».  
  
Навык Пронзание Ассасина, чей урон увеличивается, если враг тебя не заметил или не агрится на тебя. Лезвие Верхней Четверти вонзается в беззащитную спину Хранителя Гробницы Везермона, в трещину, из которой вырывается энергия.  
Разлетаются эффекты, кружатся полигоны. Агро мгновенно переключается на меня. Везермон пытается снова развернуться ко мне, но я, выдернув Верхнюю Четверть, снова окутываю её эффектом.  
  
«Сверлящее Пронзание!»  
  
Лезвие, которое он отбросил, двигаясь по предсказанной мной траектории, прошло над моей головой, пока я приседал. Острие Верхней Четверти, нанесённое ударом снизу вверх, без колебаний вонзилось в трещину в прочной броне.  
  
«Так, бонус, уязвимое место, крит… У тебя ещё осталась неуязвимость к оглушению (суперброня)?»  
  
Спиральный эффект взорвался на рождённой саморазрушением слабой точке (ране). Хранитель Гробницы Везермон впервые за весь бой вошёл в анимацию оглушения.  
  
«Отыграюсь за всё!»  
  
Дальше — мой ход. В отличие от первой и второй фаз, когда он не реагировал на атаки. Мой ход, который я ждал двадцать минут… Готовься, Хранитель Гробницы Везермон, я забью тебя до смерти!  
  
«Фу-ха-ха-ха-ха-ха-ха-ха-ха-ха!!»  
  
На пике азарта я ударил пошатнувшегося Хранителя Гробницы Везермона Угнетающим Пинком и громко рассмеялся.  
\* \* \*  
\*Наконец-то раскрывается схема прохождения Хранителя Гробницы Везермона:\*  
\*Первая форма: Везермон один, ограничение уровня и нечестные атаки, но постарайся увернуться (сердечко).\*  
\*Вторая форма: Призыв Кирина, если не запрыгнешь на спину коня и не начнёшь родео, начнётся игра в боулинг (улыбка).\*  
\*Третья форма: Я убью тебя (атака по площади с самого начала).\*  
  
\*Кстати, только в третьей форме по нему начинает нормально проходить урон. До этого, в первой и второй формах, у него постоянная суперброня и снижение урона. Сверхнечестная броня, которая превращает даже максимальный урон героини в пшик.\*