Глава 750  
  
  
  
Закат. Часть четвёртая  
Обновление от дрожащей чихуахуа.  
─── В мути и хаосе я уже ничего не понимал.  
  
◆  
  
Неизвестная Голдунина умерла. Вывод из всего произошедшего в основном сводился к этому. Но то, что произойдёт после(・・・), — совершенно неизведанная территория…!  
  
— Фу-фу-фу-фу-фу-фу!!  
  
Чёрный яд, растекающийся у ног хохочущей Боссдунины, пополз вверх по её ногам и распространился по всему телу. Большая его часть впиталась в тело, но часть впиталась в одежду, окрасив её в угольно-чёрный цвет.  
  
— Ха, траурное платье?  
— ………  
  
Плохо дело. Раньше она хоть как-то реагировала на провокации, разговор шёл, но сейчас Боссдунина, похоже, вообще ни на что не реагирует. Нет, судя по тому, что взгляд направлен сюда, слышит она, наверное… Ого, Драконья Змея несётся.  
  
— Хоп… па!  
  
Непонятно, по какому принципу, но Драконья Змея может не врезаться в землю при сильном ударе, а погружаться в неё, как в воду. Если обращать внимание на такие мелочи, то боссов вообще не пройти, так что принцип не важен. Важно то, что эта атака состоит из двух частей, включая выпад из-под земли… Но!  
  
— Не останавливаться на полпути — это просто ухудшенная версия Грязекопа (Маддиг), если не считать размеров…!  
  
Ах, ностальгический сом-акула-крот. Вспоминая тебя и ту сверхдерьмовую птицу (Токсик Игл), возможно, именно благодаря опыту с вами я и пошёл по пути трёхмерной мобильности.  
Однако сейчас из-за «Перевёрнутой Позиции» я не могу бездумно спамить навыками. Но благодаря особому состоянию Избыточной Передачи (Оверфлоу) я могу поддерживать определённую скорость и без навыков.  
Прикинув примерную зону мгновенной смерти по размерам Драконьей Змеи, я отпрыгнул, и в следующее мгновение гигантское тело Драконьей Змеи, пробив землю, пронеслось передо мной, взмывая вверх, как дракон… Чёрт, сейчас на меня нападают две свободные Драконьи Змеи, и плюс к этому нужно как-то справиться с главной Боссдуниной?  
  
— Ну и… что делать?  
  
Честно говоря, просто сбежать отсюда — проще простого. Человек второго типа (игрок) после смерти возрождается в последней точке сохранения. Если меня убьёт Боссдунина, то, скорее всего, будет какой-то штраф или «Проклятие (Маркировка)», но если нужно просто умереть одному, то достаточно сильно прикусить язык.  
Но это лишь способ «сбежать с поля боя только игроку». Все присутствующие здесь игроки — вместе с «заключившими контракт НПС (Голдунинами) и их родственными мобами (змеями)». Если нужно спасти и их тоже, то сложность возрастает в разы.  
  
В моём случае ещё ладно. Стелс Сэмми-тян-сан — высочайшего уровня. Он проходит и тепловое обнаружение, и обнаружение по запаху, так что, если ей удалось сбежать с Вимп, она должна где-то прятаться… По крайней мере, вероятность того, что её будут целенаправленно искать, невелика.  
Далее — Голдунина, которая была с Огастой, «Нине». Она сейчас съёжилась и выглядит так, будто вот-вот расплачется, так что как боевая единица она почти бесполезна. Но её отличие от других — размер её родственника……… Если та маленькая змейка, которая время от времени высовывает голову из-под её одежды, размером с обычного полоза, — это её родственник, то её «общий вес» — это вес миниатюрной девочки.  
  
— …………  
  
Проблема……… в Голдунине «Госпоже (добавлять „сама“?)», с которой заключил контракт Сию-си, и её родственнице — двуглавой змее размером со средний грузовик. Способ спасти её только один — отразить атаку Боссдунины……… Понимает ли это Сию-си?  
В мире полно ситуаций, когда нужно пройти через плохую концовку, даже если придётся ударить красивую девушку. Если бы она приняла чудовищную форму, можно было бы без колебаний ударить со всей силы, но Боссдунина пока не собирается превращаться в гигантского монстра-ламию.  
  
— Сколько можно тупить, Сию! И Огаста! Если мы здесь проиграем, то эти двое станут следующей закуской(・・・)!!  
— !  
— Т-точно…!  
  
Мне бы самому побыстрее разобраться с Драконьей Змеёй, которая ползает по кругу, окружая всех присутствующих…! Ситуация настолько невыгодная, что уже смешно становится. Веселье только начинается………!!  
  
◇  
  
Знаете ли вы способ всегда побеждать? Нет, точнее, не способ побеждать… а способ никогда не проигрывать(・・・・・・・・・)?  
  
Она знает. Поэтому до сих пор побеждала.  
  
— …ЧёрТ, и наМ не сбежатЬ.  
— Всё в порядке, Исна-тян. Не нужно убегать. Так что тихо… ладно?  
— Кех, каК всегда, в такиЕ моменты тЫ спокоен.  
  
Поражение — это то, что находится дальше всего от победы. Это клеймо, которое ставят на того, кто отдалился от победы дальше всех, после того как «непоколебимость» победы рухнула и его собственная жизнь оказалась в опасности.  
Значит, если держаться подальше от опасности и продолжать сохранять непоколебимую стабильность, то поражение никогда к тебе не приблизится.  
Она поняла эту замечательную истину(・・) ещё в начальной школе и с тех пор придерживалась этого принципа как в реальной жизни, так и в играх.  
  
Избегать рисков до предела, сохранять преимущество и забирать только самое лучшее.  
Возможно, кто-то называл её стервятником. Но она от всего сердца, без тени сомнения, отвечала:  
  
─── Сытый стервятник всяко лучше гордого, но голодного льва, верно?  
  
— Понимаешь? Если мы с Исна-тян объединим усилия, то даже змея-монстр нас никогда(・・・) не заметит. Да? Ведь так всегда было? Да?  
— ………  
— Просто умерев, ты потеряешь только оружие, которое держишь в руках, верно? Значит…  
  
Добить «его», находящегося на последнем издыхании, самой.  
В углу круглого поля боя, окружённого Драконьей Змеёй, Хиираги, игрок с самой высокой греховностью (кармой) среди всех игроков, с абсолютным чувством безопасности наблюдала за полуголым игроком, носящимся с чёрными молниями.  
Избегать рисков, продолжать сохранять преимущество.  
Скажем иначе?  
Переложить тяжёлую работу на других, а самой забрать только самое лучшее.  
Так и скажем.