Глава 24 Юнион Джек

□ Прошлое, Люциус Холмс

Хоть я и зашел в Infinite Dendrogram, почему-то, опять оказался в кабинете. Только вот, этот выглядел постарше отцовского. Можно сказать, что в таком мог работать мой прадед.

— Привееет, доброо пожаааааловать!

И там был говорящий кот.

— Меняя зовуут Чешир, AI менеджер… чтоо-то случиилось?

Я пристально взглянул на него, и почувствовал что-то неестественное.

Благодаря своему обучению, я немного по-другому смотрел на мир. Не так как обычные люди, и даже не так, как родители. Если наблюдать за людьми — можно разглядеть неявную истину в их словах, а также то, что они пытаются скрыть. Также можно понять, о чем думает человек на самом деле. Для более точного анализа нужно смотреть собеседнику в лицо, но так я буду уверен в своей правоте. В случае с уже знакомым человеком, я смогу читать мысли в 99 из 100 случаев. Если же приходится иметь дело с незнакомцем, так же как и в случае с животными, я как минимум могу прочесть их чувства.

Но вот с Чеширом это не работало. И проблема не во мне или в нем. Мне казалось, будто смотрю на притворившееся котом… что-то неживое, что-то за пределами человеческого понимания.

— …хотя с AI менеджером так и должно быть. Верно?

— Извиниите, с вами всее в поряядке? — спросил кот, не понимая что у меня на уме.

— Все нормально, я Люциус Холмс. Приятно познакомиться.

Дальше мне провели туториал. Следующим было создание персонажа…

— Имя оставляяете как еесть?

— Так разве нельзя?

— Мооожно, но совееетовать не могу.

"Тогда нужно другое имя…" подумал я и перед глазами появилось кое-что из отцовского кабинета. Это была шахматная доска. Там была всего одна фигура, она стояла так, будто только что поставила шах исчезнувшему противнику. А именно Ладья — по-английски Rook.

— Ну-у, тогда остановимся на "Люк* Холмс".

Шахматы — это воспоминания об отце. Взять имя оттуда — неплохая идея.

— Океей, океееей. Тепеееерь внешний виид.

Его я не трогал. Было бы неудобно менять телосложение, с которым на протяжении многих лет прошел сквозь огонь и воду. Поменял только цвет волос с унаследованного от папы золотого, на мамин — серебристый.

И вот игра начинается. Напоследок Чешир объяснил, что в этом мире я полностью свободен. Могу делать все, что захочу. Раскрывать тайны игры или воровать секреты. Просто наслаждаться игрой или же жить ею. Все это станет для меня хорошей практикой — наконец-то научусь принимать собственные решения.

◇

Первый день в Infinite Dendrogram. С камня в левой руке вылупился Эмбрион и так появился Вави.

— Привеетик, приятно познакомиться, Люк!

С самого начала она была такой, как сейчас. Единственное что меня потревожило тогда, так это почему именно Вави оказалась моим Эмбрионом? Если я не ошибаюсь, они подстраиваются под жизненный опыт и личные качества игрока. И на этот вопрос, почему у меня появилась именно Вави, я до сих пор не могу найти ответ.

◇

Второй день в Infinite Dendrogram.

Я заметил кое-что касательно навыков. То, что называют скилами в этом мире — у меня до сих пор не было. Но при этом то, что умел в реальном мире, я умел и здесь, дополнительно ничего не изучая.

Потом я узнал, что с моими навыками есть схожая ветка скилов - Анализ Мыслей. Но подозреваю, что даже изучив ее, можно получить столько-же прока, как если бы умел это в действительности. Я ведь и дальше все понимаю, даже в Infinite Dendrogram. В отличие от игры

за экраном, вся мимика и действия игрока здесь дублируется аватаром, так что есть где разгуляться. Поэтому я и дальше могу читать других как открытую книгу.

Перед тем доверять кому-то или нет, я хорошенько присматриваю за тем, что он делает и думает на самом деле. Показное лицо и скрытая душа. Часто встречались люди, которые показывали себя хорошими, но на самом деле черны внутри. Хотя это еще можно понять. То, что намерения отличаются от показных действий — это нормально. Но вот когда с виду добрыми намерениями пытаются нанести вред, то это уже другой разговор. Несколько раз я уже встречал пытавшихся заманить меня в ловушку. Так что, теперь я никому не доверяю, всегда сначала читаю мысли. И поэтому я, честно говоря очень удивился, встретив Рей-сана.

Сначала его исцеление. Тогда я еще был совершенно зеленым в Infinite Dendrogram, и не имея даже первоначальной специализации, немало намучился. Но благодаря Рей-сану все обошлось. Хоть я этого и не показывал, но во время разговора с ним после сражения — я был ошеломлен.

У него не было даже намека на отличия в намерениях и действиях.

Мне это казалось странным. В Infinite Dendrogram скорее была нормой ровно противоположная ситуация. Как не крути, а Infinite Dendrogram - игра. Это естественно иметь разницу между играющем свою роль аватаром и игроком в реальности. Вот только Рей-сан не пытался ни выглядеть добрее, не прикидывался персонажем игры или фильма, и не пытался скрыть какой-то комплекс с реальности. Поначалу я даже начал думать не подпортились ли мои навыки здесь. Тогда я и решил… я хочу понять его загадку.

И смог понять я ее довольно быстро. Поговорив с ним, опять встретившись и сражаясь вместе. И в битве с гоблинами и Гардрандой до меня снова дошло.

Рей-сан действительно был самим собой.

Прямолинейный, без какой-либо двуличности. Хоть и понимает умом, но в душе он не ощущает разницы между игрой и реальным миром. Решимость в бою с ордой гоблинов или Гардрандой — была не поддельной. Грусть и печаль за утраченными детьми в стычке с бандой Гузмейз — тоже были искренними. Гнев к Франклину который пылает в нем… настоящий. Здесь он не играет за Рея Старлинга. Он им живет и всеми силами идет на пролом… здесь и сейчас. Отлично осознавая, что должно быть сделано, он принимает правильные решения, и идет к цели. Ему плевать, насколько это будет сложно или даже невыполнимо. Прямолинейно, относясь серьезнее к этой игре чем кто-либо другой… он живет. В отличие от колеблющегося меня, он всегда прислушался к своему сердцу.

"Ведь потом послевкусие будет плохим".

Используя эту фразу как слоган, Рей-сан постоянно делал так, чтобы потом не сожалеть. И я хочу поддержать такого Рей-сана. Хоть и не могу ничего сказать о своем будущем, но я всем сердцем хочу помочь смело идущему против любых трудностей Рей-сану. Да. Я хочу сражаться здесь, в Infinite Dendrogram вместе, помогая ему. И поэтому…

□◇◇◇

□□ Сутенер Люк Холмс

— Здесь… я вас и прикончу — когда молниеносные размышления пронеслись в голове, я струсил с себя обломки стены, встал и сказал Юго в Магомехе и его Эмбриону — Кокитосу.

"…как на Сутенера, очень уж ты крепкий. Получив такой удар, поднялся как будто ничего и не произошло"

Не могу не согласиться. Даже я не рассчитывал на вероятность выживания больше 30%, но урон получен мной был на удивление низким. И дело здесь было, скорее всего… в правой руке Магомеха. Если присмотреться — все станет на свои места. Металлическая рука под ледяной броней была просто в ужасном состоянии. Урон от Месть Моя Рей-сана. Это из-за него упала изначальная сила механизма, вместе с уроном, который я должен был получить.

— …извините, но мне пока рано проигрывать.

"Хм, кто знает. То, что ты не умер от первого удара, не значит, что переживешь второй. К тому же…"

Я отлично это понимаю. Все та же заморозка дошла уже до шеи. И то что я сейчас выжил было редкой удачей.

"Адские Врата обязательно истощат твое тело"

— Похоже, что так. Вы мне поставили королевский** шах своим навыком — сказав это, я замолчал, решив привести дыхание в порядок, после чего заявил ему о своей догадке — ведь я тоже убил несколько человек на центральной площади.

"…что ты несешь?"

Всего лишь маленькая задержка в его ответе… этого было достаточно, чтобы я убедился в своей правоте.

— Этот скил ведь так работает, верно?

Именно, гипотеза подтвердилась. Открыв меню, я показал его Юго и продолжил подтверждать свою догадку. Я показал ему то, на чем и обосновано мое предположение.

— Боевые записи, дополнительная информация, счетчик убитых врагов. Врата Ада наносит

урон в зависимости от количества убитых сородичей, или я ошибся?

Счетчик убийств Там была нежить, демонические звери, магические птицы, демоны, элементали, злые духи, люди и так далее… все те, кого игрок убил за свою жизнь в этом мире.

— Количество убитых сородичей… это и символизирует предательство вашего ледяного Ада Кокитоса, и является тем, что распределяет урон от навыка.

"…."

— Количество убитых людей - 7. Понятно. О, и правда, мое тело за раз покрывалось льдом примерно на 7%.

Я также мог посмотреть на счетчик уничтоженных сородичей Одри. Ее вид - Магическая птица, а вчера мы хорошенько поохотились на них. А точнее 58 штук. Вот и прояснилась причина заморозки больше чем на половину за раз. До сих пор, счетчик под демоны или драконы был равен 0… вот и получается, что на Вави и Мэрилин ничего не действовало. И теперь…

Количество побежденных в сферах как на арене, тоже входит в подсчет. И, получается, что все господа здесь имеют на своем счету более 100 человеческих жизней. Это касается практически всех мастеров в этом городе. Ведь они пришли в Гидеон именно для участия в боях на арене.

— И да, насчет интервала в 13 секунд. Там ведь то же самое, да?

Между атаками было время пока меня лед меня не трогал. Другие мастера превратились в глыбу с первого раза.

После этого я выложил свои предположения насчет особенностей навыка Врата Ада. Каждые 13 секунд с X% вероятностью замораживает X% тела цели. X — это количество убитых особей того же вида, что и цель.

— Я ведь не ошибся?

Другими словами, каждые 13 секунд с вероятностью 7% лед покрывал 7% моего тела. А если счетчик превысит 100… со 100% вероятностью 100% тела будут во льду. Можно сказать, даже… этот скил игнорирует сопротивление цели. Не может быть, чтобы ни у кого не было сопротивления к холоду. Получается, можно заморозить противника, даже если его тело окутано огнем.

— С таким скилом… не странно, что вас оставили около этих врат. В Гидеон Мастера королевства съезжаются ради поединков. Что и делает их идеальными противниками под ваш

навык.

Неважно сколь сильным или опытным будет враг… этот навык заморозит его, обратив заслуги в недостаток. Ледяной Ад замораживающий предателей, убивающих себе подобных.

"…поразительная дедукция, но это еще ничего не значит. Просто факты наложились удобным образом, но доказательств твоей теории нет."

— Аха-ха, ваш голос — лучшее доказательство. Вы совсем не умете врать.

Настолько, что даже не видя лица все понятно.

— Поэтому я вас и ненавижу.

И я ни капли не врал.

"Я это уже слышал. Но почему "поэтому"? Каким боком, то что я плох во вранье, может быть причиной? Тебе больше по душе вруны?"

— …эх — непроизвольно вырвался у меня вздох.

Он все еще не понимает… . Или наоборот, как раз все понимает.

— Я не могу сказать, что мне нравятся люди, которые умело врут… но точно противны такие как вы, что выставляют свою растерянность и отговорки на показ.

"…что?"

Может сказать ему уже? Если слишком спровоцировать, то время… хотя нет, в таком случае лучше говорить немного строговато и подольше. Кажись он из тех, кто злится только после того как дослушает собеседника до конца.

— Вы, как и Рей-сан, считаете эту игру не виртуальной реальностью, а настоящим миром. И при этом… до чего же противно.

"…противно?"

— Присоединившись к затее Франклина, вы отыгрываете предвестника трагедии… делаете все это… и мне противно слышать ваши оправдания. "А что мне было поделать?", "У меня не было другого выбора" — только и твердите, как и в голосе, так и в поведении. Вы решили, что выхода все равно нет, и цепляетесь за это, как за отговорку. Но при этом, презираете сами себя. "Что

же я за изверг?" — не перестаете задавать себе этот вопрос, продолжая придумывать отмазки за отмазками. Как же отвратительно! А потом вы взяли и сразились с Рей-саном. Меня просто тошнит, когда вижу, как всецело затерявшись в своих сомнениях, вы тянете за собой на дно и его. Меня воротит от того, как вы все не перестаете винить себя в разнообразных грехах, полностью погружаясь в ничтожное самобичевание. Противна мне и ваша глупая, чрезмерная драматичность. А-а-а, блин, как же вы отвратительны! — закончил я, вылив все негодованием на его счет.

Начав говорить, я и сам не заметил, как взбесился. Но уже не смог прекратить бурный поток слов.

— И этот дизайн, как ходящая церковь — полнейшая безвкусица! Я закончил!

"Уб-люд…" — похоже мои слова отобрали у него дар речи. — "убь…убь…"

…вот и конец пришел. Ну тогда еще напоследок.

— Черт подери… потерявшись в жизни, опьянели от наигранного трагизма вокруг… и это ваше наивное желание найти себя только ухудшает все — и противно, и выводит меня из себя.

— Вы слишком затерялись, барышня — сказал я фразу, что заготовил на остаток.

"_____"

Среагировав как курок, белоснежный Магомех дернулся. Вмиг робот бросился ко мне, теперь она сможет достать меня клинком. Сейчас на бегу будет бить кинжалом. Предположительно через 3 секунды я от головы до ног буду разрублен пополам. Эта атака не то, что можно отразить защитой Лизы, да и времени уклоняться у меня нет.

Хотя самой необходимости уклоняться тоже. Зарядка уже закончена.

— Юнион Джек!

Чтобы произнести это, и двух секунд не требуется.

To be continued

Ладья на английском звучит как rook, что на японском будет иметь похоже произношение что и Люк

Автор соединил два понятия. "□□" взятое с сеги(японские шахматы) и "шах" взятый с шахмат. □□ ((oute) - можно перевести как "королевская рука") имеет два значения. Первое - ход которым вплотную подбираются к королю (главная фигура) и угрожают убрать его. Второе - близость к победе. Ситуация где от победы отделяет буквально один ход.

Last updated 2018-09-14 09:11:42 EEST

http://tl.rulate.ru/book/6607/257356