

□ Объединение городов Кардина, Игорный город Гермаинэ

Больше 90% территории страны Кардина захватила пустыня и сухие степи. В пустыню обратилась земля что не знает влаги с древних времен, а иссохшие всего несколько сотен лет назад территории пока еще находились в виде степей. Оставшаяся даже не десятая часть страны это оазис и зеленые земли вдоль рек, что берут начало еще у "Горного Хребта Суровых Зим". Все города Кардины базируются в этих живых регионах.

Игорный город Гермаинэ один из них — полис, созданный в зоне оазиса. И как и говорится в названии, город этот был переполнен азартными играми. Легко представить, если вам известно место с названием "Лас-Вегас".

В зависимости от инвестора, игорные дома выглядят совсем по-разному. Так как в Кардину проникают торговцы и организации со всего мира, игорные дома, что работают под их началом, тоже фундаментально отличаются. Игровые дома относительно профессионального, высокого класса были созданы торговцами из Королевства. Те же что выделялись упором в искусство и развлечения — финансировались торговцами из Легендарии. А этот, как говорят на Земле "в азиатском стиле" дом на виду у всех, с украшением в виде дракона, что сразу же бросается в глаза — принадлежит Коуга. На вывеске написано... если перевести на японский: "Мираж". Хоть этот игровой дом и финансируется организацией из Империи Коуга, но не торговой... хотя, в каком-то роде они тоже торговцы.

Этим заведением управляет организация, которую называют мафией Коуга.

Насилие, жадность, деньги... такие организации рождаются в скрытой от посторонних глаз части Империи. И лучшая из них открыла игровой дом в Кардине. Впрочем, это не редкость. Кроме них свои заведения держат и пиратские группировки из Великой Валуа, и вампиры из Легендарии. Не только в Гермаинэ, по всей Кардине ходят грязные деньги. Наоборот, для правительства Кардины это "клиенты", а их деньги: "официальная прибыль". До тех пор пока они исправно платят налоги, правительство мало интересуется кто и какое заведение открывает. Естественно, в подполье появляются и такие, что отказываются платить налоги. Но даже это не проблема. Ведь такие умники не доносят деньги назад в свою страну, а умирают, скитаясь по пустыне. Не получив проводника они блуждают до смерти, либо приходят в области обитания монстров по лже-картам, а иногда их просто уничтожают люди, что специализируются на проблемах с подпольем. Бывали случаи, когда среди неплательщиков попадались и такие, что пытались нанять неофициальных проводников и пройти через пустыню. Вот только проводники эти оказывались подосланными агентами Кардины... и загоняли негодяев в логово червей класса чистокровного дракона. Как бы не обернулась судьба неплательщиков, в конечном итоге они теряли и жизнь, и капитал. А оставленные ими деньги подбирала Кардина. Такая была разработана система. Если такая судьба вам не по душе, то платите налоги как положено и пользуйтесь услугами официальных проводников, таково было неофициальное послание правительства Кардины подполью.

Если есть деньги — все прощается. Если денег нет — все теряешь. Вот такая страна — Кардина.



А теперь вернемся к игровому дому мафии из Империи Коуга "Мираж". Не только извне, внутри тоже все было в стиле Империи. На Земле сказали бы, что это китайский стиль. Но вот игры, что проводились здесь, если уже и делить, то больше западного типа. Рулетка, Покер, Баккара и тому подобное... почти все здесь привычно для мастеров. Девушки в коротких платьях (будто в китайском стиле), специально подчеркивающих красоту стройных ног, разносили на деревянных подносах алкогольные напитки для играющих посетителей. Некоторые наблюдали за этими официантками с наслаждением. В специально отведенном месте для еды, были посетители, что просто наблюдали за тем как играют другие, а также за порхающими по залу официантками. И как закуску к этому зрелищу, тратили выигранные за сегодня деньги на напитки.

В углу этого пространства находился один странный на вид человек. И из-за своего странного вида на него обращали внимание окружающие. Впрочем, может он и не выглядел так уж и странно, просто совсем не подходил этому месту. Одевание его было не то военным, не то пиратским, и стиль при этом не был ни Кардинским, ни Империи Коуга. Кроме того, все обращали внимание на его лицо. Оно было красиво... но почему-то очень печально. Смотри на него, все женщины, независимо от возраста, испытывали сострадание. Вот только люди с хорошей наблюдательностью могут заметить, что хоть это и мужчина, в его поведение скрывается что-то женское. Кроме того, следует обратить внимание на активно поедающую миндалевое тофу белую девушку рядом с ним. Одним словом, бывшие члены "Треугольника мудрости" Юго Лессепс и его эмбрион Кюко сильно выделялись на фоне атмосферы этого заведения.



□ Старший пилот Юго Лессепс

— Хм... — вздохнув, я задумалась, — почему все так обернулось?

Чтобы расширить свой кругозор, я решила направиться в противоположную от Империи Драйф часть материка — Тенчи. Так что ничего странного, что по дороге мы попали в Кардину. Но... Почему я должна сидеть в игровом доме? Почему я должна ждать в таком месте?

— Вообще-то я несовершеннолетняя.

"Я" — то-есть пятнадцатилетняя девушка в реальности, уже по края переполнена этой атмосферой андерграундового азарта. Если самоконтроль даст слабину хоть на на миг — расплачусь. Но мне все еще удастся удерживать свои чувства в виде обычной печали на лице второго "Я" — Юго Лессепса. Ведь если расплачусь сейчас, привлеку еще больше внимания.

— Юго, оказывается плакса. Интересно, даже в таком состоянии, красивое лицо привлекает женщин вокруг. — Проговорила Кюко в своей, как всегда, монотонной и безэмоциональной

манере.

Ешь свое миндалевое тофу. Молча.

— Да-да. А, кстати, если, не хочешь столько внимания, может следует, сменить одежду? — Сказала Кюко также монотонно, указав на форму "Треугольника мудрости" — костюм пилота.

А что я могу поделаться? С одежды у меня только такие костюмы есть. Я обратила на это внимание уже когда в пустыне была, а потом... не было одежды какую можно было бы купить. Я ведь потратила почти все деньги на замену деталей. Неприличные цены на оригинальные детали "Треугольника мудрости" в Кардине оказались еще больше, чем плата за информацию. А на оставшиеся деньги купить здесь эффективный, и при этом не выделяющийся в Кардине костюм пилота не получится.

— ...может, просто, забыть об эффективности?

Закажи себе добавки миндалевого тофу и сиди молча.

— Я не Немезида, мне одной порции достаточно.

—

Услышав имя Немезиды, я вспомнила старого знакомого. Рей, хоть мы и стали под конец врагами, интересно как ты сейчас? Сделал ли ты что-то с отрезанной в бою со мной правой рукой и потерянной во время победы над сестрой левой? Хотелось бы встретиться и поговорить... Правда не для того, чтобы просить прощения.

— Точно, когда плохое настроение, тебе следует, входить в свой образ, как во время общения с Реем.

— ...нет, в последнее время поддерживать этот образ становится все труднее.

Возможно из-за того, что разрешилась натянутость моих отношений с сестрой, но отыгрывание роли Юго Лессепса больше не казалось мне такой хорошей идеей.

— Аа, тебе в том мире уже 15 стукнуло, вот и, закончился период, детских дурачеств.

— Ты не права, это не дурачества.

— Э? Не смотря на то, что ты, ведешь себя как, красавчик-феминист, при этом повадки

противные, и это "хм" постоянно?

— Юго Лессепс это не порождение детских фантазий.

— "Леди. Мы сотрем ваши слезы. Я клянусь, завтра утром вы будете улыбаться."

— Ты могла бы не цитировать мои фразы? Еще и из режима монотонности ради этого вышла!

И вообще, ничего в этой фразе чудаческого нет! Хорошие слова! Хотя я сама их и придумала.

— Аа, блин... кто же мог подумать, что меня будут упрекать насчет моего поведения. — высказала я свое негодование Кюко, и тогда она проговорила улыбнувшись:

— Ну что, расслабилась?

— Э?... Ну да...

Обратив внимание на свое состояние я поняла, что недавнее давление от здешней атмосферы исчезло, и на душе у меня стало значительно легче. Получается мой едкий и безэмоциональный эмбрион затеяла весь этот разговор, чтобы отвлечь меня.

— Кюко, спа...

— Что-ж, оставим это. Потом я добавлю полученную сегодня о тебе информацию в отчет и покажу.

— ...Кюко, все ты испортила.

Ну ладно, хоть она и заставила меня пострадать немного, на душе действительно стало легче. Так, с улучшенным настроением, я продолжила свое ожидание.

— Кстати да, что там сейчас происходит?

Сидя на площадке для игры, я взглянула в один из углов игровой залы. Отсюда мне открывался вид на рулетку. Будто такая же, что и в реальности: цифры от "0" до "36", черные и белые, а также "0" выделенный особым цветом — в общем рулетка европейского типа. Да, такая же как и в реальности.

— Если вспомнить...

Сестра считала, что такие игры были преждевременно внедрены разработчиками с конкретной целью.

□◇

Сестра придерживалась теории, что Infinite Dendrogram это результат созданной с нуля виртуальной симуляции жизни. Я засомневалась в таком предположении, так как для развития цивилизации на Земле ушли тысячи лет, но сестра заявила, что если симуляция началась во времена войны, то это возможно. Также она добавила:

— Да и если предположить, что все это множество деталей спроектировано и специально запрограммировано, то у разработчиков точно крыша съехала.

Мне оставалось только согласиться.

Но вернемся к азартным играм. Рулетка и карты, а также разнообразные настольные игры, в которые не играют в казино... все что хорошо известно в реальности, в Infinite Dendrogram уже есть. Также много привычного есть в кухне и подобных вещах. Вот только что Кюко ела миндалевое тофу. Оно здесь существует, причем под названием "миндалевое тофу". Сестра считала, что это одна из задумок разработчиков. То-есть, они решили внести в этот мир такие вещи, чтобы мастера не перевернули здесь все с ног наголову, сделав слишком много открытий. Так они предотвратили возможность огромного заработка на невиданных тианами играх или блюдах, а также резкое изменение местной культуры. Если бы Infinite Dendrogram слишком сильно отличалась от реального мира, нашлись бы "предприниматели", пытающиеся распространить веселья и блюда из нашего мира. И если бы среди них кто-то на этом хорошенько заработал, то бишь "достиг успеха", мастера начали бы имитировать в игре вещи из реального мира все больше и больше. Так считала сестра.

— Разработчики побоялись, что из-за этого главные принципы созданного ими мира могут сместиться.

Я заметила тогда, что в Infinite Dendrogram ведь все равно есть полная свобода действий.

— Да, есть, — ответила она, — небольшая добавка к выращиванию эмбрионов.

Разработчики хотят, чтобы мастера развивали эмбрионов — считала сестра. Смеясь, она говорила:

— Даже без этого, Infinite Dendrogram слишком особенная. Ха-ха, чтобы заработать денег такого не делают, точно можно было бы и что-то попроще выпустить.

После этих слов она рассказала мне свою теорию.

— А если предположить, что есть какая-то цель кроме дохода, она должна достигаться чем то таким, чего нет в других играх. А то, чем разработчики заставляют заниматься каждого мастера, и чем эта игра принципиально отличается от всех других — эмбрионы. И тогда я подумала, а не может ли быть, что этот мир создан исключительно для того, чтобы выращивать эмбрионов? Хм? Ты думала, главное отличие Infinite Dendrogram от других игр это реалистичность мира? Кто знает? Я так не думаю. У меня есть причины так считать, но объяснения займут слишком много времени, давай оставим это на позже. Так вот, я почти уверена, что эта игра создана с целью заставить игроков развивать эмбрионов. Более того, скорее всего их интересуют именно Высшие эмбрионы, как мой Пандемоний. А может и следующая ступень эволюции... в общем, это сейчас не важно. Хм? Не понимаешь как это все связано с нашим разговором о настольных играх? Да чего ты, если все подряд начнут имитировать вещи из реальности в поисках финансового успеха, это превратится в игру о торговле. Кто будет развивать эмбрионов в такой примитивщине? Вот они и уменьшили разницу в культурах преждевременно, чтобы мастера не отклонялись от запланированного пути. Сделали все, чтобы в этом мире не происходило никаких "прорывов" за счет обычного производства.

Теория сестры базировалась на ее предположениях. Но мне кажется, что у нее также есть какие-то еще, более основательные, неизвестные мне основания так полагать.

И в ответ на ее легкомысленные рассуждения о не желании разработчиков, чтобы мастера делали какие-либо "прорывы" я не могла ответить просто "понятно".

— Этот прорыв... ты ведь совершила его, не так ли? — был мой ответ.

Человекоподобные роботы — в Infinite Dendrogram она реализовала концепцию из реальности. Разработчики явно не ожидали именно такого "прорыва". Так и получилось, что сестра стала "предпринимателем" и при этом "достигла успеха".

□◇

Вспоминая тот давний разговор с сестрой, я рассматривала угол с рулеткой. Казалось, будто вокруг нее распространялась атмосфера напряженного ожидания... а может даже ужаса.

— Ч-что же, позвольте мне начать. — проговорил дилер очень нервничая.

Но вот странно. Не крупье, странным был стол рулетки.

Ведь поставлен был лишь один жетон.

И при этом самый дешевый жетон здесь — 100 лир. Стоит на красной — "равные шансы". Хотя возле стола и много людей, это единственная ставка. Но даже в таких случаях, пока есть хоть одна ставка, рулетка должна крутиться. И в миг, когда под руками дилера шар завертелся:

— 10 миллионов на 21.

Кто-то сделал дополнительную ставку. Вместе с этими словами на квадрат с номером "21" лег самый ценный жетон в этом заведении.

— Я, я тоже!

— И я!

Сразу за этой ставкой посыпалось море других, и все на цифру "21". Побледнев дилер остановил шар...

— "21".

И он остановился на цифре 21.

Людей вокруг стола охватил восторг. А человек, сделавший первую и самую высокую ставку получил свой выигрыш — ставка в 36-кратном размере — 360 миллионов лир. Если перевести в реальные деньги, около 30 миллионов евро. По ценам "Треугольника мудрости" можно купить 12 готовых к действию "Маршалов II".

— Что-то ты разошлась...

Будто услышав как я это пробормотала, победитель взял свои жетоны и поднялся. Люди вокруг выглядели разочаровано, так, будто подумали: "ах, халява закончилась".

— Аа. — Заметил вдруг что-то победитель. Указав пальцем на стол он сказал ошеломленному дилеру:

— Двести лир не хватает.

Речь о самом дешевом жетоне, что лежал на столе с самого начала. Вероятно это стало последним ударом, этот жетон крупье отдал уже рыдая.

□◇

Человек, что заполучил умопомрачительную сумму денег и психологически сломал при этом крупье. Если описать этого человека одним словом — "красно-белый". Это была девушка, волосы красные, но с белым мелированием. С одежды: короткие шорты, что-то похожее на раздельный купальник и летная куртка сверху — очень плохо скрывающая ее привлекательное тело от окружающих. А больше всего выделялись глаза. Они были разного цвета. Левый глаз

красный, правый — белый. Но если очень внимательно всмотреться в правый глаз, в глубине его можно рассмотреть что-то похожее на мелкий калейдоскоп — ведь глаз искусственный. Я знала... это ее эмбрион.

Легкой походкой девушка зашла в зону для еды. А тогда подошла к одному из столов... а конкретно к нашему столу и заявила:

— Я сорвала куш, Ю-чан.

— Вы явно переборщили, Учитель.

Эта девушка и есть мой нежеланный учитель. Так же как и я, она являлась бывшим членом "Треугольника мудрости"... лучшая подруга сестры. В то же время, это один из девяти Высших Кардины — "Примадонна Синего Неба".

Король сбивания AR I CA

□To be continued

Last updated 2019-07-23 01:38:42 +0200

<http://tl.rulate.ru/book/6607/425271>