

Фудзимару Рицука, более известная некоторым своим друзьям по прозвищу Гудако, знала, что каждое решение Организации безопасности Халдеи продиктовано важной миссией.

Она была одним из самых важных членов организации и одним из немногих, кто стоял на пути к вымиранию человеческой расы. Как человек, она была более чем заинтересована в успехе этой миссии и посвятила ей свою жизнь. В немалой степени потому, что у нее не было других реальных вариантов, но, тем не менее, Рицука серьезно относилась к своим обязанностям.

Она занималась Сингулярностью за Сингулярностью и Лостбелтом за Лостбелтом в течение, казалось, многих лет, редко оставляя время для себя или нарушая свой целеустремленный ритм. Но в конце концов, вся тяжелая работа Рицуки - и тяжелая работа ее Слуг - уменьшила число ее врагов. Она могла замедлиться. Она должна была замедлиться, потому что в большинстве дней недели ей нечем было заняться. Рыжеволосая магесса обнаружила, что начинает скучать, тоскуя по бешеному темпу, который когда-то так изматывал ее и не давал ей просто быть человеком, девушкой, женщиной. Она уже почти не помнила, что это такое.

И вот Фудзимару Рицука начала искать способы развеять свою скуку. О, она знала, что у Организации Безопасности Халдеи есть важная миссия, определяющая каждое ее решение - но когда мрачная тень этой миссии и ее последствия больше не нависают над ее головой? Она начала видеть все в новом свете - воспринимать Слуг и других членов Халдеи как людей, а не как оружие и инструменты. Людей, с которыми она могла и должна была общаться, не беспокоясь о том, что тратит время на "пустяки", когда на кону стоит существование человечества.

Все началось с настольной игры. Это была идея Рицуки, которая пришла ей в голову в самый неподходящий момент и показалась блестящей в то время. Настольная игра была очень человеческим занятием. Это было общение, и это было то, чем занималось большинство женщин до того, как дерьмо попало в вентилятор. Она вызвала двух гордых воинов, затем хлопнула коробкой по столу и нахально улыбнулась, предвкушая, как будет громить своих противников, как громила всех своих противников. "Давайте сыграем в "Эрудит".

"Эрудит", - скептически повторил Мордред. Эта игра никогда не существовала при ее жизни, но благодаря Трону Героев она точно знала, что это такое. Она опустила за столом на корточки и посмотрела на коробку, затем на другого вызванного Слугу. Подняв брови, она снова перевела взгляд на Рицуку. "Какого черта я хочу играть в "Эрудит"? Это глупая игра в слова, созданная для ботаников", - сказал Рыцарь Коварства, придав словам больше остроты с ухмылкой.

Рицука открыла рот, чтобы высказаться и объяснить, но Каэнис заговорил первым. "Что, это будет твоим оправданием, когда ты проиграешь? Что это глупая игра для ботаников?" - спросила греческая красавица и бывшая аргонавтка с мягким акцентом, лукаво улыбаясь. "Ты боишься нескольких слов?" У них с Мордредом были очень похожие характеры, и они неплохо ладили, но все превращали в соревнование. Если Мордред считал это глупостью, то и Каэнис, несомненно, тоже. Но если бы Каэнис заговорила первой, то Мордред был бы тем, кто подначивал и подначивал ее.

"Черта с два", - фыркнула Мордред, без колебаний заглотив наживку и даже открыв коробку, чтобы приступить к настройке игры. "Я собираюсь победить вас обоих, и не вздумайте молить о пощаде", - добавила она более низким рыком. Пара также очень серьезно относилась к своим соревнованиям. "Король всегда должен побеждать и сокрушать свою оппозицию. Я не оставлю тебя в покое", - предупредила она.

Рицука закрыла рот и подавила улыбку, когда игра началась. Учитывая, что Каэнис в своей естественной жизни говорила по-гречески, а английский Мордреда был сильно устаревшим, она ожидала, что у нее будет огромное преимущество перед ними. Однако было несколько моментов, которые рыжеволосая магесса не учла. Во-первых, хотя Рицука сокрушала любые препятствия на своем пути, Каэнис и Мордред, как правило, сами вели бой. Этот факт не имел никакого отношения к игре, в которую они играли. Сила не имела ничего общего с дикцией и игрой слов, с объединением случайного набора букв в высокорезультативную игру.

<http://erolate.com/book/3307/78557>