Глава 358  
  
\*\*  
  
\*\*Дракон, о дракон! Часть Двадцать Третья\*\*  
  
— Ха-ха-ха-ха-ха! Задерживать мелочью — это худший ход, уёбок!!  
  
Одним ударом разрубаю гигантского комара, здоровье восстанавливается.  
Шаг вперёд. Из-за эффекта «Разрядника Грома Бедствия» здоровье падает, активируется эффект «Топтание на Грани Смерти».  
  
Чтобы остановить меня, тварь порождает ещё больше мелких клонов, которых я рублю в капусту, восстанавливая здоровье.  
Со временем здоровье снова падает, снова выполняются условия для «Топтания на Грани Смерти».  
  
И с каждой принесённой смертью Траурное Платье становится сильнее, а Могильный Меч — \*легче\*!!!  
  
«Ебать, попёрло-о-о-о!!!»  
  
«Помни о Смерти Разлуки». Этот гигантский меч, объединивший силу жены-берсерка из-за любви и генерала, у которого спиздили голову, вполне ожидаемо проявляет свою силу в зависимости от количества убитых игроком монстров.  
  
Во-первых, эффект мгновенной смерти против врагов ниже уровнем.  
Шанс мгновенной смерти зависит от разницы уровней между пользователем и целью. Вместе с эффектом Траурного Платья (R.I.P.) это позволяет устраивать нечестную мгновенную смерть низкоуровневым монстрам.  
Хотя, если разница в уровнях так велика, их и обычным ударом можно ваншотнуть. Но возможность навязывать эту ёбаную игру даже довольно сильным монстрам — это слишком имбалансно и жестоко. Рандом — это зло, блядь!..  
  
Во-вторых, каждый раз, когда этим оружием убиваешь монстра, оно восстанавливает свою прочность. Честно говоря, это похоже на ухудшенную версию «Стремления к Великому Мечу», но если учесть, что этот меч предназначен для использования в паре с R.I.P., то эффект вполне логичный.  
Да и эффекты, влияющие на прочность, не уникальны.  
  
И в-третьих… Чем больше киллскор, тем «легче» становится этот меч. Точнее, нагрузка на пользователя снижается, и со стороны кажется, будто он легко машет мечом, который хер поднимешь… хотя его реальный вес остаётся прежним.  
  
И меняется не только вес. Когда меч становится достаточно лёгким, меняются и его свойства как оружия. Например, им можно использовать скиллы для прямого меча, которые обычно недоступны. И, что само собой разумеется для гигантского меча, занимающего оба слота для рук…  
  
«Думал, раз я замахнулся, то остался беззащитным?! Наивный, блядь!!!»  
  
…им можно махать одной рукой (……………).  
Одна из голов, решившая, что после замаха гигантским мечом я открыт для атаки, неосторожно попыталась меня укусить, но была искромсана «Алым Драконоборцем» и взвыла от боли.  
  
Хотя меч и стал лёгким, как пенопласт, но он всё ещё огромный, сука, и неудобный. Это ж, блядь, как сноуборд с ручкой! Махать им одной рукой ещё куда ни шло, но управлять им свободно — пиздец как сложно.  
  
Но, с другой стороны, простые движения можно контролировать и одной рукой. Например, чтобы со всей дури разрубить врага после того, как создал брешь с помощью «Алого Драконоборца: Восстановление»…!  
  
«Я выжму из тебя все ресурсы, до последнего процента!!!»  
  
Давай, тварь, порождай мелочь, больше мелочи! Не только ты становишься сильнее от убийств!  
Ощущение, будто машешь не мечом, а ебанистических размеров веером, но раз он большой, значит, и заметный.  
  
Переключаясь между бастардом и гигантским мечом, я стою прямо перед Жрущей Великой Алой Тварью, перетягивая на себя агро у Шрама, который в основном держит её внимание, пока я туда-сюда скачу по хп.  
  
«Бля-я-ядь, неудобно!»  
  
Я швырнул «Алый Драконоборец: Восстановление» на землю и схватил «Помни о Смерти Разлуки» обеими руками, размахнувшись со всей дури.  
Голова, которая собиралась плюнуть в меня бресом, получила апперкот по нижней челюсти, и бресс взорвался у неё в пасти с глухим звуком. Глядя на это, я ринулся в новую атаку. Назад пути нет! Кто угодно, пробейте её слабое место и закончите эту, казалось бы, безнадёжную битву победой!  
  
Если она сосредоточится на мне, Шрам будет свободен, и наоборот. Много голов с разным агро? Похуй, \*голов\* у нас больше!  
  
«В атаку, в атаку, в атаку-у-у!!!»  
  
Основное тело Жрущей Твари держит Шрам, а я сдерживаю порождённых клонов, полностью приковывая её внимание к этому месту.  
Ну, это я так красиво говорю, на самом деле Шрам держится из последних сил, а я тут в уголке зачищаю мелочь. Эффект мгновенной смерти для лоулвлов — пиздец какая удобная штука… Хотя, чтобы его использовать, нужно сначала набить киллы на мелочи, так что применение ограничено. Но если условия совпадают — это просто ёбаный мусоу-режим…  
  
Стрелы, летящие сзади, хоть и наносят мизерный урон, но когда их много, накапливается прилично.  
Печально, но десять стрел ≈ одному заклинанию Эмуль, так что с точки зрения ДПС это мусор. Но если я это скажу, начнётся унылый марафон по убийству души ради повышения урона, так что промолчу. Ну, по крайней мере, они сдерживают хвостовую голову, так что сражаться легче, какой-то вклад есть.  
  
Только вот меткость у них охуенная, так что вокруг большой пасти Жрущей Твари постоянно втыкаются стрелы. Мы определённо её дожимаем, но не хватает последнего шага.  
  
Урон есть, скорость есть, даже какая-никакая прочность появилась (хоть и только от мелких повреждений). Чего же не хватает?.. Ответ я уже знаю. Нужно агро и ещё кое-что.  
  
— Дипслотер!  
  
— Да-а?  
  
— Дай мне агро (………), сука!!!  
  
Я знаю, у тебя есть заклинание, которое увеличивает агро! Придумал быстрый способ поднять его — нужно просто увеличить \*число голов\*!  
  
— Мои чувства… прими их! 【Внешний Центр Притяжения (External Hate)】!  
  
Моё агро усиливается извне. Почему-то по спине забегали мурашки, но придётся списать это на побочный эффект.  
Но эффект есть, это точно. Я перехватил агро у Шрама, и одна из голов уставилась на меня (с тепловым излучением).  
  
— А, ты там постой, не двигайся, — сказал я Дипслотер.  
  
— Стоять на месте — это ж смертный приговор, не?! — взвизгнула она.  
  
— Дипслотер, место!  
  
— Гав-гав! Ску-у-ун!  
  
Одного агро мало. Если я один генерирую, скажем, 50 единиц агро… то вдвоём будет 100!  
  
«Разделение агро, набрать заново — вот и вдвое больше…!»  
  
Смертельный Секрет 【Уцуро-Микагами】(Мерцающее Зеркало) Улучшенная Версия. По сути, просто прокачанный до максимума вариант, но название намекает, что есть ещё следующая ступень. Хотя эффект тот же — увеличенная длительность и сила, так что применять так же.  
Отделяет текущее агро в виде приманки, отвлекая внимание от игрока. И наоборот, если снова набрать агро — оно удвоится.  
  
— Время действия двадцать секунд! Кулдаун?!  
  
— Тридцать секунд! Если снизить эффективность, то можно снова использовать через десять! — крикнула Дипслотер.  
  
— Погнали!  
  
Набрать агро за десять секунд!  
Разрубаю клона-лягушку, прыгнувшего на приманку, и сближаюсь с Жрущей Тварью, нанося удар по диагонали снизу вверх по её туловищу. Ей явно не нравится, когда бьют туда. Она извивается, пытаясь разорвать дистанцию… но хуй тебе!  
  
Перехватываю гигантский меч, разворачиваюсь всем телом в обратную сторону. Словно прокручивая предыдущее движение в реверсе, я вращаюсь вместе с клинком, сокращая дистанцию, и на втором обороте активирую 【ТАТИКИРИ-ВАКАТИ】. Удар сверху вниз по диагонали рассекает Жрущую Тварь.  
  
«Не мешайся, блядь!!!»  
  
«Сторукий Божественный Кулак» активирован! Ударный скилл, зависящий от удачи. Став трёхзначным скиллом, он теперь при крите повышает один из статов, кроме ХП, МП и СТМ. Мистический кулак сносит муху размером с баскетбольный мяч. Опа, а передо мной беззащитно открытая пасть.  
  
Такой шанс упускать нельзя. Отдёрнутой рукой мгновенно хватаю «Помни о Смерти Разлуки» и, словно бильярдным кием, наношу колющий удар в пасть, целясь в красный шар за ней… но, блядь, прежде чем мой смертельный удар достигает шара, рёв, вырвавшийся из её пасти, отбрасывает меня назад.  
  
«КуоооооооооАаААААААаааААаАаааААААА!!!»  
  
— Куо!  
  
Бресс?! Нет, просто рёв. Урона ноль, но с отталкиванием — хитро, сука. Типа, не лезь напролом? Лады. Головы… три смотрят на меня. Похоже, оставшуюся одну она выделила на контроль Шрама, а тремя собирается гарантированно меня прикончить.  
Ёбаная хвостовая голова занята Тоттори и лесными жителями. Отлично, можно сосредоточиться.  
  
— Эй, Санраку-кун, а мне тут есть смысл стоять? — донёсся голос Дипслотер.  
  
— Ты нужна для выполнения условий скилла, блядь! Ни больше, ни меньше!  
  
— Ура-а-а! Спасибо, что объявил меня удобной женщиной!  
  
Снаряга в норме, дистанция в норме, спровоцировал на нужное действие. Надеюсь на тебя, возрождённое оружие богов, зеркало Аида, отражающее бездну!  
  
Три головы, нацеленные на меня с убийственным намерением. Шесть глазниц вспыхивают изнутри. Тепловые лучи (лазеры), более сфокусированные и пробивные, чем бресс из пасти, три штуки, выпущенные с единственной целью — убить меня.  
  
Встречаю их распустившимся Зеркальным Щитом Аида (Dis Pater). Не зеркало, отражающее свет, а мудрость богов, поглощающая даже свет и превращающая его в силу. Щит принимает на себя убийственный взгляд в лоб.  
  
«…【Превышение Механизма (Exceed Charge)】!!!»  
  
Столкновение.  
\*Фигура в траурном платье, скачущая туда-сюда по грани 10% хп с утроенной скоростью и размахивающая гигантским мечом, — это, несомненно, зрелище для извращенцев. Боевой стиль как у Дымного Рыцаря, но движения слишком резкие.\*  
  
\*Кстати, Дипсло-сан там не просто так стояла: отбивала шальные атаки, летящие в Тоттори и Ко, на ходу копировала движения Санраку, внося свой вклад в урон, и недоумевала, почему Санраку отмахивается от её баффов. В общем, пахала втихаря.\*  
  
\*\*\*  
  
\*\*