Глава 77  
  
: Интерлюдия. Книга Истины Мира «Глава Хранителя Гробниц»\*\*  
  
Оптимальное количество игроков для убийства Хранителя Гробниц Веземона – «6-7 человек».  
Обязательное условие: у каждого должно быть 3-4 предмета для воскрешения.  
Состав группы:  
\* «Танк Веземона… Желательно танк с навыками уклонения или класс с большим количеством скиллов/магии уклонения».  
\* «Наездник Цийлиня… Игрок с достаточным скиллом, чтобы не падать с Цийлиня, или класс Наездник».  
\* «Поддержка… Баффер, класс с магией воскрешения».  
  
\*\*Тактика на Хранителя Гробниц Веземона\*\*  
  
При входе на поле боя «Обращённый Сад» уровень всех игроков принудительно снижается до 50. Статы также сбрасываются до «распределённых на 50-м уровне», последующие очки временно исчезают. Игрокам со снаряжением, требующим определённых статов, нужно быть внимательными.  
В начале боя Хранитель Гробниц Веземон использует «Рассекающий Ветер». Цель – ближайший к Веземону игрок, атака всегда нацелена в шею. От первой атаки можно увернуться, пригнувшись во время подготовки.  
  
\* \*\*Рассекающий Ветер (Тачикадзе)\*\*  
 Сверхбыстрый удар мечом из ножен (иай). Подготовка относительно долгая, поэтому уворачиваться нужно не в момент удара, а в «момент завершения стойки иай». Самый простой способ – выйти из радиуса удара.  
  
\* \*\*Громовой Колокол (Райсё)\*\*  
 Поднимает меч вверх, вызывая мгновенный и массовый удар молниями. Чем больше игроков агрят Веземона, тем больше молний и шире зона поражения. Поэтому на Веземона лучше идти малым числом. Если бежать изо всех сил, можно увернуться от молний, так что само уклонение несложно. Но если потратить слишком много стамины, можно не успеть увернуться от следующей атаки.  
  
\* \*\*Грозовая Туча (Нюдогумо)\*\*  
 Рукой без меча создаёт гигантскую руку из облака и наносит удар по площади. За спиной Веземона и выше руки – явные безопасные зоны. Подготовка долгая, так что если знать об атаке, справиться легко. Но если Цийлинь находится слишком близко, или если не хватает дистанции, удар может задеть наездника Цийлиня или поддержку, что приведёт к краху фронта.  
  
\* \*\*Великий Шторм (Оошике)\*\*  
 Захват, используемый в основном, если Веземон по какой-то причине остался без меча. Чем тяжелее цель, тем больше урон от броска. Особенно опасен для танков в тяжёлой броне. Но летит только по прямой, так что если быть внимательным, можно увернуться даже без скиллов уклонения. Можно использовать и скиллы парирования. Танкам, которым сложно увернуться, можно отбить руку на месте, но нужно быть готовым к следующей атаке.  
  
\* \*\*Огненный Дракон (Касайрю)\*\*  
 Используется только если Веземона агрят трое или больше игроков. Вонзает меч в землю, выбирает случайную цель из тех, кто его агрит, и вызывает из-под неё огненный столб. Увернуться несложно, но это часть комбинированной атаки с Пепельной Метелью, поэтому нужно быть осторожным, чтобы не попасть под раздачу вместе с союзниками.  
  
\* \*\*Пепельная Метель (Хайфубуки)\*\*  
 Используется в паре с Огненным Драконом. Чёрный дым, образовавшийся из Огненного Дракона, окружает область радиусом 5 метров вокруг точки возникновения огненного столба и быстро сжимает кольцо. Если не выбраться до полного окружения, смерть почти гарантирована. Причём смерть от «удушья», что морально тяжелее, чем быть зарубленным.  
  
\* \*\*Рёв Небесного Демона Ночи (Тэнкиёхо)\*\*  
 Ударная волна по большой площади, используемая при переходе в третью фазу. В третьей фазе Веземон получает атрибут нежити, поэтому атаку можно прервать высокоуровневыми предметами или магией очищения. Атака пробивает броню, так что если попасть под неё, почти наверняка умрёшь.  
  
\* \*\*Великий Поход Ясного Неба (Сэйтэн Тайсэй)\*\*  
 Режим берсерка, в который Веземон входит обычно через десять минут после начала третьей фазы. В течение тридцати секунд он почти непрерывно использует перечисленные выше атаки. Выбор атаки случайный, но между ними есть небольшие паузы, так что полной безнадёги нет. Если «по истечении тридцати секунд у него в руках меч», он использует Ясное Небо.  
  
\* \*\*Ясное Небо (Тэнсэй)\*\*  
 Мгновенная смерть, пробивание брони, уничтожение снаряжения, пробивание магии, пробивание скиллов, невозможность уклонения – все возможные имба-эффекты в одном ударе сверху вниз. Прямое попадание – гарантированная смерть. Но все эти эффекты действуют только от «лезвия» меча. То есть, если не попасть под лезвие, это просто сильный удар сверху вниз.  
 Реагирует на попытку уклонения параличом, поэтому танк-уклонист для этой атаки не подходит.  
 Парировать можно, но требуется соответствующая сила и мощь. Сложно, но можно отбить атаку, сконцентрировав мощный урон в одной точке. Но если попасть по лезвию, всё будет бесполезно и разрушено, так что целиться нужно в боковую поверхность меча.  
 Безопасный способ – игрок со скиллом парирования собирает всё агро Веземона на себя и принимает Ясное Небо. Но учтите: «если Ясное Небо уже активировано, смена цели агро не изменит цель удара».  
 Самый простой способ – «сломать меч». Если Веземон останется без меча, он будет использовать только Грозовую Тучу и Великий Шторм даже во время Великого Похода Ясного Неба, а Ясное Небо использовать не будет. Сложность боя значительно снизится. Но учтите: если использовать этот способ, награда и титулы изменятся («Ключ-Хранилище Инвентория» останется, но «Книга Истины Мира 'Глава Хранителя Гробниц'» может не выпасть).  
  
\*\*Особые действия Хранителя Гробниц Веземона\*\*  
  
Из-за сюжетных особенностей Хранитель Гробниц Веземон в первую очередь защищает могилу Сецуны. Если кто-то приблизится к могиле и попытается её разрушить, Веземон переключится на этого игрока в приоритетном порядке.  
  
В первой и второй фазах Веземон обладает суперброней и снижением урона, почти все атаки бесполезны. Дебаффы и магия тоже отбиваются.  
  
В третьей фазе броня Веземона разрушается, и по нему начинает проходить урон. В этот момент Веземон получает атрибут нежити, и против него становятся эффективны предметы и магия против нежити. Но если они недостаточно высокого уровня, он их проигнорирует.  
  
С началом третьей фазы Веземон входит в состояние саморазрушения, теряя ХП каждую секунду. Если ничего не делать, примерно через десять минут его ХП упадёт до «0». Но даже при ХП=0 он не умрёт. Бой закончится только если выполнить условие: «пережить Великий Поход Ясного Неба (все игроки должны быть живы после завершения Ясного Неба; если кто-то умер от Ясного Неба и был воскрешён, придётся начинать сначала)».  
  
\*\*Тактический Конь «Цийлинь»\*\*  
  
Голем в форме коня, которого Хранитель Гробниц Веземон призывает из подпространственного хранилища во второй фазе (через десять минут после начала боя). Если его игнорировать, он будет носиться по полю боя, стреляя ракетами и лазерами. К тому же, если оставить его без присмотра на определённое время во второй фазе, он сольётся с Веземоном. Поэтому обязательно нужен игрок для его сдерживания.  
Слабость: «если игрок находится у него на спине, он использует только движения, чтобы сбросить наездника». Поэтому оптимальная тактика – держаться на нём родео до третьей фазы. В третьей фазе по нему тоже начинает проходить урон, но его ВИТ настолько запредельный, что убить его силой практически невозможно.  
  
\* \*\*Форма коня\*\*  
 В основном носится по полю боя, стреляя ракетами и лазерами. Если игрок на спине – пытается его сбросить.  
  
\* \*\*Форма кентавра\*\*  
 Если во второй фазе Цийлинь и Веземон сливаются, голова Цийлиня трансформируется, и он превращается в подобие кентавра.  
 В этой форме он носится по полю боя, стреляя ракетами, лазерами, молниями и размахивая облачными руками. Практически неуязвим. Естественно, суперброня и снижение урона никуда не деваются, так что нанести ему урон почти невозможно.  
  
\* \*\*Форма брони\*\*  
 В третьей фазе Цийлинь трансформируется в эту форму. Похож на гиганта без головы. Использует ракеты, лазеры, физические атаки конечностями, а в качестве козыря – крупнокалиберную лазерную пушку в животе. Когда ХП падает ниже 40% или разрушена броня на животе, входит в режим берсерка и начинает беспорядочно атаковать, не обращая внимания на агро.  
 Лазерная пушка в животе наносит огромный урон, но одновременно является и слабым местом – за ней находится уязвимое энергетическое ядро.  
 Кстати, если до начала Великого Похода Ясного Неба Цийлинь и Веземон сливаются, Веземон входит в Броню Цийлиня и начинает Великий Поход Ясного Неба в гигантском масштабе. Адская картина.  
  
\*\*Эффективный способ убийства Хранителя Гробниц Веземона (для тех, кому похуй на сюжет)\*\*  
  
Концентрируем атаки на руке Веземона, держащей меч, чтобы он его выронил. Отбираем меч.  
Пока танки агрят Веземона (и, возможно, Цийлиня), остальные игроки пытаются сломать его невероятно прочный меч.  
Пока ДД бьют меч, танкам будет сложно получать поддержку, так что им придётся жертвовать собой, чтобы выиграть время. Практически зомби-атака.  
Лишившись меча, Веземон становится значительно слабее, и сложность боя резко падает. Но учтите: если пройти бой этим способом, симпатия Сецуны упадёт до пиздецки низкого уровня, а из наград останется только «Ключ-Хранилище Инвентория» (Книга Истины Мира «Глава Хранителя Гробниц», скорее всего, тоже выпадет).  
  
\*\*Сюжетная информация о Хранителе Гробниц Веземоне\*\*  
  
Строго говоря, в первой и второй фазах Веземоном управляет не сам персонаж «Веземон», а его силовая броня, обретшая «волю». Это как бронированная версия «Сецуны Далёких Дней», пропитанная волей Веземона.  
Только в третьей фазе сознание персонажа Веземона пробуждается. Из-за этого его атрибут меняется с механического на «полудохлого», то есть, научно созданную нежить. Кстати, внутри брони – не мумия, а тело молодого мужчины, сохранённое с помощью высоких технологий. В первой и второй фазах его сознание тоже было «законсервировано».  
С началом третьей фазы сознание Веземона пробуждается, «консервация» снимается, и его тело начинает быстро стареть и разрушаться… то есть, саморазрушаться. То, что он продолжает двигаться, пока не будет пройдено Ясное Небо, – это исключительно сила его воли, преодолевающая даже саморазрушение.  
  
В далёком прошлом, в Эпоху Богов, из-за небольшого недоразумения и маленькой лжи, которую Веземон сказал из лучших побуждений, Сецуна умерла. Из-за этого Веземон решил провести вечность в охране её гробницы.  
Сецуна, зная характер Веземона, перед смертью пожелала: «Он не остановится, даже умерев (!!!), пока кто-нибудь его не остановит. Пусть найдётся тот, кто сможет его остановить». В результате этого желания родилась «Сецуна Далёких Дней».  
  
Засохшее дерево сакуры было посажено Веземоном рядом с могилой Сецуны – это был её любимый цветок. На него тоже была наложена «консервация», как и на Веземона, но неполная, поэтому оно начало увядать. Чтобы предотвратить это, Веземон, используя исследования, оставленные Сецуной, с помощью магии луны «обратил» пространство вместе со временем, переместив могилу (Сецуну, ставшую частью земли) и ещё не до конца увядшее дерево сакуры в изнанку пространства.  
Это «обращение» можно сравнить с «гравюрой». Гниющая деревянная доска – это пространство лицевой стороны, а оттиск с неё – пространство изнанки. В изнанке время остановилось в момент обращения. Могильный камень Сецуны, оставшийся на лицевой стороне, со временем разрушился, а дерево, из-за неполной «консервации», хоть и сохранило форму, но полностью засохло.  
Тем не менее, так как Сецуна была похоронена у корней сакуры, и там когда-то был её могильный камень, это место всё ещё считалось «местом Сецуны», поэтому «Сецуна Далёких Дней» появлялась у засохшего дерева на лицевой стороне.  
  
Кстати, «консервация» и различные процедуры по продлению жизни, применённые к дереву сакуры, после его увядания потеряли объект воздействия и начали влиять на окружающую флору. Это привело к тому, что мох, который раньше едва светился, стал сиять как солнце, а в обычной пещере вырос густой лес и расцвели бесчисленные цветы.  
То есть, косвенно, вся зона Тысячецветного Лесного Грота была создана Веземоном.  
  
«Зачем нужно было консервировать себя вместе с сознанием, чтобы охранять могилу?» или «Могила в изнанке – это же копия, настоящая могила Сецуны разрушилась?» – ответы на эти вопросы кроются в том, что Веземон был очень упрямым человеком, а за долгие годы его разум немного помутился.  
  
Кстати, Веземон и без брони мог использовать почти все свои приёмы, включая Ясное Небо. По уровню он легко превосходил 99-й. Фехтовальщик в силовой броне – это как чёрт с пулемётом.  
  
Вот такие подробности о Веземоне. Я ещё раз убедился, что нельзя давать фанатам лора рассказывать о настройках.  
Написано в стиле подробной статьи для игровой Wiki.  
  
\*\*