Глава 793  
  
: 15 декабря: Безжалостно высекая следы\*\*  
  
Прошло примерно тридцать минут.  
  
Усталость от нагрева — это когда металл из-за многократных тепловых нагрузок теряет гибкость и ломается… вроде так. Но это происходит после многократных… тысяч, десятков тысяч циклов нагрева и охлаждения. Иначе все сковородки в мире стали бы расходным материалом дороже бумажных тарелок.  
Но раз уж в РуШе магия — это сверхъестественное физическое явление, то может, получится? Мы решили применить против Томагавка, покрытого металлическим панцирем, тактику «Нагреть и охладить (Бёрн ту Фриз)»……… Нагреть металл докрасна, охладить, снова нагреть. Эта последовательность действий в одном «процессе» называется иначе.  
  
А именно — «закалка» в кузнечном деле.  
  
«Дааааааааааааа!!!?»  
  
\*Ваунн!!\* — хвост Томагавка, буквально рассекая воздух, описал дугу. Отражая лунный свет, он сиял холодным блеском, замораживающим траву. Нагрев, охлаждение и удары не сломили его, а сделали ещё острее и смертоноснее.  
Естественно, если такая херня попадёт по мне, я превращусь в Сан/Раку. Или С/Анраку, неважно. Одно ясно: тактика «Бёрн ту Фриз» полностью провалилась.  
  
«Бляяяяядь! Какого хуя вы все были так уверены?!»  
  
К тому же, этот дракон-бритва, похоже, сам умеет закаляться. В какой-то момент мы перестали бить его огненной магией, а он сам начал раскаляться. Коленная часть, которую мы не нагревали, светится красным от жара, и он ловко использует это для ударов коленом по Ур Идиму… Такое возможно, только если он ожидал, что колено раскалится.  
Но зато теперь я лучше понимаю способности Томагавка.  
  
Во-первых, сверхвибрация тела. Сотрясение, испускающее ударные волны, или вибрация лезвий на руках и хвосте для увеличения урона — простые, но универсальные приёмы. В принципе, по звуку и виду можно заметить подготовку, так что если не тупить, то справиться можно.  
  
Во-вторых, нагрев тела и сопутствующее усиление закалкой.  
Тоже просто, но геморройно. Нагревает панцирь до температуры, от которой можно обжечься, а при охлаждении на воздухе он резко твердеет. Насколько твёрдым? Настолько, что даже атаки Ур Идима не могут его пробить.  
  
Но, с другой стороны, это и шанс для нас.  
  
«Дипслотер! Греем дальше (・・・・・・・)!»  
  
«Хорошооо… Каросис-кун, не поможешь? Так, 【Зеркало Теплового Луча (Лупен Аддионхит)】.»  
  
«Понял. 【Пламенный Вихрь Инфернального Моря (Инферно Шторм)】!!»  
  
Огненный вихрь, выпущенный из ритуального меча Каросиса, втягивается в созданное в воздухе световое отверстие. В следующий миг луч концентрированного пламени выстреливает в Томагавка.  
Против сфокусированного огненного луча, усиленного «линзой», Томагавк скрещивает руки для защиты. Острый и прочный панцирь выдерживает даже такой луч, который, казалось бы, должен легко пробить стальную плиту. Но он нагревается так сильно, что простое охлаждение на воздухе не поможет — серебристый панцирь раскаляется докрасна.  
  
«Посмотрим, чьё лезвие острее, Томагавк!»  
  
Сосновая смола сгорела, и драконобойное пламя сияет серебром. Третье пламя Закалки Пламенем (Торк) — серебряное. Сжимаю меч и ускоряюсь. Сейчас я преодолел даже последнюю черту (・・・・・) в развитии персонажа. За такой скоростью угонится только тот, кто сам её преодолел!!  
  
◆  
  
Развитие персонажа в РуШе. Это не только параметры, но и вопрос о том, как качать скиллы и магию.  
От ближнего боя до производства — в Шангри-Ла Фронтир существует огромное разнообразие скиллов и магии, но изучить их все невозможно.  
  
Есть предел на количество изучаемых скиллов и магии. Он не фиксирован, зависит от уровня игрока и характеристик скиллов… но игроки выяснили, что в определённый момент наступает предел, дальше которого изучать скиллы или магию нельзя.  
Ну, короче, система очков, наверное. У игрока есть 100 очков, этот скилл стоит 20, этот — 15. Когда очки кончаются — всё.  
  
Но этот предел… общий для магии и скиллов. Если ты потратил 50 очков на скиллы, то на магию остаётся не больше 50. То есть, тот, кто истинно посвятил себя только скиллам или только магии — это тот, кто заполнил весь лимит одним типом.  
  
«Я перестал быть чисто физическим дамагером…»  
  
Сейчас я — чистейший скилл-атакер (・・・・・・・・・). Я пожертвовал возможностью изучать магию, но взамен получил… возможность заново изучить скиллы, которые когда-то были у меня, но исчезли при усилении или эволюции!!  
  
«Он ещё не остыл! Неужели такое хрупкое лезвие победит Арадвар?!»  
  
И повторное изучение скиллов открывает новые, неожиданные возможности.  
Развитие скиллов тесно связано с действиями игрока. Как два игрока, начавшие с одним и тем же скиллом, но с разными стилями игры, придут к разным скиллам, так и я из прошлого и я из настоящего, обладая одним и тем же скиллом, не обязательно пойдём по одному пути!!  
  
«Сдохни, Ньютон! Я тебя полностью отрицаю!!»  
  
«Благодать Невесомости (Спейс Чардж)»… Скилл, который я заново изучил. Позволяет игроку менять направление гравитации. Просто, но настолько эффективно, что больше ничего и не надо. Я обращаю вспять великий принцип «всё падает сверху вниз». Теперь я падаю снизу вверх (・・・)……… Вот он, новый приём номер один!! Эволюция заново изученного «Одержимость Шанао», пошедшая по иному пути, чем секреты Курама Тэнгу!! Имя ему — «Чёрная Тень Обратного Падения (Ичинотани Таюгуро)»!  
  
Эффект, похожий на ускорение самоубийства — ускорение падения. Но если падать в бесконечное небо, то ускорение становится безграничным! Благодать Невесомости позволяет менять направление гравитации сколько угодно раз во время действия, так что в космос я не улечу. В крайнем случае, можно спрятаться в инвентарь.  
И!! Мощная рука, занесённая, чтобы сбить меня, падающего с земли в небо… это последний элемент для второго нового приёма. Контратака рубящим ударом, изученная по свитку, который мне порекомендовал Арамис в Кэтцерии. Скилл рубящего типа, сила которого растёт, если атаковать навстречу удару противника. Это атакующий скилл, так что для пафоса — голосовая активация.  
  
«Перекрёстный Встречный Удар (Кросслэш Блоу)»!!»  
  
Два раскалённых лезвия сталкиваются. Но одно — просто нагретый металл… а моё, к сожалению для него, — драконобой!!  
Серебряное пламя клинка врубается в лезвие руки Томагавка. Не рубит, а прожигает. «Пламенный клинок, охотящийся на драконов» — благодаря этому свойству Арадвар специализируется на прожигании драконьей плоти. Раскалённый панцирь Томагавка, потерявший прочность, плавится под натиском меча, исполняющего своё предназначение.  
Критическое попадание, усиленное Взрывом Пламени (Нитро). Чувство, будто разрезал вязкую глину, и тело охватывает невероятное ощущение невесомости. Падая вверх (・・・・・), я вижу, как на удаляющейся земле отрубленное лезвие руки Томагавка отлетает в сторону……… Есть, отрубил часть тела. Лут выпадет?  
  
\*Предел Изучаемых Навыков\*  
\*На самом деле, этот предел достигается только если изучать скиллы и магию без разбора.\*  
\*С точки зрения геймплея, ёмкости хватает примерно на «минимум два основных и два дополнительных джоба, итого четыре». Так что большинство игроков не достигают предела.\*  
\*Но если заняться Синхронным Соединением, то придётся столкнуться с этим пределом… Ведь чтобы соединять сильные скиллы, нужно изучить много ресурсоёмких скиллов.\*  
\*А? А для магии нет аналога Синхронного Соединения?\*  
  
\*Есть.\*  
  
\*\*\*  
  
\*\*