Глава 900  
  
: 12月20日: Повторное исполнение - 300-лимитная Рапсодия Безумия\*\*  
  
\*Послесловие получилось слишком длинным, так что вынес его сюда.\*  
\*16-й том, выходит 15 декабря!\*  
  
◆  
  
Награда за победу над Оркестрой – Аккомпанемент Подземного Мира (Юа Канон): Перелетная Птица (Мигрант) – имеет три основные способности.  
Первая: использование скиллов, связанных с глазами, накапливает "счетчик открытия глаз". Потратив этот счетчик, можно усилить эффект следующего скилла, связанного с глазами.  
Вторая: когда ХП падает ниже 5%, накапливается один "счетчик угольного пера". Максимум можно накопить пять таких счетчиков.  
И третья: потратив один счетчик угольного пера, можно на 60 секунд войти в особую форму "Угольный Ворон (Сумигарасу)", в которой все статы умножаются на 1.5.  
  
Чтобы накопить счетчики угольного пера, нужно постоянно балансировать ХП на грани 5%. Для этого и нужно было «Кольцо Изобилия и Умеренности (Харвеста Темперанс)».  
Гаруносэ… его PvP-навыки высоки. Раз уж он умудряется попадать по мне такими атаками даже в тяжелой броне… значит, регулировать урон будет удобно. Полностью восстанавливать ХП – только увеличивать риск. Балансировать на уровне 10-15%, пересекая реку Стикс туда-сюда, – вот как можно накопить счетчики угольного пера.  
Ой, если пересекать Стикс туда-сюда, то ты уже мертв?  
  
Впрочем, пять минут, пять минут… Напоминает старые добрые времена.  
Хотя сейчас я скорее на месте того злого бонсая… но я не заплачу, если у меня отберут любимую игрушку.  
  
«Ну что ж… Если есть пожелания, выслушаю?»  
  
«…Какие?»  
  
«Причину смерти (・・)».  
  
Отталкиваюсь от пустоты и – вперед (вниз).  
Бросаю Арадавал и Императорский Золотой Меч на Гаруносэ.  
  
«Если скажу "без рубки", это будет ограничением…?!»  
  
«Тогда добью щелбаном!!»  
  
Решил, что принимать удар опасно? Гаруносэ отступает назад, уклоняясь от двойного рубящего удара, и целится в меня булавой.  
Но зря ты так. Все статы умножены на 1.5… И это касается и…  
  
«ХП и МП тоже!!»  
  
Двукратная Синхронная Связь «Взрывное Ускорение Демона Отталкивания (Дайнамайт Буусто)»!  
Эффект прост: взрывное ускорение за счет сжигания МП!!  
Всего лишь один шаг назад – но на это движение накладывается буквально взрывное ускорение. Взрывная волна бьет по Гаруносэ. Хоть и разница в том, что он "отступает", а его "отбрасывает", мы оба отлетаем назад, разрывая дистанцию.  
  
Будь я магом-мечником с полным МП, урон был бы больше. Но с моими "остатками МП" хватило только на нокбэк.  
Но этой дистанции достаточно. Легко подбрасываю Арадавал и бью по нему ногой с разворота (Дисторт Триггер). Не теряя времени, сам рвусь вперед.  
  
«С этого момента – супер-блиц! Только вперед, на полной скорости!»  
  
Запускаю Собиратель, цель – Арадавал, который еще даже не долетел до Гаруносэ!  
МП пустое после Взрывного Ускорения, так что 【Летящий Звук Клинка (Мистраль)】 использовать нельзя. Ну и хер с ним, изменим тактику.  
  
Возвращаю Арадавал \*до того\*, как он попадет в Гаруносэ, и снова перехожу на два меча, сближаясь с ним.  
  
«Кх…!»  
  
Гаруносэ инстинктивно поднимает щит. Я замахиваюсь мечом… и использую «Многократное Круговое Движение (Орбит Мувмент)».  
Прямолинейное движение резко меняется на круговое вокруг Гаруносэ.  
Когда я пробовал это в начале боя, он отбил меня локтем… сверх-акробатика. Ну что, проверим, сможешь ли ты это повторить?  
  
«Первый раз был случайностью!?»  
  
Рублю Арадавалом. \*Гари-гари\* – раздается неприятный звук, словно тупой пилой пилят броню Гаруносэ. Звук такой, будто Арадавал все еще \*слаб\* (・・・・・・・・・).  
Но это нормально. Способности Арадавала были объединены и дополнены, чтобы достичь идеального удобства использования.  
  
Я опасался, что из-за быстрых и многочисленных усилений он станет неудобным (особенно оружие от Биирак часто бывает с перекосом в одну сторону – супер-мощное, но неудобное до усрачки (・)), но… оказалось, что он стал довольно сбалансированным.  
Может, потому что это божественное усиление, а не обычное или истинное? Или потому, что характеристики, заданные Арадавалом, имеют приоритет над теми, что устанавливает Биирак?  
  
Изначально для 【Зажигания Клинка (Игнишн)】 нужно было тратить МП, чтобы зажечь пламя, как и для 【Летящего Звука Клинка (Мистраль)】. Но теперь оно объединено с "Пламенным Взрывом (Нитро)" и стало пассивным эффектом – лезвие загорается само при ударе!  
А "Пламенная Заточка (Торк)" и "Сияющее Копье-Доказательство Четвертое (Брюнак): Сожжение (Кьяру)" объединены, так что условия для грёбаной поэтапной зарядки упрощены, но и урон зависит от стадии!  
  
…Удобство использования особо не изменилось, но ладно.  
Все равно это \*стоит дороже золота\* (・・・・・・).  
  
«Чем больше рубишь, тем легче рубить! Жарче! И───»  
  
Только пройдя через все это, он наконец-то осознал себя "мечом".  
  
«───「Пылающий Рубящий Удар (Дайн Кьяру)」!»  
  
По разным причинам пониженный в статусе с ультимейта до простого спецприема, Сияющее Копье-Доказательство Четвертое (Брюнак): Сожжение (Кьяру) обрело новую идентичность – возможность использовать его несколько раз и летать в виде пылающего рубящего удара.  
Удар, прилетевший с дистанции, с которой он не должен был достать. Гаруносэ заблокировал его, но в его движениях появилась помеха, словно шум.  
  
Вместе с попаданием 【Летящего Звука Клинка】, цвет пламени на лезвии – красный. Самый низкий множитель урона, но зато можно стрелять быстро.  
Крепкий щит – другими словами, боксерская груша, которую можно бить, не боясь сломать.  
  
«Не смей так легко умирать… Эти пять минут нужно прожить на полную!»  
  
\* \*Сияющее Копье-Доказательство (Брюнак) Арадавал:\*  
 \* \*Способности, которые были разбросаны, объединены и настроены, плюс добавлены способности Орудия Драконоборца.\*  
\* \*«Зажигание (Игнайт)»:\*  
 \* \*Строго говоря, пассивный скилл, объединивший 【Зажигание Клинка】, "Пламенный Взрыв" и "Пламенную Заточку".\*  
 \* \*С каждым ударом накапливается "Пламя", меч проходит четыре стадии огня (красный → синий → серебряный → золотой).\*  
 \* \*На начальной стадии острота крайне низкая, но чем выше стадия "Пламени", тем горячее и острее становится лезвие.\*  
 \* \*"Пламя" – это, по сути, накопленная в Арадавале мана.\*  
\* \*«Пылающий Рубящий Удар (Дайн Кьяру)»:\*  
 \* \*Пылающий снаряд. Расходует накопленные стаки "Пламени" от "Зажигания", чтобы выпустить упрощенную версию Сияющего Копья-Доказательства Четвертого (Брюнак): Сожжение (Кьяру).\*  
 \* \*По сути, как Ки-блэйд: копишь шкалу и стреляешь.\*  
 \* \*Санраку думает, что это объединение с Пламенной Заточкой, но на самом деле это три объединенные существующие способности "Зажигания" + настроенное Сияющее Копье-Доказательство Четвертое (Брюнак): Сожжение (Кьяру).\*  
\* \*【Летящий Звук Клинка (Мистраль)】:\*  
 \* \*Бросаешь → Попадаешь → Перезапускаешь → Возвращается. Если использовать со Слугами Меча, он внезапно переключается на авто-управление, так что довольно неудобно.\*  
\* \*【Истинное Пламя Высвобождено】: Томагавк\*  
 \* \*Эффект тот же, что и у 【Печать Души Дракона Снята】. По сути, декларация "снимаю ограничители". Можно ли приписать руби "Финал Энд"? Нельзя? Ладно.\*  
 \* \*Парящий за спиной фантом дракона – это не просто индикатор "в нем заключена сила", как у обычных Орудий Драконоборца, а демонстрация "я его завалил". Поднятая голова врага, короче, крик "Томагавк повержен!".\*  
\* \*【?????】:\*  
 \* \*Оружие, ставшее Орудием Драконоборца, обычно получает две способности.\*  
 \* \*Направление этих дополнительных способностей бывает двух типов. У Дробящей Поступи Дракона (Галивастомп) Гаруносэ – это пара скиллов типа ВКЛ/ВЫКЛ (на самом деле, Сильно/Слабо).\*  
 \* \*У Арадавала – это малый прием и большой прием. То есть, вместо Сияющего Копья-Доказательства Четвертого (Брюнак): Сожжение (Кьяру) позицию ультимейта занимает \*это\*.\*  
  
\*Кстати, о 900-й главе и более глубоком лоре мира.\*  
\*Это настройки, придуманные с учетом рисовки в манге. В мире РуШа (игры) есть разделение монстров на категории, более крупные, чем расы типа насекомых или зверей.\*  
\*Вы когда-нибудь замечали, глядя на монстров в манге: "А почему этот нарисован как-то иначе?". Есть монстры, нарисованные немного деформированно, а есть – нет.\*  
\*Это потому, что они относятся к разным категориям еще на более раннем этапе, чем расовое или биологическое происхождение.\*  
\*Читатели, дошедшие до последних глав оригинала, наверное, знают, но в центре этой планеты находится мозг Джулиуса-куна, воткнутый туда, как свечка в торт. Его "мысли" \*рационально\* (・・・) управляют потоками маны. Без Мозга Джулиуса Изначальные Звери снова начнут буянить.\*  
\*Мозг Джулиуса – это в основном клин против Изначальных, но он также влияет и на "следующую экосистему". Гоблины, дуллаханы, йети и прочие монстры из "земного фэнтези" существуют потому, что на них влияют воспоминания или записи, хранящиеся в Мозге Джулиуса.\*  
\*То есть, большинство монстров в нынешнем РуШа (игре) – это порождения образов, извлеченных из Мозга Джулиуса.\*  
\*Поэтому в мире с драконами и вивернами существуют и динозавры.\*  
\*Если одни – "монстры под влиянием образов Джулиуса", то другие – кто? Очевидно, "те, кто нет".\*  
\*Уникальные Монстры, Рейдовые Монстры, Древесный Демон Наваждения – те, чье происхождение не связано с "экосистемой (образами Джулиуса)".\*  
\*Те, кто выглядит как-то более детализированно, \*прорисованно\* (・・・・・・・) по сравнению с порождениями образов, – они в более крупной категории находятся вне экосистемы. Грубо говоря, они – "чужеродные тела".\*  
\*С Истинными Драконами все немного сложнее. Они относятся к "экосистеме", но несут в себе элементы чужеродного Зиквурма. Точнее, это как бы отдельная категория, возникшая внутри "экосистемы"… Внешний вид, происхождение – хрен поймешь этих замороченных тварей…\*  
\*А, люди и Ворпал Кролики относятся ко второй категории. Чистокровные чужаки.\*  
  
---  
\*\*