Глава 230  
  
  
  
Неконтролируемое Движение  
  
\*Ааааааааааааааа, нгох, оаааааааааааааааа!!!?!!?\*  
\*↑\*  
\*Звук корчей от осознания наиглупейшего противоречия\*  
  
\*Первый слот в инвентаре занят, к ювелиру не ходил, так как, чёрт возьми, можно надеть другой аксессуар!\*  
\*Исправляю. Более того, вставляю одну главу перед этой. Порядок должен быть:\*  
\*• Сходил к ювелиру, открыл слоты.\*  
\*• Проверил Триггер в Колизее.\*  
\*• Вспомнил, что надо идти к оружейнику Биирак.\*  
\*Прошу… ооооо…\*  
  
О характеристиках Звёздного Плаща Лазурного Неба можно много чего сказать, но что самое охрененное — это 300 МП. 300 МП! Да любая мартышка магом станет.  
Наверное, как и с ведром, если запас иссякнет, он будет пополняться за счёт МП игрока, но возможность мгновенно выстрелить очередью заклинаний на 300 + МП игрока — это пиздец. Говорят, урон магии зависит от максимального МП, но ведь не только атакующие заклинания эффективны при быстрой стрельбе.  
К тому же, накопление магии… Подробности станут ясны только при использовании, но… чую, тут можно провернуть много грязных трюков.  
  
Вообще, для короткого боя магия, не имеющая ограничения на время перезарядки, чрезвычайно эффективна.  
Хотя есть другое ограничение — МП, — но по части нанесения огромного урона за раз магические классы превосходят. Ну, с учётом обычных атак оружием, итоговый ДПС у физических классов, может, и выше.  
  
— Требует проверки, но не станет ли ДПС магии просто запредельным из-за этого?..  
  
Если на установленное заклинание не влияет снижение урона от мгновенного каста… Нет, вообще, главное преимущество этого аксессуара — возможность записать заклинание одним его применением.  
Например, одноразовые магические свитки, которые Рей-си использовала в битве с Ктарнидом. Заклинания, записанные в них… Дорогие — значит, редкие.  
  
Если записать безумно дорогие заклинания в Звёздный Плащ Лазурного Неба, их можно будет использовать сколько угодно, не покупая каждый раз. Да, мягко говоря, это бред… С ходу придумывается четыре способа злоупотребления.  
  
\* \* \*  
  
Проблема вот в этом.  
  
— С-Санраку-сан… вы уверены, что это… можно использовать?..  
  
— Для этого и проверка, не так ли? На всякий случай отойди подальше, Эмуль, может быть опасно.  
  
— Д-да!  
  
Колизей Кроличьей Норы, где я когда-то сражался со стаями гончих и мумиями-пальмами. Наверное, Акицу Акане тоже будет здесь сражаться, но сейчас я использую его для проверки другого аксессуара — «Курок Запечатанной Молнии (Левинтриггер)・Катастрофа (Хазард)».  
  
Судя по описанию аксессуара, это усиливающий предмет с недостатками. Интересует состояние «Перегрузка (Оверфлоу)». У Запечатанного Янтаря пять классов, и если «Катастрофа (Хазард)» — это эффект с недостатками, то вряд ли все три — повышение чувствительности движений, коррекция всех движений и периодический урон — являются недостатками.  
  
— Пока не попробуешь — не узнаешь… Кх!  
  
На всякий случай снимаю всё снаряжение, кроме Курка Запечатанной Молнии・Катастрофа, решаюсь и ударяю янтарём, вставленным в большой палец перчатки, себе в грудь, выполняя условие активации.  
Чирик! Онемение, похожее на статическое электричество, распространяется от ударенного янтаря по всему телу. В следующее мгновение онемение, пробежавшее по телу, превращается в чёрную молнию. Треск раздаётся по всему телу… нет, не так. Это не покрывает меня снаружи (энчант), а словно вырывается изнутри моего аватара. Словно я сам стал источником древней молнии, запечатанной в янтаре.  
  
— Это…!!  
  
Сила наполняет всё тело. Мощная энергия, от которой хочется закричать и бежать со всех ног, бушует во мне (Санраку).  
Я не сдерживаюсь и бросаюсь вперёд изо всех сил—————— стена.  
  
— Хебуо!!?  
  
— С-Санраку-са-а-а-а-а-а-а-а!!?  
  
Я умер.  
  
\* \* \*  
  
— …Ха?!  
  
Я очнулся на скромной кровати в комнате отдыха Колизея, гораздо более простой, чем кровать в моей комнате в Кроличьем Дворце.  
Что, чёрт возьми, произошло? Почему я умер?!  
  
— Санраку-сан, вы в порядке?!  
  
— Прости, Эмуль, объясни причину смерти.  
  
— Санраку-сан, вы внезапно на огромной скорости врезались в стену!  
  
В стену… врезался? Бред какой. От того места, где я стоял, до стены было метров двадцать. И разве можно умереть, просто врезавшись в стену?.. Стоп.  
  
— Неужели… вот оно что?..  
  
— Санраку-сан?..  
  
— Ладно, Эмуль, я сейчас немного поумираю.  
  
— Фа-а-а?!  
  
Штраф за смерть ещё не прошёл, но прежде всего появилось много вещей, которые нужно проверить. Бегом вернувшись в Колизей, я снова ударяю курком себе в грудь.  
  
— Коррекция движений, повышение чувствительности…  
  
Например, я хочу поднять руку и коснуться подбородка. Что, если движение подъёма руки ускорить до предела, а в касание подбородка вложить энергию удара?  
Люди, живые существа, не могут постоянно жить, используя 100% своей силы. Есть физические пределы и прочие причины, но нельзя же постоянно жить, сжимая яблоки с силой, способной их раздавить, и ломая черепицу силой удара руки.  
  
То есть.  
  
— Бугэ!  
  
Попытавшись сделать сальто назад, я из-за чрезмерной энергии и неконтролируемых движений сделал двойное сальто назад и упал лицом в землю, умерев. Шея сейчас как-то неестественно вывернулась.  
  
\* \* \*  
  
— Это как-то… опасно.  
  
— Санраку-сан, который спокойно встаёт после того, как ему физически свернули шею, тоже довольно опасен…  
  
— Это всяко лучше, чем когда тебя хватают гигантскими когтями и раздавливают.  
  
Смерть, похожая на смятую бумажку оригами, — это нечто. Даже без боли шокирует, а с болью — ещё больше. Впрочем, голова белеет раньше, чем успеваешь осознать боль или что-то ещё.  
Тем не менее, благодаря этой чрезмерной кинетической энергии я примерно понял. В состоянии «Перегрузка» все движения становятся очень грубыми и выполняются на полную силу. К тому же, как и с «Одержимостью Сянао», в само движение вносится коррекция, поэтому, как и в прошлый раз, попытка сделать сальто назад приводит к двойному сальто из-за слишком сильного импульса, а попытка просто пробежаться заканчивается столкновением со стеной из-за набранной скорости.  
Похоже на робота с ошибкой управления — того типа, что при попытке просто идти задирает ногу до предела и падает.  
  
К тому же, по определённой причине в этой ситуации даже царапина смертельна.  
  
— Вот где аукнулась «Аркана»…!  
  
Эффект Арканы «Шут» (Фул) — сокращение времени перезарядки скиллов вдвое, а в качестве расплаты — случайное значение лечения и удвоение (·····) периодического урона (········).  
А эффект Курка Запечатанной Молнии・Катастрофа включает «периодический урон, равный 50% от текущего здоровья каждые десять секунд». Удвоение этого означает, что каждые десять секунд я получаю урон, равный 100% моего здоровья.  
То, что я не умер мгновенно, вероятно, означает, что, в отличие от яда, этот эффект не может полностью исчерпать здоровье. То есть, хотя урон и составляет 100%, я выживаю с 1 ХП.  
Тем не менее, состояние при смерти с 1 ХП, полуголый из-за Клейма, трудности с контролем движений… всё это в совокупности приводит к тому, что столкновение со стеной — смерть, вывих ноги — смерть, неудачное приземление — смерть, и, естественно, если заденет атака — смерть.  
Да и вообще, если я вступлю в рукопашный бой, не умру ли я от отдачи собственного удара?.. Нет, тут, наверное, спасёт «стойкость» от удачи? Кажется, говорилось, что урон самому себе и отдача выдерживаются при удаче 50 и выше. Но срабатывает ли это подряд? Хм-м…  
  
— Прямо как персонаж с одним хитом из ретро-игры…  
  
К тому же, внутриигровая скорость увеличилась раза в три. Хватит убивать изменением окружения, а не самой игры!  
Говорят, в играх до полного погружения можно было изменять настройки самой игры и играть на удвоенной скорости, но при полном погружении это вызывает рассинхронизацию (лаг) между виртуальной реальностью и сознанием, так что сейчас это запрещено законом. Впрочем, вроде бы исследуются технологии ускорения «самого сознания». А в случае Курка Запечатанной Молнии・Катастрофа ускоряется только тело, так что это всё равно что требовать акробатических трюков от драгстера. Драгстеры же не поворачивают, что мне делать?  
  
— То есть, 1 становится 10, минимальная единица на увеличенной линейке меняется с 1 миллиметра на 1 сантиметр, выходит за рамки ожидаемого, нет, скорее, умножает результат?..  
  
— Опять началось…  
  
Извини, Эмуль, я из тех, кто загорается, столкнувшись с системной несправедливостью. Несправедливость часто означает, что разработчики сами её не контролируют, так что можно найти баги или не до конца настроенные преимущества. Например, предмет, который со скидкой из-за рандома можно купить за 100 иен, продать за 150. Такое часто случаетя при случайной установке значений скидок.  
  
— Ладно, сегодня… нет, что-то мне подсказывает, что отморозок (идиот) что-нибудь выкинет, так что до завтра буду тренировать базовые движения!  
  
— Прежде чем это!  
  
Хм?  
  
— Санраку-сан кое-что забыл!  
  
— Забыл?  
  
— Вы сами сказали, что пойдёте к сестричке Биирак, и забыли?!  
  
— Ах!  
  
Точно забыл. Ладно, сначала надо разобраться с разными делами.  
Ч-ЧЁРТ ВОЗЬМИ.