Глава 609  
  
\*\*  
  
Вид с высоты прекрасен, но стоит оглянуться — лестница построена тяп-ляп  
Спериор-Оммаж: Морозное Тело.  
Босс, преграждающий путь между Второй и Третьей Секциями, сравнимый по размерам с тактической машиной-конём [Цилин], которой управлял Везаэмон, обладающий соответствующей прочностью. У него есть слабость — невероятно мягкая плоть, но это компенсируется превосходным ИИ и способностью использовать магию льда. Что вообще они хотели от домашнего скота? Прозвали его «интеллектуальным мясом».  
  
По слухам, он понимает распределение ролей игроков и способен игнорировать танка, атакуя задние ряды, или делать вид, что потерял агро, а затем внезапно атаковать танка задними ногами… Это босс, который контрит стандартные тактики. Неудивительно, что его так ненавидят.  
  
Но у Мраморного есть одна беда.  
  
«План: отсутствует! Просто месим его кто во что горазд!!»  
  
«…Поняла».  
  
«Отлично! Не лажай, Сабайбаару!!»  
  
В этой пати нет никакого распределения ролей. По крайней мере, в бою с тобой это будет похоже на командный бой четвером, где трое избивают одного.  
Кого бы он ни атаковал, двое других будут наносить урон, и у каждого есть способы выдать высокий ДПС в одиночку.  
  
«Мясо такое мягкое, что аж рубить неудобно!!»  
  
«…Агро перешло на меня…»  
  
«Нет, на меня!!»  
  
Но этот финт всё же раздражает. В отличие от них двоих, для меня внезапная атака может стать фатальной, поэтому я внимательно слежу за агро.  
У этой гигантской говядины нет головы, но зато по движениям тела, или скорее мышц… не знаю, по тому, как дрожит мраморное мясо, можно примерно определить, куда она смотрит. Поэтому, хотя тело было повёрнуто к Рей-си, я понял, что внимание направлено на меня, и смог среагировать, когда из её тела вырвался холод.  
  
Есть несколько вариантов ледяной магии, известных мне по играм, но на этот раз это был тип, который замораживает землю и выращивает ледяные шипы. Значит, способ противодействия — либо уйти с замораживаемой зоны, либо подпрыгнуть выше, чем досягаемость острых ледяных пик!!  
  
«Перепрыгнуть через не качающуюся лодку — да сколько угодно!!»  
  
Я приземлился (・・) на ледяную сосульку, выросшую из земли, используя навык, позволяющий использовать любую поверхность как опору, а затем, перепрыгивая по исчезающим со временем столбам, приблизился к мраморному мясу.  
  
«Послужи грушей для отработки иайдо…!!»  
  
Стиль Ясного Неба из воздуха, удар из ножен. Ветер, идущий по стопам божественного иайдо «Рассекающий Ветер», оставляет глубокую рану на мраморном мясе… Но разрез тут же срастается.  
  
«Эй, ты, «Югё»! Это точно работает?!»  
  
『Естественно! Этот Спериор-Оммаж: Морозное Тело обладает мощной регенерацией, но взамен использует для этого энергию, предназначенную для жизнедеятельности』.  
  
То есть, когда кончится регенерация = смерть. Тогда всё просто. Вселенская истина «бей, пока не умрёт» не знает исключений!!  
  
Хоть рана и затянулась, моя атака нанесла приличный урон, это факт. Агро мраморного мяса полностью переключилось на меня. Но это значит, что двое других, обладающих большей разовой мощью, чем я, теперь свободны.  
  
«Эй, максимальный урон (Атак Холдер)! Координируй позицию и время!!»  
  
«………!»  
  
Один — закалённый ветеран, прошедший даже остров, другой — сильнейший атакующий игрок этого мира. Огромный меч и фантяньцзи, окутанные всеми возможными усилениями, одновременно обрушиваются на задние ноги мраморного мяса, заставляя безголового четвероногого быка принудительно «сесть».  
Опа, а так можно было? С точки зрения композиции, я как раз напротив, идеальная позиция для завершающего удара.  
  
«Контрольный».  
  
Стиль Ясного Неба… «Ревущий Ветер».  
Ветер, с рёвом вырывающийся из клинка, раздвигает плоть мраморного мяса, и мощный удар обнажённого меча рассекает рёбра, ставшие видными из-за его горделивой позы, вертикальным взмахом снизу вверх.  
  
«Готово… А, нет, не готово?!»  
  
«Ха-ха-ха, СИЛы не хватает, СИЛы! Вот это настоящее (・・)… «Превосходство Разрушающего Мира»!!»  
  
Что за крутой приём?! Из фантяньцзи вырываются эффекты, похожие на чёрное пламя, и Сабайбаару, взлетев в воздух, обрушивает удар чёрного пламени───  
  
«…【Апокалипсис】»  
  
А.  
  
«А».  
  
Даже с моей позиции было видно, как удар огромного меча, ломающий позвоночник сзади, довёл здоровье мраморного мяса до нуля. Фантяньцзи Сабайбаару прошёл сквозь бессильно исчезающее мраморное мясо… словно она со всей дури ударила по занавеске…  
  
«Эм, а, э-э… прости?»  
  
«Эй, оригинал, твоё сияние — это что, подделка какая-то?»  
  
«Заткнись! Если так рассуждать, ты и сам такой же, брат по позолоте!!»  
  
Ну, я из тех, кто прячет бриллиант под позолотой… Впрочем, тактика «забить толпой фулл-атакеров» оказалась на удивление эффективной, босса мы уложили пугающе легко.  
И ещё одно…  
  
«Я повысил уровень».  
  
Уровень 148. Наконец-то, ещё два уровня до капа… В битве с Экстраординарным он не поднялся, но, видимо, я был уже на грани.  
Помимо бонуса за уровень, я получил очки характеристик за встречу и победу над Экстраординарным монстром. В сумме 20 очков. Распределять их лень, так что кидаю наугад… Главное — вот это. Ну, как там навыки?!  
  
«…………Хм-м?»  
  
Отлично, благодаря активному использованию древо навыков Стиля Ясного Неба значительно продвинулось. И, вероятно, теперь… э, это же… то есть, вот это теперь так, и, возможно, наличие или отсутствие этого повлияет на следующее… Ааа, понятно.  
  
«Фгууух!!»  
  
«!?»  
  
«Эй, что случилось?!»  
  
Я внезапно упал на колени и согнулся пополам. Рей-си и Сабайбаару обеспокоенно вскрикнули. Ах ты ж, Тэндзи Рицу…! Устроить такую ловушку, какая подлость, какая мерзость…!  
  
«Понятно, понятно… «Сублимация (Стендбай)»… ну ты даёшь…»  
  
«Что это ещё такое?»  
  
«В деревне эльфов и других местах можно поднять кап уровня, так?»  
  
«А? Ну да, вроде того».  
  
Сабайбаару (и, вероятно, Рей-си, хотя из-за её шлема с вечно свирепым выражением лица этого не видно) удивлённо посмотрела на меня из-за внезапной смены темы, но я продолжил, не обращая внимания. Это касается всех игроков, и этих двоих рано или поздно тоже затронет.  
  
«Похоже, есть и дальнейшее повышение капа после 150-го».  
  
«…Правда?»  
  
«Навыки, которыми я часто пользовался, не усилились и не эволюционировали, а просто получили приписку «Сублимация (Стендбай)» в конце».  
  
«А? …Ах, вот оно что, серьёзно?»  
  
Например, «Око Истинного Наблюдения (Квантум Гейз)» стало «Око Истинного Наблюдения (Квантум Гейз)・Сублимация (Стендбай)».  
Рей-си, похоже, не совсем поняла, но Сабайбаару, чей стиль игры сильно зависит от усиления навыков, догадалась.  
  
В этой игре навыки меняются при повышении уровня, и качество навыка до повышения определяет следующий.  
Следовательно, эта «Сублимация», скорее всего, является знаком высшего уровня мастерства на текущем капе в 150. То есть, если до 150-го уровня не довести свои навыки до стадии «Сублимации», придётся прибегать к понижению уровня для перестройки билда… Причём на трёхзначных уровнях, где требуется несоизмеримо больше опыта, чем до 99-го.  
  
«Санраку, ты…»  
  
«У меня 148-й уровень. Как думаешь, смогу я довести нужные навыки до «Сублимации» за оставшиеся два уровня?»  
  
«…Сложно, наверное».  
  
«Придётся выбирать и качать целенаправленно. Учитывая требуемый опыт, какое-то количество поднять получится».  
  
Ну да, так-то оно так. Но… тут и вскрылась ловушка. Да, связанные навыки.  
Связанные навыки — это комбинация двух или более обычных навыков в один. Они не улучшаются с уровнем, но зато обладают мощными эффектами сами по себе.  
Но, естественно, пока связанный навык активен, уровни составляющих его базовых навыков не растут. То есть связанные навыки, включая их компоненты, не могут достичь «Сублимации»───!!!  
  
«Чёрт…»  
  
Грязный приём, Тэндзи Рицу, очень грязный! Я и раньше думал, что странно, что навыки не усиливаются, но раскрыть это под самый конец… Ты что, попиваешь винцо, наблюдая за страданиями игроков, ублюдок?!  
  
«…Пошли дальше. Время ещё есть, и путь долгий».  
  
«О-оу».  
  
Следующая — Третья Секция «Игральная Доска»… Преграда на пути нового поколения первобытных людей, размахивавших железными дубинами и ухавших, — несокрушимая стена наслаждений и развлечений.  
  
В: С каким лицом он смотрит?  
О: С мёртвым лицом после трёх бессонных ночей, потягивая энергетик.  
  
Текущий статус Санраку (только навыки)  
  
Навыки:  
\* Лимит Овер: Аксель → Лимит Овер: Аксель・Сублимация (Стендбай)  
\* Око Истинного Наблюдения (Квантум Гейз) → Око Истинного Наблюдения (Квантум Гейз)・Сублимация (Стендбай)  
\* Божественная Рука Ста Мастерств (Савилданах) → Божественная Рука Ста Мастерств (Савилданах)・Сублимация (Стендбай)  
\* Знак Рока Волка (Улфейт Сайн) → Знак Рока Волка (Улфейт Сайн)・Сублимация (Стендбай)  
\* Удар Коленом Разрывного Сердца (Граунд Зиро Смайт)  
\* Сердце Хранителя  
\* Топот на Горизонте Смерти (Дэд Хорайзон) → Топот на Горизонте Смерти (Дэд Хорайзон)・Сублимация (Стендбай)  
\* Критический Подъём  
\* Мастер Всех Оружий (Банбуфуто) → Мастер Всех Оружий (Банбуфуто)・Сублимация (Стендбай)  
\* Дина-Духи  
\* Астральная Линия → Астральная Линия・Сублимация (Стендбай)  
\* Фатальная Выгода  
\* Парабеллум-Рутина  
\* Защитный Удар → Яростный Удар Щита (Рейджинг Шилд)  
──【Смертельные Боевые Искусства】──  
\* Смертельный Секрет【Уцуро Микагами】Модификация: Подготовка (Аратамэдзонаэ)  
\* Смертельный Скрет【Тачикири Вакати】Модификация: Подготовка (Аратамэдзонаэ)  
──【Стиль Ясного Неба】──  
\* Стиль Ясного Неба «Порыв Ветра» (Хаякадзэ) → Стиль Ясного Неба «Режущий Ветер» (Кирикадзэ)  
\* Стиль Ясного Неба «Вихрь» (Цумудзикадзэ) → Стиль Ясного Неба «Кружащий Ветер» (Мавасикадзэ)  
\* Стиль Ясного Неба «Ревущий Ветер» (Тодорокадзэ) → Стиль Ясного Неба «Взрывной Ветер» (Хазэрикадзэ)  
\* Стиль Ясного Неба «Гром» (Раймэй)  
\* Стиль Ясного Неба «Надвигающийся Гром» (Хакурай)  
\* Стиль Ясного Неба «Пронзающий Гром» (Канрай) \*\*НОВЫЙ!\*\*  
\* Стиль Ясного Неба «Бурные Волны» (Аранами) → Стиль Ясного Неба «Волны Прибоя» (Хато:)  
\* Стиль Ясного Неба «Волнорез» (Сакинами) → Стиль Ясного Неба «Папийя» (Хадзюн) (\*Папийя - буддийский демон\*)  
\* Стиль Ясного Неба «Отлив» (Хикинами)  
\* Стиль Ясного Неба «Предсмертный Крик» (Бокё:)  
\* Стиль Ясного Неба «Лазурь» (Со:дзэн) \*\*НОВЫЙ!\*\*  
\* Стиль Ясного Неба «Плывущее Облако» (Укигумо)  
\* Стиль Ясного Неба «Спиральное Облако» (Нэдзиригумо) \*\*НОВЫЙ!\*\*  
──【Стиль Мстителя】──  
\* Глаз Наблюдения Мстителя (Ривенз Анализ)  
\* Клятва Мстителя (Ривенз Колл)  
\* Удар Прощания Мстителя (Ривенз Фейталити)  
──【Синхронная Связь (Хай Коннекшн)】──  
\* Двойная Синхронная Связь «Два Неба, Одна Истина» (Футацу Сора Ичи но Котовари) (Меч Ста Вспышек (Гекатон Слэш) + Точка Фокуса Остроты (Эйкэцу Тэнсэй))  
\* Двойная Синхронная Связь «Лестница в Небеса» (Стеавей Хэвен) (Поступь Тяжёлого Закона (Эксид Гравити) + Благодать Невесомости (Спейс Чардж))  
\* Двойная Синхронная Связь «Два Колеса Ветра и Огня» (Флеа Темпест) (Секрет Курамы + Сапоги Гермеса)  
\* Тройная Синхронная Связь «Нитро-Поток» (Бладбёрн Бёрст + Лимит Максимайз + Пробуждение Всего Духа)  
\* Двойная Синхронная Связь «Кулак Рождения <Обратный Отсчёт>» (Удар Кулака Бога Сна (Хипнок Аут) + Таслам Фист)  
\* Двойная Синхронная Связь «Удар Предрассветной Тьмы» (Мумё Сакигири) (Грязный Меч + Слэш Игнишн)  
\* Тройная Синхронная Связь «Союз Тысячи Клинков» (Саузенд Бонд) (Кагура Асуры + Боевая Клятва Предела + Танец Мечей [Бесконечное Прядение])  
\* Двойная Синхронная Связь «Пока Не Кончится Путь» (Невер Энд) (Непоколебимость + Прочность Атланта)  
  
---  
  
\*\*