Глава 77  
  
  
  
Интерлюдия: Книга Истины Мира «Глава Хранителя Гробницы»  
  
Оптимальное число игроков для прохождения Хранителя Гробницы Везермон — «6-7 человек».  
Обязательное условие: у каждого должно быть 3-4 предмета для воскрешения.  
Состав группы:  
\* «Танк Везермона… желательно танк-защитник с навыками уклонения, или класс с большим количеством навыков/магии уклонения».  
\* «Танк Кирина… игрок с достаточным скиллом, чтобы не быть сброшенным с Кирина, или класс Наездник».  
\* «Поддержка… баффер, класс с магией воскрешения».  
  
Прохождение Хранителя Гробницы Везермон:  
При входе в боевую зону «Перевёрнутый Сад» уровень всех игроков принудительно понижается до 50. Очки характеристик, вложенные после 50-го уровня, временно исчезают, поэтому игрокам со снаряжением, имеющим ограничения по статам, следует быть осторожными.  
В начале боя Хранитель Гробницы Везермон использует «Рассекающий Ветер». Целью всегда является ближайший к нему игрок, и удар всегда направлен в шею. От первого удара можно увернуться, пригнувшись во время предварительного движения.  
  
\* • Рассекающий Ветер (Татикадзэ)  
 \* Молниеносный удар иайдзюцу. Предварительное движение относительно долгое, поэтому уклоняться следует ориентируясь не на момент удара, а на «момент завершения стойки иай». Самый простой способ справиться — выйти из радиуса удара иайгири.  
  
\* • Громовой Колокол (Райсё)  
 \* Поднимает меч вверх и вызывает мгновенное и массовое падение молний. Чем больше игроков агрят Везермона, тем больше молний и шире зона поражения, поэтому с Везермоном лучше сражаться малой группой. От молний можно увернуться, просто бежав изо всех сил, так что само уклонение легко. Но если истратить слишком много выносливости, можно попасть под следующую атаку, так что будьте осторожны.  
  
\* • Грозовая Туча (Нюдогумо)  
 \* Рукой без меча создаёт гигантскую руку из облаков и наносит удар по площади. За спиной Везермона и над рукой есть чёткие безопасные зоны. Предварительное движение долгое, так что если знать об атаке, справиться легко. Однако, если не хватит дистанции, чтобы увести Кирина, или по другим причинам, атака может задеть танка Кирина или поддержку, что приведёт к развалу фронта.  
  
\* • Великий Шторм (Оосике)  
 \* В основном используется, если Везермон по какой-то причине лишился меча. Атака захватом. Чем тяжелее цель, тем больше урон от броска, поэтому танкам-защитникам в тяжёлой броне следует быть особенно осторожными. Но он просто протягивает руку по прямой, так что если внимательно следить, увернуться можно и без навыков уклонения. Можно использовать и навыки парирования, так что танк-защитник, которому трудно увернуться, может отбить руку на месте. Однако следует остерегаться следующей атаки.  
  
\* • Огненный Дракон (Касайрю)  
 \* Используется только если Везермон агрится на трёх и более игроков. Вонзает меч в землю, случайным образом выбирает одну из целей и вызывает из-под неё огненный столб. Увернуться несложно, но это часть комбо с Пепельной Метелью, так что нужно быть осторожным, чтобы не погибнуть вместе с союзниками.  
  
\* • Пепельная Метель (Хайфубуки)  
 \* Используется в паре с Огненным Драконом. Чёрный дым, образовавшийся из Огненного Дракона, окружает зону радиусом 5 метров от точки возникновения огненного столба и быстро сужается. Если не выбраться до полного окружения, смерть почти гарантирована. Стоит отметить, что это «смерть от удушья», что может нанести больший психологический урон, чем быть зарубленным.  
  
\* • Рёв Небесного Демона Ночи (Тэнкиёхо)  
 \* Ударная волна по широкой площади, используемая при переходе в третью форму. Поскольку в третьей форме Везермон получает атрибут нежити, атаку можно прервать высокоуровневыми предметами или магией очищения. Атака имеет эффект пробивания брони, так что следует ожидать почти смертельного урона.  
  
\* • Сэйтэн Тайсэй  
 \* Так называемый режим берсерка, активируемый обычно через десять минут после перехода в третью форму. В течение тридцати секунд Везермон почти непрерывно использует вышеперечисленные приёмы. Выбор приёмов случаен, так что если он использует Рассекающий Ветер подряд, между атаками будет пауза на предварительное движение, то есть окна есть. Если «по истечении тридцати секунд он держит меч», то используется Тэнсэй.  
  
\* • Небесная Кара (Тэнсэй)  
 \* Удар сверху вниз со всеми возможными эффектами: мгновенная смерть, пробивание брони, уничтожение снаряжения, пробивание магии, пробивание навыков, невозможность уклонения. Прямое попадание гарантирует смерть. Но все эти эффекты действуют только на «лезвие» меча. То есть, если не попасть под лезвие, это просто сильный удар сверху вниз от персонажа с высокой СИЛ.  
 \* Поскольку атака вызывает паралич при попытке уклонения, танк-уклонист для приёма этого удара не подходит.  
 \* Парировать возможно, но требуется соответствующая сила и СИЛ. Можно отбить атаку, сконцентрировав мощные удары в одной точке, но это сложно. Однако, если попасть по лезвию, всё будет аннулировано и уничтожено, так что целиться нужно в боковую поверхность меча.  
 \* Наиболее безопасный способ — чтобы игрок с навыком парирования перехватил всё агро Везермона и принял Тэнсэй. Но следует учесть, что «после начала активации Тэнсэй цель атаки уже не меняется, даже если агро переключится».  
 \* Самый простой способ справиться — «уничтожить меч». Если Везермон лишится меча, то в Сэйтэн Тайсэй он будет использовать только Грозовую Тучу и Великий Шторм, а Тэнсэй не применит, и бой закончится. Сложность прохождения значительно снижается. Однако при использовании этого способа изменяются получаемые награды и титулы.  
  
Особые действия Хранителя Гробницы Везермон:  
Из-за сюжетных особенностей Хранитель Гробницы Везермон в первую очередь защищает могилу Сецуны. Если кто-то приблизится к могиле и тем более попытается её разрушить, Везермон будет атаковать этого игрока в первую очередь.  
  
В первой и второй формах Везермон обладает супербронёй и снижением урона, практически все атаки аннулируются. Естественно, магия дебаффов также отражается.  
  
В третьей форме броня Везермона повреждается, и по нему начинает проходить урон. В этот момент Везермон получает атрибут нежити и становится уязвим к предметам и магии, эффективным против нежити. Однако, если уровень предмета или магии недостаточно высок, он проигнорирует их и продолжит атаковать.  
  
При переходе в третью форму Везермон входит в состояние саморазрушения и теряет ХП каждую секунду. Если ничего не делать, примерно через десять минут его ХП достигнет «0». Однако, даже при ХП 0 он не падает. Бой завершается при выполнении условия: «активировать Сэйтэн Тайсэй и чтобы все игроки выжили (все должны быть живы к моменту завершения Тэнсэй; если воскресить игрока, погибшего от Тэнсэй, придётся начинать Сэйтэн Тайсэй сначала)».  
  
Боевой Меха-Конь «Кирин»:  
Голем в форме коня, призываемый Хранителем Гробницы Везермон при переходе во вторую форму (через десять минут после начала боя) из подпространственного хранилища. Если его игнорировать, он будет носиться по полю боя, беспорядочно стреляя ракетами и лазерами. Кроме того, если оставить его без внимания на определённое время во второй форме, он сольётся с Везермоном. Поэтому обязательно нужен боец для его сдерживания.  
Слабое место: «если игрок находится на его спине, он использует только движения, чтобы сбросить его». Поэтому оптимальная тактика — родео до третьей формы. В третьей форме по нему также начинает проходить урон, но его ЖИВ настолько высока по сравнению с Везермоном, что победить его силой практически невозможно.  
  
\* Форма коня:  
 \* В основном носится по полю боя, стреляя ракетами и лазерами. Если игрок на спине, использует только движения, чтобы сбросить его.  
  
\* Форма кентавра:  
 \* Если Кирин и Везермон соединяются во второй форме, голова Кирина трансформируется, и он принимает форму кентавра.  
 \* В этой форме он носится по полю боя, стреляя ракетами и лазерами, вызывая грозовой дождь и размахивая облачной рукой. Становится практически неуязвимым. Естественно, обладает супербронёй и снижением урона, так что нанести урон почти невозможно.  
  
\* Форма доспеха:  
 \* Форма, которую Кирин принимает в третьей форме. Выглядит как гигант без головы. Использует ракеты, лазеры, а также физические атаки конечностями. В качестве козыря имеет крупнокалиберную лазерную пушку в животе. Когда ХП падает ниже 40% или броня на животе разрушена, входит в режим берсерка и атакует всё подряд, не обращая внимания на агро.  
 \* Лазерная пушка в животе наносит смертельный урон, но одновременно является и слабым местом — за жерлом находится уязвимое энергетическое ядро.  
 \* Кстати, если Кирин и Везермон соединяются до активации Сэйтэн Тайсэй Везермоном, Везермон сливается с Доспехом Кирина и активирует Сэйтэн Тайсэй в гигантском масштабе, превращая поле боя в ад.  
  
Эффективный способ прохождения Хранителя Гробницы Везермон:  
Сосредоточить атаки на руке, держащей меч, чтобы Везермон выпустил его, и отобрать меч.  
Пока танки отвлекают Везермона (и, возможно, Кирина), нужно как-то уничтожить меч, обладающий невероятно высокой прочностью.  
Пока дальнобойные классы бьют меч, бойцы ближнего боя лишаются поддержки, поэтому им придётся жертвовать собой, чтобы выиграть время. Фактически, зомби-атака.  
Лишившись меча, Везермон сильно ослабевает, и сложность прохождения резко падает. Однако при использовании этого способа снижается симпатия Сецуны до критического уровня, а из наград остаётся только «Ключ Хранилища Инвентория» (исключая «Книгу Истины Мира „Глава Хранителя Гробницы“»).  
  
Сюжетная информация о Хранителе Гробницы Везермон:  
Строго говоря, в первой и второй формах им управляет не сам персонаж «Везермон», а его силовой доспех, обладающий «волей». Это как бронированная версия «Сецуны Далёких Дней», пропитанная волей Везермона.  
Только в третьей форме сознание персонажа Везермон пробуждается. Из-за этого его атрибут меняется с механического на «полудохлого», то есть на нежить научного происхождения. Кстати, внутри доспеха находится тело молодого мужчины, сохранённое с помощью высоких технологий. Это не мумия, управляющая бронёй. В первой и второй формах его сознание также было «зафиксировано».  
При переходе в третью форму сознание Везермона пробуждается, «фиксация» снимается, и его тело начинает быстро стареть и разрушаться… то есть, саморазрушаться. То, что он продолжает двигаться до тех пор, пока Тэнсэй не будет пройдена, — это исключительно сила воли Везермона, преодолевающая даже саморазрушение.  
  
В далёкой древности, в Эпоху Богов, из-за незначительного недоразумения и маленькой лжи Везермона, сказанной из-за мимолётного каприза, Сецуна погибла. Из-за этого Везермон решил провести вечность как хранитель её гробницы.  
Сама Сецуна, зная характер Везермона, перед смертью пожелала: «Этот человек не остановится, даже умерев (…), если кто-нибудь его не остановит. Пусть найдётся тот, кто остановит его». В результате этого желания родилась «Сецуна Далёких Дней».  
  
Засохшее дерево сакуры было посажено Везермоном рядом с могилой Сецуны. Это был её любимый цветок. На дерево также была наложена «фиксация», как и на Везермона, но она была неполной, поэтому дерево начало увядать. Чтобы предотвратить это, Везермон, основываясь на оставленных Сецуной исследованиях, использовал магию лунного света, чтобы «перевернуть» пространство вместе со временем, переместив могилу (Сецуну, обратившуюся в прах) и ещё не до конца увядшее дерево сакуры на изнанку пространства.  
Это «переворачивание» можно сравнить с гравюрой. Гниющая доска — это пространство «здесь», а гравюра, сделанная с неё, — пространство «там». Время в пространстве «там» остановилось в момент переворачивания. Надгробие Сецуны в пространстве «здесь» со временем исчезло под действием эрозии, а дерево, чья «фиксация» была неполной, хоть и сохранило форму, но полностью засохло.  
Однако, поскольку Сецуна была похоронена у корней сакуры, и там когда-то было надгробие, это место всё ещё воспринималось как «место Сецуны», поэтому «Сецуна Далёких Дней» стала появляться у засохшего дерева в пространстве «здесь».  
  
Кстати, процедуры по продлению жизни, наложенные на сакуру вместе с «фиксацией», после увядания дерева потеряли свою цель и распространились на окружающие растения, вызвав их бурное разрастание. Мох, который раньше лишь слабо светился, стал сиять как солнце; пещера, бывшая просто большой, заросла лесом; земля покрылась ковром из цветов.  
То есть, косвенно, вся зона Пещеры Тысячи Пурпурных и Алых Деревьев была создана Везермоном.  
  
«Зачем нужно было фиксировать сознание, чтобы охранять могилу?» или «Могила в изнанке — это же копия, настоящая могила Сецуны исчезла» — на эти вопросы можно ответить так: Везермон был очень упрямым человеком, и за долгие годы его разум несколько помутился.  
  
Кстати, Везермон и без доспехов может использовать почти все свои приёмы, включая Тэнсэй. По уровню он легко превосходит 99-й. Мастер меча в силовой броне — страшная комбинация.  
Вот такие вот подробности о Везермоне, которые ещё раз подтверждают, что нельзя давать волю любителю настроек.  
\*Написано в стиле подробного описания для игровой Wiki.\*