Глава 793  
  
  
  
15 декабря: Жестоко высекая раны  
Прошло примерно тридцать минут.  
  
Усталость от нагрева — это когда металл теряет свою гибкость и разрушается из-за многократных тепловых нагрузок… кажется, так. Но это происходит после многократного… тысяч, десятков тысяч циклов нагрева и охлаждения. Иначе все сковородки в мире стали бы более дорогими расходниками, чем бумажные тарелки.  
Но раз уж в игре РуШа магия — это сверхъестественное физическое явление, может, прокатит? — подумали мы и применили к Томагавку, покрытому металлическим панцирем, тактику «нагреть и охладить» («Бёрн-ту-Фриз»). Но нагревать металл докрасна, охлаждать и снова нагревать — эта последовательность действий в одной определённой «работе» называется иначе.  
  
А именно — «закалкой» в кузнечном деле.  
  
«Дааааааааааааа!!!»  
  
\*Ваун!!\* — хвост Томагавка, буквально рассекая воздух, описал дугу. Отражая лунный свет, он сиял холодным блеском, от которого, казалось, замерзали трава и деревья. Несмотря на нагрев, охлаждение и удары, он стал ещё острее и прочнее.  
Естественно, если такая хрень попадёт, я стану Сан/Раку. Или С/анраку, но это неважно. Важно одно — операция «Бёрн-ту-Фриз» полностью провалилась.  
  
«Чёр-р-рт! Какого хрена все были так уверены?!»  
  
К тому же, этот дракон-бритва, похоже, сам ждёт момента для закалки. В какой-то момент я перестал бить его огненной магией, но появилось ощущение, что он сам нагревается. Колено, которое я точно не грел, раскалилось докрасна и сияло, и он ловко использовал это, чтобы ударить Ур-Идим-ши… Такое можно сделать, только если «раскалённое колено» — это часть плана.  
Но зато теперь способности Томагавка становятся понятнее.  
  
Во-первых, сверхвибрация тела. Дрожь, испускающая ударные волны, или вибрирующие лезвия на руках и хвосте для увеличения силы удара — просто и эффективно. По крайней мере, подготовительное движение легко заметить по звуку и виду, так что если не тупить, справиться можно.  
  
Во-вторых, нагрев тела и последующая закалка-усиление.  
Тоже просто, но оттого и неприятно. Он нагревает панцирь до такой температуры, что можно обжечься, а при контакте с воздухом и охлаждении плоть резко твердеет. Насколько твёрдая? На уровне, когда даже атаки Ур-Идим-ши не могут её пробить.  
  
Но, если посмотреть с другой стороны, это и шанс для нас.  
  
«Дипслотер! Нагревай ещё сильнее(・・・・・・・)!»  
  
«Хорошо-о… Каросис-кун, не мог бы ты немного помочь? Да, 【Зеркало Усиления Жары (Лупен Адионхит)】»  
  
«Поняла, 【Вихрь Огненного Океана (Инферно Стром)】!!»  
  
Огненный вихрь, выпущенный из ритуального меча Каросис, засасывается в созданную в воздухе световую дыру. И в следующий миг удар, подобный лазеру, — сконцентрированный в одной точке жар, — обрушивается на Томагавка.  
Томагавк скрещивает руки, защищаясь от луча раскалённого пламени, усиленного фокусировкой огненной магии. Острый и прочный панцирь выдерживает удар, который, казалось, легко пробил бы стальную плиту, но нагревается так сильно, что простого контакта с воздухом недостаточно для охлаждения, и серебряный панцирь раскаляется докрасна.  
  
«Сразимся на раскалённых клинках, Томагавк!»  
  
Сосновая смола сгорела, драконобойное пламя сияет серебром. Сжимая меч третьего пламени Закалки (Торк) — серебряного пламени, — я ускоряюсь. Сейчас я перешёл даже последнюю черту(・・・・・) в развитии персонажа. За этой скоростью угонятся только те, кто тоже её перешагнул!!  
  
◆  
  
Развитие персонажа в РуШа. Это не только параметры, но и вопрос о том, как развивать навыки и магию.  
От ближнего боя до производства — в Shangri-La Frontier существует огромное разнообразие навыков и магии, но их нельзя изучать бесконечно.  
  
Существует предел на количество изучаемых навыков и магии. Это не фиксированное число, оно зависит от уровня игрока и характеристик навыков… но игроки выяснили, что, по крайней мере, существует предел, после которого игрок не может изучить больше навыков или магии.  
Ну, проще говоря, это что-то вроде системы очков. У игрока есть 100 очков, этот навык стоит 20 очков, этот — 15, и когда очки заканчиваются, больше ничего изучить нельзя.  
  
Но этот предел изучения… на самом деле общий для магии и навыков. Если из 100 очков потрачено 50 на навыки, то и на магию остаётся не больше 50 очков. То есть, тот, кто поистине посвятил себя только навыкам или только магии, — это тот, кто склонил весь свой потенциал в пределах этого лимита в одну сторону.  
  
«Я перестал быть чистым физическим атакером…»  
  
Теперь я — сияющий чистый скилл-атакер(・・・・・・・・・). Отказавшись от возможности изучать магию, я получил взамен… возможность повторно изучить прежние навыки, исчезнувшие из-за усиления или эволюции!!  
  
«Он ещё не остыл! Неужели Арадвар проиграет такому мягкому клинку?!!»  
  
И повторное изучение навыков открывает ещё больше неожиданных возможностей.  
Развитие навыков тесно связано с действиями игрока. Как два игрока, начавшие с одним и тем же навыком, но с разными стилями игры, придут к разным навыкам, так и я прежний и я нынешний, обладая одним и тем же навыком, не обязательно пойдут по одному пути!!  
  
«Сдохни, Ньютон! Я полностью тебя отрицаю!!»  
  
«Благодать Невесомости (Спейс Чардж)»… Пере取得した навык, позволяющий игроку изменять направление гравитации — простой, но настолько эффективный, что всё остальное кажется лишним. Я активирую его и обращаю вспять великий принцип всего сущего «падать сверху вниз». Теперь я падаю(・・・) снизу вверх… Пришло время показать, вот она, новая техника номер один!! Новая эволюция также повторно изученного «Одержимости Шанао», пошедшая по иному пути, чем секретная техника Курама Тэнгу!! Имя ей — «Чёрная Тень Обратного Падения (Ичинотани Таюгуро)»!  
  
Эффект, похожий на удобное устройство для самоубийства — ускорение падения, — становится бесконечным ускорением, если падать в бескрайнее небо! Благодать Невесомости позволяет менять направление гравитации сколько угодно во время действия, так что в космос я не улечу, а в крайнем случае всегда можно спрятаться в инвентарь.  
И!! Мощная рука, занесённая, чтобы сбить меня, падающего с земли в небо… это и есть последняя часть для активации ещё одной новой техники. Ударный контр-атакующий навык, изученный по свитку, рекомендованному Арамисом в Кэтцерии, — рубящий скилл, сила которого увеличивается при движении навстречу атаке противника. Это атакующий навык, так что для пафоса активирую голосом.  
  
«Пересекающий Встречный Удар (Кросслэш Блоу)»!!»  
  
Два раскалённых клинка сталкиваются. Но один — просто нагретый… а мой, к сожалению для тебя, драконобоец!!  
Клинок серебряного пламени врезается в лезвие на руке Томагавка. Он не рубит, а, благодаря своей природе «огненного клинка, охотящегося на драконов», специализируется на прожигании плоти дракона. Удар Арадвара, оплавляя панцирь Томагавка, потерявший твёрдость из-за нагрева, исполняет своё предназначение меча.  
  
Критический удар, усиленный Взрывом Пламени (Нитро) Арадвар передаёт ощущение, будто разрезал вязкую глину, и одновременно — невероятное чувство полёта. Падая(・・・・・) вверх, я смотрю на удаляющуюся землю и вижу, как отрубленное лезвие с руки Томагавка отлетает в сторону… Ееесть, разрушение части тела. Материалы выпадут?  
・Предел изучаемых навыков  
На самом деле, он достигается только если изучать навыки и магию совсем уж без разбора.  
Дело в том, что с точки зрения геймплея, ёмкости хватает примерно на «минимум два основных и два дополнительных, итого четыре профессии», так что большинство игроков не достигают предела.  
Однако, если начать заниматься Синхронным Соединением, то с этим пределом придётся столкнуться хочешь не хочешь… ведь чтобы соединить сильные навыки и получить ещё более мощный, нужно изучить много ресурсоёмких навыков.  
  
Что? У магии нет аналога Синхронного Соединения?  
  
Есть.