Глава 814  
  
  
  
17 декабря: Мера-Мера Бит-ап Часть 1  
Наконец-то точка зрения Катсу. Долго же… Действительно долгим было 16 декабря…  
◇  
  
Суть Тлеющей Великой Краснокрылки — в том, что она является энергетическим телом.  
Легенды… или игровые «примеры» того, как кто-то разрубил молнию или разделил море, возможно, и существуют. Но это лишь изменение формы, а не уничтожение или исчезновение самого явления.  
Так как же победить живое пламя? Резать, мять — такие воздействия на состояние бессмысленны, да и сгоришь заживо, прежде чем успеешь рубануть.  
  
«Заставишь же ты повозиться, чёрт возьми…»  
  
Ойкаццо и его команда(・) сейчас находились не на Мёртвом Вулкане, где восседала Тлеющая Великая Краснокрылка… а на третьем корабле Бахамута — «Бегемоте».  
  
『Пробуждение Красного Правого Изначального Родича… Возможно, правильным было бы безоговорочное высвобождение всех сил… да, но ещё в далёкую Божественную Эру был сделан вывод, что так нельзя(・・・・・・). Храбрые и рассудительные дети мои, чего же вы просите у меня сверх этого?』  
  
Прямое участие в бою невозможно. Таков был невысказанный ответ «Слоновой Кости». Ойкаццо… и несколько членов его группы ответили, что пришли просить не об этом, и изложили свою «просьбу».  
  
«Мы хотим, чтобы пошёл дождь(・・・・)».  
  
『Верно. От ливня до мелкого дождя… Дети мои, как пожелаете』.  
  
…  
  
…………  
  
………………  
  
Рейд-монстры.  
Это масштабные многопользовательские рейдовые враги, внезапно появившиеся в Рубеже Шангри-Ла. Красный, синий, зелёный, белый, чёрный. По одному рейд-боссу каждого цвета существует на Старом и Новом континентах.  
Известные на данный момент рейд-монстры: запечатанная в Ру'луиас «Безумная Великая Лазурная Стая».  
Первый рейд-монстр, побеждённый игроками, — «Пожирающая Великая Красновостка».  
И тот, что в одиночку вторгся в Сардрему и набил ужасающий счёт убийств из-за своей чрезмерной ориентированности на убийство с первого взгляда, — «Блуждающая Великая Синяя Чума».  
Кроме того, поступают многочисленные сообщения о наблюдении других рейд-монстров, и можно сказать, что эта пятицветная угроза уже известна не только игрокам, но и NPC.  
  
Вернёмся к теме.  
У рейд-монстров есть общие системные особенности. Некоторые из них — это системные «ограничения», выведенные из многочисленных столкновений, наблюдений и… результатов, которые даже нельзя было назвать битвой(・・・・・). Но важно то, что «рейд-монстр после победы над ним возрождается через определённый период времени».  
То есть, хоть и есть проблема с ожиданием повторного боя после поражения… это воспроизводимый эндгейм-контент, доступный теоретически всем игрокам.  
Естественно, с появлением такого контента появились и игроки, стремящиеся победить всех рейд-монстров. (Хотя, судя по характеру битвы с Ктарнидом и его описанию, Безумная Великая Лазурная Стая — это враг, бросить вызов которому в принципе невозможно).  
  
«У-у-а, ну и дела тут творятся».  
  
Группа игроков продвигалась по дороге к Мёртвому Кратерному Озеру Вечного Процветания и Упадка в Сардреме. Впереди шёл игрок… само собой, Ойкаццо. Он, вернее, она смотрела на… зрелище, где ливень обрушивался точечно только(・・) на вулкан.  
  
«Я, конечно, знал, что тут много научной фантастики, но чтобы так удобно управлять погодой…»  
  
«Говорят, Бегемот выстреливает основу для дождевых облаков или что-то в этом роде».  
  
«Фэнтези какое-то… Такое ощущение, что какая бы ни была заумная наука, они пытаются протолкнуть идею, что современный человек всё равно не поймёт технологии будущего».  
  
«А может, через десять лет это уже будет реальностью?»  
  
«Я в реале — женщина дождя, так что хотелось бы, чтобы во время моего отпуска в месте назначения дождя не было… а, и на маршруте самолёта тоже».  
  
«А-а, так вот почему тебя зовут Рэйни Рэйн…»  
  
Отвечающий игрок… не принадлежал к 【Странствующим Волкам】. Четырнадцать игроков, включая Ойкаццо, собравшиеся по его призыву, были теми, кто стремился одолеть рейд-монстра.  
Да, они собрались ради убийства рейд-монстра, будучи почти чужими людьми из разных кланов… но это была группа, заранее разработавшая план, скомбинировавшая снаряжение для синергии, и чьей главной задачей было убийство рейд-монстра «Тлеющая Великая Краснокрылка».  
  
«Первый этап пройден. Сверхвысокотемпературное тело, к которому нельзя даже прикоснуться, взрывается паром, если облить его небольшим количеством воды… значит, нужно просто обрушить на него столько воды, чтобы подавить всё».  
  
Какой бы огромной энергией он ни обладал, она не бесконечна. Даже если бесконечна, он не может постоянно поддерживать 100%. А Тлеющая Великая Краснокрылка хранит энергию в виде «тепла». Значит, способ победы прост и понятен даже школьнику.  
  
Горячее нужно просто остудить(са).  
  
«Извини, но у нас тоже атака по карте… как-то так. Итак, сегодня мы — буквально пожарные(файрфайтеры)! Если мы, собравшись впятнадцатером, не сможем победить какой-то там(・・・・・) эндгейм-контент(・・・・・・), то эффективнее будет начать с новых данных! Давайте все вернёмся живыми и спустимся с горы с гордым видом!!»  
  
«Да!» — четырнадцать голосов прогремели, не уступая силой ливню.  
Сцена — к сожалению, дождливая. Промокшие до нитки крысы бросают вызов пылающему родичу.  
・Лицензия на Управление Погодой (Бегемот)  
Позволяет один раз в день изменить погоду в определённой зоне Старого Континента (кто первый, тот и успел).  
Это часть механизма контроля окружающей среды, установленного на третьем корабле Бахамута, Бегемоте, и основана на технологиях погибшей Божественной Эры, не использующих частицы маны. Конкретно — комбинация наномашин и управления воздушными потоками.