Глава 884  
  
  
  
20 декабря: Кулак обманывает, щит говорит.  
Авторская заметка про AC6.  
◆  
  
Гару-но-Сэ. Пока что известно только его оружие и броня, а также то, что он чертовски (..) хорош в парировании. Возможно, этот башенный щит — лишь камуфляж, чтобы скрыть его основную тактику — парирование.  
  
И всё же. Это же не финальная экипировка из оффлайн-игры, где все статы на максимуме, все навыки и магия доступны, и самое сильное снаряжение!  
Если что-то прокачиваешь, что-то другое проседает — такова игра «РуШа».  
Поэтому моя задача — найти слабину Гару-но-Сэ… его «слабое место».  
  
— …………  
  
Даже если этот башенный щит — полный блеф, мои пистолеты его вряд ли пробьют. К тому же, щит явно дорогой, да и его манера держаться… Можно с уверенностью предположить, что он «тоже» умеет парировать.  
В таком случае, как бороться с этим башенным щитом и парированиями, которые он наносит из-за него?.. Да и вообще, можно ли парировать локтем? А, стоп, я же сам доказал, что головой можно…  
  
Нападать с оружием и рисковать быть отбитым — хуёвая затея. Здесь…  
  
— Будем драться на кулаках, блядь!!  
  
Вперёд.  
То, что я не использую оружие, — это отчасти разведка… Но главное, если уж \*доказывать\* (..), то надо попробовать всё!  
  
Вообще, моё «(Санраку)» основное оружие — кулаки и меч. Всё остальное — побочное (..) или дополнение (..). Пистолеты, копья… Попасть-то попаду, но не думаю, что пробью. Не думаю, что сработает.  
Чтобы пробить, нужен повод, нужен задел. Ломать в лоб… Теоретически возможно, но это теоретический максимум. Сосредоточиться на пробивании большого щита Гару-но-Сэ рискованно, это я понимаю.  
  
Быстро сближаюсь, но держу дистанцию в одно тело. Так, чтобы Гару-но-Сэ мог достать меня только своим топором…!!  
  
— Тц!!  
  
Каждую секунду просчитывать ходы — нереально. Умеренно грубо, умеренно тонко — вот минимальное требование к сильному игроку. Сильная карта, выброшенная в удачный момент без раздумий, — вот самое страшное в мире.  
Ближний бой, отступить на один шаг! Это будет базой. А теперь — время доказательств.  
  
Один шаг, войдя в зону досягаемости кулака, я глубоко приседаю.  
Гару-но-Сэ в ответ поднимает башенный щит, намереваясь заблокировать мою атаку в лоб. Башенный щит скрывает большую часть его тела… но взгляд проходит, он не допустит ошибки потерять противника из виду за собственным щитом. Отлично!!  
  
— Тц!!  
  
Глубоко присел, апперкот… казалось бы, но нет — шаг вправо. И в этот момент демонстративно показать эффект навыка───!  
  
— Кх…!  
  
— Блеф, блядь.  
  
— ?!  
  
Фальшивое «Многократное круговое движение». Я показывал его столько раз, что противник сбивается с толку, ожидая обхода. И в тот момент, когда его взгляд и тело уже готовы развернуться назад… Один удар!!  
ГЬЯГИГИ! С металлическим звуком кулак попадает Гару-но-Сэ в плечо. Я тут же отскакиваю назад и смотрю — на точке попадания четыре царапины (……).  
  
Уклоняюсь от широкого, но без зазоров… нет, перекрывающего все зазоры горизонтального удара топором и анализирую результат последнего удара.  
Эта атака… не была парирована. Он не может парировать плечом, или не смог? Если подумать, моё парирование головой в бою с Везаэмоном тоже было возможно благодаря снаряжению. Значит, парирование локтем Гару-но-Сэ тоже может быть связано с бронёй… или каким-то навыком или аксессуаром?  
  
— ……Странно это.  
  
— Хм?  
  
— От удара кулаком — резаные раны… Кулак выполняет роль ножниц — это нечестно? И до этого тоже, удар ребром ладони (бумага) против топора… Секрет в этих когтях?  
  
— А ты как думаешь?  
  
Почти угадал.  
Аксессуары на обеих руках… Доспех Короля-Дракона (Рексеск): Вибрирующие Когти (Кримзон Ред) — сделаны из того же материала, что и Кардинальная Челюсть (Кардинал Ред), превращающая атаки дыханием в пламя.  
Эффект предельно прост: «Все атаки голыми руками получают рубящий тип урона». То есть, мои «ножницы» действительно могут резать бумагу, а от пощёчины щека может лопнуть.  
  
Однако добавляется только рубящий тип урона. Материал руки… прочность и множитель урона остаются такими же, как при обычном ударе или блоке голыми руками.  
То есть, «удар ребром ладони», которым я только что остановил его топор───  
  
◇  
  
— «Удар ребром ладони», которым он только что остановил мой топор, — это, несомненно, какой-то навык, — заключил Гару-но-Сэ.  
  
(Если бы это было возможно только силой аксессуара, не было бы причин не использовать это сейчас. Значит, это не постоянное усиление, а скорее навык, действующий определённое время… нет, скорее всего, на одно действие.)  
  
В памяти Гару-но-Сэ всплыл золотой лариат, которым был добит противник-ассасин. В «РуШа» существует множество эффектов навыков, но он уже заметил, что блеск лариата и удара ребром ладони был не жёлтым или оранжевым, а именно «золотым».  
  
(Даже если это был лёгкий удар, урон можно игнорировать. Похоже, его урон действительно зависит от внешних факторов… Но переходить в атаку — плохая идея.)  
  
Сколько навыков и магии существует в «РуШа»? Даже та «Библиотека» признала, что их количество «невозможно» сосчитать.  
Вообще, «игра» — это место, где маленькая девочка может разбить валун одним ударом. А значит, пока не изучишь \*весь билд персонажа\* (……………) Санраку… любое опасение становится оправданной осторожностью.  
  
— К тому же, эта дистанция… моя любимая.  
  
Ближний бой, \*плюс\* один шаг.  
В отличие от Санраку, который отступил на шаг для предосторожности, эта дистанция — ближний бой плюс один шаг пустоты — была самой удобной для Гару-но-Сэ, хотя он и не говорил об этом вслух.  
  
Но,  
  
— Хммпф!!  
  
— Гуох!?  
  
Рывок башенным щитом, мгновенно сокративший дистанцию в два шага (..), был красноречивее тысячи слов: «Это моё время, блядь».  
  
---  
Не нужно божественной скорости, чтобы пробежать сто ли. Достаточно сделать два шага за один. Щит сокрушит всё.