Глава 528  
  
  
  
Оркестр для тебя — Часть десятая  
Д-д-д-д-д-д-д, древняя битва (белый глаз).  
Кулачный бой, точно, кулачный бой. Псевдо-угрожающая стойка поэта-барда подкинула мне идею.  
Может, и не нужно увеличивать арсенал оружия? Хотя я уверен, что при желании смогу освоить что угодно, от хлыста-меча до чакрама, нельзя отрицать, что это будет наспех выученное умение.  
Худший сценарий — это когда я использую наспех выученное, а противник владеет им в совершенстве. По сути, я просто дам ему преимущество. К тому же, если я слишком сильно буду контрить «меня», есть риск, что это обернётся против меня самого.  
  
Но что насчёт кулачного боя? Кулачный бой, бой голыми руками, драка на кулаках (стэгоро) — то есть, минимальная боевая единица человека.  
Речь идёт об использовании самого примитивного оружия, которое есть у любого игрока с самого начала игры. Степень владения им очевидна — ведь мы используем его с рождения и до сих пор, как в играх, так и в реальной жизни.  
Даже если противник будет использовать тот же кулачный бой, даже если он будет улучшенной версией…  
  
Если это игра, то я смогу с этим справиться, я справлюсь!!  
  
— После двух боёв обычно всё становится ясно.  
  
Тот ИИ, конечно, потрясающе точен. Дело не в оружии или скиллах — это просто данные, их можно копировать сколько угодно. Опасно то, что он копирует мои движения……… Но, строго говоря, это немного отличается от моих собственных движений.  
  
— Ненависть к себе подобным? Нет, немного не то…  
  
Но что-то близкое. Лучше всего знаешь — лучше всего контришь… Это ИИ, который читает мои движения и «реагирует» на них. Это не просто зеркальное отражение, а ИИ для метагейма, который разрабатывает контрмеры на основе скопированной информации. Поэтому, строго говоря, это не только моя копия, но и что-то ещё, какая-то другая мыслительная рутина.  
  
— Если иметь дело с тем, кто постоянно прёт напролом, словно за спиной нет пути назад, то, естественно, станешь контр-атакующим типом.  
  
Хотя я провёл мало боёв, но получил немало ударов. Поэтому, пусть и с размытыми очертаниями, но картина вырисовывается. «Я» не то чтобы не атакует сам и иногда расставляет ловушки (приманки), но его суть — спровоцировать мои действия и нанести контрудар.  
Это всё равно неприятно, но именно поэтому — кулачный бой. Кулачный бой — это бой голыми руками, то есть, дальность оружия равна нулю. Обычно это недостаток, но в очень ограниченных ситуациях это превращается в преимущество.  
  
Потому что кратчайший — его можно оптимально использовать.  
Потому что кратчайший — им можно нанести удар быстрее всего.  
  
— То есть, сверхближний бой (инфайт)…!!  
  
Прежде чем он успеет контратаковать, я сокращу дистанцию до предела и нанесу свой экстра-ход. Это единственный возможный план победы над ним, который я могу придумать сейчас………!!  
Строго говоря, есть ещё один вариант, но «использовать обоим Громовой Курок · Бедствие, чтобы снизить здоровье, а затем снести обоих заклинанием по площади, надеясь на „выживание благодаря удаче“ — это грёбаная лотерея» — это крайняя мера, самая крайняя…  
  
Говоря о бое голыми руками, на ум приходит Иай-фист, но это, строго говоря, стиль или техника, так что у него нет конкретных приёмов, и это проблема. Истинная ценность Иай-фиста в том, что его можно встроить в любой боевой стиль.  
Поэтому кулачный бой, который я ищу, должен хорошо сочетаться с Иай-фистом, и при этом делать упор на мобильность, позволяющую мгновенно проникать в мёртвую зону противника и наносить удары──────!!  
  
………Так это же бокс?  
  
— …………Нет, пока неясно, пока неясно.  
  
ШанФро — это фэнтези. Может быть, существует какой-то неизвестный стиль рукопашного боя с необычными движениями. Да, здесь, в додзё стиля Дильмонтон!!!  
  
А теперь сменим тему и ещё раз вспомним о «стилях» в ШанФро.  
Говорят, что в ШанФро реализовано такое множество видов оружия, что при желании можно создать почти любое. Естественно, бой голыми руками тоже признан как полноценный стиль игры. Серия профессий Катсу «Монах» тоже относится к бою голыми руками, хоть и с использованием магии.  
Но это, так сказать, профессиональное. «Стили» — это нечто более простое… своего рода набор скиллов (иногда и магии).  
  
Стиль «Ясного Неба», который я получил после победы над Везаэмоном с помощью загадочной машины, проделавшей что-то с моей сетчаткой и мозгом, не подходит в качестве примера. В основном, для изучения скиллов стиля необходимо стать учеником в додзё, где преподают этот стиль, или чем-то подобном. Условия вступления различны: иногда нужно иметь определённую профессию, как «Монах», иногда — сразиться голыми руками с определённым NPC… А для изучения скиллов и магии стиля нужно выполнять квесты, похожие на поручения… Ну, в общем, это требует времени.  
  
Но, к сожалению, у меня нет времени на тренировки. Я не могу даже протирать машины. Однако, как это часто бывает в подобном контенте, просто вступив в стиль, нельзя увидеть его высшие скиллы. Это похоже на дерево навыков. Так что же делать?  
  
Важно вот что: «хочу просто посмотреть, что это за стиль», «хочу увидеть его секретные техники», «хочу проверить, будет ли это эффективно против „меня“».  
И ответ, к которому пришёл мой чудо-нейрон, прославленный в других играх (если бы это были другие игры) как «человеческая ферма» и «кочевой варвар», в отличие от самопровозглашённой интеллектуалки Сайны, был один.  
  
— Вызов принят, твари!!  
  
─── Да, бросить вызов додзё.  
  
— Кто здесь?!  
  
— Я пришёл встретиться с тем, кто сильнее меня!!  
  
『Начался уникальный сценарий «Вызов додзё: Стиль Дильмонтон»』  
  
Похоже, среди NPC есть и игроки. Любопытные взгляды обратились ко мне с вопросами «что происходит?».  
Ивент «Вызов додзё» — это один из самых простых уникальных сценариев, которые может запустить игрок. Достаточно просто атаковать дверь какого-нибудь додзё и войти. Примечательно, что при таком активном запуске не появляется окно выбора «да/нет».  
  
— Я Гандон, заместитель мастера стиля Дильмонтон!  
  
— Сначала разминка? Отлично, я твой противник.  
  
Передо мной появился огромный мужик, словно говорящий, что в этом мире почти всё решается мышцами и разницей в габаритах. По размерам я явно проигрываю. Смогу ли я победить……… А, да, одно уточнение.  
  
— Применение Иай-фиста, Тройное Мучение.  
  
— Гья! Гухю! Гбоа…?!  
  
Здесь, в Секандиле, разница в уровнях довольно очевидна.  
  
— Наслаждайся (¡Hasta) адом (la vista!)!  
  
Наблюдая, как Кацудон-сан падает после трёх ударов кулаком в глаз, горло и солнечное сплетение, я принял пафосную позу и произнёс фразу-издевку, которой научился у испанца.  
  
Стиль Иай-фист «Мучение ○-кратное»  
Стиль Иай-фист — это боевой стиль, который в основном бьёт по инстинктам самого игрока. Поэтому, точно нацеливаясь на уязвимые точки человеческого тела, он парализует не сам аватар, а управляющего им игрока. Это и есть «Мучение (Монзэцу)» стиля Иай-фист.  
Трёхкратное мучение, использованное Санраку — это три последовательных удара в глаз, горло и солнечное сплетение. Но это упрощённая версия. Изначально к этому добавлялся удар коленом в пах, составляя четвёрку.  
Мастера могут продолжить эту четвёрку подсечкой, чтобы свалить противника, сесть на него верхом и безостановочно бить по лицу.  
  
─── Возможно, это было похоже на обычаи одинокого острова.