Глава 545  
  
  
  
Мировая Книга Истины «Небесная Глава»  
  
Заждались?  
Оптимальное количество игроков для победы над Небесным Зигвурмом……………  
  
…………  
  
……  
  
Корректировка завершена.  
  
В рамках текущего особого решения оптимальное количество игроков для финальной фазы битвы с Небесным Зигвурмом и Четырьмя Цветными Драконами составляет «минимум пятьсот человек».  
Классы членов группы не имеют значения, но важно соотношение танков и производственных профессий.  
Уникальный Сценарий EX Зигвурма фиксирован на третьем этапе мировой истории, поэтому все игроки, достигшие Нового Континента к моменту наступления третьего этапа, выполняют условия для его начала.  
Изначально условием завершения является «победа над Небесным Зигвурмом» или «уничтожение всех Цветных Драконов», но в данном случае все Цветные Драконы и Зигвурм собрались в одном месте, что усилило их параметры.  
  
Прохождение Небесного Зигвурма:  
В начале боя Небесный Зигвурм разворачивает в определённом радиусе «Драконий Закон (Ноториус) 【Зловредное(Bad.) Усиление(Increase.) Гравитационное Поле(Gravity.)】». Это особое поле действует до окончания боя с Зигвурмом и накладывает на игроков особое состояние «B.I.G.», основываясь на их ролевой игре.  
Это состояние имеет положительные и отрицательные значения. Смерть с перевесом в одну из сторон активирует особый эффект при возрождении, зависящий от значения. Основные эффекты:  
\* Изменение времени возрождения  
\* Изменение места возрождения  
\* Увеличение/уменьшение штрафа за смерть  
\* Отрицательные эффекты после возрождения  
и т.д.  
  
Большинство способностей Зигвурма зависят от его «рогов», которые контролируют их возникновение и управление. Уничтожение рогов ограничивает особые действия Зигвурма.  
  
\* \*\*«Драконий Закон (Ноториус) 【Зловредное(Bad.) Усиление(Increase.) Гравитационное Поле(Gravity.)】»\*\*  
 Первое испытание для человечества. Золотое гравитационное поле, наложенное Королём Драконов, беспокоящимся о будущем, испытывает волю человеческой расы. Эффект описан выше. При накоплении определённого положительного значения ограничения снимаются, и эффект B.I.G. усиливается в обе стороны.  
 «Закон» — это сила, влияющая на мир. «Устав» — это сила, влияющая на себя и других. Поэтому то, что ограниченно изменяет суть мира и благословляет и проклинает людей, является и законом, и уставом — «Драконьим Законом».  
  
\* \*\*«Сияющий Король Драконов (Тупак-Амару)»\*\*  
 Функция противодействия Истоку. Препятствуя внешнему вмешательству в частицы маны, аннулирует всё, что определяется как «магия».  
 Для активации необходимо наличие хотя бы одного рога с каждой стороны. Если пара левый-правый неполная, активация невозможна.  
 Одна из мудростей Эпохи Богов, делающая Зигвурма Королём Драконов. Поток высокомощных частиц маны по поверхности тела аннулирует внешнее вмешательство частиц маны, словно закрашивая его более тёмной краской.  
  
\* \*\*«Область Безумия (Jazzy-Zone)»\*\*  
 Функция противодействия Истоку. Препятствуя внутренней активации частиц маны, аннулирует всё, что определяется как «скилл».  
 Для активации необходимо наличие двух или более рогов с одной стороны. При нехватке рогов активация невозможна.  
 Одна из мудростей Эпохи Богов, делающая Зигвурма Королём Драконов. Разворачивает барьер из частиц маны, вибрирующих особым образом, нарушая частицы маны внутри существ в радиусе действия.  
  
\* \*\*«Испепеляющее Дыхание (Дыхание Погибели)»\*\*  
 Функция противодействия Истоку. Дыхание, содержащее античастицы маны, которые уничтожают сами частицы маны. Взаимное уничтожение частиц маны визуализируется как сжигание.  
 Пробивает эффекты любых скиллов и магии, сжигая не только ХП, но и МП.  
 Истинная сила Зигвурма, ответ и козырь человечества, достигшего его в борьбе с Истоком. Однако этого пламени было слишком мало, чтобы сжечь мир.  
  
\* \*\*«Драконий(Dragon) Двигатель(×Driver)»\*\*  
 Функция решающей битвы против Истока. Создаёт клонов в количестве, зависящем от числа оставшихся рогов. Клоны исчезают при получении определённого урона или уничтожении соответствующего рога у основного тела.  
 Козырь Зигвурма. Перегрузка ядра резко увеличивает выходную мощность. Даже для Зигвурма, спроектированного таким образом, это не проходит без последствий. Чрезмерное производство частиц маны быстро сокращает «продолжительность жизни» Зигвурма.  
  
\* \*\*«Разрушитель Гармонии (Бастерпис)»\*\*  
 Финальное испытание для человечества. Своеобразный самоподрыв, концентрирующий всю ману в одной точке для достижения запредельной разрушительной силы.  
 Отличается от описанного ниже самоподрыва простым масштабным разрушением. Зигвурм сам отказывается от контроля, кроме как за поддержанием общей формы, поэтому по мере расширения вырвавшаяся энергия разбрасывается вокруг.  
 Поскольку необходимо постоянное пополнение маны, иначе выпущенная энергия вернётся внутрь Зигвурма, единственный способ преодолеть это испытание — пронзить чешую дракона (обратную чешую), единственную брешь в контроле маны Зигвурма, и принудительно остановить поток маны.  
  
\* \*\*«Экспериментальная Функция Реконструкции (Бессмертная Технология)»\*\*  
 Ещё один козырь Зигвурма. Система возрождения, экспериментально внедрённая на основе «Отчёта Алисы».  
 Однако, в отличие от прототипов первого и второго планов или испытуемых из «Отчёта Алисы», процесс реконструкции Зигвурма, содержащего запредельное количество частиц маны, имеет много нестабильных факторов. К тому же, это наспех созданная система, которая даже не была протестирована, поэтому её успех неизвестен.  
 Но, возможно, может быть.  
  
\* \*\*«Функция Масштабного Заражения Смешанной Кровью (Все Грязные Ублюдки)»\*\*  
 Функция последнего сопротивления Истоку. Превращает все генерируемые внутри частицы маны в ядовитые загрязняющие частицы и загрязняет частицы маны в широком радиусе посредством самоподрыва. Последнее средство.  
 Это изначальный механизм самоподрыва Зигвурма. В случае, если Зигвурм становится неработоспособным в битве с Истоком, он активируется по запросу самого Зигвурма и с одобрения человечества.  
 Однако Эпоха Богов давно закончилась, и голоса Зигвурма уже никто не слышит. Поэтому проигравший дракон самостоятельно модифицировал эту функцию и превратил её в последнее испытание.  
  
Особые действия Небесного Зигвурма:  
У Небесного Зигвурма, помимо обычного хейта, есть отдельный показатель внимания (хейта). Зигвурм склонен обращать внимание на игроков, резко повысивших положительное значение B.I.G., и в зависимости от их реакции это может иметь приоритет над обычным хейтом.  
  
Кроме того, Зигвурм меняет своё поведение в зависимости от общего накопленного значения B.I.G.  
При низком накоплении B.I.G. Зигвурм держится в местах, недоступных для атаки, но после достижения результатов, таких как победа над одним из Цветных Драконов, Зигвурм спускается на землю.  
  
После спуска на землю он продолжает управлять описанным выше отдельным хейтом и начинает использовать атаки дыханием и другие приёмы, которые не применял в воздухе. Дальнейшее поведение зависит от B.I.G.-хейта, оставшегося здоровья и количества оставшихся рогов.  
Когда здоровье падает ниже определённой отметки, он активирует Драконий Двигатель. Далее он действует, ориентируясь на описанный выше хейт, и при 5% оставшегося здоровья активирует финальное испытание.  
Бой заканчивается, когда пронзена обратная чешуя или активирован «Разрушитель Гармонии (Бастерпис)».  
  
Особый элемент «Бедствие Цветных Драконов»:  
В финальной фазе, в рамках особого решения, собравшиеся на поле Цветные Драконы также функционируют как часть Уникального Сценария EX.  
  
\* \*\*Чёрный Дракон Новарлинд\*\*  
 В данном сценарии, благодаря достаточно высокому уровню дружелюбия, участвовал как союзник игроков. Если не атаковать его или чрезмерно провоцировать, он в основном не нападает на игроков. Выжил.  
  
\* \*\*Белый Дракон Брайрейньего\*\*  
 В данном сценарии выбрал передовую базу как место для переселения и участвовал как один из гиммиковых боссов. Условием победы было убийство игроков в количестве, равном числу участников \* 100, и уничтожение всех NPC. Продолжал создавать клонов. Побеждён.  
  
\* \*\*Зелёный Дракон Брокентрид\*\*  
 В данном сценарии целью было уничтожение конкретного игрока, участвовал как один из гиммиковых боссов. Условием победы было убийство назначенного игрока. Сражался, потребляя накопленную на поле ману. Выжил.  
  
\* \*\*Красный Дракон Дуреддхаул\*\*  
 В данном сценарии целью было уничтожение других Цветных Драконов и Зигвурма, участвовал как один из гиммиковых боссов. Приоритетом было собственное выживание. Условием победы было уничтожение Цветных Драконов и Зигвурма. Атаковал как можно больше игроков, NPC и мобов. Побеждён.  
  
\* \*\*Синий Дракон Элдранза\*\*  
 Был побеждён до начала финальной фазы, поэтому не участвовал.  
  
Сюжетные настройки Небесного Зигвурма:  
Давным-давно, в Эпоху Богов, для противодействия Потомкам Истока (или Роду Истока)… или как волнорез до выполнения «Плана 6.6.6.», был создан «План Антизверя (Дракона)». Единственный успешный результат этого плана, существо, способное противостоять богам, — это и есть истинная сущность Зигвурма.  
В то время существовала фатальная проблема: человечество как вид не могло найти фундаментального решения проблемы частиц маны. Чтобы решить её, при технической поддержке Алисы Фронтир был запущен План Антизверя, основной целью которого была разработка нового существа, способного контролировать частицы маны, на основе результатов экспериментов из «Отчёта Фронтира».  
  
В результате был создан Зигвурм, чьё тело состояло из огромного количества самих частиц маны. Благодаря биопрограммному потоку, основанному на «Отчёте Фронтира II», удалось успешно разделить мышление и контроль маны.  
Это позволило Зигвурму изменять свои свойства на «регенерацию», «репликацию», «сжигание» и т.д., что дало ему возможность захватывать инициативу в управлении частицами маны и получать преимущество над Потомками/Родом Истока.  
  
Однако провал ABCED-α, противостояние родившемуся «──Требуется открытие «Главы Бессмертия»──». В результате — крах различных фронтов, которые поддерживались при условии поддержки Зигвурма… Последний удар — форсирование Плана 6.6.6. и его провал.  
───В итоге, к моменту разработки Плана Q.E.D., роль Зигвурма свелась к защите B-2 «Левиафана» и B-3 «Бегемота», оставшихся арьергардом человечества Эпохи Богов, бегущего к гибели.  
Завершение улучшенного Плана 6.6.6. и утверждение Плана Q.E.D.… Со смертью Зига Линдвурма, последнего человека Эпохи Богов, обладавшего правом приказывать Зигвурму, и его создателя (учёного), золотой волнорез стал брошенным проигравшим солдатом.  
  
Создатель до последнего момента не давал разрешения на использование функции масштабного заражающего самоуничтожения, которой обладал Зигвурм. Получив нежеланную свободу, Зигвурм долгое время пребывал в растерянности. Спустя долгое время новые люди, наполнившие землю, столкнулись с существом (им), назвавшимся «Зигвурмом из Плана Антизверя (Дракона)».  
С тех пор (・・・・) появилось множество драконов, и их связали с Зигвурмом, что породило образ золотого Короля Драконов, одного из семи сильнейших видов, правящих небом — «Небесного Зигвурма».  
  
Его единственное желание — уничтожать тайно шевелящихся Потомков/Род Истока до тех пор, пока новые люди, некогда проигравшие… но определённые их создателями как «победители», не обретут полную боевую мощь, а затем предстать перед ними как испытание во всей своей силе.  
То есть, Небесный Зигвурм — это защитник новых людей и испытание, которое встаёт на их пути, когда они готовы покинуть гнездо.  
  
Кстати, излишне пафосная манера речи Зигвурма — это результат героических сказаний, которые рассказывал ему Зиг Линдвурм во время настройки перед вводом в бой. Изначально это было воспитание, направленное на формирование чёткого самосознания «Дракона», но за долгое время это переросло в самосознание «Дракона» как испытания, что и привело к нынешнему Зигвурму.  
  
Зигвурм, претерпевший гибель и смерть, не воскреснет (・・).  
  
Однако, то ли из-за холодного расчёта, не желавшего делать Зигвурма одноразовым оружием, то ли из-за тёплого сострадания, жалевшего, что Зигвурм как индивид исчезнет как единственное поколение.  
  
───Золото вращается. Пройдя через конец смерти, через вечность, он обязательно возродится к новой жизни.  
Именно такова последняя функция, заложенная Зигом Линдвурмом.