Глава 796  
  
  
  
15 декабря: Бойся имени моего, трепещи пред моим истоком  
Вернулся со Старой Войны, сувенир — информация о стихии следующей Старой Войны и месяце её проведения.  
◆  
  
Глядя вниз, я видел, как от большого стального комка в тусклом свете разлетаются какие-то блестящие искры. Отчётливое ощущение в Арадваре подтверждало — разрубание удалось.  
  
«Итак… что теперь делать».  
  
Сейчас я нахожусь высоко в небе, подброшенный комбинацией навыков изменения направления гравитации и ускорения падения в противоположную сторону.  
Естественно, когда время действия навыков закончится, я упаду в правильном направлении… то есть на землю.  
  
«Ещё разок получится?»  
  
Внизу, похоже, остальные тоже решили перейти в наступление, воспользовавшись тем, что я отрубил лезвие. Плохо видно, но благодаря удачному виду сверху за их движениями можно примерно следить… Хм-м, так посмотришь, и нагрузка на Каросис кажется просто огромной… Видно, как она одна швыряет магию и вперёд, и назад, словно ведёт бой на два фронта.  
  
Ой, похоже, время действия Благодати Невесомости закончилось. Ощущение полёта вверх постепенно исчезает, и теперь тело охватывает ощущение полёта вниз. С непривычки довольно тошнотворное чувство, но, к сожалению для меня, как для ветерана воздушных боёв с ослепляющими спреями, ощущение свободного падения — штука до боли знакомая.  
Кстати, воздушный боец с ослепляющими спреями — это игрок (PvP-шник) в Gravity Graffiti, игру, которая изначально была про «рисование спреем в пустоте во время скайдайвинга», и где должны были оцениваться художественные достоинства, но почему-то из-за добавления PvP-элемента она эволюционировала в экстремальном направлении «побеждает тот, кто первым закрасит глаза противнику спреем». Ну да, изначально какая-то странная концепция.  
Бля, да вся игра от рождения до смерти блуждала в поисках смысла.  
  
Тем не менее, в любой игре падение с большой высоты обычно означает смерть. Лучший вариант — превратить падение в атаку и надеяться на удачу, как при первом прохождении Грязекопа… но не-е, против Томагавка мне совсем не хочется оставаться с 1 ХП.  
Он стопудово ещё прячет какие-то приёмы, я же до сих пор не знаю природу тех резаных ран, и нет ощущения, что мы его загнали в угол. Скорее всего, девять из десяти, он может сконцентрировать ту ударную волну в руке или хвосте… и это, наверное, будет обычная атака.  
А вот приём последней надежды, который он использует, будучи загнанным в угол, скорее всего, будет ещё более нелогичным. Да и само имя Томагавк как-то подозрительно намекает на двойной смысл…  
  
Тут,  
  
«Нуфа?!»  
  
Откуда-то прилетевшая стрела света попала мне в пах─── нет, в последний момент я заметил и дёрнулся, так что в правую тазовую кость───.  
Мгновенно моё тело окутал эффект… Ясно, снижение урона от падения. Каросис с её дальностью сюда бы не достала, а этот самонаводящийся снаряд с явным влечением к паху… Дипслотер.  
  
«Шутит она во время боя, блядь…»  
  
Или она всегда шутит, так что это нормальное состояние? Отобрать у неё права надо, отобрать.  
Но, к сожалению, именно в надёжности её магии и заключается неисправимость Дипслотер. Раз уж риск разбиться насмерть почти устранён, мне тоже следует全力で участвовать в наступлении.  
  
«Арадвар!!»  
  
Я выкрикнул имя меча, пылающего серебряным пламенем, и Арадвар засиял ещё ярче, словно набрав силы. Я давно подозревал, не реагирует ли он на голосовые команды? Иногда я с ним разговариваю, но ответа пока не было…  
  
Целиться в голову? Хотя сомнительно, что это нормальное живое существо, но вряд ли кто-то останется невредимым после удара по голове… наверное. Хотя иногда бывают типы, у которых ядро — это тело, а голова — просто приманка, так что слепая уверенность опасна? К тому же, Яширобард сосредоточенно атакует голову, если я вмешаюсь, есть риск дружественного огня.  
  
Времени больше нет, голову уступаю Яширобарду. Целюсь в верхнюю часть туловища, куда Сайба-АЛу и Ур-Идим-ши с земли попасть сложнее!!  
  
Ускорения от падения достаточно для мощного удара, навыки лучше приберечь для манёвров после приземления. Замах сверху, но просто рубить бесполезно, отскочит, так что скорее царапаю… Цель — спина! Оставлю шрам труса, пусть позорится!!  
  
«Представь, что разделываешь рыбу ножом!!»  
  
◇  
  
Томагавк размышлял.  
Это была не эмоциональная или чувственная мысль, а искажённо-рациональная стратегия действий, основанная на чуждых приоритетах.  
Истинные Драконы — это воплощение "страха" всех живых существ перед врагом. Первый Истинный Дракон возник из страха перед Золотым Королём Драконов, и поэтому последующие "страхи" тоже принимали форму дракона.  
  
─── Суть Истинных Драконов заключается в "свойствах", присущих драконам.  
  
Как Пятый Дракон, скрывавшийся во тьме лабиринта, воплощал бесконечную тьму. Как Седьмой Дракон, новый тиран морей, воплощал подавляющее давление.  
  
Суть Десятого Дракона (Томагавка) тоже не в том, что он дракон, а в том, что всё его тело — острое лезвие.  
И ещё одно: имя Истинного Дракона тоже имеет значение. Например, Пятый Дракон, обладающий техниками, отсылающими к одной сказке, — гигантизация, уменьшение, создание магнитного поля, — носит имя «Гулливер».  
  
«Гииириророророророро………»  
  
Томагавк. Его суть — топор для рубки (томагавк) и………  
  
«Гииириририририририририиииииииааааааааа!!!»  
  
Ещё до эпохи богов, или даже её исток. Двойной смысл с летящей боеголовкой (ракета Томагавк), появившейся в истории земной цивилизации.  
  
Одновременно с рёвом дракона, воплощающего страх перед "прилетающим объектом" и "пронзающей и разрывающей болью", крылья-лезвия, похожие на куски металла, росшие из его спины… отделились(・・・・).  
  
«Что?!»  
  
Кто издал этот возглас изумления? Прежде чем кто-либо успел перейти от яростного наступления к инстинктивному уклонению.  
  
«Гьярарарарарарарарара!!!»  
  
С оглушительным криком, похожим на скрежет металла, способный его разрушить, самонаводящиеся крылья-лезвия (ракеты), «выстреленные» из спины Томагавка, атаковали тех, кто бросил вызов дракону.  
  
Всё ради того, чтобы доказать смысл своего существования. Чтобы высечь страх перед собой в сердцах всех живых существ. Ведь только в этом и заключается смысл жизни дракона.  
◇◇◇← Вот такие крылья, состоящие из нескольких соединённых лезвий, отделились и выстрелили.  
Представьте себе то, что на спине у того нового парня, который силой духа оттолкнул базу астероидов, и вам станет понятнее.  
  
・Крейсерское Автономное Крыло-Лезвие (DLCW)  
Dragonic Launched Cruising Wing, то есть запускаемое драконом самонаводящееся крыло-лезвие.  
Причина, по которой Томагавк является Томагавком, и символ, делающий Томагавка Томагавком.  
Сверхвибрация всего тела и сопутствующий нагрев — это всего лишь "дрожь", а атаки с использованием панциря-лезвия — просто использование физических особенностей.  
Суть Томагавка — это комбинация ужаса перед «чем-то летящим на тебя» и страха «боли от пронзания и разрыва», то есть страх перед брошенным лезвием (томагавком).  
В отличие от Пятого Дракона (Гулливера), воплощающего одиночество и тревогу заточения во тьме, или Седьмого Дракона (Преимущества), являющегося страхом перед неравенством сил, Томагавк — Истинный Дракон, чей источник страха ближе к цивилизации.  
Поэтому он двуногий, поэтому у него руки, а не передние лапы. Этот дракон рождён из страха живых существ, обладающих пальцами и руками для «метания»… дракон со злобой, близкой к человеческой.  
  
Кстати, с точки зрения игровой системы, это дракон, отражающий популярность Мастера Меча среди игроков.  
Ну вот, вы так шумели про Мастера Меча, что родился дракон, метающий лезвия с помощью дистанционного управления.  
  
Что ж, умрите.