Глава 900  
  
  
  
20 декабря: Повторение – 300-лимитная рапсодия безумия  
Послесловие вышло слишком длинным, так что выложу его здесь – вот такая наглость.  
16 том, выходит 15 декабря!  
  
◆  
  
Награда за победу над Оркестрой, Канон Резонанса: Мигрант (Юа Канон: Мигрант), обладает тремя основными способностями.  
Первое: использование навыков, связанных с глазами, накапливает «Счётчик Прозрения», который можно использовать для усиления эффекта следующего применяемого навыка, связанного с глазами.  
Второе: когда здоровье падает ниже 5%, накапливается один «Счётчик Угольного Пера». Максимум можно накопить пять таких счётчиков.  
И третье: использование Счётчика Угольного Пера активирует особую форму «Угольный Ворон (Сумигарасу)», увеличивающую все характеристики в 1.5 раза на 60 секунд за каждый потраченный счётчик.  
  
Чтобы накопить Счётчики Угольного Пера, нужно заставить ХП прыгать туда-сюда через отметку в 5%. Для этого и нужно Кольцо Изобилия и Умеренности (Харвеста Темперанс).  
Гаруносэ, его боевые навыки в ПвП высоки. Раз он в такой тяжёлой броне умудряется проводить атаки, от которых я не могу увернуться… он идеально подходит для контроля урона. Полностью восстанавливать здоровье только увеличит риск при попытке опустить его ниже 5%. Достаточно скакать между 10-15% на пороге реки Сандзу, чтобы выполнить условие для Счётчиков Угольного Пера.  
Ой, если скакать по реке Сандзу, то ты уже мёртв?  
  
В любом случае, пять минут, пять минут, да… Напоминает старые добрые времена.  
Чувствую себя так, будто я сам оказался на месте того злого бонсая… Но, увы, я не буду плакать, просто уронив оружие.  
  
«Ну что ж… Если есть пожелания, я выслушаю?»  
  
«…Какие?»  
  
«Причину смерти (・・)».  
  
Оттолкнувшись от пустоты, вперёд (вниз).  
Обрушиваю Арадвар и Императорский Золотой Меч на Гаруносэ.  
  
«Может, воздержишься от зарубания?!»  
  
«Максимум — щёлкну по лбу под конец!»  
  
Похоже, он решил, что принимать удар опасно. Вместо того чтобы блокировать двойной удар, Гаруносэ уклонился шагом назад и нацелился булавой мне в голову.  
Но жаль, все характеристики увеличены в 1.5 раза… На самом деле, это…  
  
«Включая ХП и МР!»  
  
Двойная синхронизация «Изгоняющее Ускорение «Динамит-Буст»»!  
Эффект прост: взрывной рывок за счёт МР!  
Всего один шаг назад, простое движение, но оно получает буквально взрывное ускорение. Ударная волна бьёт по всему телу Гаруносэ, и хотя разница в том, что он «делает шаг», а его «отбрасывает», мы оба отступаем, увеличивая дистанцию.  
  
Маги-воины с полным запасом МР, наверное, могли бы увеличить убойную силу, но с моими «остатками МР» максимум, на что я способен, — это отбросить противника.  
Но этой дистанции достаточно. Слегка подброшенный Арадвар я запускаю вращающимся ударом ногой (Искажающий Триггер), и почти без замаха сам бросаюсь вперёд.  
  
«С этого момента — супер-блиц, ускоряемся вперёд!»  
  
Запускаю «Собирателя», целюсь в Арадвар, который ещё даже не коснулся Гаруносэ!  
Из-за Изгоняющего Ускорения МР на нуле, так что 【Летящий Звон Клинка (Мистраль)】 использовать нельзя. Ну и ладно, просто изменим предпосылки.  
  
Прежде чем Арадвар достигнет Гаруносэ (・・), я притягиваю его обратно к себе и, снова вооружившись двумя мечами, стремительно сближаюсь с Гаруносэ.  
  
«Кх…!»  
  
Гаруносэ инстинктивно выставляет щит. Я замахиваюсь мечом… Многомерное Орбитальное Движение (Орбит Мувмент).  
Прямолинейная траектория внезапно сменяется круговой орбитой вокруг Гаруносэ.  
Когда я попробовал это в начале боя, он умудрился отбить удар локтем — вот это была акробатика… Проверим-ка внезапно, получится ли снова.  
  
«Первый раз был лаки-панч, да?!»  
  
Провожу Арадваром — раздаётся скрежет, словно от тупого лезвия, поскольку пламя ещё слабое (・・・・・・・・・). Доспехи Гаруносэ, его рука, служат инструментом, издавая неприятный звук.  
Но так и надо, способности Арадвара после интеграции и добавления новых стали идеально удобными в использовании.  
  
Я беспокоился, что из-за быстрых улучшений удобство использования ухудшится (особенно учитывая, что оружие, созданное Билак, имеет тенденцию (・) к экстремальным характеристикам — упор на максимальный результат в ущерб удобству)… Но оказалось, что всё довольно неплохо сбалансировано.  
Возможно, это потому, что это обожествление, а не обычное улучшение или истинное пробуждение, или, может быть, характеристики, заданные Арадваром, имеют приоритет над настройками Билак.  
  
Эффект 【Розжига Клинка (Иггншн)】, который раньше требовал затрат МР для воспламенения, как и 【Летящий Звон Клинка (Мистраль)】, теперь интегрирован с «Пламенным Взрывом (Нитро)» и стал пассивным эффектом, так что клинок загорается просто от удара!  
Интеграция «Пламенной Заточки (Торк)» и «Доказательства Копья Света №4: Испепеление (Кьял)» смягчила условия для охрененно сложного поэтапного усиления, но и мощность теперь зависит от этапа!  
  
…Хотя кажется, что неудобство использования особо не изменилось, ну да ладно.  
Даже так, сдачи хватит с лихвой (・・・・・・).  
  
«Чем больше рубишь, тем легче рубить! Горячее! И───»  
  
После стольких хлопот он наконец-то осознал себя «мечом».  
  
«─── «Испепеляющая Вспышка (Дайн Кьял)»!»  
  
Доказательство Копья Света №4: Испепеление (Кьял), пониженное по некоторым причинам со статуса ультимейта до способности с кулдауном, тем не менее, обрело идентичность как последовательно используемый и летящий огненный удар.  
Атака, прилетевшая с расстояния, с которого она не должна была достать, хоть и была заблокирована, вызвала помехи в движениях Гаруносэ, словно рябь.  
  
Включая попадания от 【Летящего Звона Клинка】, цвет пламени на клинке — красный, самый низкий множитель урона, но зато можно стрелять быстро, отлично подходит для скорострельности.  
Прочный щит, иными словами, мешок для битья, который не сломается от нескольких ударов.  
  
«Смотри не сдохни так просто… Пять минут всё-таки, надо насладиться!»  
  
Копьё Доказательства (Брюнхильд) Арадвар  
Способности, которые были разрознены, интегрированы и настроены, а также добавлены способности как Драконоубийственного снаряжения.  
  
・«Розжиг (Игнайт)»  
Строго говоря, пассивный навык, полученный интеграцией 【Розжига Клинка】, «Пламенного Взрыва» и «Пламенной Заточки».  
С каждым ударом добавляется «Пламя», и клинок окутывается пламенем четырёх стадий (красное → синее → серебряное → золотое).  
На начальной стадии острота крайне низкая, но по мере повышения стадии «Пламени» клинок становится горячее и острее.  
Это «Пламя» — строго говоря, накопленная в Арадваре магическая сила.  
・«Испепеляющая Вспышка (Дайн Кьял)»  
Летящий огненный снаряд. Дешёвая версия Доказательства Копья Света №4: Испепеление (Кьял), использующая накопленные с помощью «Розжига (Игнайт)» запасы магии «Пламя».  
По сути, как Ки-клинок, накапливаешь шкалу и выпускаешь.  
Санраку ошибочно полагает, что это результат интеграции Пламенной Заточки, но на самом деле это Доказательство Копья Света №4: Испепеление (Кьял), настроенное под «Розжиг», который является интеграцией трёх существующих способностей.  
・【Летящий Звон Клинка (Мистраль)】  
Бросок → Попадание → Перезапуск → Возвращение. При использовании в Танце с Мечом иногда внезапно переключается на автоуправление, так что на удивление неудобно.  
・【Истинное Высвобождение Пламени】: Томагавк  
Эффект тот же, что и у 【Высвобождения Драконьей Души】. По сути, декларация снятия ограничителя. Может, всё-таки добавить руби «Финальный Конец»? Нельзя? Ладно.  
Парящий за спиной мираж дракона у обычного Драконоубийственного снаряжения — это как этикетка товара «сила этого парня заключена здесь», а у этого — демонстрация силы «я завалил этого парня». Поднятая отрубленная голова, по сути, анонс «Томагавк повержен!».  
・【???????】  
Оружие, ставшее Драконоубийственным, обычно получает две способности.  
Направление (・・・) этих дополнительных способностей бывает двух типов. У Топчущих Драконьих Копыт (Галибастомп) Гаруносэ это парный навык типа ВКЛ/ВЫКЛ (на самом деле High&Low).  
У Арадвара это малый приём и большой приём. То есть, вместо Доказательства Копья Света №4: Испепеление (Кьял) позицию ультимейта занимает ЭТО.  
  
Оглянуться не успел, как уже 900 глав, так что немного углублюсь в объяснение мироустройства.  
Это сеттинг, разработанный с учётом описаний в манга-адаптации, но в мире Шангри-Ла (игры) монстров можно разделить на более крупные категории, помимо таких, как насекомые или звери.  
Смотря на монстров в манге, не возникало ли у вас ощущения: «А этот парень как-то по стилю рисовки отличается?» Немного деформированные монстры и не такие, что ли.  
Это потому, что их категория отличается на ещё более раннем этапе, чем их раса или биологическое происхождение.  
Читатели, дошедшие до последних глав оригинала, вероятно, уже знают, но в центре этого мира, словно суппозиторий, засунут мозг Джулиуса-куна, и его «мышление» делает движение маны рациональным (・・・). Без мозга Джулиуса Изначальные Звери снова взбодрятся.  
Мозг Джулиуса в основном функционирует как клин против Изначальных, но одновременно влияет и на «следующую экосистему». Существование монстров из «земного фэнтези», таких как гоблины, дуллаханы, йети, обусловлено влиянием памяти или записей, хранящихся в мозгу Джулиуса.  
То есть, большинство монстров в Шангри-Ла (игре) сейчас — это продукты образов, извлечённых из мозга Джулиуса.  
Именно поэтому в мире, где есть драконы и виверны, существуют такие существа, как динозавры.  
  
Если одна сторона — это «монстры под влиянием образов Джулиуса», то кто же другая? Само собой, «те, кто не такие».  
Уникальные монстры, рейдовые монстры, Древо Одержимости — существа, чьё происхождение не связано с «экосистемой (образами Джулиуса)».  
Те, кто по сравнению с рождёнными из образов выглядят как-то более детализированными или прорисованными (・・・・・・・), в большой категории находятся вне экосистемы. Говоря плохим языком, они «инородные тела».  
  
Истинные драконы тут немного сложнее. Это как бы существа, принадлежащие к «экосистеме», но обладающие элементами инородного Зигвурма. Строго говоря, это отдельная категория, возникшая внутри «экосистемы»… Их внешний вид и происхождение сложно описать словами, засранцы…  
  
А, люди и Ворпал-кролики относятся ко второй категории. Настоящие инородные тела.