Subaru SCD Feats



Thông tin cơ bản :

Rbd của Su không đơn giản là một "điểm lưu game". Nó đi kèm với những ràng buộc:

- Nếu Subaru cố gắng nói với bất kỳ ai về khả năng quay ngược thời gian, "Bàn tay vô hình" của Phù thủy Đố Kỵ (Satella) sẽ bóp nát trái tim và làm tổn hại cậu hoặc giết chết người nghe
- Mỗi khi Subaru chết hoặc cố gắng tiết lộ bí mật, mùi hương của Phù thủy trên người cậu sẽ nồng nặc hơn. Mùi này cực kỳ thu hút **Ma thú** (khiến chúng phát điên và tấn công) và gây ra sự thù ghét, nghi ngờ từ những người nhạy cảm với ma lực (như Rem ban đầu hoặc các tinh linh)

Trong verse Re:Zero, các phản diện sở hữu Thẩm Quyền (Authorities) thay vì Phép thuật thông thường:
Quyền năng không tuân theo quy luật vật lý hay lượng mana. Chúng là sự ban phước (hoặc nguyền rủa) từ các Phù thủy
Subaru dần dần thu thập được các Nhân tố Phù Thủy sau khi đánh bại các Giám mục, nhưng việc sử dụng chúng luôn đi kèm với cái giá đắt về tinh thần và thể xác

Arc 1

Subaru có nhiệm vụ giúp **Emilia tìm lại được Huy Hiệu từ Felt**
Dù vừa trải qua cái chết đau đớn dưới tay Elsa, Subaru vẫn duy trì được **sự điềm tĩnh đáng ngạc nhiên** thay vì rơi vào trạng thái hoảng loạn hay tuyệt vọng

Chỉ sau một vòng lặp ngắn ngủi, Subaru đã thể hiện **khả năng hòa nhập xã hội khá tốt** tại một thế giới hoàn toàn xa lạ. Khi đối mặt với những nhân vật gai góc như ông lão Rom hay cô bé trộm cắp Felt tại kho chiến lợi phẩm (người đã đánh cắp Huy Hiệu của Emilia), Subaru không hề tỏ ra lúng túng. Thay vì khiến đối phương thêm nghi ngờ, cậu **chủ động phá vỡ rào cản bằng lối nói chuyện tự nhiên**, thậm chí là bông đùa. Việc duy trì tinh thần lạc quan và phong thái tự tin giúp Subaru nhanh chóng **tạo được kết nối**, biến những người lạ có xu hướng cảnh giác thành những đối tác có thể trò chuyện và thương lượng

Subaru đã **quan sát hành vi, môi trường** (kho chiến lợi phẩm) để **suy luận ra hệ giá trị của đối phương** (tiền bạc/đồ hiếm). Từ đó, cậu chọn **thứ nên đem ra đàm phán là chiếc điện thoại** thay vì dùng tình cảm hay đạo đức






Hiểu rõ bản chất của những kẻ hoạt động trong thế giới ngầm là **luôn ưu tiên lợi ích**, Subaru đã đưa ra một **lời đề nghị không thể chối từ**. Cậu sử dụng chiếc điện thoại gập, một vật dụng bình thường ở thế giới cũ nhưng lại là món đồ **"độc nhất vô nhị"** tại vùng đất trung cổ này.
Subaru đã khéo léo quảng bá công dụng kỳ lạ của thiết bị:
- Khả năng **"đóng băng khoảnh khắc"** (chụp ảnh)
- **Công nghệ vượt xa tầm hiểu biết** của cư dân dị giới

Bằng cách biến món đồ công nghệ thành một **vật phẩm có giá trị liên thành** trong mắt ông lão Rom và Felt, Subaru đã tạo ra một **thế trận thương lượng có lợi**, quyết tâm dùng nó làm vật trao đổi để lấy lại chiếc Huy Hiệu cho Emilia





Cậu không nói dối về chức năng của điện thoại, nhưng cách cậu **"thổi phồng" tầm quan trọng và sự khan hiếm** của nó chính là **kỹ thuật thao túng tâm lý** để nâng cao vị thế trong cuộc đàm phán

=> Adaptability, Overall EQ, Manip, Deception, Tatics, Cold Reading, Creativity

Arc 2

Trong thời gian làm việc tại dinh thự Roswaal, **Subaru liên tục bị giết một cách đầy bí ẩn vào cuối tuần**. Mỗi Loop dần hé mở các mảnh ghép :

- **Loop 1** : Subaru chết êm đềm ngay trong giấc ngủ mà không rõ nguyên nhân
- **Loop 2** : Cậu trải qua cảm giác buồn nôn, chóng mặt dữ dội trước khi bị kết liễu tàn khốc bởi một cây chùy gai ở hành lang

Cậu nhanh chóng nhận ra có 2 nguyên nhân tạo ra cái chết của cậu : **một loại độc nào đó (sau này ta biết là chú thuật)** và một **hung thủ dùng chùy gai** đứng sau

Sau này cậu biết được hung thủ dùng chùy gai là Rem, và cậu biết được thứ khiến cơ thể mình suy nhược ở loop 2 và giết mình ở loop 1 là đều đến từ **chú thuật lời nguyền**. Và Chú thuật đó chỉ có thể được kích hoạt nếu hung thủ chạm vào nạn nhân, và nó chỉ có thể hóa giải nếu phát hiện kịp thời

Sau nhiều lần đánh đổi bằng mạng sống, Subaru khi nhận ra **hung thủ dùng chùy chính là Rem**. Cô giết cậu vì **"mùi của Phù Thủy" nồng nặc** phát ra từ cơ thể cậu, khiến hai chị em nghi ngờ cậu là thành viên của Giáo phái Phù Thủy

Tuy nhiên, một bước ngoặt xảy ra ở Loop 3: **Rem mới là người chết vì chú thuật**. Điều này giúp Subaru bác bỏ nghi vấn Rem là kẻ đặt lời nguyền. Cậu hiểu rằng **chú thuật đến từ một thế lực bên ngoài dinh thự**, cụ thể là từ ngôi làng Irlam




Nói chung là :

Subaru loại trừ Rem là hung thủ gây ra triệu chứng suy nhược (vì chính cô cũng là nạn nhân ở Loop 3)

Cậu xâu chuỗi sự khác biệt duy nhất giữa Loop 2 và Loop 3: **Chuyến đi xuống làng Irlam.** Ở Loop 2 cậu xuống làng và bị chạm vào, ở Loop 3 cậu không xuống nên Rem đi thay và bị chạm vào

Cậu ghi nhớ lại những ai đã chạm vào mình, và điểm chung duy nhất giữa vết thương của cậu và Rem chính là vết cắn của con chó nhỏ ở làng

Trong loop sau đó, Subaru đóng vai một người giúp việc lạc quan, đáng tin để lấy lòng tin của mọi người trong dinh thự, cố gắng làm việc để cố lết được vị trí có chút tiếng nói trong nơi này Sau khi có chút tiếng nói, Subaru đề nghị tới làng Irlam với lí do là do **bếp hết nguyên liệu**, nhưng thực chất là **điều tra nguyên nhân gán chú thuật** lên người cậu và Rem ở các loop trước. Subaru ghi nhớ những vị trí mà người dân Irlam chạm vào người cậu (bà lão, ông già, anh nông dân,...)

Sau đó cậu tới thư viện nhờ Beatrice hóa giải chú thuật. Vấn đề là lúc này Betty với Subaru vẫn chưa thân nhau nên cô ấy chả có lí do gì để giúp cậu. Tuy nhiên trong ngày đầu tiên thì Subaru chứng kiến Betty và Puck quấn quýt nhau suốt mọi nơi, mà Subaru thân với Emilia và Puck, cậu dùng cái lí do rằng cậu sẽ báo với Puck nếu như cô ấy không chịu giúp cậu, khiến Betty sợ hình tượng em gái ngoan hiền của mình sẽ sụp đổ

Trong lúc hóa giải chú thuật, và bất ngờ là **chú thuật đến từ cánh tay bị con chó làng Irlam cắn vào**, cậu nhận ra hung thủ giết cậu ở loop 1 và gây suy nhược cơ thể ở loop 2 là vì chú thuật của con chó đó mà ra. Và vì ở loop 3 cậu không hề tới làng nên Rem mới là người bị cắn và dính chú thuật => **Giải thích được cái chết của Rem ở loop 3**





Vì con chó hay chơi với đám trẻ ở ngôi làng nên cậu lập tức đi giải cứu. Rem đi cùng nhưng cô không đồng tình với cách làm của Subaru và nêu ra những rủi ro nếu đi tìm bọn trẻ, và hơn nữa, **cô vẫn chưa hoàn toàn tin tưởng Subaru**

Để có thể hóa giải nghi ngờ của Rem, ta hãy thử nhìn lại nội dung của Arc 2:

Ban đầu, **Subaru coi thế giới mới như một trò chơi** và mọi người chỉ là những hình mẫu rập khuôn: gọi Beatrice là NPC, Roswaal là thằng hề, còn Rem và Ram là những mẫu nhân vật có sẵn. Cậu tự mãn rằng mình hiểu rõ họ, nhưng thực chất chỉ coi đó là những dữ liệu cần tương tác để đạt kết quả mong muốn thay vì nhìn nhận họ như những con người có cảm xúc

Xuyên suốt Arc 2, Subaru nhận ra mọi chuyện phức tạp và khó đoán hơn mình tưởng. Cậu dần hiểu rằng họ là **những cá thể độc lập với lý trí riêng**, không phải những con đường định sẵn trong trò chơi

Sự thay đổi này thể hiện rõ nhất qua cách cậu đối xử với đám trẻ trong làng: Thay vì coi trẻ em là "công cụ" để lấy danh tiếng, cậu liệt kê chi tiết ước mơ của từng đứa (như Petra muốn dệt may, Lucas muốn làm thương nhân) trước mặt Rem

Kết quả là **sự thấu hiểu sâu sắc và chân thành** này không chỉ giúp Subaru trưởng thành mà còn là **chìa khóa quan trọng để hóa giải hoàn toàn sự nghi ngờ của Rem**

Sau khi tìm được đám trẻ, Rem đề nghị Subaru không nên đi sâu vào rừng vì có thể cô sẽ lạc mất cậu. Trong khoảnh khắc quyết định, Subaru đã sử dụng chính **"nỗi đau" từ loop trước để thuyết phục cô**. Cậu bảo Rem chắc chắn sẽ tìm thấy mình, bởi **cậu sở hữu mùi của Phù Thủy,** thứ mùi mà cậu nhớ rõ đã khiến cô căm ghét và giết cậu ở loop trước đó






=> Abductive Thinking, Deductive Reasoning, Observation, FSIQ, Overall EQ, Tactics, Planning, Manip, Adaptability

Arc 3

Tóm tắt ngắn :
Tại thủ đô Lugunica, Subaru để cái tôi và sự tự mãn lấn át. Cậu tự ý phá vỡ lời hứa với Emilia, xông vào cuộc họp của các ứng viên vương tuyển và gây náo loạn để khẳng định vị thế "hiệp sĩ" của mình. Kết quả là cậu bị Julius đánh bại nhục nhã, bị Emilia từ chối và tuyên bố chấm dứt mối quan hệ vì sự áp đặt và thiếu tin tưởng.
Đây là cú sốc tinh thần lớn nhất, đẩy Subaru vào trạng thái cô độc và cực đoan
Khi quay lại dinh thự để cứu mn, Subaru đối mặt với thảm cảnh kinh hoàng: toàn bộ người dân trong làng và thành viên trong dinh thự bị giáo phái Phù Thủy sát hại. Sự xuất hiện của **Petelgeuse** với năng lực "Bàn tay vô hình" và sự điên cuồng của hắn đã đẩy Subaru vào cảnh bất lực hoàn toàn. Những cái chết lặp đi lặp lại của Rem và những người thân thiết khiến tâm trí cậu sụp đổ
Trên con đường quay lại cứu viện, Subaru gặp phải **Cá Voi Trắng.** Chướng ngại này không chỉ là một con quái vật khổng lồ mà còn sở hữu sương mù xóa sổ sự tồn tại của nạn nhân khỏi ký ức người sống. Việc nhìn thấy Rem bị xóa sổ khỏi trí nhớ của mọi người, cộng với sự truy đuổi gắt gao của ma thú, đã triệt tiêu mọi hy vọng trốn chạy hay phản công của Subaru
Trong nỗ lực tuyệt vọng để tìm kiếm đồng minh cứu Emilia, Subaru đã đi cầu xin sự giúp đỡ từ các ứng viên khác như Anastasia và Priscilla. Tuy nhiên, do tâm lý hoảng loạn và chỉ biết nghĩ cho bản thân, cậu dễ dàng bị họ thấu tóm, sỉ nhục và từ chối.
Sự thiếu kinh nghiệm chính trị và tư duy nông cạn khiến Subaru nhận ra rằng: nếu không có giá trị trao đổi, sự nhiệt huyết của cậu chỉ là một con số không tròn trĩnh

Trong 1 vòng loop khi bị truy đuổi bởi **Cá Voi Trắng**, Subaru đã rơi vào một tình huống cực kỳ hỗn loạn. Cậu bị hất văng khỏi lưng địa long khi nó đang di chuyển với vận tốc lên đến **100km/h**. Giữa đầy mảnh vỡ bay tứ tung và áp lực tâm lý, một chi tiết nhỏ đã lọt vào tầm mắt cậu. **Chiếc điện thoại**, vật phẩm duy nhất giúp **xác định thời gian xuất hiện của Cá Voi Trắng (9 giờ tối)**, chỉ lộ ra trong một phần nhỏ của giây, Subaru vẫn kịp ghi nhận thông tin đó
Sau khi Rem hy sinh thân mình để Subaru và Otto có cơ hội chạy thoát, một nghịch lý đã xảy ra. Dù họ đã chạy được một quãng đường rất dài, con quái vật vẫn bám theo không rời. Otto nhận định rằng chắc chắn có thứ gì đó đang "thu hút" nó.
Subaru lập tức nhận ra Cá Voi Trắng là một Ma Thú. Vì cậu là người sở hữu **Mùi Phù Thủy** nên nó mới mải miết đuổi theo họ đến như vậy




Lúc này Subaru đã có **3 thông tin**:

- **Địa điểm** diễn ra sự xuất hiện của Cá Voi Trắng (**gần với cây đại thụ Flugel**)
- **Thời gian** diễn ra sự xuất hiện của CVT (**9 giờ tối**)
- **CVT là một ma thú, nó bị thu hút bởi cậu**

=> Observation, Reasoning, FSIQ (PSI), Foresight

Trong tình thế muốn đàm phán với Crusch để tiêu diệt Cá Voi Trắng, Subaru đã thể hiện tư duy nhạy bén khi kết nối những manh mối rời rạc để đọc vị đối phương:
Từ một nhận xét bâng quơ của Anastasia về việc các hành động của Crusch đang mang lại lợi ích cho giới thương nhân
Cậu nhận thấy **lưu lượng hàng hóa và thương đoàn đổ về lãnh địa của Crusch tăng đột biến**
Trong khi dư luận đang thiếu tự tin vào khả năng chiến thắng của Crusch trong cuộc tuyển cử, Subaru nhận ra cô đang **khao khát một thành tựu vang dội để củng cố hình ảnh**

Subaru đặt câu hỏi: Crusch mua vũ khí để làm gì? Cô ấy không thể gây chiến với các ứng viên khác vì sẽ vi phạm luật Vương quốc
Nếu không đánh người, đội quân này được chuẩn bị để đánh quái vật. Con quái vật nào đủ tầm cỡ để mang lại danh tiếng tuyệt đối cho Crusch nếu bị đánh bại?

=> Từ đó, Subaru đi đến kết luận quan trọng: **Crusch đang bí mật chuẩn bị quân lực để tiêu diệt Cá Voi Trắng**

Cuộc thương lượng với Crusch là một thử thách rất khó vì Subaru phải đối mặt với 3 rào cản:

1. **Phát hiện nói dối**: Phải vượt qua **"Sát gia hộ của Gió"** giúp Crusch nhận biết kẻ đối diện có đang nói dối hay không

2. **Nghi vấn về Giáo phái**: Phải cung cấp thông tin mà không để Crusch nghi ngờ mình là thành viên của **Giáo phái Phù thủy**

3. **Cấm thuật của Satella**: Tuyệt đối không được kích hoạt hình phạt từ **lời nguyền RBD**

Để phá giải thế bế tắc, Subaru đã sử dụng những chiến thuật sau :

- Để đối phó với khả năng thấu thị của Crusch, Subaru khẳng định cậu biết thời gian Cá Voi Trắng xuất hiện nhờ vào **thiết bị Metia (chiếc điện thoại)**. Vì về mặt kỹ thuật cậu không nói dối, **"Sát gia hộ của Gió" đã không bị kích hoạt**, giúp cậu giành được sự tin tưởng tuyệt đối. Điều này khiến Crusch lầm tưởng Metia là một **công cụ tầm soát Ma thú cao cấp**. Cậu cũng khéo léo lợi dụng **sự khao khát khẳng định vị thế của Crusch** để thúc đẩy thỏa thuận

- Subaru thuyết phục nhà tài phiệt **Anastasia gia nhập liên minh** bằng cách đưa ra **quyền khai thác quặng tinh thể ma pháp tại khu rừng Ellior**. Lợi ích kinh tế khổng lồ này đã biến Anastasia từ một người quan sát thành một đồng minh đắc lực

- Khi cảnh báo về cuộc tấn công của Giáo phái Phù thủy, Subaru lý giải rằng có một **mối tương quan chặt chẽ giữa sự xuất hiện của Ma thú và các hoạt động của Giáo phái**. Nên cậu bảo nơi xuất hiện CVT sẽ ở địa điểm gần với Dinh Thự (cụ thể là **cây cổ thụ Flugel**). Dù đây là một suy đoán chưa chắc chắn 100%, nhưng nó **đủ logic để Crusch tin tưởng** mà không nghi ngờ thân phận của cậu

=> Abductive Reasoning/Thinking, Cold/Hot Reading, Manip, Deception, Planning, Foresight

Khi bước vào trận chiến, dù những người lính dày dạn kinh nghiệm phải khiếp sợ trước tiếng gầm của Cá Voi Trắng, Subaru vẫn giữ được **sự điềm tĩnh**. Giữa tình thế hỗn loạn, cậu không chỉ giữ cái đầu lạnh mà còn kiêm luôn việc hỗ trợ các chiến binh bị thương, chứng tỏ sự **trưởng thành vượt bậc về tâm lý** so với những vòng lặp trước đó

Trong lúc trận chiến diễn ra, **Cá Voi Trắng bất ngờ tách làm 3 thể**. Dù đây là một nước đi gây hoang mang tột độ cho quân đội, Subaru đã nhanh chóng phân tích và nhận ra bản chất thực sự của nó nhờ vào các dữ kiện rời rạc:

- **Dữ kiện từ đồng đội**: Cậu dựa vào lời nhận xét của Ricardo ("Nó nhẹ hơn trước rồi, việc tôi còn sống là minh chứng cho điều đó") để suy luận rằng **sức mạnh tấn công của những phân thân này yếu hơn bản gốc**

- **Dữ kiện từ đối thủ**: Kết hợp với vết thương ở mắt trái do Wilhelm gây ra trước đó, Subaru nhận ra đây chỉ là một sự **"phân tách cơ thể"** để phục vụ chiến thuật

Tại sao nó phải phân thân??? Subaru lý giải rằng Cá Voi Trắng đang thực hiện một chiến lược sinh tồn thông minh:

- **Hồi phục**: Vì đã chịu sát thương quá nặng, nó cần phân tách để **bảo toàn thể trạng** và rút lui tạm thời
-**Tâm lý chiến**: Gây hoảng loạn để quân đội không thể phát hiện ra **"bản thể chính" đang ẩn mình ở vị trí cao nhất và xa nhất** trong làn sương mù




Xác định được bản thể chính, Subaru vạch ra một kế hoạch cực kỳ rủi ro nhưng đầy tính toán. Cậu hiểu rõ rằng dù thông minh, Cá Voi Trắng vẫn là một Ma thú bị chi phối bởi bản năng: nó bị **Mùi Phù Thủy trên người Subaru thu hút mạnh mẽ**.

Subaru đã thực hiện chiến thuật đòn bẩy:

1. Cậu nhờ Rem sử dụng phép **Al Huma để đánh lạc hướng** sự tập trung của cả quân đội và con quái vật
2. Dưới sự hỗ trợ của Rem, Subaru được tung lên lưng con Cá Voi, khiêu khích nó rồi nhảy xuống từ trên cao. Cậu cố tình **kích hoạt hình phạt từ RBD** để tạo ra **nồng độ Mùi Phù Thủy cực đại**, biến bản thân thành một "miếng mồi" không thể cưỡng lại.
3. Khi Mùi Phù Thủy trực tiếp tác động, bản năng của Ma thú đã khiến nó **lao xuống thấp**, vô tình dẫn nó vào vị trí hoàn hảo gần với cây đại thụ, nhờ mọi người phá nổ để bị **cây đại thụ Flugel nghiền nát người Cá Voi**




=> Overall EQ, Analytical Reasoning, Tactics, Planning, Thinking, Creativity, Intuition

Sau khi tiêu diệt thành công Cá Voi Trắng, Subaru không chỉ giành được chiến thắng quân sự mà còn đạt được những bước tiến lớn về chính trị:

Chiếm trọn lòng tin: Những hành động của Subaru đã chạm đến cảm xúc và sự nể trọng của **Crusch Karsten**. Cô nhận ra rằng việc tiêu diệt Cá Voi thực chất chỉ là **"bước đệm" trong kế hoạch lớn hơn** của Subaru nhằm bảo vệ lãnh địa dinh thự Mathers.

Liên minh chiến lược: Subaru đã khéo léo biến món nợ ân tình này thành một **liên minh vững chắc**. Ngay cả khi phải đối đầu gay gắt trong cuộc Tuyển cử Vương quyền, phe Crusch vẫn cam kết giữ thái độ hữu hảo và dành sự ưu tiên đặc biệt cho phe Emilia. Đây là một **thành công ngoại giao** rất tốt, xoay chuyển hoàn toàn **vị thế bị cô lập của Emilia** trước đó

Subaru bước vào cuộc chiến với Giáo phái Phù thủy bằng một sự chuẩn bị kỹ lưỡng chưa từng thấy:

Cậu đưa ra một **bản phân tích chi tiết về cách đánh bại Giám mục Petelgeuse**, đồng thời ưu tiên hàng đầu việc **sơ tán dân thường** để giảm thiểu thương vong

Để tránh những hiểu lầm không đáng có (do phe Emilia chưa biết về liên minh mới), Subaru đã cho người **gửi thư về dinh thự Roswaal** để giải trình tình hình, đảm bảo sự phối hợp nhịp nhàng giữa các bên.

Chính Wilhelm van Astrea đã phải thừa nhận rằng: "Chúng ta chưa bao giờ có được lợi thế lớn đến thế khi đối đầu với Giáo phái Phù thủy." Điều này chứng minh **tầm quan trọng của nguồn tin và sự chuẩn bị** mà Subaru mang lại

=> Overall SQ, Planning, Foresight, Knowledge

Cuộc tấn công đầu tiên vào Giáo phái Phù thủy được Subaru lên kế hoạch tỉ mỉ thông qua **6 bước chiến lược**, tận dụng tối đa **yếu tố bất ngờ**:





1. Dựa trên những trải nghiệm đau thương từ các vòng loop trước, Subaru xác định được vị trí tổng quát của các giáo đồ. Cậu **chủ động biến mình thành "mồi nhử"** bằng cách kích phát **Mùi Phù Thủy** trên cơ thể, thứ mà cậu ví von như một ngọn hải đăng rực sáng giữa đêm đen hay "miếng mồi ngon để dụ lũ gián ra khỏi góc phòng". Mục tiêu duy nhất của cậu là **kéo gã thủ lĩnh Petelgeuse lộ diện**
2. Khi đối mặt với Petelgeuse, Subaru không tấn công ngay mà thực hiện **đối thoại để câu giờ**. Qua quan sát, cậu rút ra những nhận định quan trọng:
- **Cuốn Phúc âm** là vật phẩm tối quan trọng đối với hắn
- Kẻ đối diện là một gã cuồng tín, **tâm thần bất ổn và cực kỳ dễ bị kích động**
3. Để làm suy yếu sự phòng bị của đối phương, Subaru **cố tình khiêu khích** bằng cách nói rằng mình đã vứt bỏ cuốn "Phúc âm". Trong lúc Petelgeuse điên tiết vì bị xúc phạm, Subaru bình tĩnh né tránh các **"Bàn tay vô hình" (Unseen Hand)**, khiến gã Giám mục hoàn toàn mất cảnh giác vì quá tập trung vào cơn giận dữ
4. Theo tín hiệu, cặp song sinh Mimi và Tivey tấn công sập cửa hang, chôn vùi đám giáo đồ bên trong. Hành động này đạt được hai mục đích:

- **Loại bỏ các biến số dư thừa** và tiêu diệt một trong những "Ngón tay" của Petelgeuse
- **Triệt hạ đường lui**, ép Petelgeuse vào thế bí

5. Trong khi Petelgeuse đang lảm nhảm như kẻ điên, Subaru liên tục ngắt lời và đưa ra những tuyên bố **gây nhiễu loạn thông tin**. Việc nhìn thấy "Quyền năng" của mình bị bắt bài, cộng với thái độ bất kính của Subaru, đã khiến Petelgeuse rơi vào trạng thái bối rối, hoàn toàn không nhận ra **sát chiêu cuối cùng đang cận kề**
6. Lợi dụng khoảnh khắc sơ hở đó, Wilhelm, người đã ẩn mình từ trước, bất ngờ giáng xuống một **nhát kiếm chí mạng**. Sự phối hợp nhịp nhàng giữa **đòn tâm lý của Subaru** và **kỹ năng thượng thừa của Wilhelm** đã khiến "Thân xác chính" của Petelgeuse đắp chiếu

Dù mục tiêu đã nằm xuống, Subaru không hề chủ quan. Để đảm bảo Petelgeuse không còn khả năng tái sinh hay phản kháng:

- Cậu yêu cầu **Felix** (ngự y vĩ đại nhất Lugunica) **xác nhận cái chết về mặt sinh học**
- Sau đó, cậu phối hợp với Mimi dùng ma pháp công phá cực mạnh để **thiêu rụi/hóa hơi hoàn toàn cái xác**, triệt tiêu mọi rủi ro còn sót lại

=> Manip, Deception, Cold/Hot Reading, Tactics, Thinking, Planning, Overall EQ

Các Ngón tay của Betelguese là gì ?

Các Ngón tay không chỉ đơn thuần là thuộc cấp thân tín, mà còn là một phần trong hệ thống sinh tồn kinh hoàng của Petelgeuse

Đây là 10 thực thể có độ tương thích cao với năng lực của Giám mục "Lười Biếng". Petelgeuse có khả năng chuyển đổi "linh hồn" của mình sang xác xác của các "Ngón tay", biến chúng thành những mạng sống dự phòng, tạo nên sự bất tử gần như tuyệt đối

Dù chưa rõ sự khác biệt cụ thể về sức mạnh so với giáo đồ thông thường, nhưng họ sở hữu một "nhân tố X" giúp chịu đựng được sự chiếm hữu linh hồn

Việc thay đổi cơ thể liên tục dường như có tác dụng phụ. Có bằng chứng cho thấy Petelgeuse bị mất đi một phần ký ức ngắn hạn (các "Ngón tay" mới thường tỏ ra sốc khi thấy Subaru né được *Bàn tay vô hình*, dù bản thể trước đó đã biết rõ điều này)

Việc tiêu diệt Petelgeuse là một bài toán vô cùng hóc búa bởi **khả năng chuyển đổi linh hồn** của hắn. Ở những vòng lặp trước, dù các "Ngón tay" đã bị quét sạch, Petelgeuse vẫn có thể thực hiện nước đi cuối cùng đầy tuyệt vọng: **Nhập xác vào**

Subaru. Kết cục là Subaru đã phải chọn cái chết dưới tay Felix và Julius để ngăn chặn thảm họa. Bây giờ điều này khá khó giải quyết vì Subaru cần phải chết mới ngăn được Betelguese làm trò, vậy nên tấn công vật lý bên ngoài không được. Cậu cần phải triệt tiêu hắn ta TỪ BÊN TRONG

Để giải quyết triệt để vấn đề này, trong vòng lặp quyết định, Subaru và liên minh đã thay đổi thứ tự ưu tiên:

- Thay vì đánh thẳng vào bản thể chính, họ tập trung **truy quét và tiêu diệt toàn bộ các "Ngón tay"** từ trước
- Việc **cô lập Petelgeuse** khiến hắn không còn vật chủ dự phòng nào khác ngoài Subaru khi bị dồn vào đường cùng

Thay vì trốn tránh việc bị chiếm hữu, Subaru đã đưa ra một quyết định táo bạo: **Chủ động để Petelgeuse nhập vào cơ thể mình**. Đây không phải là sự đầu hàng, mà là một **cái bẫy chết chóc** được thiết lập dựa trên quy tắc của Rbd





Ngay khi linh hồn của Petelgeuse xâm nhập vào tâm trí, Subaru đã thực hiện hành động cấm kỵ: **Cậu hét lớn tiết lộ mình có Rbd**

- Hành động này ngay lập tức **kích hoạt hình phạt từ lời nguyền của Satella**
- Sự hiện diện của **Satella xuất hiện bên trong không gian tâm linh** của Subaru để trừng phạt kẻ xâm phạm bí mật
- Petelgeuse, kẻ cả đời tôn thờ và khao khát tình yêu của Phù Thủy, đã bị **chính thực thể mà hắn sùng bái khước từ và tiêu diệt** từ bên trong cơ thể Subaru



Bằng cách **lợi dụng chính "lời nguyền"** từng là nỗi ám ảnh của mình, Subaru đã **biến nó thành vũ khí tối thượng**. Cậu không chỉ tống khứ được linh hồn của Petelgeuse mà còn **phá nát đức tin** của hắn trước khi kết liễu hoàn toàn ông ta

=> Planning, Manip, Reasoning, Overall EQ, Creativity, Deception

Ảo Ảnh Hoa (thật ra cái này cũng chả mạnh lắm)

Trong quá trình tập hợp quân đội, toàn bộ lực lượng lính đánh thuê đã rơi vào một cái bẫy ảo giác cực kỳ nguy hiểm. Subaru bị những bông hoa ảo ảnh siết cổ, nhưng cậu đã nhanh chóng dùng lý trí để phá tan sự lừa dối này dựa trên hai lập luận:

Subaru nhận ra loại hoa này không thể tồn tại trong hệ sinh thái của thế giới này. Điều này cho thấy khả năng quan sát chi tiết và kiến thức thực tế của cậu đã nhạy bén hơn rất nhiều

Subaru tin tưởng tuyệt đối vào Patrasche. Cậu hiểu rằng với sự kiêu hãnh và lòng trung thành đến cực đoan, con địa long này sẽ không bao giờ bỏ mặc cậu chết mà không hành động. Nếu Patrasche đứng yên, nghĩa là thực tại trước mắt là giả

=> Deductive Reasoning, Observation, Knowledge

Arc 4

Tóm tắt ngắn:

Sau khi đánh bại Cá Voi Trắng và Giám mục lười biếng, Subaru đưa dân làng và Emilia tiến vào **Thánh Địa.** Tại đây, họ bị kẹt trong một rào chắn cổ xưa. Để giải phóng mọi người, một "nửa bán nhân" (Emilia) phải vượt qua 3 bài kiểm tra trong lăng mộ phù thủy. Tuy nhiên, nội bộ lũng đoạn, các thế lực bên ngoài tấn công, và một vòng lặp bế tắc khủng khiếp bắt đầu

Roswaal: Đây là đối thủ chính về trí tuệ. Roswaal sở hữu *Sách Trí Tuệ*, biết Subaru có khả năng "làm lại" và cố tình tạo ra tình huống ép Subaru phải chọn: **Chỉ cứu Emilia và bỏ mặc mọi người khác** để trở thành một kẻ máu lạnh giống lão. Roswaal thao túng mọi sự kiện từ trong bóng tối

Emilia bị sang chấn tâm lý bởi các bài kiểm tra, dẫn đến việc cô trở nên bất ổn, không thể lãnh đạo, tạo thêm áp lực "bảo mẫu" cho Subaru trong khi cậu đang chết dần chết mòn

Đại Thỏ: Một trong ba Ma thú cổ đại. Không thể giết bằng vũ lực thông thường vì số lượng vô hạn và khả năng ăn thịt vật chủ trong vài giây. Đây là bài toán về **kiểm soát diện rộng và tìm kiếm tri thức**.

Elsa, Meili: Quay trở lại tấn công dinh thự, nơi những người quan trọng nhất của Subaru đang ở đó
Beatrice bị ràng buộc bởi lời hứa với Echidna: Đứng trong thư viện chờ đợi **"Người đó"**Beatrice đã chờ 400 năm đến mức tâm hồn mục nát. Cô ấy không còn muốn sống, nhưng không thể tự tử do giao ước. Subaru phải chứng minh rằng cậu **không phải** là "Người đó". Cậu phải thuyết phục một thực thể tồn tại 400 năm rằng: *"Đừng sống vì một lời hứa viển vông nữa, hãy sống vì tôi"*.

Thời gian diễn ra 2 sự kiện này là **rất gần nhau**, xảy ở 2 **địa điểm khác nhau**
Nếu Subaru cứu Dinh thự thì dân làng Irlam ở Thánh địa sẽ bị Đại Thỏ ăn thịt, và nếu Subaru cứu dân làng Irlam khỏi Đại Thỏ thì mọi người ở Dinh thự sẽ bị giết bởi Elsa, tạo ra một tình huống bất khả thi nếu muốn cứu 2 bên





Subaru trực tiếp trải nghiệm sự kinh hoàng của **Đại Thỏ**. Sau khi chứng kiến cảnh tượng tan hoang tại Thánh Địa (mọi người biến mất, tuyết rơi dày do Roswaal tạo ra), Subaru bị đàn thỏ tấn công

Subaru nhận thấy đàn thỏ không tấn công theo kiểu săn mồi thông thường của động vật, mà chúng **dồn dập lao vào bất cứ thứ gì có sự sống hoặc năng lượng**. Tuy nhiên, ở giai đoạn này cậu chỉ mới nhận ra chúng là một **"tai họa" di động** chứ chưa nắm rõ quy luật mana

Cậu hiểu rằng **sức mạnh cơ bắp là vô dụng** trước số lượng hàng vạn con thỏ, vì vậy cậu **ưu tiên việc tích lũy kiến thức** về "cơ chế vận hành" của đối phương để tìm ra **điểm yếu logic**

Trong các buổi trà hội tại chiều không gian của Echidna, Subaru đã đặt câu hỏi về danh tính của loài ma thú này. Echidna giải thích rằng **Đại Thỏ** là một trong ba **Ma thú cổ đại** được tạo ra bởi **Daphne (Phù Thủy Phàm Ăn)**. Đặc điểm của chúng là luôn trong **trạng thái bỏ đói vĩnh cửu** và bị **thu hút bởi các nguồn Mana mạnh mẽ**

=> Observation, Reasoning, Knowledge

Ok, bây giờ Subaru theo bản tính của cậu thì cậu muốn cứu 2 bên nhưng điều đó là bất khả thi vì team của cậu mà có ý chí để chiến đấu chỉ có :

- Subaru (bản thân cậu)
- Ram
- Frederica
- Petra (T_T)

Đối mặt với tình huống tiến thoái lưỡng nan khi cả Dinh thự và Thánh Địa đều bị đe dọa, Subaru nhận ra mình **không thể chiến thắng nếu tiếp tục chơi theo "luật" của Roswaal**. Cuốn Sách Trí Tuệ của ông ta đã tiên đoán gần như mọi kịch bản, khiến mọi nỗ lực của Subaru trở nên vô vọng

Tuy nhiên, Subaru đã phát hiện ra một chi tiết đắt giá: Khi Roswaal gặp Otto lần đầu, ông ta đã tỏ ra ngạc nhiên. Tại sao một kẻ biết trước tương lai lại ngạc nhiên? Lời giải thích duy nhất: **Tương lai đó không được viết trong sách**. Tại sao không được viết trong sách? Vì **Otto không có ảnh hưởng mang tính "định mệnh"** đối với thế giới, anh ta chỉ là một thương nhân tép riu, một **NPC vô danh** trong mắt cuốn sách.

Subaru suy luận rằng:

- Sự tồn tại của **Otto hoàn toàn không được ghi lại trong Sách Trí Tuệ**
- Đối với Sách Trí Tuệ, Otto chỉ là một **"NPC" mờ nhạt**, một thằng thương nhân tầm thường không hơn không kém, một **biến số nằm ngoài sự tính toán của Roswaal,** giống như việc người đi đường hay mấy con bọ ngoài trời ấy, không ai thèm đếm xỉa gì tới nó cả

- Quyết định sử dụng **Otto làm quân bài chiến lược** chính là cách Subaru **bypass kịch bản bất khả thi**, đánh thẳng vào **điểm mù** mà cuốn sách tiên tri không hề đánh giá cao

Vấn Đề ở Dinh Thự:

Dựa vào những vòng lặp trước, Subaru hiểu rằng chỉ với Ram, Frederica và Petra thì **không thể nào chống lại** được sự tàn bạo của **"Thợ săn bụng" Elsa** và **"Người điều khiển ma thú" Meili**.

Để giải quyết bài toán này, cậu bắt buộc phải thuyết phục một thực thể có sức mạnh áp đảo về phe mình: **Garfiel Tinsel**. Việc đưa Garfiel rời khỏi Thánh Địa để bảo vệ Dinh thự không chỉ **gia tăng khả năng phòng thủ** mà còn là bước đi quan trọng để **phá vỡ sự kìm kẹp của Roswaal** tại Thánh Địa

Vấn Đề ở Thánh Địa:

Tại Thánh Địa, Subaru phải đối mặt với hai áp lực khủng khiếp: **Sự thao túng của Roswaal** và **thảm họa diệt vong từ Đại Thỏ**.

=> Để có thể chống lại Roswaal Subaru nhận thấy ông ta đã dành cả đời chỉ để làm theo chỉ dẫn của Sách Trí Tuệ, ông ta **hoàn toàn không có ý chí tự do**. Vậy nên **cướp và phá hủy cuốn sách**. Khi mất đi vật dẫn đường, Roswaal sẽ mất luôn lý do tồn tại và ý chí chiến đấu => **Giao cho Ram** (người thấu hiểu Roswaal nhất) phối hợp cùng **Puck** (Đại tinh linh siêu mạnh). Phần này đã được giải quyết

Đại Thỏ có khả năng **sinh sản vô hạn**; chỉ cần sót lại một con, chúng sẽ nhanh chóng nhân bản lên hàng triệu. Cách duy nhất để tiêu diệt chúng là **quét sạch tất cả cùng một lúc**. Cậu nghĩ ra sử dụng **ma thuật không gian** để tống khứ toàn bộ chúng vào một chiều không gian khác, hoặc ít nhất nhốt chúng lại => **Beatrice**. Với khả năng thao túng không gian của thư viện, cô là người duy nhất thực hiện được điều này. Tuy nhiên, Subaru cần phải vượt qua rào cản tâm lý để **thuyết phục Beatrice rời khỏi thư viện** và chọn cậu làm "người đó". Trong khi Subaru bận rộn với việc thuyết phục Beatrice tại Dinh thự, ai sẽ là người ở lại Thánh Địa để bảo vệ dân làng Irlam khỏi sự tấn công của Đại Thỏ cho đến khi cậu đưa Beatrice tới ? => **Emilia**

Subaru quyết định dùng nhân lực ở 2 bên đan xen nhau :

Subaru thực hiện kế hoạch này tầm **2 ngày trước khi cuộc tấn công Dinh Thự diễn ra**

Đầu tiên cậu phải vừa **thuyết phục Emilia** (người đang bị mất trí và bị bất ổn tâm lý với thử thách của Thánh Địa) vừa phải **thuyết phục Garfield** (người chưa hoàn toàn về team của Subaru và cũng như không tin tưởng cậu) cùng một lúc

Qua các vòng loop, Subaru lấy thông tin từ Ryuzu và nhận ra sự hung hãn của Garfiel chỉ là lớp vỏ bọc. Khác với một kẻ thù thuần túy như Elsa, **Garfiel thực chất là một đứa trẻ bị mắc kẹt trong quá khứ**, bị sang chấn bởi thử thách của Thánh Địa (tin rằng mẹ đã bỏ rơi mình và thế giới bên ngoài là tàn khốc). Lý do Garfiel nhốt mọi người lại không phải vì ác ý, mà vì **sợ hãi sự thay đổi**

Vậy nên để Garfield để có thể ngừng đuổi theo Subaru, cậu nhờ **Ram và Otto** (biến số không được ghi lại trong sách) lùa Garfield ra chỗ khác và **đánh lạc hướng**:

- Subaru giao cho **Otto** (người bị Garfiel đánh giá thấp nhất) **nhiệm vụ cầm chân**. Otto dùng trí thông minh, địa hình và khả năng giao tiếp với động vật để câu giờ, làm tiêu hao thể lực và bào mòn sự kiên nhẫn của Garfield
- Mượn sức mạnh của **Ram để can thiệp đúng lúc**, tạo thêm áp lực tâm lý (vì Garfiel có tình cảm và sự nể trọng với Ram)

Lợi dụng thời cơ đó, Subaru tìm đến Emilia ở Thánh Địa. Qua nhiều vòng loop, Subaru nhận ra việc cố gắng làm "bảo mẫu" hay đóng vai hiệp sĩ bảo vệ Emilia từ A đến Z là một sai lầm. Điều đó khiến cô ỷ lại, trở nên bất ổn và sụp đổ hoàn toàn khi áp lực vỡ lở => Dẫn đến **không có ý chí để hoàn thành thử thách Thánh Địa**

Subaru chuyển từ **chiến lược "bảo bọc" sang "thức tỉnh"**. Cậu phá vỡ hình tượng "kẻ hoàn hảo" mà Emilia bám víu, thú nhận sự ích kỷ của bản thân, và **ép cô phải đối mặt với quá khứ**. Cậu ngừng làm khiên chắn mà trở thành điểm tựa để cô tự đứng trên đôi chân của mình => **Emilia bây giờ đủ ý chí để hoàn thành thử thách + bảo vệ dân làng Irlam khỏi Đại Thỏ**, cầm chân chúng để Beatrice tới sau này



Đến khi trò đánh lạc hướng hết tác dụng, Subaru gặp Garfield, cậu hiểu rõ đánh đấm với em nó là điều không thể. Cậu dùng chính trải nghiệm của mình để **tấn công vào điểm yếu tâm lý của Garfiel**. Cậu mắng Garfiel là một kẻ hèn nhát chỉ biết trốn tránh, tước đi cái mác "kẻ bảo vệ vĩ đại" mà Garfiel tự khoác lên mình. Subaru ép Garfiel phải thừa nhận rằng việc nhốt mọi người lại chỉ là để **xoa dịu nỗi sợ của chính cậu ta**

Subaru sử dụng **tinh thể ma thuật** (do Frederica đưa) để vô hiệu hóa một đòn tấn công chí mạng, dùng rồng đất Patrasche để hỗ trợ, và tung ra con bài tẩy **Bàn tay vô hình** vào đúng khoảnh khắc Garfiel mất cảnh giác nhất để giáng một đòn chí mạng

Sau khi đấm gục Garfiel cả về thể chất lẫn tinh thần, Subaru không kết liễu hay sỉ nhục đối thủ, **cậu chìa tay ra**

Cậu **tái thiết lập lại hệ quy chiếu cho Garfiel**: Thay vì bảo vệ gia đình bằng cách nhốt họ trong một cái lồng chật hẹp, hãy **dùng sức mạnh đó để bảo vệ họ trước thế giới bao la ngoài kia**. Subaru thay thế hình ảnh người mẹ bỏ đi bằng hình ảnh người chị Frederica đang chờ đợi và những người đồng đội đang cần sức mạnh của cậu, bây giờ Subaur gợi ý một cách để có thể soi sáng Garfield, cậu đề xuất em ấy vào làm bài kiểm tra của Thánh Địa và tự chứng kiến quá khứ của mình, từ đó em ấy mới nhận ra mẹ đã luôn quan tâm cậu, từ đó Garfield có thêm niềm tin vào mọi thứ và thế giới ngoài kia

=> Cậu thành công **thu kết nạp được Garfield vào team**, có thêm nhân lực để chống lại vụ tấn công Dinh Thự

Sau khi kết nạp được Garfield, cả team Subaru về lại Dinh Thự với **Otto (vì anh là biến số không được ghi lại nên cần phải có anh ở 2 địa điểm để phá kịch bản của Sách Trí Tuệ)** kịp lúc để ngăn chặn Elsa và Meili. Cậu giao cho **Garfield, Frederica, Otto xử lí 2 người đó** và mình thì thuyết phục

Thay vì sử dụng những lý lẽ đại nghĩa hay lời hứa về một tương lai tươi sáng, Subaru đã **giải cứu Beatrice khỏi Thư viện Cấm** bằng một sự **ích kỷ đầy chân thành**. Cậu hiểu rằng sau 400 năm cô độc, điều Beatrice cần không phải là một "người định mệnh" trong lời tiên tri, mà là một **người thực sự muốn ở bên cạnh cô**

Subaru thẳng thừng **từ chối trở thành "người đó" mà Echidna đã sắp đặt**. Cậu khẳng định rằng mình sẽ đem lại hạnh phúc cho cô hơn bất cứ hình mẫu hoàn hảo nào mà cô đang chờ đợi

Ngay khi Beatrice chấp nhận giao ước, nhờ vào **ma thuật không gian** của cô, cả hai đã rút ngắn khoảng cách hàng dặm đường, kịp thời có mặt tại **Thánh Địa** chỉ trong vài phút ngắn ngủi

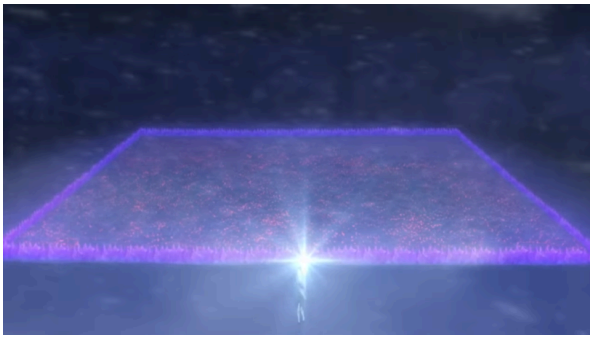
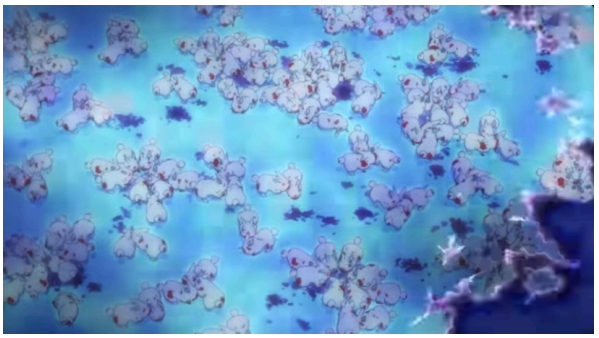
Khi Subaru trở lại :

- **Emilia**: Đang dốc toàn lực bảo vệ dân làng Irlam khỏi làn sóng tấn công của Đại Thỏ, nhưng cơ thể cô đã **chạm ngưỡng kiệt sức**.
- **Ram**: Nằm bất động với vết thương nặng sau khi hoàn thành nhiệm vụ cảm tử: **tiêu diệt cuốn Sách Trí Tuệ và bẻ gãy ý chí của Roswaal**.

Sự xuất hiện của Subaru và Beatrice lúc này chính là **hy vọng cuối cùng để xoay chuyển cục diện**

Thay vì chọn cách tiêu diệt từng con thỏ một cách vô vọng, Subaru và Beatrice đã thực hiện một **kế hoạch hiệp lực hoàn hảo**, tận dụng tối đa đặc tính của đối phương:

1. **Dùng thân làm mồi**: Subraru không thể dùng mùi phù thủy từ tiết lộ Rbd được vì nó sẽ làm mất khả năng di chuyển của cậu vì bị bóp tim. Nên Subaru sử dụng **lượng Mana khổng lồ từ Beatrice làm "chất xúc tác"** để thu hút sự chú ý của toàn bộ đàn thỏ, khiến chúng điên cuồng lao theo cậu
2. **Gom cụm mục tiêu**: Ngay khi đàn thỏ tập trung lại, Beatrice triển khai **hàng rào tinh thể**, nhốt toàn bộ hàng triệu cá thể vào trong một **"chiếc lồng" không gian hình vuông** kiên cố
3. **Dứt điểm bằng Ma pháp Cấm**: Với mục tiêu đã được cố định, Beatrice thi triển **Al Shamak** – ma thuật không gian cấp cao nhất – **đẩy toàn bộ chiếc lồng chứa Đại Thỏ sang một chiều không gian cách biệt** hoàn toàn với thực tại

Chiến thuật này đã **giải quyết triệt để thảm họa Đại Thỏ** mà không để sót dù chỉ một cá thể nhỏ nhất. Trong chiều không gian biệt lập đó, lũ thỏ sẽ tự cấu xé và ăn thịt lẫn nhau mãi mãi. Thành công cứu được mọi người ở Dinh Thự và ở Thánh Địa

=> Abductive Thinking, Strategy, Overall EQ, Planning, Manip, Analytical Reasoning, Foresight, FSIQ

Arc 5

Trước hết cần phân tích cơ chế cực kỳ hiểm hóc của **Thẩm quyền Phẫn Nộ**:

- Sirius có khả năng **ép buộc tất cả mọi người** trong một phạm vi rộng lớn phải **chia sẻ cùng một tầng số cảm xúc** với mụ ta hoặc với nhau. Nếu Sirius cảm thấy điên cuồng, đám đông sẽ điên cuồng. Nếu một người sợ hãi, sự sợ hãi đó sẽ lan tỏa như một virus, triệu chứng là **mắt của họ sẽ đỏ lên**
- Thẩm quyền này hoạt động dựa trên sự **cộng hưởng tâm lý**. Nó biến đám đông thành một thực thể duy nhất. Nếu đám đông rơi vào hoảng loạn hoặc tuyệt vọng, **Sirius trở nên bất bại** vì bất kỳ nỗ lực tấn công nào vào mụ cũng sẽ **giết chết tất cả con tin**

Subaru nhận ra mắt của Lusbel (cậu bé mà Sirius bắt cóc) lại có **tốc độ chuyển hóa nhanh hơn** những người đi đường qua lại. Cậu suy ra được thẩm quyền của Sirius **mạnh nhất khi con người cảm thấy bị bỏ rơi và sợ hãi trong bóng tối**

Sau một lúc, team liên minh muốn dành lại thành phố, nhưng việc đánh bại Sirius là không thể vì mụ ta sẽ dùng thẩm quyền, **giết mụ ta sẽ đồng nghĩa với việc giết dân cư của thành phố này**. Subaru dùng cách thức mới để có thể **gẫy nhiễu loạn thẩm quyền của mụ ta**





Cậu dùng **loa phát thanh của thành phố** để nói một bài speech trước toàn bộ thành phố. Subaru không dùng những lời lẽ sáo rỗng về công lý. Cậu bắt đầu bằng việc **thừa nhận sự yếu đuối của chính mình**. Cậu nói rằng mình cũng đang run rẩy, cũng đang sợ hãi. Bằng cách công khai sự sợ hãi, Subaru tạo ra một điểm chung an toàn cho cư dân. Cậu thay thế sự **"hoảng loạn vô định" bằng một sự "đồng cảm có định hướng"**. Cậu kết nối mọi người không phải bằng quyền năng ma thuật

Subaru tự gọi mình là một anh hùng, nhưng là một anh hùng cũng biết đau và biết sợ. Cậu yêu cầu mọi người hãy **cho cậu mượn lòng dũng cảm của họ**. Cậu chuyển dịch vai trò từ **"nạn nhân chờ được cứu" sang "người đồng hành cùng chiến đấu"**. Điều này **phá vỡ trạng thái tâm lý tiêu cực mà Sirius đang lợi dụng**. Khi tâm trí mọi người tập trung vào **hy vọng và hành động**, sự đồng bộ của Sirius bị nhiễu loạn

=> Observation, Reasoning, Manip, Overall SQ/EQ, Tactics

Dù chỉ có rất ít thông tin về Quyền năng của Đại tội Giám mục Tham Lam, Subaru đã bình tĩnh **phân tích các hiện tượng kỳ lạ** xảy ra xung quanh Regulus để tìm ra bản chất năng lực của hắn:

- **Sự tác động của môi trường**: Nước không thể làm Regulus chết đuối, thậm chí không thể làm ướt quần áo hắn. Băng thuật của Emilia không hề gây ra thương tích hay để lại dù chỉ một mảnh vụn trên người hắn
- **Sự phi lý về sinh học**: Cậu nhờ Reinhard kiểm tra cơ thể hắn, kết quả là Regulus dường như **không cần thở, không có nhịp tim và không hề già đi** dù thời gian trôi qua bao lâu
- **Cảm nhận trực giác**: Emilia mô tả sự hiện diện của Regulus như **"hư không"**

Từ những quan sát này, Subaru đi đến kết luận chấn động: Năng lực của Regulus là **ngưng đọng thời gian của chính bản thân và những vật hắn chạm vào**. Khi một vật thể bị tách rời khỏi dòng chảy thời gian, nó sẽ trở nên **bất biến**, không chịu tác động của bất kỳ ngoại lực nào, kể cả việc cần oxy để duy trì sự sống.

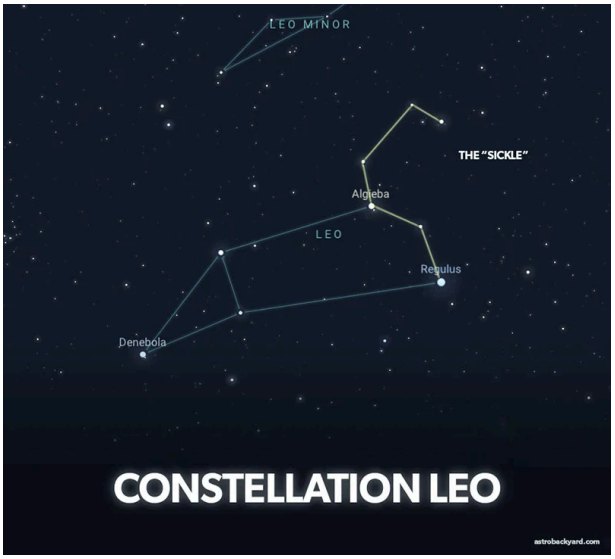
Subaru đã vận dụng kiến thức từ thế giới cũ để củng cố giả thuyết của mình thông qua mối liên hệ giữa **tên gọi và các chòm sao**:

Subaru nhận ra Petelgeuse (El Jawzaa) có nghĩa là "Bàn tay của Song Tử". Từ đó, cậu tin rằng năng lực của các Giám mục đều **liên quan đến các ngôi sao** mà họ mang tên.

Regulus là ngôi sao sáng nhất trong chòm sao **Sư Tử (Leo)**. Trong thần thoại Hy Lạp, sư tử Nemean sở hữu lớp da **bất hoại**, không vũ khí nào xuyên thủng được. Điều này khớp hoàn toàn với trạng thái **không thể bị tổn thương** của Regulus.

Sau khi hiểu được cách thức hoạt động của năng lực, Subaru bắt đầu tìm kiếm kẽ hở thông qua việc phân tích sâu hơn về tên gọi:

Trong tiếng Ả Rập, tên của ngôi sao Regulus còn được gọi là **Qalb al-Asad**, nghĩa là **"Trái tim của Sư tử"**. Subaru suy đoán rằng cốt lõi năng lực của hắn phải liên quan chặt chẽ đến trái tim



Cái tên Regulus còn mang nghĩa là **"Vị vua nhỏ"**. Subaru xâu chuỗi các dữ kiện và nhận ra Regulus hoạt động như một kẻ thống trị, kẻ điều khiển "trái tim" của mình theo một cách thức đặc biệt để duy trì trạng thái ngưng đọng thời gian mà không làm trái tim mình ngừng đập vĩnh viễn => Subaru suy ra được là hắn **chia sẻ trái tim của mình từ dàn harem vợ của hắn**, để có thể ngừng kích hoạt thẩm quyền của hắn thì cần phải giết các cô vợ

Cậu nhờ Emilia tới chỗ dàn Harem, nhưng vì Emilia có tình cảm cá nhân riêng với họ và không muốn phải giết bất kì ai. Cô dùng **ma thuật băng để cho họ vào trạng thái ngủ đông tạm thời**, ngắt sự sống tạm thời của họ, y như cách cô bị nhốt trong băng của rừng Elior. Từ đó có thể **ngắt Thẩm Quyền Tham Lam của Regulus tạm thời** và vừa đủ thời gian để Reinhard hành hắn ra bã

=> Reasoning, Knowledge, Observation, Tactics, FSIQ

Sau khi dàn Harem, vốn là những vật chứa trái tim để duy trì năng lực ngưng đọng thời gian bị giải tán, Regulus đã thực hiện một hành vi hèn hạ cuối cùng: **Hắn chuyển vật dẫn năng lực vào chính trái tim của Emilia**

Tình thế trở nên cực kỳ bế tắc:

- Chừng nào trái tim của Emilia còn mang vật dẫn, **Regulus vẫn ở trạng thái bất biến và không thể bị tổn thương**
- Dù cô nỗ lực sử dụng ma thuật để đóng băng chính mình nhằm ngăn chặn sự tác động, nhưng cơ thể sinh học của cô sẽ **ngất đi vì sốc nhiệt và thiếu oxy** trước khi lớp băng kịp bao phủ hoàn toàn trái tim

Subaru đã đưa ra một quyết định đơn giản khi sử dụng quyền năng **Bàn Tay Vô Hình**, một năng lực mà cậu vốn cực kỳ hạn chế sử dụng do những tác động tiêu cực lên tinh thần và thể xác. Tuy nhiên, điểm mấu chốt nằm ở đặc tính của năng lực này, Bàn Tay Vô Hình có khả năng **đi xuyên qua các lớp vật chất đặc hữu mà không gây ra tổn thương vật lý lên bề mặt**

Subaru đã điều khiển bàn tay này **tiến thẳng vào lồng ngực của Emilia, chạm tới trái tim cô** mà không cần thực hiện bất kỳ cuộc phẫu thuật xâm lấn nào

Subaru đã thành công trong việc **gỡ bỏ vật dẫn năng lực của Regulus ra khỏi trái tim Emilia**. Ngay khi vật dẫn bị tách rời, **trạng thái ngưng đọng thời gian của Regulus bị phá vỡ hoàn toàn**. Hắn trở lại thành một con người bình thường với mọi điểm yếu sinh học

=> Tactics, Reasoning, Adaptability

Arc 6

Sau khi vượt qua tầng 1, nhóm tiến vào một không gian trắng xóa, nơi chỉ có những cột đá đen (**Monolith**) đứng sừng sững. Không có lối ra, không có chỉ dẫn rõ ràng, chỉ có một giọng nói kỳ bí vang lên trong đầu yêu cầu người thử thách phải "chạm vào đúng ngôi sao". Khi họ chạm thử vào các cột đá một cách ngẫu nhiên hoặc dựa trên suy luận ma thuật, căn phòng sẽ reset (làm lại). Họ bị kẹt trong một vòng lặp không lối thoát vì càng thử càng thấy các cột đá chuyển động hỗn loạn, không có quy luật vật lý thông thường
Khi Julius và mọi người thất bại, đó là vì họ dùng tư duy của "chiến binh" ở dị giới. Cứ thử đập, thử chạm bừa xem sao

Ngay lập tức, Subaru nhận ra đây không phải là một "trận chiến" mà là một **"bài kiểm tra logic"**. Giống như khi bạn chơi game giải đố, bạn không thể qua màn bằng cách spam nút, mà phải tìm ra quy luật của lập trình viên. Cậu hiểu luật chơi cơ bản: Chạm sai = làm lại, và đáp án phải có cơ sở lý luận rõ ràng

Về cơ bản thì đứng giữa hàng chục Monolith lộn xộn trong một không gian trắng xóa, bạn sẽ chỉ thấy một đống đá. Cậu nhờ Beatrice dùng ma thuật trọng lực (Murak) để bay lên cao. Giống như việc bạn không thể nhìn ra hình vẽ khổng lồ trên cánh đồng Nazca nếu đứng dưới đất, Subaru đã **chuyển từ góc nhìn 2D (mặt đất) sang góc nhìn 3D (từ trên không)**. Lúc này, "đống đá lộn xộn" mới hiện nguyên hình là một chòm sao





Đây là lúc Subaru chứng minh giá trị độc nhất của một kẻ isekai. Bài toán này thực chất là một cái bẫy tri thức: Người ở thế giới Re:Zero KHÔNG BAO GIỜ có thể giải được vì họ không có khái niệm về thiên văn học Trái Đất

1. Tên người gác tháp là **Shaula** (Bọ Cạp)
2. Gợi ý bài kiểm tra nhắc đến **"Anh hùng bị phá hủy bởi Shaula"**
3. Trong thần thoại Hy Lạp, thợ săn vĩ đại **Orion** đã bị một con bọ cạp chích chết
4. Hình dáng của chúng khớp hoàn hảo với **Chòm sao Orion**

Câu hỏi cuối cùng là: Chạm vào tảng đá nào? Gợi ý là ngôi sao sáng nhất. Ở chòm sao Orion, hai ngôi sao sáng nhất là **Betelgeuse** (vai phải) và **Rigel** (đầu gối trái). Về mặt khoa học thực tế, Betelgeuse có lúc sáng hơn do nó là một sao siêu khổng lồ đó
Thay vì máy móc chọn Betelgeuse, cậu dùng sự nhạy bén tâm lý. Cái tên "Betelgeuse" phát âm quá giống với **Petelgeuse** (Tên Giám mục Lười biếng đã giết chết nhóm của cậu vô số lần ở Arc 3). Subaru suy luận rằng kẻ tạo ra bài kiểm tra (Flugel - cũng là một kẻ xuyên không giống cậu) sẽ không chọn một cái tên mang ý

nghĩa tà ác như vậy làm đáp án. Hơn nữa Petelguese lúc sáng lúc không, còn Rigel thì sáng mọi lúc. Do đó, cậu tự tin chọn tảng đá tương ứng với **Rigel**

=> FSIQ (WWI), Observation, Abductive Reasoning, Abductive Thinking, Hot Reading, Knowledge

Trong lúc những ma thú đang đồng loạt tiến tới tháp Pleiades, team của Subaru nhắc tới sự xuất hiện của một người phụ nữ tóc trắng đang giúp đỡ họ. Cậu suy luận rằng trong khoảng thời gian này không thể nào có thêm bất kì người ngoài nào vào tòa tháp vì như vậy Shaula sẽ phát hiện và báo lại cho cả nhóm. Chưa kể thông qua manh mối từ Louis, cậu liền suy đoán rằng người phụ nữ tóc bạc đó chính là Emilia, và cô đã bị Lye (Giám mục Phàm Ăn) ăn tên, nên mọi người không thể nhớ ra cô là ai được

Subaru đã liệt kê ra 4 vấn đề khổng lồ mà họ phải vượt qua cùng lúc để chiếm lĩnh tòa tháp:

1.Đại quân Ma thú: Đang bao vây tháp (Shaula & Meili đang lo)

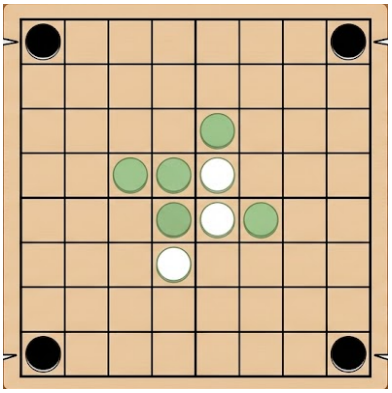
2.Giám mục Phàm Ăn: Đang trực tiếp tấn công vào bên trong

3.Bọ cạp khổng lồ: (Shaula khi quy tắc của tháp bị phá)

4.Reid Astrea: "Thánh kiếm" tự do đi lại và phá hoại mọi kế hoạch

Subaru đã sử dụng một phép ẩn dụ dễ hiểu để mô tả tình thế tuyệt vọng của tháp canh: Othello: Một trò chơi mà việc chiếm được 4 góc bàn cờ gần như đảm bảo chiến thắng. Subaru nhận định phe mình đã mất cả "4 góc", tức là tháp đang bị vây hãm từ mọi phía bởi 4 thế lực thù địch:

Ley Batenkaitos: Giám mục tham ăn đang lẩn khuất
Roy Alphard/Reid Astrea: Kẻ đã chiếm xác Roy và đang đấu với Julius ở tầng 2
Đàn Ma thú: Đang bao vây tháp từ bên ngoài
Shaula: Người canh gác tháp đang dần biến chất thành "Bọ cạp khổng lồ" do quy tắc bị phá vỡ



Cậu hiểu rằng trong Othello, mất 4 góc là "vô phương cứu chữa". Bằng cách công

khai điều này, Subaru buộc đồng đội phải chấp nhận thực tế khắc nghiệt để cùng cậu tìm ra một "nước đi phá luật. Subaru nhận ra kẽ hở trong luật lệ thứ 5 của Tháp canh: *"Không cấm việc phá hủy các Thử thách"*. Đây là lối tư duy **"nghĩ ngoài chiếc hộp"**. Thay vì cố gắng chơi theo luật của kẻ tạo ra tháp, cậu quyết định phá hủy chính cái khung luật lệ đó để cứu Shaula

Subaru nhận ra Shaula là "pháo đài tầm xa" và Meili là "vệ binh lòng đất". Việc kết hợp hai người này giúp phong tỏa hoàn toàn cả trên không lẫn dưới lòng đất, giải phóng các nhân lực cấp cao (Julius, Emilia) để xử lý các mục tiêu bên trong tháp

Subaru hiểu rằng đối phó với Reid không thể dùng số đông hay mưu hèn kế bẩn, mà cần một "tâm thế hiệp sĩ" tương xứng. Việc giao phó tầng 2 cho Julius là một nước đi nhân sự mạo hiểm nhưng logic nhất để cầm chân "Thánh kiếm"

Lúc này Subaru sở hữu thẩm quyền Cor Leonis, về cơ bản thì năng lực này cho phép cậu chia sẻ nỗi đau thể xác của người khác sang bản thân mình. Và cậu có thể nắm được tình trạng, vị trí của đồng đội, nếu cả đám tin tưởng nhau

Subaru nhận ra Ram là "vũ khí hạt nhân" nhưng bị giới hạn bởi cơ thể không sừng. Cậu sử dụng bản thân như một "bộ tản nhiệt" hoặc "nguồn năng lượng phụ", gánh lấy mọi đau đớn để Ram có thể chiến đấu với 100% công lực

Subaru không cần nhìn trực tiếp vẫn biết Julius đang ở tầng 2, Meili ở ban công. Khả năng nắm bắt thông tin theo thời gian thực giúp cậu điều phối trận chiến như một bàn cờ tổng thể

=>Abductive Reasoning, Planning, Lateral Thinking, Tactics, SQ (Leadership), FSIQ (PSI, WWI)

Arc 7

Tóm tắt ngắn:

Sau sự kiện tại Tháp canh Pleiades, Subaru bị dịch chuyển cùng **Rem** (người vừa tỉnh lại nhưng bị mất trí nhớ) và **Louis Arneb** (Giám mục Tội lỗi của Phàm ăn) đến lãnh thổ của Đế quốc Vollachia. Subaru phải đối mặt với việc bị tách biệt hoàn toàn khỏi sự hỗ trợ của Emilia và các đồng minh thân cận
Khác với Vương quốc Lugunica, Vollachia là nơi tôn sùng sức mạnh. Subaru rơi vào giữa cuộc nội chiến và ngay lập tức bị cuốn vào những quy tắc tàn bạo, Subaru và Rem bị quân đội đế quốc bắt giữ và xem như gián điệp. Subaru phải chứng kiến sự lạnh lùng của binh lính và người dân nơi đây, nơi lòng tốt bị coi là điểm yếu

Vì lời nói của Subaru, cậu vô tình khiến Todd và phe của anh ấy đốt nguyên khu rừng để tiêu diệt kẻ địch của anh ta (tộc người Shudraq), để có thể thoát khỏi tình trạng đốt rừng như lúc trước, Subaru không chấp nhận cách thức tàn nhẫn này và việc để Rem ở chung với mấy đám người đó

Tại Vollachia, quy luật là "Kẻ mạnh ăn thịt kẻ yếu". Khi đối mặt với Todd, một kẻ săn mồi đầy lý trí, Subaru nhận ra sự chân thành là "án tử". Cậu lập tức đóng vai một kẻ hèn nhát, phản bội bộ tộc để lừa Todd tin rằng cậu có giá trị thông tin
Trong khi mọi người chỉ thấy sự tàn bạo, Subaru là người duy nhất nhìn ra **"Ác ý tỉnh táo"** của Todd, giúp cậu nhận ra Todd nguy hiểm hơn cả các Giám mục vì Todd không bao giờ hành động dựa trên cảm xúc
Anh thậm chí còn tung hỏa mù về việc coi Rem và Louis là "công cụ" để bảo vệ họ khỏi việc bị dùng làm con tin, chấp nhận sự ghẻ lạnh của Rem để đổi lấy tính mạng cho cô

Cậu nói với đội của Todd rằng cậu biết vị trí của tộc Shuraq và dụ họ vào rừng. Subaru hiểu rõ cơ chế thu hút Ma thú của Mùi Phù Thủy trên người mình. Cậu đã dẫn đội quân của Todd vào sâu trong rừng để dụ con rắn khổng lồ tấn công chúng. Cậu thành công tách đoàn được với nhóm của Todd và gặp gỡ tộc Shuraq và Abel, với mục đích là cậu muốn về nhóm của họ để cứu được Rem khỏi camp của Todd

=> Deception, Cold Reading, Manip, Tactics, Adaptability

Để có thể chứng tỏ bản thân và kéo tộc Shuraq làm đồng minh, Subaru và Abel buộc phải tham gia một phong tục của họ, chiến đấu với Elgina (một con rắn ma thú khổng lồ) và đánh bại được nó. Trước khi vào trận Abel cho Subaru một cái nhẫn có thể tạo ra nguyên tố hỏa, tạo ra cầu lửa

Sau một khoảng thời gian chiến đấu, Subaru nhận ra việc đấu với nó bằng vật lí là điều bất khả thi, kiếm của Abel thậm chí còn không xuyên qua nổi lớp vỏ siêu cứng của nó dù chỉ một tí và cả hai dần kiệt sức. Như Abel đã nói, chỉ có thể tấn công vào **mắt** hoặc **bên trong miệng**, những nơi không có vảy bảo vệ. Nhưng để làm được điều đó, một kẻ tàn tật như Subaru và một kiếm sĩ "hạng hai" như Abel sẽ phải liều mạng đến mức nào?

Cậu cho rằng dù Elgina là ma thú hay vật dị giới đi nữa thì bản chất của nó vẫn là rắn, theo kiến thức của cậu ở thế giới cũ thì rắn là một loài động vật bò sát truy tìm kẻ mồi bằng cảm biến nhiệt của nó

Subaru gợi ý cho Abel, cả 2 đã thể hiện sự phối hợp:
Abel dùng áo choàng để che giấu nhiệt độ cơ thể và mùi hương của cả hai, tạm thời đánh lạc hướng con rắn
Subaru nhận ra con rắn săn mồi bằng nhiệt. Anh dùng hỏa thuật từ chiếc nhẫn không phải để gây sát thương, mà để làm nhiễu loạn cảm biến của nó, tạo sơ hở cho Abel

Subaru chấp nhận làm mồi nhử để Abel tung đòn quyết định vào sừng của con rắn (điểm yếu để thu phục Ma thú)
Subaru đã tận dụng tối đa kỹ năng được Clind dạy, dùng roi đu người lên các cành cây để né tránh cú đớp tử thần của Elgina. Subaru đã tạo ra một biển lửa trong thung lũng, không phải để giết con rắn, mà để **vô hiệu hóa cơ quan cảm thụ nhiệt** của nó
Khi Abel thất bại trong việc chặt đứt sừng và suýt bị nuốt chửng, Subaru đã dùng đến quân bài cuối cùng, cậu hét to mình có Rbd**.** Subaru bắt đầu "tuyên bố" về Rbd của mình để thu hút lượng lớn chướng khí. Con rắn, bị kích thích bởi mùi hương của Phù thủy, đã bỏ qua Abel để lao thẳng về phía Subaru
Subaru lao mình từ trên không, dùng tay phải (với chiếc nhẫn ma thuật đã nứt) đấm thẳng vào cán thanh kiếm đang kẹt ở sừng con rắn. Một vụ nổ kinh khủng xảy ra, phá hủy chiếc nhẫn, cánh tay của Subaru và cả chiếc sừng của Elgina

=> Abductive Thinking/Reasoning, Knowledge, Creativity

Khi đối mặt với trạm kiểm soát gắt gao tại cổng thành, Subaru nhận ra mình không có giấy tờ tùy thân và cũng không giỏi hối lộ. Thay vì liều lĩnh, anh đã áp dụng bài học từ **Otto** và **Anastasia**: *Tin tưởng vào các thương nhân.* Subaru đã chủ động tìm kiếm và bắt chuyện với anh em nhà O'Connell trong dòng người chờ đợi
Thay vì dùng sừng Elgina mà cậu được tặng bởi tộc Shuraq trước đó (quá giá trị và gây chú ý), Subaru đã dùng chính **chiếc khung gỗ tự chế** để đàm phán. Flop O'Connell, với con mắt của một thương nhân, đã bị ấn tượng bởi thiết kế độc đáo, có thể tháo lắp và tối ưu cho việc vận chuyển hàng hóa của nó
Nhờ sự giúp đỡ của Flop trong việc mặc cả (một trận chiến ngôn từ nảy lửa với chủ tiệm), Subaru đã bán chiếc sừng của Elgina để lấy một túi **tiền vàng Đế quốc**. Đây là nguồn kinh phí quan trọng cho hành trình sắp tới

=> Overall SQ, Basic Reasoning, Manip

Abel có một nhiệm vụ với cả nhóm: **"Thành phố Pháo đài Guaral sẽ phải thất thủ."** Guaral không phải là một ngôi làng. Đó là một pháo đài quân sự với tường cao, hào sâu và hàng ngàn binh lính tinh nhuệ. **Để hạ gục Guaral với quân số ít ỏi của tộc Shudraq, Abel cần 3 yếu tố:** Lối đi bí mật từ Flop**,** đội quân chiến binh rừng rậm Shudraq (dưới sự chỉ đạo của Mizelda). Khả năng "vượt qua nghịch cảnh" của Subaru

Subaru đã đưa ra một lập luận quân sự thực tế để bác bỏ kế hoạch của Abel: **Định luật Ba lần (The Law of Threefold Attack):**
Để tấn công một cứ điểm phòng thủ, bên tấn công cần quân số gấp 3 lần bên phòng thủ. Tộc Shudraq chỉ có khoảng 100 người (tính cả những "nam nhân đẹp trai" như Flop). Trong khi đó, Guaral có tường cao, hào sâu và hàng ngàn binh lính Đế quốc (bao gồm cả Todd và Jamal). Tấn công trực diện là tự sát

Subaru đã xông vào cuộc đàm phán, lột mặt nạ của Abel và tuyên bố về một kế hoạch **"Hạ thành không đổ máu"**

Để thực hiện điều này tại một pháo đài như Guaral, Subaru sẽ phải sử dụng những quân bài mà Abel không bao giờ tính tới 🐧 (Cái đcm, mất hình tượng vcl)

Zikr, Đại tướng Nhị đẳng của Đế quốc Vollachia, biệt danh **"Kẻ sát gái" (The Womanizer)**. Trái ngược với cái tên có vẻ phóng đãng, Zikr là một quân nhân mẫu mực, lịch thiệp và cực kỳ tôn trọng phụ nữ. Ông lớn lên trong gia đình có 10 chị em gái nên luôn có xu hướng lý tưởng hóa và đối xử tử tế với phái nữ. Ông rất trung thành với Hoàng đế Vincent Vollachia vì ngưỡng mộ sự trị vì thái bình của ngài

Zikr được lệnh từ thủ đô Lupugana phải tiêu diệt hoặc thu phục tộc Shudraq. Tuy nhiên, ông cảm thấy có gì đó bất thường trong mệnh lệnh này. Trong khi Zikr đang ở Guaral, doanh trại tiền tuyến của quân Đế quốc bị tộc Shudraq (thực tế là có sự hỗ trợ của Subaru và Abel) tấn công và đốt cháy. Sau thất bại nhục nhã này, Zikr vứt bỏ sự khoan dung. Ông quyết định bế quan tỏa cảng, thực hiện chiến thuật **"phòng thủ tuyệt đối"** tại thành Guaral để chờ viện binh, nhằm tiêu diệt tận gốc tộc Shudraq

Để hạ thành Guaral mà không gây đổ máu (nhằm thuyết phục Flop và làm hài lòng Rem), Subaru đã tận dụng chính điểm yếu "yêu cái đẹp" của Zikr.

- Thâm nhập. Subaru, Abel và những người khác đóng giả làm một đoàn nghệ sĩ biểu diễn lưu động để tiến vào thành

- Tiếp cận. Biết được binh lính đang căng thẳng và Zikr là người coi trọng việc giải tỏa tâm lý quân đội, đoàn nghệ sĩ được mời vào dinh thự để biểu diễn cho các sĩ quan cao cấp

- Vũ công chính của đoàn (Natsumi Schwartz), người được ca tụng là có vẻ đẹp "vượt qua cả Thác nước lớn", thực chất chính là **Subaru CẢI TRANG THÀNH NỮ T_T**

Với mái tóc đen huyền, làn da trắng và đặc biệt là ánh mắt đầy sắc sảo, Subaru đã hoàn toàn hớp hồn Zikr. Trong khi biểu diễn, Natsumi (Subaru) tiến lại gần Zikr và thực hiện một động tác xin kiếm để biểu diễn điệu nhảy kiếm, Vì quá say mê và bị mê hoặc bởi khí chất của vũ công, Zikr không hề nghi ngờ mà đưa thanh kiếm của mình cho Natsumi. Ngay lập tức, Subaru lật ngược tình thế, chĩa kiếm thẳng vào cổ họng của vị Đại tướng

Trong lúc cả nhóm đang cố đột nhập vào Tòa Thị Chính, họ lại bắt gặp 2 biến số: Todd và Jamal
Khác với Jamal, Todd là kẻ sở hữu bản năng của một thợ săn cực kỳ nhạy bén. Hắn không cần bằng chứng, chỉ cần một sự nghi ngờ nhỏ nhất là đủ để ra tay sát hại Subaru hiểu rằng trước mặt Todd, **mọi lời nói dối đều vô dụng**. Cách duy nhất để đánh lừa Todd là dựa trên một sự thật: **Nỗi sợ hãi**

Khi Subaru nói rằng mình "đang sợ", đó hoàn toàn là sự thật. Anh thực sự run rẩy trước Todd. Chính sự chân thành của nỗi sợ hãi này đã đánh lừa được lý trí của Todd, khiến hắn tin rằng đây chỉ là một cô gái nghệ sĩ yếu ớt đang bị ám ảnh bởi sự thô lỗ của Jamal

Todd đã nhìn thấu rằng quân phản loạn (Shudraq) sẽ không tấn công trực diện mà sẽ sử dụng các con đường bí mật hoặc mưu kế. Hắn đang chủ động giăng bẫy ở những nơi mà Subaru cho là an toàn nhất. Điều này đặt **Mizelda và đội 2** vào tình thế cực kỳ nguy hiểm nếu họ hành động theo kế hoạch cũ của Abel, điều đó chứng tỏ cả đám đã rất đúng khi theo kế hoạch của Subaru ngay từ đầu
Cả hội vào được tòa chính, thành công thâm nhập, Subaru đốt cháy lá cờ Kiếm Sói của Đế quốc, chính thức tuyên bố Guaral đã thất thủ

=> Deductive Reasoning, Knowledge, Planning, Manip, Deception, Hot Reading, Foresight

Subaru hiểu rằng để đánh lừa quân đội Đế quốc Vollachia, một quốc gia coi trọng sức mạnh và kỷ luật, nhân dạng "Natsumi Schwartz" không thể chỉ là một vũ công như ở Guaral. Cậu thiết kế lại ngoại hình theo hướng "Nữ chiến lược gia"
Sử dụng đồng phục sĩ quan có cổ, quần dài, ủng và mũ quân đội. Điều này tạo ra một ấn tượng về sự nghiêm túc và địa vị, khiến binh lính khó có thể buông lời lăng mạ hay kiểm tra thô bạo. Cậu vay mượn phong thái từ Crusch Karsten để tạo ra vẻ ngoài "phụ nữ giả nam nhưng thực tế là nam giả nữ"

Khi trạm kiểm soát xuất hiện, Subaru nhận ra việc quay đầu là tự sát (gây nghi ngờ). Cậu chấp nhận rủi ro đối đầu trực diện. **Abel thì** trốn dưới sàn xe (một cơ chế bí mật của xe ngựa dành cho giới quý tộc)
Cậu tự nhận là con gái của một Bá tước thấp kém. Điều này giải thích tại sao anh đi một chiếc xe sang trọng của Zikr (đã ngụy trang) nhưng lại thuê những hộ vệ "có vẻ" không chuyên nghiệp (như Al cụt tay)
Khi binh lính khinh miệt Al, Subaru không bênh vực theo kiểu tình cảm mà dùng logic của Đế quốc: "Anh ta từng là binh sĩ phục vụ đất nước này"
Quân đội Vollachia tôn trọng sức mạnh nhưng cũng có sự nể trọng nhất định với những cựu binh bị thương tật. Subaru biến "nhược điểm" của Al thành "bằng chứng" cho sự hợp lý của đoàn xe
Subaru đóng vai một tiểu thư lo lắng về an ninh để hỏi ngược lại lính canh: "Có chuyện gì đang xảy ra mà an ninh chặt chẽ vậy?". Cậu lấy được thông tin về việc quân đội đang truy tìm "tội phạm tóc xanh 50 tuổi" và những kẻ đào ngũ mà không hề gây nghi ngờ. Subaru đã khéo léo sử dụng sự kiêu ngạo của binh lính Đế quốc (coi thường kẻ yếu nhưng tôn trọng cựu binh bị thương như Al) để vượt qua mà không bị lục soát kỹ

=> Deception, Cold Reading, Reasoning

Abel giao cho Subaru một bức thư gửi Yorna nhưng không đóng dấu hoàng gia (vì ấn tín đã mất/hỏng). Abel tin rằng chỉ cần đọc nội dung, Yorna sẽ nhận ra người viết. Subaru quyết định không tiết lộ danh tính Abel ngay lập tức để tránh bị đuổi thẳng cổ (do mối quan hệ căng thẳng giữa Abel và Yorna).
Subaru sử dụng lý do *"Tôi ghét cay ghét đắng tên Abel đó"* làm cái cớ để tiếp cận Yorna, hy vọng sự đồng cảm về nỗi khổ khi đối phó với gã Hoàng đế kiêu ngạo này sẽ giúp họ có tiếng nói chung
Nhưng cuối cùng nó thất bại btw

=> Deception

Nhóm của Subaru bị Olbart biến thành con nít, để có thể trở lại bình thường, họ phải đi vào đàm phán. Olbart bị ràng buộc bởi mệnh lệnh "không can thiệp" của Yorna và Hoàng đế giả, nhưng lão cũng không muốn giúp nhóm Subaru miễn phí. Thay vì chiến đấu sinh tử, Olbart đề nghị một trò chơi: **đuổi bắt (Tag).** Đối với một nhẫn giả cấp cao như Olbart, "Tag" không phải là trò chơi trẻ con. Đó là một cuộc đấu về tốc độ, ẩn nấp và nhẫn thuật. Nếu nhóm Subaru thắng, họ có thể đòi lại hình dáng ban đầu hoặc sự hợp tác của lão. Nếu thua, họ sẽ mất tất cả

Nhóm của Subaru và Olbart đã thống nhất 3 điều khoản để đảm bảo trò chơi diễn ra "công bằng":

- **Không gây hại:** Olbart cam kết không giết họ (trừ khi bị tấn công trước)
- **Giới hạn địa lý:** Chỉ trong phạm vi thành phố Chaosflame
- **Điều kiện thắng:** Phải tìm thấy Olbart **3 lần** (lần thứ 3 về sau bị hủy btw)

Trong trò chơi trốn tìm đầy cân não với Olbart, gợi ý đầu tiên về vị trí **"sau mí mắt"**

Thông thường, khi nghe cụm từ "sau mí mắt", người ta dễ dàng rơi vào hai luồng suy nghĩ cực đoan:

- **Về mặt vật lý:** Cho rằng Olbart sử dụng nhẫn thuật tàng hình hoặc thu nhỏ kích thước để ẩn nấp ngay trên cơ thể đối phương
- **Về mặt tâm lý:** Tin rằng lão đang ở một "điểm mù", nơi hiển nhiên đến mức không ai nghĩ tới việc kiểm tra

Subaru đã vận dụng **kinh nghiệm thực tiễn** từ những ngày đầu tại dinh thự Roswaal. Cậu kết nối logic giữa Olbart và Beatrice, những cá nhân có xu hướng "chơi đùa" với không gian và tâm trí:
Nơi an toàn nhất không phải là nơi xa nhất, mà là nơi đối phương vừa mới rời đi với tâm thế tin rằng nó đã trống rỗng. Subaru hiểu rằng "sau mí mắt" thực chất là khoảnh khắc chúng ta chớp mắt hoặc quay lưng đi. Ngay giây phút ta rời khỏi căn phòng, nơi đó trở thành "vùng tối" trong nhận thức, và đó chính là lúc Olbart thực hiện cú lừa

Để đối phó với một bậc thầy nhẫn thuật, Subaru không chọn cách đối đầu trực diện mà sử dụng phương pháp **giả lập hành vi**:

1. Cậu chủ động hô hào mọi người rời khỏi quán trọ một cách ồn ào và náo nhiệt. Mục đích là để Olbart nghe thấy và tin rằng kế hoạch "đuổi người" của mình đã thành công
2. Khi Olbart đinh ninh rằng mình đã chiếm trọn không gian riêng tư để hưởng thụ chiến thắng, sự cảnh giác của lão hạ xuống mức thấp nhất
3. Ngay khi vừa bước ra khỏi cửa, Subaru lập tức xoay người xâm nhập lại căn phòng cũ. Hành động này nhanh và bất ngờ đến mức triệt tiêu hoàn toàn thời gian phản ứng của đối thủ

Subaru thành công tìm được Olbart chỉ trong vòng vài phút

Sau hàng loạt biến cố, Subaru tiếp tục đi tìm Olbart dựa trên gợi ý thứ 2
“Vực thẳm có tầm nhìn tuyệt đẹp"

Subaru cho rằng thông thường, "vực thẳm" gợi lên hình ảnh một cái hố sâu tối tăm nhìn xuống lòng đất. Tuy nhiên, cụm từ "tầm nhìn tuyệt đẹp" lại mâu thuẫn với sự tăm tối đó

Subaru nhớ lại khoảnh khắc bị Olbart tung lên không trung. Ở góc nhìn của một đứa trẻ bị hất ngược, bầu trời bao la phía trên bỗng chốc trở thành một "vực thẳm xanh thẳm" mà cậu đang rơi vào. Nếu nhìn ngược từ dưới lên, bầu trời chính là vực thẳm vô tận. Do đó, mục tiêu không nằm dưới lòng đất mà nằm ở điểm cao nhất, nơi tiếp giáp với bầu trời: **Đỉnh lâu đài Crimson Lapis**
Sau khi xác định được vị trí, thách thức tiếp theo là khoảng cách và sự canh phòng cẩn mật. Subaru buộc phải sử dụng đến "con bài tẩy" đầy rủi ro: Năng lực dịch chuyển (Warp) của Louis Arneb
Khả năng dịch chuyển cho phép Subaru xuyên thủng mọi hàng rào phòng thủ của lâu đài mà không để lại dấu vết, vô hiệu hóa hoàn toàn các bẫy rập của Olbart

=> Reverse Thinking/Reasoning, Intuition, Tactics, Planning

Subaru bị kẹt trên đảo Gladiator, cậu vẫn đang trong trạng thái trẻ con và bị bắt phải chiến đấu trong chiến trường với ma thú để mua vui cho các thế lực khác. Trong đảo đó, những trận đấu mà tội phạm hay nô lệ (gọi chung là đấu sĩ) đấu với ma thú được gọi là trận Sparka. Trong hòn đảo cậu kết được nhiều bạn mới và tìm hiểu được vài thứ

- Mỗi đấu sĩ ở đây bị khắc ấn lên người (có vẻ nếu như chạy trốn, tổn thương lính canh thì ấn sẽ bị kích hoạt và chết)
- Gladiator là một hòn đảo riêng biệt bên trong một cái hồ khổng lồ, cách đất liên ít nhất chục km

- Ra bên ngoài “biển” sẽ có những ma thú xé xác
- Gustav là người quản lý toàn bộ cái đảo này, là một người cứng nhắc và nghiêm túc
- Cầu Treo : Không giống như cầu treo thông thường hạ từ trên xuống, cầu của đảo Ginunhive được **"nâng lên" từ dưới đáy hồ**. Hệ thống bánh răng khổng lồ từ tháp điều khiển sẽ kết nối nhiều đoạn cầu ngầm lại với nhau để tạo thành lối đi duy nhất vào đất liền

Trong những người bạn mới của Subaru có Hiain, vào một ngày thì anh có tiết lộ là anh đã nhìn thấy những người đồng hương cũ của anh cũng đã bị bắt vào đây. Hiain cay đắng tiết lộ những kẻ này từng dùng anh làm mồi nhử để chạy trốn bọn buôn nô lệ, nhưng cuối cùng chúng cũng không thoát khỏi số phận bị bắt. Subaru nhận thấy đây là một cơ hội ngàn vàng (tí nữa t sẽ giải thích)

Subaru tìm đến Lão Null, một "bác sĩ giả" đã sống sót qua nhiều đời Thống đốc trên đảo nhờ kỹ năng khâu vết thương và trộn thuốc đơn giản. Subaru yêu cầu lão chế một loại độc dược có thể **giết người tức khắc** chỉ bằng cách nếm hoặc liếm. Subaru không định dùng độc để ám sát ai. Cậu muốn giữ nó sau răng hàm như một "nút reset". Nếu tình hình vượt ngoài tầm kiểm soát hoặc cậu phạm sai lầm chết người, Subaru sẽ tự sát để kích hoạt **Rbd** nhằm làm lại từ đầu. Subaru không chọn một loại độc dược chết nhanh và không đau đớn. Cậu nhờ "Ông lão Null" chế ra một loại hỗn hợp cực độc, gây rối loạn tuần hoàn máu và khiến người dùng phải trải qua sự đau đớn tột cùng trước khi chết. Subaru sợ rằng nếu cái chết quá dễ dàng, cậu sẽ trở nên lười biếng, coi thường mạng sống và biến thành một "con quái vật nhân tính" không còn cảm nhận được nỗi đau. Cậu chọn nỗi đau như một sợi dây xích để giữ lại nhân tính của mình.

Subaru cố tình chọc giận Thống đốc Gustav để bị phạt tham gia vào trận Sparka của nhóm nô lệ mới (5 người thằn lằn đồng hương của Hiain). Dù những người thằn lằn này không có kỹ năng chiến đấu, Subaru đã dẫn dắt họ tiêu diệt con Ma thú (Gladiator Beast) bằng cách phối hợp nhịp nhàng. Gustav tuyên bố kết thúc trận đấu với cùng một câu thoại chính xác như những lần trước, khiến Subaru nhận ra sự cứng nhắc của ông ta. Sau trận đấu, Subaru giúp Hiain hòa giải với những người bạn cũ. Subaru trước đó lên kế hoạch cậu tham gia Sparka của họ không chỉ để cứu người, mà còn để lấy thông tin từ thế giới bên ngoài thông qua họ (vì 5 người này là người mới nhất được bắt từ đảo, tin tức của họ sẽ là thông tin mới nhất từ thế giới bên ngoài).Subaru nhận ra giá trị của nhóm người thằn lằn mới đến. Thay vì chỉ coi họ là những nô lệ yếu ớt, cậu nhìn ra họ là **nguồn dữ liệu duy nhất** về tình hình thế giới bên ngoài. Thay vì để Hiain thù ghét những người đồng hương đã phản bội mình, Subaru đã nhìn ra giá trị của sự đoàn kết. Cậu thích ứng với hoàn cảnh bằng cách biến một mối quan hệ đổ vỡ thành một liên minh có lợi, tăng thêm quân số cho kế hoạch đào thoát sau này

=> Plnanning, Thinking, Hot Reading, Adaptability

Subaru được đưa đến căn phòng làm việc của Thống đốc Gustav Morello. Trái với vẻ hào nhoáng bên ngoài, phòng làm việc cực kỳ đơn giản, phản ánh bản tính nghiêm túc và thực dụng của Gustav. Subaru công khai từ chối lời đề nghị phục tùng Đế quốc của Gustav. Cậu khẳng định mình sẽ thoát khỏi đảo bằng mọi giá. Thay vì dùng lời nguyền để giết Subaru ngay lập tức, Gustav lại tuyên bố sẽ trừng phạt cậu bằng cách bắt tham gia vào trận **Sparka tiếp theo**. Subaru suy luận ra rằng **"Lời nguyền" thực chất không tồn tại hoặc Gustav không thể kích hoạt nó**. Gustav cai trị hòn đảo bằng tâm lý chiến: ông dùng sự sợ hãi về lời nguyền và cơ chế Sparka để giữ các đấu sĩ trong khuôn khổ, đồng thời bảo vệ mạng sống của họ để phục vụ cho các buổi trình diễn. Việc Gustav không giết Subaru dù cậu liên tục thách thức đã chứng minh lý thuyết của Subaru là đúng. Gustav là một người quản lý "có tâm", muốn giảm thiểu cái chết của đấu sĩ nhưng lại bị kẹt trong nhiệm vụ của Đế quốc

=> Reasoning, Hot Reading

Một cỗ xe ngựa tiến vào đảo qua cầu kéo. Đó không phải là nô lệ mới mà là sứ giả từ Đế quốc. Subaru kinh hoàng nhận ra người đứng trên nóc xe: **Đại Thần Tướng Arakiya** (người từng suýt hủy diệt Guaral và đối đầu với Yorna). Dù cách xa hàng trăm mét, Weitz vẫn cảm nhận được ánh mắt của cô ta như một thực thể áp đảo. Subaru tập hợp nhóm (Tanza, Weitz, Idra, Hiain) để thảo luận về việc rời đảo. Cậu hứa sẽ tìm cách giải quyết "Lời nguyền" để trấn an Hiain. Giữa lúc cuộc trò chuyện đang diễn ra, **Hiain** đột ngột đổ gục, mắt trợn ngược và rỉ máu. Ngay sau đó, **Weitz, Idra và Tanza** cũng đồng loạt ngã xuống. Tất cả đều rơi vào tình trạng co giật dữ dội, máu trào ra từ mắt, mũi, tai và miệng như thể bị nổ tung từ bên trong. Subaru run rẩy ôm lấy Tanza nhưng cô đã hoàn toàn bất động. Ngay lúc đó, một cơn đau xé đầu ập đến với chính cậu. Máu bắt đầu chảy từ mũi Subaru, tai cậu ù đi và tầm nhìn dần nhòe đi trong huyết sắc.

Không chỉ nhóm bạn của Subaru (Tanza, Hiain, Weitz, Idra) mà toàn bộ đấu sĩ và lính gác trên đảo đều chết một cách đột ngột với cùng một triệu chứng: chảy máu thất khiếu (mắt, mũi, tai, miệng).Subaru cũng bị ảnh hưởng nhưng cơ thể cậu phản ứng chậm hơn. Cậu phải chứng kiến hòn đảo náo nhiệt giờ đây chỉ còn là một nghĩa địa lặng im. Vòng loop này kết thúc bằng việc cậu cắn viên thuốc để tự sát trước khi bị Todd đâm

Subaru bắt đầu nghi ngờ về cơ chế của vụ thảm sát. Mọi người trên đảo, cả đấu sĩ lẫn lính gác, đều chết vì chảy máu mặt (mắt, mũi, tai). Subaru từng nghĩ lời nguyền là giả, nhưng sự kiện này khiến cậu lung lay. Nếu lời nguyền là thật và bị ai đó kích hoạt đồng loạt, nó sẽ giải thích tại sao tất cả mọi người (trừ Subaru và Todd) đều chết. Tại sao Subaru và Cecilus lại khác biệt ? Subaru chết chậm hơn mọi người. Ngay cả một thực thể mạnh mẽ như Cecilus cũng không thể kháng lại hoàn toàn hiệu ứng này, cho thấy đây không phải là một đòn tấn công vật lý thông thường mà là một tác động lên "quy tắc" của hòn đảo

Ở cuối phân đoạn, Subaru lang thang giữa một hòn đảo đầy xác chết để tìm kiếm manh mối. Cậu gặp lại Todd trong một kịch bản không thể tránh khỏi. Hắn không coi thường Subaru dù cậu là trẻ con và đang hấp hối. Todd tiếp cận một cách lặng lẽ, rút dao ra với ý định kết liễu Subaru để đảm bảo không còn "biến số" nào sót lại

Trước khi chết hẳn, Subaru suy luận và loại trừ các khả năng:

- **Không phải Độc khí:** Nếu là độc khí, Cecilus và Subaru ở trên đỉnh cao (nơi gió rất mạnh) lẽ ra phải an toàn. Nhưng họ vẫn bị ảnh hưởng
- **Không phải Ma pháp thuần túy:** Dù Arakiya rất mạnh, nhưng việc giết sạch mọi thực thể sống (kể cả thú vật và lính gác) một cách đồng bộ như vậy mang tính chất của một "hệ thống" hơn là một đòn tấn công

Subaru đã đánh cược bằng cách hét lên: **"LỜI NGUYỀN!!"** ngay trước mặt Todd. Ngay khi nghe thấy từ đó, sát ý của Todd bùng nổ. Hắn không còn chần chừ, không còn thắc mắc, mà ngay lập tức đâm chết Subaru để bịt đầu mối. Phản ứng thái quá của Todd chính là câu trả lời. Lời nguyền mà Thống đốc Gustav luôn khẳng định (và Subaru từng tưởng là giả) thực chất **có tồn tại**

Subaru sau đó suy luận rằng Lời nguyền này có vẻ được thiết lập để **tiêu diệt toàn bộ hòn đảo** khi có một điều kiện nhất định bị vi phạm (có thể là lệnh thanh trừng từ Hoàng đế giả). Todd và Arakiya nắm giữ cách để không bị ảnh hưởng bởi lời nguyền này, hoặc chính họ là người kích hoạt nó