Глава 2 Лекция Марии для новичков: Сражение

□ Паладин Рей Старлинг

- Чтобы стать сильнее? Понятно... - кивнула Мария, выслушав меня.

К слову, сидели мы на той же открытой веранде, Немезида как раз бросила вызов огромному сэндвичу в качестве завтрака. Господи, на это же пойдут все заработанные на сегодняшней охоте деньги...

- Мм! Дай нам совет как стать сильнее и победить Высшего убийцу!

- ...понятно.

Мария почему-то прикрыла лицо руками.

- Ну я подумал, что ты намного дольше в игре и много всего знаешь.

- Да, я много всего знаю. Я же уже целый год не работаю и все время в Дендре провожу. Паразит общества.

...эмм, мне стоит что-то сказать на этот счет?

- Такс, что следует делать, чтобы стать достаточно сильным и победить Высшего убийцу? Хмм...

- Мария подперла рукой подбородок и крепко задумалась. После чего вдруг сказала:

- Рей-сан, как думаете, какая ваша слабая сторона?

- Хм, слабая сторона?

Слабая сторона, значит... я еще такой хилый, что, как по мне, все стороны слабые... но если нужно выбрать что-то одно...

- Короткая дистанция атаки и я слишком полагаюсь на скилы Немезиды.

- Хорошо, все правильно. А вы понимаете в чем причина?

- Да.

Первое: короткая дистанция. Главная наша козырная карта - Мечь моя работает только при контакте мечом, да и Очищающее пламя долетает совсем недалеко. Поэтому, если противник будет атаковать меня на расстоянии больше ста метров оружием или магией, я не смогу дать отпор. И с защиты только Встречное поглощение с ничтожным количеством зарядов. Все побежденные враги до этого времени: Драконоподобный червь, Гардранда, Гузмейз тоже сражались на коротких дистанциях, а вот Высшего убийцу, что атаковал своими пулеподобными монстрами издали я даже зацепить не смог. Очевидно, что это моя слабая сторона.

Второе: наши основные навыки могут не сработать. Например, можно ударить стену Встречного поглощения слабой атакой, чтобы нейтрализовать ее. Или, чего я и боялся во время сражения с Гузмейзом, противник отрежет попавшую под Мечь мою часть себя, чтобы остановить волну урона. Получается, что скилы Немезиды можно легко заблокировать. Хоть и сложно догадаться об этом, увидев наши навыки впервые.

- Да, все верно. Вот только одного не хватает.

- Чего?

- Недостача скорости и крепкости.

“Недостача скорости и крепкости”?

- Что ж, Рей-сан, чтобы помочь вам стать сильнее, для начала позвольте рассказать о том, как сделать это в аспекте игровой системы.

- Мм, ага.

- Хорошо. Тогда я расскажу способ, как стать сильным в этом мире... качайте ловкость или выносливость. Вот и все.

.....вот и все?

- Нет, подожди, как ни посмотри, это не может быть все.

- А-ха-ха. Да, конечно. Количество комбинаций классов, навыков и эмбрионов бесконечно, но, чтобы стать сильным в понятии системы, достаточно преодолеть одну из этих характеристик.

- Преодолеть? - Эти слова вызвали у меня непонимание.

- Рей-сан, у вас бывало такое, что во время сражения все движется медленнее чем обычно?

- ...да, есть такое.

Особенно под действием Обернутого флага. Течение времени будто становится медленнее, благодаря чему проще уворачиваться от атак противника.

- А причина в том, что количество AGI во время сражения и в обычной ситуации сильно отличается.

- Ловкость не всегда одинаковая?

- Да. До получения класса, все характеристики кроме HP, MP и SP где-то между 10 и 20, верно?

- Ага, где-то так было.

- Это характеристики обычного человека на Земле. И повышая уровень, можно поднять их до 100, 200... а получив продвинутый класс, и до 1000. Если класс специализируется на HP, MP или SP, что-то из них может достичь отметки в 10 тысяч.

- Действительно.

С моим классом Паладина, я легко заполучу больше 10 тысяч здоровья на максимальном уровне. Класс Паладина специализируется не только на HP, к тому же по Лилиане видно, что не стоит ожидать настолько хорошего развития... но ведь у меня есть бонусы от Немезиды. Другие мастера тоже могут достичь подобных результатов благодаря эмбрионам.

- Так вот, если сравнивать людей с количеством ловкости 10 и 100, воспринимать течение времени в сражении они будут совсем по-разному.

- ...?

- И количество ловкости в обычной жизни совсем не такое, как в бою. Чтобы переключить ее, можно вступить в бой или просто подумать об этом. Не хотите попробовать?

- ...

Учитывая бонус от Поножей злобы, моя AGI сейчас где-то около 100. Я попробовал мысленно включить ее, как и посоветовала Мария. Посмотрев на дорогу в таком состоянии, я убедился, что прохожие начали двигаться медленнее. Вот значит как это работает, никогда не пробовал в спокойной обстановке.

- Обычное ощущение времени от этого не меняется. В этой игре все: тианы, монстры имеют такой механизм. Постоянное замедление всего вокруг стало бы проблемой в обычной жизни.

- Значит AGI меняет восприятие времени в бою...

Я начал понимать, что Мария имела в виду под словами "преодолеть характеристику". Если достичь 1000 ловкости, в 10 раз больше чем у меня сейчас, превосходство будет огромным.

- Если атаковать издалека, то это не так важно. Но если сражаться с кем-то вплотную, необходимо иметь равную или превосходящую противника ловкость, или же выносливость, чтобы выдерживать его атаки. Хотя издалека тоже нужно как-то блокировать контратаку врага.

Я Паладин, так что в основе моей силы лежит выносливость. Но, скорее всего я не смог бы победить врага с продвинутым классом сейчас. Ведь я сразу получил специализацию Паладина, пропустив начальную. Будет сложно.

- Кстати, восприятие времени не меняется даже если сесть на быстрый транспорт или что-то подобное.

- Это знаю.

Когда разгоняюсь на Серебре, то перемещаюсь очень быстро, но течение времени не меняется.

- Но если разница настолько большая, то как мне удавалось до этого времени...

И тут я понял. Все противники, которых мы победили до этого времени обладали низкой ловкостью. Драконоподобный червь, Гардранда, Лич, Гузмейз... у всех выносливость преобладала над ловкостью.

- Можно ведь получить 6 начальных специализаций и 2 продвинутые. От этого сильного зависит реальная мощь в бою.

- То-есть мне с моей одной специализацией и уровнем на полпути еще тренироваться и тренироваться.

- Именно. А, точно, Высшие с упором на ловкость могут дотянуть ее до пятизначного числа.

- Десять тысяч?!

Какие они жесткие.

- Такие люди двигаются быстрее звука, могут отбивать и ловить пули. Более того, это конечно слухи, но я слышала краем уха, что Высший убийца тоже относится к ловкому типу. Поэтому, чтобы противостоять ему, необходимо вкачать на максимум ловкость или выносливость.

Тот Высший убийца - ловкий тип..., и чтобы сражаться с ним нужна ловкость или выносливость. Хм, если мы говорим о том, как стать сильнее...

- Кстати, а нельзя просто вкачать силу?

Мне кажется это самый просто способ увеличить урон от своих атак.

- Умрете.

Умру?!

- Если будете качать силу, придется пожертвовать ловкостью и выносливостью. Какая бы сила у вас не была, если не можете увернуться от атак противника или выдержать их - просто умрете.

- Вот как.

- Конечно есть такие, что вкачивают STR, придерживаясь при этом баланса всех остальных характеристик, или же просто Гераклы с огромной физической силой, такие как Король зверей, что качает все характеристики на максимум. Но если у кого-то развита только сила, то он не больше чем просто цель.

Понятно... Король зверей, это же один из Высших империи. Значит его Гераклом называют.

- Что ж, это касается основ сражения. А теперь поговорим о навыках. - Сказав это, Мария отхлебнула черного чая, чтобы избавиться от сухости в горле и вздохнула:

- Эх, но этих навыков так много. Например, если в реальности ты владеешь боевыми искусствами, то можешь использовать эти навыки в игре, то же самое с рисованием и так далее.

- Боевые искусства в реальности, говоришь...

Я сразу вспомнил брата. Он ведь когда-то победил на турнире "Анкара". А здесь он ходит с пулеметом Гатлинга, и, как я понял, ездит на чем-то еще жестче. ...а он вообще может драться в том костюме? Думаю не просто в нем двигаться... Да тебя же теперь кемпошник победит, медведь.

- Навыки из реальности слишком индивидуальные, так что нет смысла об этом говорить. В бою, особенно в дуэли, нужно всегда думать о трех вещах:

- Каких?

- В каких условиях противник может показать всю свою силу. В каких условиях вы не можете использовать свою силу на максимум. И последнее: необходимо распознать смертоносный ход противника.

- ...

С первым все понятно. Нельзя сражаться в удобных для врага условиях. Первое, что приходит в

голову - демидр. Мы тогда победили, но что если бы червь затащил меня под землю, как брата. Даже с Немезидой, победил бы я в крошечной тьме прямо в их логове?

Второе тоже понимаю. То, как я был убит Высшим убийцей. Находясь за пределами зоны досягаемости всех моих атак, он осыпал меня неизлечимым количеством пуль, от которых я не мог ни защититься, ни увернуться. Для меня, с исключительно близкими атаками и защитой, способной спасти только от одной атаки - это была верная смерть. Сейчас я двигаюсь уже лучше и зона действия шире, но все равно, на дальних дистанциях противостоять врагу не смогу.

А третье непонятно.

- Что ты имеешь в виду под смертоносным ходом?

- Такое появляется у всех бойцов на определенном этапе развития. Мастера, тианы, уникальные боссы - у всех есть козырная карта, которая должна наверняка убить противника, если удастся ею воспользоваться.

А, козырная карта значит. За примером далеко ходить не нужно: наша с Немезидой Мечь моя. Очищающее пламя Гардранды, Смертельный вихрь Лича и потом Гузмейза.

- То-есть сильный скил?

- Это может быть навык, а может оружие или план. Чем сильнее противник, тем больше у него козырных карт. Также есть такое понятие, как главный навык эмбриона, что отображает его естество.

- Это как?

- О, - жевавшая до этого времени сэндвич Немезида внезапно заинтересовалась разговором, и ее глаза оживленные заблестели. Похоже ей понравилась идея о смертоносном навыке эмбриона.

- Речь идет о наиболее мощном навыке эмбриона, что носит его имя. Без исключений, такой навык всегда отображает природу эмбриона и обладает исключительной силой.

Мощнейший навык, что носит имя эмбриона...

- В том видео, где Фигаро сражался с "Нечестивым замком", навык, который глава клана использовал в самом конце, это он и был.

А, помню такое. Это когда бандит оставил движения Фигаро на миг и бросился на него. Фигаро все равно увернулся, но на земле остался огромный кратер.

- Хмм, смертоносный навык. Получается, что у меня появится скил "Немезида"?

- Да, вероятно.

Похоже она не против, что будет навык с ее именем.

- Но бывает же такое, что имя эмбриона не подходит для названия навыка.

"Момотаро", например.

- Да, бывает такое. Среди Великих эмбрионов Великой Валлуа есть Высший эмбрион с именем "Абрасмаши"*.

- Абрасмаши...

Все что получается вспомнить - картинки мастера Шигеру Мизуки** Как-то совсем не складывается впечатление чего-то сильного.

- А, может звучит это и не слишком впечатляющие, но Абрасмаши входит в десятку сильнейших эмбрионов, что я знаю.

- Серьезно?

- Да. Дотронувшись, он способен превращать любую жидкость во взрывчатку. Морскую воду, пот, кровь - все превращается в чистые, высокоэффективные взрывчатые вещества. Бывало такое, что он подрывал всю жидкость в районе 500 метров и разрывал на мелкие куски целые стаи монстров.

Жесть какая.

- Ходят слухи, что когда этот мастер сражался с пиратами, он отпустил одного из них живым... и превратив все жидкости в его теле во взрывчатку, подорвал секретную базу пиратов.

Как грязно.

- Этого мастера называют "Человек-взрывчатка".

Это же полная жесть. Я теперь не смогу смотреть на масло спокойно.

- Говорят же - не суди по имени.

Да, теперь я понял, что это действительно так.

- В любом случае, я теперь с нетерпением ожидаю нашего именного навыка.

- Да. Но этот навык обычно появляется уже в продвинутой форме, так что придется подождать.

- Продвинутая форма... а, точно Мария, ты ведь играешь уже около года, то-есть провела где-то 3 года в игре, да?

- Верно.

- За это время, твой эмбрион эволюционировал и получил именной навык?

- Хм, а мы ведь так и не видели твоего эмбриона, Мария.

- - Мария молча улыбалась как ни в чем не бывало. Но почему-то, по лбу неожиданно начал стекать пот в значительных количествах. Сейчас ведь весна, может ей в этом костюме жарко?

- Эмм... я еще не говорила... то-есть не говорил, имя моего эмбриона "L'Arc-en-Ciel"***.

- L'Arc-en-Ciel? Круто звучит.

Значит эмбрионы это не только существа из легенд, сказок и фантазии. Или может прототипом послужила радуга, что постоянно вылезает в легендах разных народов по разному?

- Что ж, по сути, мой эмбрион это... как-бы...

- Простите, что так долго!

- Ах, какая я голодная! Давай поедим что-то, Люк!

И в этот момент пришли Люк с Вави, которых мы дожидались.

- Ох уж эти двое.

- Аа! Люк-кун и Вави-чан! Э?! Вы голодные?! Давайте я куплю вам завтрак! Здесь такие вкусные сэндвичи! Сейчас же пойду закажу! - полная неожиданного энтузиазма Мария поднялась и побежала во внутрь заведения. Опасно так бегать...

- А-ха-ха, какая Мария-сан напряженная сегодня.

- Да нет, до вашего прихода она наоборот была очень спокойной...

Нет, ну это конечно хорошо, что она такая бодрая.

После этого беспокойная Мария принесла кучу сэндвичей еще огромнее, чем до этого съела Немезида, и мы взялись за их поедание все вместе.

Не смогу теперь смотреть на хлеб некоторое время.

Продолжение следует

* Абрасмаши - дух из японского фольклора, пугает людей в горах, считается, что это призрак человека, воровавшего масло.

** Шигеру Мизуки - имя мангаки.

*** L'Arc-en-Ciel - (фр. "Радуга") японская рок-группа, созданная в 1991 году.

<http://tl.rulate.ru/book/6607/257334>