

Отряд, во главе которого стоял командира Латэшулиша, Эливайна Лашу, насчитывал сотню эльфов. Основные силы уже давно были на фронте, ведь столкновения с ордой начались не сегодня, а уже шли давно. Помимо эльфов, в отряде находились герой Хиро и старшая онштоайская жрица Харана.

Несмотря на большое количество лошадей, передвигались в пешем порядке. Все ездовые животные были навьючены до предела провизией для армии. Сначала, Хиро удивило отсутствие телег, но причину этого он быстро понял. Дело в том, что эльфы жили в лесу и не вырубали деревья, чтобы сделать дорогу. Таким образом, телега просто не сможет проехать через непролесенный лес. Полное отсутствие дорог плохо влияло на логистику, но когда-то в прошлом это сильно мешало продвижению армии противника и спасло эльфов.

За время путешествия, воздействию навыка "оценка" подверглись почти все. Средние характеристики эльфийских воинов выглядели весьма посредственно.

HP 520

VP 190

STR 19/30

SPD 35

Эти цифры ниже, чем у Альхании или Эливайна Лашу, а сравнивать их с таковыми у королевы Лаэтель Шаэла вообще неприлично. Сам Хиро, на их фоне выглядел настоящим монстром. Ну, он же теперь герой, ему положено быть нечестно сильным. Однако, насколько его сила велика? Все познается в сравнении. Относительно эльфов, Хиро был сверх силен, но какие средние цифры у орков, у гоблинов, у людей? Юного героя одолевали сомнения, а причиной им был командир группы.

Всю дорогу, Эливайн Лашу в вечернее время устраивал Хиро тренировку. Скорость эльфа была по настоящему поразительной. Несмотря на всю свою силу, новоиспеченный герой не мог оказать даже подобие сопротивления. В первые сутки, Эливайн Лашу выиграл в тренировочных боях на палках 20 раз всухую. Хиро мог двигаться быстро, но не мог также быстро соображать. Его мозг не мог справиться со скоростью в то время, как эльф за свои сотню или две, а может и все три, лет давно привык к своей. Наверняка, удар самого быстрого каратиста покажется ему не более, чем вялое движение человека находящегося на исходе своих сил.

На вторые сутки, Хиро, как по волшебству, обрел, необходимую для противостояния Эливайну Лашу, скорость реакции. Тем не менее, этого оказалось мало и эльф снова одержал 20 побед подряд без единого проигрыша. Однако, в этот раз это удалось с трудом. Поединки уже не заканчивались за одну или две секунды. Последний затянулся почти на тридцать секунд.

У Хиро появилась реакция, но не техника. Он не только не имел реального опыта, но даже не тренировался в фехтовании. С другой стороны, более чем вековой опыт Эливайна Лашу. Стройный эльф проявлял чудеса гибкости. Он как рубил так и колол. Каждая, казалось бы отбитая, атака не переходила, а моментально превращалась в новую, создавая ощущение того, что неудавшийся удар был лишь частью ее движения. Эливайн Лашу даже пару раз умудрился использовать силу героя против него самого, а ведь у Хиро первый дан по айкидо.

На третьи сутки неунывающий герой был полон решимости отыграться. Ведь, мало того, что отец Хиро учил его никогда не сдаваться и всегда вставать, если упал, так еще такое же учение

проповедует любой спорт. В итоге, получился достаточно упорный в своих стремлениях молодой японец.

Однако, вся его решимость абсолютно ничего не дала. Но, в этот раз, причина была другой. Эливайн Лашу не стал скрещивать с японцем палки, он попросил его продемонстрировать магические способности. Конечно, эльф видел часть его способностей еще в столице, но перед грядущей битвой решил посмотреть и проверить еще раз.

У Хиро было множество различных способностей на выбор, у многих из которых можно было настроить мощность. Но, к сожалению, одновременно пользоваться можно было только восемью из них. Таково ограничение интерфейса. И Хиро сделал свой выбор.

Первым навыком или, лучше сказать заклинанием, стал "огненный шар". Почему? Видимо потому, что это классика. Мощность этого летающего и взрывающегося сгустка пламени варьировалась от одного до восьми. Собственно, у всех навыках, которые настраивались, были те же пределы. Касаемо потребления МР, оно равнялось 5 за единицу силы огненного шара.

Хиро выбрал мощность равную пяти. Исходя из того, что не знал, на сколько сильным будет действие заклинания при максимальной мощности, сначала была проверка на единице. Кто знает, возможно огненный шар максимальной силы выжжет половину леса вместе со всеми, кто в нем. Единица оказалась уровнем ученика. Пятерка же - это уровень хорошего боевого человеческого мага. С эльфами сравнивать было нельзя так, как они не использовали магию огня.

В описании говорилось, что урон от огня равен мощности перемноженной на 100. Таким образом, чтобы убить эльфа, надо было попасть в него не одним, а двумя заклинаниями. Данный факт делал огненный шар в глазах Хиро слабым. Тем не менее, японец не стал устанавливать мощность заклинания выше. Он не хотел начать пожар в лесу, но главная причина была - скрыть его истинную силу.

Вторую ячейку на панели навыков занял "щит маны". Куда же без защиты!? Потреблял МР этот навык постоянно, после активации, которая отбирала еще 5 маны. Каждая секунда стоила МР, равное числу мощности заклинания. Что касалось силы отражения, то, по описанию, этот барьер отражал любые атаки с уроном меньше его мощности умноженной на 100. Если урон удара превышал силу щита, то тот выключался и его нужно было включать заново.

Конечно же, Хиро установил не максимальную мощность, но равную семи. На практике, это означало, что под пока действует этот щит, герой практически неуязвим для магических атак. Но, одно дело цифры, а другое реальная жизнь. Никто не захочет узнать уже в бою, что барьер пробивается обычным камнем, а цифры означают не совсем то, что думалось.

Конечно же, Хиро испытал свою защиту. Он активировал барьер, а эльфийский боевой маг стрелял в него различными заклинаниями. К слову, МР у этого эльфа было почти четыре сотни. Его можно было смело поставить наравне с сильнейшими магами людей. Если такой человек станет авантюристом, то несомненно достигнет орихалкового ранга, а это больше, чем хороший, боевой, человеческий маг.

Хиро опасался, но после того, как об невидимый барьер разбились ледяные стрелы, ледяные копья и электрический разряд, вместо страха пришла уверенность. На лице героя отобразилась улыбка и он попросил атаковать его сильнейшим заклинанием.

Боевой маг вопросительно посмотрел на своего командира, Эливайна Лашу, на что получил ответ: "бей в ногу". После этого, посох одного из сильнейших боевых эльфийских магов

выпустил в ногу улыбающегося героя ослепительную электрическую дугу.

Улыбка героя исчезла вместе с самодовольством и барьером. Щит маны был пробит и Хиро почувствовал, как через его ногу в землю уходит электрический ток. Это было далеко не самое приятное чувство, однако он не почувствовал той боли, что должна была быть. Боль заменило огорчение от того, что его самую сильную защиту от магии пробили. И кто!? Даже не архидемон или дракон! Какой-то эльф! Да, этот эльф один из сильнейших боевых магов, но это всего лишь эльф! Не герой, не авантюрист S класса, не легендарная личность, а просто боевой маг! И где тут справедливость!? Разве справедливо, что простой, хоть один из сильнейших, эльфийский боевой маг способен пробить щит героя, практически на максимальной мощности!? Такого просто не должно быть! Во всех мангах и новеллах призванные герои обладали несравнимой силой, с которой мог потягаться разве что король демонов. Это неправильный мир! И это неправильные эльфы! И почему нет ни одной эльфийки с нормальными размерами!? Это нечестно!

На этом огорчения не окончились. Как оказалось, обычный камень действительно проходил сквозь щит маны, как будто его и вовсе не было. Барьер защищал только от магии, как и было написано в описании.

Во всем нужно искать хорошее. Так и поступил Хиро. Он решил, что данный случай неплохой шанс, чтобы испытать третью, выбранную им, способность - "регенерация".

Регенерация не имела настроек мощности и потребляла 50 МР при активации плюс 1 каждую секунду, прибавляя вместо нее по 1 НР. По сути, это было переливание МР в НР в пропорции 1 к 1, за исключением затрат на первоначальную активацию.

Когда восстановление Хиро закончилось, пришел страх. Страх от того, что его НР были не максимальные. Не 5000, а только 4990. Молния эльфа отняла 47, маны еще более, чем достаточно, так в чем же дело!? Возможно ли, что плата за использование способностей не только мана, но и жизненная энергия, которая не будет восстанавливаться? Если так продолжится, то он умрет...

- Лучше узнать сейчас, чем в бою. - Решил подбодрить тогда героя боевой маг, заметив на его лице испуг.

- А? - Обратил внимание на эльфа Хиро.

Японцу стало интересно, сколько маны потратил маг. Должно быть много, ведь если это не так, то будет совсем обидно, что щит маны пробивается малыми затратами.

"Оценка" прошла по эльфу и страх на лице героя сменился недоумением. НР эльфа были не максимальные.

- Ты, случаем, не ранен? - Спросил Хиро мага.

- Нет, я полностью здоров, что не скажешь про тебя.

- Но, я вижу, что твоя жизненная энергия не полная.

- Ты ошибаешься.

После короткого диалога, Хиро начал думать и довольно быстро уловил одну закономерность. Отсутствующее количество НР равнялось потраченным МР. Это означало, что цифры

показывают явно не совсем то, что думает Хиро. Вывод был один: нельзя полностью полагаться на "оценку", кроме того, возможно, что и с числовыми значениями в навыках не все так, как кажется. И это отнюдь не добавляло оптимизма. Однако, данный факт добавлял стимула, чтобы лишний раз испытать заклинания и Хиро продолжил. Он надеялся, что если сможет лучше разобраться во всем, то и результаты будут лучше.

Неполное здоровье заставило задуматься, стоит ли испытывать следующий в списке навык, но лишь ненадолго. Это был навык под названием "форсаж". Дело было в том, что активация форсажа ничего не стоила, но за каждую секунду своего действия потребляла 2 МР и 1 НР. Это заклинание, которое разрушало организм заклинателя. Взамен, все характеристики достигали своего максимума: STR становилась 100 и скорость движений также соответствовала 100.

Хиро активировал форсаж и попробовал пробежаться. Хотя он под конец болезненно затормозил об массивный ствол дерева, но, можно было сказать, что в этот раз для него все закончилось удачно. Когда новоиспеченный герой испытывал этот навык первый раз в столице, то разбил себе лицо об стену строения. На тот момент не то, что среагировать, он даже ничего понять не успел. Однако, на этот раз его реакция значительно улучшилась и он мог реагировать, хотя все равно еще не справлялся с максимальной скоростью.

Пятое заклинание уже было из разряда тех, для испытания которых нужен полигон. Его Хиро подобрал к форсажу и имя его было: "энергетический взрыв". Суть данного заклинания в том, что от заклинателя во все стороны, но не вверх, расходится ударная волна. По описанию, сила ударной волны равна 10 кПа (кило Паскали) умноженных на настроенный уровень мощности.

10 кПа - просто, точно и понятно... нет? Вот и Хиро не знал, какой эффект будет от 10 или от 20 кПа. С одной стороны, атмосферное давление на Земле равно 101325 Па, то есть, примерно, 101кПа. С другой стороны, сила ударной волны гручной гранаты Ф-1 на расстоянии до половины метра от взрыва, равна 70-80 кПа. Так какое же будет оказано воздействие навыком?

Паскаль - это сила, равная 1 Ньютону, действующая на поверхность, площадью равной 1 квадратный метр. Ньютон, в свою очередь, можно считать за 100 грамм или 0,1 кг. Но, как вся эта физическая ерунда относится к человеку? Где квадратные метры и где человек? А просто.

Если смотреть в лицо взрослому человеку, то его общая площадь проекции будет под 0,5 квадратных метра. Но это же не метр, правда!? Да! Это означает, что указанное воздействие взрывной волны гранаты не полностью будет действовать на человека. Данную цифру можно смело делить на два, а в реальности и того больше.

Хорошо. Ну, получили мы, что граната Ф-1 при взрыве в упор надавит на взрослого человека с силой около 35-40 кПа и что? Какое будет воздействие то? Сильное! Как говорилось, 1 Ньютон равен примерно 0,1 кг. Значит, 35 кПа - это около 3500 кг. Таким образом, чувство от такого давления будет сопоставимо с тем, что на лежащего человека кратковременно положат сверху, равномерно распределив по телу, 3500 кг.

К слову о воздействии. Для того, чтобы оттолкнуть взрослого мужика, хватит и 300-400 Ньютон. Чтобы получить легкую контузию, достаточно принять ударную волну, давлением 2 кПа, а кратковременно выбить из сознания может даже волна с давлением 200 Па. Но, откуда все это знать обычному японскому школьнику или какому либо другому?

Заклинание "энергетический взрыв" выдавало дискретные значения от 10 до 80 кПа с шагом 10 кПа, то есть при своей максимальной мощности, ударная волна была примерно такая же, как у гранаты Ф-1. Взамен взималось 15 единиц МР за единицу мощности. Таким образом,

диапазон потребления маны составлял 15-120 единиц. Но, так ли это много для того, кто имел пул маны 5000?

Поэкспериментировав с энергетическим взрывом, Хиро установил его мощность на 5. 50 кПа или 5000 кг (действовать не человека будет максимум 2500) вполне достаточно чтобы раскидать всех вокруг себя и даже оглушить. К тому же, при применении этого заклинания, сверху неприятно били завихрения воздуха, которые оно создавало.

Последние три навыка были связаны с оружием ближнего боя. Один из назывался "громовое оружие". Суть данного заклинания в том, что через оружие подается электрический ток, который уходит в противника при контакте. Удобство такого оружия в том, что не важно куда ты попал: в латы, в щит или просто скрестил клинки, все это металлическое. Метал послушно доставит шоковое послание до своего хозяина.

За все хорошее приходится платить, если вы не депутат конечно. Хиро был всего лишь обычным японским школьником, а не депутатом. Именно поэтому, громовое оружие не потребляло, а буквально пожирало ману. Помимо того, что оно поглощало по 1 МР за каждую секунду действия, так еще забирало МР, равное настроенной мощности перемноженной на 3, при контакте. Зато урон был превосходный - по 200 единиц за уровень силы заклинания.

И даже при тестировании такой простой способности, как громовое оружие, не обошлось без проблем.

Хиро хотел катану, но эльфы, почему-то, не стали не спать сутками и выковывать персональную мифриловую катану для героя. Вместо этого, они вручили ему штатный эльфийский меч. Его металл был хорош, но все же не мифрил. Что касалось внешнего вида, то, для Хиро это выглядело, как недоразумение оружейного дела.

Клинок эльфийского меча был слегка изогнут и заточен только с одной стороны, что напоминало катану, но изгибы все равно были другие, а рукоятка только под одну руку. Русский бы сказал, что это недостаточно выгнутая шашка или сабля. Собственно, по русской классификации клинкового оружия, и катана является двуручной саблей. Настроение героя подняла главная жрица, Харана, пообещав меч, один в один выглядящий как катана, после прибытия онштайской армии. Однако, после тестирования громового оружия, Хиро понял, что обычная катана ему не подойдет. Нужна доработанная.

Заклинание, подающее электрический ток через оружие ближнего боя, требовало контакта с металлической частью. Рукоятка эльфийского меча была туго обмотана кожаным шнурком. Сухая кожа, в свою очередь, является диэлектриком. Да, да, именно поэтому животные, которые не обладают потовыми железами, могут спокойно спать на оголенных проводах... по крайней мере с напряжением 220 Вольт.

Когда Хиро активировал громовое оружие, настроив на минимальную мощность, это ни к чему не привело. Тогда, упорный японец стал повышать силу заклинания, пока его ладонь что-то не укололо. Когда он осмотрел рукоятку, то обнаружил, что в кожаном шнурке появилось маленькое прожженное отверстие. Ладонь же "уколол" расплавленный металл. Напряжение увеличилось достаточно, чтобы был пробой, и в металлическую рукоять ударила электрическая дуга, выбив крохотные брызги.

Предпоследняя, седьмая и, пожалуй, самая необычная способность - "персональный клинок". Необычность тут заключается, по большей части, в затратах маны. Они не такие уж и большие, для Хиро, 150 МР... но плюс еще 2500. Хорошо, что этот львиный кусок маны возвращается

назад, после развоплощения меча. Какого меча? Того, который материализует заклинание. Здесь кроется вторая необычность - работа с воображением заклинателя. Каким он представит оружие, таким оно и будет, между прочим, временное удержание МР также зависит от габаритов материализуемого оружия. Какое же оружие может представить обычный японский школьник? Ни за что не угадаете! Конечно же, катану! Сама материализованная катана получается очень прочной, острой и невероятно легкой, как будто она сделана из пластика и, к тому же, полый.

Последнее заклинание - "пространственный разрез" могло быть выполнено только при условии экипировки персональным клинком, ни с каким другим оружием, оно не работало. Этот навык был самым убойным и не имел настроек мощности.

Заклинатель делал мах оружием, чертя его концом дугу, и невидимый энергетический серп устремлялся вперед на 80 метров, разрезая все на своем пути. Для эксперимента пожертвовали двумя тяжелыми щитами, поставив один за другим и оперев об ствол дерева. В результате, оба щита разрезало на две части, срубило дерево, а затем еще одно дерево. Возможно, срубленных деревьев было бы больше, если бы энергетический серп встретил их на своем пути. По оценкам эльфов, эта штука была способна разрезать даже мифриловые доспехи. И стоила данная разрушительная атака 200 единиц маны.

Кто знает, какие еще заклинания были в запасе у Хиро, но выбрал он именно эти восемь. И, именно с ними ему предстоит вступить в бой.

<http://tl.rulate.ru/book/10948/643551>