

Не прошло и 5 минут после начала битвы, как Эш оказался в затруднительном положении, гораздо худшем, чем раньше. Разрыв между монстрами 10-го и 11-го уровней был не очень заметен для таких, как Дариус и ко, поскольку правила Высшей системы делали такие вещи несущественными.

Однако в естественной фаустианской системе власти такие разрывы были подобны щелям. Пропась между различными ступенями была еще хуже, поскольку она была непреодолима для обычного человека.

И не только человека, но и любого вида в рамках их системы власти. Конечно, гигант-любитель мог бы забить до смерти человека-юниора из-за расовых различий, но гигант-любитель никогда не смог бы победить гиганта-юниора, а человек-любитель - человека-юниора.

Это была реальность, основанная на железном законе. Такие монстры, как Дарий и два его Клейменных Слуги, которые имели показатели выше своего ранга, а также различные способности, были невозможны в человеческой расе.

Эш начал потеть, когда почувствовал несколько атак на своем теле: железные лианы некоторых растительных монстров впивались в его плоть своими бардами, а большие кулаки Ent-подобных монстров давили на него, даже несмотря на свою силу.

Если бы он двигался, ему потребовалось бы несколько секунд, чтобы расправиться с этим количеством с помощью своей силы, но поскольку он хотел достичь определенного уровня в своем фехтовании, он мог только сохранять свою позицию и продолжать терпеть.

Кнуты продолжали падать на него, как бы он ни защищался, а монстры Энт пытались отвлечь его. Даже их тактика и IQ возросли с этого момента, так как ядро подземелья скопировало тактику командной работы приключенцев, которые сюда проникли, поэтому они научились распределять роли и делить урон.

К несчастью для пятерых парней, у них не было специальной эмблемы, выданной Ассоциацией авантюристов Сафемуна, и ядро подземелья не распознало их как тех, с кем должно было быть полегче.

Это было сделано Дарием специально, чтобы ситуация жизни или смерти могла подтолкнуть его учеников. Кроме того, для Дария они были лишь экспериментами, чтобы увидеть, насколько эффективно его ресурсы могут питать не связанное с системой существо на Фаллоне, так что если бы они умерли, ему было бы все равно.

Поэтому монстры с видимым волнением смотрели на кровь, капающую со спины Эша, и его жизненную силу, которая медленно слабела. Монстры знали, что искатели приключений могут пить какие-то странные коктейли для восстановления жизненных сил и выносливости, поэтому они усилили интенсивность атак на Эша, чтобы помешать ему сделать это.

В этот момент у Эша возникло сильное искушение пошевелить своими проклятыми ногами и жестоко убить всех этих монстров, так как гнев начал затуманивать его разум. В конце концов,

когда на тебя давят, это уже раздражало, а тем более, когда кто-то постоянно бьет тебя по спине, уворачиваясь от твоих ответных ударов, как угорь.

Эш был на грани срыва, но его разум оставался твердым, когда он еще больше сжимал свое внимание. И хотя его глаза налились кровью от ярости, его движения оставались спокойными, а выражение лица - стоическим.

Когда его здоровье достигло критического уровня, гнев достиг точки кипения, а фокус сгустился до самой маленькой точки, Эш громко зарычал. От его молодого тела исходила ударная волна, которая снесла монстров, похожих на энтов, и разбила многие из наступающих лиан в кашу.

Сам юноша проявил серебристо-белую ауру, которая струилась вокруг внешней части его тела в визуальном зрелище, которое поразило бы любого зрителя. Его глаза оставались закрытыми, рука лежала на рукояти меча, а левая рука - на ножнах.

Его ноги были расставлены в стороны, а колени слегка согнуты. Вот так, подобно воде, медленно всасываемой в канализацию, удивительная аура, окружавшая мальчика, потекла по его телу, конденсируясь на его мече и ножнах.

"Наконец-то я понял..." Эш заговорил впервые с тех пор, как начал свое путешествие в подземелье.

"Настоящий минимализм - это не использование меньшего количества энергии для движения тела при взмахе клинка... Это использование энергии как можно эффективнее для достижения большего эффекта". пробормотал парень, медленно открывая глаза.

"Количество используемой энергии никогда не было проблемой, но качество. Человек с морем энергии может нанести столько же урона, сколько человек с небольшой рекой энергии, только потому, что река была использована эффективно и в максимально возможной степени, в то время как человек с морем потратит более 90% энергии впустую из-за неэффективности".

Эш сказал это, медленно вытащив меч и слегка взмахнув им в сторону энта. Несмотря на то, что монстр находился более чем в 50 метрах от него, от его изношенного клинка исходила волна серебристо-белого света, которая распространялась быстрее, чем можно было увидеть.

Он пронесся сквозь энта, разрезая его пополам сверху донизу, и каждая сторона медленно упала на землю.

Эш продолжал легко взмахивать мечом, и от его клинка исходили волны, которые рассекали всех монстров, с которыми он вступал в контакт, независимо от их защиты или состава. В считанные секунды 11-я волна была очищена, а 12-я начала надвигаться, но Эш выглядел спокойным.

В это время Мартин, находившийся в голо-браслете Эша, тайно обновил в облаке таблицу персонажей парня.

[Имя: Эш Спенсли

Раса: человек

Класс: Маг

Подкласс: Мультиэлементалист

ХП: 123/2,115 (1,935)

МП: 1,440/1,440 (1,541)

СТА: 810/940 (1,035)

Уровень: 20 (23) (Примечание автора: в прошлый раз была допущена ошибка: их уровень был выше 20, так как это уровень Journeyman, но фактически они все еще любители, несмотря на их статистику).

Сила: 45 (43)

Ловкость: 44 (41)

Выносливость: 47 (45)

Интеллект: 70 (67)

Харизма: 22 (20)

Удача: 30 (30)

Р-статус: Тяжело ранен

М-статус: Просветленный

Привязанность: Поклонение lvl 3

Примечания: Цель только что постигла навык "Аура меча" уровня Journeyman на стадии Amateur, что является почти невозможным подвигом. Повышение оценок таланта и потенциала до S.].

<http://tl.rulate.ru/book/53037/2997953>