

"Никто из вас не читал прохождение, чтобы подготовиться к битве со мной! Вы хотите убить меня, даже не прочитав прохождение?! Ха! Это самоубийство!"

Сереброкрылый и краснобровый я продолжал высокомерно кричать "Никто из вас не готов!" с воздуха. Паникующая эскадрилья подо мной была таким знакомым зрелищем.

В кооперативной видеоигре "Игрок против ИИ" больше головной боли, чем сложный босс, мне доставляли мусорные товарищи, которые безрассудно начинали сражаться с боссом, даже не прочитав инструкцию. В этом мире такие мусорные напарники тоже были обычным явлением.

Темные жрецы пытались использовать заклинания отрицательной энергии против нежити, маги огня пытались метать огненные шары в существ огненной стихии, убийцы-идиоты пытались использовать скрытность против обладателей истинного зрения, и так далее. Каждый год в ежемесячном журнале фей самой популярной статьей всегда была часть под названием "Самые смешные сто способов умереть в этом году".

Если я правильно помню, в прошлом году первым в списке идиотов был гроссмейстер Demon Warlock, который решил превратиться в демона, когда столкнулся с мощью Трехголового Рогатого Владыки Демонов.

Оказалось, что демон, которого выбрал Колдун Демонов, Демон Скорости, был любимым видом демона, которым любил полакомиться Трехголовый Рогатый Владыка Демонов. Повелитель Демонов разразился хохотом и использовал способность "Запугивающий взгляд", чтобы заморозить Колдуна Демонов на месте, сделав из него отличную еду.

Умные, не такие тупые, как идиоты из журналов для фей, использовали самые слабые стороны своих врагов - очевидно, гораздо более эффективные. Например, тот факт, что святые рыцари предпочитали боевые молоты мечам, объяснялся не личными предпочтениями. А потому, что их главными врагами навсегда останутся нежить и демоны.

В силу особенностей своего тела скелеты, зомби и другая нежить обычно обладают высокой устойчивостью к колющим и режущим атакам. Гораздо сложнее им было защититься от ударов, способных раздробить их тела и кости.

Рейнджеры, бродившие по лесам, предпочитали колючие стрелы в качестве основного оружия, поскольку их главными врагами были небронированные звери и зверолюди. Колючие стрелы были способны открывать раны, из которых постоянно шла кровь, что делало их эффективным оружием. Иногда рейнджеру достаточно было пойти по кровавому следу, чтобы в конце его обнаружить труп. Но использовать такие колючие стрелы против нежити было бы не так эффективно, как бросать в них камень.

Боевые молоты и булавы были также очень эффективны против тяжелобронированных рыцарей, которых обычно называли консервными банками, поэтому боевые молоты в шутку называли "открывашками". Они были способны создавать толчки от столкновения с доспехами, которые могли убить рыцаря, даже если доспехи оставались неповрежденными. Вообще-то, поскольку демонов защищала магическая броня, их тоже можно было рассматривать как разновидность тяжелой брони. Именно поэтому боевые молоты были наиболее эффективным "консервным ножом" против демонов - именно по этой логике Змеиная Эрцгерцогиня начала свою атаку с боевого молота. Это была просто проверка. Но поскольку ее боевой молот был оружием едва ли ранга Миф, даже она сама не очень-то надеялась на успех.

Для любого сильного человека, прожившего достаточно долгое время, получение информации

о своих врагах становится ежедневной привычкой. Изучение конкретной информации о своих врагах было совершенно необходимо, когда сталкиваешься с кем-то могущественным. Сражаться без подготовки было равносильно самоубийству - так игроки в игры должны были посмотреть видео или прохождения, прежде чем сразиться с боссом видеоигры.

Конечно, в то же время игрокам было бы неплохо не проверять прохождения. Игроки имели возможность умирать снова и снова, чтобы проверить способности босса - для этого нужно было лишь загрузить предыдущий файл сохранения. В реальной жизни, однако, у людей была только одна жизнь. "Пожалуйста, попробуйте еще раз" можно было услышать только в играх.

Поэтому можно сказать, что борьба между действительно сильными личностями начиналась еще до самой битвы. Те, у кого была раскрыта важная информация о себе, погибали очень быстро. Как сказал бы один геймер: "Пока у тебя есть информация, ты рано или поздно сможешь победить босса, но без информации босс непобедим". Или другая фраза видеоигрока: "Без прохождения или каких-либо приготовлений это все равно, что пытаться возделывать пустошь. Но если у вас есть прохождение, опыт и вы подготовлены, то это будет похоже на скоростное прохождение. Их нельзя сравнивать".

Каждый хотел бы скрыть информацию о себе, но для тех, кто достиг определенного уровня силы, их боевой стиль обычно фиксируется с конкретными преимуществами и недостатками. До тех пор, пока существуют записи боев этого человека, невозможно сохранить все в тайне. Тем не менее, у влиятельных людей всегда есть свои скрытые козыри. Если только разница в силе между двумя сторонами не была достаточно велика, чтобы одна сторона полностью подавила другую, бой закончился бы соревнованием в том, у кого лучше тузы.

Нежить действительно провела расследование и тщательно подготовилась, а также экстраполировала возможные тузы, которые я мог спрятать. В прошлом я демонстрировал на публике мастерство владения мечом уровня Святого Меча, отличные способности к магии льда и умение использовать Божий Спуск. Что касается моей магии Святого Света и магии нежити, то не было практически никаких записей о том, что я использовал их в прямом бою.

Неважно, был ли это Святой Свет или магия нежити, любой путь требовал жизненного опыта и времени для культивирования. Невозможно было бы создать Отпечаток Души Легенды, если бы человек не был способен абсолютно искренне посмотреть в лицо своему истинному "я" и своим желаниям, если бы он не начал жизнь заново... Ладно, мои воскрешения, вероятно, отличались от большинства других неживых личностей. По крайней мере, я сомневался, что кто-либо другой способен сохранить самоощущение, находясь в реке Стикс.

"Его проверенные способности - это техники владения мечом уровня Святого Меча и пугающее запретное заклинание Ледяной Эон. Нам также нужно защититься от его магии льда. Конечно, раз он Император Нежити, он будет искусен в магии нежити. Что касается Святого Света, нет никаких записей о том, что он использовал его в бою, и Святой Свет противоречит силе смерти - его Святой Свет, вероятно, не более чем политический трюк, используемый для получения благосклонности Святой Церкви."

Если бы я был нежитью, даже я сам пришел бы к такому выводу. Но иногда некоторых людей невозможно измерить здравым смыслом.

Судя по тому, что я видел до сих пор, нежить действительно провела отличную подготовку.

Женщина-вампир, стоявшая передо мной, была скользкой, как змея. Она знала более сотни

высших монашеских техник и с легкостью применяла их все. Ее показатель ловкости наверняка превышал 30; хотя я и был Святым Меча, перед ней я был неуклюжее, чем обезьяна, бросающая бананы. Тем временем, эксперт по проклятиям Агфан использовал на мне Проклятие Усталости, заставляя меня терять выносливость в два раза быстрее обычного. Мой пот теперь пах свежей кровью.

Если бы я попытался убить этого надоедливого лысого эксперта по проклятиям, чтобы снять с меня Проклятие Усталости, Александра прервала бы меня и не давала бы мне покоя, даже не заботясь о том, что она ранена. В такой момент регенеративные способности Племени Крови показали бы свое отвратительное мастерство.

Что касается того убийцы, похожего на бога смерти, то он использовал тактику "нанести мне всего один удар, а затем мгновенно исчезнуть для нанесения нового удара" после неудачи. Все это время он был единственным, кто атаковал меня, а я даже не мог контратаковать. Мне также приходилось делить часть своего внимания, чтобы оставаться начеку против него, что еще больше расстраивало меня во время боя.

Теперь я убедился, что у них троих было слишком много снаряжения против ледяной магии, что ограничивало мои возможности по применению широкомасштабной АОЕ-магии льда. Монах-вампир не дал бы мне и слова сказать, если бы увидел признаки того, что я пытаюсь произнести заклинание. Что касается использования магии нежити... им даже не нужно готовиться к ней, поскольку неживые существа изначально питаются отрицательной энергией. Либо они будут очень устойчивы к магии нежити, либо поглотят ее. Нынешний я был неспособен к магии нежити высшего уровня, которая была бы эффективна против Повелителя Нежити ранга Миф.

Мои техники владения мечом заставляли меня выглядеть не более чем никчемным учеником-бездельником перед Змеиной Эрцгерцогиней, которая, вероятно, тысячелетиями занималась аскетизмом. А моя магия льда была специально направлена против всех этих приспособлений против магии льда. Если бы я встретил этих трех Владык Нежити два месяца назад, то, скорее всего, уже был бы убит всеми этими приготовлениями против меня.

Стоит ли говорить, что мне повезло или не повезло? Мои последние сражения были против Императора Нежити Асо, а затем против гигантов-титанов. В обеих битвах я избежал смерти, но они также помогли мне обнаружить свои недостатки.

Я был из тех, кто любит размышлять над своими ошибками после каждого боя - это помогало мне стать лучше и улучшить себя для следующего. "Что, если бы Асо пошел против меня напролом?" "Что, если бы гиганты-титаны попытались устроить мне засаду без предупреждения?" Даже если бы я сделал все возможное, возможно, я...

"Я не могу всегда надеяться на удачу. В будущем противников высокого уровня будет становиться все больше и больше.

По крайней мере, я должен придумать способ выжить. Только выжив, можно в конце концов победить и использовать туз, чтобы переломить ситуацию".

Текущая ситуация подтвердила правильность моего выбора. Этих трех ветеранов Повелителей Нежити ранга Миф было более чем достаточно, чтобы подавить меня, если сравнить их реальный уровень силы с моим. Если бы не моя новая драконья броня, возможно, я был бы мгновенно убит.

[Полнотелая драконья ледяная броня: Хранитель вечной ночи. Системная оценка: Ранг легенды, способна увеличивать свою силу].

[Зачарованный металл грома титана: Эта броня обладает свойствами снижения урона уровня Легенды. Урон, наносимый этим доспехом, снижается на 30 единиц для всех видов оружия, не относящихся к уровню божественного снаряжения. Системное уведомление: Просто смешно, как тебе пришло в голову внедрить куски разбитого щита гиганта-громовержца в броню, чтобы усилить ее защиту].

[Защита Эйн Мезус: Ее Драконья Кровь течет через эту броню. Она защищает владельца этих доспехов, что является плохой новостью для любого нападающего. Ее защита будет автоматически поглощать 100 пунктов урона каждый день, прежде чем владелец сможет получить повреждения. Эта способность восстановится через двадцать четыре часа].

Проворные монахи были одними из лучших бойцов ближнего боя, но их скоростные атаки голыми руками и тот факт, что они полагались на ловкость в качестве своего основного боевого стата, означали, что каждая их атака независимо не будет иметь большого урона. Моя броня высшего уровня также значительно снижала пробивную силу, и с моими способностями к снижению урона Александра, вероятно, наносила мне урон лишь на три-четыре процента от своей реальной силы атаки.

Если иметь дело с такими доспехами, как у меня, то эффективным будет только боевой молот уровня "открывашка" Божественного Оборудования или запретное заклинание высшего уровня, атакующее душу. Но, по понятным причинам, эти два варианта было трудно найти.

Практическая битва подтвердила мой выбор.

Только защита все равно привела бы к смерти. Потери выносливости и накопления травм было бы достаточно, чтобы убить человека.

Причина, по которой я смог продержаться так долго - помимо потрясающей защиты драконьих доспехов - заключалась в том, что Эребелла разделяла мои травмы. Кроме того, в моих доспехах была "Щитовая слизь" в качестве второго слоя защиты и "Жизненная слизь", которая исцеляла мои раны.

На первый взгляд эта битва выглядела как один против трех, но если учесть двух моих слизней, то это было три против трех.

В то время как нежить была расстроена тем, что не смогла ничего добиться после стольких атак, я тоже был расстроен тем, что ничего не добился после столь долгого времени.

Хотя я был в таком положении, что не мог быть побежден, если бы я продолжал в том же духе, то победить было бы невозможно. Правда, нежить никогда не откроет эту мою "консервную банку", но я также не мог нанести им никакого реального ущерба.

"Похоже, что я могу использовать только свою вторую форму... Для Святого Света!"

Вместо меча "Ледяное бедствие" я достал серебряный святой боевой молот, специально созданный для Святых Рыцарей.

[Оружие мифического ранга: Истребитель Бессмертных.]

[Сила атаки: 40-40 урона Святым Светом. Скорость атаки: очень медленная.]

[Спецэффект 1, Истребитель нежити: Любая нежить, столкнувшаяся с этим оружием, имеет вероятность быть мгновенно уничтоженной].

[Спецэффект 2, Божественная защита: Вызывает золотое божественное защитное поле, способное противостоять вторжению зла. Действует в течение тридцати секунд. Любой, кто насильно вторгнется в поле, получает 5 ежесекундных повреждений Святым Светом].

[Спецэффект 3, Божественная сила: При использовании этого оружия против нежити владелец получает +2 силы. Доступно только Святым рыцарям.

[Спецэффект 4, Гнев Святого Света: Этот боевой молот зачарован на десять дополнительных пунктов урона Святым Светом. Только для святых рыцарей]

[На рукоятке молота кривая линия серебряных слов: Этот боевой молот когда-то принадлежал настоящему святому рыцарю. Только те, кто действительно свят, смогут использовать всю мощь этого молота. Системное напоминание: Ты - Святой Меча, но предпочитаешь стать Святым Молота? Товарищ Роло Большой Молот].

Против обычного человека этот молот был бы не более чем хорошим оружием, но против нежити он был бы не хуже божественного снаряжения.

Когда Харлойс съела этот молот, который я получил от барона Мэтта, она обрела способность принимать эту форму. Но если она войдет в форму боевого молота, ей придется полностью погрузиться в спячку, чтобы не повредить свою душу, что произойдет, потому что она не очень совместима с этим молотом.

Нежить подо мной была шокирована. Как Император Нежити мог использовать Святой Свет? Бывший полубог Император Нежити теперь использовал Святой Свет против нежити ранга Миф? Не было ли в том, что здесь происходило, чего-то очень неправильного?

Ни один нормальный человек даже не подумал бы о том, что силы смерти и Святой Свет могут быть использованы в тандеме. Информация об Унижении Сороса была насильственно подавлена Святой Церковью. По словам нежити, я, очевидно, мог использовать магию нежити, поэтому даже если бы я мог использовать Святой Свет, это было бы не более чем несколько трюков, выполненных с помощью внешних предметов.

"Такой чистый Святой Свет! Как это возможно!"

Все знали, что чистота Святого Света Святого Рыцаря напрямую зависит от силы его веры. Чем чище Святой Свет, тем больше его сила против нежити и демонов. Именно поэтому демоны и дьяволы пытались склонить святых рыцарей к падению. Чем более верным был Святой Рыцарь до того, как пал, тем более сильным Черным Рыцарем он становился.

Такой чистый Святой Свет был более непостижим, чем даже бедствие нежити.

Кто бы мог подумать, что император нежити будет так чисто верить в Святой Свет?

Святой боевой молот, новая прочная броня, ослепительный Святой Свет и святое пламя. Теперь я был истребителем нежити, Святым Рыцарем! Я словно вернулся в прошлое.

Я расправил крылья и встал в воздухе, наблюдая за нежитью внизу. По взмаху моей руки небо наполнилось падающими перьями, каждое перо было бомбой, наполненной силой Святого

Света.

Святой свет осветил все небо - как будто небо начало проливаться святым дождем.

После конденсации моей кровной линии, моя форма Ангела Войны также получила улучшения. Самым большим улучшением этой формы была моя чистая сила Порядка.

"Все вы будете уничтожены пламенем Святого Света!"

Мои золотые крылья были покрыты слабым святым огнем, а золотые перья сияли в небе. Под их жалобные вопли каждая нежить, которой касались мои перья, тут же таяла, погибая.

"Босс теперь летает! Это второй режим! Всем бежать на заранее назначенные позиции, чтобы уклониться от фиксированной АОЕ-атаки босса! АОЕ начинает отсчет - три, два, один! Мартин, ты, костяной лич, ты бежишь не в том направлении! Видишь, ты умер, как и ожидалось! Командир команды личей, снимите все награды Мартина... черт, как же скучно делать замечания только себе, когда глупый кот не спит".

[Только сейчас ты понял, что ты скучный!? Что за босс притворяется игроками видеоигры, атакующими его? Ты хочешь, чтобы я притворился игровой системой, сообщающей о боевой ситуации против босса!? Системное уведомление: 5 очков справедливости были вычтены за этот замечательный сервис комментирования. Спасибо за ваше покровительство!]

<http://tl.rulate.ru/book/68805/2144775>