

Глава 959.

«Магическая машина: Рейдер»

Рейтинг: артефакт.

Прочность: 12,540/15,888.

Сила атаки: 13,888.

Защита: 9,888.

Вес: невозможно измерить.

Данная магическая машина – одна из четырех, которые удалось отыскать археологам Сахаранской Империи. Даже в древних историях и мифах практически отсутствует информация, повествующая о том, как именно применялись волшебные артефакты подобного рода.

Эффекты:

Позволяет использовать навыки, присущие классу «всадник».

□ Знания, выходящие за рамки эпох, изменили магическую структуру Рейдера. Уровень его Интеллекта равен Интеллекту всадника.

Использование Рейдера потребляет 988 маны в секунду. При наличии класса «всадник» затраты маны сокращаются до 588 в секунду. Как только мана пассажира подходит к концу, он автоматически останавливается и отзывается.

□ Изменённый отпечаток магической силы привёл к трансформации потоков маны. На данный

момент у пассажира потребляется 2,964 маны в секунду, однако производительность Рейдера становится в три раза выше обычного.

Сознание пассажира полностью сосредотачивается на управлении Рейдером, в результате чего он лишается возможности использовать свои собственные способности, включая магию.

□ Изменённый отпечаток магической силы привёл к трансформации системы контроля Рейдером. В результате этого пассажир получил возможность использовать как свои навыки, так и магические заклинания. Тем не менее, при использовании ресурсоёмких способностей существует вероятность потери связи с Рейдером.

До тех пор, пока пассажир находится внутри Рейдера, он невосприимчив ко всем видам урона. Как только прочность Рейдера достигает нуля, он автоматически отзывается, и пассажир лишается данного иммунитета.

Рейдер обладает тремя типами оружия.

1. Копьё Уничтожения. Это тяжелейшее боевое оружие, которое после успешной атаки может с 95%-ой вероятностью вызвать перелом или ошеломление цели. Кроме того, оно со стопроцентной вероятностью значительно снижает прочность атакованного предмета.
2. Данное оружие доступно лишь тем всадникам, которые обладают навыком верховой езды.
3. Информация о данном оружии доступна лишь тем пассажирам, которые могут полностью синхронизироваться с Рейдером.

Рейдер невосприимчив к аномальным статусным эффектам (за исключением физических).

Рейдер получает на 40% меньше урона от магического и осадного оружия.

Рейдер наносит на 150% больше урона таким объектам, как здания и стены.

Рейдер наносит на 80% больше урона всем существам, за исключением богов и драконов.

Ограничения:

Уровень: 300 и выше.

Данный предмет относился не к той категории, который можно было носить с собой, а к той, которая занимала особый слот и которую можно было использовать для езды верхом. Забраться в Рейдера мог любой игрок 300-го уровня, однако для его максимально эффективного использования требовался навык верховой езды. Кроме того, характеристики пассажира никак не сказывались на Рейдере.

Можно ли было назвать это приспособление хорошим предметом с позиции не-всадника? Да, Рейдер был очень хорошим предметом. Его базовый урон и защита были достаточно высоки, чтобы разрушить хорошо укрепленный форт.

Как известно, по достижению 300-го уровня одно очко Силы повышало силу атаки персонажа на 0,7. Сила атаки Меча Просвещения, заточенного на +4, составляла 4,611 единиц. На 300-ом уровне одно очко Выносливости увеличивало защиту на 0,9 единиц. У Вальхаллы имелось 1,622 очков защиты. Даже сочетая всё это со шлемом, перчатками, обувью и плащом, Грид получал много меньшую мощь и оборону, чем у Рейдера.

Более того, атаки робота вызывали переломы, ошеломление и разрушали экипировку. Неудивительно, что Зибала не смог победить даже Крис.

«При этом у империи целых четыре таких предмета...».

С помощью своих собственных навыков, а также объяснения Зибала, Грид сумел узнать ещё больше о ресурсах Сахаранской Империи. А ещё он вспомнил, что самый сильный НПС, о котором говорил Лим Челхо, «Гроссмейстер Зикфректор», также принадлежал империи. Об одной только мысли о неизбежной борьбе с могущественной империей, Преемник Пагмы порядком напрягся. Нет, если честно, он боялся.

«Но...», – мысленно пробормотал Янгу, натягивая тетиву недавно скопированного мифического Лука Красного Феникса, – «Я всё равно должен бороться».

Это не было вопросом выбора. Сахаранская Империя мечтала окончательно объединить Западный Континент и, несомненно, рано или поздно должна была вторгнуться в Королевство Вооружённых до зубов. А даже если это не случится, Грид был обязан разрешить обиды Пиаро и Асмофеля. Такова была его судьба.

– Взлёт!

В первую очередь Янгу прицелился в магов. Ледяные цветки, замедлявшие Рейдера, большие песочные руки, которые пытались удержать его на месте, и постоянные взрывы около усилителей были очень угрожающими.

– Я останавливаю это! – внезапно закричал Кокс. Затем он использовал какой-то странный навык и выпрыгнул аккуратно перед магами, которые были целями Красного Феникса.

«Пожалуйста, господа, помогите мне пережить хоть один удар».

Вот о чём просил Кокс.

Он использовал способность, которую Вантнер, топ-1 рыцарь-хранитель и один из Десяти Достойных Слуг, объявил «самой сильной защитной техникой в мире». Непроницаемая стена, которую Вантнер создавал ценой своей собственной жизни, проявилась перед Коксом как гигантская кирпичная стена. Но сумеет ли она выстоять перед Красным Фениксом, который выглядел сильнее, чем Красный Феникс Джишуки?

И вот, Король Демонов нахмурился и поцокал языком. Он предсказал, что его Красный Феникс будет заблокирован. Подобные стены оказывали особенно сильное воздействие на снаряды. Кроме того, Грид знал, на что способен Кокс, который был секретным оружием Королевства Вооружённых до зубов.

Красный Феникс ударился о стену, в результате чего раздался оглушительный грохот. Остатки пламени покрыли собой всё поле битвы нескончаемым огненным дождем. Одновременно с этим отовсюду раздались приветственные крики игроков.

– Вот это я понимаю!

– А я думал, что лучшим новым игроком в этом году станет Хастер.

Эффективность действий Кокса была достаточно велика, чтобы произвести впечатление на игроков каждой страны. Конечно, по сравнению с Гридом ему предстояло пройти ещё длинный путь. Преемник Пагмы стоял на голове магической машины и полностью игнорировал бомбардировку магией. Он уже вызвал второго Красного Феникса. Это была сила Божественного Повеления, которое сбрасывало время перезарядки умений.

– Это...!

Лицо Кокса побледнело, когда он вновь попытался вызвать стену, но это было просто невозможно. Его тело и в частности руки были сильно повреждены после столкновения со Взлётом. Топ-игроки с запозданием побежали в его сторону, однако это было бессмысленно. Красный Феникс целился не только в Кокса. Направляясь в сторону Кокса, Феникс внезапно изменил свое направление и вместо этого пролетел над его головой.

Красный Феникс казался живым. И это доказывало тот факт, что уровень мастерства Короля Демонов был намного выше, чем у Джишуки. Красный Феникс пролетел над головами танков и убил более десяти магов. И за всё это стоило благодарить... предметы. Грид использовал

эльфийский напёрсток, превратив нецелевые атаки в целевые.

С начала битвы прошло уже десять минут, но Король Демонов показывал всё новые и новые способности.

А тем временем чёрный робот высоко подпрыгнул, наконец-то выбравшись из магического плена. При этом он смотрел в сторону Джишуки.

Именно эта девушка была одним из самых грозных противников. Она была одним из немногих ДД-шников, которые могли нанести значительный ущерб даже Преемнику Пагмы. Фактически, Грид всё это время пропускал выстрел за выстрелом от Джишуки, в результате чего потерял немало Здоровья. Несмотря на это, Преемник Пагмы не переживал. У него было ещё много умений и предметов, связанных с вампиризмом, а также титулов и предметов, связанных с восстановлением. Здоровье – это то, что можно было восстановить в любое время. Кроме того, поскольку у Грида имелось целых 1,9 миллиона Здоровья, он действовал в его отношении более расслабленно.

«Нашим главным приоритетом являются волшебники».

Проблема заключалась в магах. Грид только что убил десятерых представителей этой проклятой профессии, однако осталось ещё около семидесяти. Их заклинания для сдерживания Рейдера также были угрозой. Итак, Брахам отвернулся от Джишуки и бросился вперёд. Пятиметровый механизм мгновенно пересек расстояние в несколько сотен метров, заставив магов в ужасе завопить.

Однако, несмотря на это, жертв не было. Атакующие способности магической машины Короля Демонов оставляли желать лучшего.

– К слову. С тех пор, как она была вызвана, ей не удалось произвести ни одной успешной атаки.

– Да, по сравнению с волшебной машиной Зибала она очень быстрая, но, похоже, не очень эффективная. Игроки должны приветствовать этот факт.

Комментаторы и болельщики облегченно вздохнули. В отличие от магической машины Зибала, эффективность магической машины Короля Демонов была слишком низкой. Казалось, она может только бегать из стороны в сторону и размахивать копьём.

Благодаря этому игроки поняли, что магическая машина Короля Демонов не действовала так, как задумано, и фактически представляла собой бесполезный кусок металлолома. Это просветление сделало игроков более активными. Они использовали магическую машину как точку опоры, чтобы атаковать Короля Демонов.

В результате этого Грид был вынужден убрать Лук Красного Феникса и вытащить Меч

Просвещения, чтобы дать отпор осаждавшим его игрокам. Повсюду начало взрываться чёрное пламя, переработанное организаторами в чёрный туман, что помогло Гриду преодолеть кризис. Как и следовало ожидать, предметы были единственной вещью, в которую он мог верить. Однако, уже в следующее мгновение ворчащий Грид услышал раздражённый голос Брахама:

– Да как эти мелкие сошки посмели...!

Брахаму было стыдно, что с ним обращаются как с куском металлолома. Затем стыд обратился гневом, и этот гнев был выражен в форме волшебства.

– Огненный Шар!

– Что...!?

Над головой волшебной машины ни с того ни с сего возник целый фейерверк огненных шаров, в результате чего не верящие своим глазам игроки вновь повернулись к Зибалу.

«Разве ты не говорил, что волшебная машина может орудовать только копьем?».

«Ты не говорил, что она способна вызывать огненные шары!».

В их глазах горели всевозможные вопросы, однако ответить на них Зибал не мог. Он был удивлён ещё больше, чем все остальные. Разве это не было похоже на легендарное заклинание, Метеоритный Дождь?

Маги не смогли защититься от шквала разрушительной энергии. Несколько слоев защиты растаяли, и десятки волшебников превратились в пепел.

– Кхек...

Заклинание было нацелено идеально: совершенно не так, как во время ударов копьем. Ну а разрушительной силой оно превосходило удары Красного Феникса. Вот почему комментаторы тут же стали выдвигать новые гипотезы:

– Волшебная машина является основным ударным навыком Короля Демонов?

– Магический урон, который она продемонстрировала, слишком велик.

– Ветряная Резка! – тем временем приказал Брахам, и его магическая машина вызвала торнадо. Однако, в отличие от обычного торнадо, над полем боя появились десятки острых,

похожих на лезвия порывов ветра. Комментаторы мало что знали о магии, а потому слово взял специалист по имени Доктор Мэджик.

- Это легендарная магия, Хаотический Торнадо!

- Хаотический Торнадо...? Это ещё что?

- Это конечная магия ветра, использующая в качестве основы Ветряную Резку. Это самое мощное заклинание, которое, как известно, мгновенно превращает всю область в пустошь! Сотни лет назад легендарный великий маг Брахам использовал его, чтобы уничтожить Племя Этелей...!

Чрезвычайно возбужденные слова Доктора Мэджика заставили зрителей порядком занервничать. Хаотический Торнадо... Легендарная магия превратила поле битвы в настоящий ад. Количество магов, коих первоначально насчитывалось около восьмидесяти человек, уже сократилось более чем наполовину, а щиты танков превратились в дырявый хлам. Однако гнев Брахама всё ещё не утих.

- Цепная Молния!

Брахам продолжал использовать низкоуровневые заклинания, стирая даже сами воспоминания о своих противниках. Однако все эти заклинания были на шаг впереди самой мощной магии, которая была доступна игрокам.

Естественно, это вызвало перегрузку волшебной машины, но Брахаму было всё равно. Волны молний охватили поле боя. Диапазон их распространения был в четыре раза шире, чем у полевой магии Грида, Штормового Поля Демонической Энергии.

- Избегайте этого! - закричали игроки.

Это было действительно опасно. За исключением одного игрока, все остальные инстинктивно начали разбегаться во всех направлениях. И этот игрок был тем самым императором FPS. Он был одним из пяти чудес, восхваляемых Лим Челхо, учеником Красного Мудреца Уинфреда и владельцем Героической Истории.

Хастер не убегал, а шёл по направлению к волшебной машине. Волны молний били, как цунами, однако вокруг него переливался полупрозрачный оранжевый щит, защищавший сразу от всех атак. Это была та самая Героическая История, которая в течение определенного промежутка времени сводила на «нет» все типы умений и магии. Это была сила одного из семи злых святых, точно такая же, как Божественное Повеление Грида.

Даже легендарная великая магия Брахама была побеждена оранжевым щитом Хастера. Будто нож сквозь масло, он пронзил непрерывные заклинания и достиг магической машины, которая

от перегрузки испускала чёрный дым. Это межнациональное соревнование должно было стать его блестящим дебютом. Хастер использует его как точку опоры, чтобы вернуть себе былую славу. Покорение Короля Демонов стало прекрасной возможностью осуществить то, что планировал Хастер. Если ему удастся нанести серьёзный удар по Королю Демонов, его присутствие укоренится в умах всего мира.

Хастер верил в силу Героической Истории. Он рассчитывал произвести одностороннюю бойню против Короля Демонов на протяжении этих 10 секунд, а затем совершенно невредимым уйти. Однако Героическая История представляла собой силу, которая препятствовала «магии и умениям». Она не блокировала базовые атаки. Это означало, что Хастер был беззащитен против базовых атак Короля Демонов.

Вы получили катастрофический урон!

Вы погибли.

Дебют старой легенды, за которым наблюдал весь мир... закончился всего за пять секунд.

Одновременно с этим находящийся в Соединенных Штатах Хурент громко расхохотался:

– Ты в том же поезде, что и я. Ты не ровня ему. Сосновые гусеницы должны жить, питаясь сосновыми иголками, и не посягать на барский стол.

Как и другие представители Пяти Чудес, Хурент не знал, что его называют одним из Пяти Чудес. Его самооценка была ужасной. Это был дефект, созданный Гридом.

<http://tl.rulate.ru/book/96837/719278>