

Старый дворецкий был чертовски сильным противником. Я пробовал всевозможные атаки, но ни одна из них не смогла по-настоящему попасть в цель. Если искать причину, я бы, скорее всего, обвинял его навыки. А именно, "Глаз разума" и "Провидец клинков". Казалось он предвидел каждую мою атаку - меня читали, как доктора Сьюза.^1

В отличие от дворецкого, который был настоящим мастером своего дела, я был всего лишь еще одним недоучкой. Если бы я мог вернуться в прошлое и спросить себя годичной давности, знаю ли я что-нибудь о боевых искусствах или часто ли участвую я в драках - ответом будет простое "нет". Отсутствие опыта ставило меня в невыгодное положение, несмотря на разницу в наших показателях.

И не то чтобы я был действительно беспомощен. На самом деле, увидев магию Лефи в действии, я разработал заклинание, полностью ориентированное на массовое уничтожение. Все, что мне нужно было сделать, чтобы уничтожить дворецкого, - это использовать его. Но я не мог. Оно было слишком мощным. Его применение привело бы к уничтожению всего стадиона. Счастливое, праздничное событие проходящее в данный момент превратилось бы в трагический "несчастный случай", о котором будут помнить многие поколения. Однако это ни в коем случае не означало, что грубая сила, основанная на магии, была исключена.

Если крупномасштабные заклинания были исключены, тогда мне оставалось только кидать в него более мелкие, пока одно из них не попадет в него. Моя цель была проста. Я должен был создать буквально ад из пуль - настолько плотный шквал, чтобы он не смог устоять на ногах независимо от того, видит ли он каждую мою атаку. Ладно, время действовать!

"Лучше держись, старина, потому что я не собираюсь давать тебе больше шансов на отдых!"

"Я действительно не обижусь, если вы пожалеете мои хрупкие старые кости".

"Хрупкие старые кости, мать твою!"

Я поднялся в воздух прямо над ним и начал направлять свою магическую энергию, чтобы создать десятки и дюжины водяных драконов.

"Вперед! Атакуйте старика и заберите у него те несколько лет, которые ему остались!" - выкрикнул я приказ, показавшийся даже мне слишком злобным, осыпая его снарядами. Драконы, материализовавшиеся поблизости от меня, начали пикировать на него.

Мои атаки были встречены шквалом клинков. Казалось, что их отталкивает буквально барьер из мечей, хотя он владел только одним оружием. Все и вся, что приближалось к нему, разделялось на две части. Но мне было все равно.

"ОРАОРАОРАОРА!" кричал я, как человек, попавший в причудливое приключение, продолжая

атаковать. Каждый уничтоженный дракон был немедленно заменен - я показал ему, что значит играть в настоящий shoot 'em up².

При этом я прекрасно понимал, что нескольких десятков водяных драконов будет недостаточно, чтобы одолеть силу дворецкого. Он прорывался сквозь них с нечеловеческой скоростью и уничтожал их с легкостью. Это было прекрасно. Потому что они были лишь подставой. Я воспользовался тем, что он отвлекся, чтобы создать массивного земляного дракона, идентичного тому, которого я использовал против бандитов.

Мое каменное творение зарычало, когда вступило в бой. Дворецкий попытался прорваться сквозь него так же, как он делал это с водяными драконами, но, к несчастью для него, земляной дракон был совсем другого уровня качества. Даже мана, из которой он состоял, была другой. Хотя я создал его в тандеме с водными драконами, я использовал для этого отдельную часть своего запаса маны. Он все еще мог разрезать ее на куски, но она просто восстанавливалась и продолжала атаковать его, несмотря ни на что.

Он сразу понял, что перехватывающий огонь³ ему не поможет, поэтому вместо него он выбрал маневры уклонения. Он расположился так, что он оказался между земляным и водяными драконами, и использовал его как щит. Черт возьми, а он хорош! Но это еще не конец.

Старик прыгал и кувыркался, чтобы избежать новых и новых волн моих атак.

Только земля под ним взрывалась, когда он делал один неверный шаг. В отличие от всех остальных атак, которые я на него обрушивал, дворецкий не предвидел только что нанесенной ему и из-за этого он не смог увернуться от нее - его тело тут же окуталось огнем и дымом. Атака, которой он был поражен, была одной из многочисленных ловушек, которые я расставил, отвлекая его своим драконьим натиском. Битва с навозным лордом научила меня, что ловушки чрезвычайно полезны, поэтому я научился создавать их с помощью первобытной магии. Конкретная ловушка, на которую наступил дворецкий, была довольно простой. Она активировалась, когда кто-то наступал на нее, и с помощью магии создавала взрыв. Когда она была погребена под землей, куски арены над ней превращались в шрапнель. Короче говоря, это была магическая мина, на которую благотворно повлиял навык владения ловушками. Благодаря этому навыку мина стала не только мощнее, но и сложнее для обнаружения.

Мощность мины была настолько велика, что она разнесла бы нижнюю половину тела любого обычного противника на куски. Однако дворецкий был не совсем обычным. Я никогда не думал, что простой ловушки будет достаточно, чтобы прикончить его. Но, несмотря на это, он предоставил мне прекрасную возможность выиграть матч. Если я хотел покончить с этим, я должен был сделать это здесь и сейчас.

Я заставил всех драконов броситься прямо в центр взрыва и сам сделал то же самое. Я взмахнул крыльями, сориентировался в его направлении и нырнул. Это была игра на всю катушку со ставкой "на все". По крайней мере, так могло произойти, если бы не включился мой навык "обнаружение критической ситуации".

Опасность направлялась в мою сторону, и быстро. Я немедленно среагировал, крутанувшись в воздухе. Лезвие пролетело мимо меня со скоростью лазера через мгновение после того, как я уклонился. Его одежда была разорвана, а тело покрыто сажей. Но это его не остановило. Он прыгнул прямо на меня, как только я вошел в зону досягаемости, и попытался нанести скоростной удар. Проклятье. Ты страшен, парень.

Я зафиксировал позу в воздухе сразу после завершения своего финта и замахнулся Энне. Он успел парировать ее и отбить прямо перед тем, как потерял динамику своего движения и начал падать.

"Тебе не уйти!"

Взмахнув крыльями, я ускорился вниз и погнался за ним с замахом сверху. Он заблокировал и превратил свою защиту в косой удар. Ему удалось пустить кровь, но факт его "сломанной" стойки означал - он не был готов к атаке. Она, в итоге, оказалась не более чем просто царапиной, поэтому я проигнорировал ее и врезался ногой в его торс сверху. Я постарался довести атаку до конца: не отпуская его ногу, я врезался в арену.

Ощущение невероятно сильного удара пронеслось по всему моему телу. Казалось, что земля под нами сотрясается.

Это был сильный удар. Дворецкий, не сумевший защититься, выкашлял полный рот крови. Хотя были нанесены серьезные повреждения, он продолжал сражаться. Он замахнулся своим клинком, но этот удар был гораздо слабее обычного, поэтому я отбил его ногой, которой не доставал до его туловища, и поставил Энне у его шеи.

"Похоже, я выиграл", - сказал я задыхаясь.

"Это точно", - усмехнулся он. "А я, видимо, проиграл. И это при условии того что я намеревался сделать все возможное и добиться противоположного".

Он был ранен так сильно, что из его губ сочилась кровь, но он все равно улыбался. Это была дразнящая улыбка, такую можно увидеть на лице ребенка сразу после невинной шалости.

"И у нас есть наш победитель! Ипсилон взял еще один матч штурмом!".

Зрители, до этого молча наблюдавшие за нашим выступлением, начали радостно реветь, как только ЦМ объявил о моей победе.

Я глубоко выдохнул, убирая с него ногу и водружая свой клинок обратно на плечо. "Тебе, наверное, стоит заглянуть туда, где здесь держат доктора, и побыстрее. Тебе уже много лет, старик. Тебе не стоит так себя нагружать".

"Я полагаю ты прав", - сказал мой оппонент с легким смешком. "Я сделаю так, как вы предложили, и немедленно отправлюсь в лазарет".

Он поднялся с земли и начал поглаживать свою одежду. По его поведению казалось, что он совершенно не пострадал.

"Мне повезло, что ты такой старый". Я натянуто улыбнулся, глядя, как он уходит. Хотя он одолжил плечо у одного из членов медицинской команды, его шаги казались такими же твердыми, как обычно.

Я не убил его, но нанес серьезный ущерб. И, честно говоря, видеть, как он просто отмахнулся от этого, как будто ничего страшного не произошло, было страшно, даже если он просто делал вид, что все в порядке. Как я и говорил. Мне повезло, что он был так стар, как сейчас. Старение его тела было причиной того, что я получил так мало повреждений - вероятно я мог и проиграть, если бы он все еще был на пике своих сил.

Поскольку я не наблюдал за каждым поединком, я не знал точно, насколько искусны участники турнира. Однако мой поединок со старым дворецким, по крайней мере, доказал, что это не просто забавы и игры. Некоторые из участников турнира были на пике своей формы, на вершине своего класса. И это было не единственное, что я вынес из этого опыта. Теперь я понял, почему король демонов так беспокоился о человеческой угрозе.

Им не хватало грубой силы, но у людей была техника. Они передавали свои техники каждому последующему поколению, тем самым совершенствуя их за относительно короткий промежуток времени. Каждая последующая группа людей была сильнее предыдущей. Конечно, не только люди передавали свои боевые искусства. Демоны, полулюди и зверолюди обязательно делали то же самое. Но они жили дольше. Их техники проходили через меньшее количество рук за тот же промежуток времени, а отсутствие итераций приводило к меньшей степени совершенства. Расы с большей продолжительностью жизни развивались не так быстро. И их боевые искусства тоже. Именно поэтому люди, начинавшие как малопримечательная раса, со временем превратились в крупную державу. Характеристики были лишь одним из многих показателей силы. Я должен был обращать внимание не только на цифры, если не хотел, чтобы у меня выбили землю из-под ног.

"Похоже, я многому научился у тебя, старина". Я пробормотал несколько слов благодарности под нос, повернулся спиной к ликующей толпе и направился к выходу.

"Уххх... Я так устал", - простонал я. "Этот старик был безумно быстр".

"Ммм. Он был действительно силен", - согласилась Энне. "Как ваши раны, мастер?"

"Я в порядке. Это всего лишь несколько ран. Я просто вотру в них несколько зелий или что-то в

этом роде чуть позже".

"Ммк."

Мы с Энне направились в комнату ожидания и в то же время болтали.

Однако мы были не единственными, кто там присутствовал. Я понял, что к нам подходят сзади и из-за этого я повернулся, чтобы поприветствовать преследовавших меня людей. И когда я это сделал, то встретил знакомые лица.

"О, привет, девочки, как дела?" Я поприветствовал Лейлу и агента МакХудфейс, наклонив голову и говоря вопросительным тоном.

Халория тут же огляделась вокруг нас, чтобы убедиться, что никого нет, а затем наклонилась и прошептала мне на ухо.

"Лейла сказала, что ты получил важное сообщение. Красная сфера переписки светится. Произошла чрезвычайная ситуация".

Подожди. Что?

/*Примечание переводчика*/

1 - Доктор Сьюз - американский детский писатель. Подробнее на вики:
https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%94%D0%BE%D0%BA%D1%82%D0%BE%D1%80_%D0%A1%D1%8C%D1%8E%D0%B7

2 - Shoot 'em up (с англ. — «перестреляй их всех»), также shmup и STG — подвид компьютерных игр в жанре шутер. В этих играх игровой персонаж продвигается вперёд автоматически и часто представляет собой летающее транспортное средство типа воздушного судна или космического аппарата, которое расстреливает множество врагов, одновременно уворачиваясь от препятствий.

Подробнее на вики:

https://ru.wikipedia.org/wiki/Shoot_%E2%80%99em_up

3 - отсылка к одной из механик игры Valkyria Chronicles. Подробнее на англоязычной вики, посвященной игре:

https://valkyria.fandom.com/wiki/Interception_fire#:~:text=Interception%20Fire%20is%20a%20mec

hanic,occupy%20on%20an%20opponent's%20turn.

<http://tl.rulate.ru/book/10427/1721396>