

Для экспертов реальные сражения - лучший способ проверить свои навыки. Даже если навык может казаться невероятным и высокоуровневым, если он не может доказать свою ценность в реальном сражении, то он бесполезен.

Последняя битва с армией нежити Розмари (Карлохин) была, пожалуй, самой напряженной с момента моего возрождения. Что касается меня, то это была идеальная возможность проверить свои способности и определить дальнейшие пути развития.

Было довольно много проблем, которые выявились в ходе сражения. Среди них наиболее очевидные - слишком большое количество силовых систем, отсутствие решающего убийного приема, а силы и техники, которые я использовал против каждого врага, были немного хаотичны.

Культивирование как магии, так и боевых искусств часто является исключительным правом долгоживущих видов. Это происходит не только потому, что у них много времени, которое они могут потратить впустую, что позволяет им подняться на вершину как с помощью магии, так и боевых искусств. И не только из-за их расового таланта и статистики, которые позволяют им достичь вершины, недостижимой для короткоживущих видов. Суть в том, что они унаследовали тайное искусство, позволяющее им накладывать эффекты магии на боевые искусства.

Nightfall Blade и Jade Stab - страшные навыки владения мечом высшего уровня в племени эльфов. Эти воины облачаются в легкие кожаные доспехи и размахивают своими волшебными мечами. Они выбирают наиболее подходящие им баффы и зачаровывают свои клинки. Годы и годы тренировок гарантируют, что их боевое искусство не уступит ни одному противнику, а волшебный меч, который они прячут в рукаве, часто оказывается смертельным для их врагов.

Они умеют зачаровывать волшебный меч против своих врагов. Если они заранее подготовились, то внешне грубый и дикий, но осторожный и умный Nightfall Blade - это машина для уничтожения на поле боя, способная в одиночку противостоять сотне врагов.

С другой стороны, Нефритовое жало специализируется на всех видах сокрытия, таких как удаление своего присутствия и магия антиобнаружения. Столкнувшись с ними в войне, вы должны быть готовы к странной ситуации, когда ваши враги исчезают несколько раз. Разумеется, для этого необходимо сначала пережить их смертельное убийство. Они - ассасины высшего класса, бич всех магов.

Мечники Испорченной Крови из Клана Крови и Воины в золотых доспехах - запрещенные существа, охотники на демонов. С другой стороны, танцоры с проклятыми копьями Чернокрылых - часто встречающиеся войска, пользующиеся дурной репутацией. Рыцари смерти, внушающие страх всем живым существам, могут считаться классическими войсками, преимущество которых в том, что они владеют как магией, так и боевыми искусствами.

В отличие от высокоуровневых войск людей, которые зависят от снаряжения и верховой езды, это особое наследство часто возникает в виде повышения по службе. Их уникальные методы борьбы и тренировок - это кристаллизация бесчисленных эонов долгоживущего вида. У чужака практически нет шансов унаследовать их наследие.

Их численность невелика, но их появление на поле боя - кошмар для их врагов.

Конечно, люди приложили немало усилий в этом направлении. Рыцари-маги золотого ранга были результатом их усилий. Однако в действительности они славились как бесполезная профессия. Не говоря уже о том, что она предъявляет высокие требования к талантам, для того чтобы творить магию, рыцари не могут экипировать тяжелые доспехи. Таким образом, как

бойцы ближнего боя, они были слабее воинов и святых рыцарей того же ранга. Единственная магия, которую они могли произвести, это - Огненный Шар.

Именно так, Рыцарь Магии был наиболее искусен в использовании 3-х круговой Магии Огня, Огненного Шара. Возможно, в сражениях низкого уровня и были результаты. Однако, в битвах между Золотыми Рангами, кто бы боялся магии 3 круга?

Сторонники Рыцаря-мага когда-то утверждали теорию "Пять огненных шаров, наложенных друг на друга в определенном месте, могут уничтожить все, и нам не нужна никакая другая магия", и маги огня поддержали их. В результате родился странный "Божественный культ пяти огненных шаров".

В конечном счете, их главными недостатками было то, что их магия и боевые искусства не дополняли друг друга, и у них не было четкой роли в бою.

На мой взгляд, основная причина провала Рыцарей Магов (Даже когда число тех, кто успешно продвинулся и стал Рыцарем Магов, не превышало 10 человек, Божественный Культ Пяти Огненных Шаров все еще отказывался признать провал), заключается в том, что их внимание было разделено между двумя совершенно разными областями. Они пытались стать одновременно искусными в ближнем бою и дальнем, и в результате оказались неспособны ни к тому, ни к другому.

Что касается причины, по которой другие расы смогли успешно продвинуться вперед, то это связано с их четкой целью и специализацией, которой они хотят заниматься. После этого они использовали как боевые искусства, так и магию для достижения своей специализации. Если навык не способствует достижению цели, даже если он окажется полезным, они предпочитали не тратить на него время.

Результатом этого является тот очевидный факт, что те, кто успешно тренируется в этих двух областях, являются либо сильными бойцами ближнего боя, либо сильными войсками дальнего боя. Они не стремились стать такими же, как рыцари-маги, способными сокрушать воинов в ближнем бою и поражать магов огненными шарами в дальнем бою. В конце концов, рыцарей-магов сокрушили бы только их слабости.

Чтобы специализироваться, человек должен поставить свою "специализацию" в основу всего, чтобы осознать свою роль и положение. Затем, используя свои сильные стороны, компенсировать свои слабости и сделать так, чтобы их сильные стороны усилили мощь их "специализации". Это общая теория для воинов с множественными способностями.

В таком случае, для такого тела, как мое, которое содержит четыре вида способностей, если бы я попытался создать универсального Воина, то в итоге получился бы такой же бесполезный рыцарь-маг.

"На чем мне специализироваться? Как я могу использовать свои другие способности, чтобы распространить свою специализацию и дополнить свои слабости?"

С тех пор как я возродился, я думал над этим вопросом. И вот я нашел ответ.

"Если тебе нужно выбрать профессию, то Рыцарь Смерти, владеющий искусством души, определенно подходит тебе больше всего. Если твой талант к Святому Свету равен десяти баллам, то для некромантии это будет двадцать баллов, а для фехтования - сорок. Только

благодаря некромантии и фехтованию ты, несомненно, сможешь достичь вершины Рыцарей Смерти. Разве ты не видел, как самый сильный Рыцарь Смерти, Львиное Сердце, был готов стать твоим вечным младшим братом? В конце концов, твои достижения на поприще Рыцаря Смерти превосшли всех твоих предшественников, и, вероятно, в будущем не появится никого, способного превзойти тебя."

"Пуи! Я Святой Рыцарь. Не говоря уже о том, что я могу использовать магию льда..."

"Кашель! Никогда никому не говори, что твоей магии льда обучил я, я не могу позволить себе такую репутацию. Если твой талант к Святому Свету составляет десять пунктов, то твой талант в Магии Льда составляет максимум 0,1 пункта! В те времена, должно быть, моя голова попала в какой-то дверной проем, чтобы я принял тебя в качестве своего ученика и обучил тебя Магии Льда. Позвольте спросить, с тех пор как вы постигли сущность льда, вы выучили какое-нибудь новое заклинание Магии Льда?"

Конечно... нет! Если бы у меня было время, я мог бы тренироваться в фехтовании и изучать создание нежити. Несмотря ни на что, это было бы лучше, чем тратить время на эту безнадежную Магию Льда.

Как и ожидалось, мой прямолинейный ответ заставил разъяренную кошку подлететь и укусить меня.

Харлойс все еще неплохой учитель. Несмотря на то, что ученики, которых она учила, в основном предатели и извращенцы, ее способность подстраивать учебный план под своих учеников по-прежнему на высшем уровне.

Признаться, основная причина увеличения числа эксцентриков среди учеников, которых она обучала, отчасти связана с этим продвинутым образованием личности.

Кашель, я должен прекратить говорить. Иначе этот проклятый кот применит неортодоксальные методы, чтобы отомстить. Ужасное ощущение - просыпаться утром с молоком, вылитым на меня. Кроме того, в прошлый раз, когда к моей руке приклеилась бумажка с белой жидкостью, мне пришлось потратить целое утро на объяснение ситуации Рейну.

Однако, если говорить о талантах, то проклятый кот уже раскрыл мои самые большие способности - мастерство фехтования.

Подобно тому, как Адам однажды высмеял меня, когда другие Святые Рыцари были сосредоточены на танковании и использовали свои Божественные Искусства для усиления защиты и поддержки, становясь лидером в команде, я был наиболее искусен в наступательном фехтовании. После многочисленных реинкарнаций я даже превзошел большинство Святых Меча, которые гордились своим мастерством владения мечом. Без сомнения, это было похоже на ироничную шутку, от которой другие потеряли дар речи, а Адам, которого превозносили за его мастерство меча, был удручен.

"Святой Меч, который не может победить Святого Рыцаря в области фехтования? Не говоря уже о том, что он один из лучших в мире по владению мечом? Что это за шутка!"

Пока он рос, я тоже рос вместе с ним. В конце концов, я все равно стал бы выше его. Возможно, самым большим сожалением Адама во время его пребывания в Подземном мире была его неспособность победить меня с помощью фехтования в самом конце.

Однако этого следовало ожидать. Не говоря уже о том, что у меня неплохой талант владения мечом, фехтование - само по себе искусство. Когда основы доведены до уровня искусства, оно становится формой понимания мира и жизни. Эти вещи могут быть смыты течением реинкарнации, но собрать их снова - задача несложная.

В определенном смысле меня можно считать настоящим бессмертным и долгожителем.

В то время как другие долгоживущие виды растрачивают свое время, чтобы насладиться 200-летним детством, я, как и другие короткоживущие виды, считал время драгоценным, как жизнь. Я проводил день за днем в раздумьях, чтобы чего-то добиться. На сегодняшний день количество битв и переживаний, через которые я прошел, вероятно, превышает опыт десяти Героических Духов вместе взятых. Когда все эти навыки и постижения улеглись, мастерство меча и глубина, накопленные мной за три жизни, наконец-то стали более качественными. Я не верю, что какой-либо Святой Меча может сделать то же самое, что и я.

С моей точки зрения, Святые Меча Зверолоудей слишком жестоки и лишены сентиментальности. Святые меча эльфов, стремясь к высшему искусству, пренебрегли истинной формой фехтования как жестокого орудия убийства. Если соединить этих двух людей вместе с их умением владеть мечом, возможно, получится действительно могущественный Святой Меча.

А как насчет гномьих Святых Меча и человеческих Святых Меча? Эти гномы действительно осмеливаются называть себя Святыми Меча, нанося удары коленом, перекатывая лезвие и раскалывая горы? Человеческие Святые Меча - это еще большая шутка. Семьдесят процентов из них обладают одинаковыми способностями, не говоря уже о том, что большинство из них даже не могут вырабатывать ци меча без своего снаряжения. Я бы обычно считал их шутками.

В таком случае, путь моего развития ясен. Я буду специализироваться на фехтовании в ближнем бою, а остальные мои способности будут служить мне поддержкой.

В поединке между экспертами, стоящими на вершине, чистое фехтование станет узким местом. Не говоря уже о тех, кто невосприимчив к физическим атакам, великие демоны и гигантские драконы обладают огромными телами с надежной защитой. Справиться с ними с помощью "маленьких зубочисток" Святых Мечей слишком сложно. В противном случае, нам не пришлось бы идти на все трудности ради Наследия Феникса Адама, чтобы он мог использовать пламя Феникса в дополнение к своему мастерству фехтования.

Когда я решил стать бойцом ближнего боя, в основе которого лежит мастерство владения мечом, а остальные способности используются как дополнение, дорога передо мной расширилась.

"Секретный меч: Стремительный меч текущей воды"

Ледяная магия собирается на ледяном мече. Под волей моего меча, изображающего текущую реку, лед образует прекрасную ледяную реку, похожую на ту, что у меня на родине. Таким образом, я изменил его название.

"Ледяной секретный меч: Мгновенный ледник!".

Прозрачный и чистый ледяной меч так же прекрасен, как меч, выкованный из драгоценных камней. Вдоль траектории движения меча, напоминающего текущую реку, ци меча и замороженный воздух, которые были выпущены, образуют красивую ледяную реку в воздухе.

Когда реальность и иллюзия накладываются друг на друга, поверхность воды и морские жители передо мной превращаются в часть ледяной реки.

В момент замерзания самодовольные офицеры-наги все еще высокомерно командовали рыбами и морскими зверями. Армия заряжающих Рыболодей превратилась в прекрасные ледяные скульптуры, а летающие рыбы и волны застыли. Перед лицом Мгновенного Ледника никто из живых не мог реагировать. Их сознание все еще оставалось в момент замерзания.

Под усилением Магии Льда, Секретное Искусство, которое использовалось для отвлечения внимания врага, превратилось в мощный навык АОЕ. Насколько хватало глаз, бесчисленные враги, растянувшиеся на тридцать метров впереди меня, были полностью очищены. С другой стороны, замерзшая речная вода стала для меня лучшей взлетной полосой.

"Хм?"

Впервые сочетая навыки меча с магией льда, я создал силу $1+1>3$, и даже я удивлен. Ведь когда я тестировал его в частном порядке, он не обладал такой мощью.

"Хех, это я! Если мы соревнуемся в умении контролировать Магию Льда, то даже Белые Драконы нам не соперники!"

голос Айрин доносится снизу. Осознание поражает меня.

Как Фригидный Кошмар, стоящий на самой вершине существ льда и снега, Сила Льда и Снега, которую она создает, в несколько десятков раз превосходит то, чем я обладаю как Бронзовый ранг. Кроме того, ее контроль над Магией Льда не так ужасен, как мой. Когда я выполнял свою технику, она не отлынивала от работы. Она помогала мне регулировать и манипулировать Элементом Льда, чтобы дополнить мой Секретный Меч. Это как двухъядерный процессор, который работает одновременно, увеличивая мощь навыка в несколько раз.

Ладно, я знаю, что некоторые люди возразят, что такое сравнение не подходит в этом мире магии, и что если Айрин - самый передовой процессор, то меня, вероятно, можно считать лишь устаревшим i386. Смиритесь с этим, это всего лишь импровизированная аналогия.

В этот момент я понял, что снова недооценил полезность внешних инструментов. Мой талант в Магии Льда жалок, но если я брошу этот сектор Эребелле, чтобы она за меня рассчиталась, разве я не смогу прекрасно восполнить этот недостаток? Точно так же, если я передам Силу Смерти, Силу Закона и Силу Святого Света другим магическим питомцам для усиления, создав таким образом еще несколько процессоров, моя боевая мощь может возрасти в геометрической прогрессии.

"Харлойс!"

Хорошо, в этот момент я решительно вызвал "Всезнающего" Харлойса. Однако, нынешняя Харлойс сохранила только свои знания и навыки, она не обладает достаточной силой и подходящим телом, чтобы дополнить атрибуты, поэтому она не может выполнить мои требования.

"37-й патч Харлойс (касающийся изменения цвета ее четырех конечностей), 38-й патч Харлойс (пересмотр ее трех измерений) должны быть выполнены как можно скорее". Точно, есть еще Супер Мяурио! Хм, я все еще могу добавить еще несколько правок вместе с ней. Будет интересно посмотреть, как она вырастет, когда съест гриб, и как будет метать огненные шары,

когда съест цветок. Хе-хе!"

Однако сейчас не тот момент, чтобы мои мысли блуждали.

Я не слишком далеко от места назначения. Одиночная атака - это захватывающее зрелище, но в то же время я подвергаю себя опасности со стороны всего поля боя. Если их лидеры не дураки, они, конечно, пошлют элиту, чтобы сдержать меня.

Как я и ожидал, сразу после того, как я миновал этот угол улицы, передо мной внезапно появились два морских гиганта.

Огромные морские гиганты высотой с городские стены. Даже в семействе гигантов они могут считаться высокими. Орудуя ржавыми якорями с необычайной силой, взрослые морские гиганты обладают силой не ниже золотого ранга. В воде, когда в дело вступает их способность вызывать цунами, даже гигантские драконы не осмеливаются тягаться с ними физически.

Их главное хобби, помимо дуэлей с морскими драконами, - топить корабли. Кораблей, павших от их рук, бесчисленное множество. Однако причина их нападений до смешного проста. Поскольку под водой невозможно разжечь печь для кузнечного дела, трудно получить металлическое оружие. Чтобы получить хорошее оружие, морские гиганты положили глаз на гигантские якоря огромных кораблей. В то же время они могли получить дополнительную пищу, состоящую из моряков.

Когда об этом стало известно другим расам, они решили просто принести гигантский боевой якорь в качестве оплаты за дорогу. Однако обрадованные Морские Гиганты сначала приняли взятку, затем разобрали свой якорь как запасной, после чего принялись за дополнительную закуску.

"Причина, по которой мы не держим обещаний? Ха, мелочь, ты общаешься с амбалами и водорослями? Нет, мы тоже".

Именно такой урок получил один "умный" мореплаватель после того, как попытался подкупить морских великанов гигантским якорем за безопасный проход.

С толстокожими гигантами нелегко иметь дело. Не говоря уже о том, что Сыны Моря, Морские Гиганты, являются гигантами среди гигантов. Два Гиганта стоят друг подле друга, загораживая своими гигантскими фигурами всю улицу.

Когда они топают ногами, возникает яростная волна. Если бы кто-то попал под эти волны, то его тело точно было бы раздавлено.

На улице позади них Церковь Закона сияла лучезарным Светом Бога. Бесчисленные трупы Морских Людей висели на бесформенных виселицах. Как Церковь истинного Бога, находящаяся под юрисдикцией Бога, пока не падет весь город, Церковь не падет. Если они, накопившие грехи войны и геноцида, вступают в Церковь Бога Закона, следует ли говорить, что они отсталые или бессердечные?

По правилам Войны Богов, когда этот город окончательно перейдет в другие руки, идол, вероятно, будет опорочен.

Однако сейчас мне было не до того, чтобы беспокоиться о своем идоле. Гиганты уже были передо мной.

"Маленькое насекомое, не двигайся! Пусть Рабах растопчет тебя до смерти!"

"Рыцарь? Еще одна железная банка. Байнс не любит банки. Застревают в зубах!"

Препятствие означало бы мою гибель. Однако у меня уже не было других альтернатив.

"Раз нет другой дороги... Встретившись на узкой тропе, храбрый выйдет победителем!"

Копье ледяного дракона энергично вращается рядом со мной. В то же время Айрин набирает скорость. Я выхватываю меч из воды, создавая огромные водяные потоки.

"Бессмысленные трюки бесполезного насекомого! Кричи жалобно для Рабаха! Рабах обожает смотреть на последнее представление маленького насекомого!"

Морские гиганты гораздо проворнее в море, чем на суше. Рабах легко хватается, и перед ним возникает стена волн, чтобы блокировать мой заряд.

Вслед за этим, в тот момент, когда наконечник копья едва пробивает стену, гигант уже схватился за наконечник быстро вращающегося драконьего копья. И хотя вращающееся копьё разрезало его левую руку, массивный якорь на его правой руке тут же обрушивается на то место, где находится рыцарь.

"Уже готово? Как скучно!"

"Бум!"

Якорь весом в несколько тонн рушится вниз, отчего летят щебень и снежинки. Вся улица содрогается.

"Йи?"

Где маленький насекомый?"

Когда гиганты поняли, что их цель пропала, было уже слишком поздно. Спрятавшись в созданной мной водной стихии, я бросил драконье копьё и вот я уже рядом с гигантами.

"Секретный меч: Буря клинков!"

Когда я начал вращаться, парящая Снежная женщина-лоли усилила мой навык, создав вихрь из снега и льда.

□Секретный Меч, Буря Лезвий: Используя этот навык, вы превратитесь в быстро вращающийся шторм клинков. Вращающиеся мечи и ци меча нанесут серьезный урон всем вражеским сухопутным войскам в округе.□

Вначале это была обычная Буря клинков. Однако, когда Сила Льда и Снега на обоих клинках начала просачиваться наружу, весь мир начал покрываться снегом.

Под воздействием снега и льда, проникающих в бесформенную ци меча, они превратились в ледяные лезвия и ледяные шипы, что резко увеличило мощь Бури клинков.

Однако это было только начало. То, что оказалось бы еще более смертоносным, стало неожиданным сюрпризом.

В этот момент в вихрь втягивается непрерывный поток воды. Затем под быстрым вращением вихря льды образуют кубики льда и ледяные векторы, которые затем с силой выбрасываются наружу. Каким-то образом я стал вершиной, которая непрерывно выбрасывает ледяные стрелы.

Под полной поддержкой Айрин, которая в воздухе принимает форму Снежной Женщины, каждый выброшенный ледяной клинок обладает силой ледяной стрелы, выброшенной магом Серебряного Льда со всей его мощью. По отдельности они, может быть, и не сильны. Но когда их количество становится достаточным, чтобы скрыть зрение каждого, Буря Лезвий уже превращается из АОЕ Легендарного Секретного Меча в Святой Магический Секретный Меч с поразительной разрушительной мощью.

Ледяной вихрь продолжает неистово вращаться. Будь то здания, тонкий лед, фонарные столбы или что бы это ни было, они в одно мгновение превратились в осколки.

К тому времени, когда я останавливаюсь от головокружения, в моем окружении не остается ничего.

Два несравненно могучих морских гиганта превратились в осиные гнезда; тысячи ледяных стрел впились в их плоть. Морской великан, стоявший дальше, еще едва жив. Однако в голову морского гиганта, стоявшего ближе, вонзилось бесчисленное множество ледяных стрел. Очевидно, что он не может быть живым.

Когда гиганты с большим грохотом упали на землю, а я слабо задышался на земле, Кроуз уже подрос.

"Отлично, вы целы и невредимы, мой господин! Теперь все в хаосе, что нам делать?!"

Скрежеща зубами, я с трудом поднялся на ноги. В данный момент каждая промедленная секунда означала большую опасность.

"Соберите всех, заберите весь наш багаж и пайки. Давайте выйдем себе дорогу!"

По воле моего меча, изображающего текущую реку, лед образует прекрасную ледяную реку, похожую на ту, что у меня на родине. Таким образом, я изменил ее название.

TL: Немного трудно объяснить, но это похоже на образ. Образ в его голове - текущая река, поэтому его меч тоже принимает такую форму.

<http://tl.rulate.ru/book/68805/2140949>