

Удары Монтры были настолько быстрыми, что казалось, будто наконечник копья раскололся на двенадцать частей. Его искусство владения копьем было изящным, непрерывным и совершенным, словно прекрасный рисунок. Он стал единым с природой и не тратил энергию впустую.

Сайлу пришлось на секунду остановиться, и затем приблизился на расстояние, до которого могло дотянуться копье. Его двенадцать остаточных образов вернулись в одно тело. Он отставил левую ногу назад, начав вращать силу вокруг запястий. Юноша медленно размахнулся, как будто пытался охватить всё небо, загоня луну в свои ладони.

- Разве это не Шесть Хватающих Луну Когтей старейшины Санона? - Выпалил один из членов ассоциации.

- Но его поступь - это движения Двенадцати Путешествующих По Небесам Шагов. Я видел, как старейшина Вишен показывал его.

Пайюань кивнул. - А его наступление, безусловно, принадлежит к Девяти Плавающим Солнце Кулакам.

Путешествие по Небесам, Захват Луны, Плавление Солнца. Каждое искусство было исключительным глубоким искусством и принадлежало трем старейшинам, широко известным в боевом мире. Сайл намеренно демонстрировал их прямо перед членами ассоциации. Его намерение было ясным: ослабить уровень доверия к Монтре как к преемнику, показав им, что трое старейшин благоволят ему больше.

Это был слишком простой план. Монтра не мог не догадаться о намерениях юноши. Однако это настолько простой план, что он не имел недостатков. Сайл использовал простоту и подавил сложность, мягко посеяв семена сомнения в умах людей Ассоциации. Как только семена прорастут и вырастут, Монтру окружают люди, готовые нанести ему удар в спину.

Но он сразу же решил этот вопрос. Монтра протянул вперед руку и небрежно произнес, но все смогли услышать его слова.

- Простое подражание движениям Кавина и Сангдао не означает, что ты можешь использовать их так же хорошо, как законные владельцы, Сайл.

Искусство Копья Царства Божьего — Пронзающее Копьё Шемао.

И копье, и слова были острыми, и справиться с ними было трудно. Сайлу вспомнилась ситуация в городе Греа, когда Кросс опроверг ложные слухи. В такой ситуации попытка быть рациональным не только неэффективна, но и звучит как оправдание. Монтра использовал тот же метод, что и Кросс, добавив больше слухов в поток неподтвержденной информации.

Среди членов ассоциации известен жесткий, холодный факт, что предполагалось, что существует только один преемник Шести Хватающих Луну Когтей, и этим человеком был Кавин. То же самое можно было сказать и о Двенадцати Путешествующих По Небесам Шагов Сангдао, потому что она законная преемница. Не было никакого способа доказать, что Санон или Вишен лично передали свое искусство Сайлу.

На самом деле, поучиться у Санона было легко всем, а не только Сайлу. За исключением Шести Хватающих Луну когтей, которые он передал только Кавину, Санон - в отличие от других мастеров додзе - не возражал против обучения другим глубоким искусствам. Библиотека в Додзе Небесного Дракона всегда радушно принимала посетителей. Санон даже зашел так далеко, что предлагал подходящие искусства тому, кто просил руководства, ничего не скрывая. Собственно говоря, именно по этой причине люди в боевом мире смотрели на него негативно. Они считали его не достойным звания глубокого практика уровня мастер.

Атрибут Воды — Колесо Морской Звезды.

Облачное Ци Пяти Атрибутов являлось личным глубоким искусством Сайла, поэтому он был чрезвычайно опытен в его использовании. После того, как он овладел частью Облака и частью Пламени Ци Пылающего Облака, и его воображение, и его сила улучшились, это привело к увеличению количества применений.

Его сила завращалась по часовой стрелке вокруг правого запястья, и против часовой стрелки - вокруг левого. Оба потока разделились на два течения. Каждый из них поддерживал, притягивал и вел друг друга с помощью техники парирования Шести Когтей. Копье Монтры отвел в сторону поток силы, из-за чего он промахнулся мимо Сайла.

Движения рук юноши могли показаться медленными, но его удар был мгновенным.

Двойные Подавляющие Атрибуты — Металл Раскалывает Дерево, Стремительный Удар.

Быстрый удар Сайла ударил по рукояти копья, посылая разрушительную силу через нее в руку, держащую копье. Складки кожи между пальцами Монтры лопнули и начали кровоточить. Однако вскоре раны были перенесены на спину Перевернутой Святой Чешуей. Они были спрятаны под его одеждой, так что только Сайл смог чувствовать, что Монтра был ранен его нападением. Для всех остальных, однако, его атака только что показалась совершенно неэффективной.

Искусство Копья Царства Божьего — Притягивание Гэ Болга.

Монтра резко потянул свое магическое копьё. Великая сила, сопровождавшая это движение, потащила Сайла вперед. Когда расстояние между ними сократилось, Монтра слегка повернулся и взмахнул копьём в сторону.

Искусство Копья Царства Божьего, Комбо — Размахивающееся Копье Сатталоха & Сотрясающее Копье - Гунгнир.

Копье отсекло три пальца Сайла с его левой руки. Даже рукоять копья обладала неистовой силой и инерцией. Юноша вызвал иллюминус, чтобы заблокировать его, и разрушительная сила мгновенно исчезла.

Сайл наконец понял, почему и Джошуа, и Король Слизи сказали ему, что ему нужно мощное оружие, и только тогда он сможет сражаться на равных против Монтры. Без хорошего оружия с высокой силой атаки Монтра просто мог перенести полученный урон, в не жизненно важные места, используя Перевернутую Святую Чешую, и с легкостью продолжать атаковать. Например, если бы порезы между пальцами Монтры не были перенесены, его хватка на копьё ослабла бы, и он в конечном итоге не смог бы нанести такой агрессивный удар.

Во время практики мы можем направить всё своё внимание и усилия на показ лучших наших способностей. Однако в реальных битвах нам приходится приспосабливаться к непредсказуемым ситуациям. Быстрый ум и гибкость необходимы, чтобы полностью раскрыть свой потенциал.

Искусство Копья Царства Божьего являлось наступательным искусством, которое, к тому же, отказывалось от защиты. Монтра непрерывно повторял свои боевые движения в соответствии с основным учением Додзе Небесного Дракона, используя магию Небесного Дракона для поддержания своей пиковой формы. Он сосредоточился на агрессии, позволяя магии избавляться от атак своего противника. Пока Сайл не сможет вытащить Монтру из этого идеального круга, тот будет практически непобедим.

К счастью, у Сайла был Иллюминус, так что он мог также аннулировать мощные атаки

Монтры. Раскалывающее Небо Магическое Копье Дракона еще один читерский фактор, который сделал Монтру непобедимым. Любая атака этого магического копья становилась смертельной. Неспособность справиться с ним хотя бы раз была равносильна полному поражению. Чтобы у Сайла появился шанс победить Монтру, он должен суметь справиться и с копьем, и со щитом.

Копье символизировало Раскалывающее Небо Магическое Копье Дракона, а щит символизировал Магию Небесного Дракона Инферни.

Их силы давили друг на друга, поэтому они уже не могли двигаться так свободно. Монтра взглянул на Иллюминус и произнес название навыка, которого Сайл совсем не ожидал.

- Душа Дракона.

Гладкая белая рука вышла из груди Монтры вместе со стеклянным мечом, подобный которому когда-то оставил рану на теле юноши. Он мгновенно полетел к груди Сайла.

Стиснув зубы, парень начал волноваться. Он не мог использовать Бесформенного Солдата прямо сейчас, поэтому легко будет тяжело ранен атакой такой силы.

Двойные Порождающие Атрибуты — Огонь Создает Землю, Сверхновая.

Тело юноши произвело круговой взрыв, центром которого был он сам. Этот ход всегда срабатывал во время опасности. Однако Сайл не был уверен в его эффективности против Монтры, который обладал Магией Небесного Дракона. Поэтому он решил добавить больше слоев к своей атаке.

Он сжал массу элемента земли в черные шары гравитации. В прошлом ему удавалось материализовать только один, но теперь он был способен создать десять одновременно.

Атрибут Земли — Сокрушающая Гравитация & Бесформенный Воинственный Бог —
Покоряющая Сабля.

Его правую руку заменил Иллюминус, так что ему не нужно было бояться отдачи. Юноша вытянул ауру клинка из своих пальцев, послал гравитационные шары в сторону Монтры, а затем ударил по ним, вызвав серию взрывов.

Крыша покрылась дымом и пылью. Из-за того, что Монтра обладала Дыханием Великого Божества, Сайл никак не мог обнаружить его поток энергии. Он не мог определить состояние противника после нападения, поэтому сделал несколько шагов назад. Парень сосредоточил циркуляцию ци на левой руке и медленно отращивал отрубленные пальцы.

Битва шла напряженно, но крыша, на которой всё произошло, была довольно высокой, поэтому и ветер был сильным. Он выдул дым в считанные секунды, как будто сама природа не хотела пропустить следующую сцену. Монтра молча стоял на том же месте. Рядом с ним стояла Инферни в человеческом обличье, накладывая на Монтру исцеляющие заклинания и баффы.

Один лишь Монтра уже представлял угрозу. Однако он также обладал Душой Дракона, которая могла вызвать клон Инферни на помощь.

Сайл перестал упрямыться. Он уже не тот неопытный и наивный боец, каким был раньше. Монтра всегда мог придумать контрмеры, но и Сайл теперь способен на то же самое.

Тем не менее, в отличие того, когда Одинокый Волк, Зеро или другие помогли ему бежать, сейчас Сайлу приходилось полагаться только на себя.

Но Монтра же был глубоко погружен в свои мысли. Он открыл системное окно и ввел несколько слов через виртуальную клавиатуру. Его палец остановился над кнопкой отправки, когда он посмотрел на Сайлу.

- С Иллюминусом и правда хлопотно справляться. Пока он у тебя есть, ты всегда можешь свести на нет мои атаки, и наша борьба никогда не закончится. Ради победы мне придется сначала его демонтировать.

- Демонтировать? Иллюминус? - Сайл засомневался. Он слышал, что Монтра знал о слабости Иллюминуса. Однако сам юноша не узнал ни одну, даже изучая его долгое время.

- Ты думаешь, что он непобедим, да? Что он неразрушим. Однако слабость Иллюминуса на самом деле настолько очевидна, что ты ее просто не замечаешь.

Сайл посмотрел на Иллюминус. Он задумался, но, как обычно, не заметил ничего. И раз уж он ничего не мог с этим поделать, то спокойно ждал, когда Монтра откроет ему ответ.

- Но ты же мне сейчас расскажешь, да?

Монтра щелкнул и развернул экран, чтобы Сайл увидел то, что было на нем. Несмотря на расстояние, парень мог усилить свое зрение с помощью ци и ясно увидеть написанное. Судя по всему, это была главная страница одного из форумов игры. Похоже, Монтра собирался начать новое обсуждение. Его название было "Части Запечатанного", а содержание: "метод приобретения специальных предметов S-класса заключается в установлении максимального

уровня боли при создании аватара."

- Ну и что с того? - спросил Сайл. Он не понимал, каким образом способ получения имел какое-то отношение к слабости Иллюминуса.

- Слабость Иллюминуса не связана с самим Иллюминусом, Сайл. Его неисправность кроется в системе. Именно по этой причине геймеры склонны держать секреты при себе. Слабость заключается именно в том, что это секретный предмет.

Монтра нажал кнопку "Отправить". Учитывая его репутацию, потребовалось совсем немного времени, и люди уже прочитали обсуждение. Как только первый посетитель вступил в дискуссию, в голове Сайла сразу же зазвенел звук системы.

Один из владельцев, который приобрел части Запечатанного таким же образом, как и вы, сообщил секретный метод их приобретения другим игрокам. В результате все части Запечатанного, полученные таким способом, конфискуются.

Вы потеряли навык предмета: Щит Иллюминуса.

Вы потеряли навык предмета: Броня Иллюминуса.

Вы потеряли навык предмета: Свет Иллюминуса.

Домен Света - это навык, который вы получили в другом квесте, поэтому он не будет конфискован.

Все навыки, созданные Иллюминусом, удаляются... Обработка... Поскольку все восемь навыков, порожденных Иллюминусом, внедрены в ваше тело, система дает вам преимущество в их сохранении. Они не будут конфискованы.

В конце оповещения системы правая рука Сайла снова превратилась в обычную, как и левая рука Монтры.

Сайл вспомнил, как однажды вместе с Одиноким Волком он получил карту из серии "Семь Смертных Грехов". Если память не подводила его, это был еще один пример общей тайны. Если один из них расскажет кому-нибудь о том, как получить задание или как его выполнить, их карты будут конфискованы.

Игроки обычно лелеяли такой секрет, боясь потерять важные предметы. Но Монтра мог полностью проигнорировать потерю Никсрота. Он уже извлек из него максимум пользы. На самом деле рука уже сломалась из-за одного из камней катастрофы. Ему было легко отказаться от него ради того, чтобы лишить противника Иллюминуса.

Монтра планировал на время отбросить Никсрот. Вот почему он не заботился о том, что она сломана, ведь Никсрот отличался от Иллюминуса. Достигнув финальной стадии, Никсрот предоставлял владельцу право изучать древнюю магию, но не саму магию. И система конфисковала у Монтры его "право изучать магию", а не магию, которую он уже изучил.

Монтра решил выбросить Никсрот в тот момент, когда он ничего не терял. С другой стороны, Сайл пострадал от потери своего единственного предмета, который был идеальным противовесом для Раскалывающего Небо Магического Копья Дракона.

Говорят, что есть два способа одержать победу над противником. Один - усиливать себя, а другой - ослаблять противника.

Монтра предпочел сделать и то, и другое.

Сайл был потрясен и удивлен потерей предмета, который был с ним с самого первого дня игры. Но в любом случае, оплакивание не вернет его.

Его правая рука стала легче, что было немного неудобно. Он редко уделял Иллюминусу свое внимание. Только после того, как он потерял его, он осознал, насколько рука была особенной.

Часики тикали. Монтра не стал дожидаться, пока Сайл пожалеет о своей потере. Он приготовил копье. Он вдохнул еще раз, и его присутствие снова исчезло. - Я хочу знать. Без Иллюминуса и помощников... как же ты сбежишь?

Пока Монтра говорил это, Сайл думал о том, как же ему повезло, что на этот раз он здесь не один. Он ухмыльнулся и небрежно ответил: - Смело выйду через главный вход, я полагаю.

Он щелкнул пальцами. - Отключить Домен Света, - пробормотал юноша.

Через долю секунды люди почувствовали еще один источник энергии, исходящий из кратера, из которого ранее вышел Сайл. Себастьян перепрыгнул через него, вращая косу. Вокруг него парили несколько кроваво-красных магических кругов. Увидев их, Монтра нахмурился. Он мог понять, что они, должно быть, результат заклинания высокого уровня, которое требовало долгого времени произношения.

- Как раз вовремя, Мистер Сайл. Это первый раз, когда я смог использовать это заклинание. Всё благодаря вам, сэр, - улыбнулся Себастьян. Он собирался высвободить одно из ритуальных заклинаний, которые требовали чрезвычайно долгого времени подготовки. В обычных обстоятельствах он не смог бы им воспользоваться.

Но Сайл использовал Домен Света на Себастьяне под кратером. Благодаря мощи домена, который блокировал атаки и останавливал утечку энергии, никто не заметил присутствия Себастьяна. Если бы кто-нибудь подошел к кратеру и посмотрел вниз, они бы сразу заметили Себастьяна, который неторопливо стоял и произносил заклинание.

- Я только что получил свою настоящую форму, и все мои заклинания, наконец, вернулись ко мне. Позвольте мне совершить великолепный дебют.

Себастьян указал косой на небо, и магические круги вокруг него сжались в единую каплю крови. Он взлетел в небо и в конце концов превратился в мигающую красную точку. Небо стало красным, окрасив всё естественное освещение города Лафеста в тот же цвет.

- Проклятие Сумерек — Очищающий Дождь — Кровавая Память.

Полил красный дождь, несмотря на отсутствие облаков. Себастьян подошел к Сайлу. Ни одна капля дождя не упала на них, как будто они находились под какой-то защитой.

- Вааа! Монстры совершают набеги!! - Раздалось несколько криков. Люди начали обнажать оружие и нападать на своих стоящих рядом товарищей. Монтра нахмурился при виде этого.

- Вы видите иллюзии. Все, успокойтесь.

Те, что держали оружие, прекратили атаку, но их отбросило прочь, как будто в них ударило что-то невидимое. Себастьян с улыбкой наблюдал за происходящим.

- Ты уверен, что это иллюзии? Я бы сказал, что мое проклятие не так просто.

- Проклятие Сумерек... Очищающий Дождь... Кровавая Память... - Монтра повторил название заклинания, которое только что использовал Себастьян. В этом месте, кроме Себастьяна, самым искусным в магии был именно сам Монтра. Он вспомнил одно заклинание из категории магии смерти.

Это заклинание, сочетавшее в себе черты призыва, проклятия и ритуала. Каждый раз, когда капля кровавого дождя соприкасалась с врагом заклинателя, заклинание вызывало души монстров, погибших от их рук. Души приходили прямо из ада и обладали той же силой, что и при жизни, пусть и не имели телесных форм. Только убийцы могли видеть их или прикасаться к ним. Самой страшной частью этого заклинания было то, что монстры будут вызваны снова, даже если их победить. Процесс будет повторяться до тех пор, пока проклятие не будет снято.

Себастьян положил руку на плечо Сайла. - Сегодняшнее меню состоит из специального блюда, приготовленного шеф-поваром Сайлом и шеф-поваром Себастьяном. Пожалуйста, наслаждайтесь им в свое удовольствие.

Юноша кивнул. Он показал символ своей Власти на ладони и спроецировал его на красное небо.

- Под моим влиянием, как Сайла, Императора Монстров, те, кто умрет в моем домене,

возродятся через одну секунду!

Поскольку он лично не убивал цель, Сайл не мог продлить их время возрождения до недели, как ему хотелось. Вместо этого он сократил его в меру своих возможностей, надеясь, что они будут постоянно умирать и потеряют много уровней. Эти люди легко получили свои уровни, используя Кольцо Облачного Дракона-Младенца, так что ничего страшного, если они снизятся также легко.

Звуки сражений эхом разносились по всему городу Лафеста, мирному городу, который никогда не сталкивался с опасностью. Монтра, похоже, находился под защитой клона Инферни, так что проклятие на него не действовало. Тем не менее, он был занят решением этой проблемы. Снятие чужого проклятия обычно требовало в три раза больше усилий и ресурсов, чем на его наложение, будь то пожертвования, время или магическая сила. Кроме крови, Себастьян не использовал много предметов при наложении проклятия. Проблема заключалась в количестве магической силы и времени. Теоретически Монтре потребуется около часа, чтобы снять проклятие, если он всё сделает правильно. Но этого времени будет достаточно, чтобы нанести городу значительный ущерб.

Монтра и клон Инферни были заняты заклинанием, а остальные сражались с невидимыми врагами. Они стояли рядом со своими товарищами, но были вынуждены сражаться поодиночке. Просто выживать было достаточно трудно, поэтому никто не смог остановить Сайла, когда он, как и обещал, смело вышел через главный вход вместе с Себастьяном.

<http://tl.rulate.ru/book/17182/1180426>