

Глава 21. Боевые техники.

И Рис не мог использовать малые техники публично. Но в кризисной ситуации или из тени никаких ограничений не было. Да и банальное любопытство просто требовало хоть опробовать столь симпатичные игрушки.

Юноша сосредоточился. Бисерины самоцветов на его нитях Ци вспыхнули и начали собирать Ци, а собранная и преобразованная энергия устремилась к ладони, окутывая её голубоватой аурой. Под чутким контролем И Риса аура вытянулась вперёд, образовав клинок длиной с ладонь. На этом пришлось остановиться, так как для его одной нити это было пределом.

Приняв стойку, юноша сделал несколько выпадов, пытаясь почувствовать клинок. Голубоватое лезвие было невесомым и не встречало сопротивления воздуха. Верно, голубой – цвет Воздуха, первого Самоцвета.

И Рис слегка удивился, что техника получилась с первого раза, но быстро всё понял. Кроме того, что он уже практиковал Ци и знал, как оно должно работать, сейчас он имел поддержку улучшенной концентрации от ментальной энергии. А ещё было уже сформированное понимание пути меча. Да, последнее было немаловажным.

Юноша три года провёл в секте Хитрющего Меча. И хотя их техника развития имела лишь три уровня, в наследии Меча они могли поспорить и с более высокоуровневыми сектами. Естественно, что понимание пути меча после такой закалки было на достойном уровне.

И Рис махал клинком, вспоминая приёмы боя на мечах, пока не иссякла Ци. Потом грустно вздохнул. У этой техники был действительно хороший потенциал: можно было регулировать форму и размер лезвия, а при должном навыке даже кидать его. Но пока что ограничение культивации не давало использовать технику по-настоящему.

Восстановив Ци, юноша перешел ко второй технике: Россыпь Самоцветов. Техника позволяла формировать ряд рун-самоцветов и использовать их при движении как точку опоры. Отдалённо это напоминало технику шагов, но имело свою специфику: руны формировались все сразу, и первоначально их предполагалось кидать в избранном направлении, а уже потом двигаться по заранее намеченному маршруту.

Очевидный минус техники состоял в том, что противник мог просчитать предполагаемый маршрут. Впрочем, создатель техники это предусмотрел: использующий Россыпь Самоцветов не был ограничен в движениях, он мог спокойно прервать маршрут на середине без какой-либо отдачи. А неиспользованные руны оставались на своих местах ещё некоторое время, в течение которого можно было в любой момент их использовать.

На более высоких уровнях появлялась возможность таскать за собой часть рун-самоцветов или передвигать уже установленные, что создавало сложную игру-мозаику не для средних умов.

Дополнительную сложность технике придавало качественное различие между самоцветами. Сейчас И Рису были доступны лишь руны Воздуха, уникальным свойством которых было придавать кратковременное ускорение. И это ускорение могло суммироваться, если наступать на новый самоцвет до истечения действия эффекта от предыдущего. Так же все самоцветы обладали способностью зависать в воздухе, что позволяло использовать их как точку опоры для рывков вверх-вниз. В сфере Создания Нитей, когда практики ещё не умели летать, это было серьёзным преимуществом. В дальнейшем же открывались другие самоцветы с их уникальными особенностями.

Техника юноше понравилась. Головоломка, усложняющая всю битву на порядок. Именно то, что является сильной стороной менталистов. Без определённых навыков Россыпь Самоцветов становилась ловушкой для использующего её. Но любители многомерных шахмат смогли бы раскрыть всю прелесть этой техники.

Создав стандартные семь рун-самоцветов Ветра, И Рис развесил их в воздухе и начал тренировку. Мда, - решил он, врезавшись в стену, - без должной практики использовать эту технику не стоит. Как показал печальный опыт, наступать на самоцветы следовало под определённым углом, от которого зависело, куда именно ты полетишь дальше. И это в том случае, если вообще попадёшь по руне, и нога не соскользнёт с неё, улетаая с ветерком. Да, самоцветы оказались достаточно скользкими.

В процессе юноша обнаружил ещё одно достоинство Россыпи Самоцветов: её можно было использовать вместе с обычными техниками движения. А если ещё и Мерцающую Звезду удастся повесить сверху, то станет ещё интереснее. Единственный недостаток такой комбинации – у него просто недостаточно Ци. А после достижения сферы Парящего Ядра большинство техник станут бесполезны, и их придётся заменить.

Восстановив уровень Ци, И Рис приступил к третьей технике, Щит Самоцветов. Техника так же оказалась с изюминкой. Она, так же как и Россыпь Самоцветов, требовала руны-самоцветы, только на сей раз между ними формировалась плоскость щита. В классическом варианте руны летали по кругу, образуя круг-щит, или вокруг заклинателя, создавая сферу или цилиндр защиты.

Так же можно было управлять движением самоцветов и устанавливать защиту на любой избранный объект. На начальном этапе имелось всего семь самоцветов, но потом их количество должно было увеличиться, расширяя возможности пользователя.

Попрактиковавшись, юноша быстро освоил основные формы. Помимо классических вариантов можно было свободно создавать щиты из трёх и более рун, что уже сейчас давало два щита одновременно. Так же И Рис обнаружил, что поверхность щита можно использовать и иначе. Например, чтобы стоять на нём. Или резать что-то кромкой щита. Этакое летающее лезвие.

Как понял юноша, Щит Самоцветов, по сути, был комбинацией Лезвия Самоцветов и Россыпи Самоцветов, объединяя их в одну систему. Возможно, на более высоких уровнях эти три техники сливались воедино, позволяя рунам выполнять функции и техники движения, и техники щита.

В качестве минуса, энергии щит потреблял больше, чем предшествующие техники. Особенно если по нему ударить или постоять на нём. Потираю пятую точку, пострадавшую после внезапного исчезновения щита при попытке постоять на нём, И Рис решил оставить щит на крайний случай. Слишком прожорливый.

Ещё раз восстановив Ци, юноша счёл секретную тренировку завершённой. На турнире ему предстоит сразиться с новичками одной, двух, трёх, максимум четырёх нитей. Будь они хоть трижды гениями, у них просто недостаточно времени, чтобы освоить по-настоящему серьёзную технику. А ещё у них недостаточного опыта в боях практиков. Те, кто серьёзно практиковал, должны иметь уровень пяти нитей и выше, а с ними сейчас ему просто не сравниться.

Выйдя в дворик, И Рис потянулся. Соседи из первых домиков ещё не вернулись, а остальные пока не заселились. Идеальный вариант, никто не помешает.

Встав по центру, юноша задумался. Привлекать лишнее внимание сейчас не стоит. Поэтому

будем бить противников не более чем на два уровня выше своего. И показываем лишь техники низшего уровня. Две-три, не более. Максимально простые и распространённые. Что у нас есть?

Техники секты Хитрющего Меча не подходят из-за отсутствия меча. Отсюда можно взять лишь что-то из техник движения. «Рывок» позволяет резко увеличить скорость на короткой дистанции. То, что нужно. Простейшая, но эффективная техника.

Сконцентрировавшись, И Рис начал циркулировать Ци в ногах по определённому маршруту. Почувствовав, что техника активировалась, сделал шаг, махом одолев два метра. Самое оно. А главное – минимальное потребление энергии по сравнению с многоходовыми техниками.

Теперь нужен удар. Перебрав известные техники, юноша остановился на «Золотой Ладони» и «Ударе Криворукой Обезьяны».

Золотая Ладонь – сильный удар ладонью без особых хитростей. Самое то, чтобы выбить противника с арены.

Удар Криворукой Обезьяны был сложнее. Сначала требовалось нанести несколько ударов просто для разогрева техники, неважно куда, хоть в воздух. И лишь затем наносился настоящий удар, отличавшийся не столько силой, сколько непредсказуемостью траектории. Очень полезно, когда надо перехватить инициативу, если встретится сложный противник.

Последовательно опробовав все три техники, И Рис решил остановиться. Этого должно хватить. Бедным новичкам сложно получить даже одну технику, а имеющие достойный фон, наверняка и уровень имеют достойный. А если встретится исключение – всегда остаются повышенные характеристики тела и интеллекта.

<http://tl.rulate.ru/book/15536/318525>