

"Быть медленным означает постоянно изменяться. Чем медленнее ты двигаешься, тем более тонкие изменения ты можешь внести в свой удар. Важно то, что мы медлительны, но всегда на шаг впереди наших соперников."

Вышеизложенное - основное учение Шести Хватающих Луну Когтей, глубокое боевое искусство, которым Сайл владел меньше всего. Его учитель, Мора, сказал ему, что для раскрытия их истинного потенциала необходим правильный метод дыхания. У парня не было этого знания, поэтому он не мог использовать его так же хорошо, как Кавин.

Однако Сайл нашел косвенный способ узнать это сегодня. Он синхронизировал свое дыхание с дыханием Инферни; он выдыхал, когда она выдыхала, и вдыхал, когда она вдыхала. Их обмены ударами по скорости копировали друг друга, и их дыхание пришло в гармонию. Никто не мог сказать, какая сторона побеждает.

Главное - спокойствие. Когда его разум прояснился, он наконец заметил путь к победе. Его чувства расширялись по мере того, как сила постепенно восстанавливалась, и он мог сказать, что дыхание Блуберда было ненормальным, указывая на то, что он только притворялся.

Заметив, что Блу ищет возможность нанести удар, Сайл понял, что его долг дать ему эту возможность. Его фехтование неуловимо и постепенно менялось от медленного к чуть более быстрому, начинаясь как ветер и перерастая в бурю, заставляя фехтование Инферни соответственно ускоряться.

Сайл начал делать ногами круговые движения, чтобы уменьшить импульс от атак Инферни. Он постепенно изменил свое положение, чтобы встать в противоположном направлении от Блу, прижимая Инферни с обеих сторон, не позволяя ей заметить этого. Это увеличит шансы Блуберда совершить внезапную атаку.

Указ Небес - Второй Стил Меча, Грохочущая Гора.

Первоначально Искусство меча Указ Небес считалось наступательным искусством. Это было потому, что Чудо-Меч никогда не встречал противника, который мог бы подтолкнуть его к оборонительным действиям. Однако перед Сайлой предстал длинный меч Инферни. Хотя он выглядел так, словно был сделан из стекла и мог легко разбиться, мощь, которую он демонстрировал, была подобна оружию, принадлежащему Богу. Он не осмелился принять его напрямую, поэтому полагался на технику миграции Шести Хватающих Луну Когтей, чтобы медленно изменять курс длинного меча, используя Хрустальный Демонический Меч.

*

Перевод: <https://tl.rulate.ru/book/17182>

Если читаете его на другом сайте, скорей всего перевод украден.

Переводчик: Xataru

*

Это была адаптированная версия Грохочущей Горы - стиль меча, который медленно, но постоянно проявлял силу Великого Потока.

Затем Сайл развернулся и ударил Инферни ногой по руке, держащей длинный меч.

Атрибут Металла - Металлический Топот.

Несмотря на то, что это был бой на мечах, парень не думал, что он должен полагаться только на меч. Меч являлся лишь продолжением руки. Настоящим оружием было все его тело.

Удар Сайл пришелся по хрупкой руке Инферни и вызвал громкий треск. Рука женщины согнулась, в результате чего она не могла удержать длинный меч. Вскоре он рассеялся.

Инферни потянула руку назад, и та исцелилась в кратчайшие сроки. Однако Сайл ни за что не упустит возможность, которую он создал с таким трудом.

Указ Небес - Пятый Стил Меча, Тройные Молнии.

Единственный удар меча юноши послал три волны энергии в Инферни, как только та отступила назад. Черные волны меча летели в ее голову, тело и лодыжку. Сайл был осторожен в каждом ударе. Он был уверен, что даже если они не смогут убить Инферни, то, по крайней мере, откроют брешь и позволят ему продолжить атаку.

Тело Инферни вспыхнуло белой магической силой. Затем три волны меча ударили ее, но на коже не появилось ни единой раны.

У Сайла не оставалось времени на любопытство. Он еще раз повернулся и нанес ей еще один удар ногой в грудь. Это был один из самых сильных его приемов.

Атрибут Огня - Воспламеняющих Труп Топот

Инферни вызвала два длинных меча, по одному в каждой руке, совершенно не обращая внимания на атаку Сайла. Как только удар соприкоснулся с ее телом, юноша почувствовал, что сила в ударе таинственно исчезла, как будто он бросил камень в океан. Сайл не понимал, что происходит, но догадывался, что Инферни использует какой-то навык. В противном случае его предыдущий удар причинил бы ей вред.

Его догадка оказалась верной. В тот момент, когда Инферни отступила назад, она активировала Бессмертную Королеву—навык, который давал пользователю временное "бессмертие".

Сайл еще не выяснил, что монстры ранга Лорд и выше обычно обладают некоторыми мошенническими навыками, что затрудняло их убийство любым игрокам, особенно монстры расы драконов, которая была провозглашена самой сильной расой.

Правда, у Сайла был опыт убийства драконов. Однако самым высоким их ранг был Маркиз. Драконов ранга Лорд и выше даже три Стража слизи—Полук, Виола и Божество—не смогли бы поймать живыми.

Инферни являлась Императрицей Драконов, стоящей в самом зените всех драконов в Новом Свете. Даже при том, что нынешняя Инферни перед Сайлом всего лишь клон, парень не мог смотреть свысока на ее способности.

Инферни открыла рот, и из него вылетели пять маленьких стеклянных жемчужин. Они воспарили вокруг ее тела, как луны вокруг планеты. Каждая красиво сверкала.

Прежде чем Сайл успел восхититься их красотой, одна из жемчужин испустила яркий свет и выстрелила в него лазером. Парень инстинктивно попытался увернуться, но лазер был слишком быстр. В его теле появилась дыра, и из раны не вытекло ни капли крови. Рана выглядела как идеальный круг. Это была самая красивая рана, которую Сайл когда-либо видел в своей жизни.

Тем не менее, боль была не так прекрасна, как рана. Инферни сконцентрировала свою магическую силу в маленьком высокоскоростном лазере. Он мог пробить даже высокоуровневую броню. Только Иллюминус сможет блокировать атаку такого уровня. Если бы

предыдущий лазер пронзил его жизненно важное место, Сайл бы уже умер.

Пять жемчужин начали излучать свет. Учась на своих прошлых ошибках, Сайл не мог позволить себе стоять на месте. Жемчужины Инферни были страшны в дальнем бою, поэтому он сократил дистанцию и снова вступил в ближний бой. На этот раз ему пришлось сражаться с двумя ее длинными мечами.

Однако наличие двух мечей не означало, что она стала вдвое сильнее. Все зависело от того, кто чем лучше владеет. Сражаясь с ней, Сайл как-то смог понять, что настоящая Инферни не использовала мечи в качестве своего главного оружия. Доказательством было то, что, хотя она взяла два меча, ее сила не сильно отличалась от прежней.

Указ Небес - Третий Стиль Меча, Закрученный Вихрь.

Подчинение сложности одним ударом. Такова была концепция этого стиля меча. Один простой удар Сайл был ошеломляющим, как переполненный вихрь, с силой прорываясь сквозь все тонкие изменения в движениях длинных мечей Инферни. У императрицы не оставалось иного выбора, кроме как скрестить мечи, чтобы отразить атаку.

Юноша знал, что его догадка верна. Что бы Инферни ни сделала раньше, действие этого должно было иссякнуть. Иначе ей не пришлось бы блокировать его меч.

Указ Небес - Второй Стиль Меча, Грохочущая Гора.

Сайл не позволял Инферни свободно передвигаться. Он надавил своим мечом вниз, как будто он стал гигантской горой, циркулируя в своей левой руке, готовясь справиться с лазерами из жемчуга.

Атрибут Металла - Перерубающий Нимб Меч.

В то же самое время, когда жемчужины испускали вспышки света, Сайл ударил левой рукой по тыльной стороне клинка, одновременно отпустив Хрустальный Демонический Меч. Когда Инферни отшатнулась от его удара, он использовал ее же силу, чтобы взлететь в воздух, перекувыркнуться над ее головой и приземлиться позади нее.

Изящная спина Инферни была в поле зрения Сайла. Большинство людей захотели бы не спеша полюбоваться небесной красотой, но единственное, о чем думала парень, - это возможность атаковать.

Атрибут Воды - Колдовство Ичжичань.

Хотя Сайл не знал, обладает ли человеческая форма Инферни набором акупунктурных точек, как у людей, он был готов попробовать послать небольшую часть своей силы в ее тело. Что касается грубой силы, то он был слабее Инферни. Поэтому ему приходилось полагаться на более совершенные методы. Используй меньше, чтобы достичь большего.

Десятки маленьких волн Темной Духовной Коррозии проникли в тело Императрицы. Каждая из них пробежала по ее телу в поисках самого уязвимого места. Наконец, они обнаружили его и каждая частичка его силы взлетела и слилась с ним.

Самое сильное место также может быть самым уязвимым. Источником бездонной магической силы Инферни являлось ее сердце. Сайл не посмел медлить. Он вложил свою оставшуюся силу в атаку, которая должна была стимулировать чужеродную духовную силу в ее теле.

Атрибут Огня - Копье, Убивающее Бога.

Юноша проскользнул вокруг нее и вернулся в исходное положение, привлекая внимание Инферни к себе, а затем нанес сильный удар локтем. Когда яростная сила в его локте обрушилась на дракона и усилила относящуюся к воде духовную силу в ее теле, столкновение сил вспыхнуло внутри нее. Удар отбросил ее в сторону Блуберда.

Сайл прекрасно понимал, что Инферни может залечить ее раны в мгновение ока. Тем не менее, его намерение состояло в том, чтобы заставить ее пострадать от внутренней травмы, открывая возможность для Блу сделать свой ход.

- Сейчас! Блу! Сделай это! - Крикнул парень, схватив Хрустальный Демонический Меч и бросившись вперед, вслед за Инферни.

Блуберд быстро встал. Он увидел изящную и красивую женщину, летящую на него и его рука была готова активировать навык. Из-за инерции он заметил, что единственная область на ее теле, которую он мог коснуться это её грудь. Хотя подобное совершенно неуместно, у него не было роскоши выбирать.

Когда его рука оказалась в дюйме от ее груди, Блуберд инстинктивно отстранился. Никем не замеченная, Инферни быстро взмахнула мечами, намереваясь отсечь руку, пытавшуюся растлить ее тело. Если бы Блу среагировал чуть медленнее, он бы уже потерял правую руку.

Инферни восстанавливала свои силы. Сайл прекрасно понимал это. Их шансы на победу вот-вот должны были исчезнуть. Когда она поймет, что Блуберд на самом деле не был без сознания, она изменит свой подход к борьбе с ними. Она может выпустить еще один мошеннический навык и победить их в следующий момент.

Расстояние между ним и Инферни составляло всего три метра, но Сайл чувствовал, что это был целый километр.

"Пожалуй, так будет лучше."

Подумал Сайл, размахнувшись Хрустальным Демоническим Мечом, хотя его длины было недостаточно, чтобы дотянуться до Инферни.

Сайл вспомнил время, когда темное "я" использовало кристаллизованную Темную Духовную Коррозию против группы Монтры. Меч был сделан из духовной силы, поэтому его форма не имела основной формы. До тех пор, пока он верил, что это возможно, так оно и будет.

Как будто зная о мыслях своего владельца, пусть длина Хрустального Демонического Меча и осталась прежней, Темная Духовная Коррозия, усиливающая его, вытянулась и выстрелила вперед. Она рассекла спину Инферни и нанесла рану, которую невозможно было залечить за короткое время.

Тело Инферни от удара отбросило вперед, и Блуберд наконец-то смог дотронуться до ее головы. Он немедленно активировал навык, не нуждаясь в том, чтобы Сайл говорил ему об этом.

- Духовное Гнездо Возвратившейся Птицы!!

Тело Инферни стало прозрачным и превратилось обратно в огромный сгусток магической силы, взрывающийся в небо. Остатки магической силы возвращались к первоначальному

владельцу умения Душа Дракона.

Сайл убрал Хрустальный Демонический Меч в своё системное окно и рухнул на землю, тяжело дыша. Схватка с Инферни длилась всего несколько минут, но ему казалось, что прошел целый час. Он израсходовал все до последней капли ци в своем теле.

Эта схватка не по дням, а по часам повышала мастерство парня в фехтовании. Раньше он боялся использовать меч, так как не хотел, чтобы Монтра придумал контрмеры. Однако, если он никогда не использовал меч в реальных сражениях, как он мог получить достаточный опыт? Сайл должен уметь искусно владеть мечом, чтобы иметь шанс противостоять мастерству копья Монтры, которое тот оттачивал годами. Таким образом, лучше пусть Монтра узнает о его навыках фехтования, чем держать их в секрете и в конечном счете использовать паршивое искусство фехтования в борьбе против богоподобного мастерства копья Монтры в будущем.

Сайл не получил никаких очков опыта или предметов от этого боя. Тем не менее, настоящая награда, являлась боевым опытом, в использовании своих сил через трудности.

Облачное Ци Пяти Атрибутов было хорошо в цикличности элементов, а его недостаток заключался в более низком качестве по сравнению с Энергией Инь-Ян. В борьбе с Инферни Сайл научился использовать меньше, чтобы выиграть больше. Во время боя он получил тяжелое ранение, заставившее его использовать каждую частицу своей силы умно и осторожно. Именно этот опыт даст ему сильное преимущество в будущем.

Действительно, выход за пределы дозволенного был необходим. Однако столь же важно было уменьшить число ошибок, допущенных при использовании силы.

На самом деле именно этот аспект помог Монтре одержать верх над Сайлом большую часть времени. Монтра редко ошибался в своих движениях, поэтому всегда мог проявить максимум своих способностей. С другой стороны, Сайл иногда получал преимущество, но так же терял его. В способности парня контролировать свою силу имелся большой пробел. Это было результатом того, что он слишком много внимания уделял нарушению своих границ,

пренебрегая тренировкой контроля над своей силой.

С исчезновением дракона, созданные системой NPC начали возрождаться, вместе с некоторыми созданными системой зданиями, которые автоматически восстановились. Издалека, Город Греа представлял собой в огромное пустое пространство с пятью зданиями, разбросанными вокруг.

- О нет! - Внезапно воскликнул Блуберд. Тем временем, Сайл сел циркулировать Ци, чтобы восстановить свои силы и залечить раны.

- Что случилось? - спросила он.

- Система говорит мне, что я помог Городу Греа преодолеть катастрофу, так что я стал завоевателем города.

Система оценила всю битву и в конце концов решила отдать город Блу. Хотя Сайл играл более активную роль в борьбе с Инферни, именно Блуберд нанес самый важный удар, отправив Инферни прочь из города.

То, что сделал Сайл, заметили большое количество игроков и других силовых структур. Однако то, что сделал Блу знал только Сайл. Он один обладал умением Духовное Гнездо Возвратившейся Птицы.

- Это хорошая новость, не так ли? - Спросил Сайл, не слишком заботясь об этом. Его внимание было сосредоточено на ранах, оставленных Инферни на его теле. Это были не обычные раны, поэтому для их заживления требовалось больше усилий. Скорость закрытия оставалась чрезвычайно медленной.

- Хороша моя задница! Разве ты не видишь, в каком состоянии город? Какой город? Это пустая земля. Как ты думаешь, хватит ли у меня средств, чтобы перестроить целый город? У меня с собой меньше 20 золотых.

Парень вообще не обращал внимания на жалобы Блу. Он раскрыл ладонь и позаимствовал силу из Великого Потока. Слабый пар начал исходить из его руки и он прижимал ее к ранам. Он также стимулировал естественную целительную силу своего тела с помощью атрибута огня. Скорость его восстановления стала немного быстрее, но все же меньше, чем хотелось бы.

Блуберд обдумал свой выбор и, наконец, пришел к блестящей идее. - Я должен пожертвовать его гильдии. Босс будет в восторге. Так я успешно сброшу проблему... кхм, я имею в виду, подарю большой, приятный подарок гильдии. Хех, я действительно хороший парень.

Члены Королевской Гильдии Вооружения начали марш в город. Увидев Сайла и Блуберда, стоящих там, а Инферни нигде не было, они не могли поверить своим глазам. Поразительно, но позже выяснилось, что именно Блуберд победил Императрицу. Люди начали уважать его и благоговеть перед ним. Блу обладал веселым и дружелюбным характером и большим сердцем, огромным, словно небо, готовым пожертвовать весь город своей гильдии, что было выгодно Союзу. Принимая во внимание его невообразимую силу, обширную область знаний, его опыт как в мозгах, так и в драках, и его фирменную синюю одежду, Блуберд стал похож на величественную птицу, свободно летящую в широком небе. В сочетании с его личной способностью манипулировать слухами, вскоре многие игроки стали обращаться к нему: "Блуберд, Небесный Император."

<http://tl.rulate.ru/book/17182/1004938>