

Глава 253: Фестиваль Кровопролития

В то время пока каждый уголок Monster Soul претерпевал изменения, вызванные новым эпизодом игры, Город Беласия также менялся, но разница заключалась в том, что эти впечатляющие изменения были вызваны одним игроком.

Сайл, Император Монстров, игрок, чье общее время игры составляло меньше года.

Уайт наблюдала за битвой издалека с ошеломленным выражением лица. Город, обычно совершенно белый из-за снега, постоянно окрашивался в красный цвет кровью, льющейся из ран. Нет, это место уже нельзя было назвать городом, так как одно здание за другим рушилось.

Ослепительные огни от магических заклинаний, ауры ци и духовной силы продолжали вспыхивать повсюду, как будто шла великая война.

Массивный дракон типа ци доминировал в небе, рядом с символом, представляющим чью-то Власть, и ниже потемневшего солнца. Никто не знал, кто такой дракон. Но, несомненно, это печально известный Рекс, король и хранитель Однорогого Драконьего леса, который преграждал путь, ведущий в Долину Безумцев. Похоже, что, кроме Сайла, ни один игрок не имел ни малейшего представления о том, как притащили сюда дракона.

Сражение восьми против сотен выглядело действительно несправедливым, но было сомнительно, какая сторона имела преимущество.

Ци Тигра-Дракона Рекса оказалось настолько сильно, что стало осязаема. Каждый игрок внизу мог ясно чувствовать, что на них давило ци. К счастью для них, Рекс действовал в этой битве только контролировал толпу, как и просил Сайл. В противном случае, учитывая небольшой

размер города, если бы Рекс высвободил всю свою силу, весь город был бы уничтожен под давлением.

И все же Рекс был лишь малой частью этого кошмара по сравнению с тремя гуманоидными монстрами, которых привел юноша.

Луукхин свободно летала в небе. Учитывая скорость ее полета, людям было трудно следовать за ней, особенно когда Ци Рекса давило на них. Так Луукхин могла с комфортом летать где угодно и использовать Ци Великого Перепелятника, которое было легким, но острым, и разрезать кого угодно. Ее главная обязанность состояла в том, чтобы мешать пользователям магии использовать высокоуровневые магические заклинания, что оказалось легко, поскольку она также могла полагаться на Океанический Разум, чтобы сбить любого с ног, как кегли в боулинге.

Более того, она уже давно активировала Энтомомагию. Мухи жужжали вокруг игроков по всему полю боя. Их очки здоровья были низкими, и их атака могла нанести только единицу урона, но они размножались с невероятной скоростью. В настоящее время сотни тысяч мух летали повсюду, покусывая игроков и создавая в целом чрезвычайно раздражающий опыт.

Кстати, у Клута однажды был шанс стать свидетелем Энтомомагии Вельзевула, когда он жил в Царстве Монстров. Одна из орд насекомых, созданных Повелителем Мух, сумела добраться до места обитания древних големов, так что у них появилась возможность наблюдать и изучать этот новый вид магии.

Со временем они обратили внимание на особенности Энтомомагии, и это то, что Кнут сообщил Луукхин в течение последних двух дней.

Энтомомагия была полуавтоматическим заклинанием. Пользователь мог выбрать, управлять насекомыми, которых он вызвал, или позволить им следовать установленным инструкциям. Однако насекомые обладали низким интеллектом, поэтому они могли следовать лишь простым командам, таким как нападение или бегство. Таким образом, контроль над ними значительно

повышал их производительность. Однако не было никакого способа, с помощью которого один пользователь сможет управлять таким большим количеством насекомых.

Древние големы вывели теорию, что армия насекомых Вельзевула была необычайно умной, поскольку невозможно следовать лишь простым командам, и стать достаточно сильными, чтобы угрожать всему Царству Монстров.

В конце концов один из древних големов открыл секрет Энтотомагии Вельзевула: "субординация".

Вместо того чтобы управлять сотней тысяч мух, Луукхин управляла лишь несколькими, назначая им разные задачи. Эти немногие будут контролировать еще несколько подчиненных им, и цепочка командования будет продолжаться, как и в случае с многоуровневыми организациями. Таким образом, несмотря на то, что их внешний вид был совершенно одинаковым, некоторые мухи атаковали, а некоторые выбирали цели. Хотя на первый взгляд их атаки выглядели простыми, на самом деле они были хорошо продуманы и сложны.

Из восьми членов группы Сайла было только два главных ДД: Мамон и Клут.

П/П: ДД (Damage Dealer) - в мморг - персонаж "раздающий" повреждения противникам.

Мамон был в своей мужской взрослой форме, в коричневом свитере с высоким воротом. Он храбро стоял среди вспышек магических заклинаний и клинков. Атаки, идущие на него в лоб, блокировались более сильной версией его духовных силовых барьеров в форме восьмиугольников. Между тем, атаки, идущие сзади, необъяснимо теряли силу из-за скрытого дара Бельфегора, Уединенного Пространства, которое прекрасно защищало Мамона от любой опасности, которую он не чувствовал.

В его руках не было никакого оружия, так как сами его пальцы являлись оружием. Его ногти были заменены фиолетовыми кристаллами. Они генерировали энергетические волны всякий раз, когда демон взмахивал руками, чтобы выполнить атаку ближнего боя, и стреляли лазерными лучами, если он направлял их на своих врагов.

Лазерное оружие было эксклюзивным для расы андроидов. Оно обладало способностью игнорировать защиту цели, поэтому противники получали серьезные повреждения от простых атак Мамона, даже когда должным образом защищали себя с помощью энергетического укрепления.

Мамон усмехнулся, довольный результатами своих полевых экспериментов. После последнего боя с Клутом, в котором он получил тяжелые травмы, Мамон придумал новый способ укрепить свое тело. Он снял с себя много оружия и снабдил себя новым снаряжением, которое улучшило бы его физические характеристики. Большая часть энергии, генерируемой его ядром, теперь направлялась через его тело, до того, как достигала прикрепленного оружия. Из-за этого, пусть у него стало меньше оружия на выбор, он компенсировал это более крепким телосложением.

А Клут был противником, которого игроки старались избегать больше всего из-за его репутации Белого Гиганта. Тем не менее, некоторые игроки сочли этот момент лучшим шансом уничтожить его, поскольку почти все жители города Беласия редко собирались в одном месте. Если Белый Гигант будет убит, они заработают тонны очков опыта и отличные предметы.

Клут временно состарился и стал золотоволосым зрелым мужчиной с помощью рунной магии. Руна, ярко сиявшая на его лбу, называлась " Турисаз (Гиганты)", одна из самых могущественных рун в его пользовании. Руна агрессии обладала силой, усиливающей его магические способности.

Стиснув кулак, тыльная сторона правой руки Клута засияла руной силы: - Уруз (Зубр). - Через его кулак он послал вперед гигантскую тень своего удара, прорвав пространство и отправив игроков в полет. Только этот удар обрушил подряд пять зданий.

Клут поднял левую руку к небу. На обратной стороне была руна холода, - Иса (Лед), - которая также являлась одной из самых сильных рун. Его магическая сила взмыла в небо и превратилась в магические частицы, превратив падающий снег в острые ледяные лезвия. Клинки дождем посыпались вниз, накрывая все поле боя. И плескалась, как следствие, не вода, а кровь.

На самом деле Клут не хотел причинять игрокам такого вреда. Однако звуковая передача Сайла подсказала ему, что это был единственный способ положить конец конфликтам в городе. Сайл также умолял его убить как можно больше людей. В противном случае игроки, погибшие от рук Мамона, понесут более суровое наказание в виде потери 150 уровней, всех своих денег и одного из своих предметов. Упавшие предметы выпадут даже не случайно, а подобраны вручную Мамоном через его Скрытый Дар. С другой стороны, смерть от рук Клути приведет к потере 100 уровней и продлению времени их возрождения до одного дня, и о последнем минусе уже позаботилась Власть Сайла.

Слова юноши дали Клуту повод сражаться, ничего не утаивая. Он должен был убивать людей быстрее, чем Мамон, чтобы спасти их от рук демона жадности, который украл бы все, что было для них важно. Убить, чтобы помочь.

Тем временем Бурафа и Блурд неторопливо стояли неподалеку. Несмотря на то, что некоторым игрокам удалось избежать других монстров и добраться до крыши, их атаки оказались тщетными из-за защиты Асуры. Шесть красных коротких мечей то исчезали, то появлялись вновь, блокируя все, что попадалось им на пути.

Блурд время от времени бросал беззвучные молнии в тех, кто приближался к нему. Хотя повреждения были далеки от того, чтобы убить их, молнии вызывали некоторый паралич, а всего лишь секунда оцепенения была смертельной на поле боя.

Увидев, что он находится под надежной защитой, Блурд воспрял духом. Он продолжал стрелять магическими стрелами, как будто играл в стрелялку. Как только его магическая сила истощалась, он брал восстанавливающее зелье, небрежно выпивал его и продолжал свои

атаки. Такое небрежное отношение сильно раздражало тех, кто был свидетелем его действий.

С другой стороны, Бурафа воспользовался этой редкой возможностью попрактиковаться в боевом искусстве. Он шагал по краю защитного диапазона Асуры.

Как использовать копье? Это обычно оружие, которое используется при езде на лошади, поэтому большинство искусств копья специализируются на наступлении. Несмотря на это, помимо обычного удара, большинство боевых приемов искусства копья "Плавание По Восточному Морю" были направлены на парирование и отражение атак противника. По-видимому, это искусство напоминало использование шеста, а не копья, и даже положение рук было ближе к центру, а не к концу.

Увидев, что некоторые атаки отражались, Асура позволил некоторым игрокам пройти мимо, чтобы Бурафа справился с ними сам.

Звуки столкновения оружия с копьем Бурафы, раздавались непрерывно. Бурафа полагался на технику Шести Хватающих Луну Когтей, которой он научился у Сайла, чтобы справиться с атаками. Он замедлил дыхание и решительно парировал удары противника.

Духовная сила Бурафы стимулировалась несколькими аспектами поля боя, такими как запах крови, звуки взрывов и криков, а также намерение убивать, которое его противники испускали, когда атаковали. Всё это постепенно ускоряло его рост, а также укрощало Тройную Небесную Энергию Ревина в его венах, превращая ее в свою собственную силу.

Чем дольше длилась битва, тем сильнее чувствовал себя Бурафа. Его боевые движения были непрерывны, словно бесконечные морские волны. Они естественным образом направляли поток его внутренней силы. По мере того как число обменов увеличивалось, сила, которую Бурафа тайно передавал своим противникам, наконец достигла точки, где она была готова взорваться.

Искусство, которое увеличивало силу атаки пользователя, чем дольше тот защищался—такое странное боевое искусство, которое Киришима Кай развил, обучаясь у природы.

Наконец, наконечник Бедствия Восточного Моря ударил по мечу, который держал один из его противников. Удар, пронизанный духовной силой, вошел в тело мужчины, и тот не смог сопротивляться.

- Бум!

Духовная сила Бурафы взорвалась внутри человека и вызвала большую турбулентность в его теле. Ему казалось, что кровь превратилась в цунами и яростно хлынула, причиняя вред каждой клеточке его мышц.

Мужчина закашлялся огромной лужей крови и взрыв отбросил его в сторону. Он рухнул на обломки здания позади. И был уже не в том состоянии, чтобы сражаться.

Сайл намеренно создал эту ситуацию по многим причинам. Одна из них заключалась в том, чтобы подтолкнуть себя к ситуации, когда его тело и ум находятся в опасности. Это было необходимым условием для практики Части Пламени Ци Плающего облака.

Нельзя было начинать практиковать Часть Пламени в безопасной обстановке. Для изучения этого темного искусства требовалась подходящая среда. Это относилось к проигрышной и отчаянной ситуации, которая превратила бы разум и эмоции практикующего в воображаемое Пламя Чистилища.

"Так не пойдет. Битва не настолько серьезна, чтобы я впал в отчаяние. Всё неожиданно оказалось тяжелее, чем я думал."

Сайл намеревался воспользоваться этим шансом, чтобы попрактиковаться в Части Пламени, поэтому он изо всех сил старался уравновесить свои шансы на победу и поражение. Он не мог выиграть слишком быстро, так как условия не подходили, и у него не было бы достаточно времени, чтобы освоить часть Пламени. Тем не менее, дела Союза должны быть поставлены выше его потребностей, так что он не мог позволить себе проиграть битву. Вот почему он позаимствовал силу монстров, чтобы увеличить свои шансы на победу. Очевидно, он сильно недооценил их силу под влиянием Вечного Оникса. Сражение неожиданно стало односторонним.

"Тогда мне придется придумать новый план", - подумал Сайл. Он был слегка разочарован тем, что все пошло не по его плану.

До этого момента парень еще не сделал ни одного движения. Он смотрел на горизонт, как бы намекая, что это поле боя не заслуживает его внимания.

Он ждал - ждал момента, когда скрытые эксперты появятся, как только он покажет хоть какую-то брешь.

"Я чувствую присутствие двух человек в ресторане. Должно быть, это Ревин и Кавин. Я думаю, что они хотят использовать этот шанс, чтобы убить меня, но они не страшны теперь, когда я их заметил."

"Больше всего мне следует опасаться Кимон. Эти люди - профессиональные убийцы, поэтому я думаю, что они не любят показываться на людях. В таком случае, я думаю, что могу игнорировать возможность того, что ученик Земного Жнеца, начнет действовать, поскольку он, похоже, относится к типу силы. Мне следует быть осторожнее с Наследницей Небес и Выдающимся Бессмертным. Эти двое, похоже, скрытые."

Он ждал уже довольно долго, но не было никаких признаков их движения. Более длинная ночь создает больше снов. Чем дольше человек остается в невыгодном положении, тем больше он рискует. Прежде чем его противники предпримут какие-либо неожиданные шаги, будет лучше, если он заманит их в ловушку и заставит сделать то, что он ожидает.

Сайл вложил в свою правую руку черный меч. Он медленно размахнулся им, рисуя большую кривую, одновременно используя Великий Поток.

Указ Небес - Седьмой стиль меча, Непредвиденный Меч.

Два силуэта тут же выскочили из окон, как только увидели брешь.

Искусство меча "Указ Небес" манипулировало интуицией противника. В сражениях интуиция бойца имела первостепенное значение, особенно в битве между экспертами, где брешки обычно крайне редки. Из-за этого Ревин и Кавин не смогли удержаться и выскочили из своих укрытий, бросившись на Сайла. Было уже слишком поздно, когда они поняли, что их интуиция говорит чепуху.

Эксперты часто действовали в соответствии со своей интуицией или, скорее, мгновенной способностью принимать решения, которую они оттачивали в бесчисленных битвах и огромном количестве опыта. Фактически, это был их самый надежный актив, на который они всегда могли положиться.

Указ Небес Пумина был искусством, которое посылало фальшивый, но, казалось бы, заслуживающий доверия сигнал, способный обмануть интуицию противника, чтобы тот сделал ход, который желал пользователь. Это действительно несравненное глубокое искусство, которое сильно мешало силе противника.

Удар Кавина пришелся слева, а меч Ревина - справа. Сайл ни в коем случае не мог смотреть свысока на их атаки, даже если он тот, кто заманил их, особенно когда предполагалось, что некая третья сторона прячется в тени.

В последний раз, когда Кимон сделал движение, простой удар сабли едва не убил его. Если он не будет осторожен, второго шанса не будет.

Сайл совсем не сдерживался. Его тело было охвачено магическим черным пламенем, а глаза сверкали рубиново-красным.

Меняющий Элементы Кошмар - Демоническое Одевание и Указ Небес - Пылающие Светлячки.

Клинок, покрытый черным пламенем, прорезал воздух, яростно пылая. Внезапно Ревина и Кавина поразило стремление отступить, в результате чего их атаки потеряли половину первоначальной силы. В тот момент, когда Хрустальный Демонический Меч Сайла соприкоснулся с Мечом Эксплозии, его кулак точно так же блокировал удар Кавина.

Двойные Порождающие Атрибуты - Огонь Создает Землю, Сверхновая.

Последовательное использование глубоких искусств прошло без каких-либо трудностей благодаря помощи части Облака. Энергия Сайла зашкаливала, готовясь произвести большой взрыв. Осознав это, Ревин и Кавин немедленно укрепили свои тела магической силой, чтобы увеличить защиту.

Однако повторилась та же самая ситуация. Сила парня мгновенно исчезла, оставив его тело

беззащитным перед двумя Монархами, которые не упустят такой прекрасный шанс.

Но юноша был спокоен. Он с нетерпением ждал этого момента. В прошлый раз он не смог найти Асаву, потому что было неожиданное нападение. Однако на этот раз он намеренно закинул наживку. Ни одно глубокое искусство не проходило совершенно бесследно, тем более когда его ожидали. Сайл почувствовал слабое присутствие силы, проникающей в его тело и вызывающей возмущение в его внутренней силе.

Бесформенный Воинственный Бог - Отражающая Звезда.

Мудрец Шести Бедствий - искусство, которое прерывало поток внутренней силы цели. Чтобы справиться с подобным, Сайл должен был положиться на силу из другого источника.

Юноша изобрел Отражающую Звезду после анализа методов переноса и совмещенную технику Шести Когтей. Его руки двигались медленно, но ноги ускорили шаг. Увидев его действия, Кавин был потрясен и поспешно отвел свой удар. Однако Ревину было уже слишком поздно. Сайл впитал силу меча Ревина и поплыл по течению, заимствуя его силу в своих движениях.

Бесформенный Воинственный Бог - Безымянный Дух.

Сайл пнул обоих в грудь, и они разлетелись в разные стороны. К сожалению, его контратака была недостаточно сильной, чтобы ранить их.

Используя Шесть Хватающих Луну Когтей, Кавин смог свести на нет большую часть силы удара и аккуратно приземлился на край крыши. Тем временем Ревин намеренно перестал контролировать своё тело вместе с ударом и полетел дальше.

В любом случае, эти двое не были главной целью Сайла. Он сохранил большую часть заимствованной силы, чтобы позаботиться о человеке, который всегда вмешивался в чужие битвы, но отказывался появляться.

Бесформенный Воинственный Бог - Покоряющее Копье.

Сайл направил заимствованную силу в свой большой палец, и затем выстрелить с помощью Ичжичань. Сила полетела вперед, словно копье. Для справки, сила его большого пальца действовала как дуло пистолета. Чем сильнее тот был, тем больше силы мог вместить в себя. Сила мускулов в пальцах Сайла была исключительной, так как тренировки Моры делали упор на них. Его пуля разрушительно полетела в пустоту.

- УФ! - Пролилась кровь и тело Асава появилось из воздуха. Судя по всему, его живот был прострелен и кровоточил. Он искоса взглянул на Сайла.

- Рана за рану. Если ты хочешь поговорить, просто перестань прятаться и покажись! - сказал Сайл.

Асава не ответил. Его губы просто изогнулись в мягкой улыбке и он исчез. Увидев члена Кимон, Ревин и Кавин быстро отступили.

"Именно так, как сказал учитель Мора. Мудрец Шести Бедствий дарует пользователю ужасающие техники, но уравнивает их физически слабым телом. Асава не может справиться с мощными атаками, если он не может позаимствовать их силу. Ну, он не ожидал, что я буду сопротивляться, так что моя неожиданная атака закончилась успешно. Будет совсем другая история, если мы начнем сражаться по-настоящему. Интересно, сможет ли мое усовершенствованное боевое искусство справиться с его техникой убийства?"

Обмен движениями закончился слишком быстро, так что у Сайла не было возможности попрактиковаться в части Пламени. Видимо выучить эту часть было действительно трудно. Но на самом деле это его не беспокоило, так как он уже придумал новую идею.

Поскольку затягивание битвы уже не имело значения, Сайл ускорил ее окончание, помогая Мамону и Клуту победить горожан. В конце концов, "переговоры" закончились через двадцать минут, что привело к потрясению репутации Императора Монстров. Теперь ни один игрок в Monster Soul больше не мог смотреть на него сверху вниз.

П/П: Тúrисаз или Тúrс (𐌷) — третья руна германского алфавита.

Реконструированное название в старшем футарке — Þurisaz, что на прагерманском предположительно могло означать либо «бог Тор», либо «великан».

В англосаксонском футарке называлась Þorn (др.-англ. «шип», «колючка»).

В младшем футарке называется Þurg, что на древнескандинавском значит «турс» (великан в северной мифологии, позже — любое враждебное человеку создание, не являющееся богом).

Иса или Исаз (𐌺) — одиннадцатая руна старшего и англосаксонского футарков и девятая руна младшего футарка.

Означает звук [i].

Происходит от той же северозтрусской буквы, что и латинская буква I.

В старшем футарке называется *isaz, что на прагерманском языке означает «лёд».

Руна Иса (Isa), в трактовке своего значения - руна стихии льда и холода, руна остановки, руна застопорения.

<http://tl.rulate.ru/book/17182/1044604>