Глава 271: Проигравший

Наконец-то настал роковой день. Монтра обещал своим товарищам по Гильдии, что в этот день мир Monster Soul изменится навсегда. Он также сказал людям в Ассоциации обратить внимание на этот момент, потому что это будет представлять собой будущую Ассоциацию мастеров Кунг-Фу, которую он планировал создать.

Огромная площадь Гильдии Небесных Драконов была способна вместить полмиллиона человек. Обычно это место использовалось для спаррингов или сбора участников, чтобы сообщить важные новости.

Сейчас там стояли триста тысяч человек, ожидая прибытия своего лидера. Можно сказать, что это было самое большое собрание с момента основания гильдии.

Через некоторое время на сцене перед ними появился Монтра. Он посмотрел вниз на большое количество членов, которые будут действовать в соответствии с его приказами.

- Вы все следовали моим инструкциям? - Монтра спросил это, не повышая голоса, но все чудесным образом услышали его вопрос.

Естественно, не все сразу отвечали на его вопрос, один за другим. Монтра разделил своих товарищей по гильдии на две основные группы. Одна из них была группой геймеров, а другая состояла из людей, связанных с Ассоциацией мастеров.

Представители каждой группы - Мастер Трюков и Пайюань - выступили вперед.

Первым доложил Мастер Трюков. - Мы сделали все, как было велено, сэр. Каждый натренировал себя до предела. Каждый из нас сейчас находится на 1000-м уровне ранга Маркиз.

Пайюань следовал за ним: - Тоже самое. Моя команда победила несколько небольших бандитских групп с наградами за головы и сосредоточилась на повышении уровня в соответствии с инструкциями. Каждый из нас сейчас находится на уровне 1000-м уровне ранга Маркиз.

Честно говоря, Пайюань не понимал цели Монтры. С их численностью и военной мощью они могли растоптать любого и каждого. Однако Монтра просто приказал им поднять уровень как можно выше и выслеживать небольшие группы бандитов по всему главному континенту. Единственный раз, когда они были мобилизованы, это когда Монтра поспешил найти Зеро и приказал всем в гильдии искать его.

Монтра кивнул. - Хорошо. Вы все еще носите кольца Облачного Дракона-Младенца, верно?

Все подняли руки, показывая белые кольца - предмет класса S, который раздавался им бесплатно - на пальцах.

- Я говорил всем, что настанет день, когда вы умрете из-за этого кольца. Помните?

Все члены кивнули. Они отчетливо помнили то время, когда им подарили кольца. Монтра открыл всем, что у кольца есть ограничение в том, что, хотя они быстрее выровняются, они достигнут пика в ранге Маркиза и не смогут достичь следующего Ранга. Он также сказал им, что они должны были умереть по крайней мере один раз после того, как они достигли ранга Маркиз. Как бы то ни было, это была ничтожная цена за то, чтобы они достигли ранга Маркиз - ранга, которого в то время достигли лишь немногие игроки, в основном такие сильные, как Одинокий Волк, Зеро и Монтра.

Поначалу все собирались снять кольцо, как только достигнут 1-го уровня ранга Маркиза. Однако Монтра приказал им продолжать поднимать уровни. Он сказал им, что он будет тем, кто решит, когда они снимут кольца.

- Скоро я что-нибудь придумаю. Все умрут, и ваш уровень упадет до 990 уровня ранга Маркиз. Однако поверьте мне, что умереть сейчас - самое подходящее время.

Прошлись перешептывания, но никакого шума не было, так как они уже предсказывали, что этот день рано или поздно наступит. Снятия кольца откроет возможность достичь ранга Лорд в будущем. Это было неизбежно.

Поскольку возражений не последовало, Монтра вынул перед ним три драгоценных камня. Каждый из драгоценных камней сиял очень красиво. Их красота легко пленила взгляды всех присутствующих.

- Облачная Жемчужина, Королевский Рубин, Небесный Изумруд - сказал Монтра, - пора.

Облачная Жемчужина изменила свою первоначальную форму. К ней прикрепилось золотое кольцо. Нет, вместо того чтобы называть это кольцом, правильнее было бы назвать предмет браслетом из-за его размера. Ненормально огромное кольцо размером с браслет. Его название было Облачное Кольцо Дракона-Матери, со способность "Связь".

Другим драгоценным камнем рядом с ним был Королевский рубин - красный драгоценный камень, который раньше был встроен в лоб некоего монстра ранга Лорд, живущего в Горном Перевале Черепа. С его концептуальной способностью, "Расширение", Асура мог призвать бесконечную армию скелетов, принося хаос всем живущим вблизи горного перевала.

Монтре пришлось потратить массу ресурсов, прежде чем он смог подчинить Асуру и отобрать у него камень, успешно положив конец легенде о "Горном Перевале Без Возврата".

Позже до него дошли слухи, что это место превратилось в бандитское убежище до того, как случилось что-то странное, и то место стало еще более пустынным, чем до того, как Монтра забрал камень.

Последним был Небесный Изумруд - тот самый, который он считал самым могущественным камнем катастрофы с концептуальной способностью "Пробуждение". Он получил его, победив Золотоглазого Большого Орла на вершине Разрушающего Небо Ущелья, на территории нескольких птичьих монстров. Для справки, большинство монстров, живущих в том месте, способны к полету, что затрудняет битву игрокам.

Монтра должен был сражаться серьезно, не позволяя ему пробудить свой полный потенциал, используя драгоценный камень. Его метод может показаться трусливым. Однако у него не было никакого способа победить его, если бы он позволил ему стать монстром ранга Император.

Вместе триста тысяч игроков одновременно распались на свет. Монтра воспользовался моментом прямо перед тем, как они исчезли, чтобы активировать Небесный Изумруд. Три драгоценных камня ярко вспыхнули.

Небесный Изумруд вытягивал энергию из двух оставшихся камней до последней капли их энергии. Обычно Монтра получал 1% очков опыта, которые они накопили с тех пор, как надели кольца. Однако очки опыта были увеличены благодаря способности "Расширения" Королевского Рубина.

К сожалению, этого все равно будет недостаточно.

Для того, чтобы кто-то достиг 1000-го ранга Император, вероятно, потребуются годы гринда. Однако Монтра намеревался сделать это за один день.

Набрать безумное количество очков опыта было бы невозможно, если бы он работал в одиночку. Однако если три сотни тысяч игроков будут работать вместе, даже невозможное может стать возможным. Монтра использовал два драгоценных камня - Облачный Жемчуг и Королевский Рубин - чтобы получить чудовищное количество очков опыта, а затем активировал Небесный Изумруд, чтобы поднять их на другой уровень.

Треск! ..

Первые два камня разлетелись на куски. Все было так, как и ожидал Монтра. Способность Небесного Изумруда была слишком сильна. Он мог выжать весь потенциал из любого объекта. Однако это было только временно. После силового извлечения объект будет сломан и не подлежит восстановлению.

Следствием того, что он использовал его на Никсрот, левой руке Запечатанного, стало то, что его левая рука сохраняла свою окончательную форму только в течение пятнадцати минут, а затем навсегда сломалась. Его способность, которая давала ему слоты для игнорирования перезарядки и усиления, также была потеряна. В то же время все три его навыка - Клыки Никсрот, Стрела Никсрот и Ночь Никсрот - которые он получил бы после того, как рука достигла своей окончательной формы, стали непригодными.

Даже мощная вещь, сделанная самим Творцом, сломалась после Пробуждения. Поэтому Монтра, естественно, не осмелился использовать Небесный Изумруд на своем фирменном оружии.

Однако эти драгоценные камни были другими. Они не были нужны человечеству. Он не

возражал бросить их, если бы пришлось.

Абсурдное количество очков опыта влилось в тело Монтры. В конце концов, невозможное, наконец, стало реальностью. Осмотрев свое системное окно, Монтра обнаружил, что все критерии для встречи с Богиней выполнены.

Вы достигли 1000-го уровня ранга Император. Вы получили право провести еще один Драконий Ритуал. Пожалуйста, найдите более подробную информацию в Записях Дракона.

Как первый игрок, достигший ранга Император 1000-го уровня, вы получили титул "Первый Император". Это дает вам дополнительные 50 000 000 максимальных очков здоровья, очков Ци, очков Магии и духовных очков.

Записи Дракона можно было найти и прочитать в священном храме в Королевстве Драконов. Тем не менее в данный момент Монтру это нисколько не волновало. Он быстро телепортировался в свою личную комнату и вошел в потайную.

Перед ним были Врата Пересечения Царств - чудесное изобретение, в которое он вложил много ресурсов. Сначала он получил от Орфея чертеж, два года строил его, а потом еще больше времени потратил на поиски драгоценных камней. Ему потребовалось некоторое время, чтобы добраться до этой точки. Наконец настал день, когда он сможет ими воспользоваться. Они могут сломаться после его путешествия, но каждая капля пота, потраченная на их создание, будет стоить этого одного использования.

Монтра осмотрел оставшиеся камни. Только четыре осталось. Многие из них были потеряны в ходе его генерального плана, и он знал, что скоро потеряет еще больше. Именно поэтому он изначально планировал собрать все одиннадцать.

Монтра поместил на панель управления Иллюзорный Сапфир, Янтарные Глаза Вселенной и Адский Нефрит. Он ввел несколько команд, и вскоре по другую сторону ворот появился пространственный портал. Несомненно, местом назначения за порталом была земля Богини, место, которое до сих пор было недоступно игрокам.

Тем не менее, размер портала был невероятно мал. Только палец мог бы пройти сквозь него. Монтра понимал, что это самое большее, на что способны драгоценные камни. Он уже пытался открыть его раньше, и результат был тот же. Это означало, что у этого места была какая-то сильная защита.

Тем не менее Монтра зашел слишком далеко, чтобы повернуть назад. Он объявил: - Небесный Изумруд, Проснись!

Небесный Изумруд засиял ярким светом, который поглотил остальные три камня. Вскоре размеры портала увеличились вместе со слабым треском драгоценных камней.

Монтра поспешно прыгнул в портал, используя свою магическую силу, чтобы вытащить Иллюзорный Сапфир и Янтарные Глаза Вселенной в свою руку, оставив Адский Нефрит.

Портал вскоре закрылся. Монтра быстро осмотрел драгоценные камни в своих руках.

За исключением Безупречного Небесного Изумруда, два других камня потеряли свой свет и покрылись трещинами. Монтре пришлось прижать к ним руки, чтобы они не развалились.

"Как я и думал. Было бы лучше собрать их все вместе. Я не уверен, что смогу выполнить

задание с такой скоростью."

Место, где сейчас стоял Монтра, представляло собой красивый, безмятежный луг. Зеленые пейзажи простирались до самого края света, так как не было видно ничего, кроме горизонта. В центре луга стоял тихий маленький домик, а рядом за чайным столиком сидели два человека-вежливый мужчина и утонченная женщина.

Эта женщина, должно быть, богиня, которую никто никогда не встречал. Богиня человечества, которая добра к каждому человеку в Monster Soul.

-Монтра, садись, пожалуйста, - приветствовал его мужчина.

Монтра подошел к женщине и протянул ей два своих драгоценных камня, сказав: - Человечество.

В квесте была одна последняя ловушка, о которой говорилось только в мифе, где, впервые появившись перед человеком, богиня выслушала только первое слово, сказанное им. Монтра провалит задание, если будет неосторожен и заговорит о других вещах.

Женщина взяла два камня и улыбнулась Монтре. Вскоре драгоценные камни разлетелись на куски.

- Я успешно доставил их вам, - поспешно объяснил Монтра. - Я не несу ответственности за все, что произойдет потом.

- Ты совершенно прав. Спасибо, что доставил их мне. - Богиня кивнула и повернулась к человеку на столе. - Джошуа.

Монтра проследил за ее взглядом. - Ты Джошуа, мастер Рамиила, верно?

- Вообще-то мой титул - Мастер Игры, - сказал Джошуа. - Хотя Альтия, Рамиил и Себастьян называют меня Мастером. Я единственный мастер игры Monster Soul, отвечающий за несколько ролей. Самая важная из них - Запечатанный.

- Насколько я понимаю, вы также являетесь членом Ассоциации Мастеров, верно?

- Можно и так сказать. Кстати, ты хочешь сначала поговорить о награде за задание или об Ассоциации? Ты упрямый человек, умный, но непреклонный. Ты веришь в свое решение и бескомпромиссно относишься к нему. Если я не объясню, ты не поймешь своего нынешнего положения и важности своей жизни. В противном случае ты не пожертвовал бы своей жизнью ради чего-то столь тривиального, как Ассоциация мастеров Кунг-Фу, в то время как можешь достичь гораздо большего.

- Ассоциация мастеров - это вся моя жизнь. Её будущее, светлое или темное, напрямую связано со мной. В моей жизни нет ничего важнее этого, - возразил Монтра.

- Тогда мы сначала поговорим об этом. - Джошуа повернулся к Богине. - Синтия, извини нас. Не могла бы ты приготовить нам чаю?

- Конечно.

Монтра сел и молча посмотрел на теплый чай, налитый в его чашку. Однако он не притронулся к нему. Тем временем Джошуа медленно потягивал свой, явно намереваясь заставить Монтру подождать.

Джошуа начал объяснять. - Ошибка старейшин состояла в том, что они назначили тебя преемником Лорда, когда тебе было одиннадцать. Это было слишком рано. Как одиннадцатилетний ребенок, ты должен был жить в своем воображении, иметь свои собственные мечты, тратить время на глупые вещи и искать то, что ты любишь. Вместо этого, учитывая такую тяжелую ответственность, ты начал подталкивать себя к своим пределам. В шестнадцать лет ты получили диплом врача. Кроме того, ты также учился в нескольких областях. Хотя у тебя нет дипломов по этим специальностям из-за того, что ты не сдал экзамены, твои знания не меньше, чем у тех, кто окончил университет.

Джошуа, похоже, слишком хорошо его знал. Но Монтре было все равно.

- Не поймите меня превратно. Я не особенный. В эту эпоху мы можем учиться более эффективно, используя сканер мозга, погрузившись в виртуальный мир с другим течением времени. Любой может сделать то же самое, если попытается. Я получил это знание только для того, чтобы управлять Ассоциацией в будущем, - объяснил Монтра. - что вы на самом деле пытаетесь сказать?

- Вот что я хочу сказать... ты способен на гораздо большее. С другой стороны, Ассоциация Мастеров должна оставаться в темноте. Твоё желание сделать её достоянием общественности - тщетная попытка.

- Я докажу, что это возможно. У Ассоциации есть как рабочая сила, так и навыки. Тот факт, что мы являемся подпольной организацией, только мешает нашим движениям. В мире существуют тонны беспомощных людей. Мы можем дать им шанс вести правильную жизнь, обучая их боевым навыкам и глубокой этике. Тогда они станут нашей рабочей силой и начнут помогать другим.

- К сожалению, Ассоциация мастеров - не та благотворительная организация, на которую ты надеешься. Как организация, ее первоочередной задачей является выживание. То, что ты собираешься сделать, сделает Ассоциацию легкой мишенью. Именно по этой причине старейшины изменили свое мнение о тебе. Ты очень умный человек. Я объясню, почему они хотят, чтобы ты проиграл.

- Продолжайте, - спокойно ответил Монтра.

- Я должен начать во времена последнего Лорда Кунг-Фу, Бога Демонов, который полностью запретил деятельность островов Врат Ада и положил конец всей их деятельности, а также любым другим за пределами Кимон, кто сделал то же самое. Сначала все, за исключением Кимон, согласились с его решением. Однако по прошествии лет все они обнаружили, что это решение было серьезной ошибкой.

Монтра понятия не имел, как эта история связана с ним. - Ошибкой? Как же так?

- Монтра, как ты думаешь, на какой метод опиралась Ассоциация в прошлом, чтобы оставаться в тени? Что нужно сделать, чтобы секреты не выплыли наружу?

Монтра был умным человеком. Если у него были ключи к разгадке, он мог сразу же найти ответ. - Убийство. Мертвые не могут говорить. Это лучший способ гарантировать, что тайна останется тайной.

- Совершенно верно. Без Кимон и с запретом на убийства секреты постепенно просачивались наружу. В конце концов, благодаря доброму сердцу и мягкому характеру последнего Лорда, родился враг. Это те, кто хочет использовать в своих интересах глубокие искусства. К сожалению, еще до того, как мы узнали об их существовании, они настолько окрепли, что мы уже не в состоянии их уничтожить.

- После этого урока старейшины попытались выбрать безжалостного человека с большими лидерскими способностями как следующего Лорда - кого-то, кто не возражает использовать грязные трюки, пока они побеждают. Первым кандидатом стал Пумин, Чудо-Меч. Однако он исчез. Следующим кандидатом был Ху Сянь, Тигровый Бог, но он отказался занять эту должность, сказав, что у него есть более важные дела.

Оба они были невероятно известными людьми подземного мира, но в течение очень долгого времени не было никаких намеков на их местонахождение, и их имена остались как напоминание о легендарных фигурах боевого мира.

- Ты третий. Ты сын одного из четырех хозяев острова. Кроме того, ты сын старейшины Санона, а также главный ученик Додзе Небесного Дракона. Можно сказать, что твой социальный статус особенный.

- Я не особенный.

Глаза Монтры ничего не выражали. Он был нормальным человеком, но люди пытались сказать, что он был особенным большую часть времени. И все же это слово не более чем ложь.

Именно так, как и сказал Джошуа, он являлся главным учеником Додзе Небесного Дракона. Однако Санон предпочел передать свое личное глубокое искусство, Шесть Хватающих Луну Когтей, его другу, а не ему. Точно так же, несмотря на то, что он был сыном Наследницы Небес, её темное искусство унаследовал другой человек.

В конце концов, единственными искусствами, которым он научился у своего отца, это те, которым учили всех учеников додзе, независимо от таланта, Извивающиеся Шаги Дракона и Раздирающий Небо Кулак Дракона. В то же время единственное, что дала ему мать, это боль, которую он чувствовал в своем сердце каждый раз, когда думал о ней.

Этот мир несправедлив к нему, поэтому он изменит его. Он превратит Ассоциацию в организацию, которая будет справедлива ко всем. Он отменит систему наследования. Не будет ни додзе, ни исключительных глубоких искусств, ни дискриминации. Все будет свободно для всех и каждого.

Это была бы идеальная Ассоциация, где каждый был особенным, и никто не был особенным.

- Полное отрицание Кимон - это твое решение, с которым три старейшины не согласны.

- Но почему?

Джошуа мягко улыбнулся. - Очевидно, это из-за первоначальной цели, для которой были созданы острова Врат Ада. Главной обязанностью Кимон является устранение любых угроз Ассоциации любыми необходимыми средствами. Твоя ошибка в том, что ты не знаешь, что Ассоциация в настоящее время находится в тяжелом состоянии. Вот почему старейшины проигнорировали последнее желание Владыки Кунг-Фу и стали ждать помощи от Кимон. Твое заявление о желании устранить Кимон противоречит их цели. Они хотят, чтобы ты использовал свои отношения с Наследницей Небес, чтобы восстановить связь с Кимон. Или, по крайней мере, обмануть их, чтобы они столкнулись с врагом Ассоциации и они все пострадали.

Монтра немного подумал над этим объяснением. Вопросы, которые поднимал Джошуа, он никогда не рассматривал. Именно так, как и сказал Джошуа в самом начале, хотя Монтра был умен, он был как копье. Когда он рванулся вперед, только его цель имела значение. Он не замечал других вещей вокруг себя.

- Ты слишком недооцениваешь хитрость трех старейшин, - добавил Джошуа. Даже если ты выиграешь войну, у них все равно есть способ заставить тебя проиграть. Метод, который ты никогда не рассматривали.

- Какой метод? - Обычно Монтра захотел бы найти ответ сам. Однако, услышав Джошуа, он не мог не испытать любопытства.

- Условие, необходимое для того, чтобы стать Лордом Кунг-Фу, и имена кандидатов - устные. Никаких вещественных доказательств нет. Так что, даже если ты выиграешь войну, они могут просто исчезнуть, и люди не смогут подтвердить, что ты квалифицирован, чтобы стать Лордом. Когда время придет, будут только ваши с Сайлом притязания на должность, которые противоречат друг другу. После этого, как ты думаешь, что произойдет, если Сайл покажет три глубоких искусства трех старейшин, которые принадлежат исключительно им?

Джошуа продолжил. - Люди - существа, склонные избегать трудностей. Люди Ассоциации поверят в то, что увидят, и выберут ту сторону, которая будет для них безопаснее. Они встанут на сторону Сайла, к которому явно благоволят трое старейшин. С помощью этого метода он станет Лордом, даже если ему не удастся выполнить миссию.

На лице Монтры появилось напряженное выражение. - Я с самого начала был обречен на проигрыш...

http://tl.rulate.ru/book/17182/1066833