

Как у лучшего ресторана в городе, площадь на втором этаже была значительная. После очистки всех столов и стульев и размещения их так, чтобы они блокировали выход, оставшееся пространство идеально хватало, чтобы создать боевое построение и объединиться против врагов. Кроме того, у входа в ресторан группу ждали еще несколько товарищей. Даже если команда Сайла решит прорваться через окно, они не смогут убежать.

Зловещая духовная сила заполнила комнату. Первое, что смог понять Сайл, что все эти игроки являлись пользователями духовной силы. Также весьма вероятно, что они тренировались вместе, выбрали свой тип энергии вместе и может даже пришли из одного и того же додзе в реальности. Именно в этот момент Сайл вспомнил об Ассоциации Мастеров.

Санон сказал ему, что Монтра полагается на привилегии приемника и набрал много групп мастеров боевых искусств. Это его тайные силы, пришедшие из нескольких додзе в реальном мире. Время в игре их коротко, поэтому они не могут сражаться с ветеранами. Однако с финансовой помощью и поддержкой Гильдии Небесных Драконов, а также того, что члены группы приходят из одного и того же додзе, через некоторое время Монтра получит большое количество высокоранговых солдат.

Что еще хуже, эти армии не должны отправляться под именем Гильдии Небесных Драконов. Они могли действовать как таинственные группы игроков, тайно работающих под началом Монтры.

Осознав это, Сайл быстро понял, что Монтра действительно умный человек. Парень подозревал, что этот план - лишь один из многих его козырей, приготовленных ради Военного События. Сайл мог бы и не догадаться, если бы Санон не сказал ему об этом прямо. Он был уверен, что, кроме него, другие все еще не знают об этих таинственных группах. В лучшем случае о них ходили только слухи.

Юноша также отметил, что все враги использовали одинаковые мечи - длинный клинок в

западном стиле с довольно толстым лезвием. Этот факт подтвердил подозрения - противники не дилетанты, а настоящими мечниками, которые практиковались в реальной жизни.

Сайо решил предупредить Бурафу. - Будь осторожен. Эти парни не обычные.

- Я тоже, старший брат. - Бурафа повернул свое копьё, и из наконечника копьё вышло несколько волн энергии. Это был первый раз, когда Сайл наблюдал за искусством друга. Увидев, что тот полон уверенности, юноша понял, что слишком беспокоится.

- Формирование Авроры!! Первый отряд налево, второй - направо, а остальные придерживаются первоначального плана, - крикнул молодой командир. Он стал первой мишенью Сайла. Хотя, ради допроса, парень пока не собирался его убивать. Однако там, где молодой человек отдавал команды, требовалось прорваться через линию фронта.

- Похоже, мне нужно прибавить скорость, - пробормотал Сайл. Он бросился вперед, не выказывая страха перед клинками своих противников.

- Ты ищешь смерти!! - Закричали игроки в первых рядах.

Первые три стиля искусства Покорения Оружия были наиболее подходящими против большой группы врагов, поскольку не требовали много энергии для использования. Средние три стиля требовали больше энергии, поэтому они были лучше всего для боя один на один или против небольшой группы врагов. Что касается последних трех стилей, то они были глубокими и гибкими, поэтому их можно было использовать практически в любой ситуации, хотя потребление было просто слишком высоким.

Первый стиль, от которого зависел Сайл, был самым фундаментальным стилем - Втапывание

Оружия. Его ноги начали двигаться с большой скоростью. Иногда он делал шаг влево, а иногда - вправо. Он в одно мгновение сократил дистанцию до противника.

\*

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

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

Переводчик: Xataru

\*

Десятки мечей нацелились на парня, готовые разрубить его на куски. Сайл подпрыгнул достаточно высоко, чтобы его ноги оказались на уровне глаз, а затем нанес ими несколько ударов. Все его удары пришлись по боковой стороне клинков, ни один не задел острых краев. Это был собственный боевой прием Сайла, который он называл Подчиняющий Пинок.

Для людей, принявших атаку, удары парня оказались слишком тяжелыми, и их руки почти сломались. Фехтовальщики ослабили хватку на своих мечах, и посреди опасного поля, полного клинков, показалась брешь. Не колеблясь, Сайл приземлился на плечо одного из мужчин и увеличил свой вес, заставив его опуститься на колени.

Формирование Авроры было не так просто. Когда одна его часть повреждалась, другие части "чинили" эту позицию и продолжали выполнять свои обязанности. Оставшиеся мечники продолжали двигаться, а раненые отступали назад, чтобы позволить своим товарищам занять позицию.

Смена позиции еще не закончилась, но Сайл отказывался отпускать самого раненого. Мечи являлись оружием среднего радиуса действия, так что он держал дистанцию для ближнего боя, и его противник не мог эффективно атаковать. Естественно, противник попытался стряхнуть его с себя, но безуспешно. Сайл следовал за ним по пятам и не давал ему вырваться.

Однако проблема решилась в кратчайшие сроки. Множество игроков вонзали мечи в спину

Сайла. Наконец им удалось отделить юношу от Бурафы. Теперь одно большое окружение превратилось в два.

Тайком рука Сайла двинулась к слепому пятну врага, и через секунду изображение, которое видел один из мечников перед ним, перевернулось вверх ногами вместе с треском. Как кукла-марионетка, у которой оборвали нити, он упал на пол, голова его закружилась, а глаза широко раскрылись.

Увидев такое ужасное зрелище, противники на мгновение остановились. Мертвое тело превратилось в свет и исчезло через три секунды, но чувство ужаса все еще оставалось в их памяти. Все они начали понимать, что Сайл - опасный человек.

Наконец, Сайл начал использовать свой второй стиль, Костяные Когти. Используя этот стиль, он не должен был проявлять милосердия. Нерешительность и сочувствие только привели бы к страданиям противника, а это жестоко по отношению к нему. Убийство без колебаний было, на самом деле, способом проявить доброту. Именно этому Божество и научил Сайла.

Хлопнув ладонью по столу, Себастьян воскликнул: - Прекрасно...Как изумительно!

Блурд перестал держать в руке куриную ножку. - Это... Не слишком ли жестоко? Голова этого человека была сломана таким ужасающим образом.

Между тем мысли Франц и Асуры были одинаковы: как и ожидалось от хозяина Себастьяна, он использует такой садистский метод для убийства врагов.

Честно говоря, Сайл тоже был шокирован. Это первый раз, когда он использовал Костяные Когти против настоящего противника. В спарринге против Божества он всегда старался изо

всех сил, но его атаки никогда не срабатывали, поэтому он не думал, что должен сдерживаться. Юноша также удивился тому, насколько эффективным оказался этот стиль.

- Парни! Не бойтесь его. Давайте разрубим его на тысячи кусков, чтобы отомстить за нашего товарища!

Когда боевой дух людей поднялся от крика, шквал атак продолжился.

Сайл прекрасно видел, что эти игроки были не так уж сильны—хотя их удары имели высокую силу атаки, их было недостаточно, чтобы угрожать ему—он наделил Защиту Механического Бога энергией Инь-Янь, и символ на задней стороне его брони начал вращаться.

Стук...! Стук...! Грохот ...!

Звук ломающихся клинков продолжал отдаваться эхом, как только они соприкасались с телом Сайла. Защита Защиты Механического Бога была высокой, и атрибут сокрушения оружия также работал. Каждый удар клинка по нему, если его не укрепили должным образом, разлетался на куски.

Поскольку Сайлу больше не нужно было обращать внимание на множество нацеленных на него мечей, он начал действовать по-новому. Он крутанул запястьями, готовясь запустить один из своих средних стилей - Звездное Колесо.

Все еще пытаясь приблизиться к лидеру группы, Сайл шагнул вперед и ударил обеими руками по тем, кто преграждал ему путь. От удара рук парня его противники отлетели и врезались то ли в потолок, то ли в стену. На их броне появилась вмятина в форме кулака.

- Окружите его! Он боец ближнего боя. Просто держите дистанцию! - Командир выкрикнул предложение своим подчиненным. Однако понимать решение и способность практически претворить его в жизнь - совершенно разные понятия. Сайл мог свободно передвигаться в окружении, как будто прогуливался по саду. И его скорость оставалась чрезвычайно высокой. У них не было возможности увеличить расстояние, даже если они хотели.

На стороне Бурафы противникам было легче, так как парень не преуспевал в борьбе с большим количеством врагов, так, как Сайл. Искусство Копья - Плавание По Восточному Морю делало упор на оборону, а не на нападение. Но как только использовался наступательный ход, противник сталкивался с непрерывными волнами энергии.

Бурафа полагался на слои духовной силы и так защищался от серий атак противника, одновременно получая помощь от Джулии. Ему удалось убить лишь нескольких, одного за другим.

"Эти парни крутые. Они сражаются систематически; когда один из них слабеет, другой выходит вперед, чтобы занять его место. Как старший брат Сайл так легко побеждает их, как будто они просто кучка побочных персонажей? Более того, судя по системным уведомлениям, все они, похоже, ранга маркиз. Почему так много игроков ранга Маркиз появилось из ниоткуда?"

Ранее Бурафа планировал отправиться в Снежное Царство, и как только вернулся в город, его внимание было сосредоточено на Белом Лебеде и собрании, поэтому он не был в курсе новостей о Кольце Облачного Дракона Гильдии Небесных Драконов.

Четыре из десяти игроков успешно избежали смерти от Бурафы. Однако трое из этих четверых в конечном итоге застрелила Джулия. Прежде чем они рухнули, на их лбах появилась маленькая дырочка.

А сама Джулия пыталась привыкнуть к оружию. Несмотря на то, что её запрограммировали быть экспертом в использовании предметов, практика все равно требовалась.

Как и следовало ожидать, первые несколько выстрелов она промахнулась. Однако, как только число выстрелов достигло двенадцати, ни один из ее последующих выстрелов не промахивался. Также помогало то, что Джулию должным образом охранял Бурафа и она могла легко продолжать стрелять.

В отличие от Сайла, который наступал на вражескую группу, Бурафа стоял и только ждал, когда противники нападут на него, одновременно защищая Джулию позади себя. В результате Джулия могла не торопиться и попрактиковаться в стрельбе. На самом деле, она использовала свою жизненную силу только как пули, и еще не использовала особые способности Трикстара.

Сайл был похож на тигра в овечьем загоне. Каждый раз, когда он делал шаг, кто-то умирал или получал ранения. Многие из его противников начали сомневаться в собственных силах. Они всегда считали себя сильными. Однако, почему, противостоя этому человеку, они чувствовали себя просто второстепенными персонажами, которые существовали только для того, чтобы быть побежденными главным героем?

К несчастью для них, Сайл не только был строг к себе, проводя время в одиночестве, но и все его спарринг-партнеры являлись высшими специалистами, против которых юноша должен был выкладываться на полную в надежде нанести даже самую маленькую травму. В результате парень пережил гораздо больше сражений, чем они могли себе представить. Для Сайла эти ничтожные игроки были всего лишь лакеями по сравнению с людьми уровня Божества.

Продолжал раздаваться треск, и люди падали вниз в ужасных и причудливых позах. У умирающих не было даже шанса закричать от боли, потому что они ее не чувствовали. Каждая смерть была внезапной и аккуратно совершенной милосердными руками Сайла. Боли не было. Не было страданий.

В конце концов, лидер группы приказал своим подчиненным отступить и столкнулся с Сайлой

в поединке один на один. Похоже, он, по крайней мере, превосходный лидер, и не мог позволить своим подчиненным и дальше умирать зазря.

Величина силы, которую Сайл ощущал от этого человека, была огромна. Он удивился, потому что на короткое время уединился, и вдруг после перед ним появились десятки сильных людей. Это не имело смысла, даже учитывая поддержку Гильдии Небесных Драконов. Даже самый заурядный фехтовальщик в этой группе, которого убил Сайл, оказался так же силен, как Фарго, до состояния Берсерка.

Огромная сила была заключена в мече, который держал этот мужчина. Сайд намеренно позволил себя порезать из любопытства и почувствовал удар. И кровь слегка окрасила защиту Механического Бога. Это первая рана, которую Сайл получил в этой битве. Даже если она не смертельная, это стало доказательством того, что человек перед ним был довольно опытным.

"Похоже, в душе монстра все еще много скрытых экспертов. Неожиданно." - Сайл решил по-настоящему сразиться с этим человеком. Поскольку он не мог полностью заблокировать атаку, ему не нужно было пытаться защититься от неё в лоб.

С другой стороны, даже небольшого пятна крови было достаточно, чтобы убедиться, что у противника нет неприступного тела. Мужчине нужно только добавить больше силы в свой меч, чтобы убить Сайла.

Мужчина еще больше укрепил меч в своей руке, выкрикнув имя своего мастерства.

- Ритм Режущего Воду Лезвия.

В конце фразы Сайл сразу почувствовал необъяснимую опасность, исходящую от клинка. Хотя

он все еще верил, что если вложит всю свою силу в укрепление Защиты Механического Бога, то сможет заблокировать атаку, у него не было никаких причин рисковать своей жизнью, чтобы попытаться это сделать.

Мощь Звездного Колеса была продемонстрирована во второй раз. Сайл распространил энергию Инь-Янь внутри себя с большой скоростью, и его сила покрыла все тело юноши, как будто его одели в тонкий слой ткани.

Лезвие скользнуло вниз достаточно быстро, чтобы оставить после себя остаточное изображение.

Сайл твердо стоял на месте. Он поднял правую руку, готовясь отразить удар меча, в то же время приготовив левую руку, чтобы заблокировать удар, который, как он предсказывал, вскоре нанесет противник.

Как он и думал, мужчина действительно пнул его, на что Сайл ответил ударом в голень мужчины, полностью остановив атаку и одновременно отправив тело противника в полет.

Однако тот еще не признал своего поражения. Даже когда его тело вращалось в воздухе из-за атаки Сайла, он положился на центробежную силу, чтобы ускорить удар.

Парень намеревался закончить бой, поэтому решил использовать свою самую мощную атаку. Его глаза загорелись злобой, как будто принадлежали монстру. Сила Один Над Всеми, вот-вот должна вырваться на свободу.

Один Над Всеми, прежде всего, стиль, непосредственно разработанный из лучшего хода Кирю, Слияния Тигра-Дракона. Мало того, что этот удар состоял из мягких и твердых атрибутов тигра

и дракона, но Сайл еще и увеличил его силу с помощью Удара Поколения. В результате он мог сконцентрировать силу, или распределить её на несколько точек контакта по своей воле, превратив ранее простой Удар Поколения в хитрый наступательный ход.

Сайл ударил левой рукой по клинку, и противник улыбнулся при виде такого зрелища.

Ни один здравомыслящий человек не станет противостоять клинку голой рукой. Как только мужчина разрубил эту руку, ему будет легче выйти победителем.

Однако, вопреки его ожиданиям, как только меч столкнулся с рукой, клинок не только не смог пробить кожу Сайла, но и сила внутри руки переместилась вдоль лезвия в рукоятку, взорвав его запястье.

- Аргхх—!! - Первый болезненный крик битвы вырвался из уст этого человека. Однако атака Сайла еще не закончилась. Его правый коготь ударил противника в плечо, пронзив броню, словно тающее масло. Коготь достиг груди мужчины. И наконец, парень сдернул высокосортную броню, как будто это была просто игрушка.

- АААА—!! - Раздался еще один болезненный крик, и Сайл резко сорвал не только доспехи, но и часть плоти.

Вложив в свои пальцы умеренное количество энергии, Сайл ударил обоими указательными пальцами под левый сосок противника. Мужчина почувствовал невыносимый жар и издал жалобный крик.

Движение, которое сделал юноша, называлось Огненный Лотос, одно из многих движений Ичжичань, Умерщвление Луны. Точки, которые он проколол пальцами, являлись точками

акупунктуры рядом с человеческим сердцем, органом огненной стихии. В результате контроль температуры в теле начнет ослабевать и будет все горячее. Противник, пораженный этим ходом, начнет чувствовать себя так, как будто страдает в пламени чистилища, даже если не было реального пламени. Учитывая, что боль в этой игре лишь десятая часть от реальной, Сайл осмелился опробовать этот ход на противнике. Однако он не думал, что этого будет достаточно болезненно, чтобы тот плакал в агонии.

Увидев поражение своего предводителя, остальные воины отступили к лестнице. Хотя их тела все еще находились здесь, их сердца уже улетели. Ни у кого из них больше не было желания сражаться.

В глазах читались самые разные эмоции: страх, паника, шок, недоверие и даже уважение. Сайл вернулся на свое место.

- Кто хочет уйти, пусть уходит. Я собираюсь возобновить свою трапезу.

Лидер кивком приказал своим подчиненным удалиться, и они немедленно подчинились. Затем он медленно последовал за ними, хотя у него не осталось сил из-за ран и из-за жара внутри тела.

Бурафа и Блу посмотрели на Сайла. Они были против решения отпустить группу противников. По крайней мере, они думали, что должны допросить некоторых из них для получения информации. Тем не менее парень уже сделал свой ход.

Используя духовное сокрушение, Сайл послал свою силу через деревянный пол, сломав лодыжки мужчины на расстоянии. Несмотря на то, что он все еще не мог должным образом показать силу последних трех стилей, духовное сокрушение могло быть использовано определенных ситуациях, особенно когда его противник хромал.

Треск—

Кости несчастного молодого человека, из которых состояли его лодыжки, полностью превратились в пыль. Поскольку он не видел атаки, то не защитил себя энергетическим укреплением. В конце концов он ударился лицом об пол.

- Кроме тебя. Ты еще не можешь уйти. У меня еще есть несколько вопросов.

Теперь даже трио монстров, Асура, Франц и Себастьян, не смогли предугадать действия Сайла. Первые двое перестали недооценивать юношу из-за его прошлого поведения, а последний усмехнулся и подумал про себя, что его хозяин действительно интересен.

Специальная глава: от Кролика до Луны

(Конец Тома №5: "Вечная тьма")

В жестокую холодную ночь отчетливо был слышен звук шагов, и он становился все громче, как будто источник приближался. Женщина в белом пробегала переулком за переулком, отчаянно пытаясь убежать от охотников. Несмотря на то, что она обладала высокоуровневым навыком маскировки, она была всего лишь ранга Рыцарь; её духовной силы не хватало, чтобы поддерживать маскировку.

Город Новичков был маленьким городком. Это только вопрос времени, когда охотники догонят

ее.

Редко случалось, чтобы женщине ее калибра приходилось так убегать. В прошлом она была вице-лидером Королевской Гильдии Вооружения. Ее звали Франсин, Королева Монстров, которую почитали и боялись все люди.

Франсин не хотела тратить свою духовную силу на то, чтобы согреться, и вместо этого крепко обняла белого кролика.

- Пушистик, не бойся. Они скоро отстанут - пробормотала Франсин, успокаивая испуганное существо.

Хотя маленький кролик не мог говорить, но ответил на ее тепло, свернувшись калачиком и придвинувшись ближе к ней. Даже во время опасности, если она была рядом с ним, он ничего не боялся.

Пушистик был монстром, который редко встречался. Но не потому, что он был исключительно сильным или таинственным, или что-то в этом роде. Он был редок, потому что его раса—раса белых кроликов—слишком слаба.

Белые кролики - монстры, живущие в этом районе немного дальше от того места, где обычно бродила слизь. Их обиталище примыкало к тому месту, где жили дикие детеныши, что было для них несчастьем.

Игроки редко даже осознавали, что в Monster Soul есть белые кролики. В большинстве случаев, когда рождался белый кролик, его немезида—волчья раса—быстро убивала его, и у них не было никаких шансов вырасти.

У многих выживших не осталось иного выбора, кроме как прятаться. Франсин случайно встретила одного из них и спасла от когтей, пусть даже этот кролик и получил шрам под правым глазом.

В отличие от Венома, который оставался опытным игроком, даже после смерти, способности Франсин были слабы без ее питомцев. У нее не было никакой ценности, и никто не хотел, чтобы она вступала в их гильдию.

После того, как Франсин была убита и проклята Себастьяном, монстры не прекращали преследовать ее, и так происходило в любом из охотничьих угодий, а в городах тоже самое делали игроки. Она умирала много раз и в конце концов решила сесть на корабль, чтобы вернуться на Изначальный Остров.

Монстры на острове были слабы, и лишь немногие опытные игроки жили здесь; она наконец-то обрела момент покоя. Франсин просто хотела начать свою жизнь заново.

"Начать все заново" звучало красиво, и казалось, что подобное просто осуществить. Однако на самом деле это трудная задача.

Существует ли кто-нибудь, кто никогда в жизни не ошибался? Существует ли кто-нибудь, кто никогда не грешил?

У Франсин была аллергия, она родилась со слабой иммунной системой. Она любила животных, но не могла вырастить их в реальной жизни. Пришлось ей положиться на игру и вырастить здесь несколько фантастических монстров как своих друзей.

Чем больше Франсин их растила, тем сильнее становились и она, и они.

Время шло, и девушка столкнулась с серьезной проблемой. Ей не хватало дохода, чтобы прокормить всех монстров. Именно в это время Королевская Гильдия Вооружений пригласила ее вступить к ним и предложила жалованье. Вскоре люди дали ей титул: Королева Монстров.

Поначалу она неохотно подчинялась приказам Кросса. Однако по мере того, как все больше людей начинали бояться ее, и чем больше её давали возможность делать все, что ей заблагорассудится, эти чувства поглощали ее невинное "я" и превращали ее в другого человека. Она начала воспринимать своих питомцев как орудие труда и использовать их для своей личной выгоды.

Только после того, как Франсин потеряла все, то задумалась о своем прошлом выборе. Она оглянулась на себя и захотела начать все с чистого листа.

Однако мир не вращался вокруг нее. Может быть, желание начать все заново означает, что те, над кем она издевалась в прошлом, вольно или невольно, простят ее?

Мир Monster Soul не сильно отличался от реального. Ответ на этот вопрос был совершенно очевиден.

Тот факт, что ей пришлось бежать сломя голову, стал ответом сам по себе.

В последнее время Изначальный Остров, на котором она мирно жила, начал претерпевать большие изменения. Все началось с исчезновения слизи, а затем у западных ворот появился гигантский Камень Слизю. Игроки-ветераны начали прибывать в Город Новичков, стремясь разгадать тайны, связанные со слизью. И в конце концов враги наткнулись на нее.

Бац! ..

Вылетевшая из темного угла стрела магии земной стихии поразила Франсин и отправила ее в полет. Ее тело скользнуло по земле, и Пушистик отлетел в сторону.

- Пушистик! - крикнула Франсин. Она подбежала и нежно обняла его. Пушистик остался ее единственным питомцем, и она очень привязалась к нему. Мало того, что у него был низкий уровень и мало очков здоровья, он также был существом типа ци, которое слабо к магии. Просто одна волшебная стрела от игрока-ветерана означала конец для Пушистика.

- Как-то грустно видеть, что королева монстров пала так низко. Сегодня мой счастливый день. Наконец-то у меня появился шанс отомстить за то, что ты сделала со мной в городе Колоссия, - заявил один из охотников, преследовавших ее уже несколько часов. Их команда состояла из пяти или шести человек, и они уже заблокировали переулок, в котором находилась Франсин.

- Я действительно ничего не знаю. Никто ничего не должен был потерять, - попыталась объяснить Франсин, и ее глаза наполнились слезами. Греховная Клятва Цветочной Феи была на самом деле весьма милосердным умением. Пусть игроки в радиусе действия и умерали мгновенно, но это была безболезненная смерть, и они ничего не теряли—будь то уровни или предметы.

- Не проливай крокодильих слез! - Закричал один из них. - Ты - зло! Мы назначим тебе наказание, которого ты заслуживаешь! Мы избавимся от всех членов Королевской Гильдии Вооружения, не оставив никого из вас в живых, чтобы вы не смогли запугивать кого-либо снова!

Они сократили дистанцию, окружив Франсин мечом, саблей, копьем и волшебным посохом.

- Не забудь попросить кого-нибудь из наших людей подождать ее в зоне возрождения. Такие люди никогда не изменят своего образа жизни. Бессмысленно их прощать. Мы должны полностью искоренить их, если хотим принести мир в Monster Soul.

У Франсин не осталось д способностей. Но в опасности, когда она могла умереть в любую секунду, ее сила возросла и стимулировала эмоции Пушистика.

Умиравший Пушистик выпрыгнул из ее крепких объятий и встал между хозяином и игроками.

Мир Пушистика был гораздо проще, чем мир этих людей, он не понимал понятия добра и зла. Для таких монстров, как он, мир являлся циклом жизни. Кролики ели траву, дикие детеныши ели кроликов, и так продолжался цикл. Это цикл природы, а не цикл, порожденный мстью.

Для Пушистика не имело значения, был ли враг воплощением добра или провозглашен самым праведным человеком в игре. Если кто-то заставил его хозяйку проливать слезы, то это злой человек.

Его мыслительный процесс не был сложным. Когда его разум подключился к чувствам хозяйки и осознал ее боль, он прыгнул вперед сам, отказываясь подчиняться её командам.

- Она действительно злая! Даже находясь на грани смерти, она приказала своему слабому питомцу умереть вместо нее, - игроки проклинали ее, - у нее не осталось ни капли человечности.

- Дело не в этом... - Воскликнула Франсин, и слезы покатались по ее щекам. - Пушистик,

вернись!

Вместо того, чтобы послушать ее, Пушистик распространил свое основное ци и укусил одного из игроков за лодыжку. Укушенный игрок был неосторожен, и в результате получил легкую травму.

Ярость вскипела в его груди. Он наделил свою ногу духовной силой и отшвырнул Пушистика прочь. - Чертов кролик!

- ПУШИСТИК!! - Франсин закричала и бросилась обнять кролика, который теперь был весь в грязи и крови. Его дыхание стало хаотичным, и он был очень слаб.

Франсин не обладала достаточной духовной силой, чтобы исцелить его. Хотя она прекрасно понимала, что после смерти он снова возродится, но все равно была опечалена. Ее голос сорвался, и по лицу скатилась слеза.

Смерть самая нелепая концепция, которой можно дорожить в Monster Soul. Люди могут возразить, что бессмысленно заботиться о смерти искусственного и виртуального существа. Самое большее, пройдет какое-то время, и умершее существо возродится снова.

Но кто они такие, чтобы судить о ценности того, что дорого другим людям?

Слезы Франсин потекли вниз и упали на мордочку Пушистика, что было всё в крови и грязи.

Представители его расы поклонялись богине Луны. Повернувшись мордой к ночному небу, он заметил, что Луна медленно краснеет, а звезды постепенно гаснут.

Может быть, богиня понимает его боль?

Это была не физическая боль, а эмоциональная. Что он слишком слаб и не может защитить человека, которого любит и который любит его в ответ.

Почувствовала ли богиня его печаль? Глядя на Луну, Пушистик слегка приоткрыл рот, потом закрыл его, моля о помощи богиню. Однако оттуда не донеслось ни звука, только кровь.

Дошло ли его желание до богини? Пушистик был слишком глуп, чтобы знать ответ. Он просто подумал, что было бы хорошо, если бы богиня услышала его мольбу.

Его тело дернулось один раз, а затем замерло. Франсин прикусила нижнюю губу, чтобы сдержать слезы. В Городе Новичков Пушистик был ее единственным другом и членом семьи. Она скоро умрет, последовав за ним. Возродившись, она не знала, сколько еще времени за ней будут охотиться и сколько смертей их ждет. Их смерть на этот раз могла стать лишь началом бесконечного цикла.

- Не волнуйся. Мы не плохие парни. Ты умрешь без боли. Просто не сопротивляйся и не заставляй себя страдать.

Тело Пушистика постепенно холодело.

Когда острая клинка уже было готово пронзить голову Франсин, подул холодный ветер, и тело кролика внезапно стало больше, достигнув трех метров в высоту в одно мгновение. Он встал на задние лапы. Если бы кто-нибудь взглянул на него, не акцентируя внимания, то подумал бы, что это медведь. Его длинные уши и шрам под правым глазом указывали на то, что это всё еще Пушистик.

- Какого черта? Каким умением она воспользовалась? - Люди приняли боевые позы и напряглись, за исключением Франсин, которая была потрясена. Поскольку ее разум все еще был связан с Пушистиком, она знала, что он собирается сделать.

- Берегитесь! Пушистик, не надо! - Закричала Франсин.

Тем не менее, текущий Пушистик стал 1-го уровня ранга Лорд. Поскольку его ранг был выше, чем у владельца, он мог легко послушаться ее приказов.

Ци Снежной Луны - Лунный Кролик.

Пушистик не двигался, но его исключительная ци, присущая его расе начало циркулировать через Божий Собор в сочетании с Безупречной Жидкостью, наполнив силой Замерзшую Душу. Его сила заморозила всех игроков вокруг Франсин, превратив их в ледяные скульптуры - словно замерзших кроликов, очарованных красным лунным светом.

Эти игроки все еще были в сознании и живы. Ци Снежной Луны полностью заморозила их мышцы и тела, но не убило их. Впрочем, если бы на них напали в таком беззащитном состоянии, это была бы совсем другая история.

Франсина вытерла слезы. Она была рада, что с ее питомцем все в порядке.

Она ласково погладила его по белому меху. - Довольно, Пушистик. Я больше не хочу убивать. Давай просто уйдем.

Пушистик посмотрел на Луну и поклонился, чтобы поблагодарить богиню за то, что она наделила его силой. Его Божий Собор мог обнаружить, что другие детеныши, его заклятые враги, тоже получают такую же силу. Чтобы защитить свою хозяйку от них, он быстро поднял ее и позволил ей обхватить руками его шею, а затем отпрыгнуть от места, где собирались оборотни.

Несмотря на то, что Франсин пощадила их жизни, эти игроки умерли под когтями оборотней, поскольку стали просто неподвижными мишенями.

Новость о Франсин и кролике была пустяковым слухом по сравнению с тем, что позже сделали Сайл и Монтра, так что слух вскоре забыли и оставили в самом глубоком уголке Monster Soul.

Франсин и не подозревала, что огонь войны скоро охватит ее, даже если она этого не захочет. Они с Пушистиком неизбежно станут частью будущей легенды.

\*

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

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

Переводчик: Xataru

\*

<http://tl.rulate.ru/book/17182/941552>