- На этот раз я обязательно выиграю. Так что, старик, приготовься!

Держа перед собой деревянный меч, Сато глубоко вздохнул и посмотрел на деда, на лице которого играла расслабленная улыбка.

"Обычно лучше подождать нападения, но если я поступлю так с ним, битва будет в его руках. Он превосходит меня в скорости и технике, но не в силе и выносливости. Поэтому, чтобы победить, я должен навязать свой темп битвы".

- Ты закончил размышлять или как? - Старый Дзюро насмешливо улыбнулся.

Сато проигнорировал его комментарий и начал уверенно кружить вокруг него с высоко поднятым мечом, в сторону деда.

- О? Пытаешься отвлечь меня своими движениями, а потом неожиданно напасть? Но если я нападу раньше тебя, твой план будет разрушен. Или ты этого хочешь? Ты немедленно остановишь меня, когда я сделаю свой ход и будешь пытаться контролировать ход битвы оттуда. И это все?

Несмотря на то, что его план был раскрыт, Сато все еще оставался спокойным. Вместо этого он перестал кружить вокруг деда и улыбнулся.

- Действительно. Какой бы план я ни придумал, ты всегда раскрываешь его с первого взгляда.

- Это потому, что я живу с тобой уже более 10 лет. Для меня будет только правильно знать твое поведение и образ мыслей, - Старый Дзюро мило улыбнулся.

- Тогда давай посмотрим, как много ты знаешь, старик, - сделав шаг вперед, Сато бросился на деда, одновременно рубя мечом вниз произведя тяжелый удар.

- Полная лобовая атака? Ты полон открытий. Я думал, что учил тебя лучше.

Вместо того чтобы принять атакующую стойку, Старый Дзюро сделал шаг и быстро двинулся к Сато. Глядя на его движения, нельзя было заметить и намека на старость или слабость. Старый Дзюро плавно взмахнул синаем [1] и ударил с право попав примо по пояснице Сато.

кудахтанье

Удивительно, но Сато смог блокировать атаку, направленную в его поясницу, и два синая произвели странный звук.

- Похоже, ты кое-что забыл, Старик. Я тоже живу с тобой уже более 10 лет, - Сато ухмыльнулся, глядя на слегка удивленное лицо деда.

Старый Дзюро отступил на несколько шагов назад и усмехнулся.

- Хорошо. Хорошо. Ты инсценировал полную лобовую атаку и сумели предсказать, как я отреагирую. Если бы ты ошибся, то проиграл бы.

- Но я этого не сделал, - Сато прервал его.

- Да, не сделал. А теперь хватит болтать, разминка закончена, - когда он закончил свое заявление, Старый Дзюро выпустил несколько иллюзорную ауру, которая была едина с его окружением. Это делало почти невозможным заметить его присутствие и легко игнорировать

движения его тела, несмотря на пристальный взгляд.

Сделав шаг вперед, Старый Дзюро рубанул вертикально вниз, произнося тихим голосом, - Иллюзорный удар бабочки.

Несмотря на расстояние около от трех до четырех метров, это ничего не значило для Старого Дзюро, так как его меч почти мгновенно появился перед Сато с пугающей скоростью.

"Черт!"- удивился Сато, но это не означало, что он не был готов к такому нападению, так как знал, что дедушка намного быстрее его.

Напрягая свое тело до предела, он едва увернулся от атаки и попытался ответить. Однако Старый Дзюро ожидал этого и продолжил наносить удар за ударом, заставляя Сато постоянно находиться в обороне.

"Если так пойдет и дальше, я проиграю".

Несмотря на то, что Сато знал это, он не мог ничего поделать, так как каждый раз, когда он пытался заблокировать атаку своего деда, Старый Дзюро наносил еще одну атаку с безумной скоростью, так что Сато мог только блокировать все, если не хотел проиграть.

"Еще хуже, даже когда я отступаю, он продолжает следовать за мной. Мне просто нужно немного пространства, не важно, насколько мало, но просто нужно".

- Щенок, у тебя действительно хватает смелости думать, что мы сражаемся? Ха-ха-ха. Кажется, мне нужно немного ускоритья. Ха!

Старый Дзюро схватил синай обеими руками и со всей силы рубанул в сторону Сато. Несмотря на то, что атака казалась тяжелой, она также казалась гибкой и способной быстро и легко отступать назад, сохраняя свою силу.

- Семь драконьих ходов: Коготь дракона.

Сочетание силы атаки когтей дикого зверя и гибкости и смертоносности змеи. Это было боевое искусство, разработанное, чтобы стать гибким и пригодным для использования различных видов оружия; его можно было даже использовать как искусство кулака. Одна из высших боевых техник, созданных семьей Ногучи, "Семь движений дракона" состояла из 7 атакующих приемов, которые можно было применять в различных ситуациях, причем каждый из них обладал высокими атакующими способностями и силой. В результате критерии изучения этой техники довольно требовательны к практикующему, но учитывая, что боевая техника входит в число лучших в семье Ногучи, семье гениальных мастеров боевых искусств, то она в значительной степени того стоила.

"Старик, ты действительно хочешь убить меня?" - почувствовав ярость атак, Сато захотел отступить, хотя и не смог бы успешно уйти, однако эта мысль ушла, сразу как только пришла.

Не обращая внимания на то, сможет ли он действительно отступить от своего дедушки, движение когтя Дракона не было одноразовой атакой, от которой можно было просто уклониться и закончить с этим. Другими словами, даже если цели удается увернуться от атаки, нападающий все равно мог сохранить силу и мощь атаки и перенести ее на следующий ход или выполнить технику еще раз. Хотя это трудно выполнить, Сато знал, что дед сможет, ведь он является профессионалом, когда дело доходит до искусства меча.

Поэтому вместо того, чтобы отступить, Сато взмахнул мечом и нанес ответный удар под странным углом.

Лучшая защита - это нападение.

Атака Сато не была тяжелой, поскольку можно было только ожидать, что такая атака блокирует мощь когтя Дракона. Скорее, атака выглядела простой и казалась мягкой на глаз.

Как только его синай столкнулся со Старым Дзюро, атака Драконьего Когтя таинственным образом скользнула по лезвию меча Сато. Это больше походило на то, что вся сила атаки была отклонена вниз.

- Хм? - увидев это, Старый Дзюро был удивлен: "Он уже выучил 3-й ход искусства меча Лотоса?"

Несмотря на то, что искусство меча Лотоса классифицируется как искусство меча низкого уровня, ни одна техника не является действительно бесполезной; она зависит только от того кто ее использует. То же самое относится и к искусству меча Лотоса. По сравнению с этим, некоторые из его приемов слабее, чем у Семи движений Дракона, поэтому, если использовать их правильно, он может одержать над ним победу.

Движение, которое Сато использовал, чтобы отразить атаку, было 3-й формой: Вода на Лотосе. Игнорируя свое вялое название, эта техника была одним из 2-х единственных контратакующих движений в искусстве меча. Даже если вы думаете, что это называется 3-й формой, это не значит, что это проще, чем следующие несколько форм, возьмите, например, 4-ю форму: Удар Лотоса.

Формы в искусстве меча Лотоса имеют различную сложность, и 3-я форма оценивается как одна из самых сложных, возможно, соперничая с самым слабым из Семи Драконьих ходов по сложности. Имейте в виду, что все Семь движений Дракона сложны для среднего человека практикующего искусство меча. Даже профи могут найти это трудным. Таким образом, 3-тья форма искусства меча Лотоса находилась в состоянии конкурирующим с одним из них, даже если это самый легкий ход, все ровно было очевидно его трудность исполнения для Сато, и увидеть такой прием в его исполнение, было довольно удивительно для Старого Дзюро.

Когда Сато отразил атаку Старого Дзюро, за ней сразу последовала другая атака, но даже так, Старый Дзюро все еще отвечал своевременно, отступая на несколько шагов.

Воспользовавшись случаем, Сато исполнил первую форму меча Лотоса, но Старый Дзюро легко парировал ее. Когда Сато собрался атаковать снова, он заметил кончик деревянного меча у своего горла, сопровождаемый голосом деда.

- Искусство теней: Бесшумное Убийство. С тобой покончено, Сато.

Сато поднял глаза и увидел злорадное лицо деда.

- Тцс.

- Ха-ха-ха. Ты должен был уже запомнить, что тебе и через 30 лет будет рано со мной драться лицом к лицу. Теперь хватит, пора тренироваться.

Шшш

Услышав звук открываемой бамбуковой раздвижной двери, Сато и Старый Дзюро оглянулись и увидели встревоженную Хайями.

- Бабушка заболела!

http://tl.rulate.ru/book/50353/1294067