

"Хехе, это моя коллекция 30-летней давности, у тебя с каждым из них особая связь, как один из предвестников звездопада ты занимаешь особое место в сердцах каждого из них".

С его словами черная энергия, похожая на дым, начала быстро расширяться, почти заполняя всю область, Грант, который видел эту сцену, знал, что это Сандро расширяет свои владения, и поэтому он сделал то же самое, положив руки на талию, он снял предмет в форме цилиндра, висящий там, и, обратив открытый рот вниз, активировал устройства всплеском псионической энергии, вытекающей из его рта, чтобы сформировать световую саблю с тонким колебанием, выходящим из Гранта, так как его владения расширялись практически в то же время, когда владения некроманта были окончательно установлены.

Сандро, естественно, заметил движение Гранта, но не сделал никакого движения, чтобы остановить его, потому что в этом не было необходимости, он был очень уверен в своей области и был уверен, что во время столкновения, даже если его область не будет иметь подавляющего преимущества, она не будет подавлена, столкновение областей, как выразился Сандро, было процессом распространения двух конфликтующих областей и их столкновения друг с другом, Два практикующего, создавшего царство огня, все равно столкнулись бы друг с другом, даже если бы знания, использованные для создания царств, были одинаковыми, разница в воле, восприятии и состоянии ума все равно присутствовала бы.

Методы сражения между двумя сильными мира сего на легендарной стадии были просты, они начинались с распространения и столкновения доменов, домены с противоположными атрибутами обычно вступали в интенсивное столкновение, которое продолжало истощать разум практикующего до тех пор, пока они были открыты, Обычно в таких случаях оба практикующего предпочитали не оставлять домены открытыми и выпускали их только через короткие промежутки времени и на короткие расстояния, чтобы увеличить силу своих движений, или для тех, кто был уверен в своем применении и построении своей сферы, столкновение атрибутов и подавление не влияли на них вообще, в конце концов, было много сложных факторов, которые больше влияли на силу доменов, помимо атрибутов.

f[]e[]e[] [] [] [] [] [] [] [] .com

Сандро слегка ощупывал окружающую среду и пытался уловить хоть какую-то информацию о домене Гранта за то короткое время, что длилось их первоначальное столкновение в домене, он чувствовал, что невидимая псионическая энергия заполнила окружающую среду, подавляя все в ее окрестностях, это подавление не имело большого эффекта на Сандро, для него это было больше похоже на то, что сопротивление воздуха и пространства увеличилось, кроме этого он не чувствовал ничего особенного, Сандро не стал тратить время на размышления и сделал свой ход.

Пока Сандро постигал информацию о домене Гранта, он делал то же самое, он чувствовал дымную энергию, распространяющуюся вокруг ядра домена и различные атрибуты, такие как душа, боль и ненависть, но странно, что атрибут смерти отсутствовал, что озадачило Гранта, к сожалению, у него не было возможности думать дальше, так как Сандро начал атаковать.

Черный дым, задерживающийся в области, символизирующей владения Сандро, зашевелился, и вокруг раздалась различные хаотичные и возмущенные шепоты, появилось множество

болезненных лиц, которые скользили к Гранту с ненавистью, явной в их криках и воплях, сделав небольшой шаг вперед, Грант легким взмахом своей световой сабли рассеял гротескное существо, Псионика изначально была энергией, направленной на душу, и поэтому было легко воздействовать на обиженных призраков, которые задерживались вокруг. Быстрыми и точными движениями он слегка очистил существ вокруг себя, но энергия, похожая на дым, не уменьшилась, если не сказать больше, она, казалось, увеличилась, и так же увеличились обиженные существа, которые были созданы из нее, их твердость, скорость обиды и сила, казалось, увеличивались с каждой смертью.

f□□□□□□□□□□1.c□□

Сандро наблюдал, как Грант медленно приближается к нему, несмотря на армии рейфов и обиженных душ на его пути, но он не волновался, хотя в настоящее время он не был "полным", но это не имело значения, его сфера была далеко не простой. Причина, по которой Грант не мог почувствовать атрибут смерти, заключалась в том, что его и не было, ведь рейфы и обиженные души никогда не были живыми, так зачем им испытывать смерть в тонком смысле этого слова. Урон, который наносил Грант, просто рассеивал частицы души рейфов, делая их нестабильными, неспособными иметь прочную структуру, но даже тогда эта нестабильная структура все еще была полезна Сандро, Нестабильная структура рейфов позволяла некроманту изменять и сливаться с другими фрагментами, позволяя ему выжимать все больше и больше энергии из их разрушения, делая его все более мощным с каждым циклом, что было интересно, так это то, что сам некромант также был частью этого цикла.

Со всех сторон на него обрушивались различные атаки: острые когти, кулаки, крики, каждое движение существ затрагивало его душу, но его защита оставалась герметичной, световой меч изящно вращался, издавая свой уникальный гудящий звук, блокируя атаки, с каждым столкновением Грант через свой постоянно присутствующий домен получал все больше и больше информации о том, с чем он столкнулся, поэтому ему становилось все легче предсказывать блокировку и даже контратаковать, когда атаки становились все интенсивнее, Причина, по которой некромант не получил много информации от первоначального столкновения их полей, заключалась в том, что поле рыцаря было очень простым, это было простое усиление, псионика - очень своеобразная энергия в том, что она чрезвычайно податлива, ее характеристики таковы, что она позволяет разуму влиять на реальность, и поэтому не было необходимости в каких-либо причудливых или сложных изменениях его домена, Единственное, что его сдерживало, это его знания и энергия, которые были дополнены эффектами усиления домена. Обычно для защиты от этих многочисленных и целенаправленных атак требовалось бы много энергии, но рыцарь был невозмутим, он просто продолжал блокировать и дезинтегрировать атаки потоком псионической энергии, он не беспокоился о своей выносливости и, если возможно, хотел держать некроманта подальше от центра как можно дольше, Однако в следующую секунду расчеты "грантов" провалились, когда его охватило чувство опасности: бледная ладонь появилась позади него, нарушая поведенческие паттерны и предсказания, которые он сделал относительно движения рейфов, ладонь оставила клубящийся след из дыма и токсичной энергии души, направляясь прямо к позвоночнику рыцаря-псионика.

.....