

Чтобы прорваться через царство земли, Моране нужно было обладать всеми своими способностями на вершине Царства Смертных, в настоящее время у нее были только ее способности к пространству и знаниям на вершине Царства Смертных, но это была не единственная проблема. Царство Смертных-единственное, в котором можно практиковаться без каких-либо руководств, конечно, всегда есть разница, когда кто-то занимается с кем-то, например, с ее способностями провидца.

Единственное сродство, для которого ей не нужно практиковаться, - это ее способность к пространству, поскольку эта способность произошла от ее крови, она практически есть у нее в крови. Все, что ей нужно, - это обладать воображением и достаточно высоким уровнем развития магии. Магическое культивирование в царстве неба имеет целью только развитие своего тела и способности к мане. Но после того, как практикующий прорывается через царство неба, все меняется. После прорыва через Небесное царство сила маны обретает форму, она может стать каким-то элементом, оружием, зверем или так далее. Это значительно увеличивает силу практикующего. Никто не может изменить руководства по культивированию после того, как они начнут практиковать, поэтому очень важно выбрать правильное.

С помощью системы Морана выбрала лучшее руководство по культивированию маны для своих способностей, но для некоторых людей это становится борьбой за всю жизнь, поскольку их великий талант пропадает в пустую из-за нехватки ресурсов. Хорошо известно, что по мере того, как практикующие становятся сильнее, у них появляется все больше уникальных средств, и иногда из-за неправильного руководства их сродство пропадает даром.

После выхода с 4-й игровой арены группа снова начала размышлять о том, на какую арену идти дальше. Им очень повезло, что они не провалили ни одну из игр, хотя погибло много людей, и теперь их осталось всего 10. Когда они посмотрели на карту, 2-я игровая арена «Мафиози» была ближе всего к ним, и, если бы они также прошли эту игру, они были бы на полпути. Итак, без долгих обсуждений все направились к месту назначения. Еще не дойдя до игровой арены, группа уже заметила здесь массу игроков. По меньшей мере 7 команд уже были на арене до них.

Хозяином этой арены был человек, внешне ничем не отличавшийся от типичного белого воротничка. Его звали Адам, у него были темно-зеленые волосы и карие глаза, которые были едва видны сквозь очки и усталые опухшие глаза.

— У вас есть возможность выбрать, сколько игроков из вашей команды будет участвовать, у вас есть 5 минут, когда вы будете готовы, выходите на сцену и ждите начала игры.

Он сказал без всякого волнения или каких-либо приветственных слов, когда увидел группу. Адам был идеальным мемом с подписью, которая гласила: «Мне все равно, оставь меня в покое.»

— Я пойду. - сказал Зоэл и другие согласились без лишних слов.

— Я пойду с тобой. - сказал Шио, поскольку с момента его последнего участия прошло уже две

игры, он уже имел право сыграть снова.

— Я тоже буду участвовать.

Клифф также вызвался добровольцем, сначала он боялся участвовать в играх из-за высокого процента смертей, но теперь он чувствовал себя очень срочно, так как после этой игры осталось всего 4 игры, и ему все еще нужно завершить 2, если он хочет выжить. У других не было особого мнения по этому поводу, и они согласились без дополнительного обсуждения. Но тот факт, что эта группа была гармонична в принятии решений, не означал, что это относится и к другим. В одной команде разгорелась настоящая драка, так как они не могли определиться с участниками. Многие пришли к пониманию, что чем больше количество игр, тем сложнее они, так как все хотели выжить, они предпочитали участвовать в более простых играх.

Поскольку «Мафиози» был вторым по простоте, многие игроки хотели, чтобы было проще, но проблема заключалась в том, что группа не могла отправить всех для участия в одной игре, поэтому некоторые люди остались неудовлетворенными. Наконец, все участники определились, и теперь 18 участников стояли на сцене, готовые сыграть в игру, поставив на карту свою жизнь. Когда все были готовы, с земли поднялся большой круглый стол со стульями, и, наконец, они смогли начать игру. Конечно же, эта игра была не такой сложной, как предыдущие, она мало чем отличалась от обычной игры мафиози, единственная разница заключалась в том, что игроки, которые отсутствовали, умерли. Другое отличие заключалось в том, что если бы мафиози победили, но оставшийся в живых сельчанин был его/ее товарищем по команде, то они все равно считались бы победителями и не умирали. Кроме того, более чем одна команда могла выиграть игру, так что по сравнению с другими играми эта была довольно мягкой. И если жители деревни выигрывали, то то же самое правило не применялось. Что касается жителей деревни, то для победы все мафиози должны быть найдены, и поэтому они умирают. Из 18 игроков 6 были мафиози, в то время как остальные 12 были сельскими жителями.

Зоэл и Клифф оба получили карточки мафиози, в то время как Шио получил карточку сельского жителя. Поначалу у всех троих все шло хорошо, им удавалось не сильно выделяться в группе, но и не бездействовать, а также не привлекать к себе внимания. Но когда осталось всего 10 человек, из которых 4 были мафиози, Клифф допустил ошибку в своей речи и привлек к себе внимание, в результате чего большинство заподозрило его и в конце концов убило. С устранением обрыва центр внимания также упал на Зоэля и Шио, и поначалу они оказались в довольно плохой ситуации, но благодаря своему быстрому мышлению Зоэлю удалось перенести этот центр внимания на другого мафиози и деревенского жителя, что привело к жаркой битве между другими командами. Все, что нужно было сделать Зоэлю, - это подождать, чтобы пожать плоды, к сожалению для других, они слишком поздно поняли его глубокие планы, и мафиози выиграли игру. Кроме Зоэля и Шио, еще одному мафиози и сельскому жителю из его команды также удалось остаться в живых и пройти игру. Таким образом, команде удалось успешно завершить свою 4-ю игру, но их число снова сократилось.