

Тридцать минут назад.

Во вторых вратах прошло уже десять минут с тех пор, как началась битва.

Мастер Трюков оказался так же искусен и хитер, как и предполагало его имя. У магических заклинаний, не включая существ драконьей расы, которые могли управлять самой магией, результат каждого магического заклинания был фиксирован. Если человек слышал заклинание раньше, он сразу понимал, что использует противник.

Белуга, Элсо, Фарго, и Шуерия играли в Monster Soul с тех пор, как её запустили. Они видели большинство магических заклинаний, доступные игрокам. Тем не менее, Мастер Трюков полагался на точное время и особенность расы Фей, которая позволяла ему использовать два магических заклинания одновременно, а также способность Лени в создание клона самого себя. В результате он мог произносить четыре заклинания одновременно в самых разных комбинациях, вызывая хаос на поле боя.

Вместо четверо против одного бой превратился в четверо против четверых. Более того, оба Мастера Трюков имели идеальную командную работу, а члены Временной Команды Китов просто мешали друг другу.

Как только открылась брешь, Элсо попытался нанести удар, в этом обычно заключалась его роль. Но Шуерия увидел то же самое. И как следствие, обе их силы столкнулись в воздухе.

Элсо бросил неодобрительный взгляд на Шуерию. - Ты. Не вставай у меня на пути.

- Это ты встаешь у меня на пути, - настоял Шуерия. Если бы его достойное лезвие ладони не было заблокировано, Мастер Трюков уже истекал бы кровью.

Мастер Трюков намеревался продлить бой. Он один мог занять четырех экспертов. Если ничего не случилось, Потерянный Призрак, Черис и Заза уже должны были убить врагов.

Несмотря на то, что его изолировали от основной битвы, Мастер Трюков не волновался. Исходя из его предположений, эксперты противоположной стороны должны разделить свое внимание между борьбой с лазутчиками и сдерживанием военачальников.

Потерянному Призраку нужно было только нанести некоторый урон, и его статистика будет чудовищно расти благодаря способности Чревоугодия. Черис являлась потрясающей фехтовальщицей с неуловимой дальностью атаки и быстрой техникой владения мечом. Ее искусство фехтования проявляло всю свою мощь на хаотичном поле боя. Что же касается Заза, то совершенно незачем беспокоиться об этом парне. Заза был лучшим среди всех Пяти Военачальников. Если бы Монтра не посылал его на тайные задания, и не давал ему раскрыть свою истинную силу, имя Заза зарегистрировали как одного из лучших игроков, наравне с четырьмя Императорами.

Способности Заза были реальны. И он являлся членом драконьей расы, который уже завершил Ритуал Дракона.

Теперь Мастеру Трюков оставалось только тянуть время, занимая четырех экспертов, чтобы остальные могли уничтожить собравшуюся группу. Рты обоих Мастеров Трюков продолжали произносить магические заклинания без малейших признаков остановки. Четыре заклинания накладывались друг на друга, не давая противникам предсказать, какую магию используют он и его двойник. Иногда, когда заклинание уже было закончено, он просто откладывал его и потом удивлял своих противников.

Самым трудным оказалось сражение с Элсо. Специальностью этого мужчины были сокрытие и убийство. Однако он не мог проявить свой опыт в ограниченном пространстве посреди вспышек магических заклинаний.

Белуге и Фарго было легче, так как их сильные стороны основывались на обороне. Белуга достиг совершенного господства над Ци Маленькой Черепашки, а Фарго обладал Ци Мистической Брони. Защитить им жизни оказалось легко, но они и не могли нанести серьезный удар.

Шуерия видел своего противника с помощью духовной силы, а не глазами, поэтому ослепительные огни магических заклинаний не действовали на него. Его Ци Облачного Тигра циркулировало внутри его тела, повышая его атаковую силу. Он использовал духовную силу только для усиления своих движений и отражения атак. Сердце Запечатанного продолжало пополнять любую потраченную им энергию, так что он не возражал против продолжения битвы.

Основная причина, по которой Временная Китовая команда билась долго, в том, что никто из ее членов не собирался выкладываться полностью. Они не знали, когда их товарищи по команде станут врагами, поэтому прятали свои козыри.

С другой стороны, у Мастера Трюков не было причин скрывать свою настоящую силу. Как заклинатель, который мог соединять магические заклинания вместе, у него имелось много карт. Его титул - Военачальник Иллюзионист - не пустой звук. Это означало, что никто не мог точно сказать, где его сильные и слабые стороны. Ужасающим аспектом Мастера Трюков было то, что он мог использовать разные наборы заклинаний в каждом бою.

Однако Мастер Трюков не был очень агрессивен в своих атаках. Он намеревался потихоньку уменьшать силы противников, пока их энергия не истощится. Только когда это время придет, он станет серьезным и убьет их сразу.

Одно поддерживающее заклинание, одно защитное заклинание, одно ослабляющее заклинание

и одно наступательное заклинание; используя их в нужном месте и в нужное время, два Мастера Трюков могли самостоятельно представлять целую армию. Во время предыдущего военного события он был ключевым игроком Гильдии Небесных Драконов. Его роль - командир большой армии, и он был лучшим в этом благодаря своей способности переключаться между саппортом, АОЕ магом, ДД, танком или контролировать толпу.

Белуга беспокоился о ситуации снаружи. Честно говоря, Неднафа немного уступала Шурану. Ей будет трудно противостоять этому человеку. Более того, даже если бы им удалось победить всех Пятерых Драконьих Военачальников, всё бессмысленно, если все люди, участвующие в сборе, погибнут. Это означало бы, что Одинокый Волк и все фигуры уровня лидера, противостоящие Монтре, некомпетентны; они потеряли тех, кто был их подчинении, даже несмотря на то, что битва произошла в городе Чжунсуюань, на их базе. Цель этого собрания провалится.

Так как текущий поток битвы ни к чему их не привел, Белуга решил, что он будет первым, кто начнет сражаться всерьез, даже если он рискует показать свою полную силу людям, которые могут стать его врагами.

- Элсо, перестань валять дурака. Я беспокоюсь о Нед и людях снаружи. Это не просьба, а приказ.

Закончив говорить, Белуга не стал дожидаться ответа Элсо. Ци, окружавшая его, изменила свою форму. Белуга выпустил ледяную ауру, указывающую на то, что у него есть ци эдементы.

- Ха!!

Выкрикнул мужчина, и волна его ци полетела по прямой линии, врезавшись в заклинание, полетевшее в него. Обе его руки вытянулись и ухватили пустой воздух, или так все подумали. Но вместо этого он запустил невидимое ци вперед, сжав его в кулак, и затем оно ударило Мастера Трюков.

То, что делал Белуга, называлось деликатным использованием ци в качестве дальней атаки с использованием техники ци "Круизный Бриз".

Мастер Трюков почувствовал себя так, словно его только что ударил настоящий кулак Белуги, наполненный ци, несмотря на расстояние между ними. Он уклонился от очередной атаки, одновременно контратакуя земляным копьём с пола.

Белуга фыркнул как будто нападение Мастера Трюков обычный пустяк. Как только наконечник копья показался из пола, Белуге достаточно было взмахнуть запястьем, чтобы раздавить копьё невидимой рукой, сделанной из ци.

Фарго с восхищением смотрел на то, что сделал Белуга.

- Ха-ха, большинство людей знают, что у тебя есть только Ци Маленькой Черепахи. Неожиданно видеть, что ты действительно умеешь, - это Ци Плакующей Феи, одно из десяти высших Ци. Более того, твое мастерство в технике Круизного Бриза, кажется, достигло пика.

- Козырная карта существует для того, чтобы ее демонстрировать. Хотя мой "Далекий Маленький Кит", возможно, ничто по сравнению с козырной картой воина-берсерка.

- Поскольку ты уже показал свой козырь, я больше не буду прятать свой. Ну, мне нечего показать нового. Всё обычное.

Ци Мистической Брони Фарго и покрыло его тело, подобно Божественному Одеянию Сайла.

Затем его тело пулей метнулось к одному из Мастеров Трюков.

Раньше слабостью Фарго была его медленная скорость. Тем не менее, как только он проиграл Сайлу, он продолжал оттачивать Импульс Вселенной и поднял его на совершенно новый уровень. Сила превзошла здравый смысл, позволив ему оторваться от земли и полететь, не обращая внимания на гравитацию. Можно сказать, что он стал первым известным игроком типа ци, способным оставаться в воздухе без помощи предметов.

Скорость Фарго противоречила его грузному телосложению. Его тело полетело на Мастера Трюков, не заботясь о возможной контратаке, поскольку Фарго оставил эту задачу Ци Мистической Брони, ци, которой он гордился.

Мастер Трюков вынужден был изменить свой подход и использовал три своих заклинания, чтобы противостоять Фарго, а последнее, чтобы сдержать Белугу.

Видя, что остальные раскрыли свои козыри, Шуерия больше не пытался скрыть свои истинные способности. Он применил максимальную силу Ци Облачного Тигра и сформировал энергию меча, покрыв каждую из рук. Затем его духовная сила окутала клинки, сделанные из ци, высвободив их потрясающую мощь.

Энергия продолжала исходить из его сердца, дав ему, казалось бы, неиссякаемый источник силы.

- Ци Облачного Тигра? Что еще более важно, он может использовать ци и духовную силу одновременно?! Великолепно! - воскликнул Белуга.

Шуерия прыгнул в воздух, словно тигр в лесу, используя Духовное Влияние.

Мало того, что его грубая сила увеличилась, но Шуерия также тренировалась под руководством Кроу и изучил его личное глубокое искусство, Величественный Клинок Ладонью, так что его арсенал расширился.

Используя Величественный Клинок Ладонью обеими руками, Шуерия выдал больше силы, чем если бы он использовал два настоящих меча.

Мастера Трюков с трудом справлялись с шквалом атак. Дальние атаки Белуги были точны, а техника притягивания и отталкивания Фарго доставляла немало хлопот. Он также вынужден был опасаться мощных ударов Шуерии. Теперь им обоим пришлось отказаться от стратегий ради защиты.

Внезапно и тихо Элсо появился позади одного из них и вонзил свой черный меч в живот Мастера Трюков. По мере того как битва разгоралась, Элсо становился все более спокойным и собранным. Его клинок пронзил все защитные формирования, заранее подготовленные Мастерами Трюков.

Раненый Мастер Трюков бросил Огненный Коготь в Элсо, который тот спокойно принял на себя, и тело мастера рассеялось.

- Духовное Разделение Жизни... навык, которого желают все игроки духовного типа - пробормотал Шуерия. Он и сам хотел обладать этим умением, но не знал, как его получить.

Духовное Разделение Жизни являлось одним из навыков высокого уровня. Это пассивный навык, который разделял очки здоровья на несколько частей вместо одного целого, позволяя пользователю получать смертельные атаки много раз, как если бы у него было несколько жизней. Любой лишний урон не будет наноситься другим частям, а уйдет впустую.

Многие игроки предполагали, что это был навык, развившийся из Духовного Тела или Духовного Астрала, но никто еще не приобрел его. Они только наблюдали эффект этого навыка через некоторых монстров духовного типа.

Рядом с Белугой появился Элсо. Поток битвы теперь полностью принадлежал Временной Команде Китов. Однако, когда все четверо приготовились убить Мастера Трюков раз и навсегда, откуда-то снаружи донесся звук взрыва, и комната начала сильно трястись, как будто произошло землетрясение. Измерение начало вибрировать, а затем медленно рассыпалось.

В последнем измерении бой продолжался уже больше десяти минут. Одинокий Волк и Кросс шли в наступление с самого начала битвы, но они все еще не могли победить Зазу.

Военачальник Трех Звезд оказался просто слишком силен. Даже без карты Зависть, Одинокий волк и Кросс не думали, что смогут победить этого человека в бою один на один.

- Что случилось? Ты больше не идешь за мной? Если опоздаете, ваши товарищи могут погибнуть.

Голос Зазы раздался из-под капюшона, скрывавшего его лицо поверх пурпурного одеяния убийцы. Его рука вращала цепной хлыст с металлическим шаром на конце, а другая рука была готова вытащить кинжал из-за пояса. Ци, которую он выпускал, иногда была горячей, словно солнце, а иногда холодной, как лед.

Он переключался между заимствованием Ци Бога Солнца Одинокого Волка и использованием своей собственной Ци Ледяного Демона. Оба типа были включены в Десять Высших Ци. Ци Ледяного Демона являлось элементарной ци с силой Ци Маленького Тигра, Ци Маленькой Птицы и Ци Маленькой Черепахи. Его выдающейся особенностью был таинственный холодный элемент, полная противоположность Ци Бога Солнца.

Тем не менее, то, что делало Зазу сильным, не навыки, которыми он обладал, а его мастерство в использовании ци, которое было сравнимо с Одиноким Волком. Он мог легко использовать силу Ци Бога Солнца, как будто она принадлежала ему с самого начала.

И что еще важнее, он был из расы драконов.

Драконы являлись магическими существами, магического типа. Большинство игроков, выбирающих расу драконов, также использовали магию. Однако энергетическим типом Заза было Ци. Пассивный навык, Драконья Чешуя, позволял ему постоянно выпускать черный дым из своей кожи, окутывая себя им.

Одинокий Волк и Кросс никогда раньше не видели такой силы.

Драконья Чешуя Соларии Ревина и Драконья Чешуя Питона Кавина довольно распространены, поскольку оба дракона были знаменитыми драконами стихий, информацию о которых можно найти на игровом форуме. Однако существовало еще много других драконов, которых еще предстояло открыть миру.

Одинокий Волк показал свои истинные способности, которые он отточил, тренируясь под руководством Полука. Он изобрел свое собственное глубокое боевое искусство, Тринадцать Ударов Небесного Волка, и овладел им по советам Полука. С этим искусством, Одинокий Волк был уверен, что сможет взять на себя любого игрока в игре.

Однако, как ни странно, по мере того, как шла битва, он чувствовал, что ему становится все труднее двигаться или использовать свое умение. Тот же применимо и к Кроссу. Это чувство было настолько слабым, что поначалу они подумали, что просто не поняли друг друга. К сожалению, чем дольше они сражались, тем труднее им было правильно использовать свои способности. Наконец, они заметили, что что-то не так, и поняли, что причиной этого должен быть Домен Дракона Зазы.

Драконья сила, заключенная в теле Зазы, принадлежала Скелету Короля Драконов, кости которого еще не были обнаружены большинством игроков. Скелет короля драконов обладал способностью ослаблять своего противника. Способность его Драконьего домена была не столь поразительна, как у Соларии или Райдола; она лишь слегка, но постепенно затрудняла противнику использование всей силы. Если противники оставались в пределах его владений достаточно долго, они чувствовали, как будто в первый раз использовали свои навыки или высвобождали силу. Естественно, их сила атаки уменьшится. Единственным недостатком его Драконьего Домена было время до того, как он станет эффективным.

В этом аспекте Драконья Чешуя Скелета Короля Драконов была более ужасающей. Его чешуя была сделана из магической силы в виде дыма. При контакте она ускоряла работу Домена Дракона. Кроме того, Заза мог также покрыть свое оружие дымом.

Одинокий Волк постоянно сталкивался с ним лоб в лоб, а Кросс полагался на жизненную силу своей расы Нежить вместо того, чтобы уклоняться. В результате прошло совсем немного времени, и они полностью оказались под влиянием Драконьего Домена Зазы: Падшие Короли.

- Этот парень слишком опасен. Мы должны перестать по очереди нападать. Давай сразимся с ним вместе - предложил Одинокий Волк.

При обычных обстоятельствах Кросс счел бы это оскорблением. Однако на этот раз Одинокий Волк оказался прав. Заза слишком силен; он был достаточно силен, чтобы Кросс отказался от своего упрямства.

- Ритм Имперского Кладбища.

Кросс включил свой ритм и бросился на Зазу, а Одинокий волк сделал крюк и ударил с другой стороны.

Находясь под натиском двух из четырех Императоров, нормальный человек уже дрожал бы от страха.

Тем не менее Заза оставался спокоен. Если бы эти двое работали вместе с самого начала, он бы забеспокоился. Однако теперь, когда они оба были уже на пределе своих возможностей, ему нечего было бояться.

Заза развернул цепь и бросил металлический шар в Одинокого Волка. Что касается Кросса, то Заза расширил радиус окружающего его дыма в виде купола и усилил его, поглотив Кросса и еще больше ослабив его способности.

Парящие мечи упали на пол. Заза ударил Кросса кинжалом, а затем отшвырнул его назад ударом ноги. Тем временем Одинокий Волк заметил брешь и ускорил шаг, схватившись за металлическую цепь, чтобы притянуть Зазу к себе.

Однако это был плохой ход. Коснувшись металлической цепи, энергия Одинокого Волка внезапно ослабла. Заза воспользовалась возможностью броситься на Одинокого Волка и схватил его за шею. Вступив в прямой контакт, сила ослабления сильно повлияла на мужчину, и он почувствовал, что вся его сила пропала.

Кросс стиснул зубы, поднялся и бросился на Зазу с мечом в руке. В это время горячая Ци Зазы рассеялась, и его фиолетовые глаза уставились на Кросса.

- А как насчет того, чтобы умереть от собственного умения?

Заза переключил цель способности Зависть на Кросса. Кинжал в груди Креста дважды мигнул, и затем взорвался. В груди мужчины появилась дыра, и его тело смел взрыв. Если бы он не был нежитью, он бы уже умер.

Затем Заза переключил цель обратно на Одинокого Волка и начал жечь его с помощью Ци Бога Солнца. Одинокий Волк горел заживо, но отказывался кричать.

В момент отчаяния Одинокий волк заметил, что Заза не использовала Гордыню, умение, прикрепленное к его карте. Вполне вероятно, что без карты даже Зависть не может скопировать навык.

Причина, по которой Одинокий волк решил не активировать Гордыню, заключалась в том, что он боялся, что из-за карты он может впасть в безумство и непреднамеренно атаковать Кросса. Впрочем, подобные опасения уже не имели значения. Если он ничего не предпримет, они с Кроссом умрут.

- Г-гордыня, - пробормотал Одинокий волк.

Стеклянная карточка с изображением ангела с шестью парами черных крыльев появилась перед ним и, как обычно, рассыпалась на мелкие кусочки. Тем не менее, в отличие от тех предыдущих разов, когда он активировал её, затуманенные глаза Одинокого Волка заметили крошечную трещину в воздухе. Трещина была очень маленькой, но такой же, которая появилась, когда Сайл активировал Жадность. Хотя, в случае у Сайла, трещина была достаточно широкой, чтобы рука могла пройти сквозь нее, а текущая трещина была такой же маленькой, как самая крошечная монета.

- Наконец-то появилась трещина...

В маленьком отверстии раздался властный голос: если Одинокому волку не привиделось, то трещина стала шире, как будто человек на другой стороне искажал измерение, используя грубую силу.

Бум! ..

От взрыва все три человека отлетели в сторону и рухнули одновременно. Появился человек с величественной атмосферой. Эти трое его совершенно не интересовали, и он просто молча рассматривал комнату вокруг себя.

- Измерение слуги смерти... Это место не сможет сдержать меня взаперти.

В тот момент, когда он закончил говорить, мужчина использовал свою Ци, чтобы исказить все измерение своей силой.

У Зазы была сломана рука, Кросс истекал кровью из дыры в груди, а Одинокый Волк был весь в ожогах. Все трое посмотрели на нового посетителя, и только Одинокый Волк знал, кто этот человек.

Как будто система знала, что их интересует, и сообщила им.

Все игроки в радиусе тридцати километров, появился Злой Бог Люцифер, ранг Император 1000-го уровня. Независимо от вашего ранга и уровня, мы рекомендуем вам немедленно выйти из системы. Поскольку это особое обстоятельство, система позволит вам выйти в любом месте без каких-либо штрафов.

Те, кого убьет Люцифер, немедленно возродятся в ближайшей зоне возрождения.

Те, кого убьет Люцифер, потеряют все снаряжение.

Те, кого убьет Люцифер, потеряют все деньги, которые у них есть.

Те, кого убьет Люцифер, навсегда потеряют три навыка, выбранные случайным образом.

Все трое мужчин прекратили борьбу и тупо уставились на Злого Бога, ошеломленные мыслью, что такое существо существует в Monster Soul.

Более того, неудача постигла каждого игрока снаружи. В обычных случаях система уведомила бы всех игроков в радиусе вокруг Люцифера. Однако, поскольку измерение Себастьяна считалось отдельным местом, никто, кроме этих троих, не слышал уведомления системы.