

Первыми выступили убийцы главных гильдий, большинство из них сразу же выбрали, чтобы научиться навыку самоподрыва в тот момент, когда они получили эту систему быстро.

Ассасины обладали самой высокой скоростью движения среди всех профессий, и все они обладали навыком короткой взрывающей скорости.

Ассасины, которые первыми пробудились, имели "Серебряную Вспышку" с Волшебной Скоростью, которая за короткое время смогла улететь с расстояния почти в 1000 метров.

Однако длительность этого навыка очень мала и потребляет очень мало, поэтому он редко используется.

Теперь с навыком самоуничтожения нет необходимости думать об этом вообще.

Многие из игроков все еще колебались, чтобы заново освоить навык самоуничтожения, когда увидели серебристый свет, мчащийся в сторону позиции Ангразта, за которым последовала серия интенсивных взрывов.

Ангразт теперь ссорился с Гаскелом, когда увидел, как прорывается интенсивный свет.

Поначалу ему было все равно, так как Гаскелл столько лет боролся с игроками и знал способности этих игроков настолько хорошо, что они не могли навредить себе.

Как раз тогда, когда ему было все равно, он заметил, что Гаскелл внезапно помахал крыльями и улетел в центр неба.

Ангразт прекрасно знал, что Гаскелл не убегает, и хотя он был немного напуган, он вдруг посмотрел вниз, как будто что-то понял.

Серебристый свет бросился под его огромным телом и быстро взорвался.

Сразу же после этого Ангразт почувствовал страшную силу, дико пульсирующую из-под его ног.

Бряк! Бряк! Бряк!

Мощность самоуничтожения была невероятно велика, когда игроки добавляли уровни, и только один игрок мог взорвать огромный кратер диаметром в сотни метров в землю, ничуть не слабее ракеты.

По мере того, как эти игроки-убийцы взорвались подряд, страшная разрушительная сила сошлась воедино и прямо сравняла с землей гору под ногами Ангразта.

В этот момент Ангразт был потрясен, обнаружив, что его тело не может противостоять урону, наносимому самоуничтожением этих игроков.

Эта атака не была похожа на магию и не была физической атакой, это было просто облако чрезвычайно сжатой энергии высокой чистоты, которое высвобождалось сразу же, когда оно собиралось достичь критической точки.

Осыпавшаяся гора погрузила под землю Ангразта, и когда он яростно взбирался из путаницы камней, то обнаружил, что на его теле уже во многих местах были плотные раны.

"Вы кучка проклятых экзотических рептилий!!!"

Ангразит выпустил рев ярости и запустил свою способность "Рев души" в направлении игроков.

Те убийцы, у которых не было времени, чтобы броситься перед Angrazzt нашел их души, разорванные страшной силой посреди дороги, и прежде чем они успели отреагировать, они были мгновенно превращены в белый свет и повесили трубку.

Несмотря на то, что в этот момент были убиты десятки тысяч игроков, это не помешало игрокам взорвать себя.

Потому что в это время они все видели раны на теле Ангразита, что показало, что самоуничтожение может навредить ему!

Как ты можешь сдаваться, когда надежда прямо перед тобой!

А Angrazzt понимал урон игроков, они одинаково хорошо знали навыки друг друга.

После запуска Soul Roar произошло переохлаждение, не то чтобы его можно было запустить постоянно, просто воспользуйтесь этим промежутком, чтобы броситься перед телом и самоуничтожиться.

Тогда Ангразт обнаружил, что давление его верхней жизни на игроков, казалось, не существует, и все игроки сошли с ума, прыгая к нему один за другим в игривой манере.

Ангразт не мог этого понять, он знал, что эти игроки отличаются от тех низкоуровневых Абиссалов, а также обладал высокой степенью интеллекта, даже если он был похож на тех Повелителей Демонов, которыми он управлял.

Но почему они просто не боялись смерти?

Angrazzt не мог разобраться в этом, но знал, что он не может позволить игрокам подойти ближе, или все сотни миллионов игроков перед ним подбегут к нему и взорвут себя, и могут убить его живьем.

Когда Ангразт захотел улететь с этого горного хребта в воздух, он обнаружил дыхание черного дракона, извергающееся с неба.

В это время Ангразт понял, что, подавленный Гаскеллом в воздухе, он не сможет легко покинуть это место.

Глядя на бесконечно набрасывающихся повсюду игроков, Angrazzt вдруг понял, что он впал в отчаянную ситуацию.

Ангразт увернулся от дыхания дракона Гаскелла, его пара огромных кровавистых глаз, демонстрирующих чувство решительности.

"Я, Ангразт, готов сдать Костному Архону и предложить огонь моей души!"

Этот голос Ангразза излучался через душу, а не через звук, и игроки не могли его вообще услышать.

Но Чен Луо в небе почувствовал это, и он не мог не хмуриться.

Белый Костяной Великий Монарх был Великим Монархом второго слоя Абиссального Мира и

обладал силой мифа о восьмой стадии.

Все тринадцать слоев Бездны теперь владели Великими Монархами, но чем дальше уходил в глубокий мир, тем сильнее они становились, но Великие Монархи семи крайних слоев мира были все мифологией восьмого ранга.

При одинаковой силе, естественно, не было вопроса о покорности.

Ангразт теперь ясно осознавал опасность и был готов предложить огонь своей души Великому Монарху Белой Кости, чтобы спасти свою собственную маленькую жизнь.

Чен Луо почувствовал это, но не смог сделать ход, потому что знал, что Абиссальная воля определённо беспокоилась и об этом месте.

В рамках правил было добавлено Пустое Огонь в Материнское Гнездо, что позволило игрокам восстановить способность к самоуничтожению.

Мать-Гнездо было всего лишь существом пятого уровня, не способным оказать большого влияния в войне на этом уровне.

Способность к самоуничтожению использовалась, когда игроки впервые появились в Абиссальном мире, но Чен Луо с тех пор изменил свой геймплей, чтобы отменить его.

Однако, эта способность существовала всегда, а теперь была восстановлена, поэтому Абиссальная воля не считала бы, что она нарушила правила игры между ней и Чен Лоу.

Теперь, когда Ангразт сделал это, это тоже было в рамках правил.

Абиссальная воля не вмешивалась, и Чен Ло тоже не мог вмешиваться.

Когда этот рев души Ангразта распространился, за ним внезапно вспыхнула рябь, и за ним внезапно появился дверной проем размером в сотни метров.

Огромные черные ауры вырвались из этого дверного проема, и сильные толчки продолжали течь, как будто что-то страшное вот-вот перейдет и с другой стороны дверного проема.

Спринт игроков остановился в этот момент, и все они остановились на своих трассах, глядя в шоке на гигантскую дверь Бездны в небе.

В этот момент пространство между первым и вторым уровнями Абиссального мира было хрупким, как слой бумаги, и легко разрывалось на части.

Огромная рука Мори-белого цвета протянулась изнутри Абиссальных ворот, случайно потянув их еще шире, чтобы позволить себе выйти из другого слоя.

Вскоре игроки увидели скелет Мори-Уайт, который выглядел огромным, как высокая гора, подглядывая за дверь.

Только по этому гигантскому скелету можно было определить, насколько огромным было его тело.