

Город Дрём, Башня Бездны.

Вслед за звоном колокола по Городу Дрём распространилась древняя и священная аура, вселяя чувство благоговения и покорности в каждого жителя города.

После того, как эта аура охватила весь город, игроки, решившие понаблюдать за Битвой в Бездне, оказались телепортированными на великолепную арену, расположенную посреди моря звёзд.

Арена была огромной, занимая площадь более дюжины спортивных стадионов. Она легко могла вместить несколько сотен тысяч зрителей одновременно. Конечно, этого определённо было недостаточно, чтобы вместить несколько сотен миллионов игроков Города Дрём. Однако игроки не были телепортированы непосредственно на зрительские трибуны арены.

Вместо этого игроки были телепортированы в бесчисленные независимые пространства, которые существовали на арене, и каждое из этих независимых пространств имело точную копию главной арены. Итак, хотя сама главная арена могла вместить всего несколько сотен зрителей, на самом деле она могла позволить всем игрокам Города Дрём одновременно наблюдать за предстоящей битвой в Бездне.

Единственными людьми на сцене арены в настоящее время были Ши Фэн и Одинокая Душа, и оба они были на сто двадцатом уровне. Очевидно, Центральная Система Бога уравнила их уровни ради справедливости.

Между тем, после того, как участники и зрители были телепортированы на арену, над сценой появился таймер, показывающий секунды, оставшиеся до начала битвы в Бездне.

Десять... Девять... Восемь... Семь...

- Я действительно удивлён. Я не ожидал, что у тебя не только значительно более высокий авторитет, чем у меня, но и мана четвёртого порядка. Ты можешь найти себе место даже в Городе Теней с твоей силой и статусом, - прокомментировал Одинокая Душа Ши Фэну, улыбаясь после того, как осмотрел сцену. - Если бы вы не нарушили наши планы, мы бы никогда не захотели сделать из вас врага. К сожалению, вы с самого начала сделали неправильный выбор, что не оставляет нам иного выбора, кроме как уничтожить тебя и твою команду. Этот результат не изменится, даже если твоя мана уже достигла четвёртого порядка!

Когда Одинокая Душа закончил говорить, таймер тоже закончил обратный отсчет. Затем фигура Одинокой Души полностью исчезла со сцены.

"Какие умелые Бесшумные Шаги!" - когда Скрытая Душа увидела, что Одинокая Душа исчезает из её поля зрения, на её лице появилось мрачное выражение. - "Он не только прекрасно скрыл своё присутствие, но и использует свое намерение убить, чтобы скрыть его. Ему даже удалось создать до девятнадцати приманок. Насколько он похож на монстра?"

Хотя Скрытая Душа сидела на зрительских трибунах, всё, что происходило на сцене, было прекрасно представлено зрительским трибунам. Таким образом, наблюдение за боем со зрительских трибун ничем не отличалось от наблюдения за ним непосредственно на сцене.

Между тем, Бесшумные Шаги оказались боевой техникой, в которой Скрытая Душа также была искусна. Это также было причиной, по которой она осмелилась убить экспертов шестого порядка ранга Бога.

Для опытного Ассасина было нетрудно идеально скрыть свою ауру. Что было трудно, так это использовать своё намерение убить, чтобы сбить цель с толку. Между тем, чем больше приманок вы попытаетесь создать, используя намерение убить, тем труднее будет совершить подвиг.

В настоящее время Скрытая Душа может создать только до шестнадцати приманок. Более того, это было после того, как она стала Высшим Демоном. Если бы она захотела ещё больше увеличить это число, сложность техники возросла бы в несколько раз. Между тем, насколько она знала, даже один из её многочисленных друзей-Ассасинов не мог создать девятнадцать ложных намерений убийства.

В дополнение к демонстрации того, насколько он был искусен, тот факт, что Одинокая Душа мог создать девятнадцать приманок с намерением убить, означал, что он мог имитировать свои атаки до девятнадцати раз. Если Ши Фэн допустит хотя бы одну ошибку в своём суждении против Одинокой Души, это может стать фатальным.

Независимо от того, насколько сильным был игрок третьего порядка, существовало ограничение на количество реакций, которые они могли совершать одновременно. Игрок считался бы экспертом среди экспертов, если бы мог выполнить двенадцать или тринадцать реакций одновременно. Как правило, это был уровень, на котором находились эксперты области домена.

В случае экспертов ранга Бога шестого порядка, хотя они могут быть более квалифицированными, чем средний эксперт области домена, большинство экспертов ранга Бога могут выполнять только около четырнадцати или пятнадцати одновременных реакций. Следовательно, с её способностью создавать до пятнадцати приманок в прошлом, она могла бы победить даже экспертов ранга Бога шестого порядка, если бы они не были осторожны.

Однако против девятнадцати приманок Одинокой Души средний эксперт шестого порядка ранга Бога со стопроцентной уверенностью падёт...

В этот момент Скрытая Душа была не единственным человеком, который осознал доблесть Одинокой Души. Багровое Сердце, Кровавый Молот и другие тоже носили серьезные выражения на своих лицах.

Особенно это касалось Кровавого Молота и Марии. Они никогда не думали, что столкнутся с таким ужасающим экспертом в Городе Дрём, который был лишь одним из многих городов NPC

в Области Стратифицированной Бездны.

- Эксперт с четвертого этажа! - Кровавый Молот не мог поверить своим глазам, когда увидел, как Одинокая Душа исчезает из его восприятия. - Разве в Областях Стратифицированной Бездны не должно было быть всего несколько экспертов четвертого этажа? Почему в этой Области Стратифицированной Бездны так много экспертов четвертого этажа?

Согласно информации, которую Кровавый Молот собрал, подслушивая разговоры других, он знал, что Одинокая Душа входит в пятерку лучших в Городе Дрём, когда дело доходит до силы. Более конкретно, он занимал четвертое или пятое место. Это означало, что в Городе Дрём было ещё три или четыре игрока калибра Одинокой Души.

На картах Области Стратифицированной Бездны более сорока уровня были обнаружены сотни городов NPC. Если бы в каждом городе NPC было около пяти экспертов четвертого этажа...

<http://tl.rulate.ru/book/65818/2801484>