

Экзаменаторы дали Ашеру всего несколько минут, чтобы подготовиться к предстоящей битве... Ашер сначала измерил свою собственную ману, чтобы определить свои пределы... Основываясь на простых подсчетах, Ашер пришел к выводу, что он потратил около 5% своей маны на первом этапе...

Хотя это не было тревожной суммой, это беспокоило Ашера, учитывая, что он выступал только против одного противника... Ашер подсчитал, что ему понадобится по крайней мере половина его маны, чтобы пройти третью стадию, так что это означало, что он не мог позволить себе потратить более 45% своей маны во время этой битвы.

Другими словами, это был не просто смертельный поединок, а война на истощение, в которой он не мог позволить себе тратить лишнее время, энергию или ману. Шансы были ужасно не в его пользу...

К счастью, Ашер был очень умен и уже подготовил идеальную стратегию на случай такой ужасной ситуации. В конце концов, он не потратил впустую трехдневную поездку в карете до Харенфолла, просто мечтая наяву...

Когда период подготовки истек, Ашер спокойно направился к полю боя и поприветствовал своих противников.

“Меня зовут Ашер Вазраэль. Вы, наверное, меня не знаете, но я с нетерпением жду нашего боя” - Ашер произнес простые слова вежливости, ожидая объявления судьи.

Соперники проигнорировали приветствие Ашера и продолжали смотреть на него с очевидной жадой крови, наполняющей воздух. Тем не менее, Ашер был невозмутим. По сравнению с Уолтером и его отцом их попытки запугивания были похожи на маленького лающего щенка.

После этого короткого детского обмена репликами судья подошел...

“Теперь мы приступаем ко второму этапу экзамена для кандидата № 89: Ашера Вазраэля. По моему сигналу вы можете начинать... 3... 2... 1... НАЧИНАЙТЕ!”

В отличие от предыдущего противника Ашера, половина претендентов непосредственно атаковала Ашера в момент начала боя. Они явно стремились победить Ашера и получить свой второй шанс... В конце концов, только тот, кто победит Ашера, получит право попробовать пройти второй этап; все остальные просто потерпят неудачу.

Эта эгоистичная мотивация препятствовала любому сотрудничеству или командной работе между двенадцатью претендентами и была именно тем, чем Ашер планировал воспользоваться. Даже против подавляющего большинства плохая командная работа может превратить союзников в обузу.

“[Свет мятежа]” Ашер произнес единственное заклинание, которое остановило атаку его противника...

[Свет мятежа] было уникальным заклинанием, которое Ашер создал сам, чтобы противостоять группе противников... Колдовство было трудным искусством, которым могли овладеть не многие, но Ашер обладал необходимыми знаниями, чтобы достичь его. Несмотря на то, что его магические аспекты ограничивали его силу, он все еще был гением, которого когда-то называли вундеркиндом.

Темп битвы сразу же изменился, когда появились 12 новых иллюзий, отражающих внешность претендентов. Эти, казалось бы, разумные клоны быстро начали атаковать ближайшую цель, периодически испуская ослепительные вспышки света, чтобы вызвать путаницу между тем, что было реальным, а что поддельным.

[Свет мятежа] теоретически напоминал [Поле Миража], но его применение было совершенно иным. Вместо того чтобы дезориентировать кого-либо в радиусе действия, он сосредоточился на том, чтобы сбить цели с толку и настроить их друг против друга. Этот тип обмана был тем, в чем Ашер преуспел больше всего.

Даже если иллюзии были всего лишь фрагментами света, которые не могли причинить вреда претендентам, их было достаточно, чтобы отвлечь врага, заставив думать, что их товарищи по команде отвернулись от них и заставили их сражаться друг с другом. Некоторые претенденты, вероятно, даже воспользовались бы этой ситуацией, чтобы по-настоящему уничтожить своих союзников в надежде заявить о своей победе из-за жадности и эгоизма.

Заклинание было ярким светом, который действительно осветил тьму человеческой природы...

Хотя это заклинание отнимало значительное количество маны, оно позволяло Ашеру издалека наблюдать, как преследуемые иллюзии его противника начали наносить друг другу удары. Всего через несколько минут на ногах остались только два претендента...

Один был мальчиком возраста Ашера, который, казалось, использовал Магию Ветра, в то время как другой был взрослым мужчиной, который казался самым сильным и рациональным из противостоящих претендентов. Эти двое были единственными, кто не попался на простую уловку Ашера.

В то время как Ашеру удалось уменьшить боевую силу своего противника, поддержание его заклинания истощило еще 20% его маны. У него оставалось всего 25% маны, если он хотел пройти третью стадию...

Когда Ашер осторожно приблизился к этим двоим, его инстинкты почувствовали непосредственную опасность, когда он посмотрел вниз и обнаружил, что его нога застряла в толстом холмике грязи... Мужчина произнес заклинание Магии Земли и заманил его в ловушку...

С быстрым продолжением, другой мальчик запустил [Удар Ветра] в Ашера, который мог защищаться, только переключившись на свою Темную Магию и поглощая ее своим заклинанием [Темная дыра]. Хотя Магия Земли была сильна, этого было недостаточно, чтобы заманить Ашера в ловушку слишком надолго.

Направив еще больше магической энергии в свои ноги, Ашер усилил свое тело Техникой Маны и освободился, прежде чем снова разорвать дистанцию между собой и противниками... Еще больше повысив свою бдительность, Ашер внимательно наблюдал в ожидании любых других атак.

Одного неверного движения было достаточно, чтобы разрушить все, ради чего он так усердно работал... И видя, что его противники были столь же осторожны, Ашер воспользовался моментом, чтобы продумать свой следующий ход.

В то время как Магия Ветра мальчика была сильной и быстрой, она не могла сравниться со скоростью Магии Света Ашера. Настоящей проблемой была Магия Земли мужчины... Он явно был очень искусен в ее использовании, и Ашер подвергался риску, если слишком долго оставался на одном месте.

В то время как Магия Земли была медленной, очень трудно убежать, если вы неосторожны. Не говоря уже о том, что ее универсальные заклинания давали Магу невероятные защитные возможности, даже против более быстрых заклинаний, таких как Магия Света.

Единственное решение, которое мог придумать Ашер, - это раскрыть свой козырь, но это разрушило бы все его шансы на прохождение третьего этапа... Ашер должен был выработать новую стратегию, и быстро...

Поскольку молчаливое противостояние между двумя сторонами продолжалось еще несколько мгновений, на Ашера снизошло озарение, когда он заметил причину отсутствия у них агрессии... Имея в виду новый план, Ашер немедленно приступил к действиям.

"[Световой клон]" - громко крикнул Ашер, когда новая вторая версия его самого материализовалась из частиц света.

Когда он быстро приблизился, чтобы избежать любых попыток Мага Земли поймать его в ловушку, Ашер воспользовался незнанием своего противника о его способностях бесшумно использовать [Вспышку].

Поскольку все это время он произносил названия своих заклинаний устно, это означало, что его противники не знали, что он способен на беззвучное заклинание. Это дало бы ему краткую передышку, в которой он нуждался...

Когда эти двое прикрыли глаза от болезненно ослепляющего света заклинания Ашера [Вспышка]; Ашер и его иллюзия поменялись местами. Клон направился к мальчику, уклоняясь

от его Магии Ветра, а Ашер побежал прямо к Магу Земли.

Мальчик понял, что тот, кто бежал к нему, был иллюзией, и попытался обратить свое внимание на настоящего Ашера. Однако он был неосторожен, проигнорировав клона...

В отличие от его предыдущих иллюзорных заклинаний, [Световой клон] не просто создавал безвредную фигуру света. В ту секунду, когда он достиг своей цели, клон взорвался и превратился в шквал [Световых Стрел], которые пронзили ничего не подозревавшего мальчика внезапной атакой.

Видя, что его союзник падает, Маг Земли не решался ударить Ашера; на секунду представив, что подобное заклинание активируется, если он ударит его. Не было никакой реальной основы, но только этой короткой мысли было достаточно, чтобы прервать его сосредоточенность и дать ему возможность пасть жертвой атаки Ашера.

Быстро вызвав [Сияющий клинок], Ашер нанес горизонтальный удар по груди мужчины лезвием света, едва не задев его сердце... Тем не менее, последовавшей за этим потери крови и боли было достаточно, чтобы сделать мужчину неспособным сражаться, и он рухнул на землю...

“Кандидат №89: Ашер Вазраэль, прошел второй этап” - объявил судья зрителям, и затем последовал нарастающий рев одобрительных возгласов.

Руки Ашера дрожали, а дыхание было прерывистым, но он никогда не чувствовал себя более живым...

"Интересно, всегда ли так чувствовала себя мама..." - подумал Ашер про себя, впервые испытывая это захватывающее ощущение преодоления непреодолимых трудностей".

Когда эта битва завершилась, Ашеру благополучно удалось пройти два из трех этапов боевых испытаний, сохранив примерно 52% своей маны... Он был близок к этому, но Ашер выполнил свою непосредственную задачу...

Все, что оставалось, - это заключительный этап... И Ашер был готов продемонстрировать свое другое новое заклинание. Козырная карта, которую он берег все это время...

<http://tl.rulate.ru/book/79823/2431247>