Три шестиметровых треанта заработали пронзительные крики зрителей в тот момент, когда появились на дуэльном ринге.

– А разве у заклинателей есть такой навык?

– Что же это за навык?

– Три особых элиты! Славным Львам будет трудно выиграть этот матч.

Игроки в зале не были обычными обывателями, они являлись экспертами с необычайной проницательностью.

Обычные игроки, возможно, никогда не получат возможности посмотреть матч между экспертами Божественного Домена, но для этих игроков такие возможности были легко доступны. Следовательно, они были очень хорошо знакомы с удивительными пиковыми мастерами Божественного Домена. И ещё больше были знакомы с навыками классов.

Заклинатели в основном полагались в бою на навыки контроля. Если только они могли ограничивать движения своего противника, они могли легко его прикончить. Однако заклинатели были несколько слабее элементалистов и призывателей, когда дело доходило до живучести и урона.

Но если бы у них был мясной щит, чтобы танковать противника, уровень угрозы заклинателя возрастал бы экспоненциально.

В конце концов, уровни и порядки заклинателей все еще были низкими, и многие из их мощных навыков имели относительно долгое время каста. Этот класс не подходил для сражений экспертов.

В битве между экспертами исход может быть определен в любой момент. Было бы самоубийством использовать заклинание со временем произнесения более одной секунды.

Поэтому в боевых командах Тёмной Арены можно было очень редко встретить заклинателя. Как правило, маги боевых команд были элементалистами и призывателями.

Но теперь, когда появились три особых элиты, чтобы помочь магу заклинателю, эти монстры легко восполнят её недостатки.

– Я действительно недооценил боевую команду Асуры. Неудивительно, что они посмели послать в бой заклинателя, – Сириус перевёл взгляд на Ши Фэна, который спокойно сидел по другую сторону дуэльного ринга. – Скажи Тысяче, чтобы он перестал сдерживаться. Мы должны выиграть этот матч.

Вечная Война кивнул. Затем он покинул своё место и приблизился к краю дуэльного ринга, подавая сигналы рукой, чтобы сообщить об этом Тысяче Клинков.

Игроки внутри дуэльного кольца не могли получать никаких сообщений или слышать что-либо из-за пределов дуэльного кольца, но могли видеть, что происходило за краем ринга. Поэтому различные боевые команды на Тёмной Арене создали свои собственные жесты рук и кодовые слова для передачи инструкций.

В этот момент непрерывное отступление Тысячи Клинков изматывало его.

Защита трёх Лесных духов была не только очень высока, но и скорость их передвижения так же не была медленной. Избегание трёх треантов отнимало у него много сил. Он также должен был иметь дело с различными навыками контроля, которые Водяная Роза в него отправляла. Поэтому у него не было другого выбора, кроме как сосредоточиться на своей защите.

Но если бы он только защищался, не нападая, то неизбежно потерпел бы поражение. Ранее он случайно позволил одному из Лесных духов задеть его плечо, и мгновенно его здоровье упало на две тысячи триста восемнадцать единиц.

Его общее здоровье было чуть больше десяти тысяч единиц. Ещё несколько ударов точно прикончат его.

"А? Я могу делать всё возможное?" – когда Тысяча Клинков заметил сигналы руки Вечной Войны, его губы изогнулись в улыбке. Затем он достал из колчана три золотые стрелы и выстрелил ими в трёх Лесных духов.

Сковывающая стрела!

Сковывающая стрела не позволит врагам в пределах определенного радиуса покинуть эту зону, и единственный способ освободиться от печати – уничтожить саму стрелу. Однако Сковывающие стрелы также уменьшат урон вызванных существ на восемьдесят процентов.

Даже для Тысячи Клинков эти стрелы были драгоценны. Потратив большой запас драгоценных материалов, он сумел изготовить только пять стрел для этого навыка. Но теперь, чтобы выиграть этот поединок, у него не было иного выбора, кроме как использовать их.

Три золотые полосы света ударили в трех Лесных духов. И тут же треанты оказались заперты в золотых клетках.

Между тем, каждая из золотых клеток имела сто тысяч HP. Несмотря на то, что Лесные духи были особой элитой, после восьмидесятипроцентного снижения урона им потребуется довольно много времени, чтобы освободиться из клеток. К тому времени, как они вырвутся из своего заточения, поединок закончится.

Заключив в тюрьму трёх Лесных духов, Тысяча Клинков активировал свой навык берсерка, Душу мастера зверей. На одну минуту его ловкость увеличилась на восемьдесят процентов, сила – на шестьдесят процентов, а скорость передвижения и атаки – на пятьдесят процентов. Навык берсерка также имел время восстановления в десять часов.

После того, как сила и ловкость рейнджера подскочили, его стрелы не только стали быстрее, но и содержали гораздо больше энергии.

В следующее мгновение по всему дуэльному рингу разнесся звуковой удар. Многочисленные стрелы прилетели к Водяной Розе.

Однако Водяная Роза, словно ожидая этого, просто улыбнулась и махнула рукой. Внезапно перед ней возникли три фигуры, покрытые синим пламенем.

Когда мощные стрелы поразили эти синие фигуры, они были вынуждены отступить назад. Но Водяная Роза осталась невредимой.

– Ты… – глаза Тысячи Клинков чуть не вывалились из орбит.

Как она может быть заклинателем? По сути, она была призывателем!

Он мог принять трёх Лесных духов, но Водяная Роза могла также вызвать трёх элитных Воронов синего огня.

– Вперёд! – Водяная Роза немедленно приказала трём Воронам синего огня броситься на Тысячу Клинков.

Хотя Вороны синего огня были не так сильны, как Лесные духи, они были быстрее.

Тысяча Клинков знал, что он не может позволить себе лобовое столкновение с элитными монстрами. Поэтому у него не было другого выбора, кроме как бегать по дуэльному рингу, находя возможность атаковать. Если он сначала разберется с вызванными существами, у Водяной Розы будет достаточно времени, чтобы активировать продвинутое заклинание. Если это случится, то вызванные существа будут не единственной его проблемой. Он абсолютно не мог дать Водяной Розе столько времени.

– Всё ещё не сдаешься? – увидев летящую в неё стрелу, Водяная Роза активировала Силу тьмы, её атрибуты резко поднялись. Она также активировала навык Сердца синего огня, Пожиратель синего огня.

Хотя девушка потеряет значительную часть своей маны и увеличит скорость её потребления на двести процентов, эффекты её навыков увеличатся на двести процентов в течение тридцати секунд.

Помимо Пожирателя синего огня, Водяная Роза также активировала Элементальный домен.

Лист персонажа

[Элементальный домен]

У всех союзников в радиусе 50 метров магический урон будет увеличен на 15%, скорость каста увеличена на 15%, а расход маны уменьшен на 20% в течение 1 минуты.

Затем Водяная Роза выпустила Тёмную стрелу.

Когда Тёмная стрела столкнулась со Стрелой скорпиона Тысячи Клинков, последняя была сбита с курса, в то время как первая продолжала двигаться к рейнджеру.

Увидев это, Тысяча Клинков поспешно выпустил ещё одну стрелу, успешно отразив Тёмную стрелу Водяной Розы.

"Почему она такая мощная?!" – Тысяча Клинков был ошеломлён.

Стрела, которую он выпустил после активации своего навыка берсерка, стала еще слабее, чем раньше…

Тысяча Клинков понятия не имел, что посох, которым владела Водяная Роза, был посохом эпического ранга, Песней Беатриче. Водяная Роза уже обладала более высокими базовыми характеристиками, чем Тысяча Клинков. Теперь же Водяная Роза не только активировала свой навык Берсерка, но и получила навык поддержки, усиливающий её атаки. Поэтому вполне естественно, что её Тёмные стрелы были намного сильнее.

Однако Водяная Роза не дала Тысяче Клинков слишком много времени, чтобы подумать об этом. Она посылала одну Тёмную стрелу за другой. В то же самое время вокруг Тысячи Клинков начал появляться зловещий туман Тёмного ослабления. Если тёмный туман настигнет рейнджера, то не только его скорость резко упадёт, но и его характеристики значительно уменьшатся.

И снова Тысяча Клинков был вынужден сосредоточиться на своей защите, спасая свою жизнь. Однако на этот раз он старался гораздо сильнее, чем раньше.

Раньше ему приходилось иметь дело только с призванными существами. Теперь ему предстояло разобраться с призванными существами и Тёмными стрелами Водяной Розы. В результате подвижность Тысячи Клинков стала ограничена.

Между тем, эта ситуация дала Водяной Розе достаточно времени, чтобы наложить заклинание первого порядка, Облако души.

Облако души собрало силу теней, чтобы сформировать десять летающих клинков, от которых можно было только уклониться, но не блокировать. Облако души считалось одним из навыков верной смерти заклинателей.

После усиления Пожирателем синего огня, Водяная Роза смогла вызвать двадцать чёрных как смоль летающих лезвий.

Однако это ее не удовлетворило. Как раз перед тем, как она закончила заклинание Облака души, она активировала третий навык Песни Беатриче, Песнь духов.

Лист персонажа

[Песня духов]

Увеличивает эффект конкретного заклинания на 300%.

Тем временем Водяная Роза решила усилить не что иное, как Облако души.

Сразу же двадцать чёрных как смоль летающих лезвий увеличились до шестидесяти. Каждый летящий клинок был даже сильнее Темных стрел Водяной Розы.

"Это невозможно!" – Тысяча Клинков побледнел, когда он увидел рой летящих лезвий, парящих перед Водяная Роза, и по его спине пробежал холодок. Он чувствовал силу этих черных как смоль клинков. Один из них поглотил бы по меньшей мере половину его здоровья.

Не дожидаясь реакции Тысячи Клинков, Водяная Роза взмахнула пальцем.

В тот же миг шестьдесят летящих клинков превратились в шестьдесят полос чёрного света, устремившись к ошеломлённому рейнджеру со всех сторон.

Хуа… Хуа… Хуа…

Даже если Тысяча Клинков уже достиг области микровосприятия, он был бессилен против атак трёх вызванных существ и шестидесяти летающих клинков. В конце концов, потоки чёрного света поглотили его, и парень трагически погиб.

http://tl.rulate.ru/book/8682/2015772