

Внутри огромного аудиториума сидело все двести пятьдесят будущих Магических Дуэлянтов, собравшись вместе на трибунах, в то время как два маскированных взрослых стояли вместе на главной сцене. Здесь царила суета, поскольку те, кто не имели понятия о реалиях игры, продолжали шутить и обсуждать, какие заклинания им бы хотелось использовать, основываясь на том, что они видели по телевизору.

– Здравствуйте, дорогие! – Голос американца раздался из окружающих колонок, привлекая внимание детей к передней части аудитории. – Давайте начнём, хорошо? Когда маскированный мужчина на сцене заговорил, зал погрузился во тьму, освещаемую лишь проектором на стене, который гласил Добро пожаловать в Метавселенную.

– Сначала давайте представимся. Вы будете называть меня Мастером Игры. Мастер Игры утончённо указал на свою маскированную жену. – Это моя жена, Мастер Игры. Затем маскированная женщина изящно поклонилась, прежде чем её муж продолжил своё выступление.

– Как некоторые из вас могли уже заметить, мы находимся не в реальном мире. Мы находимся в Метавселенной. На данный момент ваши реальные сущности соединены с этим цифровым миром с помощью самого передового виртуального оборудования в мире. Все, и я говорю, абсолютно всё, что вы делаете в этом мире, влияет на ваше реальное тело, включая пищу, которую вы употребляете, так что старайтесь не переборщить! Мастер Игры посмеялся над своими словами, хотя зрители остались молчать.

Неуклюже он продолжил. – Ну ладно, давайте двигаться дальше. Мастер Игры сменил проекцию, показав слайд с надписью Что такое Метавселенная? вверху. – Вы, возможно, задаётесь вопросами, типа: Где я? Что это за место? Что такое Метавселенная? – так что я отвечу сначала на эти вопросы. Магическая Метавселенная была создана, чтобы положить конец всем войнам в реальном мире. Вместо уничтожения планеты ядерными оружиями и прочими подобными вещами, Метавселенная позволяет всем нациям отправить сюда своего представителя, чтобы сражаться за них на Турнире Магической Метавселенной! Мастер Игры сделал паузу, оценивая комнату на предмет вопросов, прежде чем продолжить.

– Победитель турнира получает столько денег, что хватит на двенадцать жизней. Нация, откуда он приехал, также получает мощный экономический подъём, что становится огромным стимулом для стран участвовать. Восемь лучших стран и семей участников также награждаются за свои усилия, хотя их награды ничтожны по сравнению с призами победителей. За спиной Мастера Игры проекция сменилась, показав арену для Магических Дуэлей.

– Это Арена Магических Дуэлистов. Мы рассмотрим это более подробно позже, но именно здесь будут проходить Магические Дуэли. И снова изображение за спиной мужчины изменилось, показав длинный список правил для этого вида спорта.

– Давайте рассмотрим некоторые правила, хорошо? Существует три типа заклинаний, которые может использовать Магический Дуэлянт: Атакующие, Защитные и Ловушки. Атакующие заклинания используются для того, чтобы отнять Уровни Здоровья у оппонента. Когда Уровни Здоровья достигают нуля, дуэлянт выбывает из игры. Собственные баффы или увеличение характеристик также считаются Атакующими заклинаниями. Атакующие заклинания произносятся, затем исчезают с поля боя. Однако, баффы и статусные эффекты остаются активными в течение трёх ходов.

– Защитные заклинания размещаются на поле с помощью одного из пяти доступных слотов и

защищают пользователя от урона. Защитное заклинание должно быть уничтожено Атакующим заклинанием, прежде чем пользователь может потерять Уровни Здоровья. Дебаффы для противника также являются формой Защитных заклинаний. Например, можно разместить тотем, который снижает урон оппонента. Этот дебафф остаётся до уничтожения тотема.

Пока мужчина говорил, один из детей встал и начал уходить из аудитории с презентацией. Это был юноша из Южной Цундоры, вышедший с руками в карманах спортивного костюма, и его Хроникл следовал рядом. Мастер Игры замешкался, увидев, как мальчик уходит, но он не позвал его назад, просто позволив ему уйти.

- В любом случае... Далее у нас есть Ловушечные заклинания. Как и Защитные заклинания, они размещаются на поле в одном из пяти слотов и могут быть уничтожены Атакующим заклинанием. Однако они не защищают пользователя от урона. Если Ловушечное заклинание получает удар, тот же урон наносится пользователю. Ловушки также обладают секретными способностями, которые не раскрываются атакующему, пока оно не будет разрушено или повреждено. Например, Ловушечное заклинание может нанести урон атакующему при разрушении. Ловушечные заклинания самые интересные из-за бесконечных возможностей, они рискованные, но это моя личная любимая часть. Мужчина вновь осмотрел комнату, заметив несколько озадаченных взглядов, перед тем как сменить изображение на экране за ним и продолжить с объяснениями.

- Давайте поговорим о Хрониклах. Вас всех выбрали ваши Хрониклы после входа в Палату Пробуждения. Ваша Хроникла и Стихия определяют, сколько Уровней Здоровья у вас в начале матча, а также сколько Магических Очков требуется для произнесения заклинания. Как правило, чем мощнее заклинание, тем больше оно стоит. Мужчина указал пультом на проектор, и на экране появился слайд с надписью Стихий, на котором были изображены пять известных Стихий, с их соответствующими логотипами.

- Как вы знаете, существует пять, хорошо, шесть Стихий. Огонь, Лёд, Ветер, Электричество, Свет и никогда ранее не виденная Тёмная Стихия. Почти все в комнате обратили внимание на Хрониклу Камари. Камари продолжал смотреть прямо, игнорируя взгляды в надежде, что они быстро исчезнут.

- Стихия человека определяется его личностью, ценностями, сильными и слабыми сторонами. У каждой Стихии есть свои плюсы и минусы в бою, а также Стихия, над которой у неё преимущество, и Стихия, которая имеет преимущество над ней. Давайте начнём с Огня, хорошо? Снова мужчина нажал на пульт, и проекция изменилась, показывая символ Огня, а также информацию о Стихии.

- Те, у кого Стихия Огня, обычно выбирают агрессивный стиль дуэли. Они приносят одни из самых высоких уронов при низком риске и высокой награде. Однако они уступают в техничности, обычно имея больше атак в сравнении с дебафами, Ловушками или статусными эффектами. Это самое базовое, но не дайте себя обмануть, думая, что их не стоит воспринимать всерьёз.

- Люди со Стихией Льда выбирают более оборонительный стиль, используя смесь Защитных и Атакующих заклинаний. Не редкость видеть их использование Ловушечных заклинаний, обманывая оппонента и уменьшая урон. Они также могут просто произнести дебафф как Защитное заклинание, если захотят. Хотя они наносят меньший урон по сравнению с пользователями Огня, у них больше Уровней Здоровья, практически будучи танками в группе.

- Пользователи Стихии Ветра обычно фокусируются на баффах и дебаффах для увеличения

собственной уклончивости и уменьшения точности оппонента. О, да, я забыл упомянуть, что атаки имеют шанс промахнуться, не наносить урона и пропускать ход пользователя. Ваша Хроникла скажет вам вероятность попадания или промаха вашей атаки. Как и стоимость Маны, вероятность успешной атаки определяется Хрониклой и мощностью атаки. Тем не менее из-за высокой уклончивости у пользователей Ветра у них меньше Уровней Здоровья.

– Пользователи Электричества полагаются на статусные эффекты, которые остаются после завершения хода, и мгновенные атаки, что даёт им самую высокую вероятность попадания по сравнению с другими Стихиями. Чтобы сбалансировать это, их урон довольно низок по сравнению с другими Стихиями, но этот низкий урон накапливается после каждой почти успешной атаки.

– И, наконец, у нас есть Стихия Света. Пользователи Стихии Света – это стеклянные пушки. У них меньше Уровней Здоровья, чем у кого-либо ещё, но также абсолютно самый высокий потенциал урона. В большинстве случаев представители Стихии Света создают баффы или статусные эффекты, чтобы затем разразиться мощными одиночными атаками. Пока эти слова покидали его маскированные губы, Мастер Игры заключил взгляд с Камари, заметив чёрную Хрониклу Тёмной Стихии в руках африканского мальчика.

– Ах, я уже забыл. Для неё нет слайда, но есть также Стихия Тьмы. Ничего не известно о ней, даже о её сильных и слабых сторонах. Давайте надеяться, что тот парень там, номер 126, покажет нам мощь этой Стихии, да? – сказал мужчина неуклюже, указывая прямо на Камари. И снова юному Эсварианцу пришлось столкнуться с взглядами своих сверстников, будь то из уважения, страха или презрения.

– Хорошо, ещё одна вещь, прежде чем мы перейдём к демонстрации Магической Дуэли. Как я упомянул ранее, каждая Стихия имеет то, что считается хорошим или плохим сочетанием для неё. Стихии, которые имеют преимущество над другими, имеют более высокий критический шанс. Критический удар даёт пользователю второй ход, фактически пропуская ход оппонента. Критический удар может случайно произойти, независимо от Стихии пользователя, но увеличение критического шанса против определенных Стихий вносит существенное отличие.

– Огонь хорош против Льда, Ветер хорош против Огня, Электричество хорошо против Ветра, и Лёд хорош против Электричества. Свет не слаб и не особенно силён против любой Стихии. Тьма, конечно же, неизвестна. Но несмотря на эти преимущества, сражение с тем, у кого лучшая или неизвестная Стихия для ситуации, не означает, что вы проиграли. Это просто делает хорошую историю о том, как аутсайдер справился!

Мастер Игры хлопнул в ладоши, посмотрел на свою жену и затем на толпу, завершив презентацию. – Хорошо, сказано! Следуйте за мной, и мы отправимся на Арену Боевых Дуэлянтов, чтобы продемонстрировать выставочный поединок между мной и подобранным соперником!

Мастер Игры спустился со сцены, и будущие Магические Дуэлянты встали со своих мест, чтобы последовать за ним, как стадо.

Ещё никто не знал этого, но для молодых дуэлянтов всё изменится к концу выставочного поединка Мастера Игры, и истинная зловещая природа Турнира Магической Метавселенной станет известной.

<http://tl.rulate.ru/book/94615/3361259>