

Обладатель скрытого прогрессивного класса, Мастер Ауры, довёл потенциал ауры до крайности.

Аура Хурента превысила уровень простого усиления оружия и умений. Он мог свободно превращать ауру в определённое оружие или выпускать её как дыхание дракона. Фактически, он мог даже оставить метку ауры на любом живом существе и вызвать её в нужный момент, создавая тем самым все типы переменных. По сути, у Мастера Ауры не было никаких пределов. Хурент стал неимоверно сильным.

Перед вторжением в Рейдан он уже выходил за пределы обычного игрока. В то время S.A. Group оценивала способности Хурента на том же уровне, что и силу Крюгеля, которая многократно превосходила Грида того времени. Да, Хурент был одним из пяти человек, которых Лим Челхо называл «пятью чудесами».

Тем не менее, спустя какое-то время Хурент встретился с Гридом, который быстро прогрессировал, и потерпел фиаско. После этого его репутация рухнула, а навыки были признаны относительно слабыми.

Фактически, популярность Хурента была на пике лишь в первые дни «Satisfy», а потому сейчас его считали таким же, как и всех остальных. Мало кто вспоминал о Хуренте после того, как он покинул список топ-игроков несколько лет назад. А если его и вспоминали, то исключительно в контексте «пятисекундного поражения».

Тем не менее, Хурент стал в несколько раз сильнее, чем раньше.

– Ты такой же, как мы...!

«Мы». Так Хастер называл себя, Грида, Крюгеля, Агнуса и других лучших игроков.

Несколько лет назад Хурент решил сразиться с Пиаро, после чего был вынужден присоединиться к полевым работам. Теперь он отвечал за орошение полей и каждый день работал мотыгой под палящими лучами солнца, благодаря чему пережил экстремальный рост. Его Сила была такой же, как у Грида, а импровизация – такой же, как у Крюгеля. Более того, способность контролировать свою ауру у него была такая же, как умение повелевать мертвецами у Агнуса.

И вот, аура Хурента приняла форму змеи и ринулась через поля. Траекторию, по которой летела аура, было не только трудно увидеть, но и предсказать. Это была форма нападения, от которой нельзя было уклониться или защититься. Тем не менее, отличные слуховые

способности Хастера позволили ему вовремя вызвать ледяной барьер и заблокировать атаку.

Всё это время Хурент не просто занимался полевыми работами. Как только его смена подходила к концу, он бежал на охотничьи угодья и неуклонно повышал уровень своих навыков. Итак, он удивился прочности ледяного барьера, поскольку его аура должна была нанести 9,900 единиц фиксированного урона, полностью игнорируя защиту цели.

Всё это заставило Хурента наконец-то уделить должное внимание имени Хастера.

– Хастер, Хастер, Хастер... Что-то такое припоминаю. Кажется, ты был профессиональным игроком в гольф?

– В гольф!?

Это была весьма скромная провокация, но Хастер попросту не мог не повестись на неё. Его гордость была слишком высока. Хастер, кумир многих молодых игроков, и миф, который никогда не знал поражений, не мог пропустить мимо ушей даже столь дешёвую насмешку. Он был незнаком с грубым обращением и не понял, что Хурент попросту троллит его. Таким образом, используя Танец Искупления, он кое-что упустил. А именно – чёрную отметку на ледяном барьере, который всё ещё защищал Хастера.

– ...!?

И вот, когда Хастер попытался вызвать каменный столп при помощи Танца Искупления, его лицо сморщилось, как лист бумаги. Со стороны ледяного барьера раздался легкий треск, поскольку свозь него проникла острая, как нож, аура.

– Кхек...!

Хастеру удалось избежать атаки, однако в этом процессе ему пришлось остановить Танец Искупления. Другими словами, он упустил возможность взять на себя инициативу. А затем, когда Хастер срочно начал производить другие движения, в его поле зрения оказалась новая аура.

– О, нужно было заранее тебя предупредить. Моя аура оставляет след, поэтому будь осторожен. Вся земля, на которую ты наступаешь, заполнена моими отметками, – проговорил Хурент, из рук которого хлынула настоящая паутина тонких нитей ауры.

– Почему ты под Гридом? – спросил его Красный Мудрец.

С точки зрения Хастера, Хурент был неожиданной переменной. Он даже не предполагал, что у Грида, и без того возглавляющего гильдию с огромным количеством топ-игроков, появится такой монстр, как Хурент. Также Хастер не понимал, почему Хурент решил помешать ему.

И вот, с каждой секундой его движения становились всё более и более ловкими: он блокировал нити ауры при помощи своего щита и контратаковал при помощи меча. Его скорость реакции становилась всё быстрее и быстрее, а уши улавливали даже самый незначительный свист ауры.

«Должно быть, это воля Грида».

Хастер вспомнил, что есть некоторые вещи, которые он не должен упускать из виду. Дело было в том, что Асмофель являлся подчиненным Грида, а Крюгель – его другом.

«Грид знает обо мне!».

Наверняка именно так всё и было. Благодаря Асмофелю и Крюгелю Грид узнал о существовании Хастера.

«А потому он решил, что должен удерживать меня под контролем, иначе его первое место окажется под угрозой! Вот почему он приказал Хуренту помешать мне!», – улыбнулся Хастер, наконец-то осознав ситуацию.

Он гордился тем, что Вооружённый до зубов король счёл его достойным конкурентом и решил остановить.

«Отлично! Теперь я действительно чувствую, что выбрал правильный путь!».

Соперники были нужны. Чем сильнее соперники, тем больше стимулировались желания и талант Хастера. Отражая удар за ударом, он прямо-таки сгорал от мотивации. Однако...

– Под Гридом? Что ещё за чушь?

– Можешь ничего не отрицать! Я всё знаю!

– Э-э, перестань говорить всякий бред!

Из-за недопонимания Хастера Хурент был в настоящей ярости. Он всё ещё помнил то унижение, которое испытал после пятисекундной смерти. С точки зрения Хурента, который планировал когда-нибудь погасить своё недовольство относительно Преемника Пагмы, нахождение «под Гридом» было огромным позором.

– Я просто хочу отплатить Пиаро за его доброту!

Змея, копьё, меч, нити – относительно простые формы ауры Хурента начали приобретать особые изменения. Они собрались вместе, словно пламя, а затем...

Вы использовали Преображение Ауры.

У Вас есть две секунды, чтобы точно представить нужную форму ауры. Если в образе будет хоть какая-то ошибка, навык провалится.

Хурент никогда не пренебрегал тренировкой своего воображения, которое позволяло раскрыть истинную силу Мастера Ауры! И вот он громко воскликнул:

– Дыхание дракона!

Вы изобразили дыхание дракона.

Благодаря воспроизведению силы трансцендентного существа, Вам удалось значительно увеличить силу ауры. Тем не менее, существует предел мощности, которую может отобразить уникальная аура.

– ...

Из-за ограничений, связанных с рейтингом ауры, её эффективность была сильно уменьшена, однако это всё ещё было дыхание дракона. Испускание пламенной ауры оказалось ослепительно быстрым и всеохватывающим. Это была форма атаки, которой острый слух и ловкость Хастера ничего не могли противопоставить.

«Он может остановить это один или два раза, но он не может вынести давление изливания навсегда».

Дыхание дракона было существенно улучшено с того момента, когда Хурент использовал его ранее. Теперь оно представляло собой многоступенчатый огненный навык, который можно было поддерживать на протяжении пяти секунд. Минимальный урон фиксировался на уровне 9,900 единиц, тогда как максимальный мог достигать 306,900.

При этом не имело значения, сколько защиты у цели: 10,000 или сто миллионов. Для игроков со средним уровнем Здоровья в 100,000, это была неминуемая смерть. Но...

Вы нанесли 9,900 урона.

Несмотря на то, что Хастер не защищался и позволил дыханию ударить себя, он потерял всего ничего. И благодарить за это стоило окружавший его оранжевый щит. Это была «Героическая История» – один из самых сильных пассивных защитных навыков, который активировался только в том случае, когда выполнялись определённые условия.

Под воздействием «Героической Истории» все Ваши ресурсы были восстановлены.

В течение одной минуты Ваша защита будет увеличена пропорционально количеству ресурсов, использованных в течение последних двух минут.

Кроме того, Вас окружит щит, блокирующий все типы умений и заклинаний.

- Что...?

Хурент использовал ауры среднего и дальнего действия, чтобы полностью ограничить движения Хастера и получить преимущество в битве. Тем не менее, впервые за всё это время Хурент потерял самообладание. Дыхание дракона, которое он излил на своего противника, было заблокировано столь оригинально, что Хуренту показалось, будто он увидел приведение.

«Навык, который делает недействительным практически весь урон?».

Нет, такие навыки, как правило, имели пределы того, сколько именно урона они способны блокировать. Однако эта способность была достаточно мощной, чтобы называться мошенничеством. Она могла полностью перевернуть битву, своевременно заблокировав супер-удар противника.

«У его щита нет пределов...!», – понял Мастер Ауры, когда увидел, что оранжевый щит Хурента остался даже после дыхания дракона.

Это была неразумная сила, присущая исключительно...

- Семь злых святых!

- В точку. А ты, как я понимаю, ничего от них не получил? Досадно.

«Satisfy» была до ужаса продуманной и справедливой. Чтобы получить одно, игроки должны были отказаться от другого. Хастер понял, что Хурент тренировался у Пиаро, из-за чего упустил время, которое можно было потратить на прохождение цепочки заданий о семи злых святых.

«И в будущем этот разрыв будет только увеличиваться», – улыбнулся Хастер, после чего ринулся в сторону Мастера Ауры.

- Слишком просто! – воскликнул тот, избежав удара щитом и наклонившись, чтобы нанести удар шипом из ауры. Тем не менее, созданный им шип тоже не смог проникнуть сквозь оранжевый щит Хастера.

- Это конец, - пробормотал Пиаро, наблюдая за схваткой вместе с Сингелем.

Он видел, как Хастер пробивается сквозь шипы и уже замахивается мечом, чтобы отсечь голову своего врага. Однако...

- Причина, по которой Хурент всё это время использовал сельскохозяйственные инструменты, заключалась в развитии его фехтования, - добавил бывший капитан Красных Рыцарей.

В этот момент Хурент перестал вызывать объекты из ауры и вытащил меч, заблокировав казалось бы неизбежную атаку Хастера.

И это повергло последнего в настоящий шок.

«Защитная стойка...?».

Такие движения были невозможны при помощи одних лишь рефлексов и контроля. Ему стало ясно, что всё дело заключается в эффекте компенсации, предоставленном высочайшим уровнем фехтования.

«Насколько же высок его уровень владения мечом?»,

Хастер был настолько поглощён битвой, что напрочь позабыл о том, что Хурент является кандидатом в Мастера Меча.

- Супер-Чувствительность!

- Что!?

А тем временем Грид продолжал свою работу в кузнице...

«...Подождите-ка. А что, если использовать благословение богини на самом искусстве Фехтования Пагмы, а не на конкретном танце меча?».

После оттачивания тройной активации Грид порядком вымотался, а потому решил сделать перерыв. И вот, в этот самый момент в его голову пришла новая идея.