

Как раз перед тем, как Разрушитель магии Призрачного Зуба впился в спину Водяной Розы, слои воды начали отслаиваться от женщины, как цветущий цветок лотоса.

Когда Разрушитель магии столкнулся с цветочными лепестками, он не только остановился, но и отскочил.

"Она заблокировала его?" – Теневой Клык был слегка удивлен, увидев перед собой водяную завесу.

Разрушитель магии был разработан именно для того, чтобы уничтожать магические барьеры. Он также ослабил заклинания на пятьдесят процентов. Даже самое сильное защитное заклинание первого порядка элементалистов, Ледяной барьер, выдержит только один удар против его оружия.

И всё же, когда он рассёк тонкий слой воды, мужчине показалось, что он ударился о резину. Теневой Клык не мог пробить водяную завесу, как ни старался.

С Водяной Розой в центре заклинание образовало бассейн с водой радиусом семьдесят метров. Хотя вода была только по колено, Теневой Клык чувствовал, что она ограничивает его движения. Он сопротивлялся, он не мог приспособиться к водной среде. Как будто бассейн отвергал его существование.

Мало того, что его основные атрибуты сразу же уменьшились на тридцать процентов, но и его телосложение также заметно ослабло.

Этот ход был не чем иным, как Территорией воды, заклинанием наследия доменного типа второго порядка, которое Водяная Роза выучила. Однако, поскольку она использовала заклинание на земле, оно не могло полностью раскрыть свой потенциал. Тем не менее заклинание уменьшит основные характеристики всех врагов на тридцать процентов, телосложение на двадцать процентов и скорость передвижения на тридцать процентов.

Однако по-настоящему впечатляющим эффектом была не его способность ослаблять врагов. Дело было в том, что оно идеально подходило как для нападения, так и для защиты.

В отличие от Ледяной стены или Ледяного барьера, которые требовали заклинаний, Водяная Роза могла легко сформировать максимум три водяных занавеса, чтобы защитить себя одной мыслью. Каждая водяная завеса обладала свойствами защитного заклинания второго порядка. Со всеми тремя слоями водяные занавесы могли даже блокировать заклинания третьего порядка.

Наступательные возможности Территории воды были ещё более впечатляющими. Хотя атаки не были AoE, Водяная Роза могла контролировать максимум двенадцать водяных змей, чтобы ударить своих противников. Сила каждой водяной змеи была эквивалентна ста сорока процентам интеллекта заклинателя.

- Давай отнесёмся к этому бою серьёзно, – стоя на поверхности воды, Водяная Роза улыбнулась Теневой Клык.

Пока она говорила, вокруг заклинательницы появились двенадцать восьмиметровых водяных змей.

Издалека казалось, что Теневой Клык столкнулся с двенадцатью великими лордами.

Интеллект Водяной Розы уже был чрезвычайно высок, но после получения Наследия Бога Моря и Посоха морского дракона каждая из её водяных змей обладала силой наравне с великим лордом того же порядка. Более того, в отличие от великого лорда, у водяных змей не было шкалы здоровья. Пока Водяная Роза жива и её Территория воды на месте, они будут сражаться.

Если бы это было морское сражение, двенадцать водяных змей имели бы вдвое большую силу. Даже игроку второго порядка с активным навыком берсерка придется постараться, чтобы победить это.

- Невозможно!

- Что это за заклинание?!

- Да кто она?!

Наблюдавшие за происходящим члены Легиона Теневых Драконов были ошеломлены. Они окаменели от вида этих двенадцати змей.

Как это можно считать PvP-боем? Теневой Клык практически пытался солировать с Боссом!

- Умри! – Водяная Роза не проявляла милосердия, когда направила двенадцать змей, чтобы нанести удар по Теневому Клыку.

Когда водяные змеи полетели к нему, Теневой Клык показалось, что он наблюдает за огромным водопадом, льющим ему на голову. Тут же Теневой Клык активировал свой навык берсерка и попытался уклониться от приближающихся атак. Однако водяные змеи были удивительно быстры. Они прошли с дюжину метров и почти мгновенно добрались до ассасина.

Как эксперт области домена, Теневой Клык прекрасно понимал траектории змей, но он был недостаточно быстр, чтобы вовремя уйти от опасности. В конце концов одна из змей проскользнула мимо его защиты. К счастью, Теневой Клык отреагировал достаточно быстро, чтобы блокировать атаку с помощью Разрушителя магии.

Из-за пассивного, ослабляющего заклинания эффекта Разрушителя Магии, атака водяной змеи была далеко не такой мощной. В конце концов, атака получилась немного слабее, чем у верховного лорда того же уровня.

Хотя базовые характеристики Теневого Клыка уменьшились, его сила после активации навыка берсерка всё ещё могла соперничать с силой монстра того же уровня ранга лорда. У него не было большой проблемы с блокированием атаки. Хотя удар отбросил его назад, мужчина потерял только около четырёхсот НР. Это не было существенно для ассасина с сорока четырьмя тысячами НР в общей сложности.

Какое-то время они сражались на истощение. Территория воды не была похожа на другие заклинания, где нужно было только вложить ману, когда заклинание произносилось. Заклинание доменного типа питалось маной пользователя, чтобы поддерживать себя. В обмен на это, заклинание не имело ни перезарядки, ни продолжительности. Игроки могли свободно включать и выключать его.

Это не означало, что Водяная Роза могла поддерживать Территорию воды бесконечно или просто долго. Заклинание потребляло пугающее количество маны в секунду. Судя по оставшейся мане, у Водяной Розы оставалось ещё около трёх минут на заклинание. Конечно, она могла выпить продвинутое зелье Восстановления маны, чтобы восстановить свою ману во время битвы.

Теневой Клык оказался в похожей ситуации. Хотя он продолжал терять здоровье на протяжении всего боя, каждая атака поглощала только три или четыре сотни НР. Он мог легко восполнить потерянное здоровье с помощью продвинутого зелья Регенерации.

В результате сражение зашло во временную патовую ситуацию.

– Я не ожидал встретить такого эксперта, как ты в Нулевом Крыле. Неудивительно, что эта маленькая девочка пытается завербовать вашу гильдию, – Теневой Клык постоянно пытался приблизиться к своему противнику.

* * *

В то время как бушевала битва между Водяной Розой и Теневым Клыком, бой ошеломил членов Нулевого Крыла на вершине холма. В их глазах оба игрока были абсолютными монстрами. Если кому-то из них придется столкнуться с Водяной Розой или Теневым Клыком, они, скорее всего, умрут в одно мгновение.

– Конечно же, с экспертом области домена нелегко иметь дело, – мастерство Теневого Клыка удивило даже Ши Фэна. Водяная Роза была игроком второго порядка и владела Наследием Бога Моря, но ассасин преодолел разрыв между их порядками, уровнями и классами с помощью своих техник. У Водяной Розы было лишь небольшое преимущество. – Однако Роза уже должна была исчерпать много маны. Пора бы ей отнестись к этому серьёзно.

К несчастью для Теневого Клыка, в то время как методы могли дополнять недостатки, был предел тому, насколько они могли помочь. Даже эксперты области домена не были исключением.

– Воспринимать всё всерьёз? Вице-лидер гильдии не сражается, выкладываясь на максимум? – Свирепый Змей был сбит с толку, когда услышал бормотание Ши Фэна.

Он видел бой такого уровня только тогда, когда Чжао Юэжу противостояла Янь Тяньсину. На самом деле, Теневой Клык был намного сильнее Янь Тяньсина. Тот факт, что Водяная Роза, у которой не было заклинания типа катаклизма, подобного Огненно-ледяному забвению Чжао Юэжу, могла подавить такого монстра, как Теневой Клык, был поразительным.

Тем не менее Ши Фэн дал понять, что она не использует всю свою силу.

Даже если он слышал это от Ши Фэна, Свирепому Змею было трудно в это поверить.

Пока Свирепый Змей боролся с откровением, Водяная Роза глубоко вздохнула. Внезапно тёмный туман начал окружать её тело. Интенсивность её ауры взлетела до небес.

– Может быть... Она не активировала навык берсерка? – выражение лица Теневого Клыка потемнело, когда он почувствовал неистовую ауру Водяной Розы.

Во время короткого мгновения удивления Теневого Клыка водяная змея умудрилась ускользнуть от его внимания. К тому времени, как Теневой Клык очнулся, у него не было другого выбора, кроме как блокировать атаку Разрушителем магии.

Бум!

Удар отбросил ассасина на дюжину метров, его здоровье уменьшилось более чем на четыре тысячи шестьсот. Сила атаки водяного змея превысила предел, который он мог блокировать.

В Божественном Доме игроки могли уменьшить входящий урон, блокируя атаку, но если сила противника была значительно выше, чем у них самих, порог блокировки мог быть пробит. Если бы это случилось, игроки получили бы значительный урон, несмотря на свою защиту.

<http://tl.rulate.ru/book/8682/2292869>