Ксела тоже не сдержалась и применила Очищение на нежить-путешественницу… нанеся ей 38 очков урона.

Ничего не поделаешь, ее Очищение все еще было на уровне Базового, и хотя оно было 12-го уровня, это была обычная версия. К сожалению, уже изученный навык/заклинание невозможно было заново выучить, иначе эффективность была бы 60%, а не 12%.

Тем не менее, Ксела не волновалась, потому что ее роль в партии была не нанесение урона, а поддержка и исцеление. Она уже наложила Благословение на Дариуса и Ганнера, увеличив их HP, MP и STA реген на 6% в секунду.

Эльфийка также наложила на дуэт Святой Вард, который увеличил их физическую и магическую защиту на 9,6%. Для Дариуса это была неплохая помощь, но для Ганнера это был невероятно огромный прирост, так как его базовые показатели в обеих областях и так были высоки.

Она ждала подходящего момента, чтобы применить свой Злой вард, и ее целью был летящий по воздуху Повелитель вампиров. Ксела взмахнула посохом и вонзила его в землю. Затем она достала из инвентаря Лук Хоуи и Стрелу Артемиды.

Эти два предмета идеально подходили друг другу. Лук Хоуи обладал свойством уверенного удара, превосходящего пространство и время. Она могла поразить свою цель независимо от того, какую защиту он на себя наложил.

Однако против слабых и мелких противников он практически не наносил урона, проявляя себя только против сильных и крупных противников, в зависимости от этих двух факторов.

Стрела Артемиды также обладала атрибутом уверенного удара, но он был намного слабее, тем не менее, он складывался с ОП из лука.

Помимо высокого урона в 200-300 единиц, стрела также обладала атрибутом мерцания. Это означало, что вы даже не заметите ее полета. Как только Ксела отпускала фитиль, стрела телепортировалась прямо перед целью и поражала ее.

Последним атрибутом стрелы была отдача. Она проносилась сквозь пространство и вновь появлялась в ее руках быстрее, чем она могла подумать, позволяя ей вести непрерывный огонь.

Благодаря им Ксела почти не сталкивалась с неприятностями, пока была вдали от этих двух парней, ведь не было никого, кого бы она не смогла убить с помощью такого мощного оружия.

Ксела глубоко вздохнула и на долю секунды прицелилась в лорда Дарма, после чего решительно выстрелила. Стрела исчезла и в следующее мгновение снова появилась в ее руке, позволяя ей выстрелить еще раз.

Единственное, что свидетельствовало об усилиях Кселы, - это пронзительный крик лорда Дарма, державшегося за кровоточащий лоб.

-238!

Это было немного, но Ксела была благодарна уже за это. То, что Дарию не удалось быстро справиться с ним, уже доказывало, насколько неприлично силен этот "босс-монстр", стоящий перед ними.

С его высоким показателем выносливости и, вероятно, достаточной защитой - включая пассивный навык Blood Ward - единственная причина, по которой она нанесла столько урона, должна была быть связана со специальным эффектом Bow of Houyi.

Он умножал урон на разницу между силой двух сторон.

Ксела многократно обстреливала лорда Дарма, выбирая слабые места, чтобы урон не уменьшался и она могла получать бонусы за критические удары. Это разозлило лорда Дарма, который планировал посмотреть, как его армия будет доминировать над этими мерзкими слабаками.

"Раз вы не хотите следовать естественному порядку вещей, я тоже буду делать то, что хочу!" прорычал Дарм, призывая потоки крови, которые образовали в небе копья, направленные в сторону троицы на земле.

Ксела улыбнулась, видя, что ее провокация отлично сработала. Отложив лук в сторону, она схватила посох и направила его на лорда Дарма, произнося свое козырное заклинание - "Злой вард"!

Это заклинание создает вокруг выбранной цели поле отталкивания, которое не позволяет войти или выйти тем, чье выравнивание ниже хаотично-нейтрального, пользователям элементов Тьмы и Смерти, а также демонам.

Можно было использовать это для защиты от злого врага, что и было целью навыка. Но с нацеливанием Высшей системы открылась новая лазейка для Кселы - она могла использовать это умение против своих врагов.

Именно так, с помощью заклинания Evil Ward она могла создать импровизированную тюрьму и запереть в ней злых врагов. Длительность заклинания зависела от запаса маны, и чем больше цель боролась, тем быстрее истощался ее запас MP.

В тот момент, когда Ксела заперла лорда Дарма в Варде, он тоже бросил свои кровавые копья. К несчастью для него, Дарий был готов к этому: он применил специальное заклинание элемента пространства, которое держал под рукой для защиты.

[Пространственная дислокация - заклинание 1 уровня

Класс: средний

Стоимость: 10 МП

Описание: Искривляет поток пространства вокруг вас и отправляет то, что существует в одной складке пространства, в другую. Общий радиус смещенного пространства - 20 метров].

Дарий произнес заклинание дважды за две секунды. Первое отправило все копья, направленные на него и Кселу, в массу вражеской нежити, а второе - копья, направленные на Ганнера, также отправило куда-то в армию нежити.

Это заклинание было защитой Дария от метательных атак физического характера. К сожалению, оно плохо действовало на заклинания, способное лишь задержать их, но не переместить.

Но против физических снарядов, которые не контролировались активно? Это было простое дело. Стрелы, метательные ножи, копья и тому подобное теперь были бесполезны перед Дарием, пока у него было время и возможность произнести это заклинание.

Пока Дарм был заперт, он сначала продемонстрировал шок от эффекта Злого Ограждения вокруг него, а затем слегка постучал по нему.

Чтобы его прежняя ярость не казалась шуткой, Повелитель вампиров изучал поймавшее его в ловушку Зло, как ученый изучает божественные тексты конфуцианства.

Дарий и Ганнер использовали этот шанс, чтобы бесчинствовать среди двух тысяч нежити, сократив их число до полутора тысяч.

Для этого Дариус воспользовался секундной задержкой каста и обрушил на нежить все свои AoE-заклинания.

Элемент огня - Пламенная пилюля!

Элемент воды - Водопад!

Элемент ветра - Торнадо!

Элемент земли - Землетрясение!

Элемент молнии - Гроза!

Элемент гравитации - Гравитационный колодец!

Элемент звука - Вопль!

http://tl.rulate.ru/book/53037/2990167