

Я повторил действия супруги, а заодно использовал очищение - оба заклинания нанесли чуть больше трёхсот урона. Урон отличается значительно, но сейчас не это важно. Здесь явно присутствует какая-то логика, надо понять как использовать полученную информацию. Если получится разобраться с зеркалом - босса мы как-нибудь завалим.

Так в игре есть два основных вида урона - магический и физический. С физикой, в принципе, всё понятно - это урон который наносится при контакте, оружием или голыми руками, бывает колющим, режущим и дробящим, чуть-чуть в стороне стоит урон от яда. Сейчас в эту тему смысла особо нету, так как мы уже выяснили, что на зеркало власти он практически не действует.

С магией немного сложнее. Она делится на пять школ, и соответственно столько же типов энергии - света, тьмы, стихий, разума и природы.

Стихии - самая распространённая школа, обладающая самым большим арсеналом атакующих заклинаний. Она объединяет в себе сразу пять типов энергий: огня, воды, земли, воздуха и молний. Каждый игрок, выбравший путь стихийного мага, в начале пути может с одинаковым успехом пользоваться каждым элементом, а позже, подняв уровень профессии, получить специализацию на каком-то одном, значительно усилив силу заклинаний выбранной стихии. Также заклинания можно комбинировать, усиливая одно другим - например огонь, воздухом. Но это уже совсем дебри, да и в данной ситуации вряд ли чем-то сможет помочь. У нас в арсенале были вода, огонь и молнии - урон они наносили выше чем наши физические атаки, но учитывая прочность зеркала, это была капля в море.

Разум - заклинания этой школы позволяли загипнотизировать, взять под контроль, нанести ментальный удар по сознанию цели и т.п.

Природа - различные усиления себя и союзников, например «Каменная кожа» или «Регенерация», управление растениями и животными. В арсенале школы разума были самые сильные контролирующие заклинания, а природы - поддержки. Но ни той, ни другой мы, к сожалению, пока не владели, впрочем, как и магией тьмы.

Очень специфичная школа, не особо любимая большей частью местных жителей, к ней относились некромантия, проклятия и атакующие заклинания, основанные на тёмной энергии, по силе не уступающие, а то и превосходящие таковые магов стихийников. Очень заманчивая школа, но её адептам было очень трудно получать задания и качать репутацию - отношение к ним местных жителей было изначально негативным.

И последняя школа - света. Моё лечение и очищение, относилось именно к ней, также к ней относились различные благословения и атакующие заклинания, основанные на энергии света. Основная школа для таких классов как священники и паладины. Сейчас она мне наиболее интересна, так как заклинания на её основе наносят зеркалу самый большой урон.

Но это только первая ступенька в моих рассуждениях, в нашей ситуации надо брать выше - Боги. Делятся на две большие группы - тёмные и светлые, в зависимости, опять же, от типа энергии, которую они используют. Игроки, выбравшие себе божественного покровителя, могут использовать заклинания или навыки, основанные на его силе. Они не обязательно будут сильнее обычных, просто у них будет другой тип урона.

Продолжим рассуждать. У каждого обитателя Эльмстана, к каждому типу урона есть определённое сопротивление. Если разбирать на примере нашего босса: к физике - практически сто процентное; к стихийной магии - процентов восемьдесят; к свету - отсутствует, а если говорить про светлую божественную энергию, даже имеет уязвимость, то есть урон от неё увеличен, и судя по цифрам очень сильно.

В моей команде два игрока могут использовать божественные заклинания, если максимально на них сосредоточиться, то прочность зеркала мы можем снимать достаточно быстро. Вот только это тоже не выход - оно может усилить Захария в два раза, а мы даже пятидесятипроцентное увеличение вряд ли переживём.

Я явно на верном пути. Чувствую, что решение где-то рядом, но никак не получается за него ухватиться. Что же я пропускаю?

- Дрим, ты чего застыл?! Надо срочно что-то делать, мы сейчас какой-то ерундой занимаемся! - прервал мои размышления Пауло.

- А я по твоему чем занимаюсь?! Шанс есть, я чувствую это. Просто живите, не важно сколько вы урона сейчас нанесёте - так просто её не победить. Мне нужно время - сказал я и отошёл в сторону, прислонившись к стене и закрыв глаза.

Пару минут я перебирал варианты в голове, и решение всё-таки сформировалось, вот только звучало оно нелепо, и вряд ли могло нам помочь. Если кратко - тьма и свет уязвимы друг к другу, они не способны блокировать друг друга. Защитные заклинания одной школы, практически бесполезны перед другой. Если оба заклинания атакующие, то в прямом противостоянии победит то, в которое заложили больше энергии - с божествами тоже самое.

- Судя по моим выводам, перед нами артефакт под завязку наполненный тёмной божественной энергией. Развезать, да и то не до конца, её может только светлая божественная сила. Когда мы атакуем Загарию или зеркало, энергия просто переходит в другое состояние, усиливая босса. Нам не подходит постепенное снижение, нужен мощный импульс, способный обнулить зеркало за один раз. А для этого нам нужен или артефакт, равнозначный по силе, или вмешательство бога. Ни у кого телефончика Велины нету случаем? Позвоним, попросим прийти на помощь – выложил я свою теорию, понимая что оба варианта нереализуемы.

- Дрим, по первому пункту вообще без комментариев – артефакты подобной силы не может использовать без согласия всего совета даже его глава. А по второму – не знаю что такое телефончик, но если тебе нужна помощь богини, надо молиться и, может быть, она откликнется – ответила Любава.

- Ну давайте тогда все вместе помолимся, и босс сразу же умрёт – отличная идея! – сказал я с сарказмом. – Подождите, это может сработать! Любава, Вредина – используйте «Молитву», просите богиню уничтожить зеркало.

Как там было в описание – один раз в сутки можно воззвать к Богине и попросить помощи в борьбе с тьмой. Полностью наша ситуация.

Комнату залило ярким светом, который исходил от девушек. Я как будто попал под воду, всем телом ощущалось огромное давление и стало закладывать уши, но больше ничего не происходило. Присутствие Велины ясно ощущалось, но что-то было не так. На уровне подсознания чувствовалось, мы как-то не так формируем просьбу, и она не может нам помочь. Как так, боги же всемогущи, или нет? Конечно, в Эльмстане не один бог, и даже не два, и все они противостоят друг другу, борясь за последователей, которые дают им силу, власть и влияние. В их играх явно есть ограничения, и, как мне кажется, Велина не может просто взять и уничтожить Загарию или зеркало, ну или может, но это ей будет очень дорого стоить.

- Девочки, не уничтожить! Надо очистить тёмную энергию, ну или заменить светлой. Мы неправильно просили – закричал я.

Два луча света ударило в осквернённое зеркало тьмы, оно задрожало и стало уменьшаться в размерах, постепенно светлея. Загария закричала и начала отступать в дальнюю часть пещеры, закрыв голову лапами. Это продолжалось секунд тридцать, после чего зеркало, уменьшившееся до двадцати сантиметров, подлетело ко мне и упало в руки.

Вы получили благословлённое зеркало власти.

Поздравляем! Вы самостоятельно, не спрашивая совета у других, познали один из фундаментальных законов этого мира. Велина с благосклонностью смотрит на вас.

Все характеристики + 10.

Репутация с богиней Велиной + 5

Репутация с богом Зулладаном - 20

Ничего себе, оказывается думать в наше время полезно. Я о таком даже не слышал. Может запереться в комнате на пару дней после прохождения подземелья, усесться на кровать и устроить мозговой штурм на тему «Законы мира Эльмстана»? Хотя, судя по сообщению, для получения бонуса надо чтобы кто-то из богов засвидетельствовал мой умственный подвиг, а это маловероятно. И почему положительная репутация повысилась всего на пять, а отрицательная сразу на двадцать. Кто вообще такой этот Зулладан? Впервые слышу это имя. Но судя по всему именно он напился это зеркало энергией и поэтому очень расстроился, когда мы отобрали его игрушку. С таким уровнем репутации, его последователям лучше на глаза не попадаться. Я теперь личный враг их бога, и достоин только одного - смерти, при чём желательно как-можно более мучительной. Обо всём этом, надо хорошенько подумать, но явно позже. Сейчас надо вернуться к основной цели нашего пребывания здесь.

После того, как артефакт исчез в моём рюкзаке - босс, по-моему, начал сходить с ума. Загария лишилась тридцати половины жизней, но усилилась на двадцать процентов. Всё-таки до конца уничтожить тёмную энергию не смогла даже Велина, но двадцать процентов это не пятьдесят - как-нибудь справимся. Больше напрягало то, что она стала атаковать абсолютно беспорядочно, периодически переключаясь с Любавы, на остальных членов группы. Больше всего внимания она уделяла Карине, видно понимая кто вызвал сюда богиню. Это могло бы быть опасно, но благодаря новым навыкам Вредина достаточно легко уходила из боя отскоком или, если понимала что сбежать не удастся, превращалась в камень, после чего внимание Загарии опять возвращалось к танку.

Босс перемещался по комнате, хаотично размахивая лапами, пытаясь задеть хоть кого-то. Несколько раз она прыгала, но в итоге ранила только саму себя, после чего попадала под действия контроля, чем значительно облегчала нам жизнь. Всё это сопровождалось диким, ужасно громким воем, от которого хотелось убежать подальше, или хотя бы заткнуть уши,

лижбы больше его не слышать. За два с небольшим часа мы смогли довести её здоровье до десяти процентов. Я ожидал что под конец битвы, она еще доставит нам неприятности, используя какой-нибудь навык, но оказался не прав. Наверное, с уничтожением зеркала, в механизме её работы что-то повредилось, и кроме безумной ярости, она больше ничего не могла нам противопоставить. Ещё пол часа боя, и финальный босс подземелья пал. Первый серьёзный поход закончился успешно, давая мне надежду и даря уверенность в завтрашнем дне.

<http://tl.rulate.ru/book/13498/296874>