

Когти Плесневого Зомби, глубоко почерневшие и отдававшие гнилью и смертью, нацелились в шею Арка, который, однако, рефлекторно увернулся от атаки и, повернувшись всем телом, нанес удар ногой – Плесневый Зомби, ударившись о стену, пошатнулся. Когда Арк начал совмещать удары мечом с ударами ногами, эффективность его движений увеличилась в разы – Зомби даже получил «Оглушение». У Арка не оставалось маны на использование навыков, но он применил Глаз Кота еще до входа в пещеру, и благодаря этому с легкостью находил слабые места зомби. Удары меча, посыпавшиеся на зомби со скоростью автоматной очереди, проникали насквозь. Черная кровь полилась через проделанные отверстия, и зомби повалился наземь.

– Хозяин, приближается следующая группа! – раздался голос Ракарда откуда-то сзади.

Обернувшись, Арк увидел 5 Плесневых Зомби, двигавшихся прямо на него.

– Разак!

Услышав голос хозяина, скелет, в этот момент удерживавший других зомби, тут же пришел на зов – поднял щит и оттолкнул двух Плесневых Зомби. Тем временем Арк взял на себя трех оставшихся и принялся избивать их боковыми ударами ног. При этом они отлетели на несколько метров назад, с силой ударившись о стену. Тем не менее, они снова встали и, как ни в чем не бывало, побежали на Арка, широко открыв свои пасти.

«Слюна!»

Плесневые Зомби в пещере не так уж превосходили по силе своих сородичей с поверхности, а их основное отличие от болотных зомби состояло в том, что у пещерной разновидности имелась ядовитая слюна.

Плесневые Зомби плюнули в Арка этой слюной, но тот вовремя развернулся вокруг оси, избегая плевок, и попутно нанес удар ногой с разворота в 360 градусов. Хай-кик пришелся по челюстям, что закрыло рты зомби – теперь слюна лишь могла вытекать из них тонкой струйкой. При этом шеи монстров оказались свернуты, и они потеряли ориентацию в пространстве, так как их головы повернулись на 180 градусов назад – сконфуженные зомби начали натекаться о стены.

«Кажется, я полностью вернул себе былую подвижность», – Арк не мог сдержать смеха, наблюдая, как зомби пытались ходить спиной вперед.

Ему казалось, что каких-то пару дней назад он двигался столь же неуклюже. Но упор на использовании меча и ударов ногами восстановил его скорость реакции. Он ощущал положительные изменения в своем теле после недавних изнурительных тренировок. Впрочем, итоговый результат заключался не только в повышенной боеспособности. На протяжении последних дней Арк старался не использовать навыки и полностью сосредоточился на своих физических данных.

И трехдневная тренировка привела к неожиданному открытию: «Мне и в голову такое не приходило. Вот они – последствия зависимости от навыков».

Само собой, бой с использованием навыков проходил гораздо быстрее и удобнее обычного. Применяя навыки, Арк расправился бы с этими Плесневыми Зомби менее чем за минуту, в то время как сражение с использованием одних лишь физических ударов занимало 2-3 минуты в

зависимости от количества критических ударов. И так как такой бой длился дольше обычного, Арк терял больше здоровья в процессе и, следовательно, дольше восстанавливался от полученных повреждений.

В основном по этой причине Арк в прошлом и предпочитал базировать свой стиль на боевых навыках. Однако, стремясь за быстротой и эффективностью, он забыл об одной немаловажной детали. Его основным атакующим навыком был Рукопашный Бой с Мечом, и так как Арк в основном пользовался магическими навыками, то этот навык долгое время оставался на том же уровне, не становясь более эффективным.

На данный момент он пользовался навыком продвинутого уровня, и для дальнейшего совершенствования умения ему требовалось достичь специального просветления. Вот теперь он и пытался достичь нужного просветления, полностью исключив из тактики ведения боя использование других навыков.

И это приносило свои плоды: изначально ему удавалось справляться не более чем с 3-4 зомби, но затем он смог увеличить это количество до 6-7. В случае если Арка окружало 10 врагов, то его жизни уже угрожала опасность, но он старался воздерживаться от применения навыков даже на грани смерти. Попав в критическую ситуацию, он предпочитал просто отступить. Таков был избранный им путь тренировки. Овладение боевыми искусствами давалось гораздо труднее, чем использование навыков, однако оно было и в 100 раз полезнее для его бойцовских качеств.

Легендарный японский фехтовальщик Миямото Мусаси заложил основы современного кэндо, изначально включавший в себя три стадии овладения мечом. Сегодня кэндо включает девять таких стадий, однако даже лучшие из ныне живущих мастеров кэндо не сравнятся с Мусаси. Современные последователи этого учения отрабатывают технику в полной безопасности, что, разумеется, отличается от обучения на поле боя, связанного с постоянным риском для жизни.

Но у Арка не было необходимости обосновывать самому себе причины своего решения. Он должен быть тверд, иначе его тренировка не принесет результатов. Теперь, даже если на пути встанет огромная гора, он свернет ее, используя лишь свой меч и свое тело. После сражения в Порочном Сильрионе его уровень Рукопашного Боя с Мечом долгое время держался на отметке в 500 очков, и вот наконец-то произошли некоторые подвижки:

Эффективность навыка повысилась благодаря полученному опыту.

Рукопашный Бой с Мечом (высший, пассивный 503/1000): вы стали мастером рукопашного боя и владения мечом.

Вы чувствуете меч, как продолжение своего тела, что позволяет вам использовать возможности оружия на все 100%. Теперь вы наносите дополнительный урон мечом, руками и ногами, а шанс уклонения и критического удара значительно повысился. Помимо этого, вы с 20%-й возможностью можете полностью идентифицировать новый меч.

* Отложенный Удар (бонус высшего уровня навыка): существует 20%-й шанс произвести двойную атаку при ударе; вторая атака нанесет 50% от первой.

«Я стал мастером Рукопашного Боя с Мечом!» – Арк пораженно перечитывал содержимое информационного окна.

Его эффективность в бою повысилась на целых 50%! Это подразумевало не только лишь

дополнительный урон, но касалось и защиты, скорости атаки и скорости реакции! К тому же, теперь он с большей вероятностью мог вызывать дополнительные эффекты при обычных атаках. С тех пор, как Арк почувствовал непривычную легкость в своем теле, он и правда заметил, что зомби стали чаще Оглушаться. Но больше всего его внимание привлек Отложенный Удар.

Лучшее понимание ведения боя с мечом дало ему шанс проведения двойной атаки! В теории это выглядело не так впечатляюще, так как второй удар наносил всего 50% повреждений, однако на практике все выглядело иначе. 20% вероятность срабатывания означала, что Отложенный Удар наносился каждую пятую атаку, но в реальности все было несколько сложнее. Например, шестерка на игральной кости не обязательно выпадает каждые 6 бросков – она может выпасть и шесть раз подряд, а может и вовсе ни одного. Таким образом, шанс выпадения шестерки за шесть бросков составлял 30%-40%. Подобный принцип работал и в случае с Отложенным Ударом.

– Попробуем! – Арк подбежал к зомби со свернутыми шеями и взмахнул мечом.

Раздалось два звенящих звука – зомби получил двойной удар, и его здоровье сильно упало. В данной ситуации шанс Отложенного Удара был значительно выше, так как зомби находились в недееспособном состоянии. К тому же, его первая атака была критической, что нанесло зомби 150% урона. Следовательно, вторая атака нанесла ровно половину от этого значения – 75%. В сумме Арк нанес 225% от базового урона одним взмахом меча.

– Когда их шеи свернуты, шанс критического удара значительно выше! – Арк продолжал с молниеносной скоростью изрезать Плесневых Зомби, словно газетную бумагу.

Критические удары, сопровождаемые Отложенным Ударом, также сделали свое дело. Зомби за считанные секунды превратились в бесформенное рубище и рухнули наземь.

[перевод подготовлен командой сайта darklate.ru]

В это же время Разак и Ракард, поднаторевшие в убийстве зомби во время тренировки, разделались с одним из них и тут же принялись за другого.

– Давай, бей его щитом!

*Клак-клак-клак-клак!

Ракард и Разак предприняли совместную атаку на зомби. Этому они научились за время тренировки. Они тоже потеряли возможность использовать навыки, однако им удавалось довольно успешно противостоять зомби 400-го уровня. В среднем их уровень составлял 280-й, но в бою 2 на 1 они превосходили зомби по силе. К тому же, питомцы Арка могли постоять за себя и без постоянных указаний, что позволило ему полностью сосредоточиться на оттачивании собственной техники.

«Что ж, раз они справляются самостоятельно, то не буду вмешиваться», – Арк решил ненадолго расслабиться и понаблюдать за действиями своих питомцев в сражении с зомби.

– Ха-ха, победа, мы победили! – возликовал Ракард, когда им спустя 4 минуты удалось совладать с Плесневым Зомби.

– Вам еще многому предстоит научиться. Ваш результат должен улучшиться до двух минут на одного зомби.

- Уф, ты можешь хоть раз просто похвалить нас?

- Похвалу заслужите, когда уложите в две минуты, - улыбнулся Арк ворчанию Ракарда.

Тем не менее, его былые тревоги рассеивались по мере спуска группы все глубже в пещеру. На их пути вставало множество Плесневых Зомби, и потому исследование подземелья продвигалось достаточно медленно, но Арку это было только на руку. Большое количество зомби семимильными шагами приближало его к окончанию сбора всех ингредиентов, необходимых для создания Пилюли Бессмертного Некроманта:

«Почти все материалы собраны».

К тому же, пещеру населяли Плесневые Зомби 400-го уровня. Из-за разницы в уровнях, за их убийство Арк получал 200% опыта и повышал уровень гораздо быстрее, чем во время охоты на болотах. За последние дни, проведенные в пещере, ему удалось поднять 8 уровней и достичь 357-го, что в четыре раза превышало скорость получения опыта на поверхности. Однако процесс немного замедлял тот факт, что зомби в пещере появлялись гораздо медленнее своих болотных сородичей.

«Впрочем, не следует жаловаться. Если бы популяция зомби восстанавливалась в обычном темпе, то это значительно усложнило бы зачистку подземелья».

Даже научившись справляться с 10 Плесневыми Зомби одновременно без использования навыков, Арк все равно был вынужден пользоваться обеззараживающим средством. И по причине ограниченной продолжительности его действия, ему приходилось совершать кратковременные забеги в пещеру и отступать по прошествии часа, поэтому если бы новые зомби появлялись в пещере со стандартной скоростью, то его продвижение по пещере замедлилось бы в три-четыре раза.

- Кажется, конец подземелья не за горами, - пробормотал Арк, изучая карту.

Благодаря навыку Картография, он знал, что карта подземелья открыта на 95%. У него оставалось последнее на сегодня средство, однако при должной сноровке Арк вполне успевал завершить зачистку подземелья до окончания его действия.

- Что ж, приступим, - закончив восстанавливать здоровье с помощью еды, Арк встал на ноги.

Заранее очистив проход от монстров, он беспрепятственно прошел до самого конца пещеры. Но когда от длительности эффекта обеззараживающего средства оставалось не более 20 минут, он оказался в глухом тупике.

- Эм? И что это значит? - Арк в замешательстве осматривал сплошную стену, которой заканчивался протяженный прямой коридор пещеры.

Он проделал весь этот путь, лишь чтобы в итоге наткнуться на тупик? Конечно, изначально Арк попал сюда в поисках грибов-удильщиков, но и следов грибов ему обнаружить не удалось. Обшарив стену, Арк не заметил никакого скрытого механизма, открывающего потайной ход. Нашел он здесь лишь небольшой черный пруд в углу пещеры.

«Подожди-ка, если гриб-удильщик растет в этой пещере, то не эта ли черная вода разносит его споры?»

Эта черная вода текла по полу всего подземелья и, как оказалась, ее источником был именно

этот небольшой пруд.

«У стоячей воды должен быть какой-то сторонний источник. Значит, пруд связан с другим водоемом подводным тоннелем».

- Не отставайте, следуйте за мной! - крикнул Арк, без колебаний прыгая в пруд.

Черная вода полностью перекрывала обзор, поэтому он вслепую принялся шарить по дну пруда, и спустя какое-то время его догадка подтвердилась - он почувствовал сильное подводное течение, означавшее, что пруд связан с другим источником воды.

«Вот оно!» - Арк достал камень, и течение воды обернулось вспять.

Он на секунду вынырнул на поверхность, сделал глубокий вдох и погрузился обратно в черные глубины, следуя созданному им водному пути.

«Я должен достичь берега, место, куда ведет тоннель, должно быть чисто!»

- Уф! - судорожно вдохнул воздух Арк, оказавшись после довольно продолжительного заплыва на поверхности другого водоема.

Он оказался в другом пруду, в который низвергался небольшой подземный водопад, находившийся неподалеку. Видимо, вода текла через всю пещеру прямо в болото.

- Значит, мои предположения верны. Грибы-удильщики растут где-то здесь, - выйдя из воды, Арк осмотрелся.

У него не оставалось маны на повторное использование Глаза Кота, и потому ему пришлось полагаться на собственное зрение. Его глаза быстро привыкли к темноте, и он начал различать окружающую обстановку.

«Это что-то вроде шахты?» - стены подземелья представляли собой какую-то черную породу.

Когда Арк попробовал потрогать ее наощупь, на его руке осталась черная сажа, как от угля. Видимо, вода в пещере принимала черный окрас именно из-за этой угольной пыли.

- Хозяин, грибы, грибы! - прокричал Ракард, залетевший немного вперед.

- А, грибы-удильщики? Наконец-то! - обрадованно отозвался Арк, поспешив на выкрики Ракарда.

Целая колония грибов росла на огромной угольной глыбе. Это действительно оказались искомые Арком грибы-удильщики! Как выяснилось, здесь они часто встречались в различных угольных расщелинах.

- Хо-хо, бинго! - Арк оживленно приступил к сбору драгоценных грибов, казалось, что их колониям нет конца.

Грибы-удильщики, при правильном использовании, обладали поистине уникальным и крайне полезным эффектом. Даже если бы Баксиль и Беяк помогли ему в сборе грибов, им не удалось бы унести все из них.

- Значит, я смогу использовать их на постоянной основе!

Запасы грибов оказались просто неисчерпаемыми, и это означало, что Арк сможет чаще охотиться на высокоуровневых монстров, требующих основательной подготовки в виде бонусов от пищи.

[самые последние главы на darklate.ru]

Продолжая срезать грибы, Арк грезил о славной охоте, но когда он заполнил свой рюкзак доверху, стены пещеры сотряс оглушительный рев:

– Как ты посмел осквернить мое убежище своим присутствием!

Появился Босс-Монстр Бессмертный Лич Карад.

Перед Арком замигало красное предупреждение.

«Ч-чего? Босс?» – Арк резко обернулся на голос.

Расплывчатая фигура, окруженная черной аурой, приближалась к нему сквозь тьму. Карад не был скелетом или зомби, но кости, выглядывавшие местами наружу, выдавали в нем нежить. Большая часть его тела скрывалась под плащом с капюшоном, а в руках он держал длинный жезл. Его облачение ничем не отличалось от обычной одежды мага. В традиционных фэнтези личами называли магов, поддавшихся во время поисков вечной жизни соблазнам черной магии, значит, до того, как стать нежитью, Карад был магом.

«Босс... Это я удачно попал», – Арк поспешно обнажил оружие и принял боевую стойку, расплывшись в довольной улыбке.

В его представлении боссы всегда ассоциировались в первую очередь с крупной наградой: «Пожизненный запас грибов, да еще и босс в придачу!»

Он был искренне рад, что решил спуститься в это подземелье, несмотря на все возникшие на его пути трудности. Из-за особого эффекта пещеры Арк не мог использовать ману и, соответственно, как атакующие, так и небоевые навыки вроде Глаза Кота, поэтому не мог определить уровень и слабые места Карада.

«Впрочем, то, что мой оппонент – маг, я и сам вижу», – Арк не раз сражался против мага Джуила в Порочном Сильрионе и позже в Сеутандале, и потому имел некоторое представление об уязвимостях магов.

Зачастую они обладали слабой защитой и скоростью реакции. Компенсировалось это силой их магических способностей, но прочтение заклинания занимало какое-то время, что также можно отнести к уязвимостям. Ключом к победе над магом служило своевременное прерывание чтения им заклинания. И в текущей ситуации Арк не видел ничего, что могло бы помешать ему в этом.

«Только если он не успеет применить Скачок...»

Но к счастью для него, в подземелье имелось не так уж много пространства для маневров. Даже если Карад использует Скачок, он не сможет телепортироваться слишком далеко. Прекрасно осознавая это, Арк был уверен, что сможет справиться с ним до того, как тот успеет высвободить всю мощь своих магических навыков.

«К тому же, питомцы со мной».

Если он расставит их по местам, в которые Карад будет телепортироваться, то они прервут чтение заклинаний, пока сам Арк преодолевает возникшее между ними расстояние.

«У меня неплохое сопротивление к магии, так что я в любом случае смогу пережить слабые заклинания и подойти к нему вплотную, не рискуя поджариться», – мысленно подытожив вышесказанное, Арк составил примерный план действий.

– Смерть незваным гостям! – Карад использовал заклинание и взметнул в направлении Арка руку, из которой вылетел рой магических черных стрел.

«Черт, сколько их! Ни за что не увернуться от каждой. Что ж, раз так!..» – Арк укрыл лицо и шею обеими руками и понесся прямо на врага.

Подобная защита не уменьшала наносимый урон, но значительно снижала вероятность критического удара, так как Арк закрывал наиболее уязвимые зоны. Когда стрелы настигли его, они отняли приличное количество здоровья, однако, учитывая количество стрел, повреждения не были так уж велики. Сопротивление к магии у Арка оставалось довольно высоким благодаря Пиллюлям Бессмертного Мангуста.

– Разак, Ракард, разойдитесь по противоположным углам пещеры! – прокричал Арк, приблизившись к Караду вплотную.

При этом, как и ожидалось, Карад тут же начал произносить заклинание Скачка. Особенностью этого навыка было то, что направление телепортации было непредсказуемо – в том числе и для самого мага. Карад оказался в углу пещеры, справа от Арка и тут же приготовился к созданию новых магических стрел. Но Разак не зевал и вовремя ударил его щитом, прервав чтение заклинания.

– Отлично, продолжай в том же духе бить его щитом!

*Клак-клак-клак, клак-клак-клак-клак!

Разак наносил удары щитом, с неизменной периодичностью прерывая чтение заклинания. Но, конечно, Разак не мог долго сдерживать босса в одиночку.

– Ты, наглый скелет! – Карад взмахнул своим жезлом и отбросил Разака от себя на несколько метров, тут же возобновив попытку прочтения заклинания.

К сожалению Карада, Арк настиг его до того, как ему это удалось. Меч прошел через тело мага насквозь, после чего Арк продолжил атаку зрелищным ударом ноги с разворота. Получив удар в висок, Карад пошатнулся и отступил на пару шагов назад. Арк, воспользовавшись замешательством врага, провел мощную серию ударов. Для использования заклинаний магу требовалось внятно читать их вслух, и потому «Оглушение» в данной ситуации было гораздо полезнее всех прочих негативных эффектов. И вскоре Арк заметил, что Карад действительно начал шататься и забывать текст заклинаний.

– Ах ты!.. – Караду все же удалось улучшить момент между атаками Арка и исчезнуть из вида с помощью Скачка.

– Оставайтесь начеку!

По команде Арка, Разак и Ракард принялись внимательно всматриваться в потемки подземелья. Через какое-то время, фигура Карада вновь проступила во тьме. Ему повезло

оказаться в дальнем темном углу, в противоположной от Арка и питомцев части пещеры.

– Черт, Ракард, останови его!

– П-понял! – Ракард быстро замахал крыльями в направлении лича.

– Получите, проклятые нарушители спокойствия! Темные стрелы! – тем не менее, Карад оказался быстрее

На этот раз черные стрелы полетели из обеих рук Карада. Ракард, пораженный одной из стрел, вскрикнул и рухнул на землю. Тем временем Арк, находясь под обстрелом, вновь на всех парах неся к Караду, но на этот раз не успел прервать его телепортацию, что являлось обязательным условием победы над любым магом. Арк понял, что без навыков это делать не так-то просто. Впрочем, он был не один.

– Ха-ха-ха, письменное извинение за вторжение вы пришлете мне из ада!

Бздыннь!

– Ой! – Карад пошатнулся от удара щитом в затылок.

На этот раз Скачок перенес его прямо к Разаку. Ход битвы все больше напоминал лотерею. Если Карад появлялся рядом с Арком или одним из его питомцев, то у него тут же возникали проблемы. Но если он телепортировался далеко от каждого из членов группы – проблемы возникали у Арка. Во втором случае, с какой бы скоростью он ни бежал, Карад успевал прочесть атакующее заклинание и сбежать с помощью Скачка. Подобная игра в догонялки продолжалась уже 20 минут.

– Хху, хху... Если бы Радун мог определять его местонахождение с помощью Выслеживания... – пробормотал Арк, переводя дыхание.

Когда маг использовал Скачок, Радун благодаря своему Выслеживанию мог улавливать направление, в котором тот переместился – в свое время этот навык приводил Джуила в бешенство. Но у Арка все так же не было маны для использования каких-либо навыков.

По этой причине его группа была совершенно измотана после 20-минутной беготни за увертливым магом. К тому же, при каждом заходе Арк получал урон от магических черных стрел, что медленно, но верно опустило показатель его здоровья до 30%. А Ракард и Разак, сопротивление к магии у которых было ниже, чем у Арка, и вовсе находились в довольно критическом состоянии.

«Но здоровье Карада тоже не бесконечно», – Арк посмотрел на мага, когда тот вновь исчез в Скачке.

Арк сознательно не уклонялся от стрел, ведь только так он мог успеть настигнуть Карада до следующей телепортации и нанести пару ударов, а также в случае удачи причинить негативный эффект. Будучи боссом, Карад все же оставался довольно хрупким магом, и потому Арк уже успел нанести ему значительные повреждения. Сломанные кости Карада, плохо скрываемые истлевшей кожей, торчали во все стороны, а то и вовсе свободно болтались. Арк, не имея возможности воспользоваться Глазом Кота, оценивал оставшееся здоровье Карада на собственный глаз и, по его расчетам, у того оставалось не более 20% жизни.

«Если битва продолжится в том же темпе, то победа будет за мной!» – Арк был абсолютно

уверен в этом.

Тем временем Карад вновь телепортировался в противоположную сторону пещеры. Расстояние между ним и Арком составляло около 50 метров.

«Черт, на этот раз урона не миновать», – следуя рутинной процедуре, Арк закрыл руками наиболее уязвимые зоны и понесся на Карада.

Чтение заклинания Темных Стрел занимало у мага примерно 4 секунды. По наблюдениям Арка, за это время он сам успевал пробежать не более 30 метров. Но по какой-то причине, на этот раз ожидаемого удара не последовало. Арк, не останавливая бега, убрал руку с глаз.

– ...Сила Воскрешения! – Карад закончил чтение длинного заклинания и закричал, широко распахнув глаза.

При этом его сломанные кости вставляли на место, а порванные клочки кожи и остатков плоти затягивались. Множественные повреждения, нанесенные Караду, оказались сведены на нет за невероятно короткое количество времени.

– Что, как такое...? – Арк пораженно затормозил, однако Карад лишь одарил его холодной улыбкой...

– Что, как такое...? – Арк пораженно затормозил, когда увидел восстановление мага. Однако Карад лишь одарил его холодной улыбкой:

– Ху-ху-ху, чему ты так удивлен? Или ты и правда считал, что сможешь убить меня? Я – Бессмертный Лич, а это значит, что ты никогда не сможешь разрушить мою оболочку! А теперь, умри! Темные Стрелы!

Магические стрелы впивались в тело Арка одна за другой. Пораженный десятком стрел, он не смог удержаться на ногах и упал на землю. Получив критический урон, Арк потерял 8% здоровья, но это было не самое страшное.

Спустя 20 минут с начала напряженной битвы, ему и питомцам наконец-то удалось довести Карада до критического состояния. При этом сам Арк потерял 70% здоровья, а Разак и Ракард находились при смерти. И все это для того, чтобы в итоге увидеть, как кости и кожа Карада срастаются обратно.

Проверив статус мага, Арк увидел, что используемая им восстановительная магия оказывала свой эффект на тело мага постепенно, а не настолько резко. Но на практике темпы затягивания его ран значительно превышали скорость лечения любого священника. Скорее всего, ему уже удалось восстановить более 50% здоровья. И чем быстрее заполнялась полоска жизни Карада, тем быстрее таяли шансы Арка на победу.

«Проклятье, отсутствие малейшего представления о характеристиках врага связывает руки сильнее, чем я думал. Есть ли какой-нибудь метод противодействия этой магии? Нужно либо не оставлять ему окна для чтения заклинания лечения, либо наносить урон, превышающий скорость восстановления его здоровья».

Но для Арка, лишённого возможности применять навыки, это было невозможно. К тому же, на текущий момент у него в запасе оставалось менее 30% здоровья. Если Карад продолжит регенерировать прямо на глазах, то поражение неминуемо.

«Нет, нельзя здесь умирать!» – Арк с силой встряхнул головой и, стиснув зубы, вновь замахнулся мечом.

– Ха-ха-ха, ты же сам понимаешь, насколько это бесполезно, – тем не менее, Карад не преминул избежать удара, используя Скачок.

Пройдя мимо цели, меч Арка с силой врезался в стену, выбив из нее сноп искр. В этом не было ничего удивительного, ведь он изо всех сил шарахнул по пласту угля. Однако при этом произошло нечто очень странное – одна из искр попала на рукав Арка, вызвав вспышку огня.

– Ой, что за? – Арк ошарашенно отскочил и сбил пламя с одежды.

Внимательно осмотрев рукав, он понял, почему так произошло – за время пребывания в пещере он полностью покрылся угольной пылью, поэтому, когда искра попала на эту пыль, она мгновенно воспламенилась.

– Черт, этого мне еще не хватало! – раздраженно выкрикнул Арк, повернувшись лицом к врагу.

При этом он неожиданно закашлялся. Возможно, он вдохнул слишком много угольной пыли за время сражения с Карадом? Еще раз прокрутив любопытный инцидент в голове, он подумал: «Хм, угольная пыль?.. Возможно ли... Да, здесь это почти наверняка сработает!»

– Разак, Ракард, уголь! – неожиданно прокричал Арк своим питомцам.

Ракард, силившийся понять, в какую сторону телепортировался Карад, непонимающе отмахнулся:

– О чем ты вообще? Тебе угольная пыль в голову ударила?

– Именно!

– Значит, у тебя теперь голова полна угольной пыли?

– Нет, придурок, я не об этом. Нам нужно наполнить воздух пылью!

– Чего? Хозяин, ты в своем уме? Мы же задохнемся при этом! То есть, Разак, конечно, не дышит, но зато у меня нежные вампирские легкие! И я не намерен ими жертвовать ради твоих сумасбродных идей.

– Заткнись к черту и делай, что говорю! Разак, ты тоже! — отдав приказ, Арк принялся лихорадочно молотить мечом по стене.

Когда у его ног образовалась приличная горка угольной пыли, он пнул ее ногой, развеяв по воздуху. Разак занимался тем же самым, с силой ударяя по угольным глыбам щитом.

– Мне уже недолго осталось, так что не важно, как именно я умру, – вздохнул Ракард и замахал крыльями, поднимая еще больше пыли в воздух.

– Эй, чем вы там занимаетесь? – Карад озадаченно наблюдал за витающей в воздухе пылью, и уже вскоре сквозь плотную завесу темноты и угольной пыли он не смог разглядеть действий троицы. – Дерзкий наглец, ты не спрячешься от меня! – загремел он, выстрелив залпом магических стрел в случайном направлении.

– Кха-кха... Никто не прячется. Кха, напротив, сейчас ты меня очень хорошо рассмотришь! –

силуэт Арка проступил на фоне угольной пыли.

Его рот и нос были накрыты плащом, но это не предотвращало попадания пыли в его легкие, в то же время его глаза покраснелись от раздражавших их частиц. Но с лица Арка не сходила легкая предвкушающая улыбка.

– Ракард, Разак, прыгайте в воду! – прокричал он, побежав к пруду и сам.

При этом он волочил за собой меч, царапая им по земле. Когда из-под меча выбились искры – они подскочили до самого потолка, и после удара об него разметались по всей пещере.

– Ныряйте! – Арк с разбегу запрыгнул в пруд, прямо под ниспадающий поток небольшого водопада.

Кратковременная яркая вспышка моментально сменилась оглушительным грохотом. Мощная волна жара прошла по всему подземелью. Туннель пещеры, не выдержав удара, начал обваливаться. Взрыв оказался настолько силен, что ощутимо сотрясалась даже стоячая вода пруда.

– Фу, вроде получилось! – восторженно воскликнул Арк, показавшийся из-под воды, когда шум утих.

– Кха-кха... Что... Что только что произошло? – Ракард очумело осматривал окружающую обстановку, претерпевшую за последнюю минуту значительные разрушения.

Пыль стояла столбом. Потолок, не выдержав ударной волны, местами обвалился. А по углам пещеры все еще светилось пламя огня. Картина напоминала результаты массовой бомбардировки.

– Х-хозяин, что это за магия?

– Это не магия, это всего лишь наука. А точнее, основы физики и минералогии, – ответил Арк, широко улыбаясь.

Именно так. Ему пришла в голову безумная идея взорвать угольную пыль. Микрочастицы пыли, очень плотно витавшие в воздухе, загорелись от искр, что и привело к взрыву. Подобные взрывы были частым явлением в шахтах вплоть до 70-ых годов прошлого века. Арк впервые услышал об этом на уроке в школе, но, как говорится, пока сам не увидишь – не поймешь.

[перевод подготовлен командой сайта darklate.ru]

– Я и представить не мог, что эффект окажется настолько разрушительным! В таком случае, наш костлявый друг должен был... Ой! – Ракард со смехом повернулся к месту взрыва и вскрикнул.

Лицо Арка проследило за направлением взгляда Ракарда и напряглось.

– О-о-о... каков нахал... ты, дерзкий человечиска! – Карад, пошатываясь, стоял в центре небольшого пожара, его тело сильно покоржило взрывом, однако он еще держался.

– Н-невероятно... Он пережил взрыв? – не веря своим глазам, проговорил Арк.

Он упустил из виду одну важную деталь. Карад был магом, и потому обладал высоким сопротивлением к огню. И потом Арк услышал, как голос мага начинал читать заклинание.

– Это восстановительная магия, которую он применял до этого! О, нет! – выпрыгнул он из воды с перепуганным лицом.

Если Караду удастся закончить чтение, то скорость его регенерации вновь превысит количество урона, наносимого Арком. И это будет означать, что Арк рисковал своей жизнью, организовав взрыв, совершенно зря, сделав этим только хуже – Карад хоть и монстр, но все же не дурак, и больше не купится на подобный фокус.

– Призыв Отряда Призрачных Рыцарей!

Воздух задрожал, и из него соткалось три десятка бестелесных тяжеловооруженных солдат. Но в ответ на это Карад лишь засмеялся и проговорил:

– Слишком поздно. Сила Воскрешения!

С этими словами его тело начало стремительно принимать свою былую форму, до этого изувеченную взрывом.

– Уничтожить зло! – по приказу Арка, призрачные рыцари окружили Карада и одновременно проткнули его 30 мечами и копьями.

Тело Карада рвало на части с каждой атакой, однако его плоть и кости каждый раз срастались обратно. Несмотря на количество рыцарей, навык все еще находился на начальном уровне, и потому урон от него был невелик. Разумеется, совместная атака 30 воинов со временем перекрыла бы скорость регенерации Карада, но они никак не могли одолеть его за отведенные им 5 секунд существования.

– Если бы нам дали еще немного времени, – вздохнули рыцари, тем самым повторив мысли Арка.

Призраки уничтожающе смерили Карада взглядом и растворились в воздухе.

– А-ха-ха-ха, и это все? Или у тебя осталось еще что-нибудь в рукаве? – Карад рассмеялся исчезновению призрачных рыцарей и выжидательно посмотрел на Арка.

Однако было заметно, что он не настолько сверху, насколько хочет казаться – после атаки призраков он выглядел как плавленый тофу. У него оставалось наверно всего 1-2% здоровья, но оно уже начало возвращаться к стабильным значениям благодаря восстановительной магии. И пока Арк вздыхал над собственной невезучестью, полоска жизни Карада начала постепенно наполняться.

«Вот и все. Это конец. Учитывая скорость регенерации, мне никак не добить его обычными атаками», – Арк с гулким ударом уселся на землю и вздохнул от безысходности.

Однако неожиданно на груди Карада замерцало нечто черное, и перед Арком возникло сообщение:

Здоровье Карада упало ниже 3%, вы можете запечатать его демоническую душу.

«Ха? Демоническую? Так этот парень – демон?» – поникший, было, Арк резко поднял голову.

Как оказалось, атака призрачных рыцарей действительно оставила Карада менее чем с 3% здоровья, что активировало навык Демоническая Печать. Если этот навык срабатывал

успешно, то излишек здоровья монстра игнорировался, и тот мгновенно погибал. Обычно Демоническая Печать срабатывала автоматически, но на этот раз этого не произошло из-за регенерации Силы Воскрешения.

- Демоническая Печать! - поднявшись на ноги, резко выкрикнул Арк.

Тут же из его руки выстрелил яркий луч света, пронзивший грудь мага, и черная аура, клубившаяся на груди Карада, потянулась к Арку - луч света вытягивал темную энергию из тела демона!

- Аггхх, ты... Что ты сделал?!.. - Карад полностью оцепенел.

Демоническая душа успешно извлечена.

Пожалуйста, выберите предмет, в который она будет запечатана...

- Да! Радун, Древний Меч!

*Ссак-ссак, ссак-ссак-ссак-ссак!

Радун послушно выплюнул Древний Меч, добытый Арком в подземном склепе Обериума. Луч света перенаправился к мечу и оказался полностью поглощен им.

Применение Демонической Печати прошло успешно.

Благодаря использованию навыка, свойства предмета изменились.

- Н-не-ет! - завопил Карад перед тем, как развалиться на куски.

[самые последние главы на darklate.ru]

Однако, спустя какое-то время из кучи гнилой плоти, в которую превратилось тело Карада, поднялась некая полупрозрачная фигура. Это была душа Карада, которая находилась взаперти в его теле после превращения в Лича. Выпрямившись, она схватилась за голову, будто страдала от сильной боли. Седые волосы и борода делали ее похожей на призраков Обериума.

- Ты когда-то был магом Обериума?

- Именно так, - со вздохом ответил призрачный маг.

Как и в случае с духами Обериума, после освобождения показатель лояльности Карада к Арку достиг 100%. Потому тот был совсем не прочь во всех подробностях ответить на уйму вопросов, донимавших Арка.

Как Арк и предполагал, сейчас он находился в бывшей угольной шахте. Однажды по ней распространилось нечто таинственное - шахтеры, трудившиеся здесь день и ночь, начали замечать странные вещи и отказывались продолжать работу. Лорд этой области отправил сюда группу для расследования причин этого явления. Тогда на Обериум еще не пало проклятие, и шахты принадлежали Королю Обериума. В составе группы числился и наш маг.

- Спустившись сюда, я понял, что шахтеры наткнулись на легендарный Зал Маны.

- Зал Маны?

- Да, Зал Маны – это особое место, способное воздействовать на магическую энергию. Существует два вида Залов Маны. Первый источает бесконечное количество маны, а другой поглощает ее. Как ты уже мог понять, в этих пещерах скрыт второй тип Зала Маны. В редких случаях влияние Зала Маны может распространяться гораздо дальше пределов подземелья, но этот слишком долгое время находился под толщей земли.

Маг незамедлительно сообщил Королю о результатах расследования. В то время Обериум собирал армию, намереваясь выступить против сил тьмы, и потому Король приказал Караду найти способ применения энергии Зала Маны. Если бы им удалось подчинить себе сжигание маны, то это можно было бы использовать против темных колдунов. Получив приказ, маг запечатал шахту и приступил к ее исследованию.

- И что же ты обнаружил? – с искренним любопытством спросил Арк.

Но маг лишь покачал головой:

- Все мои многочисленные знания не помогли мне найти способа, которым можно было бы подчинить природную силу подобных масштабов. При попытке выпустить ее наружу, присущий ей эффект мгновенно рассеивался.

Видимо, у этой энергии имелись некие ограничения.

- Но затем я обнаружил нечто неожиданное. Мне удалось найти камень, впитывавший в себя магию. При этом он с виду ничем не отличался от мириадом других камней, усеивающих пещеру. Опытным путем мне удалось определить, что камень поглощал магию из земли. Это был Камень-Оберег.

«Камень-Оберег!» – глаза Арка оживились.

У него был при себе меч с гнездами, полученный в Магическом Институте. Ранее Арку удалось найти Камень-Оберег в подземелье вампира Каракула, но с тех самых пор ему не доводилось встречать других предметов подобного типа. Он находился в постоянном пассивном поиске подобных камней, и потому слова Карада нашли в нем бурный отклик. Арк открыл рот, намереваясь расспросить о камне поподробнее, но маг предугадал его вопрос и покачал головой:

- Но...

Примерно в то же время, когда маг обнаружил Камень-Оберег, Обериум попал под влияние проклятой магии невероятной силы. Плодородные земли вокруг процветающего города превратились в нескончаемое токсичное болото, а все живые существа, пораженные проклятием – в нежить, обреченную на вечные скитания по земле.

- Значит, – при этих словах Арку на ум пришло кое-что, и он спросил: – Все мертвецы, ныне населяющие болота, когда-то были жителями Обериума?

В таком случае, почему Демоническая Печать не срабатывала на Плесневых Зомби, которые, как и Карад, находились под действием проклятия?

- Нет, это другое. Нежить пришла в болота уже после вреда, нанесенного проклятием, – маг объяснил нестыковку.

Как бы там ни было, Карад, попавший под проклятие, не превратился в зомби или духа,

подобно остальным жителям Обериума. Возможно, Зал Маны впитал в себя какую-то часть проклятия, а может, сам он в тот момент находился слишком глубоко под землей. Так или иначе, эффект, оказанный на мага проклятием, оказался неполным. Но результат частичного проклятия оказался еще страшнее полного эффекта – в итоге Карад не был ни жив, ни мертв, и ему приходилось справляться с болью от гниющего заживо тела.

– Как ты понимаешь, убить себя я не мог даже при всем желании. Но мое состояние вне жизни и смерти дало мне достаточно времени на исследования. В конце концов, я обнаружил, что использовать силу Зала Маны вне пределов пещеры можно с помощью найденного мной Камня-Оберега.

И так как Залу Маны удалось ослабить влияние проклятой магии, Карад счел, что концентрированная, разрушающая магию сила Камня-Оберега полностью избавит его от проклятия. Но во время эксперимента маг потерял контроль над процессом, и столкновение энергии камня и захватившего его тело проклятия превратило его в Лича. При этом он вобрал в себя свойства Камня-Оберега, и потому влияние Зала Маны не оказывало на него никакого эффекта, а сам камень полностью потерял свои свойства.

– Но теперь я наконец-то избавлен от вековых мучений, – сказал маг.

Неожиданно фигуру призрака объяло бледное туманное сияние. Его тело начало медленно исчезать, и он сказал преисполненным чувствами голосом:

– Мое время подошло к концу. Спасибо тебе за все, – через пару секунд он полностью растворился в воздухе.

По сравнению с остальными жителями Обериума, демоническая магия повлияла на Карада гораздо меньше. Так произошло благодаря эффекту Камня-Оберега, защитившего мага от проклятия. Потому его душа, освободившись от пут демонической магии, отправилась на небеса, не будучи навеки прикованной к месту жительства. И так как проклятие в теле Карада было слабее обычного, то и эффект от запечатывания ее в предмет оказался не таким впечатляющим, как в случае с Кармой. Тем не менее, когда душа мага исчезла, и Арк получил уйму опыта.

Вы получили 30% дополнительного опыта за успешное применение Демонической Печати.

Ваш уровень повысился.

Ваш уровень повысился...

Каждое удачное использование Демонической Печати приносило Арку 30% бонусного опыта за убийство монстра. Благодаря этой особенности, Арк получил сейчас целых 7 новых уровней.

[перевод подготовлен для сайта darklate.ru]

«Ну, вроде неплохо?» – удовлетворенно засмеявшись, Арк подошел к останкам Карада.

Камнями-Оберегами в Новом Свете назывались редкие камни, вобравшие в себя магию, зависящую от особого эффекта местности, в которой те находились достаточно долгое время. Камень, о котором упоминал Карад, впитал в себя способность Зала Маны, и приобрел способность поглощать окружающую магию. Но будучи примененным на мощное проклятие, Камень-Оберег разрушился, что в итоге привело Карада к тому состоянию, в котором застал его Арк.

- О-о, редкая мантия! - как бы там ни было, Арку досталось кое-что получше.

Его глаза засияли и... погасли обратно, когда он прочел описание предмета. Дополнительные 200 здоровья и маны никогда не помешают, но способность плаща оказалась весьма посредственной. Потратить 2000 маны на восстановление 1000 здоровья? Благодаря постоянно поглощающему магию Камню-Оберегу, Карад обладал неиссякаемым запасом маны. Но какая польза, в таком случае, была от плаща для самого Арка?

- С Камнем-Оберегом тоже не повезло, — он с сожалением посмотрел на то, что осталось от Камня-Оберега, зажатого в мертвой руке Карада.

Судя по всему, этот камень обладал той же способностью поглощать ману, что и сам Зал Маны. Благодаря ему у Карада никогда не заканчивалась мана, однако сейчас он превратился в обыкновенный булыжник. Конечно, у Арка не было гарантий, что камень подействует на игрока точно так же, как и на монстра, но все же способность поглощать ману встречалась в предметах крайне редко.

Зелья маны в Новом Свете стоили в 10 раз больше, чем зелья здоровья, и при этом навыки Арка по мере повышения уровня расходовали все больше маны. Любой игрок изойдет слюной от одной мысли о Камне-Обереге, способном поглощать ману из окружающего пространства и передавать ее носителю.

- Если бы только камень сохранился, я бы смог беспрепятственно использовать дополнительную способность мантии...

И правда не повезло.

- Впрочем, сила Зала Маны все еще наполняет это место. Возможно, если я закопаю утративший свои силы Камень-Оберег обратно, то он восстановит свои способности?

Но за время пребывания в рабстве у вампира Арк узнал, что формирование магических способностей Камня-Оберега занимало долгие столетия. И если Арк закопает его сейчас, то свойства вернутся к нему еще нескоро. Арк старался не составлять настолько далеко идущих планов.

- Ну, что поделать, - скрепя сердце, он отвернулся от тела Карада, но при этом ему в голову пришла одна мысль, и он пробормотал, размышляя вслух: - А действительно ли так необходимо ждать целую сотню лет?

Время... У Арка находился в распоряжении предмет, способный манипулировать временем. После первой победы над Кармой, Арку достался загадочный артефакт под названием Фантомный Песочные Часы, с помощью которого он мог контролировать течение времени. Например, его можно было использовать для восстановления утраченной прочности предметов, но трата ограниченного количества зарядов артефакта на подобные мелочи была непростительной.

- Что произойдет, если зарыть Камень-Оберег, и использовать на него Ускорение Времени?

Возможно, так ему удастся восстановить его свойства? Попытка не пытка, и Арк решил попробовать. Он выкопал неглубокую ямку, положил в нее камень, и занес над ним Фантомный Песочные Часы. В этот момент появилось сообщение:

Вы использовали Фантомный Песочные Часы.

- Ускорение времени!

Песок из верхней половины часов начал с огромной скоростью пересыпаться в нижнюю их часть. Как только песок полностью пересыпался, возникло другое сообщение:

Особый эффект пещеры рассеялся.

«Особый эффект исчез!»

Окружающая среда вновь пришла в нормальное состояние, и это значило, что Камень-Оберег вновь начал поглощать магию, как и до инцидента с Карадом. Арк с нетерпением достал его из земли.

Камень Кражи Маны (Редкий Камень-Оберег)

Этот камень поглощал магию Зала Маны на протяжении сотен лет. Хотя сила поглощения маны уникальным Залом распространялась на километры вокруг, это не оказывало никакого эффекта на поверхности. Однако в некоторых случаях эта способность может передаваться земле, свойства которой меняются. Вот и этот Камень-Оберег за сотни лет вобрал в себя силу Зала Маны и приобрел сходные свойства. Теперь его можно использовать в качестве ингредиента или вставить в гнездо оружия.

<http://tl.rulate.ru/book/728/229459>