

— Проклятье, уж не поэтому ли вокруг купола не было демонов? – пробормотал Арк, закончив читать информационное окно.

Он угадал. Именно поэтому Маситу и сбежал под купол, нарочно попав в поле зрения штурмового отряда. Таким образом, ему удалось заманить Арка и компанию в другое измерение. И поэтому демоны даже не пытались защищать казавшийся таким важным для них купол. Если бы Арку пришлось пробиваться через толпы демонов, то это значительно замедлило бы его продвижение к ловушке. Лишь когда он прошел через двери, со всех сторон к зданию начали стягиваться тысячи и тысячи демонов. Это вынудило Арка укрыться внутри здания, и тем самым угодить прямо в расставленную ловушку.

«Значит... нас хотят удерживать здесь до тех пор, пока Темный Лорд не воскреснет».

Лабиринт Мысли выглядел очень запутанным и опасным. Еще недавно Арк считал, что оставшихся 12 часов ему с головой хватит на выполнение миссии. Но теперь он угодил в настоящий лабиринт – тюрьму без возможности выбраться. По законам Нового Света, из любой локации должен существовать выход, но неизвестно, подчинялось ли это место общим правилам, и удастся ли отряду выбраться за 12 оставшихся часов.

— Не стоит медлить. Поспешим!..

— Грррррр... – слова Арка прервало угрожающее рычание.

Какая-то темная фигура отделилась от окружающей отряд тьмы. Это был огромный, чернее ночи монстр с горящими красными глазами. Существо испускало отвратительный запах рыбы. Оно моргнуло глазами, и героев со всех сторон окружило несколько сотен странных тварей.

— Опять они! – Тимоси заскрипела зубами от злости при их появлении.

Это были те же монстры, что до этого напали на Алана. И они же несколько дней докучали ее и Мстителям во время побега. Увидев этих тварей, Тимоси сделала несколько молниеносных движений.

— Матанийский Стрелок №3, Стремительная Стрела Дьявола!

Десятки стрел разлетелись вокруг и взорвались при столкновении.

— Агрррр!

Одновременно с этим твари с жутким рыком понеслись на отряд. Поняв, что дело пахнет жареным, Арк практически рефлекторно начал отдавать приказы:

— Воины, выстроиться на переднем фланге! Принять формацию для контратаки!

Воины выбежали вперед, держа щиты и мечи наготове. В бою они использовали щиты для увеличения защиты на 50%, но при этом их атака уменьшалась на 30%. Достигнув определенного уровня, воины получали доступ к особой формации для проведения контрудара, которая позволяла им атаковать и защищаться одновременно. В чем-то это напоминало навык Арка под названием Парирование, также требовавший правильного расчета времени.

— Будьте готовы отразить атаку и тут же нанести ответный удар!

Спустя несколько мгновений ряды воинов и тварей сомкнулись.

*Бды-ды-дыщь! Бды-ды-дыщь!

Раздался гулкий грохот, десятки воинов отлетели на несколько метров назад, словно их ударило автобусом – линия обороны распадалась буквально на глазах. Твари начали пробиваться через образовавшиеся бреши в рядах воинов.

— Что за? Как такое может быть? – Арк пораженно наблюдал за происходящим.

Его отряд состоял из бойцов клана Белых Тигра – одних из лучших воинов во всем Новом Свете. Их средний уровень составлял 350-370-й, они пользовались только оружием и броней высшего качества, а их щиты стоили по 10 миллионов вон каждый. Словом, их защита была поистине непробиваемой. Возможно, в данный момент она была чуть ниже из-за нестандартного боевого построения, но даже в таком случае персонаж 350-го уровня в элитном снаряжении просто не мог быть отброшен на несколько метров одной атакой.

— Агрррр!

Один из монстров попытался напасть на Арка, пока тот переваривал увиденное. Рефлекторно увернувшись, Арк использовал Удар Тьмы. Удар пришелся прямо по уязвимой точке твари. Обычный демон от такого пошатнулся бы, отступив на пару шагов, но этот лишь встряхнул головой и занес лапу для ответного удара. Арк получил чувствительную царапину и стремительно отпрыгнул, не ожидая контратаки.

— Ах ты... – он поспешил воспользоваться Темным Танцем, чтобы избежать последующих атак и ретироваться. Но тварь не собиралась отставать и вновь взмахнула когтями.

— Матанийский Стрелок №1, Пробивающая Стрела Дьявола!

Арк услышал голос Тимоси, и тут же в лапу монстра вонзилась стрела. Наконец, ему удалось убежать от настырной твари.

— Кажется, мы имеем дело с далеко не обычными демонами. Это элитные монстры!

— Что? А раньше не могла сказать?

— Я говорю тебе сейчас! – ответила Тимоси, вслепую выстрелив в очередного противника. – Матанийский Стрелок №3, Пробивающая Стрела Дьявола!

«Значит, это элитные демоны?..» – Арк внимательно всмотрелся в носившихся вокруг монстров.

Основная боевая стратегия Арка заключалась во внимательном изучении противника, определении его уязвимостей и последующих удачных контратаках. Но теперь он и его соратники оказались в некоем загадочном месте, обитателями которого являются эти странные твари. К тому же, Арк был раздосадован тем фактом, что позволил Маситу так легко провести себя, и потому не мог действовать с обычной рассудительностью.

— Нам нужно двигаться вперед, – Арк сделал глубокий вдох.

Первоочередной задачей для него было выбраться из лабиринта за 12 часов, оставшиеся у него в запасе. Конечно, теперь щиты Рингберга значительно ослабели, и, возможно, остаткам флота экспедиционной армии удалось бы пробиться через них, но у них на пути стояли многие тысячи демонов. Таким образом, Арку оставалось рассчитывать лишь на 1200 солдат, находящихся в его распоряжении, но если их всех перебьют в этом лабиринте, то на этом все

будет кончено.

«Но сконцентрируемся на текущих проблемах».

— Воины, перейдите в оборонительное построение! Не давайте им пробиваться через ваши ряды с такой легкостью! ДжастисМэн, Реабилитанты, присоединитесь к Белым Тиграм! Следите за тем, чтобы они держали строй. Между тем, жрецы должны полностью сосредоточиться на лечении воинов, – отдал Арк серию приказов, немного успокоившись.

Воины немедленно встали в строй и сформировали стену из щитов. Несмотря на это, им противостояло несколько сотен элитных монстров, и потому не было никаких гарантий, что даже защитная формация позволит устоять против них. Поэтому Арк решил сконцентрировать всех воинов в одной точке, выстроив их в форму круга. Даже если они не устоят на ногах от ударов, их хотя бы не отбросит на несколько метров назад. Арк научился этой тактике, сражаясь с крупными монстрами в секретном подземелье. Встав в формацию, солдаты сформировали настоящую железную стену из сотен щитов.

*Бам! Бам! Бам!

Твари вновь совершили набег на отряд, несколько десятков человек получили мощнейшие удары, но устояли на ногах, так как строй превратил солдат в единый организм.

— Отлично, теперь они не пробьются.

Но расслабляться было рано. С каждой атакой монстров на щитах воинов оставались крупные вмятины и зазубрины. Их прочность стремительно снижалась. Такими темпами их разнесет в щепы за считанные минуты. При этом воины перешли в глухую оборону без возможности контратаковать, и потому предотвратить разрушение щитов было нельзя.

[перевод подготовлен командой сайта darklate.ru]

Однако Арк не намеревался безучастно наблюдать за тем, как его отряд постепенно редет под натиском врага.

— Джак-тун, что ты можешь сказать об этих тварях?

— Одну секунду. «Знай себя, знай своего врага!»

Это был особый навык Хранителя-Стратега – класс Джак-туна. Благодаря ему Арк получил подробную информацию о незнакомых монстрах.

Злые Помыслы

Уровень: 500 (Элитный)Здоровье: 8000Описание: Эти твари – демонические порождения сумрачного разума темного бога.

Характеристики: сопротивление к оружию +50%, сопротивление к магии -30%, сопротивление к атрибуту света -50%.Особенности: пробивная способность повышена на 30%Скорость движения повышена на 30%.

Когда Злые Помыслы находятся близко к смерти, их атаки накладывают дополнительный негативный эффект «Замешательство». При каждом использовании «Замешательства»

здоровье монстра уменьшается, но любой враг под эффектом «Замешательства» начнет атаковать своих союзников. Длительность эффекта зависит от силы воли цели.

— Что ж, теперь мы хотя бы имеем представление о том, с кем сражаемся, – кивнул Арк, выслушав доклад Джак-туна.

Выходит, Удар Тьмы не действовал на этих монстров из-за сопротивляемости к обычному оружию. При этом Темный Танец тоже был не особо полезен в силу повышенной скорости движения тварей, а воины не могли устоять на ногах по причине их высокой пробивной способности.

«50% сопротивляемости к оружию, ускорение, разгон и Замешательство... Ничего особенного, за исключением ускорения».

Нужно ли говорить о том, насколько в бою важна скорость передвижения. Воины просто не успевали нанести ответный удар из-за нечеловеческой скорости монстров.

«Сперва их нужно чем-то замедлить», – подумал Арк, и ему в голову пришла идея, как это можно сделать.

— Волшебники, наделите стрелы лучников магией!

Услышав приказ, волшебники принялись читать заклинания для зачарования стрел. Стрелы окружила аура огня и льда.

— Цельтесь им в ноги!

— Меткий Выстрел!

*Пиу, пиу, пиу, пиу! – сотни магических стрел прорезали воздух.

Они пролетели по дуге над головами воинов и вонзились в ноги монстров. При ранении в столь уязвимое место, монстры нередко получали эффекты «Слепота» или «Кровотечение». Подобные эффекты, накладываемые при получении урона, были одним из самых больших преимуществ лучников. Конечно, попасть в пылу битвы прямо в нужную точку было не так-то просто. Но лучники специально тренировались для этого, что делало их одним из лучших классов в Новом Свете. При этом чтобы научиться обращаться с луком игроку требовался высокий уровень навыка. Примерно до достижения 100-го уровня можно было и не надеяться попасть в жизненно важное место. Но под началом Арка собрались лучшие лучники со всего Нового Света, вероятность попадания которых превышала 70%. И, что немаловажно, сейчас они стреляли волшебными стрелами, и потому сопротивляемость монстров к оружию не действовала.

Монстры, в чьи колени и голени вонзились десятки стрел, падали на землю. На значительную часть тварей было наложено «Замедление».

— Волшебники, атакуйте заклинаниями, бьющими по площади!

— Пламя гнева из недр самого Ада! Адское Дыхание!

— Элементаль земли, элементаль воздуха, элементаль огня и элементаль воды. Я призываю вас по воле вашего бога! Резвитесь и сейте хаос! Призыв Духов!

В одно мгновение площадь, в которой находились Злые Помыслы, превратилась в эпицентр настоящего катаклизма. Маги объединили свою силу воли и наложили 3-4 массовых заклинания одновременно. Языки пламени высотой в несколько метров забили из земли, в то время как монстров окружили десятки недружелюбно настроенных элементарей. И благодаря Метким Выстрелам лучников демоны оказались пригвождены к месту, не имея возможности убежать. Сотни Злых Помыслов стремительно теряли свой боевой дух.

— Снизойди на бrenную землю, Великая Мать Творения! – послышался голос Лариетты.

Ковчег Завета открылся, и лик богини осветил темноту.

*Бды-ды-дыщ! Бды-ды-дыщ!

Святылище пронизало окружающую тьму светом и обожгло демонов. При этом солдаты купались в целительном сиянии, восстанавливая здоровье.

— Маги, теперь зачаруйте щиты и мечи воинов!

— Аура маны, стань моим мечом и щитом!

Маги произнесли заклинание, и воинская экипировка засияла мягким светом. Глаза Арка сверкнули, и он прокричал:

— А теперь в атаку!

— Ур-р-ра! – сотни воинов, терпеливо дожидавшихся своего часа, помчались в бой с зачарованными мечами наготове.

Благодаря особому боевому построению они действовали как единое целое и напоминали несущийся танк. Они катком проходились по раненым демонам, и те оставляли после себя лишь лужи черной крови. Благодаря магическим стрелам демоны практически не могли сдвинуться с места, но лучники продолжали стрелять по глазам, рукам и другим болевым точкам, чтобы замедлить их еще больше. Благодаря этому воинам ничего не мешало с легкостью разделаться с монстрами.

[еще больше глав на сайте darklate.ru]

«Что ж, теперь главное не упустить наше преимущество!»

— Всем солдатам вступить в бой! Разбейтесь в группы по 10 человек и нападайте на тварей! По одному отряду на монстра!

Как и было приказано, воины разбились на небольшие отряды и сфокусировались на своих целях. Арк нередко прибегал к подобной тактике в бою. Воин, маг, жрец, лучник, боец Белых Тигров – каждый отряд состоял из представителей разных классов. Во время сражения жрецы в основном занимались лечением и усилением воинов, лучники расстреливали врага издалека и так далее. Сбалансированное комбинирование классов позволяло нивелировать недостатки каждой из них. Что касается отряда Арка, то он состоял из Роко и последователей Героев в полном составе.

— Получай! Удар Тьмы! – Арк перемещался по полю боя, словно призрак, непрерывно размахивая мечом.

— Одержимость Духом Зверя! – выкрикнул находившийся рядом с ним здоровяк, заноса свой двуручник. – Силы медведя и собаки, наполните меня!

Хозяин Зверей Бред превратился в некую фантасмагорическую помесь медведя и пса. Одного удара могучих лап было достаточно, чтобы обратить Злые Помыслы в бегство. Но путь последним преградила некая размытая фигура. Пока внимание монстров было занято Арком и Бредом, Шамбала оказался у Злых Помыслов за спинами. В одно мгновение один из демонов был вспорот, как подушка, и из него зафонтанировала черная кровь. Один из монстров, сильно потрепавшийся со времени встречи с Арком, Бредом и Шамбалой, на последнем издыхании попытался взмахнуть когтями.

— Я отомщу за Алана! Матанийский Стрелок №1, Пробивающая Стрела Дьявола!

Выпущенная Тимоси стрела попала твари в плечо. Из-за этого рука монстра безжизненно повисла. Он взревел от боли и в отчаянном рывке помчался прямо на Арка.

— Щит Непорочности! – в этот момент в бой вступила Лариятта.

Вокруг Арка возник полупрозрачный кокон из света. Роко также не могла сидеть сложа руки, видя, как Лариятта помогает Арку, и приготовила свою арфу:

— Симпровизированная Рапсодия! Соната Боли!

Мощные звуковые волны понеслись в сторону демонов. Во всяком случае, Роко хотела направить их на демонов, но в полете они случайно заделали созданный Ларияттой щит, что привело к неожиданному результату.

*Бжжж!

Щит завибрировал и значительно усилил звуковые волны. Они отразились от щита и с заметным ускорением выстрелили в сторону врага. Земля под ногами монстров покрылась трещинами, и Злые Помыслы отбросило на 20 метров назад. Лариятта и Роко с открытыми ртами наблюдали за произошедшим. Неожиданно, перед ними возникло информационное окно:

Вы выучили новый командный навык

Командный навык: Когда союзники с определенными навыками или классами используют свои способности в сочетании друг с другом, в некоторых случаях они могут взаимодействовать и оказывать более мощный совместный эффект. Это называется командным навыком. Но это может пройти лишь в тех случаях, когда союзники имеют одну общую цель.

Вормер поднял кулак, и после его команды раздался странный металлический гул:

— Вот это я понимаю! Боевая броня активирована!

Тут на него обратило внимание несколько Злых Помыслов, привлеченных его криком. Арк ожидал, что ученый испугается и даст деру, но тот лишь снисходительно улыбнулся:

— Ха, значит, испытаю костюм на вас. Боевая броня, целься в Злые Помыслы! Огонь!

*Тра-та-та, тра-та-та!

Металлические пластины на груди Вормера раскрылись, и находившиеся в броне орудия начали расстреливать демонов. Это была личная боевая броня, разработанная Вормером совместно с инженерами Магического Института!

— Хе-хе, ну как вам мой костюмчик?

Выпущенные броней магические снаряды взорвались. Монстры оказались прямо в эпицентре взрыва, но не пострадали и продолжили нестись на ученого, как ни в чем не бывало. Мощности боевой брони не хватило, чтобы остановить элитных демонов.

— Вормер! – прокричал Арк, заметив, что монстры в опасной близости от него.

Впрочем, улыбка не сходила с лица Вормера даже сейчас:

— Хо-хо, я знаю, что делаю, друг мой. Магические движки!

Из-под его ног раздался гудящий звук, и он отпрыгнул назад с нечеловеческой скоростью. В его ноги были встроены небольшие реактивные двигатели, значительно увеличивавшие скорость передвижения.

— Ха-ха, я здесь, недоумки! – Вормер начал кружить вокруг монстров, поливая их огнем.

Боевая броня сделала из обычного ученого настоящую машину для убийств.

— Арк, Злые Помыслы отступают!

Арк самозабвенно наблюдал за изобретателем с отвисшей челюстью, и потому даже не заметил стоявшего рядом Шамбалу. Крик последнего прямо в ухо Арка вернул его к реальности, и тот ответил:

— Да, добьем их! Удар Тьмы!

— Земляной Шторм!

— Клинок Течений!

Арк, Бред и Шамбала вновь нанесли несколько сокрушающих ударов по демонам. Сила Арка и последователей Героев не оставляла противнику ни малейшего шанса.

«Они стали гораздо сильнее. Да и я тоже! Возможно, это из-за того, что все последователи, наконец, собрались вместе?» – осознал Арк во время боя.

Впрочем, он замечал нечто подобное и ранее, во время совместных сражений с Шамбалой. Тогда они были Идущим во Тьме и Праведным Убийцей, и имели довольно разные наборы навыков. Но в сражениях их способности странным образом взаимодействовали друг с другом, что значительно расширяло их боевой потенциал. Только потом стало ясно, что Арк и Шамбала – последователи Героев, чем и объяснялась их невероятная синергия. Герой Кристин и Мастер-Ассассин Салрин тоже сражались плечом к плечу против сил тьмы и развивали командные навыки, и теперь их последователей постигла такая же судьба. Подобная способность к взаимодействию была характерна и для остальных последователей. Это было видно во время боя невооруженным глазом. Даже Роко, которая не была последователем Героя, смогла выучить новый командный навык совместно с Лариеттой.

Также не следует забывать, что Бессмертная Душа Арка повышала урон против демонов на 40%. С учетом всех фактов, Злые Помыслы были разгромлены за каких-то 30 минут. Теперь их оставалось не больше пары десятков.

— Покончим с ними! Воины, вперед!

— Ур-р-ра! – отряд поднял оружие в воздух и вновь ринулся в бой с яростным боевым кличем на устах.

□□□

— Мы уничтожили всех демонов с левого фланга!

— На правом фланге тоже чисто! – рапортовали покрытые черной кровью врага солдаты.

— Отлично. Восстановите здоровье и ману. И не забудьте привести экипировку в порядок, – удовлетворенно кивнул Арк, отдав дальнейшие распоряжения.

С тех пор, как отряд попал в лабиринт, Арк и компания встретила и зачистила не менее 10 стай Злых Помыслов. Но каждая стычка занимала уйму драгоценного времени, и, к тому же, ждать подкреплений было неоткуда. Если бы это была привычная для игроков местность, то боев можно было бы избежать с помощью разведчиков. Но Злые Помыслы из раза в раз неожиданно появлялись из темноты без каких-либо признаков своего приближения. Они мгновенно окружали группу, и избежать кровопролитного боя не представлялось возможным.

«Что ж, хотя бы мы научились правильно противостоять этим тварям».

Как и во многих играх, монстры Нового Света представляли наибольшую опасность во время первой встречи с ними. Не зная особых навыков и принципов поведения врага, бороться с ним бывает непросто. И действительно, Злые Помыслы навели серьезного шороху во время первого появления. Но спустя 10 столкновений с этими демонами, предугадывать их действия стало проще простого. Отряд Арка научился противостоять им, спокойно и без паники реагируя даже на внезапные атаки. Для сравнения, во время первого боя отряд потерял 100 человек, а на убийство всех врагов ушло 30 минут. Сейчас же группа разбиралась с очередной кучкой монстров за 15-20 минут без малейших потерь.

«За них, конечно, дают много опыта, но мы пришли сюда не за этим...» – вздохнул Арк, открывая окно информации о своем персонаже.

Имя

Арк

Раса

Человек

Мировоззрение

Добрый +500

Дворянский титул

Виконт

Уровень

496

Слава

42 535 (+500)

Класс

Темная Душа

Титул

Кошачий Рыцарь, Народный Заступник, Герой Джексона, Великий Авантюрист, Член
Магического Института, Герой Сеутандаля

Здоровье

8990 (+475)

Мана

9190 (+225)

Духовная сила

956

Сила

989 (+38)

Ловкость

1304 (+120)

Выносливость

1564 (+65)

Мудрость

199 (+10)

Интеллект

1672 (+25)

Удача

234 (+60)

Гибкость

329

Искусство.общения

89

Привязанность

129 (+10)

Устойчивость

483

Темный туман

Специальная характеристика: Знание Древних Реликвии

258

Эффекты экипировки

Сияющая Тьма (Двуручный меч)+10% урона против демонов, Ловкость +20, Выносливость +20, Интеллект +20
 Доспехи Стража РусаловСоппротивление Воде +100%, штрафы стихии Воды игнорируются.
 Кошачьи Лапы (Перчатки)Скорость атаки +10%, Ловкость +15,
 Критический удар +10%
 Сущность Енота (Шлем)Ловкость + 10, Мудрость + 10
 Волчьи Лапы (Обувь)Ловкость + 40, Скорость передвижения +40%, Скорость атаки +10%; доступен навык «Прыжок»
 Плащ Белого Тигра (Плащ)Мужество + 30%, Ловкость +30,
 Невосприимчивость к навыкам, понижающим боевой дух; доступен навык «Рев Белого Тигра»
 *Эффект комплекта <Царь Зверей>Сила + 35, Ловкость + 35, Выносливость +35, Защита +70; доступен навык «Дикая Сила»
 Регалии воина (Наплечники)Сила +30
 Ожерелье Аделаины (Ожерелье)Защита + 40, Привязанность +10; доступен навык «Благословение Моря»
 Дух Возрождения (Кольцо)Сила + 5, Восстановление маны + 5%
 Кольцо Рарукана (Кольцо)Ловкость +10, Скорость атаки +10%, Критический удар +8%; доступен навык «Темная Защита»
 Кольцо Арка (Кольцо)Сила + 5, Ловкость + 5, Выносливость + 5, Мудрость + 5, Интеллект + 5; доступен навык «Прилив сил»
 Талисман Живучести (Браслет)Здоровье + 50, Восстановление здоровья — 5 очков каждые 20 секунд
 Честь Гладиатора (Браслет)Сила, Ловкость, Выносливость +10, Слава +500, рост навыков владения мечом +5%

* В темноте все характеристики увеличиваются на 50%* Способность скрыться в темноте (длительность 30 минут, автоматически отменяется при вступлении в бой)* На 50% увеличена сопротивляемость заклинаниям Страха, Тьмы, Ослепления, Соблазнения* Способность раскрывать истинные свойства предметов* Поглощение ударов увеличено на 20%* Сопротивление ядам увеличено на 50%* Атака и защита увеличены на 10%

Когда он только попал в Лабиринт Мысли, его уровень составлял 492-й. Значит, за время пребывания здесь он набрал целых четыре уровня. Оно и неудивительно, ведь он с товарищами убил тысячи элитных демонов без единой смерти. Тем не менее, лицо Арка все больше мрачнело.

«У меня в распоряжении около тысячи солдат и Злые Помыслы больше не представляют опасности, но...» – ему было совсем не до прокачки уровня, так как следовало как можно быстрее найти выход из лабиринта и вмешаться в ход церемонии воскрешения.

Где-то во мраке мира началась церемония воскрешения Темного Лорда!

Арк вновь прочел зловещее предупреждение, маячившее в углу обзора. Он уже потратил 5 часов, блуждая по лабиринту вслепую.

«Черт, и как я должен выбраться из этого места?» – он устало окинул взглядом стены.

Лабиринт походил на что-то вроде трехмерной пространственной головоломки, и если свернуть не туда, то рискуешь со временем вернуться на исходную точку, впустую потратив кучу времени. Кроме того, ходы постоянно сменяли друг друга, словно узоры калейдоскопа, и составить даже примерную карту местности было абсолютно невозможно. Последние пять часов не привели группу ни к какому результату.

«Даже навык картографии не поможет нам выбраться отсюда».

Составление карт не имело никакого смысла в извечно меняющем свою форму Лабиринте Мысли. Возможно, разделившись, группа смогла бы найти выход быстрее, но никто не был застрахован от внезапного нападения монстров, и потому пленники лабиринта были вынуждены держаться вместе. Разделившись, они обрекали себя на верную смерть, но и бродить по 3D-лабиринту вслепую вечно тоже было нельзя.

«Проклятье, вот это дилемма», – вздохнул Арк, опустив взгляд на Пылающую Душу, обвившуюся вокруг его талии.

Возможно, если трансформировать питомца, то Арку удастся увидеть нужный путь с высоты птичьего полета? Конечно, в воздушном пространстве над головами группы парило множество кристаллов и каменных глыб всех форм и размеров, но между ними все же можно было летать.

«Однако даже если мы найдем выход, не факт, что нам удастся до него добраться».

Поэтому Арк и не прибегал к данному методу. Он находился в трехмерном лабиринте, состоявшем из тысяч ходов. Причем, некоторые из них заканчивались порталами, ведущими в совершенно другой участок лабиринта. То есть, прямого пути к какой-либо точке просто не существовало. Из-за этих порталов отряд и бродил по лабиринту вслепую последние пять часов. Порталы были даже в воздухе, потому отделяться от группы верхом на Пылающей Душе было опасно.

«А этот подлец Маситу, скорее всего, прячется где-то неподалеку и смеется над нами», – при этой мысли внутри Арка начинал закипать гнев. – «Только попадись он мне на глаза... Но сейчас мне его не выследить», – выдохнул он, но тут в его голове пронеслась мысль: – «Выследить?.. Погоди-ка...»

— Кажется, я придумал! – воскликнул Арк после некоторых размышлений.

Недоумевающие взгляды всех присутствующих обратились к нему. Но Арк всем своим видом говорил, что нашел решение проблемы. Он улыбнулся и заговорил, оглядев окруживших его людей:

— Мы выступаем. Приготовьтесь покинуть это место.

□□□

— Еще чуть-чуть... – возбужденно пробормотал Маситу, смотря на кроваво-красную железную дверь. – Еще четыре часа... Через каких-то четыре часа Царь Тьмы вернется на эту землю! И тогда никто не сможет его остановить. Темный Владыка, ожидавший своего часа долгие сотни лет, вновь пробудится! Аха-ха-ха...

— Мы не позволим этому случиться! – яркий луч прорезал кромешную тьму.

Маситу не ожидал нападения, и луч попал в бедро. Он припал на одно колено и всмотрелся в направлении, откуда ударил луч.

— Но как?.. – сконфуженно заговорил он.

Сотни солдат приближались к нему с другой стороны площади. Их вели за собой Арк, Шамбала, Бред, Редиан, Лариетта, Тимоси и Вормер – семь последователей Героев. Маситу смотрел на них, не веря своим глазам:

— Этого не может быть! Ни единая душа не может покинуть Лабиринт Мысли! А вы, всего за 8 часов...

— И знаешь, как нам это удалось? Ты сам подсказал нам путь.

— Я? Чушь...

— Ну, ты оставил нам несколько подсказок, которые помогли этому парню отыскать путь назад, – Арк с улыбкой похлопал по спине Пылающей Души на его талии.

Тот со счастливым видом потерся о руку хозяина. Именно так: Арку удалось найти выход из Лабиринта Мысли исключительно благодаря нюху Пылающей Души. Около трех часов назад Арк придумал, как отряду выбраться из ловушки, и его догадка оправдала себя.

...

— Что ты имеешь в виду?

— Разве не ты говорил, что отсюда нет выхода?

— Мы уже пять часов пытаемся найти выход!

— Ты не заболел?

Шамбала, Бред, Редиан и Лариетта озадаченно смотрели на Арка, но Роко резко осадила их:

— Арк не станет болтать попусту! Если он говорит, что мы покинем это место, значит, так оно и будет!

Она знала Арка лучше кого бы то ни было. Он и правда не стал бы давать друзьям надежду, если бы на это не было веских причин. Он был человеком дела. Бред почесал затылок, пристыженный словами Роко, и спросил:

— Значит, ты действительно нашел способ выбраться?

— Хе-хе, – засмеялся Арк, и вместо ответа обратился к питомцу, отдыхавшему на его поясе. – Пылающая Душа!

*Курара, курарара?

Питомец поднял живые глаза на хозяина, который улыбнулся и дал команду:

— Пылающая Душа, используй Выслеживание и найди все следы в этой местности!

*Курара, курарара!

Змей понимающе кивнул и прыгнул на землю. Его голова припала к земле, он попробовал воздух раздвоенным языком. Спустя несколько минут, перед Арком предстала целая карта из массы следов.

— Применить фильтр, убрать следы демонов!

Следы монстров исчезли с карты.

— Применить фильтр, убрать следы чужаков!

Следы, оставленные самим Арком и его соратниками, тоже исчезли. После этих манипуляций на карте остался лишь один видимый след.

Определить источник следов!

«Я нашел тебя, Маситу!» – убедившись в правоте своей догадки, Арк удовлетворенно улыбнулся.

Это был их шанс выбраться из лабиринта. Маситу заманил их в ловушку, но, по иронии судьбы, именно он и поможет им сбежать. Черный маг должен был как-то покинуть это место, и, следовательно, оставить за собой следы. Место, к которому ведут эти следы, и должны быть выходом из лабиринта.

«Он либо ждет у выхода, либо уже прошел через него. Как бы там ни было, это наш билет на свободу!»

Благодаря мастерскому владению навыком Выслеживание, Пылающая Душа не только смог найти нужные следы, но и отличить их от следов монстров и солдат. Максимальный возраст следов также был увеличен на 50%, что позволяло Пылающей Душе искать следы, оставленные до 6 часов назад.

«Маситу прошел здесь около 5 часов назад, его следы все еще свежие. Отфильтровав все прочие следы, я оставляю лишь те, что принадлежат черному магу с хаотическим мировоззрением. То есть, Маситу!»

Это был верный способ покинуть лабиринт. Больше нельзя было терять ни секунды.

— Подъем! С этого момента мы движемся по направлению к выходу! Пылающая Душа, води нас! – Арк и штурмовой отряд в полном составе начали свой марш по следам Маситу.

Именно подобным образом черный маг вывел группу из лабиринта.

«В обратном случае нам пришлось бы вечно бродить по этому проклятому месту», – следуя шагам Маситу, Арк в очередной раз убедился в запутанной структуре Лабиринта Мыслей.

Архиепископ шел кратчайшей дорогой, но даже этот путь занял у отряда 3 часа. Даже простейший путь был слишком сложным для человеческого понимания. Помимо этого, по дороге на них несколько раз напали Злые Помыслы. В итоге, под конец пути от отряда осталось примерно 800 человек.

«Но все эти люди сумели выбраться из лабиринта исключительно благодаря Пылающей Душе!»

...Маситу смерил спасшихся героев мрачным взглядом и прокричал:

— Как вы смеее являться сюда...

— Но ведь ты сам нас привел. Что-то не так?

— ...Достаточно, – лицо Маситу приняло багровый оттенок при словах Арка. Он нахмурился, поднялся на ноги и громогласно промолвил: – Дерзкий ублюдок, я покажу тебе, что такое настоящий страх!

При этих словах тело мага поглотила ярко-красная вспышка, и его кожа разошлась по швам. Из-под нее полилась мерзкая черная слизь. Когда эта жуткая трансформация подошла к концу, перед отрядом предстал паукообразный монстр с двумя головами. Красное предупреждение замигало перед лицом Арка:

Вы встретили Джина Тьмы, Маситу!