ГЛАВА 68 ЛИЧНЫЙ ГЕРОИЗМ (1).

Вот и настало время битвы.

Возможно... В глубине души я недоволен своей ролью "помощника" в прошедшей битве с королем демонов... Во мне разгорелось чувство азарта. Хочется устроить героический бой самому. Лично. 1 на 1 уничтожить могущественного высокорангового.

Возможно... Это и есть основная причина моих устремлений. Хоть слизь и не тянет на вменяемого противника, но с прошлого раза она успела эволюционировать в слизневого демона ранга 6-... В таких условиях радует лишь то, что у слизи только 1 уровень, а значит, эволюционировала она недавно... Ожидать значительного интеллекта не стоит, что меня и радует и огорчает. Будет легче, но радость от победы может показаться недостаточной.

Очень жаль, что я не нарвался на слизь в процессе эволюции. Была бы халява, но так сильно мне повезти никак не могло.

Нынешняя статистика слизи.

Имя Нет

Раса Слизневый осквернитель (бесполый)

Ранг 6-

Состояние нормальное

Уровень 1/30

ОЖ --

ОМ 17259/17259

ВК --

ВД 9373/9373

Сила 2К

Ловкость 9

Скорость 2

Размер 12

Атака 286

Защита 9К

Магия 193

Сопрот. 38

Слизневый осквернитель

подвид младшего демона двойного греха: лени и обжорства, специализирующийся на разрушении барьеров и святых мест, подобно черной волне этот жуткий демон охватывает святые места и разрушает, оставляя после себя только проклятую пустошь.

Слизь-то эволюционировала в настоящее бедствие.

Ее способности претерпели некоторые изменения относительно прошлой ступени эволюции. Прежнее осталось: огромное сопротивление физическому урону, тело из кислоты, способность к восстановлению путем пожирания и высокое сопротивление экзорцизму. Но помимо этих проблемных способностей у демона, теперь являющегося моей целью, появились и новые. Весьма проблемные. Теперь все мои старые козыри вроде грибов смерти или мертвого святого дерева стали полностью бесполезны. Теперь слизь - элементаль тьмы и любое использование темной манны будет ее только кормить. Казалось бы, мое дерево-тезка должно стать козырем, но оно бесполезно до такой степени, что попытка посадить саженец рядом со слизью провоцирует последнюю на атаку. И должен отметить, что демону вполне удается сожрать моего тезку вместе с барьером (меня он так не сожрет ни за что на свете!).

Честный бой честным боем, но так или иначе, мне понадобятся все доступные средства, чтобы победить монстра почти на 3 ранга выше. Стоит заметить, что хоть мой ранг 3, но количество

моей манны сопоставимо с 5 рангом! Правда, сила магии у меня лишь немного выше, чем у обычного человека, а физические параметры не стоят даже упоминания, что и обуславливает итоговый ранг.

Залогом победы будет стратегия ловушки, как бы банально это не было. В качестве ловушки я создал (хорошо, хорошо, вместе с Рити создал) коридор в форме цифры "8" в горизонтальной плоскости с диаметром колец "8" около 50 м и входного коридора около 5м. Такая форма была выбрана далеко не случайно. Дракошка должна будет закрыть вход камнем после того, как я заманю демона в дальнее от входа кольцо. После этого буду нарезать круги, обстреливая его магией. Вот для этого и нужна форма "8", а не просто круг, чтобы мы могли играть в "бесконечные догонялки" с демоном и он не приблизился к Рити. А благодаря тому, что все проходы закольцованы, демон не найдет выхода, если попытается сбежать. Если честно, мы с Рити не рыли будущую ловушку полностью, а приспособили под наши нужды уже имеющиеся проходы с некоторыми переделками: сделали дополнительные соединения и замуровали лишние выходы. Стоит отметить, что слизь не имеет формы как таковой, но собранная в сферу будет иметь диаметр порядка 3-5 метров (разумеется, точно измерить себя она не дает). Так вот, для заманивания, я выращу последовательный ряд ростков мертвого святого дерева и воспользуюсь инстинктом демона, побуждающим атаковать его. Если в процессе удастся хотя бы немного истощить манну противника на разрушение множества барьеров ростков - я буду только рад.

Вся подготовка заняла больше недели, но при текущей разнице в уровнях нет такого понятия, как "чрезмерная подготовка"

Неприятно, что начать бой может только слизь, но ничего не поделаешь.

...

В конечном результате, все наши усилия принесли долгожданные плоды: слизь клюнула на

приманку.

Рити отошла подальше, чтобы быть в безопасности. Благо, местность вокруг опустошена и ей ничего не угрожает (разумеется она в драконьем облике).

Возвращаясь к слизи. Я наблюдаю за ее движением. Отрадно видеть, что с каждым съеденным ростком (а точнее - разрушенным барьером) манна падает.

Было у демона, когда он начал.

...

ОМ 16915/17259

...

После первого ростка осталось 16803. После второго - 16635. Поскольку ближние к ловушке ростки успели создать более крепкие барьеры, то с каждым новым ростком манна слизи падала все сильнее и сильнее. После пятого оставалось 15785, и я уже начал радоваться, что слизь истощит больше половины своей манны, ведь у меня подготовлены 12 ростков, но реальность оказалась более суровой.

Увы, состояние слизи после поглощения всех подготовленных мною ростков следующее.

...

Уровень 2/30

ОЖ --

ОМ 10549/17382

ВК --

ВД 9383/9439

...

Что сказать... Эта скотина подняла уровень с последним съеденным ростком! Радует только то, что при поднятии уровня манна не восстановилась. Очень радует! Ведь при поднятии уровня у меня просто глаз задергался. Неприятно было бы видеть, что мой план летит к чертям еще в самом начале. К счастью, это реальность, а не игра и так тут не бывает, но черт возьми, по моему боевому духу нанесен серьезный удар.

Теперь начнется настоящий бой.

Я уже отдал приказ Рити замуровать вход через наш контракт, поскольку радиуса моей [Телепатии] совершенно недостаточно, а чтобы демон полностью сосредоточился исключительно на мне, я достал еще 1 небольшой росток и обвязал вокруг себя на манер пояса.

Между последними приготовлениями прямое столкновение уже началось. Приходится уворачиваться от взмахов щупалец слизи, которыми она пробует меня достать. А последние вытягиваются на удивление далеко. Метров на 10 примерно. Не ожидал такой прыти от слизняка. Ну, для меня подобное - не проблема, но стоит учитывать, что бой будет неизбежно затягиваться и постоянные рывки из стороны в сторону очень сильно истощают выносливость.

Пора и мне начинать атаковать. Хоть моя способность [Параллельное колдовство 3] и позволяет использовать на пределе сразу 4 заклинания, но делать что-то помимо них становится невозможным, вот я и ограничусь 2-я, ведь нужно еще поддерживать свет для освещения. Это легко, но тут работает принцип "все до кучи". Любая дополнительная мелочь только больше выматывает. А драться в полной темноте - еще проблемней.

Двойная шаровая молния!

А! Забулькал! Не нравится? То-то еще будет! Что, слизнячок, не слышал поговорку "бесплатный сыр бывает только в мышеловке"? Точнее ростки мертвого святого дерева в слизнеловке!

Продолжаю обстрел, уворачиваясь от щупалец. Нужно быть начеку. Неизвестно, какие еще козыри есть у демона.

Плохо. Мне все сильнее кажется, что я наношу меньше урона, чем трачу манны...

Вот поведение слизи изменилось. Наконец-то он применил один из своих козырей: перешел на разбрызгивание капель кислоты. Правильное решение. Если имеешь дело с маленькой и подвижной целью, то атаки по площади - лучший выбор.

И очень выгодный для меня. Ведь при разбрызгивании кислоты неизбежно тратится масса тела слизи, чем последняя очень сильно себя истощает. Скорее помогает мне в битве, чем наоборот. При условии, что я смогу защититься от данной атаки, естественно.

А я подготовился к подобному, ведь заранее знал об этой способности. Увернуться от всех капель - что-то из ряда невозможного, если исключить вариант с заранее приготовленной телепортацией. Однако, сами капли - просто брызги, хоть они и состоят из сильной кислоты. Принцип защиты довольно прост: нужно просто укрыться за любым препятствием. Для этой цели я создал небольшой смерч между мной и слизью! Все капли кислоты, что летят в мою сторону, будут всасываться смерчем по дороге. Гениально!

Ах, разумеется, потребовало некоторых усилий создание перевернутого смерча, чтобы из него

самого капли не летели в меня, а вниз, но после некоторых тестов все удалось. Можно было не заморачиваться и обойтись стандартным, бъющим в потолок, но оплавленный каменный потолок - тоже не самая безопасная вещь в мире. Стоит признать, что создание смерча, дующего вниз и перенаправляющего кислоту туда, было не самой легкой задачей, но все получилось. Хотя, должен признать, что такой смерч жутко нестабилен, и вполне возможно, получился только по той причине, что коридор маленький, а воздух во всех его частях одинаковой температуры?

Так или иначе, все работает, чему я несказанно рад Теперь один из козырей слизи будет играть против нее же.

"Папочка, я закончила" - пришло сообщение по [Телепатии] от Рити, у нее достает дальше (у нее 6-й ур, а у меня 4-й).

Немного подкорректировав планы, Я отправился к замурованному выходу.

"Хорошо, отправляйся в логово." - подлетев поближе, даю последние инструкции.

-...

"Рити, ты поняла? Ответь!" - что-то она молчит.

"Хорошо... Папочка, ты тоже будь осторожен."

"Буду! Иди уже!"

Рити упряма, так что я убедился, что она уходит при помощи [Чувства жизни] и полетел назад к слизи. Стоит отметить, что хоть округа и опустошена, но мы подготовили что-то вроде норы с двумя выходами на всякий случай, в которой дракошка и спрячится. Мы похожие всегда роем джля сна, но на этот раз обошлись без зала в центре. Так я не буду за нее волноваться и смогу полностью сосредоточиться на бое. Да и слизь ее не почувствует и не найдет выход подобным образом.

Когда я вернулся к слизи, она еще ползла по дальнему от входа кольцу.

Хорошо. В идеале, ее не стоит выпускать в ближнее, но тут уж как получится, не даром же мы постарались полностью запечатать вход.

Во время атак разбрызгиванием кислоты я даже не контратакую. Слизь сама себе наносит урон. Мне же остается только защищаться и экономить манну.

Спустя еще несколько таких атак, демон снова сменил тактику. Теперь старается вместе с разбрызгиванием кислоты атаковать еще и щупальцами. Пришлось увеличить размеры смерчей. Хоть немного затратно по манне, но развеять смерч щупальца не способны, а сами внутри получают урон. Сосредоточив молнии на месте выхода щупалец из смерча, мне удается их отсекать, после чего изрядный объем кислоты падает на пол и теряется.

Не то, чтобы что-то подобное не было в пределах моих ожиданий, но...

Похоже, моя оценка интеллектуальных способностей демона оказалась заниженной. Неприятно, но радует, что противник более грозный, чем предполагалось. Разные герои в

манге-аниме моего старого мира в таких ситуациях кричали "я весь вспылал!".

Впрочем, расслабляться непозволительно, ведь поддержание концентрации для меня - залог победы, да и после эволюции слизи в демона у нее могли появиться другие неприятные способности… Но вот воодушевился я знатно.

http://tl.rulate.ru/book/23988/1393433