

Самое сложное в общении с мантикорами - ограничить их численное преимущество.

Девять юных мантикор: две из которых были сильны, как элитные Адепты, три сильны, как ветераны-адепты, и четырех можно было сравнить с недавно продвинутыми Адептами.

Мощи было более чем достаточно, чтобы сокрушить группу Грима. Ведь среди них было всего три Адепта! Кроме того, Гаргамель и Ева были ветеранами, в то время как Грим мог поддерживать силу элитного Адепта ограниченное время.

Другие авантюристы и ученики были бесполезны в бою; они вряд ли даже квалифицировались как мясные щиты. Попытка заставить их образовать прочную оборонительную линию ничем не отличалась от попытки богомола остановить колесницу. Их смерть была бы ужасной.

Если они хотели победить, несмотря на этот недостаток в боевой силе, им придётся прибегнуть к ловушкам. Нужно было заманить мантикор в узкое место и сократить их численное преимущество. Единственная причина, по которой Грим был так уверен в своем плане, заключалась в его понимании мантикор.

Мантикоры были страшными животными. Однако они не обладали дальними атаками. Это было частью причины, по которой большинство Адептов не боялись их. Они могли быть даже слабее, чем эти жалкие виверны, если бы не полагались на свое уникальное преимущество в подземных туннелях.

Настало время рассвета. Стая мантикор, которые отправились на охоту, вернулась в логово.

Две мантикоры элитного уровня были первыми, кто забеспокоился.

В своих прошлых попытках проникнуть в туннель Грим и Гаргамель всегда устраняли свой запах и все следы своего визита. Однако в этот раз они обошлись без этого. На самом деле, они даже привели с собой искателей приключений, а также взяли факелы, чтобы осветить черную пещеру.

Густой запах людей и дым, оставленный горящими факелами, были похожи на маяк глубокой ночью.

Люди напали на их логово?!

Лидер мантикор был в ярости. Но в то же время он беспокоился о судьбах двух молодых мантикор, которых они оставили.

По его приказу другие мантикоры бросили свою добычу и последовали за запахом людей в туннель, летя так быстро, как только могли. Чем дальше они продвигались, тем больше беспокоились. Следы людей направлялись к их скрытой берлоге.

Наконец, они учуяли запах детёнышей.

И к этому запаху примешивался запах огненного элемента и слабый след крови.

Первое означало, что в этом рейде участвовали адепты-люди, а второе привело мантикору в ярость.

Менее чем за пять минут они обыскали каждый уголок своего логова, но не нашли ни единого

следа врага. Однако их острое обоняние говорило им, что враг не покинул пещеру. Вместо этого враг взял с собой детенышей и отправились еще глубже в землю.

Мантикоры сходили с ума от гнева. В итоге, они нашли двух детенышей в пещере, где был только один вход. Детеныши были крепко связаны, а сбоку от них лежала большая куча одежды, оставленная искателями приключений.

Мантикоры сорвали веревки. Грим и остальные разместились прямо за монстрами. Они прочно удерживали самый важный участок этого места - единственный вход и выход из тупика.

Такие пещеры были всюду под землей. Они были своего рода географической особенностью, которую любили и ненавидели все искатели приключений.

Если быть исследователем приключений, который нашел такое место, когда группа нуждалась в отдыхе, это было бы идеальным местом для создания лагеря. Все, что нужно было сделать, это запечатать единственный вход и поставить людей. Тогда можно было отдохнуть. Не было никакой возможности попасть в засаду врага.

Однако если преследовала орда подземных существ, такие тупики означали гибель всей группы. Именно поэтому их существование было и благословением, и проклятием для всех искателей приключений.

Пещера, которую Грим выбрал для финальной битвы, имела форму воронки. Они исследовали это место бесчисленное количество раз, и были уверены, что там был только один вход. Единственное отверстие в пещере было четыре метра в ширину и три метра в высоту. Этого едва хватало подростку-мантикоре пролететь с развернутыми крыльями, или двум мантикорам, чтобы пройти.

Когда Грим увидел, что мантикоры попали в его ловушку, он немедленно перекрыл им единственный выход. Он призвал Ревущего Монстра и Разлагателя. Ревущий Монстр был ответственным за вход, а Разлагатель и Грим нападали со стороны.

Остальные члены группы были разбросаны по всему периметру, чтобы предотвратить вмешательство любого другого подземного существа в их план.

Гаргамель отвечал за расставление различных ловушек.

Они подожгли полынь и некоторые призрачные грибы. Горение вызвало густой, жгучий и едкий дым, распространившийся по всей пещере.

Горящая трава и дым быстро истощали кислород в пещере.

Грим и Гаргамель запечатали все щели и отверстия в пещере. Дыму и ядовитому газу некуда было деваться, мантикор быстро поглотило облаком черного дыма.

Из дыма донёсся кашель и стук крыльев. Лидер мантикор издал оглушительный рев.

Ревущий Монстр был каменным гуманоидом четырех метров в высоту и тридцати пяти тонн в весе. Его тело покрывала толстая каменная броня. Он собрал каменный элементий, чтобы сформировать щит; защита была его наивысшим приоритетом.

Едва он успел занять позицию, как дым рассеялся. Свиристая мантикора врезалась в щит, послав шторм в сторону авантюристов.

Треск.

Камень толщиной в один метр разбился!

Удар отбросил массивное тело Ревущего Монстра назад. Полетели искры, когда его каменные ноги уперлись в пол пещеры. Мантикора повредила себе голову. Она немного споткнулась.

Грим немедленно бросил её в ноги магматический огненный шар. В то же время, кислотный шар Разлагателя приземлился на мантикору.

Зверь заревел от боли. Его великолепная грива исчезла, от его шкуры шло шипение коррозии.

В следующий момент взорвался огненный шар. Мощная ударная волна откинула мантикору. Заклинание огня сильно окровавило её грудь и живот.

Раненую мантикору только снесло, как другая заняла ее место. Она бросилась на людей со всей яростью, на которую была способна.

На этот раз у Ревущего Монстра не было щита, чтобы защитить себя. Оставалось использовать свои массивные каменные руки, чтобы блокировать атаку мантикоры.

Еще один громopodobный гул.

При столкновении руки Ревущего Монстра разлетелись на куски. Если бы монстр не вонзил свои ноги глубоко в каменную землю, он был бы отправлен в полет.

Сканирование чипа показало, что удары мантикоры достигали шокирующих ста тридцати пяти очков. Это было намного выше любого ущерба, который мог бы нанести обычный Адепт!

Эта мантикора обладала превосходящими физическими данными по сравнению с первой. Кроме пары выпавших зубов и окровавленной головы, она казалась невозмутима. Это было ещё не всё. Она воспользовалась неустойчивостью Ревущего Монстра. Жало скорпиона вонзилось в каменную броню.

Острое жало быстро впрыснуло свой парализующий яд. Монстр поднял правую ногу и ударил ею по земле.

Прокатилась огромная ударная волна.

Каждое существо, пораженное ударной волной, было отброшено. Заклинание заставило их потерять способность реагировать дальше.

Мантикора была существом элитного уровня. Её Телосложение и Сила были равны Ревущему Монстру. К сожалению, у него не было выбора, кроме как применить Дрожащую Землю Монстра. Мантикора не ожидала, что ее парализующий яд не подействует.

Любой другой мантикоре понадобилось бы от трех до пяти секунд, чтобы освободиться от этого воздействия. Однако мантикоре элитного уровня требовалась всего одна секунда.

К несчастью для зверя, одной секунды было достаточно, чтобы Грим произнес свое заклинание.

Грим не собирался ничего скрывать. Не раздумывая, он использовал сильнейшее заклинание огня одной целью, хранящееся в Свитке Вуду – Взрыв Огненного Ядра!

Под воздействием Пламени Разрушения, Взрыв Огненного Ядра был усилен. Теперь он наносил чудовищный урон в сто двадцать пять очков, на целых десять очков больше, чем раньше.

Нельзя недооценивать эту разницу.

В бою с Адептами большинство людей пытались применить как можно больше защиты. Обычные магические заклинания не могли проникнуть через эти слои.

Чем выше сила одного заклинания, тем меньше оно затронуто и нейтрализовано слоями защиты, и тем более вероятно, что оно просто разрушит защитные заклинания. Противник должен будет взять на себя каждое очко того, что осталось от урона элемента.

Мантикора элитного уровня могла выдержать максимум девяносто очков урона.

Всё, что ниже девяноста очков, может повредить часть её тела, но никогда не сможет прорваться через силовое поле, сформированное её мощными жизненными энергиями. Следовательно, слабые заклинания не могли задеть жизненно важные органы.

И это было основой его способности непрерывно сражаться.

Однако всё было по-другому, когда дело дошло до Взрыва Огненного Ядра. Даже с уменьшенным уроном, было тридцать пять очков урона от огня, которые непосредственно влияли на плоть мантикоры.

<http://tl.rulate.ru/book/4486/417359>