

ГЛАВА 7. ПОДГОТОВКА - ГЛАВНОЕ.

И как же мне спланировать операцию...

На счету 103643 ОД. 100к. Вроде особо не разбежишься, но с другой стороны - не мало. Формально могу своего собственного огра призвать. Вот только, на это уйдут все деньги, а подземелье он не покинет, поскольку будет не в полноценной форме, но вот в вопросе боевой силы разницы не будет.

Можно придумать несколько вариантов действий.

Самое простое - напасть напрямик. Я могу покидать подземелье, тратя на это ОД. Фактически, при тратах 80 ОД в минуту 100к мне почти на сутки хватит.

Не получится.

Помимо трат, я еще и испытываю боль. И как выяснилось, унять ее не так-то просто. Обычные зелья здесь не помогут, ведь источником является нарушение связи аватара с сердцем подземелья. Не то, чтобы способов не было вообще, но для меня они недостижимы на данный момент, как сказал сказитель. Ну и ладно, не сильно и хотелось. Боль можно и потерпеть! Подобная перспектива не радует, но дело даже не в этом. Проблема в том, что мне понадобится максимальная концентрация для использования магии. Не стоит забывать, что у огра в подчинении орда гоблинов и их там сотни. В бою мне придется не только помогать медведю, но и удерживать гоблинов подальше! Благодаря тренировкам я справлюсь. Последнее на самом деле не так уж и сложно. Особенно в лесу, где можно легко переплести ветки и устроить заграждение. Да, оно будет хлипким, но гоблинам приблизиться помешает. Вот и придется мне во время боя одновременно пытаться связывать огра и мешать гоблинам. Справлюсь. Мой запас маны тоже изрядно вырос благодаря усиленным тренировкам и приближается сейчас к типичным для фей 10000 (около 8500 на самом деле), чему я могу только порадоваться. Но мне все равно нужно быть в максимальной боевой готовности.

Слишком рискованно. Да и на своей территории я могу свободно призывать предметы и зелья рядом с аватаром даже в покинутой области.

Остается возможность устройства засады. И вот тут-то нужно хорошенько все обдумать с учетом имеющегося бюджета.

Нужно выбрать место, до которого я потом присоединю полосу поверхности и уже на месте мы займемся организацией самой засады.

Очень уж не хочется заманивать врагов прямо в дом родной (подземелье).

...

Я послал еще одну мышь исследовать местность.

И на расстоянии около километра от логова мой взгляд упал на маленький водопадик...

На самом деле, одно название, а не водопад. Метров 5 высотой и объем воды чуть больше, чем у ручья. Смех один. Вот только, мне почему-то вспомнились многие сцены из аниме. Ну,

знаете, когда у героини просто нет терпеха - хочется помыться! Как увидит водопадик на природе - сразу мыться. Или просто под душем поплескаться. Бедные жертвы фансервиса. Просто предлог для введения откровенной сцены, все дела...

Но суть не в этом, а в том, что мне захотелось использовать эту идею для приманки.

Знаете, такая прекрасная волшебница-друид забрела в эти края и решила... Помыться! Замыться до смерти. В том смысле, что будет продолжать плескаться, отгоняя гоблинов магией контроля растений, пока сам огр не явится. Вместо приманки магию буду я использовать, но какая кому, по сути, разница? Там даже все условия есть: уютная полянка, прудик. Последний меньше иной ванны, но поплескаться хватит и ладно. Еще цветов туда добавлю... Ромашек...

Такой план... Сам знаю, что выглядит как полный бред. Придушил бы своими руками того, кто это придумал, не будь это я сам.

Мне сказитель не преминул это заметить. Даже когтем у виска покрутил. Смысл жеста он от меня узнал, когда я возмущался на тему того, что меня за девчонку приняли. Ну и ладно.

Плевать!

На все - плевать!

Главное - мне очень понравилась идея! Просто засело в голову - сил нет. Справедливости ради стоит отметить, что все мои надежды лишь на то, что соображалка у огра работает плохо, а если даже и работает, то все мысли у него будут обитать исключительно между ног...

Главное - все правильно организовать!

...

Самый важный вопрос: "что делать с приманкой?" Его я решил довольно виртуозно... Просто скинул его на монстра, которого собираюсь призвать! Были разные варианты, но я все-таки склонялся к монстру по типу мимиков, которые имитируют объекты. Конечно, имитации живых существ крайне сложны, а монстры способные на это - дорогое удовольствие, но нам вполне хватит и создания иллюзии. Самому мне еще не по силам создать нужную имитацию. Нужно ведь не только внешний вид изобразить, но и звуки. Без звуков все будет совсем не убедительно, и заметить приманку будет сложнее. Звуки я еще не умею делать, а учиться - тратить слишком много времени. Да, идею самому воспроизводить всякие хихиканья я даже не рассматривал. Западло. Буду действовать как подземелье. Призыв монстра в качестве приманки - хорошая идея. Воспользуемся тем фактом, что монстры подземелья могут вполне себе находиться и на покинутой территории. Я буду присоединять место засады именно таким образом ради экономии средств, которых не шибко много. Вариантов монстров оказалось достаточно.

После долгих споров я выбрал в качестве приманки хищную водоросль-мимика. Она живет в пресных водоемах и заманивает жертву при помощи иллюзии, а потом обвивает ее и топит. Можно поржать на тему сексуальная приманка + тентакли, но если честно, то мне плевать на такие мелочи. Да и боевая сила у монстра весьма мала, а цена кусается: 20к.

Мы даже поспорили со сказителем о целесообразности данной покупки. И он настоял на ограничении бюджета на засаду половиной наличных средств. А именно, 50к (точнее 51821 ОД).

Вот я и попробовал уложиться.

Хорошо, что на мини-карте в меню остается разведанная местность, даже если изменения и не отображаются. Сохраняется в состоянии, "записанном" на момент исследования. Чем-то напоминает "туман войны" в играх.

Проложить дорожку стоит хотя бы такой ширины, чтобы можно было спокойно пройти. Если учесть растущие на пути деревья, то я выбрал 3 метра ширины для удобства. Придется добираться туда своим ходом. В отличие от полноценной территории туда нельзя просто телепортироваться. И монстра сразу там призвать тоже нельзя. При этом весь путь будет стоить 13к... Все-таки там не 2 км ровно, а немного больше, да и есть небольшой обрыв на пути... Да, еще эту часть выделить, как отдельный этаж. Если 20к оставить на монстра, то хватит еще присоединить саму поляну... На нее потратим еще 8к. Получится участок диаметром около 70 м. Область, превосходящая размеры мизерной полянки, размеры которой не превышают 10 метров. Вполне хватит для боя и обнаружения врагов на подходе через меню. Я даже не поленился присоединить обрывы вокруг на всякий случай.

Заказать.

И монстра.

Тут я довольно много времени потратил на настройку приманки. У монстров перед покупкой можно много, что настроить. Обычно это не имеет значения, но не в данном случае. Получилась крайне соблазнительная красotka. Хорошо, что меню реагирует на мои мысленные желания и не надо двигать миллион ползунков как в игровых редакторах для настройки внешности.

Готово. Выглядеть все будет отпадно (если не учитывать общую бредовость ситуации).

На счету 52к из 103к изначальных. Полный успех!

Осталось только прибыть на место. Для поездки я заранее я сплел из веток что-то вроде бадьи. Благодаря магии ветки срослись и посудина вполне может вмещать воду. Последнюю призвал, но стоит она жалкий 1 ОД. Монстра призывал сразу в воду. Нужно только навьючить груз на медведя и в путь. Магия управление растениями крайне удобна и вполне заменяет мне руки. Сказитель был недоволен, но согласился.

Уже уходя мне в голову пришла шальная мысль, что подземелье остается совсем без защиты.

Плохо.

- Что-то случилось? - спросил медведь, видя, что я остановился и смотрю в сторону входа в подземелье.

А голос у самого ехидный-ехидный.

- Нельзя его пустым оставлять... - пришлось сознаться, что не учел этот момент.

- Только сейчас подумал, а бюджет тю-тю.

- Все в порядке. Я недаром всегда держу запасы. Оставлю там каменного голема и вопрос закрыт.

Пусть мы и в некоторой ссоре по поводу всей этой истории, но я тут главный и точка.

Зк погоды не сделают, а на минимум для охраны сердца от каких-нибудь гоблинов хватит. В конце концов, мы тут недалеко. Если возникнут проблемы - вернемся. Да и призвать монстров рядом с сердцем можно даже если вторженцы в той же комнате.

...

Добрались мы гладко. Без приключений. Если не считать ворчания медведя по поводу тяжелого груза, но это мы учитывать не будем.

Стали обустриваться.

На самом деле, полянка расположена весьма и весьма удобно. С 3-х сторон она окружена обрывом и имеет вход только с одной стороны. При этом с одного из краев есть удобная выемка, чтобы медведь мог там спрятаться. Что мы и сделали. Я дополнительно поставил иллюзию, чтобы нас не было видно. Между прочим, сказитель может своим туманом маскировать свой запах. Я не уточнил этот момент сразу, а стоило задуматься, как он оторвался от погони, когда убежал? В конце концов, в мире монстров, как и в мире животных, запах играет значительную роль в слежке и маскировке в отличие от мира людей. Я поздно об этом спохватился, но все в порядке: иллюзия водоросли имитирует не только внешность, но и звуки с запахами. Семена цветов я призвал уже на месте и навел красоты от всей широты души. Дело упрощает тот факт, что вокруг все покрыто почвой и нет каменистых поверхностей кроме стен обрывов. Очень удобно выращивать растения.

Вышло мило.

Сказитель, конечно, морщил нос, но я не стал обращать на него внимания. Свой-то план засады он предложил? Не предложил! Вот пусть и помогает с моим, хоть я и сам считаю его весьма глупым.

Еще добавил вокруг заросли какой-то колючки. Я не запомнил ее названия, но шипы у нее более чем впечатляющие. Крепкие и до 10 см длиной. Такими и убить не сложно, что собственно мне и нужно. Против огра они будут слабоваты, но на гоблинов хватит с лихвой. Не забыл оставить удобный вход в живой колючей проволоке. Окружение поляны действительно чем-то напоминает мотки из колючей проволоки высотой и шириной около полуметра. Особого сходства добавляет тот факт, что колючка является растением ползучего типа, чем-то похожим на лианы. Мотки лиан действительно жутко напоминают колючую проволоку. Впрочем, главное преимущество данной изгороди в том, что я могу ее легко размотать и вытянуть на всю длину полянки для использования в бою. Хватит с очень большим запасом, уж очень полянка маленькая. Уже имеющаяся вокруг довольно густая растительность тоже пригодится в бою.

На этом приготовления закончены.

Ну что ж, начнем представление?

Я могу контролировать водоросль как летучих мышей до сих пор и спокойно управлять иллюзией. Наша "призрачная девушка" начала плескаться и бодро запела "ля-ля-ля".

Медведь опять крутит когтем у виска. Пришлось ему даже ткнуть кулачком в нос, чтобы прекратил (мы стараемся все-таки соблюдать тишину). Тоже мне критик нашелся!

Надеюсь, ждать придется не долго.

Гоблины должны довольно быстро заметить нашу приманку. Они довольно часто ходят по округе, а мы сейчас гораздо ближе к их логову, чем подземелье. С другой стороны, за время моего расширения по поверхности гоблины почти нас не беспокоили. Иногда они проходили мимо, но мы их игнорировали, ведь те не направлялись к подземелью. Устранить пришлось только одну группу. Просто возмутительно, если учесть количество визитов тех же самых гоблинов в само подземелье до прихода медведя!

<http://tl.rulate.ru/book/63700/1671040>