

РАЙ МОНСТРОВ: ГЛАВА 781 - ГНЕЗДО ШЕРШНЕЙ

В Тайном Лесу тело Линь Хуана сократилось до двух миллиметров. Всё для него казалось таким огромным.

Линь Хуан ощущал, что даже обычный листок размером с ладонь теперь кажется огромным куполом. Деревья в Тайном Лесу походили на высокие скалы, которые никто не мог пересечь.

К счастью, уменьшения никак не повлияли на его боевую мощь. Регион, который охватывала его Территория и Божественный Телекинез, тоже не был ограничен. Он всё ещё мог мониторить всё, что происходит в радиусе 4 000 метров и он пользовался этим на полную. При таких обстоятельствах, когда все существа были уменьшены, то охват возрос в тысячу раз. Это позволило путешествовать и избегать опасности.

Конечно, Линь Хуан не всегда это делал. Чаще всего он выбирал места, пройдя которыми он сэкономит время. Только сталкиваясь с монстрами на подобии Ведьминых Лепестков, с проблемными препятствиями или с областями, через которые быстро не пробиться, он просил о помощи примата.

Сидя на плече монстра, Линь Хуан внезапно предупредил:

- Недалеко от нас находится гнездо шершней. Приготовься к бою.

Примат тихо зарычал, замедляясь.

Линь Хуан обнаружил гнездо с помощью телекинеза.

Оно не было большим - размером с два человеческих кулака и весело на одной из веток дерева.

Однако, для Линь Хуана это гнездо выглядело огромным. Каждый из летающих вокруг него шершней был в несколько раз больше него, а некоторые раз в десять больше.

- Боевой Шершне-демон на самом деле обитает на 56-м контрольном пункте. Возможно, эти монстры соорудили тут гнёзда после какой-то орды. К счастью, гнездо стало меньше, как и шершни. В улье их должно быть меньше двадцати тысяч.

Боевые Шершне-демоны - монстры с 56-го контрольного пункта. Там их гнёзда развешаны повсюду.

Этим существам нравятся битвы. Они обладают сильными инстинктами защиты своей территории, и убивают любого, кто вторгается к ним.

Их боевой ранг варьировался от 7-го до 9-го уровня Бессмертия. Способности каждой отдельной особи не были такими сильными, но они не боялись смерти, были ядовиты и собирались в рой.

Контакт с их ядом вызывает боль и зуд. Яд быстро распространялся по телу, вызывая появление пустул с заразной жидкостью внутри. Вначале яд действовал только на поверхности кожи, однако, по прошествии 24-х часов, он проникал глубоко в плоть и органы, поражая даже мозг. В конце концов, человек умрёт.

Яд каждой особи был немного другим, но всё же они отлично работали вместе.

Если 9-й уровень Бессмертия будет отравлен ядом Боевого Шершне-демона, то это существо

проживёт максимум 40 часов. Если существо будет ужалено ещё раз, то время действия яда будет уменьшено в два раза. Это означает, что вместо 40-ка часов, он проживёт 20. После третьей инъекции всё становилось куда хуже. Большая часть Бессмертных не сможет вынести больше трёх укусов.

Большинство императоров избегают мест с большим количеством Боевых Шершней. Это также было причиной, почему они не хотели связываться с этими монстрами. Яд одного шершня никак не повлияет на Императора. Однако, если это будет семь или восемь шершней, то умноженный яд повлияет и на него. Император погибнет.

Издали видя гнездо шершне-демонов, даже могучий примат, который ничего не боялся, остановился. Хоть он и не мог распознать монстров, он чувствовал, что они несут угрозу.

- Раз мы столкнулись с Боевыми Шершне-Демонами, пришло время испытать одну из стратегий, над которой я работал. - пробормотал Линь Хуан, - Драконье Пламя Чаркола может ограничить яд шершня. Вампирические частички Бая станут превосходной обороной от атак этих монстров. Высокая защита и крепкое телосложение Тирана защитят его. Ланселот со своим Тёмным Зеркалом тоже будет в безопасности, а его Дао Сабли и Манипуляции Клинка - отличные атакующие навыки. Контроль Молнии Кайли станет отличным противодействием негативным эффектам и очищением от демонизированного яда. В то время как Гастли, с его навыками телекинеза и иллюзий, станет отличным выбором для командной работы. Благодаря способности поглощения Питона Затмения, он тоже не боится яда. К тому же, есть ещё два демона с продвинутой родословной (Ведьма сейчас находится с Линь Синь).

Хоть Могучий Примат и прошёл третью мутацию и не был слабым, его способности уступали вампиру и остальным. Он не сможет сражаться с таким ядовитым монстром, как Боевой Шершне-Демон.

- Это не твоя битва. Отдохни пока, а потом продолжим наш путь.

Линь Хуан отозвал Примата и раздавил в руке пачку карт. Перед ним материализовались Чаркол, Бай, Тиран и остальные.

- Растения... - нахмурился Бай. Чаркол и остальные тоже заметили, что растения тут очень странные.

- В этом лесу действуют некоторые особые правила. Все входящие в него существа, в том числе и местные, уменьшаются в тысячу раз. - кратко объяснил Линь Хуан и тут же перешёл к сути, - Причина, по которой я призвал вас состоит в том, чтобы вы убили Боевых Шершней. Блади будет руководить операцией.

После краткого описания плана, Блади спроецировал информацию о монстрах, с которыми они будут сражаться.

Сам паразит не будет вступать в бой. Он отвечает за стратегию, максимизируя эффективность каждого. Его навыки не действуют на того, кто выше него рангом. Сейчас Блади находится на 4-м уровне Бессмертия, а самый слабый шершень - 7-го уровня. Если бы не это ограничение, паразит в одиночку бы справился с целым ульем.

- Это просто разминка перед битвой. Тут совсем немного шершней. Надеюсь, что вы приложите все усилия, чтобы следовать плану Блади, убивая монстров с максимальной эффективностью. Число врагов на 56-м контрольном пункте будет в сотни раз больше. Всё будет куда сложнее. Не все из вас устойчивы к яду шершней, но я надеюсь, вы не получите много ранений. - сказал

Линь Хуан, глядя на клоуна. Он не переживал на счёт остальных, но вот клоун – тот ещё персонаж.

Видя, что Линь Хуан на него смотрит, Верховный Владыка высунул язык и скорчил рожу.

Далее за дело взялся Блади, раздавая каждому задания.

Когда он закончил, Линь Хуан поднял руку в верх, указывая на гнездо.

- Отлично, да начнётся битва!

Прежде чем он закончил, Бай и остальные уже ринулись к улью.

<http://tl.rulate.ru/book/7481/653219>