

Стоя за прикрывающим его деревом, Элим закрыл глаза и прислушался к другим своим чувствам. В первую очередь к своему восприятию маны, затем к слуху. Первое говорило, что противников было как минимум трое: двое были позади него, а третий двигался со стороны. Точного расстояния Элим определить не мог, только направление – навыков пока не хватало. Его предел определения точного местоположения цели было метров десять, не больше. Радиус поражения лука был куда больше этой цифры, а именно это оружие, в данный момент было в руках его врагов.

Не руками же они стрелы метают?

Хотя Элим и таких молодцев видел.

Если у всех его противников в руках луки, а именно так Элим и считал, то велика вероятность, что их даже больше, чем он ощущает. Скорее всего, на него наткнулся патрульный отряд, прочесывающий территорию своего племени или общины. Три – слишком мало для такого отряда. Четвертый этаж, конечно, сильно отличается от предыдущих, но монстры здесь ещё не доросли до небольших элитных отрядов, как на этажах ниже.

Сердце бешено стучало, разгоняя по телу заполненную адреналином кровь, требуя действий. И Элим был полностью с ним согласен.

Ждать пока его окружают и застрелят, парень не собирался, поэтому, низко пригнувшись, Элим рванул в сторону. Он стартанул мощным рывком, усиленным маной, вместе с [Поступью Ветра]. Скорость была такой высокой, что выпущенные в него стрелы, могли только просвистеть мимо. Двигался он в сторону тех двух сгустков маны, так как большинство оставшихся врагов (если они есть) будут именно там. Двигался Элим не прямым к своим противникам, а по широкой дуге. В такой темноте, при своих характеристиках, стоит ему двинуться по прямой к своим противникам, то его не спасет даже опыт Собирателя Душ – утыкают стрелами, так, что от ежа не отличишь.

С нынешним маршрутом у него были все шансы этой участи избежать, так как между ним и вражескими стрелками практически всегда стояла преграда, в виде деревьев самого леса. Элим слышал, как стрелы втыкались в древесину, в месте, где он был секунду назад или пролетали где-то мимо него самого и деревьев, теряясь в темной траве.

По мере своего приближения парень почувствовал появление ещё нескольких противников. В итоге их оказалось семь. Это уже было ближе к реальности. Если это все, то это не самый худший из возможных вариантов, для первой встречи с монстрами на четвертом этаже.

Элим бежал на всех парах поэтому достиг, приблизился к своим противникам в считанные секунды. Условия и уровень мастерства стрелков не позволяли им стрелять с действительно больших расстояний, а сотня метров, для нынешнего Элима, было делом пары мгновений. После скоростного спринта, покрытый [Доспехом Душ], парень приблизился достаточно, чтобы увидеть своих противников.

На деревьях, обвившись хвостами вокруг толстых веток, находились аспиды. Страшные человекоподобные змеи. Они бывают самых разных видов и форм, но конкретно эти имели только руки, вырастающие из верхней части их туловища, рядом с такой, как и положено змеиной головой. При появлении человека все они зашипели, наведя свои луки на единственного противника, оказавшегося прямо под ними.

Элим оказался практически в окружении, находящихся над ним аспидов, но он этого не

боялся. У Собирателя Душ была одна особенность, которая являлась его козырем. Вокруг него появился тёмный туман, а невероятная жажда крови тут же разнеслась по округе напугав все живое, включая аспидов. Змееподобные монстры никак не ожидали, что этот странный двуногий может вдруг начать источать такую пугающую жажду крови. Все они застыли от страха, дав Элиму столь драгоценные секунды для атаки.

В руках Элима появилось тонкое, полупрозрачное копьё из изумрудной энергии. Это было [Оружие Духа] в форме копья, которое он уже давно приобрел, но до этого не использовал – стоил он довольно много энергии душ, а восстанавливалась она куда медленнее маны.

Быстро выбрав самого сильного на вид противника, Элим вложив всю свою силу и добавив немного маны, метнул в него копьё. Выпущенное на огромной скорости копьё оставляло за собой слабый свет изумрудной энергии, пока не воткнулся в грудь аспида. Издав тихий вскрик, уже мертвый аспид ослабил хватку ветки, на которой находился и рухнул на землю. Видимо звук упавшего замертво товарища привел в себя остальных аспидов, потому, что они вновь взяли за оружие. Смерть соратника напомнила, что они следующие на очереди, и как бы Элим их не пугал они не чувствовали от него никакого подавляющего давления. Значит, с ним можно было сражаться.

Во истину в незнание счастье!

Эти монстры понятия не мели, что увиденное ими являлось ореолом – отличительной чертой сильнейших существ в этом мире. Любому из них даже двигаться не нужно, чтобы их уничтожить. Хотя против такой ошибки природы как Элим, имеющим ореол без надлежащей для этого мощи, шансы выжить у них имелись. Нужно было только бежать, а не сражаться. В этом лесу у Элима не хватило бы сил догнать и расправиться с каждым из них.

Монстры в подземелье ещё не успели познакомиться с людьми, и хоть он продемонстрировал свой ореол, это была лишь огромная жажда крови. Ужасающая, но не подкреплённая силой. Монстры с нижних этажей, одно только присутствие, которых оказывало на более слабых невероятное давление, было куда страшнее. По этой причине столь невероятную вещь как ореол, они посчитали лишь иллюзорным навыком, целью которого было ввести их в смятение. С чем-то подобным можно было столкнуться на 4 этаже и это поставило крест на жизненном пути аспидов, решивших сражаться с Элимом.

Всё, что успели сделать аспиды, это натянуть стрелы, прежде чем, перед одним из них появился Элим, со своим гуань дао, за чьим наконечником следовал шлейф тьмы. Он обрушил его не на голову своему врагу, а на обвитый вокруг ветки змеиный хвост. Особенностью аспидов была их гибкость и эластичность, в ближнем бою они являлись крайне неприятными противниками, так как попасть по ним из-за этого становилось действительно сложно. Казалось, вот сейчас твой меч воткнется прямо ему в грудь, но аспид выворачивается, так, что тебе и не снилось одновременно с этим нанося ответный удар. Собиратель Душ лично видел, как из-за такого погибают люди.

Это касалось ближнего боя на земле, сейчас же аспиды были на деревьях. Для более стабильного положение и стрельбы, чешуйчатые обматывали своим хвостом ветвь под собой. Уклониться от атаки Элима, нацеленной в голову или туловище аспид может и сумел, но вот с обмотанным вокруг дерева змеиным хвостом ничего сделать было нельзя. Из уст аспида раздался жутки вопль, когда большая часть его тела, представлявшей его змеиный хвост, отделилась. Скрученной агонией монстр, брыкаясь в болезненных конвульсиях и вопя, что есть мочи, полетел вниз потеряв опору, обильно орошая все вокруг кровью хлещущей фонтаном из раны.

Фактически разрубив пополам первого аспиды, парень создал [Стену Ветра]. В ту же секунду через неё прошли пять стрел. Элим не рассчитывал, что это стена заблокирует стрелы, но они замедлили их достаточно, чтобы парень мог избежать урона от них. Сделав залп стрел, аспиды поспешили спуститься с деревьев, не желая разделять участь своего товарища, чей отрубленный хвост до сих пор извивался где-то на земле. Хвост также являлся важным оружием аспидов, использовать которое на деревьях было трудно. У каждого из них на конце хвоста был металлический наконечник, очень острый, таким можно было и доспех пробить.

Элим последовал за аспидами на землю. По большей части у аспидов были больше развиты стрелковые навыки, чем навыки ближнего боя, поэтому парень был рад, когда те спустились на землю, где его было проще навязать. Оказавшись на земле аспиды разделились на две группы: первая сменила луки на сабли, появившиеся из ножен закрепленных на поясе, вторая старательно целилась во врага из своих луков.

Эти монстры уже не раз работали в подобной связке, поэтому не стоило надеяться на то, что один аспид подстрелит другого. Если схема отработанная, то работает достаточно эффективно: пока врага сдерживают в ближнем бою, лучники выжидают и ищут момент чтобы одним точным выстрелом прикончить врага, ну или ранить достаточно, чтобы товарищи его добились.

Ждать было нечего, и Элим сразу бросился в сторону спустившихся на землю аспидов. Трое с саблями выступили ему наперерез, один из них покрылся темно-зеленой каменной коркой, обычное [Окаменение] второй стадии, ничего серьезного. Ещё один использовал навык [Охлаждение] на своём клинке. Его клинок стал испускать небольшой туман. И вот это уже серьезнее. Если навык противника будет достаточно сильным, то даже если меч и не пробьет доспех, может сильно остудить то, что под ним. В бою это может сильно ослабить боеспособность, особенно для тех, кто делает ставку на скорость. Его [Доспех Душ] должен справиться с этим, но всё равно Элим решил убить этого парня в первую очередь.

Когда расстояние стало позволять, Элим отправил в их сторону несколько ветряных лезвий, чтобы не дать противникам набрать импульс и захватить инициативу в схватке. Сам же Элим разогнался по максимуму, чтобы собрав импульс нанести один удар.

Смертельный удар.

Темный шлейф от [Усиления Тьмой] стал ещё больше, подтверждая намерения своего владельца. Элим никогда бы не решился на такую грубую лобовую атаку против троих, не будь у него способа задержать двух из них.

Почти столкнувшись с противником Элим использовал [Призыв Души]. Прямо перед ним появился баргестр, сотканный из изумрудной энергии души, бросился на аспидов, перекрыв путь двум из них. Собиратель Душ хищно улыбнулся, глядя на оставшегося аспиды, которого выбрал своей первой целью из этой пятерки.