

Аспиды, планировавшие использовать своё численное превосходство чтобы умертвить странную добычу, оказавшейся на редкость сильным противником. Уже забравшей жизни двух их товарищей. И вот в момент, когда они собирались вцепиться в него, странный гладкокожий в очередной раз преподнёс им сюрприз, несущий угрозу их жизням.

Воспользовавшись смятением противником, появившийся буквально из ниоткуда, баргестр вцепился одному из противников в плечо. Отрезая ещё одного аспиды своими габаритами, оставив Элима и оставшегося аспиды практически один на один. Выбранный Элимом аспид оказался крайне обеспокоен этим фактом, а увидев хищный, наполненный жаждой убийства взгляд противника, вновь начал его бояться. Собиратель Душ уже давно скрыл свой ореол - это не та вещь, которую можно использовать когда угодно и сколько угодно. Раньше может он и мог позволить себе использовать его круглые сутки, но не сейчас. Одни только тренировки с использованием ореола для Яна с Александром выматывали его практически до полуобморочного состояния. Эти тренировки казались настоящим адом его подчинённых, но для самого Элима эти тренировки были испытанием едва ли не более сложным, чем для них самих. Только говорить им об этом он не собирался. Элим, используя все свои силы, нанес один единственный горизонтальный удар, целясь в ту часть аспиды, где начиналась его более... человеческая часть. Охлажденная сабля встала на пути приближающегося оружия противника. Элим сразу же почувствовал холод своими ладонями, стоило их оружию соприкоснуться. Долго это не продлилось, так как аспид попытался заблокировать атаку, а не отклонить или парировать удар, предоставив Элиму возможность. Стоило ему сделать одно движение кисти, как наконечник его гуань дао соскользнул с лезвия сабли и продолжил движение, через мгновение вонзившись в аспиды, пробив кожаный доспех, защищавший его торс.

Раненый аспид зашипел, а через мгновение его шипение превратилось в предсмертный хрип, когда бритвенно острый наконечник вспарывал его всё больше. Аспид ещё был жив, однако шансов выжить у него уже не было. Элим, выбравший следующую цель, собирался вытащить свой гуань дао, но озлобленные смертью товарища аспиды не дали ему этого сделать - две стрелы заставили его отступить. Не обычные стрелы, а до краёв налитых маной, такие могли сильно ему навредить, попади они куда нужно. Вызванный им баргестр уже успел уменьшиться в размерах почти в два раза, под натиском двух аспидов, что свидетельствовало о стремительном уменьшении выделенной ему маны. Справедливости ради, один из двух аспидов с саблями, тот, что не был покрыт каменной коркой, сейчас был страшно изуродован: одного глаза не было, кожаная броня превратилась в ошметки, как и большая часть его левой руки и плеча, теперь больше напоминавшей клубок из разорванных мышц, сухожилий и костей. - Возвращайся, - отдал приказ Элим призванному монстру.

Призванный баргестр сделал легкий рывок, превратившись в сгусток изумрудного тумана, а затем «влился» в тело хозяина. Элим успел провести несколько экспериментов со своим навыком [Призыв души] и выяснил несколько его особенностей. Первое и самое главное - как только у вызванной души остаток маны станет критически мал, размер её тела начнет уменьшаться. Как только мана закончится совсем, душа исчезнет. Что с ней происходит дальше, оставалось загадкой даже для Собирателя Душ. Одно было понятно - вернуть потерянную душу в таком случае не получится. И это было главной слабостью данного умения. Например шаманы, друиды, заклинатели духов и прочие подобные, не теряли своих духов в бою, по крайней мере обычным способом их нельзя убить, только развоплотить. Элим же вынужден следить за тем, чтобы души вернулись к нему. Второе - Элим мог давать им указания, даже на расстоянии, как будто они были до сих пор внутри него. Третье - вызванные души могли напасть и на него самого, хоть это и означало их собственную смерть, поэтому нужно дважды подумать, кого ты собрался вызывать. Затраты маны на каждый вызов были огромны, из-за чего навык этот на практике можно было применять очень редко и очень аккуратно. Пытаться снизить затраты маны бесполезно: в таком случае вызванная душа просто не сможет выполнить свою цель. В противовес этому можно было получить самого настоящего

бойца, причем небываемого, пока в его теле было достаточно маны для восстановления и поддержания жизни. Вернув себе душу прирученного баргестра, Элим достал висящий на поясе меч и прикрепленный за спиной тесак. Гуань дао торчал из аспиды и его нужно было подобрать, а враги ждать не будут. Стрелки уже вновь нацеливали свои луки в его сторону, а чешуйчатые с саблями бросились в его сторону. Через минуту, раненный аспид допустил ошибку и расплатился за неё своей жизнью, после того, как Элим перерезал ему горло. Аспиды в долгу не остались, пробив ему плечо огненной стрелой. После этого один из стрелков бросил свой лук и, выхватив саблю, двинулся на замену только что почившему товарищу. Единственный аспид, держащий в руках лук, по мнению Элима, являлся командиром отряда и самым опытным в нем бойцом. Простреленное плечо было наглядным тому подтверждением. Парень заметил стрелу, но противник так подгадал момент, что простреленное плечо – это лучший из всех возможных вариантов. Оставшаяся троица оказалась сильнейшей из всего отряда: один покрытый каменной коркой, второй опытный стрелок и боец, а третий, как выяснилось, оказался очень неприятным противником с, на первый взгляд, слабым навыком, но очень опасным в умелых руках. Этот аспид умел создавать лозы прямо из земли, сковывая ноги противника. Драться с этой троицей было сложно. Уклоняться от всех их атак, да ещё и под ноги смотреть, чтобы в лозы не попасться, обычный человек уже давно бы спекся. Однако Элим был монстром, прошедшим тысячи битв и “сложно” было словом привычным для его жизни и далеко не самым страшным. Через пару минут настал момент, знаменующий победу Элима – у аспиды-лучника закончились стрелы. В ту же секунду человек сменил защиту на нападение. Сейчас на нем были стеганка, кольчуга, кожаный доспех и поверх этого [Доспех Душ]. В таком бутерброде можно было принять на грудь парочку ударов, что, собственно, Элим и сделал. Аспиды, нагло наступавшие на оппонента ранее, были не готовы к такому повороту событий. Благодаря такой резкой смене, у Элима получилось одним ударом нанести смертельную рану по шее аспиду плетельщику лоз. Каменная корка тоже не смогла защитить своего владельца и ещё до того, как командир успел подоспеть на помощь к подчиненным, они оба были мертвы. Командир аспидов дрался достойно, лучше подчиненных. Его усиленная огнем сабля была быстрой и сильной, но этого было явно недостаточно для победы над Элимом. После нескольких тщетных попыток убить человека, командир аспидов отдал душу Собирателю Душ. Покончив с противниками Собиратель Душ быстро проверил наличие новых. Убедившись в их отсутствии, парень принялся мародерствовать и первым, что оказалось в его руках это был меч аспиды-командира. Меч насыщенного алого цвета из металла, который в прошлом простой народ называл кровавиком. Этот металл был одним из тех, что появятся на четвертом этаже и имел некоторые особые свойства. Этот металл хорошо подходил для использования вместе с навыками стихии огня. Командир аспидов знал, какой металл выбрать для своего оружия. Сабли остальных были из обычного змеевика, что не помешало Элиму взять и их, как и луки со стрелами, использованные аспидами, предварительно вырезав из них два магических ядра. Прихватив всё это добро, он, прежде всего, нашел свои вещи, там, где бросил их перед своим коротким забегом. Найдя укромное место, недалеко от входа на четвертый этаж (чтобы в случае непредвиденной ситуации легко сбежать) парень снял с себя большую часть доспехов, чтобы обработать пробитое плечо. После этого, спрятав снаряжение аспидов, за исключением сабли из кровавика, которая теперь была закреплена на поясе, Элим двинулся обратно в лес. Вряд ли по этому лесу бродит много подобных отрядов, значит, после смерти одного из них у него будет немного времени для свободного исследования этого леса. Заходить далеко парень тоже не собирался: аспиды не просто заметили его раньше, чем он их, но и успели напасть при этом. Не будь у него так много опыта и столь ненормально развитого шестого чувства, то его прикончили бы первые стрелы. К тому же после этого боя лезть в очередную драку было бы крайне неразумно. Вызов баргестра съел громадную часть его запаса маны, как и [Усиление Тьмой], затраты энергии душ тоже были внушительными. Добавить к этому простреленное плечо и получаем ситуацию, при которой бой – это последнее дело. Нынешней целью Элима было составить примерную карту местности, найти

основные ориентиры и набрать как можно больше полезных растений. В идеале ещё нужно пройти по следам патрульного или охотничьего отряда аспидов, в попытке найти их лагерь, если таковой имеется. При условии отсутствия “дня” в этом месте, условия в этом лесу были для них просто идеальными. В противном случае, условия были не идеальными, но по-прежнему благоприятными. Как только он найдет его, то сможет учитывать местоположение лагеря врагов при планировании своих передвижений, снижая риск внепланового столкновения с аспидами. Имея представления об окружающей местности, можно будет перестать исследовать и начать охотиться. Куда проще убивать, нападавая первым из засады, а не мотаясь по лесу в поисках нападающего хрен знает откуда противника. За свою жизнь Собиратель Душ научился очень многому, особенно много познаний он приобрёл касательно всего, что могло увеличить его шансы на победу в сражении. Нападать из засады и ставить ловушки Элим научился довольно хорошо, первое время после побега с Земли это был единственный способ, чтобы выйти победителем из схватки в то время. - Ждите змейки, скоро этот лес станет для вас адом, – злорадно улыбаясь, прошептал Элим.

<http://tl.rulate.ru/book/9907/273727>