

ГЛАВА 27. ПОКИДАЯ ЛОГОВО.

Для начала проверю 2 оставшиеся новые способности, а потом уже и буду решать, что делать с проблемной. Благо ее негативный эффект образуется за длительное время. Можно не спешить.

Ввинчивание в землю

способность каменного змея-стража быстро закапываться в камень или землю буквально ввинчиваясь в нее.

Способность, усиливающая способность [Земляной дракон 1]. Позволяет еще быстрее прокапывать проходы. Может стать очень полезна в бою.

Рывок скачками

способность каменного змея-стража быстро передвигаться большими скачками, что активно тратит выносливость и манну.

Непонятны детали, но будет очень полезно проверить ее потом. Обязательно. Будет очень полезным на практике. Судя по описанию, это какая-то способность магического усиления для увеличения скорости, вроде моего [Ускорение полета].

Вернемся к [Магическому восстановлению].

На самом деле...

Я понятия не имею, что с ним делать. Его использование может спасти Рити жизнь в критической ситуации. Значит, лучше не запрещать его совсем с помощью контракта. Оставить в пользовании тоже не вариант, учитывая побочные эффекты. Лучше всего крайне аккуратно пользоваться этой способностью, но сложно требовать такое от Рити, если учесть ее легкомыслие...

С другой стороны, раны Рити будет получать крайне редко, если учитывать ее защиту. Значит, возможностей использовать эту способность тоже будет немного... Еще я буду периодически использовать "исцеление" на ней для компенсации возможного ущерба... Какое-то время у меня будет... Нужно как-нибудь изучить действие способности... А не купить ли мне ее самому?. Так... 50 очков? Всего? Это ведь минимум? Не слишком ли мало, если учесть, что это способность из группы дающих наибольшую пользу на 1 уровне?

В любом случае, раз так дешево, то нужно брать.

Желаете получить способность [Магическое восстановление 1] за 50 очков способностей?

Да.

Получена способность [Магическое восстановление 1]

Активирую

Хмм...

Судя по моим ощущениям, обмен веществ в организме ускоряется. Я немного могу чувствовать

подобное благодаря [Эмпатии] и способности [Умелый целитель], которая позволяет идентифицировать болезнь и использовать магию более точно. Действительно отличается от последней. Как-то... Грязно?.. Грубо?.. Что за? Ничего плохого я не чувствую... И это действительно плохо. Так просто не получится. Придется попотеть над этим вопросом.

Но не здесь и не сейчас.

Находиться в логове и дальше бессмысленно. Нужно продолжать путешествие, а для начала нужно избавиться от глотальщика. Сильно упираться не обязательно, но этот бой станет замечательной пробой сил для будущего.

...

После того как Рити вдоволь наелась и вдосталь отоспалась, мы начали сражение. Стоит упомянуть, что большая часть запасов плодов очищения и воды у нас осталась и была отправлена назад во [Внутреннее хранилище].

Все-таки Рити опасно отправлять в лобовую атаку, хоть она и рвется. Да, я считаю, что защита у нее невероятная, но мы не знаем, что у глотальщика в желудке, и есть ли шанс оттуда выбраться. Все-таки здесь задействована способность сродни [Внутреннему хранилищу]. План боя оставим прежним: я заманиваю и связываю, а Рити атакует сверху из слепой зоны на спине и разрывает его когтями. Стоит отметить небольшой момент: значение атаки в статистике относится к ударам хвостом-лезвием, а когти лап наносят гораздо меньше урона, но нам хватит и его.

...

Наш план боя...

Провалился на первом же этапе...

Точнее, не на первом, а на втором...

Короче, глотальщик оказался сильнее, чем я предполагал, поэтому мне удалось остановить его гораздо дальше, чем располагается вертикальный проход. Теперь план атаки бесполезен. Нужно придумать, что делать дальше. Самое паршивое, что это должна была быть самая легкая и безопасная часть - связывание [Магией природы] медленного монстра из-за пределов его досягаемости.

Я быстренько вернулся наверх к Рити для обсуждения.

- ... вот так обстоят дела. Не туннель же копать? - закончил я описание по наглядной картинке-иллюзии.

Рити стала хлопать ртом, ясно прося разрешения поговорить. В принципе, манна у нее полная, не вижу проблемы в том, чтобы разрешить использовать [Гуманоидную форму]. За одно и проверим, насколько увеличится потребление манны, а оно увеличится, ведь дракошка

выросла в размерах и сжатие должно усилиться. За одно и проверим, сколько манны теперь нужно для превращения.

- Хорошо, превращайся, но давай быстро.

Рити превратилась. Мне кажется, или ее форма людоящера стала больше и как-то... Взрослее?

- Ма,- кашель с моей стороны.- Папа, я могу быстро прорыть туннель вкручиваясь в камень, если папа скажет, куда копать!

Использовать [Ввинчивание в землю]? Хорошая идея, но откуда Рити умеет им пользоваться? Ах, есть же [Генетическая память], и она уже на 4 уровне.

- Идея хорошая, но нужно копать точно. Если я буду подсказывать направление... Точно! Буду мишенью! Сяду на спину в безопасную зону, а ты, Рити, будешь целиться в меня.

- Неет! Папочка может пострадать!

- Невозможно. Я уже много раз говорил, что у меня есть способность предвиденья. Главное, начинай капать только тогда, когда я замру надолго на одном месте. Поняла?

- Хорошо... - опять дуется.

- Теперь превращайся назад и жди, - нужно ее еще и приободрить. - Рассчитываю на тебя.

- Ряр! - радостно назад трансформировалась.

Потратила на разговор немного меньше 200 ОМ, а на само превращение немного меньше 150, как я думаю. Вполне терпимо, но нужно будет еще потренировать [Гуманоидную форму].

Теперь спущусь вниз и стану "прицелом".

Плохо, глотальщик пытается разорвать путы и весьма успешно, между прочим. Поскольку мне нельзя сейчас замирать на месте, я стал летать взад в перед по коридору, пока укреплял путы.

Наконец, путы укреплены, и я сел в "слепой зоне". Между прочим, глотальщик проводит свою "атаку заглатыванием" с крохотной задержкой, поэтому ему очень трудно поймать быстродвижущуюся мишень вроде меня. Собственно так я и летаю над ним и чувствую себя довольно безопасно. Плюс, он, скорее всего, не связывает меня с путами, а значит борется именно с ними, а меня игнорирует как жужжащую муху. [Чувством Жизни] я заметил, что Рити начала свои раскопки сверху. Довольно быстро. Медленнее, чем передвигается, но по крайней мере, гораздо быстрее, чем скорость передвижения глотальщика.

Ближе. Еще ближе.

Когда камни брызнули с потолка, я резко рванул в сторону и закричал:

- Рити, враг прямо перед тобой, рви его на части!

И началось...

Дракошка разрывает спину монстру. "Скрии" кричит глотальщик от боли и яростно вырывается, раскрыв обе пасти и делая беспорядочные выпады то в одну, то в другую сторону. Достать ни одного из нас он не может. Рити в "слепой зоне", а я слишком далеко, укрепляю путы из веток и мха.

Между прочим, у него один набор щупалец для захвата, потому что он не может сделать захват в обе стороны одновременно. И да, звуки, издаваемые глотальщиком больше похожи не на скрип жвал насекомых, а на смесь шелеста листвы и скрипа досок.

Через некоторое время Дракошка закончила потрошить глотальщика. Его смерть ознаменовала собой эффектное выплескивание рвотной массы из обеих пастей и дыры в спине, которую разодрала малышка. Похоже, при смерти существа с [Внутренним хранилищем] происходит выплескивание всего содержимого наружу. Крайне неприглядное зрелище.

Рити уползла вверх. Нужно посмотреть, как она там...

Бедняжка плачет. Нет, серьезно, плачущий дракон выглядит как минимум странно.

- Ну не плачь, не плачь. Сейчас я тебя почищу.

Пришлось чистить панцирь малышки при помощи мха. Останки глотальщика находятся около ближнего к выходу-перекрестку вертикального туннеля. поэтому мы спустились по второму и использовали находящийся там чистый мох.

После, мы разобрали баррикаду из камней и ушли по большому коридору. Больше не будем передвигаться так трусливо, как раньше. Будем держать путь в противоположную от выхода сторону и искать центр Великого Провала. Идея забрать с собой останки глотальщика в качестве еды... Пропала, как только я взглянул в насупившуюся мордашку Рити. Даже заикаться об этом - разобидеть ее до смерти.

Правда, Нельзя сказать, что мы совсем ничего не получили от этого боя. Я получил целый уровень и способность [Эмпатия 2], а Рити целых 2 уровня, но только одну способность [Потрошение 3]. Даже шутить по этому поводу не хочется, ведь она действительно выпотрошила глотальщика заживо. Удивительно, что никакой негативной черты дракошка не получила.

Рити может двигаться несколькими способами.

Во-первых, извиваясь как змея. Этот способ передвижения используется преимущественно, когда она "закрывает панцирь", прижимая лапки к телу. самый защищенный вариант, но и самый медленный, медленнее, чем человек идет шагом.

Во-вторых, самый удобный способ. Дракошка цепляется передними лапами. Потом подтягивает тело, сжимая как пружину. Далее цепляется уже задними лапами и распрямляясь ползет вперед. Скорость примерно как у человека.

Собственно эти два способа и определяют показатель скорости в 9 единиц.

Третий и последний способ заключается в использовании способности [Рывок скачками]. В этом случае Рити встает на лапки и скачет за счет сгибания туловища. Такой способ требует не только выносливости и манеры, как написано в описании, но и довольно высокий потолок. Использовать его в узком коридоре не получится.

Передвигаться удобней всего при помощи 2-го способа. С лазаньем по стенам тоже все в порядке, ведь способность [Земляной дракон 1] может быть использована для цепляния за камень не только когтями, но и острыми концами щитков.

Для себя я тоже сделал улучшение. На панцире дракошки, на голове находятся два ряда небольших шипов вдоль панциря по бокам сверху. Глядя на них, у меня появилась идея, которую я не преминул осуществить, а именно - сплести себе корзинку при помощи веток, прикрепив к этим шипам. Сказано - сделано. Теперь у меня замечательный коврик-лежак из мха, укрепленного на ветках. Сверху вся конструкция закрыта куполом как беседкой около 60 см диаметром и в высоту. Спереди оставлена пустая стена, а прочие выполнены из собранных вместе в пучки тонких веток, делающих всю конструкцию еще больше похожей на гнездо. Почему из тонких? В этом Коридоре много живности, а в особенности крыс и летучих мышей. Если крысы опасаются приближаться к Рити, то летучие мыши довольно часто делают попытки схватить меня. Разумеется, я легко обнаруживаю такие попытки [Предвиденьем опасности], а после перехватываю и связываю, что гораздо удобнее делать именно тонкими ветками. Весьма эффективная тактика, что может легко подтвердить сытый живот дракошки, набитый глупыми мышами. Сама Рити, как выяснилось, может наносить весьма быстрые и сильные боковые удары хвостом-лезвием, цепляясь за камень передними лапами. Не через верх. Этому ей не позволяет строение скелета: она легко может свернуться кольцом только сбоку или со стороны живота, но не со спины. Излишне говорить, что подобные удары также требуют достаточно много места.

В конце концов мне надоели такие нападki и одну связанную полумертвую летучую мышь я расположил в качестве своеобразной крыши-предупреждения для своей беседки.

Сработало. Докучать перестали, но столь эффективный способ охоты я буду держать в уме. Даже на явное недовольство Рити не посмотрю, хоть оно и выражено сердитым сопением.

<http://tl.rulate.ru/book/23988/620897>