

ГЛАВА 41. ПОДГОТОВКА К БОЮ.

На обратной дороге к Рити я обдумывал план сражения.

Бой с червем лучше всего вести в маленьком проходе толщиной примерно с него. Там у червя не будет пространства для маневра, как и возможности атаковать. Его атак, действительно, стоит опасаться. Особенно клыков, если судить по параметру атаки. Черт, да он камни легко прогрызает, что уж тут говорить. Да и удары тушей никак не бессмысленны, если учесть его размеры, массу и силу.

Я, конечно, понимаю, что расстрелять магией с расстояния - еще проще, но чего нет - того нет. Быть феей, конечно, очень выгодно, но отсутствие [Магии огня] крайне разочаровывает, ведь это самая простая атакующая магия. После улаживания дел с телепортом я обязательно займусь какой-нибудь элементарной магией, чтобы заполнить этот пробел.

Вот для атаки и используем мою [Магию природы].

Еще и Рити может помочь.

Да. Сделаем 2-й туннель параллельно, с соединительными проходами меньше его радиусом, расположенными перпендикулярно. Можно их не выкапывать до конца и оставить стенки несколько см толщиной, через которые дракошка сможет атаковать. Рити толщиной около 60 см, а он 1,5 м. Если сделать проходы около 1 м, то будет вполне безопасно. Даже если червь и протиснется в них, то явно не быстро.

План хорош. Подобная тактика уже зарекомендовала себя в бою с глотальщиком.

Когда я рассказал его Рити, то задумался... А нам Энты не помешают?

Вот предположим, дракошка начнет копать и посыплется щебень от нее. Разве энтов подобное поведение не разозлит? Они ведь так беспокойно бродят именно из-за того, что червь засыпает щебнем зал. Они, конечно, мало внимания обращают на монстров вокруг даже сейчас, но на раскопки потолка это точно не распространяется. Они ведь владеют [Магией тьмы] или ее аналогом. Жизнью Рити рисковать не стоит...

Лучше копать на первых парах мне. Для этого нужно всего лишь [Магия земли] 2-го уровня. Как уже отмечалось, 1-й уровень позволяет двигать рыхлую породу, а 2 - разрыхлять и укреплять ее. Скорость процесса, естественно, оставляет желать лучшего, что делает данные уровни бесполезными в бою, но для раскопок и даже строительства вполне подходящими.

Выучить всего 2 уровня я тоже смогу быстро. благо предрасположенность у меня высокая.

...

Свои подозрения я легко подтвердил, осмотрев внимательнее отверстие туннеля червя. Весь потолок вокруг обожжен характерными для [Магии тьмы] следами. Их сложно описать словами, но больше всего они похожи не на подпалины, а на следы выветривания или старой кладки.

Последующие несколько "дней" (днями я считаю периоды, когда Рити устает и мы

отправляемся спать) мы провели вместе. Я изучал [Магию земли 2], а дракошка охотилась и набивала свое [Внутреннее хранилище] до краев дичью. Мы, разумеется, не приближались к энтам. Особенно к бродящим. Да и вообще, охотились мы в другом зале. Я следил за окружением при помощи [Чувства жизни] и [Чувства смерти], хоть и был погружен в изучение, как всегда. Обычное наше времяпрепровождение, только Рити охотилась вместо разведки территории, а я питался растениями вместо использования [Фотосинтеза] во время ее сна. Это время я тратил на занятия магией и слежку за червем.

Прогресс последнего остается удовлетворительно небольшим.

[Магия земли 2] позволяет мне разрыхлять и разрушать толщу камня со скоростью, сопоставимой с раскопками Рити без использования [Ввинчивания в землю], хоть и медленнее, и с гораздо большими затратами маны. Вот мое преимущество в том, что я могу не только раскапывать, но и лепить стены из камня. Прочность последних, естественно, оставляет желать лучшего, но это весьма важное умение. Справедливо заметить, что Рити может размягчать породу, потом снимать воздействие и таким образом вроде как скреплять камни или щебень в одно целое, но это совсем не то же самое.

Неплохо.

...

Как я и ожидал, Энты стали стрелять вскоре после того, как я начал раскопки потолка рядом с дырой червя. бьют они довольно мощно чем-то средним между шаром тьмы и выстрелом тьмы и по скорости и по внешнему виду. Очень опасно, я-то рассчитывал только на сферы тьмы, а эти их атаки значительно быстрее. Хорошо, что они хоть не достают до потолка своими руками, а забраться на насыпь не могут из-за слабых корней, используемых в качестве ног. Вообще-то они смогли бы очень медленно, если бы постарались и закапывали корни в щебень, наверное, но мозгов и терпения им на подобное явно не хватает и они продолжают только стрелять.

Сделай они такое и мне стало бы гораздо сложнее работать, а так достаточно только сбежать под маскировкой, дожждаться окончания обстрела и потом продолжить работу. Хорошо, что свой обстрел они довольно быстро прекращают. Меня же энты не видят и о моем присутствии не подозревают.

Энты смогли меня удивить существованием этих самых рук. В обычном состоянии они выглядят как обычные деревья. Чтобы передвигаться они эффектно вытаскивают корни из земли и ходят или, скорее, ползают, перебирая ими. Выглядит эффектно, но такой или подобный способ передвижения часто показывают в фильмах или играх моего старого мира. Удивили они меня именно методом своих атак. Как уже отмечалось, крона энтов похожа на обычную крону деревьев, но без листьев, а со светящимися почками-цветами, как и у всех деревьев миазм. Откуда же у них руки? Дело в том, что энты свивают свои ветки в подобия рук с пальцами! Множества рук самых разных размеров и разного числа и формы пальцев в зависимости от числа сплетенных веток. Двигаются такие руки весьма проворно. Стреляют магией Энты именно из ладоней этих рук. Сами выстрелы сильно разнятся по размеру и мощности в зависимости от размеров выпустившей их руки. Теперь я совсем не удивляюсь их показателю атаки, ведь они отнюдь не хлещут своего противника веточками, а бьют его деревянными кулаками или дубинами. Точно не знаю, как их правильнее называть.

Как же я был прав, что не потащил сюда Рити! Моего [Предвиденья опасности] явно недостаточно для ее безопасности.

Я вырыл самостоятельно только начало около метра диаметром. Скопировал проход червя, который ведет сначала под очень большим наклоном, а после поворачивает и становится значительно более пологим. Выстрелы энтов не могут попасть за поворот, а значит, Рити здесь уже будет не опасно находиться.

Сильно переживал, что энты могут атаковать, когда Рити перебиралась в проход, но под невидимостью и подавлением звука все обошлось. В принципе, я зря так переживал, скорее всего, ведь энты не сразу начинают свой обстрел даже когда я копаю и сбрасываю щебень и камни.

Запасов у нас навалом, и теперь мы начнем копать вместе.

...

Изначально я собирался прокопать только 1 туннель, параллельный исходному, но или мы слишком быстро копаем, или червь слишком медленно копает, в результате у нас с хорошим запасом хватило времени выкопать не 1, а 2 туннеля. Зачем 2-й? Если оба туннеля наши, то можно совершенно спокойно расставить ловушки. Да и работать спокойней. Все-таки, червь иногда использует свой туннель по прямому назначению. Один из своих туннелей мы расширили до размеров туннеля червя. Прямо перед боем мы откроем наш туннель, и я перекрою вход в его стеной. Думаю, червя не хватит интеллекта понять, что туннель теперь совсем другой.

Основной туннель мы выкопали 1,5 м диаметром, как и у червя, а вот 2-й сделали такой же ширины, но высотой около 70-80 см. Соединительные коридоры такие же. Это чтобы Рити могла свободно разворачиваться в проходах.

Плюс, отдельно мы выкопали довольно просторное помещение для сна.

Благодаря мини-карте, работа была проведена очень точно. Даже способность Рити [Раскопки] повысила уровень.

Основной проход отделен от перпендикулярных ему соединительных стенками около 5 см толщиной. Рити быстро их разрушит и будет атаковать червя выпадами хвостом. Так гораздо безопаснее, чем лапами. Все соединения расположены на середине высоты основного прохода. Плюс, я оставил довольно острый и длинный сталагмит прямо около стены. Надеюсь, что если даже червь попытается туда пролезть, то вспорет себе брюхо об это каменное лезвие. Единственный полностью открытый проход во второй туннель расположен ниже поворота вниз

и имеет минимальный диаметр около 70-80 см.

Бой будет происходить около поворота вниз, куда червь всегда доползает, чтобы сбросить щебень. Хорошо бы было сбросить его вниз на растерзание энтам, но это нереально.

Чтобы червяк не сбежал я приготовил глыбу-капкан немного дальше его длинны от поворота. Представляет она собой глыбу размером с проход, которую я обкопал со всех сторон, оставив только соединительный стержень сверху, который я размягчу и глыба упадет, закупорив туннель. Даже если она расколется при падении - неважно, поскольку я телепортируюсь на другую ее сторону и прикреплю к полу и стенам [Магией земли]. Червяю ее ни за что не сдвинуть.

Один раз у нас кончилось продовольствие, и мы отправились на новую охоту в предыдущее место сна, но перед тем как набивать [Внутреннее хранилище] дичью, мы привезли ветки. Набили древесиной весь доступный объем до упора. Буду использовать обычное дерево, ведь я опасаясь, что червь почувствует мертвое святое дерево, или его барьер нам помешает. В лесу ядовитых испарений я вообще опасаясь его использовать, чтобы не разрушить местную экосистему.

Дальше я разместил большое количество веток над местом предстоящего боя на потолке, закрыв их тоненьким слоем камня. Буду ими сражаться при помощи [Магии природы] или [Контроля мертвого дерева]. Это уж как повезет.

На этом ловушки не закончились. Имея время я решил разойтись на полную катушку. Из идеи прокалывания туши червя ветками во время боя родилась весьма занятная ловушка. Сделаю что-то наподобие выскакивающего из пола лезвия. Ловушки будут одноразовые, поэтому в качестве "лезвий" вполне сгодятся заостренные камни. Можно заставить их двигаться с помощью деревянных креплений и [Магии природы], но лучше проявить смекалку. Результатом стала своего рода "деревянная пружина", представляющая из себя изогнутые ветки, напоминающие по форме пружину. Согнутая ветка довольно упруга, что и используется для работы луков. Вот из таких-то пружин и каменных штыков почти метр длинной и состоят ловушки. проникающая часть не превысит 0.5 м, но и этого, надеюсь, будет достаточно при толщине кола около 5 см. Если после срабатывания ловушки каменный кол сломается уже в теле червя, то это не важно. Пробивную способность мы испытывали на слое щебня, и ловушка

вполне справлялась с задачей. "Пружину с колом" помещаем в ямку, потом цементируем верхнюю часть ямы толстым слоем камня, оставив только отверстие для движения кола, которое сверху прикрыто совсем тоненьким слоем камня. Пружина в нижней части закреплена деревянной скобой. Все, что мне остается - это деформировать скобу [Магией природы], и ловушка сработает, а уж это я легко и быстро сделаю с расстояния в несколько метров. Может, у меня и получилась весьма грубая ловушка, но думаю, в качестве одноразовой она будет весьма эффективна. Возможно, мне даже удастся активировать несколько таких ловушек одновременно, или почти одновременно.

Несколько десятков таких ловушек мы с Рити сделали в области сражения.

Надеюсь, такой подготовки хватит.

<http://tl.rulate.ru/book/23988/711153>