

День 3

Мне это не нравится. У меня 1 очко энергии, Интеллект на 3, а всё остальное по 1.

А пищи в пещере становится всё меньше. Да мы находимся в большой пещере с одним выходом. И ещё два дня назад в её центре громоздилась гора мёртвых тара... зергов. А сейчас она съедена. Осталось несколько небольших кучек ошмётков, которые со всех сторон окружили здоровые, ловкие и сильные жучары. Мне туда не пролезть.

И вместо того, что обдумать план по добыче максимально возможного количества пищи, мой могучий Интеллект обдумывает вопрос – что будет, когда пища закончится (примерно через полчаса, максимум час – если они будут подъедать всю ту мелочь, которой брезговали раньше).

Ответ мне не нравится. Так же как не нравится ответ на вопрос, кого съедят первым. И почему мне так не нравились тараканы? Ведь каннибализм это очень, очень плохая карма.

ЭНЕРГИЯ ИЗРАСХОДОВАНА НА 90%. ПОДНИМИТЕ ИНТЕЛЛЕКТ ИЛИ ОТКЛЮЧИТЕ ЕГО.

Отключить это хорошая идея. Но план по спасению ещё не готов. Так что Интеллект +1.

ИНТЕЛЛЕКТ 4/10

По моим наблюдениям каждое очко добавляет где-то ОТ 5 ДО 10 минут работы мозга. В зависимости от напряжённости или от важности поставленной задачи. Интересно, какого он у меня размера? Нет, сейчас нет времени думать о ерунде. Так же по наблюдениям, при повышении интеллекта добавляется только это добавочное время, а то, что уже потрачено, не восстанавливается. Потом или спать или отключать разумность.

Значит нужно составить план, а потом надеяться на инстинкты? Не уверен что это так работает.

План №1 – подняться на потолок и переждать. Минусы – я не знаю, могу ли передвигаться по стенам, не говоря уже о потолке. Второй минус – если это могу я на своих единичках, то все остальные и подавно смогут.

План №2 – выбраться из пещеры. Минусы – там будут уже не личинки, а здоровые зерги. Второй минус – не думаю что смогу найти там доступную еду. Если уж не смог выжить в яслях, то что делать во взрослой жизни?

План №3 – спрятаться в куче мусора. Минусы – могут съесть вместе с мусором. Второй минус – достаточно первого.

План №4 - напасть первым. Выбрать самую уязвимую жертву, найти уязвимое место и продвинуться по эволюционной лестнице. Минусы - их нет, план идеален! Просто потому что у меня не осталось времени ни на что другое, если я потеряю способность мыслить, то она мне уже не понадобится. В смысле не кому будет мыслить... не отвлекайся.

Отмечаем в сторону эволюционировавших силу - они заметны по более толстым ногам и мощным жвалам. Отмечаем ловких - за ними следить то сложно, не то, что напасть. Отмечаем эволюционировавших в размере - они в два раза больше и вообще драться с сумоистами без оружия затея провальная.

Остаются гибриды - те, кто чуть больше, чуть сильнее и чуть быстрее. Если бы я нашёл того кто чуть умнее в ущерб всем остальным показателям, не задумываясь бы, напал, но эволюция и без моей помощи отбраковывает умников.

Осталось где-то 2-3 минуты разумной жизни. Жертва определена - зерг, копошащийся у стены. Вообще большинство гибридов, не вложившихся в чистую прокачку одного скилла, обитают около стен. Дарвинские лохи.

Теперь надо найти оружие. Рук у меня нет, но жвалы и усы довольно функциональны. А по полу тут и там разбросаны куски когтей и жвал. Они крупнее моих, но недостаточно. Мне нужно копьё. Идеально подошёл бы бивень мамонта, но они тут не водятся. Значит будет использовать то что есть.

Подбираю толстое, длиной с мою ногу жвало, зажимаю его своими мини жваликами, поддерживаю обоими антенками, практически обнимаю его ими и упираю в правое плечо. А потом разгоняюсь насколько могу. Как рыцарь, который должен проломить щиты вражеской пехоты. Или другого рыцаря. Лечу со всех нубских сил по направлению к выбранному зергу. Он стоит спиной, вполоборота ко мне и что-то там покусывает.

Нападаю сзади, чтобы не заметил. Если он сдвинется, моей ловкости не хватит чтобы скорректировать удар. Как рыцарю, который на турнире скачет вдоль бортика или как называется та штука, которая разграничивала их лошадей? Не отвлекайся. Я близок.

Банзай!

<http://tl.rulate.ru/book/28038/590733>