

Перемещаться в этом теле всё-таки оказалось крайне неудобно, так как корни слишком длинные и тонкие для нормального передвижения. Хотя мои конечности и правда довольно сильны и вес тела практически не ощущается, их количество в данном случае только мешает. Не говоря уже о том, что четыре практически парализованных корня, мягко говоря, не добавляют удобства...

С непривычки я довольно медленно продвигаюсь по туннелю. Но всё-таки, всё начинается с малого! Нужно постепенно оттачивать свои навыки, ведь рано или поздно мне всё равно придётся покинуть эту пещеру!

По мере продвижения я обнаруживаю всё больше растительных собратьев. Древовидные, травянистые, с ртами, с лозами, с кислотой, с шипами, с иглами, и даже с подобием рук! Многих из них скорее всего было бы практически невозможно заметить обычным зрением, но благодаря Чувству Вибраций и термолокаторам я могу вполне отчётливо их разглядеть, находясь вблизи. Хотя, некоторые из растительных коллег даже не собираются как-то скрываться. Меня больше удивляет даже не их количество, а то, что на всех хватает пропитания! Если прибавить уже известных мне представителей, нас тут как минимум больше тридцати. А ведь этот туннель ещё не закончился!

Преодолев, наверное, с полсотни метров, я замечаю, что сзади что-то довольно быстро приближается! Быстро, разумеется, по сравнению со мной... Это существо примерно в два раза ниже жука-гиганта, но всё равно, не стоит расслабляться. Я ведь всё ещё не до конца восстановился. Нужно отступить, и поскорее! От места битвы я уже точно прошёл достаточно.

Протиснувшись между двумя собратьями, которые в случае опасности будут моей естественной защитой, я прислонился к краю пещеры. По ощущениям, в этом месте туннель примерно в два раза шире, чем там, откуда я пришёл. Да и мха и свисающих с потолка лоз теперь гораздо больше... Впрочем, в самом центре прохода стало даже просторнее. Но там, где я остановился, из-за слишком густой растительности зрение стало практически бесполезным. Если до этого я мог различать силуэт приближающегося жука, то теперь определить его местоположение можно только по звуку. С данного ракурса я могу увидеть лишь несколько растительных коллег, и то довольно смутно. Впрочем, это относится и к потенциальному противнику, так что пользы от этого для меня больше, чем вреда! А если учитывать расположившихся поблизости Кровососущих коллег, можно считать, что моё нынешнее положение максимально безопасное.

Окопавшись в упор к стене, я прислушиваюсь к окружению при помощи Чувства Вибраций. Теперь, когда корни полностью в земле, этот навык работает на полную мощность. Ощущение, как будто "восстановился" слух после выхода из шумного места.

...Хм. Судя по тому, что этот жук на мгновение остановился, а потом шум внезапно увеличился в несколько раз, дойти сюда ему уже не позволят. Надеюсь, до моего полного восстановления так будет с каждым противником...

Кстати, о противниках! Если не ошибаюсь, я слышал что-то о профиле Жука-Громилы. Конечно, после "подробнейшего" описания способностей, особой надежды получить действительно полезную информацию от системы практически не осталось, но вдруг? Всё равно мне нечего делать... Боюсь, при такой жизни у меня будет терпение монаха, если я не сойду с ума от скуки. Хм, нужно отвлечься!

Жук-Громила! Обзор!

...

Ничего?..

Открыть список профилей!

...

...Ничего?

Хм... Как же это было... Открыть базовый профиль Детёныш Жук-Громила?!

[Детёныш Жук-Громила: это существо имеет высокие показатели силы, стойкости и живучести, но довольно низкую ловкость. Практически не чувствует боль и не отличается высокими показателями Разума. Осторожно, острые когти!]

Фух, получилось! Но, как и ожидалось, полезной информации практически нет. Даже по внешнему виду этой твари было понятно, что он сильный, крепкий и живучий. Хотя то, что Жук-Громила не чувствует боль, довольно интересно. От этого он ещё опаснее! Вот ведь танк-берсерк...

То, что Жук-Громила довольно медленный, конечно можно было бы использовать против него в бою, если бы не одно "но". Я то вообще во время сражения в земле зафиксирован! Можно, конечно, попробовать воспользоваться тактикой куста-электролобзика, но после наглядной демонстрации последствий неудачной попытки, как-то не хочется.

Учитывая, что для меня больше подходит именно засадная тактика, я собираюсь придерживаться именно данного направления, а не пытаться "сменить колесо на ходу". Даже если Жук-Громила является лишь крайне редким "мини-боссом", а остальные противники будут гораздо слабее, встречать их в прямом столкновении всё равно слишком опасно. Конечно, во время боя мне в любом случае придётся находиться практически в упор с потенциальным донором крови, но как раз именно поэтому нужно максимально повысить свои шансы на успех. Даже если первый бой можно считать удачным, не факт, что в следующий раз будет так же.

Не знаю, что было бы, не возьми я Маскировку, но в любом случае я не жалею об этом приобретении. Теперь, когда у меня вновь есть свободное очко навыка, не стоит откладывать приобретение ещё чего-нибудь полезного. Кто знает, вдруг вскоре прямо передо мной начнётся бой, в котором мне придётся принять участие?

Хм... Как и в прошлый раз, навык "путешественника" мне абсолютно точно не нужен. С моей-то способностью к передвижению всё равно далеко не уползти... А вот из оставшихся трёх боевых, каждый имеет место быть.

При помощи Колющей Атаки можно усилить проникающую способность Корневых Шипов, что скорее всего косвенно повысит эффективность Всасывания... Насчёт Дробящей Атаки есть некоторые сомнения. Я, конечно, могу использовать корни как шипованную дубину, но, думаю, пока что гораздо эффективнее использовать именно Сжатие, хотя это и будет сложнее. Но считается ли сжатие дробящей атакой? Если да, то этот навык будет не хуже Колющей Атаки, ведь используя два разных навыка одновременно, можно будет не только параллельно повышать их уровни, но и наносить двойной урон (наверное)! Но, если Дробящая Атака работает только по принципу "дробящего удара", очко навыка будет потрачено практически зря... Да и насчёт дробящего удара я не до конца уверен. Если при попадании в противника его

в первую очередь касаются Корневые Шипы, которые явно считаются колющим оружием, будет ли вообще такая атака считаться дробящей? Возможно, мне нужно будет бить лишь той частью корня, которая не имеет шипов? В таком случае, это будет максимальный провал из возможных!

Принцип действия Внезапной Атаки также до конца не ясен. Скорее всего, это что-то из навыков класса Убийца, вроде атаки в спину. То есть, присутствует довольно высокая вероятность того, что он будет срабатывать только в тех случаях, когда враг меня не видит. В описании этого, конечно, не сказано, но... А что, если это и правда так? В таком случае, против противника, который меня уже обнаружил, этот навык будет совершенно бесполезен! Конечно, я хочу придерживаться засадной тактики, но стоит всегда учитывать возможность прямого столкновения! Возможно, Внезапная Атака и увеличит незаметность непосредственно самой атаки, но что будет, если враг и правда обнаружит меня до этого момента? Я ведь даже не способен подкрасться к противнику сзади, чтобы повысить вероятность успеха! Да и вообще, какой смысл для меня во Внезапной Атаке, если я в любом случае не убиваю врага мгновенно? Этот навык разве что поможет мне захватывать слишком быстрых противников, пока они не решили сбежать...

Решено! Уж лучше выбрать то, что будет действительно полезно в любой ситуации! Увеличение урона никогда не помешает! Кроме того, при использовании Сжатия мои шипы наверняка смогут показать всю мощь Колющей Атаки, так что, выбор вполне очевиден!

[Вы желаете приобрести навык Колющая Атака, стоимость 1 очко навыков?]

Подтверждаю!

И вновь, приятное ощущение лёгкости! Теперь, когда все дела со статусом временно завершены, самое время заняться чем-то более практичным.

Пожалуй, стоит продолжить своеобразную разведку и заодно заняться прокачкой одного из важнейших небоевых навыков. Даже если в будущем мне удастся улучшить зрение, Чувство Вибраций точно никогда не будет бесполезным! Возможность обнаружить скрывающегося за поворотом врага всегда будет актуальна.

В любом случае, заняться мне сейчас практически нечем, ведь передвижение в столь узком пространстве вполне может спровоцировать достаточно пронизательного противника. И при таком раскладе я не уверен, что меня прикроют коллеги... А даже если они и решат помочь, не факт, что успеют... Так что лучше последовать примеру остальных и лишней раз не привлекать внимание. А заодно, используя Чувство Вибраций, по крупницам собирать информацию об окружающем мире.

Ощущая, как постепенно уменьшается содержимое моего желудка, я примерно раз в десять минут наблюдаю за восстановлением единицы ОЗ. Сейчас, когда показатель здоровья достиг 167, постоянно отвлекающая и не дающая как следует отдохнуть боль, наконец, прекратилась. Хотя в повреждённых местах всё ещё ощущается некоторый дискомфорт, по сравнению с тем, что было в начале, это мелочи. Похоже, мне придётся привыкнуть к подобным ощущениям, при таком-то образе жизни...

После битвы с Жуком-Громилой прошло, наверное, около суток. Конечно, ни часов, ни каких-либо ориентиров у меня нет, так что время я могу рассчитывать только согласно собственным ощущениям.

С каждым часом мне всё больше кажется, что это не пещера, а проходной двор! Серьёзно, за это время мимо прошло уже более двадцати потенциальных противников. И это не говоря о тех, кто так и не дошёл до этого места! Детально рассмотреть их мне не удалось из-за густой растительности, но судя по очертаниям, большинство из них меньше Жука-Громилы. Хотя, не факт, что слабее. Ведь по скорости они явно его превосходят, а физическую силу можно превзойти, например, ядом.

К счастью, ни меня, ни моих ближайших коллег, никто из местных представителей агрессивной фауны не заметил. Повезло, что скудного сознания растительных собратьев хватает на то, чтобы сидеть и тихо-мирно ждать голода или восстановления. Хотя, если учитывать, что ближайшие растительные монстры явно не выглядят потрепанными, не пройдёт и дня до следующего столкновения. Надеюсь, на этот раз жертва будет менее опасной!

[Чувство Вибраций достигло уровня 3]

Наконец-то! Это было довольно долго! Для повышения Маскировки до второго уровня потребовалось гораздо меньше времени. Хотя, если задуматься, это имеет смысл. Всё-таки эти навыки совершенно разные и Чувство Вибраций было изначально на уровень выше. А ведь скорее всего сложность получения нового уровня повышается по мере развития. Кроме того, со скоростью развития Маскировки не всё так уж однозначно. Даже не смотря на то, что бой с Жуком-Громилой казался довольно долгим, в засаде с момента его появления я просидел всего около минуты. Но кроме этого, учитывая текущую частоту посещаемости данной пещеры, было бы странно, если до боя с Жуком-Громилой мимо никто не проходил, тем самым постепенно повышая навык даже в то время, когда я ещё до конца не вырос и не освоился с этим телом. В то время я старался быть как можно незаметнее. Хотя, для пассивного применения Маскировки скорее всего нет необходимости как-то специально напрягаться. Достаточно занять позицию и не двигаться.

Хотя, не удивлюсь, если та же Маскировка получает “очки опыта” только в том случае, когда враг мог бы заметить меня, но ему это не удалось. Например, из-за расстояния, рельефа местности или угла обзора. Сомневаюсь, что для развития навыка достаточно просто иметь представление о действиях противника, находясь в условиях, когда обнаружение в принципе невозможно. В таком случае навык Чувство Вибраций был бы настоящим читерством...

...Хм. Сразу же после повышения уровня навыка я ощутил некоторые изменения. Не могу сказать, что различать вибрации стало намного проще и удобнее, но вот чувствительность явно возросла. Теперь я ощущаю даже как изредка падают капли кислоты из шлангов кислотного снайпера, расположившегося в нескольких метрах от меня. Надеюсь, это не будет сильно отвлекать от изучения мира...

Как бы то ни было, большая часть разведки связана с улучшением понимания принципа “работы” моих коллег. Всё-таки, без возможности рассмотреть противников, по одним только шагам крайне сложно оценивать уровень их опасности. Поэтому я решил сосредоточиться на анализе происходящего.

Судя по всему, моя бравая команда была всего лишь одной из многих, а расположены мы были примерно на краю общего скопления подобных нам растительных монстров.

Распределение добычи между моими коллегами судя по всему происходит довольно интересным способом. Когда одна из условных команд готова к бою и при этом голодна, она дожидается проходящего мимо противника и сражается до победы, или же поражения. Затем, отобедав и получив некоторые повреждения или даже потери, дожидается восстановления.

Затем цикл повторяется. Что странно, так это полное игнорирование остальными растительными коллегами происходящего буквально в нескольких метрах от них. То ли это некое негласное правило, то ли просто им нет необходимости далеко отползать от места своего произрастания. А может, они просто сытые.

Как бы то ни было, стоило любому жуку забраться в этот террариум, как за него вскоре брались более здоровые и голодные растительные монстры.

Хм... Это всё, конечно, очень интересно, но откуда вообще берётся такое количество потенциальной добычи? К сожалению, я могу более-менее точно ощущать вибрации лишь в пределах этой пещеры.

Впрочем, даже так, мне удалось выяснить примерную карту местности по расположению шагов то и дело прибывающих противников.

Справа туннель резко изгибался, образуя угол примерно в 60°. Слева же, как минимум на тридцать-сорок метров, проход был прямым.

Кроме того, большая часть пришедших появлялись именно слева, справа же лишь изредка были слышны отголоски боя. Хотя, это ещё ни о чём не говорит. Я могу просто не слышать большую часть столкновений из-за расстояния, ведь неизвестно, насколько вообще растянулся под землёй этот террариум.

...

Достигнув отметки в 173 единицы, мои ОЗ прекратили восстанавливаться. Одновременно с этим у меня вновь появилось чувство голода. Похоже, без питания не стоит рассчитывать на быстрое восстановление здоровья. Хотя, не уверен, действительно ли почти восстановиться практически за один день, это быстро. Для человека излечиться всего за двадцать четыре часа, конечно, невероятно, но вот для монстра... В такой агрессивной среде за это время может произойти что угодно!

Хм... Можно, конечно, попробовать спровоцировать одного из проходящих жуков самому, но я всё-ещё не уверен в психологии моих собратьев. Что будет, если перед ними начнётся бой, а они всё ещё сытые? Примут ли они участие или же проигнорируют? Не хотелось бы проверять это на себе... А тем более быть первоначальной целью неизвестного противника!

Скорее всего, вскоре мои ближайшие коллеги всё-таки проявят желание отобедать, ведь за весь день они не показывали никакой активности. А так как они явно охотились раньше меня, скоро им понадобится наполнить свои желудки. Хотя, вполне возможно, что при полном здоровье полученные ресурсы расходуются медленнее. Но даже так, сомневаюсь, что одного приёма пищи будет хватать более чем на несколько дней. Всё-таки, по постоянному шуму вокруг, можно с уверенностью сказать, что бои в этом месте очень частое явление.

Осталось дожидаться активности старших коллег и вновь попытаться проявить чудеса человеческой жадности! Хотя, на этот раз, лучше будет воздержаться от столь рискованных столкновений...