

Глава 4: В безымянном лесу

Мы вернулись в нашу пещеру довольно быстро. Оба моих телохранителя и обычные пауки практически все разбежались по округе - охотясь, играя или просто слоняясь вокруг. Через какое-то время я решил, что и самому надо чем-то заняться. Делать нечего, но проверка моих способностей и способностей союзников не будет плохой идеей. Тем более что Мать куда-то ушла. Таким образом, нам остаётся делать то, что хотим.

Я начал с простых задач. Например, проверить силу прыжка. Залезание на вещи. Свисая с потолка, я прыгал между слабыми ветвями окружающих деревьев. Удивительно отличным было то, как высоко я мог прыгать. В высоту - около двух метров, при движении, на расстояние - даже на три или четыре. Конечно, когда я прыгал вперёд, я не мог достичь очень большой высоты, но это был удивительно интересный способ передвижения. Тем более, мои ноги даже не устали. Полагаю, это делало меня больше блохой, чем пауком... Я заметил, что из-за моих действий началась новая игра среди пауков - кто прыгнет дальше. Они очень похожи на детей. Я думаю, что большинству из них около нескольких дней, поэтому это нормально. Это я другой.

Закончив эту задачу, я сосредоточился на другой. Паутина. Я уже проверял, что она может быть изготовлена в определённом количестве. А что насчёт прочности? Её прочность при ударе, обрезании, сжигании? Прочность против элементов? И тонкая настройка, когда дело доходит до её создания? Я проверил всё. Она удивительно крепка и может в значительной степени удерживать вес около двадцати или более пауков. Это было самое большее количество, которое я смог принудить. Это превратилось в ещё одну игру, но кого это волнует? В то время как повреждённое от удара почти ничего не удерживает, материал сразу же разрывается. Что касается поджигания, я заставил одного из маленьких красных пауков выплеснуть на неё глоток пламени. Мы чуть не сожгли целый лес, хотя некоторым паукам было очень весело использовать свои навыки. Рассматривая этот эксперимент, я могу сказать, что моя паутина довольно огнеопасна. Также немного практикуясь, я научился делать различные формы. Это не на уровне создания одежды, а скорее как ткачество. Простые формы или паучьи сети было делать легче всего. Однако количество, которое я мог производить, невелико, и каждый раз я должен освежиться водой и мясом.

На заметку: когда я вышел на охоту, несколько пауков-телохранителей присоединились ко мне, помогая по пути. Не то, чтобы мне действительно нужна была помощь. Мои сети могут быть использованы в качестве растяжки - я могу делать их настолько тонкими, что они становятся почти невидимыми. В основном мы охотились на маленьких рогатых кроликов и некоторых зверей, похожих на двуххвостых лисиц, только коричневых, а не рыжих. Первые были пойманы легко - моя паутина ослепила их, а затем набрасывался либо я, либо мой подчинённый, обрывая их жизнь. К счастью, ни один паук не был наколот на рог во время прыжков, но они были крайне близко к этому во время первых попыток... Коричневые лисы были немного крепче. Буквально. Их близость с землей, представленная цветом меха, делала их хорошими противниками. К счастью, их глаза были слабым местом. Хотя прочная кожа - это хорошо, но ничего нельзя сделать с глазными яблоками. Вот почему наша обычная тактика стала больше похожа на «попади в глаза»...

По крайней мере, когда я сражался с другими пауками, я чувствовал какую-то связь. Я стал быстрее, сильнее, мои атаки были более резкими, а команды выполнялись быстро и точно.

Как ты отдавал приказы? - спросите вы. Ну, здесь всё просто: с помощью феромонов, которые мне дал титул Командира. И пусть у пауков реально нет никакой речи и даже нет органов, способных воспроизводить звуки (стрёкот на самом деле не в счёт). У нас нет ни рук, способных на язык жестов, ни лиц чтобы выражать эмоции гримасами.... Зато у нас есть кое-что другое и не менее полезное - феромоны. Обычно они представляют простые эмоции. Страх, голод, радость, гнев - все они передаются через них. Также есть возможность получить простую информацию. «Здесь опасно», «Много еды», «Смешные вещи рядом»... Пауки не понимают, как это работает, но внезапно они начинают испытывать радость или гнев, встречая один из этих феромонов. То, что я делаю, манипулирует ими, чтобы использовать их. Могу заставить их атаковать, как я хочу и где я хочу, заставить их отступить, сделать их яростнее и так далее. Если я рассмотрю мои более ранние воспоминания, это напоминает мне об играх RTS (стратегия в реальном времени). Нужно командовать каждым юнитом в отдельности и максимизировать нанесённый урон, одновременно сведя к минимуму повреждения союзников. Конечно, я могу командовать только несколькими пауками. Мой мозг просто не предназначен для большего. Все вычисления должны быть сделаны тут же на месте, и нет никакого «меню на паузе», которое так полезно в играх. Самое большее, что я могу, это контролировать три паука. Простые команды, такие как «атака» или «защита», могут быть отправлены многим из них, но тонкая настройка их действий очень трудна.

Пока я делал всё это, появились некоторые из моих телохранителей. Хотя раньше я не был уверен, как мне их различать, теперь это довольно просто. Все они имеют свои собственные цвета. И хоть некоторые пауки по-прежнему выглядят одинаково из-за того, что их более крупные, злые и довольно уникальные кузены в моём окружении. Я дал им имена по их оттенкам. Синий, Зелёный, Красный, Жёлтый и Белый - это пять последователей, которые обычно ходят со мной. Они кажутся самыми умными из нашего рода и тянутся ко мне. Я чувствую в их «запахе» нечто большее, чем простое послушание. Я бы назвал это чувство «доверием», хотя на самом деле это не та вещь, которая есть у пауков.

Синий и Красный - элементарные пауки. Они могут атаковать огнём и водой, и их навыки кажутся полезными. Это просто плевок, но вся идея в том, что они, вероятно, получили довольно высокое сопротивление к этим элементам. Зелёный - ядовитый ублюдок, который, если я позволю ему, полностью уничтожит мясо, за которым мы охотимся. Его роль была главным образом защитой и нанесением ущерба при вражеской атаке. Никакое здравомыслящее животное не попытается укусить ядовитого паука. Если, конечно, у него нет ядовитого сопротивления. Жёлтый - кислотный паук. Это означает, что его слюнки состоят из растворяющего вещества. На самом деле оно не так уж и сильно - почти не оставляет царапины на камне или дереве. Хотя это больно, и в основном наводит панику на противников, поэтому это хорошее открытие для любого боя. Наконец, Белый... особенный. Он обладает некоторой благословляющей силой. Магией, если вы верите. Она не очень полезна, но разновидностей её много. Замедление врагов, ускорение союзников, повышение здоровья, повышение защиты и многое другое. В целом хорошо, но я могу жить и без него.

Теперь, как я выгляжу. Ну... к сожалению, я не изменился. Большинство моих братьев являются либо развитыми версиями своих базовых пауков, либо... мертвы. Я не один, но мои способности всё равно росли. Наверное, я просто особенный но опять же, почему я остался позади? Остальные все выросли, плевались элементами и получили новые причудливые навыки. Почему не я?

Что не так с моим статусом? Я снова был в депрессии, и моя печаль распространялась вокруг, как туман. Счастливый стрёкот прекратился, и каждый паук был тих, чтобы не разрушить мою концентрацию. А затем... появился шум, услышать который мог только я .

Имя Нет Атрибуты магии Нет Раса Паучок Уровень 115/100 Класс Нет Титул Командир Многих
Безымянный паук из мрачного леса. Он меньше, чем его собратья, но и гораздо умнее. С благословением Богини Гайи и его способностью командовать другими пауками он может стать грозным воином. По какой-то причине, даже когда он получил право на следующую эволюцию, безымянный паук выбрал остаться таким же, что и был... пока что.

Оооуу.... подожди-ка. Что значит "выбрал остаться таким же"? А если я решил измениться?

Вам доступны пути эволюции

<http://tl.rulate.ru/book/938/81963>