

ГЛАВА 22. СНОВА В ПРОВАЛ.

Я предполагал, что спуск будет тяжелым, а груз придется бросить, но Рити легко несла свою поклажу и даже спокойно спустилась вместе с грузом в Провал. Я набирал такой запас в основном с расчетом на долгий спуск, но оказалось, что дракошка при помощи своей способности [Земляной дракон] 1 уровня может легко лазить по отвесным скалам и даже вниз головой. Она размягчает камень только в маленькой области под когтями и погружает в камень свои когти, как в масло, а потом надежно держится за оставшуюся твердой стену.

В самом низу спуска мы сразу же нырнули в маленький туннель.

Логика подсказывает, что большие и сильные монстры не могут по таким перемещаться, а значит - нам именно туда и надо.

Вот теперь мы движемся по узкому тоннелю всего около метра в диаметре, и я ощущаю легкий приступ клаустрофобии. В прошлой жизни у меня была легкая клаустрофобия из-за которой я недолюбливал лифты и предпочитал ходить по лестницам, но теперь она усилилась. Пока наша поклажа не кончилась, нужно позаботиться о добыче пропитания, ведь в этом проходе очень мало даже светящегося мха, который может быть и не покрывал все стены большого коридора, но занимал около 10-20% поверхности, если не больше. Обо всем остальном вроде грибов и говорить не приходится.

Между прочим:

Мох Провала

особенный мох, растет в основном на верхнем уровне Великого Провала за счет высокой концентрации в нем маны земляных драконов. Излишки собираемой маны излучает в виде свечения, является основным кормом для низкоранговых монстров.

Как я и думал... Подождите... Я не могу использовать [Оценку] на тексты в книге, но легко могу на любые части в окнах.

Великий Провал

сеть подземных проходов, созданных земляными драконами 30 тыс лет назад. Условно делится на Верхний, Средний, Нижний уровни и Кристальную бездну. Чем ниже, тем монстры сильнее.

Ого! Как я и думал про драконов, так он еще больше похож на подземелья из игр моего прошлого мира.

Верхний уровень Провала

самый близкий к поверхности, представляет из себя сеть полутемных тоннелей разного размера, населенных в основном монстрами, широко встречающимися на поверхности.

Не густо, но у меня только [Оценка 4], поэтому много она не расскажет, но все же.

Средний уровень Провала

находится между Нижним и Верхним уровнем. Представляет собой лес ядовитых испарений.

Лес ядовитых испарений

особый лес, пропитанный ядом, является домом для всевозможных ядовитых монстров, расположен на среднем уровне Великого Провала.

Не совсем ясно, что это, но соваться туда не стоит.

Нижний уровень Провала

расположенная в нижней части провала сеть огромных проходов и пещер, населенная могучими монстрами и драконами.

Что-то мне подсказывает, что сдавать на воспитание лапочку Рити нужно именно туда. Желания стало гораздо меньше, но поживем - увидим, может не все так страшно? Последнее:

Кристалльная бездна

жуткое место в самом низу Великого Провала, где древние драконы сражаются с демонами.

Демоны? Причем тут демоны? Может быть это просто название расы?

Демоны

воплощения тьмы и пороков из плоти и крови, приходящие из Тьмы.

Нет, не раса, а классические демоны. Непонятно, откуда именно они взялись, но это уже чисто теологический вопрос, который мне безразличен. Встречался я с Богом, реинкарнировал, а дальше можно разводить любые словоблудия, которые без фактов бессмысленны, а факты ниоткуда не узнаешь. Мир просто существует и ему все равно, что и кто понимает, и какие предположения и теории выстраивает. Это реальность, а не игра, где все правила и пределы заданы программистами-разработчиками. Вся похожесть ничего не значит.

Из размышления меня вывело рычание Рити. Хватит витать в облаках. Путь нам преградили 4 подземельные крысы все 2 ранга. Они что ошибочно приняли дракошку за 2 ранг? Я понимаю, что их привлек, скорее всего, запах плодов в нашей поклаже, но они ведь даже не прокусят чешую Рити. Разница между рангами - не шутки. Очень показательно вспомнить, как памятный рыцарь смерти резал упырей. Хоть Рити и небольшого размера, но это компенсируется прочной броней. У крыс в таком узком проходе нет и шанса. Сами виноваты. Быстро снял поклажу при помощи [Контроля мертвого дерева], параллельно подготавливая заклинание. Сверток на спине Рити может развернуть подпругу, как подпорки, чтобы дракоша

вышла из под него.

- Рити, закрой глаза! - удар экзорцизмом по крысам для их ослепления.

- Открой глаза! Фас! - мы заранее отработали такой порядок действий в бою.

Сам остался около поклажи, а дракоша ринулась на ошеломленных крыс. Первая крыса была придавлена телом дракошки и почти разорвана когтями. Остальные 3 попытались сбежать, но одну из них Рити поймала зубами.

- Рити, назад! Назад! Назад, кому сказал!!! - пришлось возвращать глупую дракошку, погнавшуюся за убегающими крысами, при помощи возможности управления контракта.

- Что это такое? Почему не слушаешься? Если хочешь уйти, то разорвем контракт и убирайся!... - дальше слова застряли у меня в горле, поскольку малышка опять использовала запрещенный прием "глазки кота из "Шрека".

Прочистил горло и продолжил разговор уже более спокойным тоном:

- Хорошо, теперь это, - указал на трупы крыс. - твоя еда.

Рити на меня уставилась с недоумением, вопросительно склонив голову на бок.

- Кушай-кушай, ты же дракон, а то выросла вегетарианкой, - на взгляд в сторону поклажи продолжил. - Это запасы, которые пополнить в скором времени мы не сможем. Нужно здесь добывать еду, а единственная альтернатива - вон тот мох. - я показал на чахлый клочок светящегося мха. Малышка уже пробовала его при входе в пещеру и знает, насколько он мерзкий на вкус, поэтому не проявила восторга по поводу такой альтернативы.

Рити неуверенно пробует крысятину. Раньше она иногда ловила всякую живность, но делала это неосознанно и вряд ли помнит, так что можно сказать, что она пробует мясо впервые. И пока она этим занята, я посмотрел ее статус и выясни, что она подняла целых 3 уровня и получила способности [Внутреннее хранилище 2] и [Бой когтями 1]. Разве это нормально? Убиты всего лишь 2 монстра на ранг ниже, а это должно быть очень мало. Может у Рити есть способность повышающая получаемый опыт?...

Долгое изучение способностей помогло найти ответ:

Драконий контракт ребенка

контракт заключается еще не взрослым драконом с превосходящим созданием другой расы. В обмен на возможность родителю приказывать, дракон очень быстро набирает опыт до уровня родителя (учитываются все уровни с момента появления на свет. Сильнее поднятие происходит при поднятии уровня одновременно с родителем.

Я уже перестал удивляться драконьим читам. Иными словами, уровень Рити будет расти очень быстро до следующей эволюции, как минимум. Следующая эволюция будет в 4 ранг... Это уже приличный уровень по силам, если не нарываться на сильных... Нужно обязательно запретить самовольный выбор и проведение эволюции, а то выберет какой-нибудь странный вариант. В таком случае как бы не стала эволюция палкой о двух концах: в маленьких проходах не поместятся сильные монстры, а при увеличении силы и размеров нужно будет обитать в более крупных проходах. При таком раскладе моя помощь будет значить гораздо меньше...

Как резюме: набор уровней всегда хорошо, а решить вопрос с эволюцией есть возможность позже.

Трату очков способностей без разрешения тоже запретил, чтобы не покупала опасные способности.

Между прочим, с уровнями у малышки все в порядке. Если судить по моим записям с зимовки, которые чудом уцелели во время боя с рыцарем смерти, то там и должно быть 10 уровней со 2 до 3 ранга и 20 с 3 до 4. Это у фей, как я понял, увеличенное количество уровней. Могу предположить, что это своеобразная компенсация способности [Не стареющее тело].

Рити съела только часть одной из крыс, а с остальными запасами мяса я поступил радикально - поднял их в качестве нежити. Пусть своим ходом идут. Еще и помощь в бою окажут. [Внутреннее хранилище] подняло уровень, а значит мы потихоньку сложим в него всю поклажу.

Правда вышел конфуз: дракошка посчитала их врагами и напала. Пришлось потратить время на нравоучения глупышки и восстановление трупов.

Ни опыта ни уровней за данное действие Рити не получила. Логично, а жаль, такая была бы халява.

...

Так путешествуя, мы углублялись все дальше и дальше в коридоры.

Очень интересно: как вообще действует "восстановление мертвых"? Клетки -то мертвые, да еще и разные элементы отсутствуют в материале, который я использую. Снова залез в [Склонность к магии]. Ответ прост: первое и объясняет второе. Если подробнее, то поскольку тело мертво, восстанавливать его полностью совершенно не нужно. При использовании [Магии исцеления] тело регенерирует по так называемому "шаблону души" за счет запаса питательных веществ организма. Что-то вроде сверхбыстрой регенерации. Понятия не имею, что это за "шаблон" такой, но этот принцип мешает восстанавливать старые травмы. [Некромантии] такое глубокое восстановление и не нужно, плоть восстанавливается лишь примерно с кучей дырок в структуре, которые заполняются маной тьмы. Или модифицированными атомами [Мертвой пыли], что и объясняет эффективность последней.

Я решил увеличить свой боевой потенциал и вернуться к изучению [Магии иллюзий]. Моя цель 7 уровень этой магии для маскировки звуков и запахов, а на 6 можно будет их создавать, что позволит делать невероятно реалистичные иллюзии, которые будут рычать и пахнуть. Сложность изучения начиная с 6 уровня поднялась очень сильно. Не представляю, сколько времени придется потратить на ее изучение. Идет уже влияние на материю, а не только энергию. Не даром с 6 уровня магия считается совсем другой...

Было сложно одновременно проводить полноценные тренировки, поддерживать нежить и лететь, поэтому я устроился на голове Рити, чему последняя была только рада, даже пыталась меня лизнуть. Построение для похода было следующее: впереди крыса-марионетка, потом дракоша со мной на голове, и замыкает шествие вторая марионетка.

После начале тренировок я развил способности [Параллельное колдовство 3] и [Ускорение сознания 4].

Не знаю, сколько мы бродили по проходам. Время считать довольно тяжело, когда находишься под землей. За это время мы несколько раз натыкались на монстров 1 или 2 рангов. Некоторые сбегали, а некоторых удавалось поймать. Наиболее свежие и большие трупы сопровождали нас в качестве нежити. Когда долго не было еды, или добыча убегала от нас, то я отправлялся играть роль приманки. Еще я ослепляю цели "экзорцизмом", и пару раз мне удалось задерживать их управляя мхом при помощи [Магии природы], также мои марионетки помогали. Вот [Магию тьмы] мне задействовать не довелось.

Выяснилось, что дракоша не нуждается в воде, а для себя мне удастся добыть воду из мха при помощи [Магии природы]. Обустройство сна требует особого описания: Рити выкапывает небольшую нишу в верхней части стены и забирается туда спать, потом я прикрываю вход в нишу иллюзией и набираюсь сил при помощи [Фотосинтеза] под магическим светом. Глаза малышки я прикрываю иллюзией темноты не пропускающей свет, как и иллюзия на ходе. Иногда закусываю мхом, поскольку потреблять мясо опасюсь, чтобы не получить неприятные черты, а проблемы с перевариванием решаю "исцелением", также как и боли в животе Рити после поедания некоторых монстров, которые скорее всего ядовиты.

Путешествуем мы по проходам не больше 1-2 метров в диаметре, а когда нам по пути попадаются большие проходы, и на другой стороне сразу не видно другого маленького прохода, то малышка остается в маленьком, а я улетаю на разведку. После нахождения нового маленького прохода, Рити в него быстренько перебегает, а я перевожу марионетки или бросаю их, если слишком далеко. Благодаря нашему контракту мы чувствуем направление присутствия друг друга.

<http://tl.rulate.ru/book/23988/592421>