

## ГЛАВА 32. ЛЕС ЯДОВИТЫХ ИСПАРЕНИЙ.

Вокруг стало попадаться все больше грибов смерти, а мох постепенно практически полностью исчез.

Воздух начал становиться все более влажным и все больше и больше... Каким-то... Горьким? Стало труднее дышать.

От всего этого стало возникать стойкое нежелание оставаться и дальше в этом месте. Монстров стало попадаться тоже очень мало. Фактически, вокруг остались только каменные черепахи. Мы перебрались из маленьких коридоров в основной коридор, метров 10-15 шириной и без всякого страха движемся по нему. Впрочем, маленькие коридоры тоже исчезли по большей части. Постепенно и мох и монстры полностью исчезли. Вокруг все словно вымерло. Очень непривычно по сравнению с прежними проходами, где жизнь хоть и не бурлила, но не было такого ощущения кладбища.

Расспросив Рити, я выяснил, что в соединительных коридорах верхнего и среднего уровней все так и должно быть. Из-за демонического яда мха тут практически нет, а значит и пищи тоже мало. С другой стороны, это еще не лес ядовитых испарений и его обитателей здесь тоже нет.

Да уж, похоже нам нужно держать путь в сторону увеличения токсичности воздуха. Хорошо, что у Рити все [Внутреннее хранилище] забито под завязку и проблем с пищей не будет.

В этих пустынных и словно искореженных и изъеденных проходах торчат только грибы смерти. Судя по количеству этих грибов, а также песку под ногами (брюхом Рити, но это то же самое), вся покореженность стен вызвана разложением грибов смерти, скорее всего.

В один прекрасный момент я обнаружил в статусе Рити:

...

Состояние отравление

...

Она последнее время была какая-то вялая.

Именно сейчас, вылечив ее менее, чем за минуту, я по достоинству оценил свою [Магию исцеления]. Без нее здесь действительно нечего делать. Я даже немного посочувствовал гномам. Здесь действительно "мертвая зона". Мдас.

Вон там валяется высохший труп какой-то ящерицы. Его даже не съели, он сам превратился в мумию. Хорошо, что этот труп хотя бы не похож на дракона и особо не испортит ни мне ни Рити настроения.

Я все также отмечаю путь указателями из дерева, но скоро у меня появится еще один способ ориентировки. Дело в том, что я выучил [Магию пространства 1] и оставил отметку рядом с порослью глотальщика. Теперь я изучаю 2-й уровень этой магии для возможности ориентирования на эту метку.

...

Все-таки уровень токсичности здесь даже выше, чем я предполагал.

Между прочим, Рити сильно подвержена действию яда, и ее приходится часто лечить, а вот я хоть и чувствую дискомфорт, но не нуждаюсь в лечении. Невероятное различие, но логичное, если учесть, что демонический яд в своей основе имеет ману тьмы, а я имею в своем арсенале [Мертвую пыльцу].

Я спросил у Рити, как она себя чувствует и может ли она продолжать поход. В принципе, мы все-таки решили продолжать движение. Вот достигнем самого леса ядовитых испарений, тогда и будем решать.

...

Постепенно вокруг стали попадаться монстры - насекомые, а проход стал довольно сильно наклонен вниз.

Наконец-то мы достигли крупного зала, из которого буквально веяло ядом.

Проход, по которому мы подошли, закончился под потолком огромного зала высотой наверное метров 50, а шириной 200-300. Под нами раскинулся самый невероятный лес, какой я только мог вообразить. Словно утопающие во тьме и едва светящиеся зеленовато-голубым цветом деревья без листьев, высотой до 10-20 м, а есть великаны все 30-40 м, наверное. Они растут не впритык, а довольно редко. Жуткое зрелище. Если мох провала имеет бледно-желтый цвет и его свет напоминает солнечный, то здесь свет даже сильнее, но жуткого зеленовато-голубого цвета. Такой цвет называют цветом морской волны, вроде как. Между ветвей деревьев

колышется словно живая тьма. Если присмотреться, то светятся не сами ветки, а цветы, растущие на них. Цветы небольшие и растут не сплошняком. Выглядят как светящиеся почки на деревьях. размеры цветов с расстояния сложно оценить, но они не велики.

Вот он какой, лес ядовитых испарений.

"Папочка, я устала, давай отдохнем, а еще..." - Рити вывела меня от созерцательного оцепенения. - "Я открыла больше своих унаследованных воспоминаний".

Дракошка получила способность [Генетическая память 5]?.. Да. Очень хорошо. Нужно обсудить все, исходя из ее обновившихся знаний.

На последок использую [Оценку] на деревья.

Дерево миазм

особое дерево без листьев, растущее в Великом Провале и составляющее основу леса ядовитых испарений, постоянно распространяет вокруг себя испарения демонического яда и притягивает к себе демоническую ману.

Сейчас нам с Рити лучше обсудить наше положение на основе ее новых знаний. Малышка сильно кашляет даже у входа. Что же с ней будет между этих жутких деревьев? Раньше я думал, что нижний уровень - страшное место, но теперь понимаю, что этот лес ни чем не безопасней. Благодаря моей [Магии исцеления] дракошка держится, но ей явно плохо. Мое самочувствие меня тоже пугает: я не чувствую никакого отравления, хоть мне и тяжело дышать. [Предвиденье опасности] тоже молчит, что нервирует еще больше: я наглotalся яда и это не опасно?!

...

Ну... Что сказать о результатах? Из малышки все еще нужно информацию клещами вытягивать, но многое удалось выяснить.

Самое шокирующее. Хоть Великому Провалу и около 30 тысяч лет, но его средний уровень был создан всего лишь несколько столетий назад при помощи королевы фей сада порчи! Кроме шуток, именно одна королева фей создала древа миазм, которыми впоследствии и был засажен весь уровень. И не только их, но и многие другие растительные виды этого уровня. Точного времени Рити не знает, но это произошло уже после "изменения мира". Мало того, прежде демоническая мана на верхнем уровне была гораздо сильнее, а сейчас она в большинстве своем поглощается и перерабатывается лесом ядовитых испарений, ведь деревья миазм растут именно за счет ее поглощения. До поверхности демоническая мана уже не доходит. Дракошка очень тепло отзывается об этой феи с точки зрения драконов. Вроде как, после "изменения мира" драконы утопали в демонифицированных монстрах. Даже тенденция выращивания младших драконов появилась именно тогда. После же появления леса ядовитых испарений ситуация стабилизировалась, а численность драконов сильно возросла. Просто невероятно. Мне очень хочется забуриться в какую-нибудь человеческую библиотеку, чтобы найти подробности. Правда, я совсем не представляю, есть там что-то или нет, ведь люди такое событие могли и не заметить, ведь это произошло в глубине Великого Провала. Еще меня очень смущает название вида "королева фей сада порчи", и тот факт, что о ней известно только название вида, а не имя. Правда, факт отсутствия имени не подтвержден, ведь то, что Рити его не получила с [Генетической памятью] совсем не означает, что его нет. Теперь нет ничего удивительного в том, что демонический яд на меня не действует.

Следующий важный факт касается способности [Магическое восстановление], с которой я уже голову сломал, не зная, что делать. Ответ оказался очень прост, а проблема уже решена: способность действительно ускоряет старение и вызывает болезни, но последнее только в случае, если этим болезням (т.е. раку) существо подвержено. Иными словами, человек или обычный монстр будет чувствовать на себе всю полноту негативных эффектов. Поскольку я обладаю способностью [Не стареющее тело], то мне это не грозит. Вообще. Собственно по этой причине способность и была такой дешевой для меня. Для Рити это тоже не опасно, если слишком часто не применять, а после следующей эволюции она тоже получит такую способность и ей будет наплевать. Хотя сейчас использование могло бы ослабить и истощить ее, если бы она боролась с помощью данной способности с отравлением, но дракошка обещала

ее не использовать, а положиться на меня.

[Не стареющее тело]. Вроде все просто и понятно... Но что в действительности лежит за этой простой фразой на клеточном уровне?.. Это явно совсем не обычная способность... Не представляю даже, с чего начать исследование... А найду ли хоть что-то?.. Судя по не уверенным словам Рити, это отличительная черта драконов, эльфов и фей. Причем, все 3 расы связаны! Жалко, что подробностей дракошка не знает.

Наконец. Информация о среднем уровне. Раньше, до появления леса ядовитых испарений, он был подобен верхнему, но сейчас представляет собой множество залов на вроде того, который мы видели. Некоторые поменьше, некоторые побольше. Все залы имеют как минимум 1 выход вроде огромных коридоров верхнего уровня. Это не удивительно, ведь как и огромные коридоры верхнего уровня, они прорыты древними драконами. Плюс, все вокруг этого пронизано мелкими коридорами в основном. Коридоров среднего размера здесь практически нет, ведь прокопаны они были на верхнем уровне специально взрослыми и молодыми драконами под минимальный размер для прохода. Отсюда и градация размеров коридоров и их расположения. Маленькие проходы копались уже кем и как придется. Вообще, многие маленькие проходы на среднем уровне представляют собой гнезда и норы монстров, где концентрация яда меньше и последние отдыхают от него. Правда, это касается в основном низко расположенных проходов.

Еще одной важной информацией является тот факт, что Рити, как дракон, может приспособиться и получить или приобрести уникальную способность [Соппротивление ядам].

### Соппротивление ядам

эта способность отражает не только общую способность организма противостоять ядам, но и сопротивление отдельным видам ядов.

Я не совсем понял, что это означает, но сейчас она стоит недоступные нам 1000 очков. Если верить Рити, то чем ближе способность к получению, тем она будет становиться дешевле, а для ее получения нам в общем-то ничего делать не нужно. Рити достаточно подвергаться действию яда, а мне - ее лечить, но только после появления явных симптомов отравления. Я это и делал в конце концов. Есть и у [Мертвой пыльцы] схожий эффект, но последняя не помогает адаптироваться, а временно задерживает эффект отравления. В конце концов, назначение

[Мертвой пыльцы] - наделять живой организм некоторыми свойствами нежити. Она скорее как обезболивающее: не лечит, а только снимает симптомы. Использовать ее для преодоления опасного участка или в бою можно, но использовать на постоянной основе для жизни в токсичной среде не выйдет.

Наши статусы на данный момент выглядят следующим образом:

Имя Лабушкой (Кай)

Раса Фея света и тьмы (мужчина)

Ранг 3

Состояние нормальное

Уровень 6/80

ОЖ 20/20

ОМ 3165/3165

ВК 20/20

ВД 20/20

Сила 1

Ловкость 29

Скорость 43

Размер 1

Атака 1

Защита 5

Магия 21

Сопрот. 228

Дополнительные способности:

[Склонность к магии] [Не стареющее тело] [Родство к мане] [Языковой перевод] [Самооценка]  
[Анабиоз]

Активные уникальные способности:

[Мертвая пыльца 3] [Пыльца Феи 3] [Ускорение полета 4] [Колдовская ярость 1]

Пассивные уникальные способности:

[Полет 6] [Фотосинтез 5] [Предвиденье опасности 5] [Родственные узы 1]

Активные способности:

[Оценка 5] [Манипулирование маной 10] [Магия иллюзий 5] [Достоверность иллюзий 1]  
[Некромантия 3] [Магия тьмы 2] [Телекинез 2] [Магия природы 3] [Выращивание сложных структур 3] [Магия исцеления 5] [Умелый целитель 1] [Контроль мертвого дерева 2]  
[Медитация 5] [Белая магия 2] [Ускорение сознания 4] [Магия воздуха 1] [Контроль звука 3]  
[Заглушение звука 3] [Магия пространства 1] [Эмпатия 2] [Телепатия 2] [Передача маны 2]  
[Магическое восстановление 1]

Пассивные способности:

[Чувство маны 2] [Ночное зрение 5] [Параллельное колдовство 3] [Скорость колдовства 1]  
[Регенерация 1] [Восстановление маны 3] [Параллельное мышление 5] [Чувство Жизни 4]  
[Чувство Смерти 4] [Соппротивление страху 4] [Соппротивление одиночеству 3] [Уклонение 2]  
[Соккрытие статуса 2] [Иммунитет потери сознания]

Аннулированные способности:

[Повышение уровня с повышением способностей] [Повышение уровня со временем]

Очков способностей: 100

Титулы:

[Перерожденный] [Брошенное дитя] [Призрачный целитель] [Всегда холоднокровный]  
[Воплощенная магия] [Охотящийся на превосходящих] [Эволюционер] [Контрактор дракона]

Черты:

[Перестраховщик 7] [Осторожный 4] [Трусишка 4] [Вихрь эмоций 5] [Злобный 1] [Мстительный 1]  
[Кровожадный 1] [Жестокий 1] [Паникер 1] [Жестокий исследователь 2] [Манипулирующий жизнями 1]  
[Самоотверженный 3] [Охотник на нежить 4] [Бескорыстность 6] [Благородный 2]  
[Лекарь 4] [Мастер ловушек 2] [Заботливый 9] [Элемент тьмы 3] [Элемент света 3] [Элемент земли 1] [Элемент воздуха 1]

Имя Ритигордиа

Раса Молодой каменный змей-страж (Женщина)

Ранг 4

Состояние нормальное

Уровень 3/70

ОЖ 668/668

ОМ 837/837

ВК 1450/1450

ВД 4223/4223

Сила 115

Ловкость 15

Скорость 9

Размер 8

Атака 101

Защита 324

Магия 41

Сопрот. 75

Дополнительные способности:

[Дракон] [Внутреннее пространство]

Активные уникальные способности:

[Земляной дракон 3] [Внутреннее хранилище 4] [Рывок скачками 1] [Ввинчивание в землю 1]  
[Гуманоидная форма 3]

Пассивные уникальные способности:

[Генетическая память 5] [Драконья чешуя 3] [Броня дракона 1] [Драконий контракт 1] [Охрана дракона 2]

Активные способности:

[Магическое восстановление 1] [Телепатия 2]

Пассивные способности:

[Регенерация 1] [Иммунитет к окаменению] [Ночное зрение 5] [Скалолазание 5] [Бой когтями 2] [Потрошение 3] [Восстановление маны 1] [Тихое передвижение 2] [Незаметность 1]

Аннулированные способности:

[Повышение уровня со временем]

Очков способностей: 590

Титулы:

[Истинно всеядный] [Дракон-страж]

Черты:

[Беззаботная 6] [Защитница фей 7] [Охотница на превосходящих 3] [Послушное дитя 6] [Жизнь под опекой 4] [Преданность 4] [Благословение 7] [Элемент земли 3] [Элемент света 3]

<http://tl.rulate.ru/book/23988/654602>