

ГЛАВА 34. ФАУНА ЛЕСА И НОВОЕ ЛОГОВО.

По дороге назад обратил внимание на здешнюю фауну.

Представлена она в большинстве своем насекомыми. начнем анализ с самого низа пищевой цепи.

Разные жуки 1-2 рангов. Некоторые питаются растительностью и мхом, а также есть вид черных жуков, который прокусывает дырочки в растениях и пьют их соки. Такие покушаются даже на древа миазм. Последних особенно много. Все они служат источником пищи для хищников, подобно крысам верхнего уровня. Все они не опасны и полагаются исключительно на маскировку.

Если присмотреться, то сосущие жуки летают и больше всего похожи на комаров. Все они маленькие, но их оценка странная, хоть все они и относятся к одному виду, или роду, если точнее.

Например.

Раса Крохотный рой древососов

Ранг 1

ОЖ ??/63

ОМ ?/9

ВК ??/12

ВД ??/56

Сила 0

Ловкость 8

Скорость 5

Размер 1

Атака 0

Защита 0

Магия 1

Сопрот. 1

Крохотный рой древососов

мелкие малоизученные роевые насекомые леса ядовитых испарений, особый вид, встречающийся только там, в нетоксичной среде не выживают.

Особенно размер странный, ведь это я сейчас оцениваю именно насекомое размером с комара, но его показатели...

"Рой"?

Единственное объяснение, которое приходит на ум - это не одно насекомое, а множество тел, связанные одним разумом и душой... Помнится... У меня был вариант эволюции двоящаяся фея с двумя телами при одном разуме и душе... Самые маленькие из них размером с комара и имеют 1 ранг, а самые большие - с меня и имеют 3 ранг. До применения [Оценки] я полагал, что самые большие 1 ранг, а более мелкие - обычные насекомые.

Сами эти монстры роевого типа меня сильно заинтересовали. Нужно будет их изучить после, когда будет время.

Вот остальная низкоранговая мелочевка в основном полагается на различную маскировку от внешней похожести на ветки, как у палочников, до изменения цвета, подобно хамелеону.

Из хищников я заметил нескольких черных богомолков вроде уже встреченного, прыгающих по деревьям 2-3 рангов. Еще есть стрекозы, охотящиеся за мелочью из монстров-роев. Между прочим, их статус несколько отличается от такового у нелетающих монстров, а все они одинакового 2 ранга.

Раса Черная стрекозопчела-охотник

Ранг 2

ОЖ ??/73

ОМ ???/109

ВК ???/132

ВД ??/62

Сила 5

Ловкость 27

Скорость 38

Размер 5

Атака 43

Защита 21

Магия 5

Сопрот. 7

Черная стрекозопчела

стайный монстр леса ядовитых испарений, обладает сильным смертельным ядом

Хоть они и слабее физически, а их защита мала, но выделяется их скорость. Впрочем, не

удивительно для летающих насекомых.

Вот на земле хозяйничают черные муравьи-охотники 3 ранга. они тоже стайные, но их яд парализующий, судя по описанию.

Уже влетая в проход, по которому пришел, я задумался, что не встретил ни одного монстра 4 или выше рангов.

Впрочем.

И муравьи и стрекозопчелы относятся к стайному типу монстров. Я читал о таких во время жизни в поместье. Они вроде пчел или муравьев из моего старого мира. Различие в том, что их матка является высокоранговым монстром. Существуют 2 варианта: более слабый с охотниками 2 ранга и королевой 5 и более сильный с охотниками 3 ранга и королевой 6. Иными словами, я хоть и косвенно, но обнаружил как минимум 2-х монстров соответствующего ранга. Нам с Рити они явно не по зубам, особенно 6 ранг, поэтому с ними лучше нам не конфликтовать.

6 ранг, хех. Если вспомнить про василиска и младшего земляного дракона, то нам с Рити их не победить, а они только 5 ранга. Что уж тут говорить про монстра еще на ранг выше. Я определенно буду стараться обходить его 10-й дорогой.

Пора заняться новым логовом.

...

После своего возвращения, я нашел Рити хоть и квелую, но во вполне здоровом состоянии. Я, разумеется, рассчитал время, необходимое для отравления и использовал где-то половину по моим прикидкам, но ее состояние оказалось намного лучше, чем я рассчитывал. Похоже, использованный экзорцизм все же помог.

После мы сходили на охоту. Легче всего поймать оказалось стрекозопчел. Приманкой был я, и они хорошо реагировали. Правда, в качестве минуса можно сказать о том, что мы опять поругались с Рити на ее излюбленную тему.

...

Местом под логово я выбрал участок прохода, где его склон резко увеличивается.

Для ускорения раскопок Рити использовала способность [Ввинчивание в землю]. Само логово сделали в составе зала и двух узких проходов диаметром 1м в форме V, где зал расположен в вершине, а оба выхода упираются в коридор. Копать Рити начала с нижнего конца и двигалась вверх, чтобы не тратить время на выгребание каменной крошки. Я подобрал угол наклона таким образом, чтобы каменная крошка высыпалась в туннель под действием силы тяжести. По коридору мусор может хорошо скатываться. Нижний выход ближе к полу, а верхний - к потолку. Такой метод раскопок очень быстрый, дракошка словно бур ввинчивается в камень, а ширина как раз и получается около 1 м. Но есть проблема: я больше не могу находиться рядом и корректировать ее действия по принципу указания пальцем "капай здесь и туда". В начале мы выкопали два туннеля. При раскопки туннеля вглубь породы я находился в большом коридоре и контролировал положение Рити при помощи [Чувства жизни] и связи контракта, а когда решил, что достаточно, то остановил ее при помощи приказа через контракт. Раскопка верхнего прохода была еще проще. Мы использовали уже отработанную схему, которую применили во время убийства глотальщика: я играл роль целеуказателя, а Рити

ориентировалась на меня при помощи связи контракта. Туннель, конечно, вышел кривоватый, но это уже мелочи.

Копать зал дракошку оставил самостоятельно, а пока еще на разок решил осмотреть весь коридор. Когда камни от раскопок посыпались, меня смутил тот факт, что в выемках лежит каменная крошка, словно кто-то тут регулярно копает. Раньше я не обращал внимание на это, но каменное крошево местами довольно свежее. Да и холмик присутствует в зале прямо под входом в коридор.

Хоть мой осмотр ничего и не дал, но попробую потом изучить место более подробно.

Вернувшись, я нашел Рити, отдыхающую в довольно приличном зале. Думаю, она перестаралась, ну да ладно, я использовал [Чувство жизни] и выяснил, что около 15 м стен не содержат ни малейших признаков жизни. Все каменное крошево моя умница сгребла и сбросила через лаз.

Дальше нужно логово как-нибудь обустроить. Параллельно тренировкам, мы будем расширять логово проходами до существующих малых коридоров, чтобы иметь возможность к отступлению в случае крайней необходимости.

Между прочим, во время раскопок Рити получила способности [Ввинчивание в землю 2] и [Раскопки 1]. Почему она получила вторую только сейчас? Думаю, это из-за того, что при рытье прошлого логова я ей буквально пальцем указывал, что делать, а сейчас она копала по большей

части самостоятельно.

Дальше, нужно как-то очистить воздух в логове от ядовитых миазм и демонической маны. Грибы смерти использовать нельзя по понятным причинам, но у меня есть другая идея.

У меня есть ветки мертвого святого дерева, моего тезки. Так почему бы мне не попробовать вырастить его?

Сказано - сделано.

Почву мы набрали в лесу ядовитых испарений. Почвой это конечно назвать сложно, так, песок с камнями в основном, но это явно лучше литого камня или каменного крошева, какие-никакие, но питательные вещества в нем все же есть. В садоводческом деле мне помогала Рити в [Гуманоидной форме]. При этом открылся один из плюсов этой формы, а точнее то, что при ее использовании интенсивность отравления миазмами уменьшатся. Обычно, маленький организм отравить легче, ведь нужна меньшая доза, но тут играет свою роль, скорее всего, сам принцип изменения формы, ведь фактический объем тела не меняется, но обмен веществ становится медленнее при уменьшении размеров, как и объемы поступления яда из воздуха. Вот и будем снова тренировать [Гуманоидную форму], а то мы ее забросили после приобретения [Телепатии].

А уж как счастлива Рити возможности снова поесть плодов очищения...

Для магии природы нужны вода и углекислый газ для роста растений, и я также, как и в прошлом логове, сделал циркуляцию воздуха.

Мы с Рити тратим свое время на рытье обходных путей, совмещая их с тренировкой по адаптации к яду, выращивание святого мертвого дерева и на охоту, на нее в последнюю очередь.

[Гуманоидная форма] Рити безнадежно слаба.

Имя Ритигордиа

Раса Молодой каменный змей-страж (Женщина)

Ранг 4

Состояние гуманоидная форма

Уровень 3/70

ОЗ 120/120

ОМ 837/837

ВК 167/167

ВД 305/305

Сила 13

Ловкость 14

Скорость 16

Размер 7

Атака 12

Защита 17

Магия 41

Сопрот. 43

...

Мы используем ее для прогулок, пользуясь, что в нашем коридоре почти всегда пустынно. Удивительно, но у Рити в этой форме из всех способностей аннулируется только [Внутреннее хранилище], а остальные она способна использовать. Интересно, но логично, что показатели магия и ОМ не изменяются. Отчасти использование "каменной чешуи" компенсирует ее слабость.

...

Атака 12+2

Защита 17+66

Магия 41-41

Сопрот. 43+11

...

Но в любом случае, в этой форме она противник только разве для 2 ранга. Радует только то, что использование "каменной чешуи" не ограничивает использование [Гуманоидной формы]. Возможно, причина в том, что обе способности "внутренние", но с другой стороны, [Внутреннее хранилище] блокируется, хоть нет необходимости что-то выкладывать. Не блокируются еще [Магическое восстановление] и [Телепатия], но о последней уже известно.

Из осторожности мы все равно стараемся гулять так только вместе и по маленьким проходам. После получения дракошкой [Гуманоидной формы 4] затраты маны на поддержание еще упали. Теперь они около 1 ОМ за пол минуты, а на 1 уровне было 1 ОМ в секунду, расход сокращался примерно в 3 раза на каждом уровне. Благодаря осторожности Рити получила еще [Тихое передвижение 3]. Вот мы и гуляем без звукоизоляции.

...

Во время одной из таких прогулок Рити услышала шорох камней. Дракошка сразу же вернулась в драконью форму и мы поспешили к основному проходу, заглушив все звуки. Когда же вернулись туда, то на изгибе коридора вниз нечто.

Мы гуляем под невидимостью, а освещаем все летящим впереди очень тусклым огоньком. Мха провала-то тут нет, а свет от леса практически не достает в узкие коридоры.

То, что мы обнаружили, можно назвать "огромным червяком из песка и гальки", толщиной 1.5 метров и длиной все 20, наверное.

Раса Червь Великого Провала

Ранг 5

ОЖ ???/100

ОМ ???/4503

ВК --

ВД ???/15011

Сила 11K

Размер 12

Ловкость 1

Скорость 1

Атака 212

Защита 202

Магия 30

Сопрот. 30

Червь Великого Провала

древний монстр Великого Провала, ходят споры, является ли он живым, но определить это сложно, ведь встретить его почти нереально.

После глотальщика меня, конечно, трудно удивить хоть чем-то, но... Ни [Чувство Жизни], ни [Чувство Смерти] его вообще не чувствуют! Это вообще, как? Что это такое передо мной, если оно ни живое, ни мертвое?

Хм, что за странный показатель силы? Странное отображение. 11K=11000, я полагаю, но раньше такого в статусах я не видел.

"Рити, что это?" - спрашиваю [Телепатией] в тишине, нарушаемой только шорохом камней.

"Червяк, я же о нем рассказывала, папочка?"

"Он живой?"

"Вроде как, ядро живое, а остальное - элементарь. "

"Ясно... возвращаемся..."

"Угу, он хороший, не надо его трогать."

Трогать? Его? Это ты так шутишь? Как и чем можно "тронуть" Элементаря земли с ядром, запятанным под 0.5-1 м камня?

...

После того, как отвел Рити в логово, сам я стал следить за червем.

Последний очень долго бросал камни, пока не "похудел" примерно на 1/3 объема, а потом пополз куда-то вверх. Я провожал его и летал в логово, проверять дракошку.

Какой же медленный... Хорошо, что мы питаемся запасами...

Оставлять его без присмотра нельзя, ведь он, по словам дракошки, выгрызает проходы. Может быть угрозой для логова. Особенно, если учесть его чудовищную силу.

К счастью, выяснилось, что червь грызет проход на значительном расстоянии и на противоположной стороне большого прохода.

Да, у него внутри действительно чувствуется растительный монстр в форме шарика около 10 см диаметром.

<http://tl.rulate.ru/book/23988/669825>