

ГЛАВА 43. УЖАС НИЖНЕГО УРОВНЯ И ПРИНЯТИЕ РЕШЕНИЯ.

Меня просто атаковало огромное количество системных сообщений.

Когда я с ними разобрался, у меня глаза на лоб полезли. Я достиг... 31 -го...

Чё?...

Довольно долго протираю глаза, но цифра в моем статусе не изменилась. Жесть. Нет, я понимаю, что убил монстра 5- ранга, находясь на 3-м, но... Ах да, звание [Охотящийся на превосходящих]... А не слишком ли жестко поднять сразу 23 уровня при том, что Рити несколько месяцев поднимала всего 10? Остается только чесать за затылком. Я явно недооценил это звание, но чего-то подобного следовало ожидать, ведь получение опыта повышается многократно, а после боя с рыцарем смерти я поднял толи 4, толи 5 уровней, но достиг предела, значит реальное повышение могло быть еще больше... Мммм... Может мне заняться охотой на высокоранговых?

Как будто это так просто. Есть о чем поразмыслить, но потом, да и повышение уровня дальше будет идти в гораздо более медленном темпе. Одно дело поднять уровень с 8 до 31, и совсем другое - с 60 до 80, например. Тут понадобится не один десяток таких битв, или лезть на более высокий ранг.

Идея не столь хорошая, как кажется на первый взгляд, но взять на заметку явно стоит.

Рити тоже подняла 17 уровней, и теперь 29. Вместе со мной подняла. В очередной раз удивляюсь, насколько наш контракт эффективен. Словно в игре из моего старого мира, когда уровни группы поднимаются вместе с поднятием уровня лидера. У Рити уровень несколько

ниже, ведь у нас повышается несколько неравномерно.

Посмотрим, какие способности были получены...

Довольно мало, но это нормально, если поднимать уровни быстро.

Я получил способности [Телекинез 3], [Ускорение сознания 5], [Эмпатия 5], [Телепатия 4] и [Скорость колдовства 2]. В основном поднялись пассивные, но это и не удивительно, ведь магические способности в большинстве своем и не поднимаются без осознанных тренировок. Да и способности выше 5 уровня сложно повышать.

У Рити поднялись способности [Рывок скачками 4], [Ввинчивание в землю 6], [Потрошение 5], [Восстановление маны 2], [Пронзание 4] и [Незаметность 2]. Довольно парадоксально, что у нее поднялось больше способностей, чем у меня, хотя общее число у меня несравнимо больше. Хотяяя... Некоторые могли подняться еще в процессе боя. Ну да ладно.

Теперь нужно решить, что делать дальше.

...

В первую очередь мы обследовали выход на верхний уровень. Там очень холодно. На верхнем уровне температура ниже, чем на среднем, но не на столько же. Нужно расследовать причину,

а то вдруг опять проблемы. Но как же все-таки холодно, это уже вызывает проблемы, ведь я так и в спячку могу впасть. Мне даже пришлось забраться во [Внутреннее хранилище] к Рити для тепла.

Когда же на стенах появились признаки инея, а вокруг стало светлее, Рити внезапно сообщила, что мы движемся в сторону выхода из Великого Провала. Согласно ее словам, мы около северного выхода, расположенного в Холодном лесу, том самом, где я появился на свет, и я не думаю, что эти сведения ошибочны. Правда, Холодный лес занимает весь север континента и представляет из себя что-то вроде тайги по большей части, а я был только на самом его юге, но это сейчас не важно. Более-менее важно то, что сейчас там зима, и она больше всего похожа именно на зиму в тайге с глубокими минусовыми температурами и сугробами снега в 1-2 м.

Разумеется, мы шли на нижний уровень, но мое [Предвиденье опасности] тихо-тихо поскуливает даже тогда, когда я просто нахожусь на самом дне туннеля червя и собираюсь выкопать себе проход на нижний уровень...

Мне ведь все равно нужно это сделать, да?

Я оставил Рити набивать [Внутреннее хранилище] мясом червя и отъедаться. Между прочим, его мясо очень плотное и жесткое, но это, скорее всего, естественно для монстра 5 ранга.

Сам я в это время прокопал себе туннель на нижний уровень. Я явно чувствовал сопротивление камня моей магии на этом отрезке. Полагаю, это какой-то вид укрепления магией, наложенного драконами.

Разумеется, Рити не хотела меня одного отпускать, и мне пришлось выдержать тяжелый спор с ней, но разведывать опасную территорию мне лучше в одиночку. Тут уж ничего не поделать, как ни крути, и дракошке пришлось отступить.

...

Нижний уровень представляет из себя сеть огромных туннелей. Если сравнивать, то самые большие верхнего уровня здесь эквивалентны самым маленьким. Что же касается самых больших, то я затрудняюсь сказать. 1 км диаметром? 2? Больше?

С освещением здесь совсем беда. Кое-где встречаются светящиеся зеленые кристаллы, которые дают немного света, но большая часть уровня утопает во мраке.

И в этом мраке рыщут гигантские монстры.

Ничего непредвиденного в общем-то, но как говорить "лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать".

Начнем с "мелочи", которую мы уже встречали

Раса Демонический жадный крыс

Ранг 4

Состояние голоден

Уровень 15/30

ОЖ 1989/2281

ОМ 359/479

ВК 1001/1203

ВД 516/744

Сила 185

Ловкость 10

Скорость 10

Размер 9

Атака 232

Защита 40

Магия 21

Сопрот. 24

Голоден. Не знаю, смеяться или плакать.

Раса Демонический богомол-потрошитель

Ранг 5

Состояние голоден

Уровень 5/50

ОЖ 7027/7115

ОМ 2703/2706

ВК 9933/11081

ВД 3909/5342

Сила 1К

Ловкость 26

Скорость 36

Размер 11

Атака 512

Защита 86

Магия 43

Сопрот. 51

Да-да-да. Состояние "голоден" является нормой для всех демонических монстров этого уровня. Выглядит последний "милаха", как ПАСТЬ метров 5-6 диаметром с 8 ногами-лезвий, как у богомола и такой же длинны, как и туловище (пасть). И да, судя по описанию - это результат демонической эволюции черного богомола со 2-го уровня.

И вот такие персонажи из фильмов ужасов здесь повсюду. Я, конечно, уже посмотрелся на монстров, но все они или походили внешне на нормальных зверей, или были не похожи на них вовсе, а не выглядели как искореженные и истерзанные мутанты. И вели себя они тоже как нормальные звери, а не зыркали налитыми кровью глазами по сторонам. И не стоит забывать, что "в холке" они 2-5 м, а "в длину" 5-10. Это если они имеют очертания хотя бы немного приближенные к нормальным животным, чтобы у них была "холка", которую можно измерить.

Кто тут еще колоритный?

Ну, например.

Раса Демонический зубастик

Ранг 5

Состояние голоден

Уровень 21/50

ОЖ 7027/8811

ОМ 2135/3576

ВК 9933/15914

ВД 1674/4351

Сила 1К

Ловкость 31

Скорость 24

Размер 11

Атака 654

Защита 55

Магия 39

Сопрот. 47

Как же его описать... Представьте ежика, но все иголки являются клыками и загнуты вперед. Метров 8 длинны, но он довольно компактный. Не спрашивайте меня о его строении. Я даже описание не хочу читать. То, что он медленно ползет, перебирая зубами? Это пугает еще сильнее, если взглянуть на его совсем не маленькую скорость, что говорит о возможности быстрых рывков...

В этот самый момент зубастик прыгнул на "крыску" 5 м длинны и схватил его зубастыми челюстями, которые располагаются как лепестки цветка и были раскрыты почти на 360°. Оттолкнулся он хвостом-пружиной, который был незаметен под пастью.

Не стоит даже упоминать, как смачно "крыску" ЗАЖЕВАЛИ.

На этой ноте я решил, что ХВАТИТ, и терепортировался к малышке из этого ада.

Моя психика еще не готова к подобному. Да-да, у меня есть звание [Всегда холоднокровный], но оно только позволяет всегда свободно действовать не замирая от страха, например, но не

делая меня совсем бесчувственным. Вот и сейчас я спокойно и точно использовал телепортацию, словно находился на безмятежной лужайке, но моя психика невредимой не осталась.

...

Некоторое время мы потратили на споры.

Лезть на нижний уровень без телепортации - просто самоубийство. Ну ладно, выжить-то мы выживем, но жрать-то Рити что будет? Охотиться на тамошних монстров? Очень смешно...

Еще можно заняться прокачкой, обосновавшись в туннеле червя, как в базе. Наши следующие ступени развития 5-го ранга у меня и 6-го у Рити. Нужно только охотиться на высокоранговых. Лучше с 5 ранга и выше.

Тааак просто.

Что осталось? Разобраться с Телепортацией? Тогда мы легко сможем обследовать нижний уровень и телепортироваться на верхний в случае опасности или для охоты. Сам я не справляюсь, а значит нужна помощь.

Помнится, великий маг что-то подобное обещал. Не то, чтобы я сильно на него надеюсь, но мне

нужна хотя бы подсказка, в каком направлении двигаться. Даже если не чертов маг, то я что-нибудь могу найти в библиотеках. Даже если не найду подробные описания, то намеки уж точно найду в обычных библиотеках, а в остальном разберусь сам при помощи [Склонности к магии].

Осталось решить, как будем путешествовать. С Рити все будет в порядке, проблемы только у меня, ведь я и сбежал в Великий Провал именно от холодов. Выход, разумеется, можно придумать.

Если я приобрету [Магию огня 1] за 500 очков (благо, моя прибавка 25/уровень дала мне на сегодняшний момент 725). После, забравшись во [Внутреннее хранилище] к дракошке, я смогу создать огонек для тепла у себя в руках и греться. Для сна будем выкапывать нору и там спать. При помощи [Магии иллюзий] я могу искажать свет и потоки тепла, а значит, могу наложить своеобразную "защиту от холода" на стены, а после согреть воздух внутри. Иллюзии не препятствуют движениям воздуха, и просто удержать тепло при движении не выйдет, как и наложить что-то подобное мне прямо кожу, ведь я не теплокровный, а защита не совершенна, значит все равно замерзну, хоть и медленнее.

Да и все высокоранговые монстры леса впадают в спячку зимой, как и множество низкоранговых, что облегчит наше путешествие, а Рити в лесу точно не умрет с голоду, ведь она легко может и корой питаться и древесиной. Да и перед нами прямая дорога к выходу.

Такое чувство, что мне просто-таки указывают, куда двигаться дальше...

Да не может такого быть!

...

Еще некоторое время мы потратили на закапывание туннеля червя. Пусть и не полное, но..

Действовали следующим образом.

Я при помощи "мини-карты" спроектировал, а Рити выкопала туннель к заваленному залу снизу наискосок. Когда она так копает, то все камни под действием гравитации скатываются вниз и их не надо таскать. Короче, она подкопала гору щебня снизу и сыпала ее в туннель червя таким же образом.

Я в свою очередь заделал свой проход на нижний уровень, оставив там метку для телепортации в укромном месте, разумеется. Плюс, когда дракошка отдыхала, я скреплял насыпанные камни [Магией земли].

Более-менее закончив, мы отправились в путь. Жалко 500 очков способностей, но что уж там.

...

Вот мы и оставили Великий Провал позади.

Я сам себе боюсь признаться в настоящих причинах такого решения. Я боюсь не сложности прокачки, а взросления Рити. Боюсь, что нам придется расстаться.

Наши статусы на данный момент.

Имя Лабушкой (Кай)

Раса Фея света и тьмы (мужчина)

Ранг 3

Состояние нормальное

Уровень 31/80

ОЖ 20/20

ОМ 5106/5106

ВК 20/20

ВД 20/20

Сила 1

Ловкость 29

Скорость 43

Размер 1

Атака 1

Защита 5

Магия 24

Сопрот. 231

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 6] [Родственные узы 1]

Активные способности:

[Оценка 6] [Манипулирование маной 10] [Магия иллюзий 5] [Достоверность иллюзий 3]
[Некромантия 3] [Магия тьмы 2] [Телекинез 3] [Магия природы 3] [Выращивание сложных
структур 3] [Магия земли 2] [Магия исцеления 5] [Умелый целитель 1] [Контроль мертвого
дерева 3] [Медитация 6] [Белая магия 2] [Ускорение сознания 5] [Магия воздуха 1] [Контроль
звука 5] [Заглушение звука 5] [Магия пространства 5] [Пространственная картография 4]
[Магия огня 1] [Эмпатия 5] [Телепатия 4] [Передача маны 3] [Магическое восстановление 1]

Пассивные способности:

[Чувство маны 2] [Ночное зрение 5] [Параллельное колдовство 3] [Скорость колдовства 2]
[Регенерация 1] [Восстановление маны 3] [Параллельное мышление 5] [Чувство Жизни 6]
[Чувство Смерти 6] [Соппротивление страху 4] [Соппротивление одиночеству 3] [Уклонение 2]
[Соккрытие статуса 3] [Иммунитет потери сознания]

Аннулированные способности:

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

Очков способностей: 225

Титулы:

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

Черты:

[Перестраховщик 8] [Осторожный 5] [Трусишка 4] [Вихрь эмоций 6] [Злобный 1] [Мстительный
1] [Кровожадный 1] [Жестокий 1] [Паникер 1] [Жестокий исследователь 3] [Манипулирующий
жизнями 1] [Самоотверженный 3] [Охотник на нежить 4] [Бескорыстность 6] [Благородный 4]
[Лекарь 4] [Мастер ловушек 3] [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 29/70

ОЖ 955/955

ОМ 1176/1176

ВК 2059/2059

ВД 5968/5968

Сила 115

Ловкость 15

Скорость 9

Размер 8

Атака 106

Защита 351

Магия 41

Сопрот. 78

Дополнительные способности:

[Дракон] [Внутреннее пространство]

Активные уникальные способности:

[Земляной дракон 4] [Внутреннее хранилище 5] [Рывок скачками 4] [Ввинчивание в землю 6]
[Гуманоидная форма 5]

Пассивные уникальные способности:

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

Активные способности:

[Магическое восстановление 1] [Телепатия 6]

Пассивные способности:

[Регенерация 3] [Иммунитет к окаменению] [Ночное зрение 5] [Скалолазание 5][Бой когтями 2] [Потрошение 5] [Восстановление маны 2] [Тихое передвижение 6] [Незаметность 2]
[Раскопки 6] [Пронзание 4]

Аннулированные способности:

[Повышение уровня со временем]

Очков способностей: 1370

Титулы:

[Истинно всеядный] [Дракон-страж] [Под счастливой звездой]

Черты:

[Беззаботная 6] [Защитница фей 9] [Охотница на превосходящих 4] [Послушное дитя 7] [Жизнь под опекой 7] [Преданность 8] [Благословение 7] [Элемент земли 3] [Элемент света 3]

<http://tl.rulate.ru/book/23988/721042>