

ГЛАВА 10. ОСТАВШИЕСЯ ПРОБЛЕМЫ.

С добрым утром!

Или скорее днем?

Может спать мне и не нужно, но это очень приятно. Кроме того, вчера были очень нервные день и ночь...

А теперь пора заняться делами.

Перво-наперво проверить наличие всего, что у нас есть из ресурсов... Хмм... 71к на счете... 8 девушек разной степени "летальной беременности". 3 детеныша огра... Водоросль, которая уже не нужна, тело огра... Ах да, еще в хранилище топор и палочка... И гора костей... Вроде все? Голема около сердца я не считаю: он еще нужен. Себя и сказителя - тем более!

Первым делом слетаю заберу труп огра, пока он еще не сильно завонял, и избавлюсь от водоросли.

Поскольку я буду летать туда-сюда в одиночку, то приму меры безопасности, а то мало ли кто может решить поохотиться на такую вкусную феечку. Я уже продумал меры на данный случай заранее. Короче, замаскируюсь. Но простое наложение невидимости не слишком надежно. Мало того, что скрывает не полностью, так я еще и помню из школьного курса биологии про особенности зрения лягушек. Вроде как, если они долго смотрят на одну точку, то повторяющиеся части картины постепенно становятся для них невидимы и остаются только меняющиеся. Таким образом они охотятся на насекомых, игнорируя их маскировочную окраску. И если так могут вполне нормальные животные на Земле, то и от монстров стоит

ожидать подобного... Вот я и наложил вокруг себя дополнительно марево, которое создает эффект искажения, подобный моей маскировке, в обширной области вокруг... Знаю, мера сомнительная, но ничего лучше я не придумал.

Сказано - сделано!

...

Сам полет туда-сюда по дорожке до места засады оказался на удивление скучным. Там на месте я не стал сразу же поглощать огра, а сунул его в хранилище. На удивление все удалось. Вот ведь интересно все устроено: перемещаться сам или перемещать монстров я не могу, как и призывать монстров, но призыв предметов и любые прочие манипуляции с ними возможны... Умная система, с нелогичными ограничениями, мать ее.

Трупы своих гоблины забрали еще когда я уходил.

Прибить и поглотить водоросль было еще проще...

По итогу, я добрался в купол к медведю.

Хммм...

Осталось 3 срочных дела.

Первое - обсудить со сказителем произошедшее

Второе - решить, что делать с детенышами огров.

И третье, самое проблемное и именно то, ради чего я затеял всю эту кутерьму - привести в порядок девушек...

Начнем с того, что попроще, благо, сказитель уже проснулся, если вообще спал. Открытие прохода в стене раздвижением веток магией - секундное дело.

- Нужно подробно поговорить, но в более надежном месте. Зайди.

Я понадеялся, что сказитель поймет, что я хочу поговорить в подземелье, и он действительно все понял. Даже проворчал "перестраховщик".

После того, как закрыл проход я хотел уже переместиться в подземелье, но подумал, что просто так бросать здесь все не стоит. За жертвами нужен уход. Сам я этим заниматься не хочу, а медведю подобное и подавно не поручишь...

Есть у меня одна идейка.

А пока ограничусь тем, что выделю поляну с оградой как еще 1 этаж. Гоблины не приближаются, но мало ли кто может пройти через длинную соединительную дорожку в самый неподходящий момент и заблокировать возможность переместиться в случае необходимости.

Все кроме жертв я перенес в подземелье. Девчонок не стал, мало ли они проснутся. Вообще, они (как и медведь) считаются "пленниками", а не "вторженцами", и их можно телепортировать. Если честно, сам не до конца понимаю, где проходит грань, но меню как-то их различает, даже маркер на мини -карте другого цвета: монстры подземелья - зеленый, нейтральные растения/звери - бледно-синий, вторженцы - красный, а пленники - оранжевый. Х.З., как это работает, но работает.

Мои размышления прервал медведь.

- Ну и о чем ты хотел поговорить в такой спешке? - ворчит.

- Много о чем, но сначала нужно послать кого-нибудь к нашим пациенткам.

- А... - качает головой сказитель. - ты все о том самом плане.

- Вот именно! Это и будет первой задачей!

О чем мы собственно говорим? Дело в том, что я собираюсь приобрести себе помощника. Кого-то вроде управляющего для подземелья, который будет следить за состоянием подземелья постоянно, и если не решать возникающие проблемы, то сообщать о них. Подобный помощник позволит мне не отвлекаться на всякие житейские неурядицы и заняться развитием. Для этого мне нужен монстр с высоким уровнем интеллекта (или хотя бы приличным), которому я смогу дать под контроль даже меню с ОД-каталогом (хотя бы частично). И лучше всего начать обучать такого помощника заранее.

Вот я сейчас и призыву себе такого помощника. Из всех видов мой выбор упал на дриаду. Это вид относится к полу-растениям, как и феи, но они ближе к растениям. Вот фей в каталоге нет по неизвестной мне причине.

И я вовсе не для того проверял, чтобы призвать себе подружку... Определенно...

Кхым.

Вернемся к дриадам. Они по своей природе ухаживают за растениями и имеют довольно покладистый и спокойный характер. Срок жизни у них тоже невероятно большой. То, что мне и нужно.

И цена вполне приемлема одна дриада стоит 10к, что в полноценном варианте составляет 50к вполне реально при моих 80к в наличии. Останется 30390... Тоже не плохо. Хватит для призыва железного голема, а в отношении чистой физической силы к цене он рекордсмен (из доступных). При этом у меня в резерве останется костяная палочка и топор, которые можно мгновенно превратить в ОД. Еще можно прикончить детенышей, хоть это и несколько дольше.

Впрочем, вернемся к дриаде.

После призыва передо мной появилась весьма красивая девушка.

- Приветствую, хозяин. - дриада присела в подобии реверанса.

Голос как колокольчик, да и внешне довольно миниатюрная и милая. Я неожиданно поймал себя на мысли, что она очень похожа на созданную мной "иллюзорную приманку". Мдас... А я ведь не задавал никаких параметров специально. Неужели образ был взят из моего подсознания? Почему я уже второй раз представляю едва оформившуюся девочку-подростка лет 13-14? Меня все больше и больше начинают одолевать сомнения в моих собственных наклонностях. Насколько они "здоровые", так сказать? Я ведь сам уже не был подростком, когда переродился в свои 24. Может дело в моем увлечении аниме?

А какая сейчас-то разница с другой стороны? Я ведь сейчас уже не человек...

Задвинем эти размышления в дальний уголок сознания на "когда-нибудь потом"...

Разумеется, дриада лишь по форме напоминает человека. ее кожа словно сделана из тонкой молодой коры и имеет соответствующий цвет. Светло-коричневый. Нет, движения и мимика у нее полностью человеческие, но на человеческую кожу ее "кожа" не похожа. На голове у нее вместо волос тонкие лепестки по форме чем-то напоминающие лепестки ромашки того же белого цвета. спускаются до середины спины. Одета она в простенькое летнее платье из зеленых листьев разного размера. Ну как "одета"? Все эти листья просто растут из ее тела... Да и сомневаюсь, что за внешностью у нее есть внутренние органы как у людей...

Кому-то дриада могла и не понравится, у кого-то вызвать ажиотаж, но у меня она просто ассоциируется с аниме-персонажем. Она и правда будет вполне уместна в аниме. Или в моей нынешней жизни подземелья... Сам не уверен...

Ну и ладно.

Из размышления меня вывел голос дриады.

- Что-то не так, хозяин?

- Нет, все нормально. Кхым. - я откашлялся, впервые разговариваю с подчиненным, смотрящим на меня глазами, в которых светится собачья преданность (медведь другой), поэтому попытался придать своему голосу торжественности. - Слушай свою задачу.

- Есть! - дриада вытянулась по струнке.

Ааааа... Чуть не забыл, а ведь мы со сказителем это подробно обсуждали... Есть такая особенность у подземелья "абсолютный приказ". Любое слово подземелья - закон для подчиненных монстров. Просто замечательно? Увы, это только на первый взгляд. Проблема заключается в том, что приказы исполняются "дословно", а не "по смыслу". И это очень большая проблема. Приведу простой пример: стоит сказать монстру "стой" и он так и останется стоять на месте, и если не получит другого приказа будет стоять, пока не умрет от голода... Ужасно. Но на самом деле, меня больше волнует, что это жутко не практично. Мне, буквально, придется контролировать каждый шаг монстров, что дико утомительно. Особенно, это относится к помощнику. При таком раскладе от него просто не будет толку!

Спасибо сказителю, что подсказал мне выход. Контракт с ним самим намного более удобный. При нарушениях происходит наказание болью, а приказы и условия воспринимаются наоборот не "дословно", а "по духу".

Итак.

- Слушай внимательно! Все приказы, отданные раньше, отменяются, а с этого момента приказами являются только те указания, где я говорю слово приказ! Поняла?

Дриада промолчала. Похоже, работает, но приказывать станет сложнее, увы.

- Ты слушаешь? Эй?!

- Слушаю, но зачем? Я чем-то вам не угодила, хозяин? - отозвалась дриада.

- Все в порядке. Просто я вызвал тебя как помощника, что будет помогать мне управлять подземельем. Тебе нужно будет привыкать принимать решения самостоятельно.

- Уммм. - она явно не поняла, ну ладно, я не даром ее вызвал заранее: пусть учится.

- Итак, твоя задача вот в чем. У меня в отдельном помещении имеются несколько человеческих девушек. Тебе нужно их умыть, накормить и поддерживать их живыми, сытыми и чистыми. Вопросы?

- Мне не нужно их убивать? Они же враги! - Дриада сжала кулачки, и откуда такой приступ агрессии?

- Нет. Они мне нужны живыми. И вообще, я тебя призвал не для сражений, а для управления подземельем.

- Я не нужна, значит? Гожусь только для мелкой работы? Бесполезная...

Даже слезы на глазах выступили. Не знал, что дриады умеют плакать... Дело не в этом! Какого черта она делает? Двинутая на сражениях, что ли? Но слезы тут совсем не уместны в любом случае!

- Повторяю еще раз. У тебя более важная задача! В будущем будешь подменять меня в вопросах контроля подземелья! Даже ОД-каталог будешь контролировать! Это очень важная и ответственная работа! Сейчас у тебя очень важная задача! Пусть и кажется, что мелочь, но будешь учиться понимать людей и пользоваться каталогом. Это очень важно! - хоть в данный момент я и хочу банально скинуть на нее грязную (во всех смыслах) работу, но сказанное в общем и целом не является ложью.

Моя речь возымела должный эффект и дриада воодушевленно сжала кулачки перед грудью.

- Буду стараться!

Уф... Наконец-то! Не силен я в общении и объяснениях...

- Итак, ты понимаешь, что надо делать-то?

- Да! У меня есть базовые знания по уходу за живыми существами!

- Замечательно! Осталось только дать тебе имя и доступ к каталогу...

Здесь стоит уточнить еще один момент. Дело в том, что помимо полноценных монстров в подземелье есть еще монстры с именами. Главной особенностью таких монстров является то, что их можно призвать заново после смерти со всеми воспоминаниями, опытом и прочим прогрессом. Что-то вроде необходимости назвать файл перед сохранением. Именованные монстры как правило используются в качестве боссов. И только таким монстрам можно дать доступ к меню и каталогу.

Имя я ей уже придумал.

- С этого момента ты будешь Мария, Маша или Машка! -

От слова "ромашка". Уж больно лепестки, составляющие ее "волосы" похожи на лепестки ромашки. Знаю, не оригинально, но кого это волнует? Да и ассоциируется она у меня с домашним любимцем... Ладно, продолжим, пока она восхищенно на меня смотрит.

- Попробуй вызвать меню.

- Меню!

Все работает. Осталось только уточнить одну деталь.

- Ты умеешь считать?

- Простите, хозяин, но я не умею... - дриада даже поникла.

- Ладно. Я предвидел такую возможность. Установлю тебе ограничения. Если тебе понадобится что-то сверх лимита, то свяжись. Знаешь как? Читать умеешь?

- Да! Умею! Как управлять меню тоже знаю! - Машка сразу повеселела.

Потом ее счету обучу. Хорошо, что читать ее учить не придется. С этим у меня возникнут сложности из-за попаданческого автоперевода. Если речь, чтение и слух легко корректируются, то никаких изменений в написании нет. На местном я писать не умею и из-за того же самого автоперевода будет крайне сложно научиться...

Притомила меня эта беседа. Нужно еще установить ей ограничения в 10к в сумме и 100 Од на покупку. На всякую мелочь должно хватить с лихвой. И отдать некоторые приказы на всякий случай.

- Последние указания. Это приказ. Ты никому не должна говорить или иначе как-нибудь сообщать, что являешься частью подземелья. Показывать призыв предметов тоже запрещено. Понятно?

- Да!

Открыл ей карту и начал отдавать последние указания.

- Вот, внутри загородки. Без необходимости ее не покидай. Для мытья используешь ручей. - я захватил участок ручья куполом, - Для призыва предметов отгороди себе угол. - она умеет управлять растениями, пусть и только касанием, - Переместись сама. Вот сюда. - показал ей на карте.

Дриада переместилась, вооруженная энтузиазмом, меню и очень надеюсь, что здравым смыслом...

...

Во время призыва Машки я даже не подумал представиться сам. Имя медведя тоже не подумал спросить. Моя ошибка. Впрочем, не только моя: с именем у подземелья связаны особые условия. Они в инстинкты заложены. К сожалению, об этом я узнал слишком поздно.

<http://tl.rulate.ru/book/63700/1672083>