

Глава 2

Не зная, связано ли это с его прибытием сюда, Винсент Вульф пробудил свой второй талант управления зверями - [Симуляцию].

Однако когда он попытался использовать его, то обнаружил обязательное условие: он должен войти в Таинственное царство.

А чтобы войти в Таинственное царство и, соответственно, использовать талант, ему нужно было физически попасть в Таинственное царство.

Чтобы попасть в это Таинственное царство, Винсент Вульф ждал два дня.

Эти два дня он был крайне осторожен, боясь столкнуться с той маленькой лисицей, которая заключила с ним договор.

В результате, когда Винсент Вульф выходил из дома, чтобы отправиться в Водное таинственное царство, он все же столкнулся с ней.

Проклятье!

Что касается Духа Таинственного царства, Винсент Вульф также узнал кое-какую информацию.

У каждого Таинственного царства есть свой Дух, и если вы получите одобрение Духа, то получите его благословение.

Винсент Вульф слышал, что для того, чтобы получить одобрение Духа Водного таинственного царства, нужно последовательно победить сотню зверей водного типа.

[Вы хотите начать симуляцию?]

"Да".

[Доступное таинственное царство: Водное таинственное царство]

[Доступный объект для симуляции: слизь]

[Случайно полученный перк: Толстокожий (белый)]

[Толстокожий (белый): Вы сильны и выносливы, можете немного сопротивляться урону, наносимому навыками].

[Примечание: Вы можете случайно получить клаузулу каждый день в течение первой симуляции].

[Симуляция начинается:]

[В первый день в Водном таинственном царстве вы обнаруживаете, что превратились в слизь. Вы испугались и спрятались на острове на целый день]

[День 2, вы проснулись очень голодным, пошли на берег озера, чтобы попить воды, а потом снова спрятались].

[День 3, вы стали смелее и попытались исследовать дальше. Не так далеко от места ваших поисков вас заметила Пузырьковая черепаха и начала бой]

[После простого боя вы были побеждены навыком [Рывок] Пузырьковой черепахи. Благодаря своей толстой коже вы не получили слишком много повреждений, лишь почувствовали себя немного униженным].

[День 4, вы спрятались на острове, практикуя [Водяная пушка], решив нанести ответный удар].

[День 5, все еще на острове, вы продолжаете практиковать [Водяная пушка], ваш навык повысился с новичка до опытного].

[День 6, практикуете [Водяная пушка]

[...]

[День 20, практикуя [Водяная пушка], ваш навык повысился с опытного до экспертного. В то же время вы поднялись до 2-го уровня Пробуждения].

[Во время практики вы несколько раз сталкивались с людьми. У вас был соблазн попросить их забрать вас, но вы прятались и по разным причинам воздерживались от раскрытия себя].

[День 32, вы почувствовали, что овладели своим умением, и, преисполненные уверенности, отправились бросить вызов Пузырьковой черепахе. Вы и Пузырьковая Черепаха сражались восемьсот раундов].

[Ваша водянная , хоть и достигла экспертного уровня, нанесла немного урона против Черепахи-пузыря водного типа. Вы одержали победу, прибегнув к человеческой хитрости].

[Во время боя вы лично несколько раз испытали навык [Рывок], что привело к некоторому осмыслению, поэтому вы изучили навык [Рывок].

[Вы презирали Пузырчатую Черепаху, поэтому проглотили ее своим телом и переварили. Вы поднялись до 3-го уровня Пробуждения и стали немного сильнее]

[День 34, вы спрятались на острове, практикуя [Рывок].

[...]

[День 40, практикуя [Рывок], ваше мастерство достигает экспертного уровня. В то же время вы поднялись до 4-го уровня Пробуждения].

[День 41, вновь преисполнившись уверенности, вы отправились за пределы острова. Покинув остров, каждый раз, когда вам встречались звери, вы сражались с ними. Вы выиграли более десятка боев, и каждый раз, когда вы побеждали, вы пожирали своего противника].

[После того как вы пожрали дюжину или около того зверей, ваш уровень поднялся до 7-го

уровня, а ваша родословная пробудилась, получив расовый талант [Пожирание]. К сожалению, вы недолго наслаждались этим, так как вас пронзила рыба-меч].

[Вы умерли.]

[После окончания симуляции вы можете сохранить следующее:]

[Вариант 1: сохранить воспоминания о симуляции, включая все полученные знания, навыки и боевой опыт].

[Вариант 2: сохранить расовые уровни]

[Вариант 3: сохранить уровни роста.]

[Вариант 4: сохранить перка на неделю.]

"Рыба-меч, действительно, меч, а!"

Винсент Вульф скрипнул зубами.

"Почему это я должен превращаться в слизь для симуляции? Ну, я полагаю, что эта глупая слизь не проживет больше трех дней, если ее оставить на произвол судьбы. Лучше оставить это мне".

"Что касается того, что оставить... Я считаю, что уровень роста не критичен, так как мы все равно сможем продолжать симуляцию. Сохранение положения тоже мало что дает. Полагаю, нет другого выбора, кроме первого".

После выбора Винсента слова из симуляции стали вливаться прямо в его сознание и сознание Слизи. Каждая сцена в симуляции воспринималась так, словно они пережили ее воочию.

Первоначальная паника при превращении, унижение после неудач, воспоминания о опыте, сформированные в результате тренировок.

В памяти Винсента и слизи отчетливо запечатлелись паника, вызванная превращением, унижение от неудач, воспоминания о опыте, сформированные в ходе отработки навыков и т. д.

Казалось, что Винсент действительно провел сорок два дня в качестве слизи в этом Таинственном царстве.

Слизень, все еще находившийся в объятиях Джаспера Паттона, также получил воспоминания об этих сорока двух днях. Однако теперь она была в замешательстве, недоумевая, почему, будучи мертвой, она может осматриваться, пока ее несет хозяин.

Винсент вновь вызвал текущий экран для слизи.

[Имя]: Слизь

[Атрибут]: Вода

[Уровень вида]: Трансцендент низкого уровня

[Уровень роста]: 3 уровень пробуждения

[Видовой талант]: Пожирание (начальный уровень)

[Навыки]: Водяная пушка (мастерски), Рывок (мастерски)

[Описание]: Слизень, заключивший контракт через пространственный призыв, и обладающий дополнительными навыками по сравнению с обычными слизнями.

Повышение уровня владения навыками привело к неожиданной радости - уровень роста слизи повысился на два ранга.

Навыки [Водяная пушка] и [Рывок] были обычными низкосортными навыками, которыми обычно владели звери. Они не представляли для него никакого интереса. Его интересовал только навык [Пожирание].

[Умение]: Пожирание

[Уровень навыка]: Высокий уровень

[Введение]: Усиливает способность переваривания, увеличивает пороговое количество поглощаемой энергии и снижает вероятность физического взрыва. При переваривании домашнего зверя, если видовой уровень противника выше, чем у него самого, есть небольшой шанс повысить свой видовой уровень.

Увидев это умение, Винсент расширил глаза.

"Это божественный навык! Я знал, что в этой штуке, которую я вызвал, скрыто что-то ценное! В нем действительно скрыт потенциал!"

Уровни умений зверей варьируются от низкого до высокого и подразделяются на: Низкий уровень, Средний уровень, Высокий уровень, Супер уровень, Императорский уровень и Божественный уровень.

Они соответствуют видовому уровню зверя: Пробуждение, Экстраординарный, Командир, Монарх, Повелитель, Бог-хранитель.

Навык высокого уровня мог постичь только вид уровня Командора, что подчеркивало ценность этого навыка [Пожирание].

Однако он быстро понял, что этот навык довольно ограничен.

Тот факт, что существует "небольшой шанс" повысить уровень вида, указывал на то, что пожирание одного или двух зверей мало что даст; чтобы повысить уровень вида, нужно пожирать большое количество зверей.

А мест, где можно было бы встретить большое количество зверей, было всего два.

Одно из них находилось за городом, а другое - в Таинственном царстве или реликвии.

Охотиться в дикой природе было рискованно, так как многие сильные звери были очень территориальны.

Убийство большого количества зверей в Таинственном царстве было даже незаконным.

Например, в Водном таинственном царстве зверовод мог случайно повредить или убить других зверей во время боя, но он не мог совершать дикие или случайные убийства.

Чтобы контролировать это, каждый должен иметь при себе Пропуск в Таинственное царство, который гарантирует, что его обладатель сможет попасть в нужное ему Таинственное царство, и действует как мера контроля.

Эта мера контроля обеспечивает безопасность владельца и не позволяет ему совершать незаконные действия.

Если бы Винсент начал разбойничать здесь, его, скорее всего, арестовали бы и осудили еще до того, как он убил двух зверей. Он отправился к швейной машинке.

"Только потому, что у меня есть талант [Симуляция] управления зверями, который позволяет мне сохранять видовой уровень, достигнутый во время симуляции, я могу что-то сделать. В противном случае я могу только смотреть".

"Продолжайте симуляцию, продолжайте симуляцию!"

[Начать сценарий?]

[Примечание: Когда вы находитесь в симуляции Таинственного царства, у вас есть две возможности для симуляции каждый день. Когда вы находитесь за пределами Таинственного царства, есть только одна возможность для симуляции каждый день, и каждая симуляция требует определенного количества физической выносливости].

<http://tl.rulate.ru/book/102352/3567414>