

Выглядели они как двухметровые в холке пантеры с серой шёрсткой, отдыхающие после охоты. На это также указывали остатки мяса на костях в небольшом отдалении.

Выбрав лежащую чуть в отдалении и сейчас вылизывающую лапы и мордочку, начинаю воздействовать на неё магией. Не забывая при этом транслировать через магию положительные эмоции. На что пантера сразу перестала заниматься гигиеной и начала недовольно бить хвостом, сопротивляясь собственной энергией.

Не знаю, что помогло: то ли благодущие настроение выбранной мной большой кошки после охоты, то ли её не слишком большая сила, всего лишь обычный слуга против ментальной силы среднего мага, но первая же моя попытка поставить печать увенчалась успехом!

Отметка появилась на лбу пантеры, что означало и мой успех, и проводником из одного мира в другой.

Сразу же моё сознание вернулось в тело и разлом, висящий передо мной, превратился в ворота, которые сияли серебристым цветом.

Из них выглянула серая морда, выражающая любопытство. По связи до меня легко доходили испытываемые эмоции этой большой кошки, что уже успела выпрыгнуть из ворот и сейчас обнюхивали меня. Немного напрягало такое близкое присутствие монстра, но ощущение контракта между нами легко заменяло эту настороженность на чувство безопасности. Всё же маги не зря на таких вот тварюшек ходят командами, а у меня теперь она в единоличном распоряжении.

Правда, скорее всего я поменяю своего призванного зверя. Не спорю, эта машина смерти с перекачивающимися мышцами по короткой серой шёрсткой выглядит невероятно красиво, но её максимум – уровень вожака стаи (воина) и дальнейшее продвижение будет очень сложным и зависящим от моих ресурсов. А я не Мо Фань, чтобы существо с низкой родословной дотянуть до Монарха.

Но пока я не найду лучшего зверя – этот останется моим призывом. Так что отношения нужно налаживать. Что там большие кошки любят? Молоко и монстров в еду? Первое можно легко обеспечить, благо в холодильнике запас имеется, а второе найдётся после взятия задания в Союзе охотников. Благо принимать задания я сейчас могу и в одиночку.

Энергия элемента призыва в основном тратится на доставку зверя в наше измерение и очень мало на его поддержание здесь. Так что пробыть пантера в нашем мире может около двух часов с полным моим резервом и тридцать минут с оставшимся на данный момент. А я напомним, что у меня сейчас только первая ступень начального этапа развития в данном виде магии.

Кстати, энергия призыва также может помочь в развитии монстров, что также помогает их завербовать. Буст к росту, а также питание насыщенным магией мясом других монстров и различные природные сокровища могут помочь зверям быстро развиваться, что может из привлечь. Всё же разум у магических зверей появляется, а монархи даже могут общаться на человеческом языке так или иначе (голосом или передают мысли ментальной силой). Но тратить и так небогатые ресурсы на эту серенькую милашку, что уже опустила морду в тарелку, которую я наполнил молоком, и мурча его поглощала, я не буду.

Есть у магии призыва и ограничения, то есть нельзя призывать монстров, превышающих твой ранг мага. Например я, младший маг элемента призыва, не могу вызвать вожака стаи. Если каким-то чудом смогу заключить с таким мощным зверем контракт в измерении призыва, то на

время входа в наше измерение его силу ограничит до пикового слуги, что очень сильно, но по сравнению с настоящей силой не сравнимо. Но как только мой элемент повысится до среднего, зверь также сможет использовать полную силу. И на какой ступени (1-й, 2-й или 3-й) я нахожусь в пределах ранга это не влияет. Ну может помощь зверю в развитии будет поменьше, если и уровень меньше, чем у заключившего контракт монстра. К тому же, сама возможность заключить контракт с магическим животным более высокого ранга настолько мала без дополнительных ресурсов, что я её могу даже не рассматривать. Вряд ли моё везение будет настолько выдающимся, да и контролировать таких зверей слишком сложно, вспомнить того же Мо Фаня и его отношения с Апаси.

Погладив макушку мурлыкающей кисы, отправил довольную кошку обратно к её стае. Нужно восстановить своё состояние к пику, прежде чем браться за задания. И, наверное, не слишком разумно сразу же соваться на что-то опасное. Так что возьмём задание с подозрениями на одну одноглазую крысу. Не знаю, как будет на самом деле, но обычно (ключевое слово «обычно»!) те, кто занимается определением сложности заданий в гильдии не ошибаются. Но всего знать они по определению не могут, потому что ошибки в информации, к сожалению, неизбежны.

Так вот, нужно бы взять простенький квест и попробовать выполнить его в одиночку. С помощью призванной пантеры это не должно вызывать сложности, всё же хоть это и обычный магический зверь с малыми шансами превратиться в вожака стаи, но среди слуг довольно мощный монстр. Чуть сильнее одноглазых волков, но насколько? По книгам понять сложно. Тем более у меня пантера "всего лишь" обычный слуга. Монстры на одном ранге делятся на младших < обычных < старших < продвинутых (пиковых, на грани эволюции). На крыс точно хватит, да и помощь в задержании более сильных точно сможет оказать. А там уж я своей магией молний всех зажарю! Будет моим щитом подрабатывать. Обзавестись таким телохранителем сразу повышает чувство безопасности.

Ещё мне нужно проверить как души будут влиять на звёздочки. Как говорилось в оригинальном произведении и уже здесь в книгах, с их помощью можно усилить звёздочки, добившись повышения магии на уровень, то есть до 4-й, 5-й и выше ступени. Но для первого усиления требуется по одной душе слуги на звезду, что с ценами по 3-5 миллионов на них выходит в 21-35 миллионов. А примерно столько же стоит духовное семечко для магов среднего уровня. Для магов же среднего ранга нужно усилить уже 49 звёзд.

С учётом того, что начальная магия станет вровень или даже чуть похуже заклинания первой ступени среднего ранга, а вот духовное семя увеличивает всю магию того же элемента в два-три раза. Рентабельность понятна с первого раза, не так ли? Особенно для дальнейшего продвижения нужны были и души более высокого ранга – вожака стаи, что и стоят намного дороже. Правда и преимущества очевидны, на магию начального уровня тратиться намного меньше энергии, чем на среднем уровне, что может помочь продлить мою боевую выносливость в долгих сражениях.

К счастью, было одно 'но'. У меня был водоворот, что затягивал в себя все остатки душ монстров, что нам встречались. Правда, целые души я не трогал, так как капитан имел при себе сосуд души. А стоили те свыше трёх миллионов и давали по двести-триста дополнительного дохода каждому члену команды. За всё время нам повезло наткнуться на три такие, что принесло хороший такой заработок.

Но за полтора года в водовороте уже накопилось приличное количество остатков душ. За это время мы выполнили почти 50 заданий, на которых нередко встречали по несколько монстров, как в тот первый раз. В общем, число уничтоженных монстров приближалось к двум сотням (напомню, шанс выпадения целых душ на уровне слуг 1 к 100, вожака стаи 1 к 50). Так что

внутри водоворота плавало огромное количество светлых шариков.

К сожалению, до моего становления средним магом он не хотел никак на них реагировать, помимо собирания. Но стоило мне вновь заглянуть к нему после прорыва и пожелать провести слияние, как водоворот начал трястись. Следом он начал ускоряться, вновь выходя в турбо режим и потянул в себя магию из меня и окружения.

Так длилось почти полчаса, за которые успел наполовину осушиться мой резерв туманности молнии и полностью высохнуть итак неполная звёздная пыль призыва. Уже понемногу начал волновался, что магии может не хватить и последствия мне как-то не хочется узнавать на собственной шкуре.

Благо в этот момент водоворот осветился особенно сильной вспышкой серебряного цвета и начал замедляться до обычной скорости.

<http://tl.rulate.ru/book/105726/3871577>