

Прошло ещё два года с того момента, как я убил своего первого зайца и лисьего звериного духа. Что за это время произошло? Да особо ничего: так же ходил, убивал всех, кого мог, поглощал огненную энергию, месяц назад её наконец-то хватило для становления элементарным звериным духом. Осталась загвоздка в уровнях: да, я стал быстрее их получать, но я только на седьмом, ещё надо два, а это не так просто. Видно, вся мелочь просекла, что рядом с моей норой что-то неладное, вот и попрятались подальше, а на более крупных я лезть не рискую. Что может сделать волк в пятнадцать сантиметров оленю под два метра ростом? Я даже его нормально покусать не могу: проверял - зубы не могут пробиться до вен.

Решение этих проблем я нашёл быстро: надо менять прописку и искать ещё жертв. Кстати, по поводу убийства бесчисленного количества животных и духов, я абсолютно ничего не чувствую: они для меня стали чем-то вроде еды и способа стать сильнее, немного страшно от этого. Вылез я из своей берлоги, которую изрядно расширил и модернизировал, сделал кровать из листьев и пошёл, куда глаза глядят. Было жалко покидать насиженное место, но выбора нет.

По дороге мне встретилась пара звериных духов - им крупно не повезло встретить меня. С того сражения с духом лисы я не один раз сталкивался со звериными духами, они все были разные: кролики, змеи, даже маленькие олени и медведи! Силы у них тоже были разные, но я жив, а они нет. После некоторых битв я еле доползал до своей норы, забивался в самый дальний и глубокий туннельчик и в полусонном состоянии проводил пару дней, залечивая раны. А некоторых я даже не замечал, настолько легко было побить тех духов. Однако со временем становилось всё легче: во-первых, росли мои характеристики, а во-вторых, я учился сражаться, как это положено волкам.

Было ещё одно знаменательное событие: я получил навык! Как-то раз охотился я на зайцев, которых старался убить с одного прыжка, как ассасин. Нет, я не боялся их, но так было проще и быстрее. И вот, убил очередного зайца, а система мне пишет:

[Поздравляем! Вы часто убивали своих противников из засады, стараясь действовать максимально скрытно. Благодаря этому вы лучше понимаете тонкости скрытного убийства и приобретаете навык:

Приобретённый навык: Тихое убийство (1, автоматический)

Навык будет активироваться, когда пользователь пытается совершить тихое убийство, и увеличивать шансы на успех на 1 процент]

Этот навык помогает лучше чувствовать, как и когда нападать на уровне инстинктов, а тот один процент - это что-то вроде возможности убить одним укусом, попав в уязвимое место. Скорее всего, на более высоких уровнях навыка он будет больше. Не знаю, скольких надо убить, чтобы получить такой, но я скрытно и тихо убивал с тех пор, как только эволюционировал, и получил навык на четвёртый год, хотя я таких сильных убивал не очень-то часто: банальный страх неудачи и смерти из-за этого.

Странствовал я около недели, пока не нашёл интересного противника. Им стал сильный на

вид волчий дух, живущий в пещере с низшими духами. Мне кажется, он выращивает себе стаю. Почему я так подумал? Во первых, я являюсь таким же видом духа и знаю, что мы выделяем энергию, схожую с животной, а именно волчьей, и низшие духи могут её впитывать, постепенно мутируя и становясь волчьими духами, а во вторых, он их не только не выгоняет, а даже защищает, сам видел. Забрёл к ним один дух, так волчий его разорвал и скормил низшим. Да, наблюдал я за ними пару дней, интересно было.

Сначала я дождался, когда волчий звериный дух уйдёт, после чего быстро уничтожил всех низших духов, что были в пещере. Энергии в них было больше обычного, казалось, что они были почти готовы совершить эволюцию, но к ним пришёл я. К вечеру вернулся местный главарь. Я дождался его в пещере, активно впитывая всевозможную энергию, так как огненной я скопил уже достаточно для необходимой мне эволюции.

Его лицо меня изрядно порадовало: на нём были удивление и ярость, чистейшая ярость и желание убить меня как можно медленнее и мучительнее. Ха, посмотрим, кто кого убивать будет! Наверное, я всё же становлюсь серийным маньяком этого леса - ну да ладно, это жизнь, мне нужны силы, чтобы выжить, им тоже нужны силы. Кто победит, тот получит всё! Недолго думая, он яростно кинулся на меня. Уклониться было просто, не зря я сначала убил всех низших духов в надежде, что он придёт в бешенство. Чем злее противник, тем проще уклоняться от его атак, а это важно, если враг сильнее тебя. Он идеально попался в мою ловушку! В своей ярости он не заметил, как летит в стену! Короткое замешательство с его стороны, и его шея уже в моей пасти, и через пару минут, несмотря ни на что, он погибает!

Вот так и погиб звериный волчий дух, который по ощущениям был близок к девятому уровню, старше меня лет на десять, а также с вдвое более высокими характеристиками. Это я научился ощущать с помощью чувства магии. Весьма удобно понимать, с кем у тебя есть шансы, а с кем нет. И вновь редкая на появление система прислала сообщение:

[Поздравляю! Вы заработали достаточно опыта.

Уровень 7\9 -> 8\9

Характеристики: ловкость +0.6]

Остался последний, и эволюция! Прекрасно, прекрасно! Так, пойдём дальше. А дальше были нудные убийства: жуков, которых я сметал одной лапой, низших духов, которые умирали от одного моего укуса, зайцев, у которых не было и шанса, слабых звериных духов и так далее. Около трёх месяцев я ходил по лесу, убивая никчёмных слабаков и прячась от крупных хищников, таких, как обычные лисы и волки. Нет, я могу попробовать сразиться с одним из них, по ощущениям они не намного сильнее, чем я, но есть одна важная проблема: они в три с лишним раза выше меня! Они просто одной лапой смогут удерживать меня на расстоянии, а другой активно раздирать, а волки, вообще, стайные животные, и убить одного, не привлекая внимания других, будет сложно!

Сегодня я встретил одного интересного противника, им стал дух на предпоследнем уровне. Нет, если бы это был обычный дух, даже на последнем уровне перед эволюцией, он бы не стоил

моего упоминания. Всё же духи слабы и практически не могут атаковать, кроме как выбрасывать в определённом направлении концентрированную энергию, что не проблема. Выживают они только благодаря тому, что обычными физическими атаками их вообще невозможно затронуть, но я, являясь полудухом, с помощью расового навыка "поглощение энергии" и "чувства магии", а также высокого параметра контроля, могу концентрировать свою энергию в клыках и когтях, что делает разборки с духами легкотнёй.

Но это был не обычный дух, а мутировавший! Система показала его название, как дух(древесный, 1). Да и сам он не был обычным шариком энергии и эктоплазмы, он имел древоподобное тело, руки и ноги, а также голову! Хоть он и был нематериальным, но походил на лешего из былин. Следил я за ним долго, от своего дерева он не отходил: скорее всего, из-за мутации не может питаться другой энергией. Я пытался изучить его и измерить его силу с помощью чутья магии, и на второй день система меня обрадовала.

[Поздравляем! Вы научились более точно ощущать магическую энергию.

Расовый навык: чувство магии(3, пассивный) -> чувство магии(4, пассивный)

Характеристики: чувства +0.2]

Это неплохо и приятно, но особых изменений я не почувствовал. Проведя в изучении этого духа ещё пару дней, я сделал вывод, что он достоин равной схватки со мной. Сказано - сделано. Подкрепившись крольчатинной и отдохнув, я вышел с ним на встречу с целью убить. Завидев меня, его лицо сморщилось в презрении и злости, а сам он кинулся на меня. Направив энергию в когти и клыки, я увернулся и попытался укусить в бок, но был откинут его второй рукой, отчего отлетел. Следующее сближение и... успех: я зашёл ему за спину и вцепился в шею, стараясь оторвать голову. Но через пару секунд он оторвал меня от себя и откинул к дереву. В зубах осталась значительная часть его шеи, но он дух, для него это не смертельно. Дальше было не очень интересно: он снова дал зайти себе за спину, и я легко перекусил остатки шеи и сожрал голову, а без головы докормить тело было задачей довольно легкой. Система за это порадовала меня в двойном размере!

[Поздравляем! Вы заработали достаточно опыта.

Уровень 8\9 -> уровень 9\9 Характеристики: интеллект +0.6 Доступна возможность эволюции.

Поздравляем! Вы постоянно улучшаете свои способности поглощения и управления своей собственной энергией.

Расовый навык: поглощение магической энергии(3, пассивный); -> поглощение магической энергии(4, пассивный)

Характеристики: контроль магии +0.4]

Отлично! Наконец-то! Четыре с лишним года я ждал этого дня! Новая эволюция, ещё один шаг вверх по пищевой цепочке! Но сначала отлежусь и залечу раны, а то мало ли, как они повлияют на эволюцию. Устроился я прямо под деревом, где обитал этот дух. Спустя пару-тройку дней все раны залечились: я активно направлял к ним энергию. Итак, эволюция! Система отрубила меня на недельку. Как очнулся, первым делом осмотрелся, всё было нормально. Затем я осмотрел себя. Мой рост теперь равнялся обычному волку, нет, сантиметров на десять-двадцать выше, шерсть приобрела ярко-красный оттенок и слабое красное свечение. Должно выглядеть классно. Теперь можно проверить статус, до эволюции сила приближалась к десятке, ловкость к семёрке, интеллект и чувства к пятёрке. Контроль и количество были около шести, а сейчас?

[Статус

Имя: Не указано; Возраст: 6.4 года; Пол: Отсутствует; Раса: Огненный волчий дух(2); Уровень: 0\45

Характеристики: Магическая энергия: 10.35; Качество: 4.33; Контроль: 11.05; Сила: 15.49; Ловкость: 11.7; Интеллект: 8.95; Чувства: 8.36

Навыки:

Расовые: поглощение магической энергии(5, пассивный); Чутьё магии (5, пассивный); Материальная форма (полупассивный) Приобретённые: Тихое убийство (2, автоматический)

Магия: начальная магия огня(1);

Доступные заклинания: огненный выброс(стандартное)

Сопротивление: физические атаки(30%); магические атаки(30%); огонь(10%)

Титулы: нет]

О! Все характеристики возросли, и немало! Теперь смело можно идти бить волков! Каждый навык продвинулся на уровень, и магия появилась, конечно, самая слабая, но это поправимо. Сопротивление снова упало, хорошо, что всего на десять процентов. Зато появилось десятипроцентное сопротивление огню. Так, а откуда взялась графа титулы? Система дала на мой вопрос пояснение, что случилось крайне редко:

[Титулы - это особые звания, отражающие особенности существа и его положение, а также особые умения. Титулами могут владеть только развитые существа, выше или равные 2 рангу]

Ясно, значит, я стал достаточно крутым, чтобы иметь титул? Хорошо, интересно, дальше с продвижением в рангах будут появляться новые фишки? Так, а что с деревом эволюции?

[Дерево эволюции

Раса: Огненный волчий дух  
Описание: Огненные звериные духи - это звериные духи, сконцентрировавшие внутри себя большое количество огненной энергии, благодаря чему получили доступ к начальной магии огня. Они имеют родство, как с магическими зверями, являясь частично их душами, так и с огненными элементами. Полудуховные формы жизни, имеющие возможность перемещаться в материальной оболочке, но не утратившие прямую связь с магической энергией, впитывая которую могут получать опыт, но в совершенно незначительных количествах. Имеют значительно повышенную продолжительность жизни, в сравнении с обычными волками, порядка 40-50 лет (отсчёт возраста идёт с момента эволюции).

Пути эволюции:

Великий огненный волчий дух(3) - практически ничем не отличаются от обычных огненных волчьих духов. Обладают значительно более высокими характеристиками и способностью воспринимать и воспроизводить речь разумных рас. Особые условия: отсутствуют.

Проклятый огненный волчий дух(3) - противоречивые существа, совмещающие в себя, как проклятую, так и огненную энергию, которая эффективно уничтожает проклятую. Способны контролировать проклятых звериных духов, а также заражать проклятой энергией низших по рангу существ, делая их своими марионетками и способствуя их эволюции в проклятых существ. Особые условия: поглотить много проклятой энергии.

Огненный волк(3) - магический волк, сосредоточивший в себе большое количество энергии и получивший магию огня. Недуховная форма жизни. Особые условия: поглотить много органических веществ.

Стихийный волчий дух(3) - звериные духи, сосредоточившие в себе большое количество базовой стихийной энергии (огонь, вода, земля, воздух). Превзошли ограничение одной стихии и получили возможность управления четырьмя одновременно. Особые условия: поглотить примерно равное количество всех четырёх базовых элементов.

Огненный страж природы(3) - редкие существа из-за опасности леса. Они заключают сделку и начинают служить, охраняя лес, духовному владыке леса(4), получая от него дополнительную энергию и силу. Не способны покидать охраняемую территорию. Особые условия: контракт с духовным владыкой леса(4)]

Интересно. Ну, проклятый дух и огненный волк - сразу нет. Страж природы? Не знаю, но не охота кому-то подчиняться и что-то охранять, да ещё и ограничение передвижения есть, но, наверное, это может быть занимательным..? Стихийный дух звучит интересно - это значит ещё больше доступной магии. Великий огненный волчий дух, хм... видно, у каждого существа есть более продвинутая и совершенная форма, которая получается просто накоплением опыта и уровня. Мне вот интересно, а у такой формы есть ещё более продвинутая? Ладно, подумаем над этими тремя потом, но стихийную энергию начну накапливать на всякий случай.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

<http://tl.rulate.ru/book/27478/574999>