

Добравшись до своего убежища, я принялся изучать таблички, которые появляются прямо перед глазами, когда мне нужно. Хотя почему они не появлялись до моей встречи с духом, непонятно. Хотя только про него я захотел узнать поподробней.

Также звать их табличками довольно некрасиво. Это же всё-таки больше походит на интерфейс из игр (почему я помню компьютерные игры, но не как играл в них?). Ну пусть будут сообщения. Мне же кто-то что-то сообщает. Вот только откуда идёт вся эта информация? Ну, думаю, если поживу в этом мире подольше, то определённо узнаю.

Если тут есть люди или хотя бы какие-нибудь эльфы (кто знает, какая тут живность водится), то я смогу как-нибудь подслушать их и узнать подробнее.

Сейчас я могу сказать, что эти сообщения очень полезные и они не появляются, если не захотеть. То есть нужно крепкое желание узнать о чём-то, и хоп — перед глазами висит сообщение и поясняет тебе что-то. Хотя и не всё.

Раса: Жук-листоед (Низший «1»)

Жуки-листоеды — жуки, получившие своё название из-за своего рациона. Питаются опавшими листьями осенью, когда опадают листья, в другое время впадают в спячку. Живут два года.

Собственно, по пути назад я посмотрел на жуков, что ползали везде. Мне нравится их описание. Кратко и по делу. Сейчас, когда солнце уже село, а я в относительной безопасности, думаю, стоит узнать информацию о себе.

Раса: Низший магический зверь (Лис) (Низший «1»)

Уровень: 1 (1/10)

Здоровье: 0,1/0,1

Мана: 0,05/0,1

Характеристики:

Сила: 1

Ловкость: 1

Выносливость: 1

Крепость: 1

Интеллект: 1 (198)

Дух: 1 (52)

Вот это уже интересней. Столько неизвестных показателей. Так, начнём, наверное, со здоровья и маны.

Здоровье — показатель, отображающий целостность тела пользователя. Первое число — это нынешний показатель. Второе число — это максимальный показатель. Вычисляется по формуле: Выносливость * (Крепость/10). Будьте внимательны! Повреждения особых органов могут опустить параметр здоровья до нуля. В случае нулевых показателей пользователь умрёт.

Мана — показатель, отображающий нынешний запас магической энергии. Первое число — это нынешний показатель. Второе число — это максимальный показатель. Вычисляется по формуле: Интеллект * (Дух/10). Будьте внимательны! Опустошение магического источника влияет на разум. В случае нулевых показателей пользователь потеряет сознание.

Понятно, что ничего не понятно... Получается, что здоровье отображает целостность моего тела. То есть я не умру, если, скажем, порежусь об сучок или меня укусит комар. Это хорошо. Но вот почему параметр у меня такой маленький? Эх, ну, в принципе, я только третий день в этом мире. Думаю, и простого лисёнка из моего мира можно было легко прибить нечаянно.

И почему моя магия почти на нуле? Думаю, смотреть чьи-то характеристики можно за счёт магии. Ну, учитывая, сколько её у меня, это не так уж и затратно.

Ну, с магией тоже понятно. Только непонятно, как её применять. Ну, у меня даже единицы нет, так что на магию надеяться в ближайшее время довольно глупо. Также с ней стоит быть аккуратней. Если я по неосторожности потрачу её всю во время того, как буду отбиваться от хищников, будет очень плохо. Меня только беспокоит, что потеря магии влияет на разум. Надеюсь лишь только, что это ментальная усталость, а не на психические отклонения.

Так, что там дальше?

Во-первых, кто такой низший магический зверь, а во-вторых, за что отвечают характеристики?

Низший магический зверь — это самый слабый представитель вида магических зверей. Этот вид имеет множество разных подвидов, имитирующий каких-либо детёнышей животных. Всеядны. Продолжительность жизни зависит от подвида.

Это что получается, что я проживу так же, как и простая лисичка? Печально, однако. Ну хоть всеяден, это уже значит, что могу есть, что угодно, главное, чтобы было съедобно.

Сила — отвечает за наносимый урон и переносимый вес.

Ловкость — отвечает за скорость реакции и способность реагировать.

Выносливость — отвечает за продолжительность силовых нагрузок и терпимость повреждений.

Крепость — отвечает за способность тела сопротивляться урону.

Интеллект — отвечает за скорость обработки данных и память.

Дух — отвечает за силу воли и силу магии.

В качестве 1 взят ваш первоначальный показатель при рождении.

Вот теперь понятно. Но почему два последних параметра написаны в скобках? Хотя, скорее всего, это из-за того, что мой интеллект и дух выше положенного при рождении для этого вида.

Также у меня есть уровень.

(1/5) — первое число — это нынешний уровень. Второе число — это максимальный уровень.

Интересно, что будет при достижении последнего уровня и как, собственно, повышать этот уровень?

При достижении максимального уровня пользователь может перейти на следующую ступень эволюции своего вида.

Чтобы повысить уровень, пользователю требуется убивать живых существ, набирая опыт для поднятия уровня.

Опыт зависит от разницы в силах между пользователем и убитым противником. Чем сильнее противник, тем больше получаемый опыт. Чем слабее противник, тем меньше получаемого опыта.

Ну, с этим разобрались, теперь можно и поспать. Завтра будем думать, как повысить свой уровень.

На следующий день, проснувшись и поев фруктов, я принялся думать, как и кого мне можно победить, чтобы получить опыт.

В том, что мне нужно повышать его, сомневаться не требуется. Новый мир, и фиг знает, какая тут живность водится, да и не ясно, будет ли она ко мне враждебной или нет. Ну и к тому же прокачка уровней — это верный признак какой-то игры. Раз этот мир — некая игра, то значит, её можно пройти.

То есть если я наберу максимальный возможный уровень и побью главного босса этого мира, то смогу попасть назад. Хотя также неясно, куда это назад. Я практически ничего не помню о своей прошлой жизни. Да и босс здесь должен быть как минимум бог. С такими сильными существами конфликтовать не стоит, но делать всё равно нечего.

Это также и не игра вовсе. Это другой мир со своими законами и нравами, про которые я пока ничего не знаю. Ну если я буду максимального уровня, мало кто захочет усложнять мне жизнь. Хотя это не всегда так. Сколько я прочитал в прошлом мире книг, где люди толпой убивали сильного лишь из-за какой-то корысти или просто из страха (опять же я помню сюжеты, но не как читал их).

Да и с людьми сейчас лучше не сталкиваться. Кто знает, что со мной сделают. Есть множество вариантов, и держать меня в качестве домашнего питомца — самый хороший из того, что приходит мне в голову.

Ну, думаю, пока стоит поставить себе задачу добиться максимального уровня. Жизнь у меня сейчас довольно короткая, так что думаю, если я смогу эволюционировать, то вдруг я смогу увеличить свою продолжительность жизни. Это было бы прекрасно. А то сколько живут лисы? Лет десять максимум? В общем, я плохо знаю биологию, но этот срок явно не сильно большой.

Жить мне хочется ещё очень много лет. Так что, кроме того, чтобы набрать последний уровень и эволюционировать, я не вижу вариантов. В принципе, дальнейшая эволюция может дать мне некое подобие бессмертия. Взять того же духа природы. В описании было сказано, что они бессмертны. Правда, скорее всего, убить их легко, поскольку их уровень расы довольно мал.

Может, мне стоит попробовать убить их? Думаю, это будет несложно. Да и нужно же с чего-то начинать. Хотя можно попробовать убить жука-листоеда. Правда, я немного побаиваюсь нападать на них, поскольку их больше и, скорее всего, они должны быть по силе равные мне. В общем, я могу получить от них сдачу. Да и как пробить их хитин, тоже непонятно. У меня только когти и клыки, но я боюсь, что они довольно непрочные сейчас.

К тому же у меня нет никакого боевого опыта. Как я должен нападать на них? В принципе, если нацелиться и укусить в ту часть, где хитин не столь прочный, думаю, я смогу прокусить их. Вот только умрёт ли жук от такого и как, собственно, определить, где их слабое место? Ну и самая веская причина в том, что его внутренности при этом попадут мне в рот. Неохота мне пробовать жуков на вкус.

Ладно, спать, а завтра пойду поищу духа природы и попробую его прикончить. Хотя он может летать, что усложнит мне всё дело. Хорошо, что по размерам они довольно маленькие. Примерно в три раза меньше меня. Это усложнит поимку, но зато урон будет явно

значительным.

Надеюсь только, что урон будет вообще проходить по ним. Как-никак это духи. Что я знаю про духов из прошлой своей жизни, так это то, что они не материальны. Ну, думаю, это придётся проверить на практике.

На следующий день.

Пройдя по вчерашнему маршруту, я пришёл в тот участок леса, где видел духа природы. По пути никого подобного я не заметил. Были какие-то мелкие животные, но по уровню расы они были как я, а иногда даже сильнее. Например, белка была выше уровнем расы, чем я. Было обидно. Правда, у этой белки был рог на макушке и во рту клыки, но всё равно обидно, что какая-то белка сильнее меня. Называлось это создание рогатой белой, что довольно оригинально. Кто, интересно, придумывал названия для этих животных?

Ну, также могу сказать в свою защиту то, что эта белка была уже взрослой особью. А я на вид всего лишь детёныш лисий. Правда, мне повезло, что этот зверёк не спускался на землю. Судя по описанию, он всеяден, то есть может не побрезговать и мною пообедать. Острые клыки, как бы, намекали на этот факт.

Поэтому я старался передвигаться более скрытно по лесу. Мой маленький рост этому способствует, но сомневаюсь, что, если мне попадётся хищник, который любит лакомиться мелкими животными, меня не заметят. Эх... как же некомфортно быть в самом низу пищевой цепи. Будучи человеком, я не испытывал таких проблем (возможно...).

В скором времени я нашёл мою цель. Дух природы мирно левитировал над землёй и ускорял рост растений. Хотя зачем ему это осенью, непонятно. Всё равно ведь завянет. Может, все духи природы вымирают зимой? Ну, в принципе, это возможно, но, скорее всего, они как-то впадают в спячку, как медведи, или продолжают летать. Деревья ведь никуда не денутся, они только временно скидывают листву, так что растения даже зимой есть. Только в этот период от подобных духов нет пользы.

Дух не обращал на меня никакого внимания, чем я и воспользовался, подобравшись к нему поближе. Дальше мне нужно было решить, чем его атаковать. В общем, либо кусать его, либо царапать. В итоге решил не рисковать, и когда дух был очень низко в земле, я укусил его.

Получен новый уровень!

Сообщила мне система. Ну, правда, радости это сильной не вызвало, поскольку, как оказалось, дух природы был на вкус как какая-то трава и земля. Его тело, или что это такое, мигом стало затекать мне в глотку. Противный вкус и противное ощущение испортили мне всё впечатление от первого моего охотничьего опыта.

Когда я закончил неуспешно откашливаться, я принялся искать ещё духов. Как-никак мне

нужен последний уровень, чтобы подняться на ступень выше по лестнице местной иерархии. В общем, сила решает все, а чтобы получить силу, мне нужны противники.

Побродив ещё по лесу, я нашёл в итоге пять духов природы.

Раса: Низший магический зверь (Лис) (Низший «1»)

Уровень: 1 + 3 (4/10)

Здоровье: 0,2/0,4

Мана: 0,05/0,1

Характеристики:

Сила: 1 + 1

Ловкость: 1

Выносливость: 1 + 1

Крепость: 1 + 1

Интеллект: 1 (198)

Дух: 1 (52)

Как выяснилось, здоровье при повышении уровня не восстанавливается. Это довольно печально. Ну, хоть регенерация есть. Правда, непонятно, почему здоровье не восстановилось, ведь моя тушка вроде как цела. То есть что-то же должно восстанавливаться, но я в тоже время целый.

Также неясно, с какой скоростью происходит регенерация. Сколько бы я ни бился с этими сообщениями, ничего подробнее мне не показывают. Возможно, что я пока просто не дорос до такого. Ну, или в этом мире это максимальная возможная информация, которую могут получать местные.

Ну и насчёт характеристик. Мне даётся одна случайная характеристика за повышение уровня. Это очень плохая новость. Было бы куда лучше, если бы мне позволялось распределять их самостоятельно. Сильных изменений я не почувствовал после поднятия характеристик. И это также немного беспокоит меня.

После я направился назад в свою нору, чтобы поспать. День был сегодня довольно продуктивным. Да и не пришлось есть упавшие фрукты. Вкус у духов природы, конечно, так себе, но зато теперь я полностью сыт.

Завтра продолжу охотиться на духов. Можно было бы попробовать свои силы с жуками-листоедами, но я пока не уверен в своей победе. Также хотелось бы найти другое жилище. Желательно поближе к месту обитания духов природы. Каждый день тратить около двух часов на дорогу в одну сторону мне неохота.

<http://tl.rulate.ru/book/32372/700257>