

Сжимаю плод, и получившийся сок льётся в миску. Зачем он мне? Всё довольно просто: яд. Как оказалось, некоторые травы, фрукты и ягоды сильно ядовиты. У всех разный эффект, а уж если начать их смешивать... Например, если смешать сок из красных ягод номер 3, фрукта номер 2, и кипячёный сок из травы номер 8, в соотношении 6:3:17, то получившийся яд заставляет обезуметь отравившегося. Он начинает нападать на всех, кто находится рядом. Правда отравленный сильно тупеет. Если до яда он был хорошим мечником, то после кидается на врагов, как дикий зверь. Яд получил название «Безумность», но я чаще использую номера. Хотя оно и не самое эстетически приятное, но передаёт суть чётко и по делу.

Или яд, который получается, при смешивании выжимки сока из хвои «сосны», сока чёрных ягод и крови зайца, в соотношении 1:1:2, отравляет кровь жертвы, доставляя ей жуткие мучения. Время смерти: до одной минуты. Яд получил название «Чёрная кровь», из-за цвета отравленной крови.

Разумеется, всё это я открыл не сразу. С момента моей эволюции прошло уже около трёх лет. Быстро летит время... Мой быт изменился в лучшую сторону: в частых набегах на деревню гноллов и свинорылых, я захватывал трофеи. Надо было всего лишь стравить их между собой. Сделать это было достаточно просто: зарезать детёныша свинорылых трофейным мечом гноллов, подкинуть труп в деревню к родителям. А дальше пошла месть и частые набеги друг на друга. Ну, а под шумок очередной битвы, украсть ту или иную вещь не составляло труда. Благодаря этому, у меня появилась посуда, одежда и оружие. Но последнее я не использую оно скорее для... коллекции? Просто трофеи.

А вот трудности составляли пауки и гарпии. Если с первыми ещё можно ужиться: у нас с ними сложилась... дружба? По крайней мере с одним гнездом. Основанная на торговле. Я им приношу еду, они мне свою паутину и яд. Получилось это как-то, само собой. Они как-то своровали мою еду. Я, в порыве праведного гнева, пошёл мстить. Мне навстречу вышла их «королева». Посмотрела мне в глаза, и я вдруг понял, чего она хочет. За еду, они мне предлагали паутину. Я согласился. С тех пор у нас торгово-дружественные связи. Но только одним паучьим «гнездом». Но об этом чуть позже.

С гарпиями у нас война. Они постоянно пытаются атаковать меня: пикируют и режут перьями. Они у них острые. Очень острые. Но на них я нашёл управу. Пауки. Точнее, их паутина. Она очень крепкая: я с трудом могу её порезать или прокусить, и очень липкая. Но это только один из видов: бывает много разных. Основные изменения в толщине, крепкости и липкости. Но главным их шедевром является тонкая, почти незаметная, крайне липкая и крайне крепкая паутина. Её плетёт сама королева. Её обмен и установка обошлись мне очень дорого: двенадцать гноллов, столько же свинорылых и каждая вторая гарпия, пойманная в сеть, будет отдана королеве. Но оно того стоило. Гарпии, летя на меня, постоянно застревали в паутине. И самое хорошее: они ничему не учились. Гарпии были невероятно тупы.

Но вернёмся к делам насущим. Сегодня, по договору с королевой, я и семь её воинов-пауков, более крупные и сильные чем свои собратья, идём на другое гнездо. Это будет самое слабое из трёх известных мне: там всего лишь тринадцать пауков. И то, из них трое войны, если не включать королеву — самого сильного паука в гнезде. За эту помощь она отдаст всех лично убитых мною пауков, а также поможет мне в битве с свинорылыми. В ближайшее время я планировал подобраться к эволюции.

Для битвы я подготавливал специальный яд. Обычные очень плохо действуют на пауков: «Смердянка» — самый сильный мой яд, который убивает гноллов почти моментально, обычных пауков-рабочих максимум ослабит. Поэтому я уже вторую неделю непрерывно разрабатываю специальный яд. Использовал я те продукты, которые, по моим «расспросам» королевы, ядовиты для пауков. И похоже, у меня получилось. Осталось только проверить. Осторожно опускаю почерневшие, от впитанных ядов, пальцы в яд, и иду к подопытным.

За подопытных у меня сегодня пара пауков. Они связаны в лапах, и не могут двигаться. Подхожу к одному из них и впиваю пальцы в брюшко. Или как это называется у пауков? Впрочем, плевать.

Как только я вынимаю пальцы, паук-рабочий начинает корчиться и «кричать». Но это продолжается недолго. Уже через десять секунд его агония стихает, лапки пару раз дёргаются, и паук умирает. Я «запоминаю» рецепт и иду к следующему. Повторяю процедуру. Паук вновь умер.

Хм. Осталось только проверить на войнах.

\*\*\* POV Шемфит, королевы улья \*\*\*

«Выслушав» очередную просьбу Скелета, я отдаю паукам приказ найти война-паука, и задумываюсь над тем, как изменилась моя жизнь.

Резкий перенос улья дал мне «Шанс». Шанс стать не просто очередной королевой улья, а чем-то большим.

Я всегда была умней своих «сестёр»... да и «матери», чего уж там. И стать очередной «матерью пауков», и то одной из меня не прельщало.

Я всегда мечтала стать чем-то большим. Не просто «яйцекладкой», для бездумных болванчиков, без цели к жизни.

Я хотела стать легендарной «Изначальной». Высшей стадии развития пауков, имеющее тело похожее на людей, но суть паука.

Я хотела иметь Силу, Власть и Искусность. И Лес дал мне шанс.

Я даже не знала, что Лес имеет разум. Но Лес знал о мне.

Я не знала, как мне выполнить свою мечту. Но Лес знал.

Я получила свободу и шанс. Благодаря Лесу.

Я лишь должна выполнить его советы. Точнее на которые он намекал.

Я сделала так как Лес намекнул. И получила пользу.

Я наладила связь с Скелетом. И собираюсь её поддерживать.

Я была удивлена, когда узнала, что я не одна. Есть и другие «королевы».

Я договорилась со Скелетом. Он ценный союзник.

Я собираюсь укрепить нашу «связь». Так будет гораздо выгоднее.

Я для этого должна «повиситься». И скелет тоже.

Я собираюсь пойти в бой. Что «королевы» не делают.

Я буду повышаться в нужном направлении. Но для этого надо не просто сидеть на месте.

Я исполню свою мечту. И скелет мне в этом поможет.

\*\*\* POV Егора \*\*\*

Я незаметно наблюдал за «королевой» вражеского улья. Именно она является моей целью: на ней я собираюсь провести «Поглощение сути». Это более «продвинутая» форма поглощения. По сути, является аналогом вампирского «Диаблери». Поглощение сути и души жертвы. Но есть и отличия. В «поглощении» поглотивший приобретают некоторые свойства жертвы и усиляется. Очень сильно. Может привести к эволюции. Единственное условие: жертва должна быть жива, и что бы у тебя хватало сил.

Эволюция мне то и нужна. А значит нужно поглотить «королеву». План прост: отправить в атаку пауков, а самому незаметно подобраться к цели и ослабить её с помощью яда.

Я подаю знак, и пауки бросаются в атаку. Справиться с рабочими легче лёгкого, но тут в дело бросаются вражеские войны. Расправиться с ними тоже не составило особых трудностей, однако один из «наших» был убит. Не заметил нападения сзади.

И тут в бой врывается «королева».

Она по «рангу» эволюции выше меня. Гораздо сильнее и быстрее. Столкнись с ней один на один, я был бы разобран на мелкие косточки в считанные мгновения. Именно поэтому я избрал её целью для поглощения.

Пока я это всё обдумывал уже двое воинов были убиты. Времени терять больше нельзя. Спрыгиваю с ветки, и падаю прямо на паучиху. Падаю ровно на брюшко, но она замечает меня и отпрыгивает. Бьёт со всей дури об землю. Больно.

Резко откатываюсь в сторону, и вовремя: через мгновения в то место, где я лежал, впиваются передние лапы королевы. Она злобно щёлкает... хелицерами? Или хецелирами? Как это у них называется? Впрочем, неважно.

В этот момент оставшиеся воины начинают убегать. Дьявол! Случилось то, чего я опасался!

Суть в том, что в гнезде пауков, полноценным разумом обладает только Королева, она же Мать Гнезда, и Принцессы. Королева откладывает яйца, и из них вылупляются подданные: пауки-воины и рабочие-пауки, самые стандартные пауки, доступные всем слабым королевам. Они не имеют полноценного разума и напоминают скорее животных. Все королевы без исключения имеют сильные ментальные способности. Благодаря ним, Мать Гнезда держит подданных под жёстким контролем. Позже, после эволюции в более продвинутую версию «Матери», королева сможет откладывать и разумных пауков, и новые их виды. Если королева пойдёт именно по пути «Матери Улья».

Конкретно сейчас, вражеская королева сбросила контроль союзной над войнами, слава богу, взять под контроль не хватило сил. А то, что они убежали из-за потери контроля я не сомневался: им был отдан приказ атаковать это гнездо, и они бы умерли, но не отступили.

Что ж. Отлично. Теперь я один на один с королевой. Отступать нельзя: королева ранена и без подданных, такой возможности сильно усилить себя может больше и не выпасть. Значит буду биться.

Резко прыгаю в сторону, уклоняясь от рывка королевы. Взбираться на деревья нельзя: там полно паутины, и в горячке боя я легко могу в ней запутаться. Брать силой я её не смогу: она гораздо сильнее меня, однако в ловкости я отстаю от неё лишь немного. Голые кости вообще плохо предрасположены у силовому методу: пусть я сильнее многих людей: магия, что держит меня «живым», заметно усиляет меня, однако недостаточно, чтобы назваться «силачом». Но в связи с отсутствием мышц, органов, кожи и прочих атрибутов живых, я сильно прибавил в ловкости: кости достаточно легки, в сравнение с живыми, и могут поворачиваться в любую сторону, в пределах разумного, конечно, ни о каком повороте головы на 360 градусов и речи не идёт, но те же руки спокойно поворачиваются во все стороны. Если брать стандартную систему «Воин, Священник, Маг и Вор», то я сейчас «Вор».

Так же нельзя брать её измором: пусть физически я и не могу устать в принципе, но далеко не факт, что я смогу вечно уклоняться, или, что она рано или поздно просто не сбежит.

Значит нужно пробовать брать хитростью. И у меня есть план.

Перекатом уклоняюсь от очередного удара передними лапками, я начинаю бежать в сторону. Но просто так мне сбежать не дают: как только я отбегаю на расстояние, королева прыгает прямо на меня? Так она может прыгать?! Разумеется! Как я раньше не догадался? Пауки же превосходно прыгают! Это несколько и упрощает, и усложняет мой план. Но рассуждать об этом не время.

То, что она прыгнула, я понял только тогда, когда она повалила меня. В попытке защитить череп от укуса, я подставляю кисть, которая мгновенно пропадает в пасти королевы. Несмотря на то, что их меньшие собратья сначала растворяют пищу, перед поеданием, гигантские пауки поедают их просто так, что им позволяет полная зубов пасть.

Тварь резко взывает: мои «когти» на поглощённой руке впились в рот. Или что у них? Но так или иначе, важен результат. Яд вместе с ранами наносит адскую боль королеве, при этом начиная ослаблять её. Я пользуюсь моментом, и выбираюсь из-под неё, отбегая к дереву. Встаю спиной к стволу, поднимая здоровую руку, и втыкая пальцы в ствол. Осталось ждать.

И ждать пришлось не долго. Вот, затуманенный яростью, взгляд королевы натывается на меня. Про «затуманенный яростью» я могу только догадываться: не так уж и просто что-то понять в этом множестве глаз. Но, тем не менее, взглядом мы встречаемся. Королева яростно клопочет, иначе этот звук не назвать, и делает прыжок на меня. То, что мне и нужно. Резко отталкиваюсь ногами от ствола, рука мне не даёт улететь и «поворачивает меня» вертикально, я впиваюсь в ствол «когтями» на ногах, и оказываюсь над тем местом, где только-что стоял. В этот самый момент туда со всей скорости врывается королева, теряя сознание. Резко отпускаю руки, и падаю на свою жертву. Впиваюсь в неё зубами. И в этот момент начинаю «поглощение сути».

В отличие от просто «поглощения», «поглощение сути» действует почти моментально. Мгновение, и остаётся только один. Есть вероятность, что «жертва» поглотит того, кто собирался поглотить её. Но это не мой случай. Так же, «поглощение сути» нельзя делать часто. С каждым разом растёт вероятность неудачи: «жертва» и «хищник» просто умрут. Если в первый раз, вероятность этого равна нулю, то во второй уже около 32%. В третий около 60%, а в четвертый 80%. На этом и замирает: все последующие попытки вероятность смерти равна 80%.

Так или иначе, я смог поглотить королеву. Хм... Какие я приоб-

Последнее, что я запомнил, перед тем, как потерять сознание, это жуткую боль.

\*\*\* POV Лес \*\*\*

Лес злился. Очень злился. Причиной тому был один скелет с «суицидальными наклонностями». Какая «дурь» ему в голову ударила? Этот... «Идиот» решил, что выполнить

«Поглощение Сути» — отличный вариант. Нет, безусловно, вариант не так плох... если у тебя есть сильный покровитель.

«Поглощение Сути» — очень рискованный ритуал. Безусловно, он усиливает поглотившего, но и умереть шансы огромны. Подопечному Леса повезло.

Во-первых, экстренная эволюция. Она уберёт многие негативные эффекты. Например, чужеродная Магия. В процессе поглощения, поглощается всё. То есть вообще ВСЁ. Чужеродный ментальный фон, чужеродную Магию, чужеродную карму, чужеродные цепи Судьбы. И всё это сильно влияет на поглотившего. Слава Создателю, скелет ушёл в эволюцию. Теперь Лес может спокойно снять все негативные эффекты.

Во-вторых, скелет имеет покровителя. «Поглощение Сути» по своей природе сильно схожа с дьявольским «Поглощением» и вампирским «Диаблери». И все эти ритуалы накладывают на душу особую метку. Одно только наличие этой метки, делает тебя врагом номер один для подавляющего большинства существ этого мира, будь то просто люди, или Высшие. Но она ещё не успела наложиться, и избавиться от неё для Леса не составит труда. Но дать предупреждение надо.

Ну, а пока стоит заняться эволюцией.

Из-за огромного переизбытка Магии, скелет перешёл в экстренную эволюцию. Это самый полезный, пусть и довольно опасный вид эволюции. Она проходит почти моментально: день или два максимум, когда как обычная проходит долго. И каждая новая лишь увеличивает время ожидания. Однако, время эволюции замирает на сроке «год». Это происходит примерно с перехода на шестой — седьмой ранг\*. Так же экстренная эволюция несёт самое большое число изменений.

Что же касается перехода скелета на третий ранг, то начать стоит с «классики». Увеличение силы, ловкости и крепкости, для начала. Затем идут Ментальные способности, которые не могли не появиться, после «Поглощения Сути», «инструкция» к которым прилагается в «пакете информации». В этот же пакет идут более подробная информация по окружающему миру. И разумеется, информация о магии. Теория магии, медитации и создания заклинаний первого ранга. Только теория. Создавать свои плетения скелет должен будет сам.

И, разумеется, изменения в строение тела. Это, пожалуй, единственное, что Лес не трогал. Получившийся результат... внушал. Всё, что изменил Лес — это только цвет костей. Вместо тёмно-фиолетового, они получили светло-серый, почти белый цвет.

Что ж. Всё, что надо, Лес сделал. Эволюция началась.

<http://tl.rulate.ru/book/43284/992525>