

Восход...

Или Закат...?

В таких моментах не понятно...

Но сразу тебе станет внятно,

Что вставать уже не надо...

Или просто неохота...

Ведь устал уже изрядно

А отдохнуть тебе никак...

{От лица Юки}

[Поздравляем! Вы успешно завершили миссию «Спасение»]

[Награды были применены успешно!]

[Из-за вашей награды, ваше тело чувствует себя лучше!]

[Дебаффы сокращены до: -25% все статистики на два месяца, потоки маны станут более хаотичными на месяц, станет сложнее применять навыки в течении месяца, а также появится множество незначительных повреждений]

Я открыла глаза и задохнулась от пронзившей все мое тело боли...

Хотя в дебаффах и было указано, что будет множество «незначительных» повреждений, но...

- Какого хрена? Меня, что прокололи тысячей иголок?!

... но если таких повреждений будет сотни тысяч, то это не сравнится с простыми отказами органов.

Сейчас из моих пор сочилась кровь... Ведь каждая пора получила повреждение, и даже моя регенерация ничего не могла поделать...

[-100 HP]

[-100 HP]

[-100 HP]

...

И самое неприятное то, что каждую секунду я теряла по 100 HP

- Стоп? Такими темпами я умру через 4480 секунд... Это 75 минут... а это почти 1 час???

- Хотя здоровье также постепенно пополняется за счет маны, но чувство, когда из пор струится твоя-же кровь... приятным не назовешь...

- Кхе... кхе... кхе...

Прокашлялась я глотком крови и все тело вновь заныло.

Снаружи пещеры светило солнце, а Грей все еще спал. Его татуировка на груди стерлась и у него появились черты присущие зверолюдям: ушки и хвостик, но...

- Эм... а почему у него волчьи ушки и хвост?

Это было немного... удивительно? Почему при попытке передать родословную лисы получился волк?

[/Это из-за того, что у него была скрытая спящая родословная Серебряного Фенрира, и при передаче она проснулась, но деградировала]

- Деградировала? Фенрира? Вроде, как я помню – фенрир это вроде мифический волк способный съесть все живое...? Но, как у него оказалась такая родословная? И что еще за Серебряный?

Честно говоря, я понимала значение «Серебряный» в родословной, но стоит убедиться

[/При попытке пробудить родословную одного вида родословной другого вида, пробуждаемая родословная или деградирует, или прививается другая. Это не применяется уже к проснувшимся (имеющимся) родословным. В таком случае родословная просто прививается, как вторая]

[/Ну, ты и сама знаешь, что по легенде существуют семь легендарных божественных зверей, среди которых есть Серебряный Фенрир. Но даже для меня удивительно, что в таком месте забыла настолько сильная родословная, как эта...]

- Хм... Возможно эта родословная была сильно разбавлена, но не суть... Главное, как мне уже вылечить все мои повреждения? Кажется, я скоро захлебнусь в своей крови...

Я заворочалась, чувствуя, что на место потерянной крови прибывает все больше новой. Теперь мне кажется, что я стала дырявым дуршлагом...

Солнце поднималось все выше. Видимо сейчас рассвет...

[/Делай круги с помощью твоей ци по телу]

Точно! Я начала вводить ци по всем моим повреждениям, но лучше не становилось... Боль наоборот стала сильнее...

Настолько сильной, что мне захотелось закричать, но я этого не сделала и молча терпела.

После моего перерождения, чувство боли сильно изменилось и притупилось. Поэтому я не потеряла от нее сознание, но все равно было больно...

Иногда этот беспорядочный поток ци выходил из-под контроля и случались приступы боли, но я стиснув зубы терпела...

- Кхх*

Спустя некоторое время, раны начали затягиваться, а к вечеру исчезли...

Только тогда я смогла вздохнуть от облегчения и молча села

Затем встала

И переоделась в новую одежду, купленную в крафте...

Однако она тут—же пропиталась кровью, и поэтому я, спрятавшись за обломком скалы быстро смыла с себя налипшую кровь и грязь

После снова купив одежду (- Мои сбережения...) я еще раз оделась и села медитировать, но у меня ничего не получалось. Потоки энергии были нестабильны из-за обратной реакции, но меня это не волновало...

Спустя некоторое время, количество ци перевалило за 150К и только тогда я остановилась.

На улице была ночь, а Грей все еще спал. Это было понятно по его легкому дыханию, потому я не волновалась за него, но волновалась за другое...

Пещера, которая изначально казалась небольшой на самом деле была глубокой! Хотя не совсем... В одном ее угле была глубокая дыра, дна которой я не видела из-за тьмы в ней.

А пещера была... нормальной... не очень маленькой, но просторной и хорошей, которую я заранее облагородила иллюзией снаружи от нежелательных гостей

- хм... Надеюсь он так еще поспит... - Я глянула на Грея и мне пришла в голову идея.

Покопавшись в инвентаре, я вытащила из него чью-то шкуру и положила на него мальчика, а после накрыла, как одеялом другой. Так он не простынет и не заболит...

Однако этого, наверное, не хватит...

Спустя несколько минут моя постройка была закончена!

Посреди пещеры я выложила горой камни, а ее верх сделала плоской, как кровать, но верх был достаточно широким и длинным, однако на всякий случай я обложила его заборчиком, сделанным впопыхах с помощью железных прутьев из инвентаря, которые получила от бандитов, а также укрепила деревом, цепью.

Положив мальчика на это своеобразное «ложе» (также укрыла его шкурой), я перестраховалась и заковала его ногу в наручник, чтобы при падении он далеко не улетел, а завис над частоколом.

Чуть ниже этой своеобразной «крепости» я наставила частокол из прутьев, копей и всяческих ловушек, которые усилила с помощью навыка «наделение», подняв его до ранга «D». Также набросала «бомбы» и т.д., чтобы никто не съел парня, пока меня не было

Не забыв я кинула ключи от наручников на гору, а они зацепившись застряли на краю.

Далее набросала фруктов в «загон» для Грея, сделав так, чтобы они не катались и не укатились, а также воткнула меч в забор и лук со стрелами, не забыв про одежду.

Подумав, я решила не оставлять мана-кристаллы, чтобы с наружи их не почуяли звери и не приблизились к незащищенному парню.

- Вроде все готово! – похлопала я в ладоши

[/Ты не находишь, что это...]

- Тоже считаешь, что это недостаточно? – глянула я на «защиту для Грея», которая со стороны была похожа на мини версию аля-Азкабана

[/Нет-же! Это Чересчур!]

Воскликнула Рури, но я не обратила на это никакого внимания, сиганула в дыру в углу пещеры...

{От лица Юки. Несколько секунд спустя}

Бууух*

Грузно приземлившись на каменный пол, я подняла кучу пыли.

Сразу было видно, что это место, сделанное человеком, но тут давно никто не был. Особенно на это хорошо указывали пауки, которые расселись по стенам, на своих паутинах, и были хорошо упитанны с ростом, как подросток

Пшшшшш*

Зашипели они на меня, а я заметила несколько скелетов валявшихся по краям прохода

- Не шипите! – создав с помощью маны несколько стеклышек, я швырнула их в пауков, но они застряли в их толстой шкуре, но вреда не причинили даже несмотря на скорость 100км/час

[Виды]

Имя: №1

Раса: Пещерный Арахнид

Ранг: Высший Духовный Зверь

НР: 5 000 000/5 000 000

МР: 100/100

Описание: Чрезвычайно живучий для своего вида Пещерный Арахнид обитает в богом забытых пещерах, являясь истинным правителем этих мест. Его паутина очень твердая, но почти не липнет. Он имеет невероятно мало маны для своего ранга, это компенсирует его острые передние лапы, и невероятный яд, который может расплавить даже камень. Этот вид очень неповоротлив, словно тяжелый танк, но также смертоносен вблизи

[[[]]]

[Виды]

Имя: №2

Раса: Пещерный Арахнид

Ранг: Высший Духовный Зверь

НР: 5 000 000/5 000 000

МР: 100/100

Описание: Чрезвычайно живучий для своего вида Пещерный Арахнид обитает в богом забытых пещерах, являясь истинным правителем этих мест. Его паутина очень твердая, но почти не липнет. Он имеет невероятно мало маны для своего ранга, это компенсирует его острые передние лапы, и невероятный яд, который может расплавить даже камень. Этот вид очень неповоротлив, словно тяжелый танк, но также смертоносен вблизи

[[[]]]

[Виды]

Имя: №3

Раса: Пещерный Арахнид

Ранг: Высший Духовный Зверь

НР: 5 000 000/5 000 000

МР: 100/100

Описание: Чрезвычайно живучий для своего вида Пещерный Арахнид обитает в богом забытых пещерах, являясь истинным правителем этих мест. Его паутина очень твердая, но почти не липнет. Он имеет невероятно мало маны для своего ранга, это компенсирует его острые передние лапы, и невероятный яд, который может расплавить даже камень. Этот вид очень неповоротлив, словно тяжелый танк, но также смертоносен вблизи

[[[]]]

- Эм... Почему у них вместо имени номера?

[Тебя только ЭТО сейчас волнует? Как ты выбираться будешь?]

Рури опять за свое... То беспокоится за меня, то нет...

Однако глядя на их характеристики можно подметить то, что все пауки медленные, поэтому самым лучшим вариантом было бы...

Вшуух*

Я положила руки на пол и выпустила ману, создавая кристаллы на всем пути, которые загородили висящих на стенах пауков.

Однако из-за беспорядочной маны, кристаллы получились слабыми, и пауки своими лапами тут-же их разрушили, а следом начали ползти по стенам ко мне.

Однако это было не все.

Я положила руку на пол и в стойке бегуна на короткие дистанции рванула вперед. Сейчас у

меня не было времени возиться с пауками.

Во время бега подомной создавались кристаллы, которые росли в бок, надежно окружая и защищая меня от пауков. Теперь было похоже, что я бежала в переливающемся пурпурном туннеле.

Дзинь!*

В том месте, где я была мгновение назад, стенка, созданная из кристалла, лопнула, а затем высунулась громадная лапа паука, а затем еще две, словно догоняя меня

Дзззинн*

Я прислонила руку к стенке, и лапы паука оказались вросшимися в только-что созданный мной кристалл

Передо мной выскочило окошко, и я нахмурилась от огромной траты маны только на этот тоннель до конца коридора

Дзинь!* Дзамк!* Крр!*

Прозвучали сзади меня взрывы, но я не обратила на это внимание. Конец туннеля был близок, поэтому меня пауки бы не догнали...

Грохот!*

Я была буквально около выхода, как вдруг кристалл надо мной потрескался и в щель начала падать тушка живого арахнида

Огромный волосатый паук мог напугать любого, но не меня. Тут либо вовремя среагируешь, либо умрешь.

Я, среагировав, остановилась и создала прямо под падающим пауком огромный шип, который воткнулся ему прямо в брюхо. На его создание я не побрезговала маной, поэтому его плотность получилась... Достаточно хорошая, а острота смогла распороть шкуру Арахнида, но не убить его

Задержав лапками, Арахнид попытался поймать меня, перегораживая мне проход, в то время, как сзади все ближе слышались звуки приближающихся пауков

- Свали на хрен! – я вытянула руку в сторону стены и из нее вылетел громадный шип, который буквально, как грузовик, сбил паука передо мной. Он отлетел к другой стене и больше не двигался, но опыт за его убийство мне не дали...

[- 100 000 МР]

- Вот-же живучая тварь! – Я хотела добить его, но поняла, что сзади меня почти догнали. Сделав финальный рывок вперед, я выбралась из туннеля, который рухнул за мной, засыпая моих преследователей.

Я оказалась в большой пещере, но времени оглядываться не было. Судя по моему опыту, таких пауков так просто не убить...

- Черт! – у меня не было никаких навыков, как для защиты, так и для нападения. Только глядя

на мой статус можно было подумать, что я качаюсь в творческом направлении, хотя все время в поединках полагалась только на свою личную силу

У меня не было никакого способа остановить почти-что живой танк!.. Хотя...

Хотя у меня не было навыков, но у меня были сродства, которые давали эти самые навыки!

Я посмотрела в себя и увидела, как дантьянь и мана ядро окутывали линии энергии, которые постоянно излучали свой элемент. У обычных людей, сродства выражены в их духовных корнях, а у зверей в виде элементного вихря в мана-ядре или в качестве сродства использовалось само ядро.

Однако мои сродства были... Как ручейки энергии, опоясывающие и протекающие через дантьянь и мана ядро, и чтобы они были активны достаточно просто пропустить через «ручеек» энергию

- Ослепление!

Это был простой навык сродства к тьме. Проще говоря ты выпускаешь сгусток тьмы, который попадая в врагов ослепляет их, и они попадают в «темноту»

Примерно похожее было у сродства к свету. «Вспышка» ослепляет светом врагов, и для них все становится очень ярким

Сродство к «Яду+» позволяло делать свои телесные жидкости ядовитыми, когда твоя кровь становится ядом для других, а на тебя это не влияет. И это только одна из полезных функций этого сродства.

Пшшшш*

Раздался шипящий звук из прохода, когда в него влетел сгусток тьмы. Как я и думала, пауки не умерли... Но это ослепит их на некоторое время, а пока я успею посмотреть, что в комнате

[Вы выучили навык: «Ослепление (Е)»]

[Получены разновидности навыка «Ослепления»: «Слепота», «Вспышка»]

[Используйте 100 МР, чтобы применить 3 секундное ослепление на враге. В течении этого времени "зрение" будет полностью заблокировано. Возможность использовать два варианта с соответствующим сродством]

[[[]]

Я не успела повернуться, как ослепление прошло...

- ***!

- Слепота!

- Слепота!

...

(Спустя кучу раз использования навыка)

[Ваш Навык «Ослепление» был повышен до ранга «D»]

[Описание: Тратит 1000 МР, чтобы ослепить врага на 10 секунд]

- Наконец-то, черт подери... Но, не кажется 10 секунд... мало? Хотя... «Слепота»!

Я применила три раза слепоту и сгустки тьмы полетели в сторону прохода. Их скорость значительно увеличилась по сравнению с ней до повышения ранга, когда они летели, как улитки

За это время я уже успела оглядеть комнату, и самое запоминающееся (единственное, что в ней было) это стена...

... Да-да. Это стена с какими-то черточками и линиями. Мне так сперва показалось... Но спустя некоторое время я поняла, что на стене была нарисована карта!

Именно. Самая, что ни на есть карта сокровищ! Даже крестик есть...

...Или это череп?

Но по форме напоминает крестик. А под ним надпись

“Death Sands” (Переведено с древнего)

Или проще говоря: “Пески смерти”

По названию сразу понятно, что это пустыня, но, какого? Почему это только это название было написано на древнем языке??? Что сразу нельзя было написать нормально?! А?

В Любом случае, я поставила себе цель и это «Пески смерти». Хотя название не радует, но крестик-то что-нибудь то должен означать? Или я не права?

А теперь вперед! Покорять Пустыню! Только жаль на домике нельзя ее перелететь...

Хотя думаю сперва лучше подумать, как мне выбраться отсюда...

Ой, там лестница...?

Бууум! (Звук крушения камня под ударами девочки)

{В следующей главе. От лица Грея}

- ЧЕГО?!? ПОЧЕМУ Я ГОЛЫЙ???

...

- Какого?!? Разве эти Наручники не для ограничения ци?!

...

Динь* (Звук падающего ключа)

- Это... Какой гений додумался положить ключ от них на самый край?!

...

- И как мне теперь освободиться?

...

Продолжение следует

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: идёт перевод

<http://tl.rulate.ru/book/63807/1837763>