Глава 4: Экспериментирование, культивирование и теоретизирование

"Прыгайте!"

Слизни не могли прыгать.

"Танцуйте!"

Слизни не могли танцевать.

"Ешьте!"

Земля под каждым слизнем начала растворяться.

"Стоп, стоп, стоп!" - закричал Аларик.

Он какое-то время экспериментировал со своей способностью. Слизни были полными идиотами. Они не могли сделать то, чего никогда не делали раньше, и даже отказывались выполнять некоторые приказы.

"Тем не менее, это могло бы стать преимуществом, если бы слизни были чуть умнее..." - подумал Аларик.

В конце концов, в отличие от талантов типа "контроль", которые лишали существ способности действовать автономно, таланты типа "власть" этого не делали. Он мог послать слизня на другой конец леса без проблем, тогда как контроллер потерял бы контроль, когда слизень отдалился бы на определенное расстояние.

"Я начну этим злоупотреблять прямо сейчас". - подумал Аларик.

"Окружите меня!"

Изначально Аларик думал, что команды, требующие совместной работы, будут невыполнимы, но, к его удивлению, слизни справлялись с ними даже лучше, чем с командами, которые можно было выполнить в одиночку. Вскоре он оказался окружен примерно 30 слизнями, образовавшими небольшой круг.

"Защищайте меня!"

Теперь глаза каждого слизня начали безумно озираться по сторонам. Аларик понял, что они крайне охотно обеспечивают защиту, видимо, потому, что воспринимали его как авторитетную

фигуру.

"Команды, связанные с перемещением, борьбой или поеданием, им легче всего понять. Любое враждебное существо, которое попытается добраться до меня, тут же будет проглочено 30 слизнями". - подумал Аларик.

Аларик сел посреди окружения слизней, скрестив ноги. Он готовился к медитации. Или, проще говоря, к тому, чтобы забирать ману из воздуха в свое тело, увеличивая запасы.

Этот процесс был чрезвычайно прост. Во время медитации вы ощущали ману в воздухе вокруг вас, а затем использовали собственную ману, чтобы втянуть ее в тело. Попав внутрь тела, вы очищали ее и сливали с уже существующими запасами. По мере того, как тело адаптировалось к более высокому уровню маны, ваши резервы пополнялись быстрее.

"Чтобы стать Владельцем 1-го ранга, я должен удвоить свои нынешние резервы и адаптироваться к этому новому количеству". - подумал Аларик.

Хотя кто-то мог контролировать свою ману до пробуждения, это было крайне ограниченно. В то время как некоторые гении в истории могли культивировать свои резервы до пробуждения, Аларик не был одним из них. Ему нужен был дополнительный контроль, полученный после пробуждения.

Через 2 часа он выдохся. Процесс медитации мог ментально истощить большинство обычных людей уже через 10 минут. К счастью, в этом мире медитации обучали с раннего детства, поэтому Аларик смог продержаться дольше.

"Хотя говорят, что Владелец 9-го ранга может медитировать месяцами без перерыва".

За эти 2 часа он добился некоторых успехов. Его резервы увеличились примерно на 5%. За 20 сессий он сможет удвоить резервы - это можно считать темпом таланта.

Аларик открыл глаза и заметил, что слизни все это время оставались на своих местах, продолжая охранять его.

"Через неделю сюда придут охотники, чтобы уничтожить слизней". - отметил Аларик.

За неделю Аларик мог бы просто остаться здесь и тренироваться. Однако Аларик решил пойти по другому пути.

Опустив голову, Аларик начал размышлять: "Чтобы стать сильным с такой странной способностью... мне нужно искать возможности. На моем уровне есть только одна такая возможность".

Осколки души.

"Мне просто нужно убить магического зверя 3-го ранга или выше, и в его сердце можно найти осколок души низкого уровня".

Осколки души - самый полезный ресурс для обладателя таланта. Они содержат саму сущность души живого существа - осколки души содержат чистую, концентрированную ману.

"Слизни! Следуйте за мной!"

Хотя легион из 30 с лишним слизней был довольно слаб, и магический зверь 3-го ранга определенно уничтожит их, для этого здесь был Аларик. Своими приказами и врожденной способностью магических зверей теоретически это было возможно.

"Тем не менее, эти слизни невероятно медленные. В будущем мне нужно придумать способ ускорить их... пока что тут ничего не поделаешь". - подумал Аларик.

Человек и его армия слизней двинулись в путь. Если бы кто-то увидел эту сцену, ему могло бы стать жаль человека, ведь тому постоянно приходилось оглядываться, чтобы убедиться, что слизни не отстали.

"Быстрее!" - приказал Аларик.

Слизни извивались, пытаясь использовать свои странные тела, чтобы катиться вперед. Конечно, у них ничего не вышло – слизни были слишком липкими, чтобы катиться.

"Сильные звери 3-го ранга находятся почти в 200 километрах отсюда, в центре леса. Это слишком медленно, невозможно". - подумал Аларик.

В самом деле, прошло уже почти 10 минут с тех пор, как они ушли из рощи, а Аларик все еще мог видеть рощу не так уж далеко. Отряд даже не столкнулся с зверями 1-го ранга.

"Стой!"

Аларик начал раздражаться, почти поверив, что слизни действительно бесполезны.

"Эти идиоты медленные, слабые и едва кислотные. Они даже не могут эволюционировать дальше 1-го ранга!"

Аларик застопорился. Ему нужно было решение, но у него ничего не было. Охотники никогда не говорили ему, как привлечь зверей высокого уровня. А Аларик не был мастером ремесла, чтобы создать какой-то механизм для транспортировки слизней за 7 дней.

"Погодите - эволюция! В книгах говорится, что слизни - самые слабые из монстров, никто даже

не знает, возможно ли для них эволюционировать! Значит, возможно, они могут, просто процесс неожиданный. Если я смогу заставить хотя бы одного из этих неудачников эволюционировать... они могут ускориться!"

Это был выстрел в темноту, но у Аларика уже давно были идеи на этот счет, еще с момента пробуждения. Его предположения об эволюции слизней были очевидными, но не для жителей этого фантастического мира.

Слизни были довольно клейкими, то есть их тела были склонны прилипать друг к другу. Слизни любили сбиваться в кучу и атаковать добычу группой. Из многих теорий об эволюции слизней, которые Аларик хотел опробовать, сплоченность и слияние были наиболее вероятными.

В некоторых играх, в которые он играл до рождения в этом мире, слизни разделялись на меньшие существа при убийстве. Хотя это и не была игра, именно это вдохновило его теорию. Если слизни могут сливаться, как амёбы, они, возможно, смогут подняться на более высокую ступень развития.

"Если получится заставить этих существ объединиться... возможен ли слизень 2-го ранга?"

http://tl.rulate.ru/book/88495/3590781