

Айкэ без колебаний выбрал «Рытье пещер», а следом его взгляд приковал навык «Укус». Как и в случае с рытьем, система предложила несколько вариантов: значительно усиленный, слегка усиленный и пассивный. Тщательно всё обдумав, он твердо остановился на значительно усиленном варианте — «Сокрушительный укус».

Навык «Рывок» эволюционировал в «Спринт». Хотя максимальная скорость немного снизилась, расход выносливости сократился настолько, что время активации заметно увеличилось.

Навык «Прыжок» превратился в «Быстрый прыжок»: дистанция осталась прежней, зато скорость и отзывчивость при активации стали значительно выше.

Каждое улучшение стоило 5 очков навыков, но даже после всех трат у Айкэ оставалось ещё 80 очков.

Он снова принялся внимательно изучать магазин навыков. Его жизненная сила была уже на приличном уровне, но из-за низкой базовой регенерации полное восстановление казалось почти невозможным. Ему отчаянно требовался пассивный навык, ускоряющий этот процесс. К счастью, он нашел подходящий вариант... но, к сожалению, этот навык вызвал у него весьма противоречивые чувства.

«Техника поглощения жизненной силы» — при тесном контакте с объектом поглощает его жизненную силу, частично восстанавливая собственную.

Хотя точная стоимость и некоторые ключевые детали были скрыты, одна лишь мысль о том, чтобы вникнуть в суть этого навыка, заставила Айкэ покрыться мурашками.

Он продолжил поиски в магазине и наконец нашел еще один навык, но цена заставила его заколебаться...

«Восстановление жизненной силы» — восстанавливает 1 единицу жизненной силы в час плюс 0,01% от максимального запаса.

Да, именно столько очков навыков. Айкэ не понимал, почему информация о других навыках скрыта, а описание этого — доступно. Ему казалось, что он упускает какую-то важную деталь, но вспомнить её никак не удавалось.

Он считал себя довольно умным, но это не означало, что он знает всё. Точно! Книга! Он вдруг вспомнил, что может почитать ту книгу, и, возможно, там найдется что-то полезное.

Айкэ с трудом подтащил «Введение в мир смертных» к себе. Назвать её просто книгой было бы преуменьшением — она была такой толстой, что едва помещалась в его крошечной пещере. Вид книги изменился, что казалось ему странным, но если не открыть её, ответы на вопросы так и останутся тайной.

О? У нее есть функция поиска? — Его глаза расширились, он уставился на плотные ряды текста, которые едва мог разобрать. Сосредоточившись, он вызвал поиск и мысленно ввел: «Техника поглощения жизненной силы».

Бесполезно... — разочарованно подумал он, но вскоре понял, что ошибся.

Практики в мире смертных делятся на «Культивацию», «Демоническую практику» и «Звериную практику».

Они подразделяются в зависимости от типа техник. Основные пути — это культивация Энергии (Ци) и культивация тела. Существуют и другие, менее распространенные пути, но эти — главные.

Обычные практики используют эссенцию и энергию неба и земли, чтобы очистить свое тело и обрести новую жизненную силу.

Демонические практики предпочитают использовать жизненную силу напрямую, часто находя удовольствие в мучении врагов. Большинство их техник направлено на высасывание жизненной силы из жертв, они редко культивируют энергию неба и земли.

Звериные практики — это звери, получающие энергию через поглощение ядер добычи. Они одержимы охотой и убийством, чтобы усилить энергию собственного ядра.

Некоторые звери развивают иные техники, соблазняя людей и высасывая их энергию. Такое случается редко, так как риск слишком велик: люди часто действуют сообща, а звери — нет.

Бывают даже случаи, когда звери вступают в тесную связь с людьми. Теоретически они могут практиковать двойное совершенствование со своими партнерами, но чаще всего таких зверей убивают, потому что энергия получается не такой чистой, как при прямом поглощении из их ядра.

Ух ты... как много информации. Культивация, значит? Звучит захватывающе. Я читал об этом в паре книг, но всё забыл, вот жалость. — Он грустно покачал головой и снова перевел взгляд на магазин навыков.

Демоническая техника поглощения жизненной силы — при тесном контакте с практиком поглощает его жизненную силу, восстанавливая часть собственной.

Ага, так я и думал. — Он со вздохом кивнул. По крайней мере, теперь он понимал, что это за штука.

Затем он переключился на информацию о зверях.

Звери делятся по рангам:

Ранг Животных: На этом уровне обычный человек без навыков культивации может справиться со зверем, не подвергая свою жизнь серьезной опасности.

Ранг Зверей: Здесь противостоять зверю могут только те, кто начал путь культивации, и даже им потребуется много сил и времени, чтобы победить. У них низкий интеллект, но достаточно способностей для применения примитивной тактики. Часто они платятся за это своими природными инстинктами. На этом этапе мало кто выживает, так как они часто выбирают не тех врагов. Их часто истребляют, ведь это первый ранг, на котором в теле формируется ядро.

Ранг Магических зверей: К этому рангу относятся те, кто развил интеллект. Иногда при достижении ранга псевдо-магического зверя они теряют рассудок, что лишает их способности рассуждать — такие звери нападают на всех подряд и редко выживают. На этом этапе интеллект превыше всего. Люди часто заключают контракты с такими зверями, заботятся о них и сражаются бок о бок. Однако жизнь зверя становится привязана к хозяину: если хозяин умрет, зверь погибнет следом. Но если погибнет зверь, хозяин не пострадает! Поэтому люди часто используют их как приманку, ведь зверь не может ослушаться приказа.

Ранг Духовных зверей: Звери этого ранга обретают своего рода просветление и могут использовать техники Звериной практики. Они отличаются от врожденных навыков, полученных на ранге Магических зверей. Они могут выбирать любой путь. Люди готовы на всё, чтобы заключить контракт с таким зверем. Эти существа значительно опережают своих сородичей. Их ядра прочнее, их можно очистить в Духовную жемчужину — чистейшую сущность зверя. Если человек заключит контракт и правильно очистит её, он сможет призывать своего зверя. Духовные звери призрачны, поэтому ранить их могут только техники, содержащие Ци или энергию. Даже если вы убьете зверя, пока жемчужина цела, его можно воскресить. Однако, если человек превратит зверя в Духовного, шансов на дальнейший рост почти нет — зверь останется на том уровне силы, на котором был при превращении. Множество разведывательных организаций по всему миру охотятся за Духовными зверями.

Ранг Магических/Священных Духовных зверей: Один из важнейших этапов, так как они обретают человеческий облик и формируют Даньтянь. Хотя некоторые звери могут принять облик человека еще на ранге Духовных зверей, это зависит от их развития и эмоций. Без должного желания они не смогут этого сделать, но Магические и Священные Духовные звери — другое дело. Они обретают человеческий облик сразу при достижении этого ранга, но платят за это высокую цену: их сила и навыки откатываются к самому началу. Иногда они становятся слабее человеческого младенца! Создав Даньтянь, они могут изучать человеческие техники, что значительно расширяет их возможности. Люди одержимы идеей заполучить таких зверей — они куда полезнее людей, из них создают мощные артефакты. Их кровь, усиленная культивацией, — идеальный источник энергии для практиков. Пилюли, созданные с использованием таких зверей, многократно усиливают свой эффект. Преимущества от двойного совершенствования со зверем в человеческом облике в пять раз выше, чем с обычным человеком. Поэтому они — крайне ценный товар, и за любым зверем на пике ранга Духовных постоянно следят, чтобы схватить его в самый уязвимый момент после прорыва. Магические и Священные Духовные звери почти не отличаются, кроме предпочтений в способе получения энергии. Священные вряд ли последуют за демоническим практиком, а вот Магические — вполне, ведь они являются дешевым источником энергии и легко поддаются

обману!

Звери также делятся на ранги от 9 до 1, с подкатегориями низкого, среднего и высокого уровня, но эти градации используют в основном люди-практики, так как звери иногда могут убить более сильного сородича или пасть от лап более слабого.

Слишком много информации... но хотя бы приятно знать, когда я смогу принять человеческий облик. — Он размышлял довольно долго. — Быть чьим-то питомцем, которого кормят... не так уж плохо. Но мне не нравятся недостатки, и, учитывая, что в прошлой жизни я был полным подонком... хоть я и не помню, что именно натворил... я не верю, что люди будут заботиться обо мне, скорее сделают рабом. — Он покачал головой с выражением полной безнадежности.

Первый шаг к человеческому облику или любому просветлению — научиться избегать их. — подумал Айкэ.

Хм... — он погрузился в глубокие раздумья, время словно застыло. — Что-нибудь, что позволит мне стать госпожой ночи...

Он поспешно замотал головой. Нет-нет-нет, я же самец! Я стану самой тьмой и буду охотиться на своих врагов изнутри!

Айкэ снова покачал головой, размышляя, что быть госпожой ночи, впрочем, тоже было бы неплохо.

Он был сбит с толку и встревожен, но это длилось недолго — Дерево Эволюции быстро подобрало подходящие варианты.

Темный фенек: Эпический — специализируется на охоте в темных местах, особенно в болотах и пещерах.

Ночной фенек: Эпический — специализируется на ночной охоте, особенно в болотах, лесах или местах с густой растительностью.

Теневой фенек: Уникальный — специализируется на охоте в тенях, особенно в самых глубоких тенях даже в самый яркий день.

Черт... только один уникальный. Кажется, чем выше редкость, тем сильнее существо и меньше у него уязвимостей. Это поможет мне лучше выживать в суровых условиях. Это всегда хороший выбор.

Я определенно выберу Теневого фенека. Не только потому, что он уникальный, но и потому, что ночью полно хищников. Иногда безопаснее охотиться днем, а в таком густом лесу полно тени, где можно укрыться.

Его беспокоили требования для эволюции.

Теневой фенек: Уникальный — требования: 250 очков удачи и 30 дней непрерывного пребывания в тени без контакта с солнечным светом. (Нельзя контактировать с солнцем, иначе счетчик сбросится).

Это не так уж плохо... Мне нужно только находить еду, а воду легко достать в пещере. — Он пристально взгляделся в требования. — Просто не попадаться на солнце... думаю, это выполнимо.

Он решительно вложил 140 очков в Удачу и по 5 очков в Жизненную силу, Стойкость и Силу, успешно достигнув необходимых 250 очков удачи для эволюции в Теневого фенека.

Начало процесса эволюции: [Теневой фенек] — 29 дней 23 часа 59 минут.

Отлично! Вот это разговор! Теперь мне нужно просто набраться терпения и купить еще навыков!

Он продолжал просматривать магазин, тщательно выбирая навыки, которые могли бы пригодиться ему в бытность госпожой ночи... то есть, ассасином! Ассасином!

Усиление скорости, Усиление маневренности, Усиление гибкости, Усиление ловкости, Усиление обоняния, Лазание — по 5 очков.

Восприятие хищника, Терморегуляция — по 25 очков.

На это ушла вся ночь, так как он действовал медленно и вдумчиво. Конечно, можно было выбрать иначе, но ему не обязательно было убивать. Раз уж он может прятаться в тени, он может воровать яйца или прыгать по веткам в поисках ягод... ну, не вишни, но яблоки или что-то в этом роде должны подойти... верно?

Ладно, пора спать, ведь пока есть свет, я не могу выходить... надеюсь, лунный свет не считается...

...

Увидев, что на улице ночь, он осторожно отправился к реке попить. Вокруг царила тишина, но в лесу жизнь постепенно возвращалась в свое русло.

Система статуса.

Он вышел с довольной улыбкой. Благодаря навыку Усиление ловкости: Ур. 1 он стал еще быстрее, чем раньше, и теперь мог легко обогнать хищника или добычу.

Айкэ крался в ночи. Он подтвердил, что лунный свет не сбрасывает счетчик, что было отличной новостью. Однако это означало, что охотиться он может только по ночам.

Пока он пробирался сквозь чащу, его навык Скрытности рос невероятно быстро, а затем рост замедлился. Похоже, он вошел в чью-то территорию, что подстегнуло развитие навыков.

Он обнаружил свою цель — еще одно гнездо. На этот раз он отомстит другой невинной птице! Его привело сюда Восприятие хищника.

Айкэ медленно приближался, ведь яйца выглядели такими большими и вкусными, они позволили бы ему восстановить немало выносливости. Он умело использовал Лазание и был удивлен тем, как легко взобрался на огромное дерево! Он добрался до кроны, не потратив и половины запаса сил.

Птица шевельнулась, но Айкэ уже спрятался, используя Скрытность 5-го уровня.

Его не обнаружили. Он продолжал подбираться ближе, двигаясь лишь тогда, когда Восприятие опасности и Восприятие хищника позволяли это сделать. Благодаря этому оба навыка поднялись на 1 уровень, и теперь угадывать намерения птицы стало гораздо проще.

Айкэ подобрался как можно ближе и замер в ожидании подходящего момента.

Сейчас!

Он решительно применил Быстрый прыжок — не вверх, а вперед, рванув к птице, словно пуля. Скорость была такой, что и он сам, и птица были в шоке. Ему следовало бы сначала потренироваться, но он слишком спешил.

Бам!

Они столкнулись и рухнули с дерева. К счастью, его стойкость была достаточно высока, и он смог изящно приземлиться на лапы, используя Усиление маневренности, в то время как птица камнем ударилась о землю.

Айкэ не терял времени и быстро прикончил птицу Сокрушительным укусом. Это было легко, так как птица была оглушена. Так он совершил свою первую настоящую охоту. К сожалению, это не считалось первой, но та, предыдущая, была... неважно.

Он облизнул... губы? Неплохо, хоть и вышло неуклюже, но я не потерял ни единицы здоровья.

— похвалил он себя, снова скрываясь с помощью Скрытности. Он был горд, но не глуп. Он снова залез на дерево, потратил остатки выносливости и с трудом проглотил яйца. Они едва пролезали в горло, но он справился.

Затем он прыгнул вниз, успешно повысив Усиление маневренности и Усиление гибкости. С такой скоростью он скоро станет мастером... жаль, что нельзя прокачать их дальше, очков навыков больше нет.

Он оставил птицу лежать, где она была. Его нос был чутким, но не шел ни в какое сравнение с нюхом некоторых лесных хищников. Рисковать, поедая её здесь, он не хотел.

Он вернулся в свою пещеру и проспал целый день и ночь...

<http://bllate.org/book/20828/2097008>