

Благодаря полученной силе, стрела вылетела с невиданной скоростью и попала Альфа Барсуку прямо в сердцевину. Мощная атака пробила тело зверя насквозь, выйдя с другой стороны, пронзив все жизненно важные органы на пути.

Джейк обрадовался, что его метод сработал, и хотел было прочитать уведомление с обновленным навыком, но его быстро вернул к реальности бешеный рев Альфы, безрассудно несущегося к нему.

Он быстро осознал всю серьезность ситуации, так как был вынужден отпрыгнуть в сторону, чтобы избежать его бешеной атаки.

Лук сломался при выпуске стрелы, меч все еще висел на подбородке зверя, так как, похоже, за что-то зацепился, а другой лук был выброшен неизвестно куда после безумного буйства твари.

Но у него был один существенный плюс - огромная дыра, пробитая прямо сквозь тварь, а также раны, оставленные несколькими стрелами и куском плоти, оторванным им самим. Кровотечение из этих ран не прекратилось, а началось снова - гемотоксин сделал свое дело.

Зверь также уже не был таким юрким, как раньше. Похоже, что выстрел Опустошающей Стрелы сильно разозлил его, заставив бесконтрольно биться. Впрочем, резкие движения только усугубили его раны.

Проблема для Джейка заключалась в том, что он не мог извлечь из ситуации никакой пользы. У него не было ни лука, ни меча, а пытаться поразить его стрелами или кинжалом в ближнем бою тоже не представлялось хорошей идеей. Поэтому он выбрал, пожалуй, самый скучный способ и начал бегать от зверя по кругу, предоставив кровопотере делать свою работу за него.

Побежав несколько минут, он наконец нашел свой лук, появившийся в его сфере. С ним он мог продолжать стрелять в зверя при каждом удобном случае. Стрелы были пропитаны некротическим ядом, что делало их еще более смертоносными.

Пытаясь снизить урон, зверь в итоге получил еще больше, поскольку вырвал все отравленные стрелы вскоре после того, как они попали в него. Огромные куски плоти были вырваны, но Альфа не мог регенерировать, так как все жизненные силы были потрачены на то, чтобы не умереть от потери крови.

Барсук начал замедляться: лужи крови впитывались в уже влажную почву. Его пронзительные вопли становились все слабее и слабее.

Джейку, естественно, становилось все легче и легче причинять зверю все новые и новые повреждения, что делало завершение их схватки неизбежным.

Наконец зверь упал на землю после того, как Джейк попал стрелой в одну из его ног. Оно все

еще пыталось ползти вперед, но, едва двигаясь, Джейк благополучно добил его, попав стрелой в глаз, и пробив череп.

Вздыхнув с облегчением, он посмотрел на мертвого зверя. Это был самый сильный враг из всех, с которыми ему приходилось сталкиваться. Схватка дала ему ощущение, которого ему давно не хватало. После выхода из подземелья испытаний все было слишком легко.

Засаду Ричарда он не считал, так как это был не бой, а односторонняя атака. Битва, которую он даже не хотел начинать под надуманным предлогом. В тот раз он хотел только сбежать... он был не в том состоянии, но если это случится снова... нет, он никогда не позволит себе быть настолько глупым, чтобы попасть в такую ситуацию во второй раз. А если и так, то он хотел быть достаточно сильным, чтобы доминировать над соперником.

Для этого Джейку нужно было бросать вызов самому себе и совершенствоваться, но каждый следующий бой был слишком простым. В большинстве из них Джейк почти не получал урона, а его запас энергии и маны редко снижался.

Было несколько хороших боев, но ничто не могло пробудить в нем острое желание испытать себя. Но теперь он наконец-то получил его. Это было приятное чувство.

Просматривая свои уведомления, он получил уровень, но его внимание привлекло то, что он был удивлен уровнем барсука.

Вы убили [Ядощёкого Альфа Барсука - lvl 71] - Получен бонусный опыт за убийство врага выше вашего уровня. Заработано 102000 ТР

ДИНГ! Класс: [Амбициозный охотник] достиг 40 уровня - распределены очки характеристик, +4 свободных очка

Всего 71, подумал он, перепроверив. Слишком низкий уровень. Некоторые барсуки достигали 60-го уровня и были намного слабее. Он доверял инстинктам, которые подсказывали ему, что зверь не развился до D-класса, а по-прежнему имеет E-класс, как и он.

С другой стороны... в этом был определенный смысл. Раса зверя была другой. Подобно тому, как он мог получить худший класс или профессию, так же, возможно, можно было получить худшие расы. А может, это могли делать только звери, поскольку Джейк не был уверен, что люди могут как-то эволюционировать в нечто... нечеловеческое.

Джейк не мог не вспомнить Малефическую Гадюку. Когда-то он был змеей, своего рода зверем. Но потом он превратился в дракона, и даже сейчас он имел облик чешуйчатого, очень похожего на человека мужчины. В ходе этой эволюции его раса претерпела несколько значительных изменений, хотя всегда сохраняла рептильную тематику. То, что на протяжении этого путешествия у него было несколько вариантов различных рас, вполне ожидаемо.

Возможно, эти барсуки были такими же. Среди них появлялись особи, обладающие лучшими характеристиками и навыками. Это, конечно, объясняет, почему разница в уровне между барсуками всего в десяток или около того может так много значить.

Конечно, он обязательно получит объяснение в будущем. Однако сейчас у него было много дел.

Первым делом он извлек свой меч из пасти зверя. Пришлось потрудиться, чтобы вытащить его, так как он застрял между двумя зубами, а зверь только усугубил ситуацию, когда пытался вытащить его, вдавив в плоть. Мягко говоря, выглядело очень болезненно.

К счастью, само лезвие было в порядке. Джейк опасался, что оно будет повреждено, а так как на нем не было чар ремонта, он не мог его починить.

Затем он снова заглянул в список уведомлений и увидел новый улучшенный Опусташающий Выстрел.

[Опусташающий Выстрел (Редкий)] - энергия как топливо - мана как проводник. В отличие от обычного Силового Выстрела, Опустошённый Выстрел не требует длительной зарядки, а может быть заряжен за короткое мгновение. Чем больше мощность заряда, тем больше расход энергии и маны. При зарядке Опусташающего выстрела навык может быть усилен еще больше. Добавляет небольшой бонус к эффекту ловкости, силы и интеллекта при использовании Опусташающего Выстрела.

Он был рад, что система распознала его старания и дала ему новый навык. Ближе к концу он почувствовал помощь системы, хотя и незначительную. Честно говоря, он делал большую часть этого по прихоти, применяя приемы, которые использовал в основном в алхимии.

Что касается нового навыка, то он был весьма улучшен. Его улучшили с Необычного до Редкого, а время зарядки было почти убрано. В шкалу умения также был включен интеллект, что порадовало Джейка возможностью наконец-то использовать этот показатель. У него было "Прикосновение малефической гадюки", но этот навык требовал прикосновения к противнику, что затрудняло его использование против таких противников, как Альфа, которые могли разорвать его на части в ближнем бою.

Алхимик Малефической Гадюки давал ему 2 интеллекта за уровень, а также по 2 интеллекта за каждое повышение расового уровня, что в сумме давало ему 150 интеллекта. Это был самый низкий из всех его показателей, но он был счастлив, что, по крайней мере, от него есть хоть какая-то польза.

Хотя он должен был признать, что этот показатель, скорее всего, приносит пользу, о которой он даже не подозревал. Он был одним из трех основных ментальных показателей, другими были мудрость и сила воли, поэтому он должен был что-то делать. Сила воли, например, увеличивала регенерацию маны, а мудрость, конечно же, увеличивала максимальное количество маны. Если предположить, то интеллект, возможно, имел какое-то отношение к мощности маны?

Тем не менее, было приятно, что стат наконец-то упоминается как дающий бонусы к навыкам.

Опустошающий Выстрел был намного мощнее, чем старый Силовой Выстрел. Вернее, потенциал его силы был выше. силовой Выстрел полагался исключительно на свою энергию и способность физического организма выдерживать накопленную энергию до тех пор, пока вся она не высвободилась в виде взрыва силы.

Эта новая версия использовала и ману, и энергию. К тому же, теперь оружие было связано с телом Джейка, и это тоже имело гораздо большее значение. Ограничителем количества заряженной маны было используемое оружие и способность Джейка контролировать равновесие маны и энергии.

Так как требовалось равновесие, предел заряженной энергии был фактически одинаковым, поскольку он должен был использовать соответствующее количество маны в качестве энергии. Урон, наносимый при чрезмерной зарядке навыка, также не изменился, хотя теперь это также грозило риском поломки оружия.

Сила навыка определялась количеством маны и энергии, что, естественно, делало навык намного сильнее. Хотя это было не простое дополнение, удваивающее силу. Быстрый выстрел без зарядки и близко не был таким сильным, как полностью заряженный "Силовой Выстрел" Джейка.

Кроме того, он чувствовал, что не может сделать выстрел, как раньше, полагаясь только на энергию. Ему трудно было представить себе много сценариев, в которых он мог бы это сделать, но он мог. Что касается последней части навыка...

Здесь система полностью взяла на себя ответственность и помогла ему. Высвобождение навыка было полностью делом рук системы, в то время как Джейк только усилием воли давал понять, как это должно произойти. То, как он сумел так идеально высвободить энергию для атаки, было выше его сил.

Если это работает, значит, работает, подумал Джейк, мысленно пожимая плечами. Система была немного странной во многих областях. Навыки могли быть разблокированы или улучшены в зависимости от действий пользователя, но он еще не видел, чтобы новые навыки были получены сразу. В следующий раз, когда появлялась возможность разблокировать другой навык, появлялась соответствующая опция.

По стечению обстоятельств, это было очень актуально в данный момент, так как он только что достиг 40-го уровня.

*Доступны навыки класса " Амбициозный охотник".

Не имея причин медлить, он принял запрос на открытие нового навыка, и перед ним появился длинный список выбора.

В начале списка были обычные навыки владения оружием, а затем все навыки, которые он пропустил, когда был обычным лучником.

На 30-м уровне он долго раздумывал над навыками "Выслеживание охотника" и " Эксперт по ловушкам", но в итоге отказался от них в пользу " Разделяющейся стрелы". О своем решении он не жалел.

Он видел множество ситуаций, в которых они могли бы пригодиться, но пока не чувствовал, что они ему по душе. Возможно, в следующий раз, сказал он себе, прекрасно понимая, что в следующий раз, скорее всего, появится и другой, более привлекательный вариант.

В конце концов, самой интересной частью навыков всегда были новички. Их было несколько - правда, первый из них был не таким уж захватывающим.

[Заряженный удар (обычный)] - Иногда сила в простоте. Зарядите оружие ближнего боя маной, нанося дополнительный урон. Добавляет незначительный бонус к силе навыка, от интеллекта и силы при использовании Заряженного Удара.

Это умение было просто... мде. Возможно, оно могло быть полезным, но Джейк сомневался, что оно будет хоть сколько-нибудь полезным, по сравнению со многими другими его умениями.

Кроме того, ближний бой не был его приоритетным выбором. Хотя он считал себя в какой-то степени компетентным в нем, в конечном итоге его целью было просто найти возможность создать некоторую дистанцию и вернуться к использованию лука.

Появление дополнительного навыка также подтвердило прецедент, что он мог бы более или менее непосредственно создавать новые навыки. Он был чертовски уверен, что Заряженный Удар появился в результате Опустошающего Выстрела.

Разумеется, он был уверен, что за системным способом разблокировки навыков стоят более сложные причины.

Естественно, он не собирался использовать Заряженный Удар. Со следующим вариантом навыка также было намного проще исключить его.

[Решимость Амбициозного Охотника (редкий)] - Амбициозный охотник не отступит даже перед самым страшным врагом. Разум - крепость, охотник - решителен. Повышает устойчивость ко всем ментальным атакам и атакам, основанным на иллюзиях. Повышает устойчивость к подавляющим эффектам. Добавляет небольшой бонус к эффекту "Решительность амбициозного охотника", основанный на силе воли.

Пассивный защитный навык. Причем редкий. Эффекты казались неплохими, хотя и не слишком полезными для Джейка в его нынешней ситуации.

Он еще не сталкивался с такими манипуляциями разумом. Но мысль об этом пугала его до смерти. Разум - сложная штука, и Джейку не нравилась мысль о том, что им можно манипулировать.

Представить себе, что кто-то управляет тобой без твоего ведома, даже не подозревая об этом, было просто жутко. Быть безвольной марионеткой только благодаря какому-то дурацкому умению. Надеюсь, большинство ментальной магии было не таким.

Подумав, он решил, что, возможно, Крысы-крикуны и даже Альфа использовали что-то вроде ментальной атаки. Атаки были не просто физическими, в них была замешана энергия, которая на мгновение встряхнула его разум и заставила его чувства пошатнуться.

Конечно, он был в порядке благодаря способности своей родословной, заставлявшей его не полагаться на свои обычные чувства. Но все равно это был тяжелый опыт, и чувство головокружения было далеко не из приятных.

Умение также давало устойчивость к иллюзиям и подавляющим эффектам. И с тем, и с другим Джейк еще не сталкивался, насколько он знал.

Честно говоря, ему не очень нравился этот навык. Хотя он и верил, что в определенных ситуациях это пригодится, сейчас ему нужно было что-то, что сразу сделает его сильнее. Причина этого была довольно проста - подземелье еще не было пройдено.

Перед ним все еще стояла задача победить Мать логова. Хотя он и убил Альфу, зверь не был боссом. Мать логова, скорее всего, была зверем даже сильнее альфы, поэтому ему нужно было что-то, что поможет ему в борьбе с ней. Последнее умение, без сомнения, помогло бы.

[Метка Амбициозного Охотника (редкая)] - Добыча определена, охота начинается. Незаметно пометьте цель, чтобы вы всегда знали о ее местоположении, пока действие метки не истечет или она не будет развеяна. Весь урон, наносимый помеченной цели, увеличивается. За убийство помеченной цели выше вашего уровня начисляется дополнительный бонусный опыт. Добавляет небольшой бонус к наносимому урону, длительности действия метки и незаметности метки на основе восприятия.

Первая часть навыка, позволявшая ему узнавать местоположение добычи, в данный момент была для него неактуальна. Ему еще не приходилось встречать зверя, который убежал бы или отказывался от боя, вынуждая его охотиться за ним. Тем не менее, он мог увидеть, что это может пригодиться, если когда-нибудь столкнется с врагом, который заставит его отступить, например, если бы он смог пометить Уильяма.

Нет, причина, по которой ему понадобился этот навык, заключалась в эффекте увеличения урона. Это был первый раз, когда он увидел навык, который прямо указывал на увеличение наносимого урона. Обычно это было "увеличение эффекта от характеристик" или что-то в этом роде.

Этот навык удовлетворял обе его потребности: Во-первых, получить больше силы, а во-вторых, изучить тонкости системы.

В довершение ко всему он получил еще и бонус к опыту, получаемому за убийство противников выше его уровня. Такой бонус уже существовал для всех, судя по уведомлениям об убийствах, но он предполагал, что этот бонус только увеличится. Вероятно, этот эффект был связан с "амбициозностью" в названии навыка, так как это вполне соответствовало тематике его класса. Разумеется, этот эффект также был первым, который можно было увидеть в навыке.

Ему не пришлось долго размышлять, поскольку он принял навык и почувствовал, как информация заполнила его мозг. Через несколько мгновений он точно знал, как использовать этот навык, точно так же, как и другие.

Повернувшись к выходу из пещеры, он прошел мимо альфы и в последний раз одобрительно кивнул ему, чувствуя, как в груди нарастает волнение. Бой с матерью логова должен был стать еще более захватывающим.

.

(п.п. Извините что немного ухудшилось качество перевода и интенсивность выхода новых глав, я... выгорел что ли? Сложно заставить себя сесть переводить... Как то грустненько... В любом случае, с наступающим вас!)

<http://tl.rulate.ru/book/62079/1766387>