Джейк ругался себе под нос, проходя через узкую пещеру. Он совсем забыл о том, в каком дерьмовом месте находится это подземелье. Хорошо хоть, что выйти он смог гораздо быстрее, чем войти.

Он также обрадовался, что наконец-то вернул свое оружие. Ему так не хватало его лука. В подземелье он бы отлично снял стресс, потренировавшись в стрельбе по мишеням. Колчан, естественно, тоже вернулся вместе с луком.

Один из двух имевшихся у него кинжалов стал ненужным после получения Кинжала Кровопускания. Он был редким и, несмотря на то, что был сделан из кости, был гораздо острее и прочнее, чем его стальные ножи. И это не считая зачарования на усиление кровотечения.

Еще одним безусловным плюсом были чертовски удобные сапоги. Было совершенно нелогично, что в старых поношенных кожаных ботинках можно чувствовать себя как при ходьбе по облакам и одновременно получать массаж ступней. Он боялся, что уже никогда не сможет вернуться к обычной обуви.

На этот раз прохождение извилистого туннеля заняло у него всего полчаса, хотя он целенаправленно игнорировал все синие грибы на своем пути. На сегодня с него было достаточно, и, держа в руках лук, он чувствовал, что ему становится немного не по себе. Он уже тридцать дней ни с кем не сражался, едва войдя во вкус.

Он ненадолго задумался о том, чтобы разыскать своих коллег. Но он боялся, что недостаточно силен. Он располагал минимальной информацией и не представлял, через какой путь развития прошли все остальные выжившие.

Профессии по своей сути не ориентированы на бой, в то время как классы - да. Джейк получил класс только на 9-м уровне, поэтому у него было меньше боевых навыков. Его сила, ловкость и выносливость были тремя самыми низкими показателями. Эти показатели, наряду с восприятием, были самыми важными для лучников.

Достигнув конца пещеры, он снова оказался у подножия холма. Он глубоко вздохнул, оглядываясь по сторонам и вглядываясь во все, что попадало в сферу его восприятия. В течение месяца он находился в заточении либо в небольших залах, либо в пещере и саду. Хотя сад был просторным, он не шел ни в какое сравнение с огромным лесом.

Его сфера мгновенно уловила нечто такое, что вызвало улыбку на его лице. На холме над ним находилась небольшая группа оленей. Они были немного больше, чем он помнил, но, судя по одному эволюционировавшему оленю среди них, это была та самая группа, которую он решил избегать перед входом в подземелье. Наверное, это судьба, пошутил он про себя.

Их было пятеро: один олень и четыре оленихи.

Поднимаясь на холм, он мог описать свои чувства только как детское предвкушение. Он стал

сильнее во многих отношениях, его показатели выросли многократно, и все же у него не было отдушины в подземелье. Ему не на чем было испытать себя.

Сейчас он был сильнее, чем когда-либо, и у него было гораздо больше методов, чем когда-либо прежде. На вершине холма он наконец увидел зверей. Рога оленя светились слабым белым светом, а на шкурах оленя и олених были рисунки, похожие на руны. Они даже не пытались скрыть, что звери в той или иной степени магические.

Используя "Идентификацию" на олене, он был рад, что теперь обновленный навык показывает имя и уровень зверя.

[Олень Лусенти - lvl 24].

Идентифицируя других зверей, он обнаружил, что все они находятся на уровне ниже 20, а самый слабый - только 19.

[Олень Лусенти - lvl 19].

Несмотря на то, что их уровень был буквально вдвое выше его класса, он не чувствовал от них ни малейшей угрозы. Поэтому он без колебаний достал свой лук, одновременно доставая из ожерелья гемотоксин низкого качества.

Он обмакнул в смесь пять стрел, по одной на каждого зверя. Он был абсолютно уверен в победе, но не в том, что быстро убьет их без яда. Он все еще помнил свой достаточно ужасный показатель урона до входа в подземелье, и даже с учетом общего роста статов он, скорее всего, все еще оставался хреновым.

Но яд мог это компенсировать. Гемотоксин усиливал кровотечение из любых ран которые наносил Джейк и, конечно же, наносил урон в целом. Токсины чаще всего излечивались, когда жизненная энергия брала верх и выталкивала их.

При этом, естественно, расходуются очки здоровья. Некоторые разумные существа просто позволяли яду вроде гемотоксина оставаться в организме, пока он не рассеивался естественным образом, поскольку его действие было относительно безвредным, пока вы не принимали никаких ударов.

Однако эти звери оказались не слишком разумными. Они действовали на основе чистой агрессии и инстинктов. И попытка избавиться от яда в организме казалась Джейку в какой-то степени инстинктивной. Он знал, что его инстинкты - это действительно нечто, если верить его родословной.

Единственным небольшим неудобством при использовании ядов был тот факт, что яд должен был оставаться в бутылке, иначе он быстро терял свою силу. В отличие от обычных

досистемных ядов, мана, содержащаяся в сотворённых ядах, становилась неэффективной уже через десять минут после того, как яд покидал бутылку. Яд Малефической Гадюки продлевал это время, позволяя яду оставаться токсичным до получаса, так что это очень помогало.

Кроме того, он не мог просто пропитать стрелу ядом, а затем положить ее в хранилище. Поскольку стрелы были наколдованы, их нельзя было хранить, иначе они превратились бы в ману, как бы он ни старался. Да и не факт, что это помогло бы, так как "длительность" яда все равно уменьшалась, несмотря на временную остановку в ожерелье. Он попытался сделать это с кинжалом, покрыв его ядом, но когда он вынул его через час, вся сила яда исчезла.

Приготовив стрелы, он наложил первую отравленную стрелу и прицелился в оленя. Стрела вылетела с огромной скоростью и силой и поразила оленя в шею, пронзив его только наконечником - впрочем, более чем достаточно, чтобы ввести яд.

Мгновенно споткнувшись, олень, да и остальные его сородичи, были явно застигнуты врасплох. Никто из оленей не успел среагировать, как в одного из них попала еще одна стрела, за ней другая, потом еще и еще.

Джейк стрелял быстрее и точнее, чем когда-либо прежде, и попал в последнего оленя как раз в тот момент, когда они обнаружили его и начали нападать. За каждым зверем оставались глубокие кровавые следы, и Джейк с удовольствием продолжал покрывать их ранами по мере их приближения.

Только три зверя смогли добраться до него, так как Джейк удачно попал оленю в одну из ног, почти перебив ее. Второй олень был ранен в глаз и теперь лежал на земле и корчился от спазмов, ожидая, когда истечет кровью. Джейку предстояло сразиться с тремя зверями в ближнем бою, так как олень, скорее всего, уже не встанет.

Остальные три зверя, попав в зону ближнего боя, падали, обливаясь кровью из ран. Джейк достал два кинжала, один из кости, другой из стали. Едва они приблизились, как все они вспыхнули светом, обжигая кожу Джейка и ослепляя его. Впрочем, это не имело большого значения, так как зрение ему было не так уж и нужно.

Уклонившись от первого удара, он провел кровопускающим кинжалом по одному из оленей, оставив длинную рану, из которой, словно водопад, хлынула кровь. Второму оленю повезло не намного больше: он получил несколько ударов другим кинжалом. Третьему оленю он просто позволил налететь на себя, свалив его на землю.

Его восприятие опасности едва успело среагировать, и он с готовностью пошел на риск, сражаясь с ним в ближнем бою. Четверо других упали, и он не видел особой угрозы с точки зрения логики. Это оказалось ошибкой, так как он не смог увернуться от луча, выпущенного оленем из последних сил в предсмертные мгновения.

Луч оставил после себя неприятный ожог, почти как от мощного лазера. Однако, несмотря на то, что Джейк оценил рану как "неприятную", вреда от нее было немного, и она уже начала

заживать спустя несколько мгновений после получения.

Что касается зверя, прижавшего его к земле, он поднял руку и надавил на шею существа, впиваясь пальцами в его шкуру, и использовал Прикосновение Малефической Гадюки на полную мощность, отбрасывая все нюансы, которые позволял навык. Эффект мгновенно стал очевиден. Плоть, к которой прикоснулась его рука, начала гнить, демонстрируя явные признаки некроза, а сам олень испустил хныканье, после чего рухнул на землю.

Джейк поднялся на ноги и заметил, что остальные звери либо мертвы, либо находятся на последних минутах жизни. Взяв кинжал, он быстро сделал круг и прикончил остальных.

На протяжении всей битвы он не раз чувствовал, как повышается уровень, и знал, что это была плодотворная охота. Честно говоря, то, что в самом начале он был девятого уровня, было даже как-то грустно. Его показатели явно не соответствовали лучнику 9-го уровня.

Открыв окно статуса, он впервые за месяц увидел уведомления об убийствах. Он почувствовал невероятное удовлетворение. Любой мог бы возразить, что это было немного грустно, что первых встреченных им живых существ он убил. Конечно, не считая самого Малефического Гадюки. Змеиные боги не в счет.

Вы убили [Оленя Лусенти - lvl 24] - Получен опыт. заработано 4000 ТР

Вы убили [Олень Лусенти - lvl 20] - Получен опыт. заработано 3000 ТР

Вы убили ["Олень Лусенти" - lvl 19] - Получен опыт. заработано 2750 ТР

Вы убили ["Олень Лусенти" - lvl 21] - Получен опыт. заработано 3250 ТР

Вы убили ["Олень Люценти" - lvl 22] - Получен опыт. Заработано 3500 ТР

Что касается уровней, то и в этой области он получил немало.

ДИНГ! Класс: [Лучник] достиг 10 уровня - Распределены очки характеристик, +1 свободное очко

...

'DING!' Класс: [Лучник] достиг 13 уровня - распределены очки характеристик, +1 свободное очко

*'DING!' Раса: [Человек (Е)] достигла 27 уровня - распределены очки характеристик, +5

свободных очков*

'DING!' Раса: [Человек (Е)] достиг 28 уровня - выделено очков характеристик, +5 свободных очков

Четыре уровня за один бой, длившийся всего несколько минут. Бонусный опыт от убийства врагов более высокого уровня, безусловно, сделал свое дело. Хотя в уведомлениях об убийствах не было прямо указано, что он получил бонусный опыт, он явно его получил. Если предположить, то у классов и профессий были отдельные счетчики опыта?

Однако настоящая ценность заключалась в уровнях расы. Каждый раз, когда Джейк получал уровень в своем классе, он получал жалкие 5 статов и 1 свободное очко. С другой стороны, уровни его расы давали по 2 стата, или 18 в сумме, и 5 свободных очков. Итак, общая разница в 6 и 23 стата за уровень. Почти в четыре раза.

Конечно, его профессия тоже была довольно смешной: она давала 15 статов, 5 свободных очков, то есть 20 в сумме. Но нужно было помнить, что это была эволюция и её вариант. К тому же, чтобы получить один расовый уровень, требовалось два уровня в профессии или классе. По крайней мере, так было до сих пор.

Переход на 10 уровень в своем классе, естественно, означал и кое-что еще.

Доступны навыки класса лучника

Джейк знал, что должен мысленно подготовить себя после получения навыков своей профессии. В конце концов, он не мог ожидать случайного редкого или даже эпического навыка от базового начального класса. Поэтому, не возлагая особых надежд, он прошелся по списку, и первый навык оказался примерно таким же базовым, как он и ожидал.

[Двойная стрела (обычная)] - стрелы лучника бесконечны; одна стрела превращается в две. Позволяет лучнику выпустить стрелу, которая в полете разделяется на две. При использовании "Двойной стрелы" добавляет незначительный бонус к эффектам ловкости и силы.

Это умение было очень фантазийным. У нее было несколько полезных применений; один только элемент атаки исподтишка был бы великолепен. О, ты думаешь, что в тебя летит одна стрела? Прости, их было две. Но больше всего его волновало, как именно раздвоенная стрела будет работать с его ядами. Будет ли он у обоих? Или ни у одного из них? Или только у "оригинального". Или навык просто создавал новые стрелы? Ему стало казаться, что здесь очень много неизвестных. Если это не работало с его ядами, ему было плевать.

Если он просто разделит яд между двумя разделенными стрелами, это будет хуже, чем вообще не разделить. Гораздо лучше нанести одну сильную ядовитую дозу в одну область, чем две слабые дозы в две области. В первом случае гораздо труднее вылечиться и избавиться от раны.

Поскольку этот навык вызывал у него больше опасений, чем восторга, он перешел к следующему.

[Удар луком (обычный)] - Кто сказал, что лук можно использовать только на расстоянии? Позволяет лучнику ударить своим луком, отбрасывая цель назад. Увеличивает прочность лука и дает небольшой бонус к эффекту силы при использовании удара.

Этот навык был гораздо более простым. Просто навык, позволяющий ему эффективнее бить людей своим луком. Цель навыка, похоже, заключалась в том, чтобы держать врагов на расстоянии. Умение действительно было полезным, но Джейк не был в восторге от его описания. Двигаясь дальше, он надеялся на что-то лучшее.

[Скачущая стрела (обычная)] - у лучника в колчане припрятано множество хитростей. Позволяет лучнику выпустить стрелу, которая отскакивает от первого попавшегося предмета. При использовании " Скачущей стрелы" добавляет незначительный бонус к эффектам ловкости и силы.

Вот это было просто диковинкой. Оно казалось забавным и интересным, но его польза вызывала серьезные сомнения. Он полагал, что это тот трюк, который сработает один раз против врага, а затем станет абсолютно неэффективным. А если человек уже видел этот трюк раньше, то в следующий раз его будет не так легко обмануть. Опять же, по его мнению, еще один разочаровывающий навык.

[Активный камуфляж (Необычный)] - Иногда простой скрытности недостаточно, нужно скрыть саму свою сущность. Сосредоточьте свою ману и подстройте свое присутствие под окружающую обстановку, что позволит вам оставаться незамеченным гораздо эффективнее, если вы стоите совершенно неподвижно. Добавляет небольшой бонус к эффекту мудрости при успешном скрытии.

Этот навык был немного интереснее. Джейк предполагал, что оно позволит скрываться от методов обнаружения, отличных от пяти чувств. Возможно, даже позволит ему избежать обнаружения с помощью магических навыков восприятия. Сработает ли это против моей Сферы восприятия? не удержался он от вопроса.

Еще одним интересным моментом было то, что это умение использовало ману и зависело от мудрости. Все остальные навыки в классе стрельбы из лука зависели от силы, ловкости и иногда от восприятия. Для активации умения лучника, или навыка, использовался ресурс энергии, а не маны, как в случае с "Глазом лучника". Этот навык также был более редким, поэтому на него можно было претендовать. Что касается последнего умения, то оно тоже было необычным.

[Силовой выстрел (необычный)] - лучник, имеющий время для идеального выстрела, может стать самым смертоносным противником. Позволяет лучнику заряжать выстрел, увеличивая его силу в зависимости от времени зарядки. Чем дольше удерживается выстрел, тем больше расход энергии. Добавляет небольшой бонус к эффекту ловкости и силы при использовании

Силовой выстрела.

Этот навык был относительно прост - направить и зарядить разрушительный выстрел. Джейк задумался о применении этого навыка, как и всех остальных. Оно было бы полезно в качестве начального, так как у него было бы достаточно времени для зарядки выстрела.

Джейк размышлял и о том, что мощность его стрел может оказаться недостаточно высокой, чтобы пробить наружную кожу или даже естественную броню врага. Например, больших кабанов защищала грубая шкура, и Джейк помнил, что едва мог пробить ее.

Звери, такие как рептилии, тоже часто имели естественную броню. Малефическая гадюка была змеей, и даже у ее нынешней формы все тело было покрыто чешуей. Джейк был бы невероятно удивлен, если бы чешуя не обеспечивала надежную защиту.

Что касается других людей, то это тоже было бы полезно. Предыдущие навыки, по-видимому, вращались вокруг хитрости и сокрытия - двух вещей, полезных против людей, но не очень полезных против зверей. Звери в данный момент плохо распознавали врагов в своем окружении, и к ним было слишком легко подкрасться. Хитрость также была совершенно не нужна, так как звери не делали ничего другого, кроме как просто нападали и использовали все врожденные способности, которыми обладали.

С другой стороны, Силовая Выстрел позволит ему гораздо быстрее расправиться с одним зверем, а значит, облегчит бой.

Отрицательным моментом являлось то, что навык был направленным и, скорее всего, требовал времени для его правильного использования. Скорее всего, Джейк сможет сделать только один хороший выстрел за бой, возможно, два, если ему каким-то образом удастся увеличить расстояние между собой и противником.

В общем, он был немного разочарован предложенными навыками. С другой стороны, он был немного испорчен навыками Малефической Гадюки.

В данный момент Джейк не собирался охотиться на людей. Да и вообще никогда, если бы он мог этого избежать. Джейк не любил сражаться с людьми, а те испытания, которые он искал, можно было с легкостью найти и против зверей. Поэтому он выбрал то умение, которое считал наиболее эффективным против них.

В конце концов, он выбрал " Силовой выстрел". В конечном итоге этот навык позволит ему легче расправляться с сильными противниками, и на данный момент он считал его наиболее полезным.

Получен новый навык:

[Силовой выстрел (необычный)] - лучник, имеющий время для идеального выстрела, может стать самым смертоносным противником. Позволяет лучнику заряжать выстрел, увеличивая его силу в зависимости от времени зарядки. Чем дольше удерживается выстрел, тем больше расход энергии. Добавляет небольшой бонус к эффекту ловкости и силы при использовании Силовой выстрела.

С этим разобрались, пора было получить еще несколько уровней.

Готовясь к движению, он почувствовал нечто, находящееся не так далеко от него. До цели было еще несколько километров, но это что-то было… мощным. Он не мог описать это, но ему казалось, что там собирается огромная масса энергии, высасываемая из того места, где находился этот кто-то, и отовсюду вокруг него. Может быть… может быть, он высасывал энергию из всего обучающего пространства.

Как бы то ни было, он должен был провести разведку. Надеюсь… там можно найти что-то, с чем можно сразиться.

.

.

.

http://tl.rulate.ru/book/62079/1698942