На его пути почти ничего не было, пока он поднимался по тропинке. Он двигался по слегка возвышенному холму с долиной с каждой стороны, двигаясь в быстром темпе. Темп, который мог бы легко позволить ему обогнать парочку машин.

Дорога была крутой, но казалась почти... неестественной. Джейк не просто так назвал ее дорогой. Она явно была сформирована очень продуманно: почти ровная земля, ни одного зверя на пути. И если требовалось еще одно доказательство, то оно становилось все более очевидным по мере приближения к вершине: весь маршрут был идеально ровным.

По пути он также наколдовал новые стрелы, чтобы пополнить свой обновленный колчан. К его удивлению, потребность в мане на одну стрелу оказалась гораздо выше, чем раньше, и увеличилась в десять раз. Это увеличение не имело никакого значения, учитывая, что мудрость по-прежнему была его высшим показателем.

Пока он бежал, он внимательно наблюдал за окружающей обстановкой. Со своей точки обзора он теперь мог видеть местность гораздо лучше. Все было так, как он и ожидал: горы и долины.

Гор было пять - четыре по бокам и одна, более массивная, чем все остальные, в центре. Если верить теории игр Джейка, то самые сильные звери, без сомнения, будут водиться вокруг или в пределах большой горы в центре.

Осмотревшись, он заметил, что долины, окружающие гору, к которой он приближался, объединяло одно: обилие барсуков. Он уже убил невероятное их количество в той долине, которую расчистил, но, похоже, это была лишь малая часть от их общего числа. Не то чтобы Джейк боялся охотиться на этих тварей вплоть до полного их вымирания.

Кроме того, все это место не было устойчивой экосистемой. Конечно, звери сражались и убивали друг друга, но масштабы, в которых они это делали, были слишком малы. Кроме того, все звери казались хищниками, что тоже странно, учитывая обилие растительности. Хотя, учитывая, как работают уровни и система, вполне логично, что практически любое живое существо стремится убивать.

Решив ускорить темп, он начал бежать, приближаясь все ближе и ближе к вершине. Тропинка не доходила до самого пика вулканоподобной горы, а заканчивалась в нескольких сотнях метров ниже. Но когда он подошел ближе, то заметил в склоне дыру.

Точнее, пещеру. Вход был не очень большим, возможно, через него могла проехать только небольшая машина, но более чем достаточно большим, чтобы Джейк смог войти.

Когда он приблизился к пещере на расстояние около 25 метров, он остановился. Врываться в пещеру было не самой лучшей идеей, даже с его Сферой Восприятия и восприятием опасности. У входа в пещеру он не чувствовал никакой особой опасности, и интуиция подсказывала ему, что ничего страшного здесь нет.

На всякий случай он приготовил несколько отравленных стрел. Держа стрелу наготове, Джейк медленно пошел ко входу в пещеру. Возможно, он был излишне осторожен, но лучше перестраховаться, чем потом жалеть.

Когда он подошел ближе, его сфера естественным образом охватила пещеру и позволила ему увидеть... ничего - обычную треклятую пещеру, ведущую в гору.

Ни одного зверя, ни одного живого существа, и это, честно говоря, было довольно неприятно. Но Джейк все равно решил не ослаблять бдительность и медленно вошел в пещеру.

Пещера вела в туннель, который вызвал у Джейка ассоциации с одним грибным туннелем. Конечно, в этом туннеле не было грибов, более того, в нем вообще не было источников света. Но это не имело значения: он был недостаточно длинным, чтобы Джейк не смог увидеть свет с обоих концов.

Подойдя ближе к концу, он заметил, что перед ним открывается огромное округлое пространство - полая внутренняя часть горы.

Пройдя через вход, он оказался на расщелине, откуда открывался вид на еще один скрытый рай.

Несмотря на то, что он предсказывал, под ним оказался небольшой лес. Назвать это лесом было, пожалуй, преувеличением, поскольку из-за ограниченного размера здесь не было и сотни деревьев, но выглядел он очень безмятежно и красиво. Это была скорее небольшая чаща или роща.

Беглый осмотр не выявил никаких зверей, что вызвало у Джейка подозрения.

Спрыгнув вниз, он начал пробираться через небольшой участок зелени. Он нашел пару трав, но больше ничего заслуживающего внимания. Когда он направился к центру, в его поле зрения внезапно попал какой-то предмет, слишком хорошо ему знакомый.

Дверь. Когда Джейк в последний раз сталкивался с такой дверью, она, по сути, круто изменила его жизнь.

Он без колебаний подошел к деревянной двери. После того как он приложил к ней руку, появилось сообщение, как и в случае с Подземельем вызова.

Обнаружено обучающее подземелье!

Подземелья по всей вселенной предлагают группам и отдельным людям шанс найти силу и сокровища, исследуя карманные измерения, известные как подземелья. Данный вид подземелья можно найти только в Обучающих программах, предоставляемых системой только

что интегрированным расам.

Требования для входа: НЕТ

Требования для входа выполнены.

ВНИМАНИЕ: В подземелье могут участвовать только 5 игроков. Одновременно может участвовать только одна группа. Обратите внимание, что входить и выходить из подземелья можно по собственному усмотрению.

Войти в подземелье?

ДА/НЕТ

Прочитав сообщение, он быстро понял, что это не то же самое подземелье, что и подземелье Вызова.

Это выглядело гораздо... добрее. Оно не предупреждало Джейка о неминуемой смерти, и даже позволяло вошедшему просто выйти, если место не понравилось.

Это устраняло все последние сомнения в том, стоит ли ему входить или нет. Приняв приглашение, Джейк почувствовал, как его зрение на несколько мгновений изменилось, после чего он оказался внутри еще одной пещеры. Через несколько мгновений появилось новое системное сообщение.

Вы вошли в подземелье: Барсучья нора.

Цель: Победить мать логова.

Прочитав текст, он кивнул, оценив его простоту. Это подземелье больше похоже на видеоигру, подумал он, осматривая пещеру.

Стены пещеры были сделаны не из камня, а из земли и почвы, и Джейку казалось, что он находится буквально в норе в земле.

Повсюду росли небольшие сорняки, а когда он встал на колени, то почувствовал влажность почвы. Это место полностью отличалось от внутреннего района, где почти все имело каменистую текстуру.

Даже в почве повсюду были мелкие камни и галька. Но здесь земля была чистой, нетронутой, такой, от которой любой садовник сошел бы с ума, чтобы иметь ее в своем саду.

В сфере не было видно никакого движения, но, опять же, перед ним был только длинный узкий туннель.

Определенно, обучению по нраву туннели и пещеры, подумал он про себя, начав идти вперед. Он был рад обнаружить, что у него все еще есть все его снаряжение и что его пространственное хранилище работает, как и ожидалось. В конце концов, в подземелье испытаний у него забрали все оружие, поэтому Джейк немного опасался, что и здесь произойдет то же самое. Приятный сюрприз, несомненно.

Пройдя меньше минуты, туннель начал расширяться. Сначала совсем немного, а потом все больше и больше, пока он полностью не раскрылся в огромное подземное пространство. Здесь же он наконец обнаружил то, что надеялся найти: зверей. Точнее, барсуков.

Все они были распределены небольшими группами по 4-6 особей и копошились в, казалось бы, заранее отведенном месте.

В глубине пещеры он увидел барсука, одиноко сидящего на одном месте. Барсук был гораздо крупнее и грознее остальных. Его окрас уже не был похож на смесь коричневого и черного, а был полностью черным с шипастым мехом на спине, который на конце имел фиолетовый блеск.

Он начал идентифицировать барсуков в маленьких группах и был немного удивлен их уровнями.

[Ядощекий клыкастый барсук - lvl 56].

Этот уровень был почти на 10 выше тех, с которыми он обычно сталкивался на улице. Самый сильный из встреченных им был 52-го уровня. Но этот, похоже, был только на нижней границе, так как он определил еще одного, чуть более крупного, из той же группы.

[Ядощёкий клыкастый барсук - lvl ??].

Этот был на уровне, который он не мог определить, но интуиция подсказывала ему, что он не намного выше другого.

К слову сказать, он до сих пор не знал, какой именно диапазон уровней у его Идентификатора. После того, как он получил профессию и класс, его уровень повысился до обычной редкости, где он и находился до сих пор. Это позволило ему использовать Идентификацию на людях и определять гораздо больше предметов, чем раньше, особенно алхимических, вероятно, также благодаря навыкам Травоведения и Токсикологии.

Но с уровнями он был не уверен. Он не смог идентифицировать буйвола, а теперь не смог идентифицировать барсука.

Переведя взгляд на большого барсука в конце, он заметил, что выход из этой пещеры находится прямо за ним, а это значит, что ему придется пройти через него, если он хочет продолжить путь. Он попробовал также идентифицировать барсука, но с небольшими успехами.

[Ядощёкий Альфа Барсук - lvl ??].

Как и ожидалось, он не смог разглядеть уровень, но увидел имя - это был Альфа. Он смутно чувствовал, что хотя зверь был сильнее остальных... он еще не развился до ранга D. Он мог только представить себе, какой скачок силы вызовет такая эволюция.

Насколько он мог судить, мгновенный прирост силы от эволюции зверя был намного больше, чем у людей. Разница между зверем 24-го уровня и 25-го была огромной. Последний мог быстро убить несколько первых.

Для людей, однако, она была не столь велика. Эволюция давала некоторые преимущества, но по сравнению со зверями их можно было считать незначительными.

Он вспомнил, как получил 25-й уровень эволюции расы; по сути, ничего особенного не изменилось. Он вырос на несколько сантиметров, но кроме этого, ничего особенного не произошло. Он не стал вдруг вдвое сильнее и быстрее. Но со временем он заметил, что легче адаптируется к своим характеристикам.

Для людей разница в развитии их расы была скорее качественной, чем количественной. Это не давало массивного немедленного увеличения характеристик, а было более постепенным, поскольку характеристики, предоставляемые любой развитой расой или классом, были намного больше, чем раньше, а эволюция расы служила лишь фундаментом для увеличения всех этих характеристик.

Конечно, все это без учета навыков. У зверей, как правило, не было особых навыков. Возможно, у них было одно или два, но не более того. Например, у Ядощёких клыкастых барсуков на клыках был яд и... да, пожалуй, и всё.

Если уж выдвигать гипотезу, то она заключалась в том, что звери были более целенаправленными. Он уже знал, что не все расы обладают теми же девятью параметрами, что и он. А даже если и так, никто не говорил, что они должны быть такими разнообразными, как у Джейка.

Если бы зверю не требовались такие показатели, как интеллект, мудрость, сила воли и даже восприятие, как у людей, у него было бы гораздо больше энергии, чтобы сосредоточиться исключительно на совершенствовании своего тела.

Конечно, люди могли делать то же самое со своими классами. Амбициозный охотник Джейка - отличный пример, поскольку он давал только физические показатели. Однако его раса давала

бонус ко всем показателям, что в какой-то степени заставляло придерживаться сбалансированного подхода.

Что касается навыков, то, возможно, у зверей они были просто пассивными, а может быть, у них вообще было мало навыков. У Джейка было только два навыка из его собственной расы: Идентификация и Медитация, а два других он получил из внешних источников.

Ограниченное количество навыков не давало зверям разнообразия в методах и стратегии атаки, что, скорее всего, было к лучшему, ведь звери действовали как животные и использовали прежде всего инстинкт, чего не требовалось человеку. Возможно, это самое значительное преимущество более... просвещенных рас.

Немного лицемерно со стороны Джейка, использовавшего свои инстинкты и доверявшего своей интуиции гораздо больше, чем положено любому разумному человеку. Но, по крайней мере, у него было сознание, чтобы вместе с инстинктами принимать тактические решения.

Достав свой лук, он достал одну из отравленных стрел, которые приготовил перед входом в подземелье, и обнаружил, что на ней все еще есть яд.

Благодаря пассивному эффекту яда малефической гадюки токсичность стрелы сохранялась. Почти забытый навык в повседневном бою, поскольку он просто пассивно выполнял свою работу, но, тем не менее, невероятно ценный.

Направив стрелу, он выстрелил из лука в самого крупного из барсуков в группе, обнаруженной им ранее. Всего в группе было 4 зверя, и только один был неидентифицирован.

Стрела пролетела точно, ударив барсука в боковую часть головы, проникая в мозг. Яд проник прямо в мозг, убив его почти мгновенно. По крайней мере, он не встал, а только лежал на земле, корчась от спазмов.

Эта атака заставила всех остальных барсуков оживиться, и все они повернулись к нему в жутко одновременном движении. Тенденция повторилась, когда они все дружно бросились на него.

Нацелив еще одну отравленную стрелу, он пустил ее в самого слабого из них, 56-го уровня. Зверь попытался увернуться, но благодаря ускорению движения все же получил удар в бок, где стрела пронзила его насквозь.

Так как остальные были уже в опасной близости, он сделал теневой свод назад, выпустив еще одну стрелу в уже раненого зверя.

Он повторил эту тактику, выпуская стрелу, а затем снова прыгая, и так он медленно уничтожал зверей одного за другим, легко расправляясь с ними.

Теневой свод, похоже, сбивал зверей с толку каждый раз, когда он его использовал, давая Джейку, наверное, полсекунды дополнительного времени на каждый прыжок, так как тварям требовалось немного времени, чтобы переориентироваться.

Через несколько минут два зверя лежали на земле мертвые, а оставшиеся два лишь хромали за ним. Они отлично справлялись со своей работой, избегая попаданий в жизненно важные части тела, часто им удавалось слегка изменить положение, чтобы он не пронзил их сердца или мозг.

Но в конечном итоге это не имело значения. Яд проникал в их организм, медленно лишая их жизни.

Когда последний из них упал на землю и пришло уведомление об убийстве, он почувствовал теплый поток повышения уровня.

Проверив уведомления, он обратил внимание и на уровни зверей.

Вы убили [Ядощёкого клыкастого барсука - lvl 60] - Получен бонусный опыт за убийство врага выше вашего уровня. Заработано 80000 ТР

Вы убили [Ядощёкого клыкастого барсука - lvl 56] - Получен бонусный опыт за убийство врага выше вашего уровня. Заработано 72000 ТР

Вы убили [Ядощёкого клыкастого барсука - lvl 57] - Получен бонусный опыт за убийство врага выше вашего уровня. Заработано 74000 ТР

Вы убили [Ядощёкого клыкастого барсука - lvl 57] - Получен бонусный опыт за убийство врага выше вашего уровня. Заработано 74000 ТР

"ДИНГ! Класс: [Амбициозный охотник] достиг 34 уровня - распределены очки характеристик, +4 свободных очка

ДИНГ! Раса: [Человек (Е)] достигла 40 уровня - распределены очки характеристик, +5 свободных очков.

Тот, кого он не смог идентифицировать, был на 60-м уровне, а тех, кто на 57-м, он смог идентифицировать. Он начал понимать, где находится граница, но все еще не был полностью уверен. К счастью, у него было много объектов для тестирования.

Оглядев пещеру барсуков и тот факт, что одна группа тварей дала ему уровень... эта охота будет очень плодотворной.

.

.

http://tl.rulate.ru/book/62079/1748265