

Когда Мать логова умерла, Джейку стало казаться, что он наконец-то выплеснул все свое разочарование. Однако чувство облегчения было недолгим, так как спустя несколько мгновений все его тело начало болеть. Он довел себя до предела, возможно, даже выше предела, о котором он и не подозревал.

Его запас энергии был почти исчерпан после одного боя. Его мана также изрядно поредела, так как он использовал более нескольких заряженных выстрелов.

Этот бой, вероятно, был первым, в котором Джейк полностью раскрыл потенциал своего тела.

Удвоение физических показателей всего за несколько дней значительно повысило его боевую мощь.

И результаты говорили сами за себя. Джейк одержал уверенную победу, несмотря на то, что шансы были более чем равны.

Решив просмотреть свои уведомления, он увидел, что все три альфы были ниже 70-го уровня. Это означало, что все они были слабее всех остальных альф, которых он встречал до сих пор. Тем не менее, эти трое все равно дали по уровню, потому что последний из них погиб, и во время боя он повысил уровень как своего класса, так и расы.

Очевидно, он был слишком сосредоточен, чтобы заметить это. Зато он заметил уровень, полученный им после смерти Матери логова. И кстати о Матери логова...

Вы убили [" Мать логова" - lvl 82] - Получен бонусный опыт за убийство врага выше вашего уровня. Заработано 124000 ТР

"ДИНГ! Класс: [Амбициозный охотник] достиг 46 уровня - распределены очки характеристик, +4 свободных очка

Мать логова была 82-го уровня, и не просто обычного 82-го уровня, а определенно являлась мощным вариантом. Судя по тому, что он видел, этот зверь мог уничтожить любую группу из 5 человек, которых он встречал до сих пор. И с большим отрывом.

Один только первый взрыв ядовитого газа, скорее всего, убил бы большинство. Если бы не высокая сопротивляемость Джейка, полученная от навыка Вкуса Малефической Гадюки, он бы, вероятно, тоже сильно пострадал. И даже с этим навыком он все равно получил урон.

В целом, Мать Логова была сильна. Сильна, но исключительно плоха в борьбе с Джейком. Он парировал большинство ее ударов.

Однако он немного задумался над ее именем. Как она стала называться " Матерью логова"? Он сомневался, что это название ее расы, так как был уверен, что у многих животных в огромной

вселенной есть то, что можно назвать матерью. Скорее всего, это было что-то связанное с подземельем, но, конечно, он не мог быть уверен.

Продвигаясь вниз по списку уведомлений, он был далек от завершения. Следующие из них сообщали Джейку об успешном прохождении подземелья.

Поздравляем! Вы прошли учебное подземелье: Барсучье логово

Цель: Победить Мать логова (выполнено)

Бонусная награда за прохождение подземелья в одиночку.

Подземелье закрывается через: 00:57:29

Он был немного рад тому, что прохождение подземелья в одиночку давало бонус. Никаких сундуков с сокровищами он нигде не увидел, но, возможно, они были в туннеле за местом, где умерла Мать логова.

Приятным, хотя и не неожиданным сюрпризом стало также улучшение двух его титулов, то есть это были не новые титулы, а изменения к уже имеющимся.

[Подземельщик II] - Успешно очистите подземелье, подходящее для вашего уровня. +2 ко всем характеристикам.

[Первопроходец подземелий II] - первым очистите подземелье, соответствующее вашему уровню. +6 ко всем характеристикам.

Оба титула выросли в цене в два раза, что давало ему четыре прибавки ко всем характеристикам от обновленных титулов. Казалось бы, не так уж и много, но это было эквивалентно двум уровням расы, или 36 суммарным статам. Совсем не маленькая сумма.

Однако это заставило его задуматься о том, как высоко поднимались титулы. Он сильно сомневался, что они увеличиваются каждый раз вдвое, так как это быстро переросло бы в нелепость.

А может быть, самым могущественным существом во всей Вселенной был могучий Первопроходец Подземелий 25, с его или ее +50.331.648 ко всем характеристикам.

Шутки в сторону, даже если титул добавлял только +3 стага за уровень, это все равно был очень существенный бонус. Джейк считал, что должен быть какой-то предел, а если нет, то неужели во всей Вселенной все только и делают, что фармят подземелья каждый день, чтобы получить титулы?

Что ж, в следующий раз надо будет спросить об этом Гадюку, подумал он про себя.

В любом случае, титулы были отличными и все такое, но главным было самое последнее сообщение, которое получил Джейк. Или, точнее, квест, который он получил.

Вам выдан обучающий квест: Повелители зверей

По лесу ходят слухи о короле, правящем из тени. Четыре повелителя зверей охраняют темницу, как велел их король, ожидая появления подходящего соперника. Со смертью своих повелителей король наверняка будет вынужден выйти на свет. Но имейте в виду, повелители так просто не расстанутся с жизнью.

Цель: Победить Повелителей зверей.

Текущий прогресс: 1/4

В первую очередь, конечно, пришло осознание того, что квесты существуют. Разумеется, они существуют. Система уже доказала свою любовь к целому ряду игровых элементов, поэтому наличие квестов было совершенно неудивительным.

Что касается содержания квеста, то оно оказалось очень интересным. Джейк вспомнил начальное обучающее сообщение, появившееся, когда они вошли в игру, в котором говорилось что-то о Повелителях зверей или что-то в этом роде.

Честно говоря, тогда он не обратил на это особого внимания. Он был немного занят тем, что вся его жизнь и сама реальность перевернулись с ног на голову. Ну, вы знаете, все как обычно.

Естественно, прежде чем встретиться с этим сказочным королем, он должен был убить четырех лордов. Очень похоже на фэнтези.

Ему не потребовалось много времени, чтобы собрать все воедино. Во внутренней области было пять гор, четыре из которых окружали одну колоссальную гору в центре. Подземелье, в котором он сейчас находился, было найдено на вершине первой из них, поэтому было вполне логично предположить, что остальные подземелья находятся в других горах.

Но все это можно будет узнать, когда он выберется отсюда. Пока же ему еще предстояло добраться до добычи - возможно, первая часть находилась прямо перед ним, на барсуке.

Чутье малефической гадюки продолжало давать сильную реакцию даже после смерти Матери логова. Всякий раз, когда барсуки, включая альф, умирали, яд на их когтях и клыках терял свое действие. Без подпитки энергией из организма яд не мог поддерживать свою токсичность.

Тем не менее, чувство, исходящее от Матери Логова, все еще не прошло. Было совершенно очевидно, что в ней все еще находится что-то очень ядовитое.

Ему не очень хотелось, но он достал свой меч и подошел к трупку зверя. Рубить зверя было как-то неуважительно. Но, с другой стороны, использование природных материалов, найденных на животном, во многих культурах считалось знаком уважения. Да, это хорошее оправдание, подумал он про себя.

Теперь, когда зверь был мертв, разрезать шкуру было гораздо легче. Она все еще была крепкой, но гораздо более послушной. Он начал резать по направлению к источнику токсина, сумев наконец сдвинуть внутренности с места, и увидел, что это было.

Это была небольшая штучка, похожая на мешок. Он был соединен с желудком зверя множеством маленьких усиков, уходящих в плоть. Без колебаний он вырезал его, стараясь не пролить ничего из того, что было внутри. На ощупь оно напоминало пластиковый пакет, наполненный водой, и при извлечении издавало хлюпающие звуки, что было, по меньшей мере, отвратительно.

Ему потребовалось около двадцати минут, чтобы вынуть мешок, так как ему пришлось несколько раз отходить, чтобы отдышаться. Не потому, что ему не хватало воздуха, просто воздух пах совсем отвратительно. Не стоило забывать, что Мать логова была в несколько раз больше его самого, что вынуждало его буквально влезать в тело зверя, чтобы вытащить это.

Наконец, положив обмякший мешок с плотью на землю, он применил к нему Идентификацию.

[Ядовитая железа Матери логова (редкая)] - железа, содержащая высококонцентрированную ядовитую жидкость, сконденсированную Матерью логова за длительный период времени.

По крайней мере, оно того стоило, подумал Джейк, слегка улыбнувшись. Одна часть улыбки была вызвана предметом, а другая - тем, что он увидел перед собой новую задачу. Редкий яд, с помощью которого можно создать что-то новое. Возможно, это будет его первое настоящее творение выше обычной редкости.

Достав из сумки кусок ткани, он свернул и положил железу в ожерелье. Эта штука была большой, весом в несколько килограммов, что означало, что в ней, скорее всего, содержались литры высокотоксичной жидкости. О, что бы он мог с ней сделать!

В последний раз кивнув трупку Матери логова в знак признательности, он направился к выходу из пещеры. Там он, конечно же, оказался в другом туннеле. Ведь почему бы не быть еще одному туннелю?

К счастью, этот был коротким, так как вскоре он обнаружил, что туннель расширяется. Не успел Джейк завернуть за угол, как в сфере его восприятия появились два черных отверстия. Шкатулки.

Он подошел к ним с улыбкой, немного волнуясь, предвкушая, чем его наградят. Одна из шкатулок была маленькой и прямоугольной, другая - чуть больше, но относительно плоской.

Однако большее значение имела редкость. Прямоугольная была Редкой, а другая - Необычной.

Джейка это не слишком обрадовало и не удивило. Возможно, он был даже немного разочарован. Пройдя подземелье Вызова, он получил эпический предмет вместе с редким. Но это подземелье было намного быстрее и во многом проще.

Не оставляя лучшее напоследок, он первым делом открыл редкую коробку.

Внутри оказалось небольшое оружие. Сначала он подумал, что это шип или что-то вроде того, но, присмотревшись, увидел, что на самом деле это вырезанный зуб. Точнее, клык. У него была простая на вид рукоятка и слегка изогнутое лезвие, и, судя по его виду, он больше подходил для колющих ударов, чем для режущих. Используя идентификацию, он хорошо рассмотрел его характеристики.

[Ядовитый клык (редкий)] - клык Матери логова все еще несет в себе значительные остатки ее конденсированных записей, наделяя это оружие силой, сходной с той, что была при жизни зверя. Сам клык приобрел форму, напоминающую заточку, пригодную для использования гуманоидными расами. Чары: Ядовитый клык

Требования: 45+ уровень любой гуманоидной расы.

Все было относительно просто. Кинжал, похоже, выполнял только одну единственную функцию: отравлял. Это серьезно заставило его задуматься о том, насколько сильно система подстраивает эти отмычки под получателей.

Ему нужно было второе оружие в дополнение к мечу, и система выдала ему его. Оно было даже сделано из кости, что позволяло использовать его стиль "Двойного клыка". Черт возьми, его навык назывался "Двойной клык", а он только что получил этот чертов клык.

То, что он был зачарован ядом, делало этот клык еще более подозрительным. Хотя Джейку еще предстояло выяснить, сработает ли яд с его ядом, и, что еще важнее, будут ли его навыки взаимодействовать с чарами.

В любом случае, оружие было отличным дополнением к его репертуару.

Далее он подошел к следующей шкатулке.

Открыв ее, он нашел какую-то черную ткань. Достав ее, он заметил, что это штаны, очень гладкие, почти как шелк, но, присмотревшись, увидел, что на самом деле они сотканы из множества длинных маленьких кусочков волос. Или меха, если быть более точным.

Изнутри штаны были обшиты чем-то, напоминающим кожу. У них также была небольшая подкладка, поэтому штаны казались невероятно удобными.

Идентифицировав штаны, быстро стало ясно, из чего они сделаны.

[Штаны из шкуры Ядощёкого барсука (Необычные)] - штаны, сделанные из шкуры барсука. Шкура утонченная и удобная, дает высокую устойчивость к колющим и разъедающим атакам. Зачарования: Самовосстановление. +25 выносливости, +25 ловкости. Дает способность: Барсучий прыжок (Обычный).

Требования: 40+ уровень любой гуманоидной расы.

Еще один предмет снаряжения на барсучью тему. Это неудивительно, учитывая, что все подземелье состояло исключительно из барсуков. Характеристики этих предметов были выше, чем у всех остальных, с которыми Джейк до сих пор сталкивался в этом обучении. Но, опять же, как и требования к уровню.

К тому же, говоря об уровнях, было несколько подозрительно, что все предметы, которые он нашел, он мог использовать сразу же или был очень близок к этому. Можно подумать, что в подземелье с финальным боссом 80+ уровня будут выпадать предметы лучше 40 уровня. И снова, скорее всего, лут был предназначен для того, кто прошел подземелье.

Интересно, что эти штаны также давали способность. Джейк впервые столкнулся с подобным явлением, и было довольно интересно посмотреть, как это работает. Что касается самой способности... ну, она была довольно простой, если не сказать больше.

[Прыжок барсука (обычный)] - Прыжок, наделенный силой барсука, увеличивает высоту и скорость прыжка. Добавляет незначительное увеличение эффекта "Прыжка барсука" в зависимости от ловкости.

Не имея причин медлить, он подогнал к себе штаны и надел их. Первое, что он заметил, это то, насколько они удобны. Это был первый предмет экипировки, в котором он по-настоящему ощутил способность системы "подгонять" его под свое тело.

В талии штаны уменьшились и сидели на нем идеально, а ноги стали чуть менее мешковатыми после того, как он надел их и закрепил на себе. Брюки в целом приобрели более гладкий вид. Он не знал, было ли это как-то связано с чарами самовосстановления, или это было просто что-то, сделанное системой самостоятельно.

Его сапоги тоже сидели идеально, когда он надел их в первый раз. Но это можно было списать на удачу, поскольку он не заметил, чтобы они как-то изменились. А вот штаны в целом явно стали меньше.

Он также попытался использовать навык.

При использовании навыка он просто немного увеличивал силу ног во время прыжка. Лучше всего это срабатывало при прыжках в сторону, а не вверх и вниз. А еще лучше, если он прыгал, стоя на четвереньках... он не планировал использовать эту часть очень часто, если вообще планировал.

В итоге он пришел к выводу, что удобнее всего просто слегка наклониться в какую-нибудь сторону, а затем рвануть. Чем горизонтальнее было его тело, тем эффективнее был навык. Возможно, чтобы подражать барсуку, ведь они обычно стоят на четвереньках.

Почувствовав себя немного экспериментатором, он снова попробовал снять штаны и обнаружил, что его способность использовать барсучий прыжок пропала. Он прекрасно помнил, как он это делал, но при любой попытке у него ничего не получалось. Показатели, правда, сохранились, что было немного странно, но после того, как он снова надел штаны, навык сработал, как и раньше.

Немного огорченный тем, что таким способом нельзя постоянно получать множество новых навыков, он направился к выходу из подземелья.

Наконец-то, после всего пережитого, он стал меньше похож на бродягу. Или, может быть, просто на бродягу с хорошими штанами. В любом случае, он чувствовал себя довольно хорошо, выйдя из жутковатого дверного проема, обозначающего выход из подземелья, - его следующая цель уже была намечена.