

Поглощен кристалл каменного голема

Кристалл эволюции: (2/10)

Выносливость +1

Пополнение выносливости: 7/7

Поглотив кристалл, Рэй почувствовал себя помолодевшим, он не знал, почему это было безболезненно, в отличие от прошлого раза.

- Я должен узнать больше об этой системе, - пообещал себе Рэй, проходя через следующую железную дверь, за которой был проход дальше.

Он снова продолжил свои поиски и шёл к концу прохода.

Рэй проверил количество набранного опыта, который он получил за убийство каменного голема.

Уровень: 1(40/100)

Ему нужно убить еще одного каменного голема, чтобы повысить свой уровень. Убийство низкоуровневого зверя дает 10 ед. опыта, а его задание требовало убить двух каменных големов и получить 50 ед. опыта, так что его текущий опыт равен 40, добавим к этому 10 ед. опыта за ещё одного голема и 50 ед. опыта за выполнение задания, и он сможет достигнуть 2-го уровня.

Повысить свой уровень на текущий момент легко, но в будущем это будет гораздо сложнее.

Рей дошел до конца прохода и увидел, что он разделился на два тёмных тунеля, один слева, другой справа.

Он размышлял, какой путь ему выбрать: оба выглядели одинаково, и на этих двух путях его наверняка поджидали монстры. Но он не хотел столкнуться с высокоуровневым монстром или боссом подземелья, без должной подготовки.

В конце концов, он выбрал правый проход. Он не мог описать это, но чувствовал, как что-то зовет его туда, так что в конце концов он доверился своей интуиции и пошел направо.

Он шел осторожно, шагая вперед и вступая на правый проход. Теперь тут было темно, пол был заполнен высохшей черной землей, а факелы на стене едва освещали местность.

Холодный ветер дул с тропинки впереди, и Рэй не мог не дрожать, когда он ласкал его тело. Он не мог не оглядываться время от времени, так как не хотел быть убитым.

Он не был уверен, что ему улыбнется удача и перевоплотит его где-нибудь еще, поэтому, если он умрет это должна была быть его последняя жизнь, и он не собирался умирать в дурацкой темнице.

Поэтому он должен был быть осторожен в каждом своем шаге, так как это могло привести его к смерти.

Он не был уверен, какие уровни у этого подземелья. Просто увидев одного каменного голема, они могли быть гораздо более высокоуровневыми, но... награда, которую дала ему система, была всего 10 ед. опыта, когда он победил голема, и это было то же самое количество опыта, которое он получил, когда сражался с обычным гоблином снаружи, поэтому он заключил, что это самое низкоуровневое подземелье.

Он продолжил идти, пока не достиг двери в нескольких метрах перед ним. Он медленно подошел к двери, и как будто боясь, что она укусит, положил ладонь на дверь и медленно открыл ее.

Он заглянул внутрь и увидел, что в комнате был только один каменный голем.

“Да, именно то, что я искал”, – сказал себе Рэй, – “Пора повышать уровень”.

Выносливость Рэя была на пике, так что он мог использовать свой (мощный удар) дважды, прежде чем его выносливость закончится.

“Активировать (мощный удар)”, – и тут же снова появилось то чувство, как будто его руки окрепли и стали сильнее.

Он толкнул дверь, и прежде чем каменный голем, стоявший в центре, успел среагировать, Рэй уже нанес удар прямо в сердце голема.

Он знал, что у голема нет сердца, но решил ударить по тому месту, где предполагалось быть кристаллу.

Банг

В тот момент, когда его удар столкнулся с телом голема, образовалась дыра, и из тела голема вылетел блестящий коричневый кристалл. А голем, лишившись кристалла, тут же начал распадаться.

- Ух ты! Вот это удар, - Рей был удивлен силой удара, - этот навык такой мощный, интересно, каким он будет на 10-ом уровне, - улыбнулся Рей.

Он двинулся, чтобы подобрать кристалл эволюции, выпавшим из голема, и тут же появилось системное сообщение.

(Вы заработали 10 Exp за победу над каменным големом)

Опыт (50/100)

Вы выполнили одну из частей квеста!

Задание: Победить двух каменных големов

Награда: 50 ед. опыта и 1 ОХ (Очко характеристик)

Опыт (100/100)

Повышение уровня!

+1 ко всем атрибутам

+10 к здоровью

+2 к мане

+3 к выносливости

+1 ОХ (очко характеристик)

+1 ОН (очко навыков)

Уведомление многократно прозвенели в голове Рэя, но это только радовало его.

- Наконец-то второй уровень! - сказал Рэй, держа кристалл голема, и потянувшись своим телом. - Я уже ощущаю себя сильнее!

Глоть

Он проглотил кристалл голема и снова боли не было.

Каменный кристалл голема поглощен

Кристалл эволюции: (3/10)

Выносливость +1

Выносливость пополнена: 11/11

“Надо бы проверить”, – подумал Рей, и тут же перед ним появился голубой экран со статистикой.

Имя: Рэй

Раса: Зверь

Уровень: 2(0/200)

Кристалл эволюции: (3/10)

Здоровье: 20/20

Выносливость: 11/11

Мана: 7/7

Сила:5[+]

Ловкость:8[+]

Проворство:2[+]

Интеллект:3[+]

Живучесть:6[+]

Свободные очки характеристик:[2]

Навык(и): [Мощный удар]

Свободные очки навыков:[1]

[Мощный удар] уровень 1: при активации делает первый удар пользователя на 10% сильнее, чем его обычный удар. Затраты выносливости: 3

Рэй взглянул на экран:

- Осталось еще 7 кристаллов до эволюции, и тогда, возможно, я смогу стать сильнее.

Рэй вспомнил дракона, которого он видел в той пещере.

“Интересно, через сколько эволюций прошел этот дракон?”

“У меня все еще есть свободные очки характеристик, но этим я займусь позже, и, возможно, я смогу улучшить свой удар до второго уровня с помощью очков навыков”,

- Наконец-то, все встает на свои места, - Рэй улыбнулся и повернулся, чтобы выйти из комнаты, но что-то привлекло его внимание, один из камней на стене был не на месте, Рэй подошел ближе к этому камню.

- Возможно, это потайная дверь, — взволнованно сказал Рэй, Рэй толкнул камень внутрь, и тут же по комнате разнесся громкий звук, как будто шла какая-то цепная реакция.

Когда Рэй оглядел комнату, раздался еще один треск, затем дверь захлопнулась с громким стуком.

- Дерьмо! — крикнул Рэй, когда он побежал и попытался открыть дверь, но она была закрыта.

<http://tl.rulate.ru/book/77165/2329166>