

Ладно пора и осмотреться, а то стою тут как дуб и ничего не делаю, как бы меня местные мертвяки не покروшили! Первое что я увидел перед собой был огромный не то замок, не то дворец, уж простите меня знатоки архитектуры, не разбираюсь я в этом. С прочными окованными сталью дверями, которые даже сейчас внушали уважение. На моё счастье они были настежь открыты и возле них стояли два обряженных в полусгнившие кожаные доспехи с редкими металлическими вставками и такими же шлемами скелеты. Вооружены эти мертвяки были копьями с насквозь проржавевшими остриями, но вот что было странно, при взгляде на них, я увидел три пылающие гниlostно-зеленым светом точки: одна была как будто в самом черепе, вторая в месте крепления головы и шейных позвонков и наконец третья примерно в центре хребта.

Костяной страж

уровень 5

НР: 150

МР: 20

Броня: 40

Сила: 10

ловкость: 8

Выносливость: 30

Интеллект: 5

Резерв: 2

Воля: 1

Вот что о них сказала Система. А в следующий момент моим глазам резко стало больно и я увидел, как между тремя светящимися точками, на теле скелетов, регулярно проходили небольшие потоки энергии, а также выскочило новое сообщение:

Драконье зрение Уровень 1

Позволяет видеть магию и основные токи энергии в теле противника.

- Драйг, что это за херня???

- Молчи, это умение будет здесь крайне полезно и очень даже сможет спасти наши задницы, а теперь хватит ворон считать. Иди и прикончи это порождение некромантов. — крайне серьезным тоном отвечает он.

- Ну что скелетики развлечемся! — с этими словами я срываюсь на них рывком, попутно активируя Огненные когти. Уклонение от неумелого и крайне медленно взмаха и быстрый удар в основание черепа, как раз по одной из светящихся точек. Увести копьё второго в сторону и отделить голову от тела. Секунда и два обезглавленных тела оседают кучей костей.

Навык Удар в уязвимые точки открыт специальным действием.

Удар в уязвимые точки Уровень 1

Увеличивает урон по всем уязвимым точкам на уровень навыка*2

Навык Разрушение магии открыт специальным действием.

Разрушение магии уровень 1

С вероятностью в уровень навыка/2(не менее 1%) разрушает/повреждает любые энергетические линии в теле жертвы или окружающем пространстве.

О какие полезные навыки получил, с ними уже можно и повоевать!

Короткая медитация для восстановления потраченной маны и вперед! Хотя, стоп!!!

- Эй, Драйг, тебе не кажется, что у них было маловато НР для 30 выносливости?

-Тоже это заметил, но с чем это связано? — подтвердил мои подозрения он.

- Попробуем это проверить. — с этими словами я беру кость одного из них и без особых усилий ломаю ее руками. Еще пара минут экспериментов только подтвердило мои мысли. У них СЛИШКОМ хрупкие кости.

Поздравляем! Вы открыли общую черту всех Костяных стражей.

Хрупкие кости: $НР = 10 * \text{выносливость} / 2$

Интеллект +2

Резерв +3

Отлично, теперь точно буду исследовать все тела врагов. Это же какие бонусы с этого, кроме полезной информации, получить можно!!!

Только захожу в большое помещение, как меня встречают еще два Костяных стража, несколько Костяных пажей с кинжалами имеющими меньшую силу, вообще не имеющих брони, но куда большую ловкость. А также Костяных горничных, вообще без оружия.

- Понеслась!!! — с этим криком активируя Огненные когти я сношу черепашку стоящему справа от меня стражу и несусь дальше. Уклонение, удар, еще удар, черт кинжал в брюхе. Времени нет, продолжаю серию атак, рывок к дальнему, перехватить кинжал, ударить когтями. Через пару минут в холле кроме уставшего меня и уже окончательно упокоенных костяшек никого не было.

НР: 150/240

МР: 180/230

Хех, не слабо я тут повеселился, а что это тут мигает?

Ловкость +2

Выносливость +1

Карате (Сабакки): Уровень 28

Рывок. Активный. Уровень: 11 МР: 10

Обычная кожа. Уровень 7

Огненные когти Красного Императора Драконов: Уровень 16 МР: 20 ед. в минуту

Стиль Драконьего Когтя: Уровень 21

Нихрена себе, да я за неделю навыки слабее прокачиваю, чем тут за пару минут схватки!!!
Видать правду пишут, что Война - мать прогресса.

Интеллект +1

-Пора проверять костяков!

Поздравляем! Вы открыли общую черту всех Костяных пажей.

Хрупкие кости: $HP=10 \cdot \text{выносливость}/2$

Интеллект +1

Резерв +2

Поздравляем! Вы открыли общую черту всех Костяных пажей.

Полые кости: ловкость*2

Интеллект +2

Резерв +3

Поздравляем! Вы открыли общую черту всех Костяных горничных.

Хрупкие кости: $HP=10 \cdot \text{выносливость}/2$

Интеллект +1

Резерв +2

- Драйг, по видимому нам срочно надо что-нибудь массовое, чтобы нас тупо телами не закидали. — с намеком говорю ему.

- Ладно, черт с тобой, держи!— бурчит он.

Персонаж Драйг предлагает вам изучить навык Дыхание огненного дракона.

Дыхание огненного дракона: уровень 1 МР: 50

Урон: $\text{уровень навыка} \times 10 + \text{Интеллект} \times 10$ на расстояние: $\text{уровень навыка} / 2$ (не менее 1 метра)

Принять/Отказать

- Вот так вот уже лучше! Сейчас характеристики глянем и пойдем дальше костяков громить.

Статус:

Имя: Хёдо Иссей

Раса: человек

Класс: нет (доступно после 10 уровня)

Специализация нет (доступно после 25 уровня)

Уровень: 7 (1100/6400)

НР: 240

МР: 300

Сила: 15

Ловкость: 20

Выносливость: 24

Интеллект: 34

Резерв: 30

Воля: 10

Свободные очки: 35

<http://tl.rulate.ru/book/28491/598539>