
Класс: скелет

Уровень: 86

РАНГ: В+

Роль: адская стража

СРОДСТВА/СПОСОБНОСТИ:

* Элементарная тень (активный навык)

* Танец мертвых (активный навык)

- ?????

- ?????

ХП: 5170/5170

СИЛА (STR): 80

ЗАЩИТА (DEF): ??

ВЫНОСЛИВОСТЬ (STA):??

ИНТЕЛЛЕКТ (INT): 23

ЛОВКОСТЬ (AGI): 35

ТОЧНОСТЬ (ACC): 60

УКЛОНЕНИЕ (EVD): 30

ХАРИЗМА (CHA): --

Уровень угрозы: средний

Примечание: если не считать доспехов, он просто ходячая груда костей. Пусть ваши гончие устроят пир.

- Ну что? - Натан начал терять терпение.

- Нет, определенно не ранг А, - ответил Арнольд.

- Проклятие. В любом случае надо убить этого парня.

Арнольд и остальные просто стояли снаружи комнаты босса, когда этот 10-футовый бронированный скелет появился внутри комнаты босса. Поскольку команда стремилась убить монстра ранга А, все были взволнованы. Нина сообщила всем, что Арнольд обладает большими знаниями о монстрах, поэтому сможет угадать уровень и ранг монстра. Он собирался использовать свой навык [зондирования] на нем в любом случае, поэтому подчинился и "угадал" ранг монстра перед ними.

- Натан, ты гений, я думал, мы просто оставим гигантский скелет чилить в комнате, - все разразились смехом, пока Арнольд достал свои пистолеты и создал кучу "основных Зачарованных ледяных пуль".

- Мне очень нравится этот новый парень. Он слишком хорош, ха-ха... - рассмеялся Джошуа Блэр, 28-летний главный танк группы. Несмотря на то, что Арнольд встречался с Джошуа впервые, он знал, что Джошуа был стабильным и надежным человеком.

- Я в этом не сомневаюсь. В конце концов вы оба заноза в заднице...

РООООААА!

Скелет взревел, как бы говоря: "Идиоты, вы идете или нет? Я не могу дождаться, чтобы умереть от ваших рук."

- Мы не должны заставлять нашего хозяина ждать, верно? - голос принадлежал Орле Крейг, молодой и красивой целительнице команды. Она была доброй и хорошо воспитанной, как и большинство целителей, но, черт возьми, в ней было столько дерзости.

- Подождите немного, прежде чем войдем внутрь, я хочу кое-что попробовать, - сказал Арнольд и активировал свою способность предвидения.

Арнольд был знаком со способностью предвидения. Даже при том, что у нее было много недостатков, она все еще была полезна. Хотя "предвидение" не было всезнающим, поскольку он мог видеть только кусочки будущего, плюс тот факт, что будущее, показанное в [предвидении], не было слишком далеко в будущем, оно все равно могло показать ему, есть ли ловушка или что-то внутри комнаты босса.

Точно так же, как и в прошлый раз, когда он использовал навык, Арнольд мог видеть только то, что произойдет после того, как они войдут в комнату, и ничего больше. Он вздохнул и велел всем пройти внутрь.

- Что это было? Ты хотел вздремнуть? - пошутила Нина, когда отряд из 10 человек вошел в комнату босса.

- Что ты хочешь, чтобы мы сделали? - спросил Арнольд у Натана, руководителя группы.

- Ты уверен, что это монстр не ранга А? - снова спросил Натан.

- Уверен.

- Тогда... Все бойцы ранга А, отойдите назад. Пусть юниоры возглавят эту битву, и Арнольд будет их лидером. Если что-то пойдет не так, мы немедленно примем командование, - рявкнул Натан. - Ты не против?

- Вообще-то, все могут быть наготове. Я займусь Мистером Костяным в одиночку. Не стесняйтесь вмешиваться, если что-то пойдет не так, хорошо? - Арнольд хотел сделать это, потому что это повысило бы его репутацию в семье, и он мог даже получить некоторые выгоды от этого. Кроме того, монстр был только ранга В+, того же ранга, что Дюк, Маршал и Цербер. Он был вполне уверен, что сможет справиться с [костяным берсеркером] в одиночку.

- Ты ведь в ранге С, верно? Я не думаю, что это хорошая идея... - перебила его Орла.

- Не беспокойся об этом. Натан может поручиться за мои навыки.

- Он прав, но, если что-то случится, мы немедленно примемся за дело. - ответил Натан.

Арнольд кивнул, натянул капюшон на лицо и призвал всех. Если он собирался это сделать, почему бы не выглядеть при этом круто?

Задания: Берсерк.

- [Введение]: вы предаетесь бою с [костяным берсеркером], существо обладает непробиваемой защитой и высокой выносливостью.

[Задание]: убить [костяного берсерка]

[Прогресс]: 0/1 убийство

[НАГРАДЫ ЗА ЗАВЕРШЕНИЕ РАБОТЫ]:

- 1500 EXP
- одна случайная награда

- Высокая защита, да? - Арнольд покачал головой. - Разве это имеет значение против суммы чистого урона, который я могу нанести? Цербер, ограничь его движение, хорошо?

Двуглавая гончая взвыла и бросилась на Берсеркера с другими гончими в лапах. Это была

тактика Арнольда на данный момент. Он позволил собакам возглавить атаку, поскольку у них был более высокий показатель атаки, чем у големов, в то время как использовал големов либо для защиты себя, либо для усиления собак. Гончие и Берсеркер вскоре сцепились в бою, и начали появляться различные уведомления.

Ваш призыв нанес: 482 очка физического урона вашей цели.

Общий урон, нанесенный после снижения за счет защиты: 121 очко.

Оставшиеся ХП цели: 5049/5170

- Эта защита действительно отвратительна... - Арнольд посмотрел на големов, стоящих рядом с ним, и продолжил: - Готовы бросить несколько копий?

Дюк и Маршал кивнули, а оставшийся голем пошел подкреплять гончих. Как только големы были готовы, Арнольд использовал способность, [замороженное копье]. Он приказал Дюку и Маршалу бросать копья всякий раз, когда им представится такая возможность. Он доверил им эту ответственность, поскольку их сила была выше, чем его собственная, а это означало, что они смогут нанести больше урона Берсеркеру. Пока они возились с копьями, Арнольд достал [защитник] и добавил в него одну пулю. В конце концов, ему нужна была только одна пуля, чтобы активировать [демонический блиц]. Чтобы еще больше увеличить свой урон, он даже активировал [ярость берсеркера] и выстрелил в костяного монстра.

С совокупными усилиями Арнольда, его призыва и его активных и пассивных способностей здоровье костяного Берсерка упало ниже 50%. Арнольд продолжал атаковать монстра, но теперь большая часть его навыков была в кулдауне, поэтому его урон был невелик. Как только здоровье Берсеркера достигло отметки 49%, он перестал нападать на собак и големов и яростно начал топтать землю. Земля треснула, и из нее вышли десятки скелетопоподобных воинов. Начался [танец мертвых].

Прим. автора:

1. Цербер - имя первой лавовой собаки, которую Арнольд сумел постоянно усиливать. Она стала самой сильной из лавовых гончих и действовала как лидер собак.

2. [Танец мертвых] - особый навык [костяного берсерка], который вызывает из ада множество воинов-скелетов, чтобы помочь ему в битве. Количество вызванных скелетных воинов зависит от количества полученного урона [костяным берсеркером]. На каждые 2% потерянных ХП будет создан один скелетный воин.

<http://tl.rulate.ru/book/43842/1066478>