

Он взглянул на нынешние показатели системы и увидел свой текущую шкалу опыта

— Этот голем-маг - настоящее благословение, — сказал Рэй лёжа на земле.

Опыт (100/200)

Квест выполнен!

Задание: Победить босса логова

Награда: 100 Ехр 1 ОХ и 1 ОН

Опыт (200/200)

Повышение уровня!

+1 ко всем атрибутам

+10 к здоровью

+2 к мане

+3 к выносливости

+1 ОХ (Очко характеристик)

+1 ОН (Очко навыков)

Имя: Рэй

Раса: Зверь

Уровень: 3(0/300)

Кристалл эволюции: (3/10)

Здоровье: 30/30

Выносливость: 4/14

Мана: 9/9

Сила: 6[+]

Ловкость: 11[+]

Проворство: 3[+]

Интеллект: 4[+]

Живучесть: 7[+]

Свободные очки характеристик: [2]

Навыки: [Мощный удар] [Наблюдение]

Свободные очки навыков:[2]

[Мощный удар] уровень 2: при активации делает первый удар пользователя на 20% сильнее, чем его обычный удар. Стоимость выносливости: 4 ед.

[Наблюдение] уровень 1: просмотрите статистику любого существа в пределах видимости, глядя ему прямо в глаза. Стоимость выносливости: 0

— Неплохо, ох, — сказал Рэй. Он сильно устал, чтобы даже встать и подобрать выпавший из мага кристалл. Рей кряхтя от усталости, ползком добрался до кристалла. Этот кристалл в отличие от других был больше, не сильно, но всё же заметить разницу было легко.

Кристалл каменного голема-мага

+2 к эволюции.

\*глоток\*

Быстро глянув на появившееся перед ним сообщение, Рей проглотил кристалл и ощущение покалывания наполнило тело Рэя, восстанавливая его силы.

Выносливость +2

Пополнение выносливости: 16/16

— Ааа-агх! — Рэй закричал, когда острая боль пронзила все его тело. Он лежал на полу и чувствовал, как все его мышцы кричат от боли, а голову охватил сильный жар. Не известно сколько это продолжалось, но всё это время Рей лежал на земле, постанывая от боли.

Но постепенно становилось легче, и через какое-то время боль утихла, и Рэй смог расслабиться.

— Почему в этот раз было так больно? — спросил Рей у себя, поднимаясь и готовясь уйти. Но его ждала неприятная новость.

— Почему нет портала? — Рэй сказал вслух. — Вы что, блин, шутите?

Рэй осмотрел комнату в поисках дверей или выхода из этого тайного логова. Он нашёл один камень, выступал из стены, находясь не на своём месте, как и в прошлый раз, когда он открыл портал в это место.

— Еще один подозрительный камень, - крикнул Рэй. — Мне что снова придётся идти в какое-то тайное логово?

— Это несправедливо! — закричал Рэй, когда синий свет осветил часть комнаты за его спиной, и тот тут же оглянулся.

Тайное логово было зачищено, теперь вы можете вернуться и продолжить проходить подземелье.

Напротив него зависло системное оповещение, и в тот же момент в пространстве под ним появился портал.

— Если это выход наружу, то, — растерялся Рэй, отвернувшись от портала и посмотрев на камень, — тогда это?

Рэй не хотел уходить оставив загадку не разрешённой, но и не желал попасть в следующее тайное логово, где есть все шансы, что следующий противник будет сильнее голема-мага, и есть шансы, что он погибнет.

— А что если... — пробормотал Рей, а затем взволнованно воскликнул — Ну, конечно!

— Раз-два-три! — крикнул Рэй, толкая камень и быстро побежав к порталу, где и остановился ожидая каких-либо негативных реакций после своих действий.

— Ничего не случилось? — внимательно осматриваясь, произнёс Рэй, уже готовясь прыгнуть в портал в любую секунду, при малейшем признаке активации ловушек или других опасностей.

— Подождите, но ничего же вообще не произошло, - наконец вздохнул Рэй. Он вернулся туда, где был камень, и увидел, что из стены торчит ещё один, точно такой же, как и предыдущий.

Он недолго раздумывал, толкать его или нет, но в конце концов толкнул, повторив предыдущие свои действия. Он сразу же услышал треск в стене, но он длился не долго, а за ним в центре комнаты появилось круглое углубление из которого появился сундук.

— Сокровище! — возбужденно сказал Рэй, подбегая к нему. Это был большой сундук, но он был закрыт, без какого-либо ключа поблизости. Поэтому Рэй искал другие способы открыть его.

В центре сундука было небольшое отверстие, куда могла поместиться только одна рука. Рэй сунул туда свою руку, надеясь найти способ, как открыть сундук.

— Ах~. — только просунув свою ладонь внутрь, Рэй почувствовал острое прикосновение и сразу же её выдернул, но было поздно, так как уже успел порезать руку.

— Чёрт, я истекаю кровью. — сказал Рэй, оглядываясь по сторонам, по привычке ища кусок ваты, или хотя бы что-то, что способно остановить кровотечение.

С резким грохотом крышка сундука откинулась, показывая своё содержимое и привлекая всё внимание Рэя, заставляя того забыть о своей окровавленной руке. Заглянув в открывшийся перед ним сундук, Рэй увидел там оружие, похожее два небольших копья.

“Это копья, нет, это мечи? Или нет?” — Рэй не знал, как правильно описать лежащие в сундуке предметы.

У них был острые металлические наконечники, как у копий, но они были короткими, как мечи. Рэй осмотрел оружие более внимательно, а затем поднял двумя руками.

“Ого!” — Рэй почувствовал прилив силы, которая наполнила его тело, но затем его тело стало стремительно слабеть, и он уже не мог удержаться на ногах, падая на колени, а его зрение расплывалось с каждой секундой, пока он не выпустил орудия из рук, и наконец, не потерял сознание.

\*Спустя какое-то время\*

Глаза Рэя резко распахнулись. Он попытался вспомнить, что произошло, но память словно предательница — оставила его попытки без результатов. Собрав все силы, он попытался занять сидячее положение. Не с первой попытки, но у него получилось. Когда он сел, он увидел перед собой короткие копьё, и воспоминания захлестнули его голову. Быстро поднявшись он отошёл от лежащих на полу копий.

“Что это?” — сказал про себя Рэй, решившись подойти ближе, но осторожно, чтобы не коснуться его.

\*дinh\*

Появилось системное сообщение.

Вы нашли [Кровавые копьё]

Коснитесь копий, чтобы синхронизировать их с системой.

— Синхронизировать его с системой? — пробормотал Рэй, — Это опасное оружие и мне такое не нужно. Хотя, хм...

Рэй использовал на копьё свой навык [Наблюдение], желая узнать о них хоть что-то.

Кровавые копьё

сила: -----

Навыки и умения: -----

— Что этим система пытается сказать мне, — размышлял вслух Рэй. — Я правда должен взять эти копьё?

“Интересно, насколько оно мощное?” — страх перед копьёми быстро отступал, сменяясь появляющимися мыслями о возможной силе артефакта.

— Я возьму копьё, но если у меня снова закружится голова, то я быстро избавлюсь от него. Звучит как план, — сказал Рэй, затем громко выдохнул и взял орудия. — Так пока что всё в порядке.

Тут перед Рэем появилось системное сообщение.

Синхронизировать [Оружие крови — Кровавые копьё] с системой?

[Да или нет]

— Да, — сказал Рэй.

Синхронизация [Оружие крови — Кровавые копьё]

Оружие крови синхронизировано.

Рэй взглянул на копьё, но ничего не изменилось.

— Что это за копьё такое? Слишком короткое. — с лёгким разочарованием произнёс Рэй. — Но иметь оружие уже хорошо, даже не умея правильно с ним обращаться.

“Хм, возможно есть что-то новое в статусе?” — Рэй подумал о своём статусе, возможно там он сможет увидеть, какую пользу несёт это оружие крови.

Имя: Рэй

Раса: Зверь

Уровень: 3(0/300)

Кристалл эволюции: (5/10)

Здоровье: 30/30

Выносливость: 4/16

Мана: 9/9

Сила: 6[+]

Ловкость: 11[+]

Проворство: 3[+]

Интеллект:4[+]

Живучесть:7[+]

Свободные очки характеристик: [2]

Навыки: [Мощный удар] [Наблюдение]

Свободные очки навыков: [2]

Оружие: Кровавые копья

Навыки обращения с оружием: [Владение] [Обмен кровью] [Заблокировано]

[Владение]: Кровавое копья вернутся в руки владельца в любое время, когда он захочет.

[Обмен кровью]: когда здоровье пользователя на низком уровне, любой успешный удар истощает здоровье противника и добавляет пользователю.

— ВОУ ВОУ! Круто! — восторженно произнёс Рэй, когда увидел навыки копий. — Вау, кто же знал, что такие артефакты будут здесь?! По крайней мере, с этим мои шансы выжить резко увеличились!

Рэй не мог не улыбнуться своей находке.

<http://tl.rulate.ru/book/77165/2332304>