Внезапно появилось текстовое окно.

[Предмет «Месть» не может быть сохранён в инвентарь.]

Увидев сообщение, я лишился дара речи.

«Что же делать? Вот черт!»

Такое иногда встречается. Правда, не часто.

Предметы Игры хоть и не имеют эго, могут ограничивать скиллы или фемы пользователей. Видимо, это тот случай.

Неприятно. Но что поделаешь.

По правилам, основываясь на способностях, пользователи могут применять оснащение. Вроде бы все должно получаться.

Надо попробовать еще разок.

Возможно, как-то все же получиться положить этот долбаный предмет в инвентарь. Даже если он и не соответствуя всем условиям. Ведь, в конце концов, все Предметы изначально являются вещами, созданными для использования игроками.

[Предмет «Месть» не может быть сохранён в инвентарь.]

Сообщение появилось еще раз.

Так. Значит, не выйдет.

Этот чувак «Месть», теперь ставший дубинкой из кожи, категорически отказывался лезть в инвентарь.

В чем причина?

«Может, потому, что я не хозяин?..» — дошло до меня.

Потому как, если вещи определяют своего хозяина... Такое может случиться?

Так как вещь выбирает не хозяин, вышло так, что именно она стала выбирать человека.

Я не прекращал своих попыток. Хотя уже понял, что вряд ли что-то получиться.

Но…

Текстовое окно упорно выдавало одно и то же снова и снова. Напрасно я пытался положить «Месть» в свой инвентарь.

Наконец, до меня дошло, что просто зря теряю время. Я с раздражением посмотрел на «Месть». Надо же, имею проблему с таким простым действием. Но долго долбить одно и то же было не в моих интересах. Лучше успокоиться и подумать. Выход всегда есть.

Несмотря ни на что, теперь это мой предмет. И я его точно не брошу только потому, что он не хочет паковаться в инвентарь. Посмотрим, кто окажется победителем. Во мне даже проснулся некоторый азарт.

Ну и что, если я не могу положить предмет в инвентарь?! Значит, мне ничего не остаётся, кроме как просто забрать его с собой.

На поясе слева уже висит «Острый хищник», а в правой руке буду нести эту уродливую дубинку из кожи.

На мой взгляд, вид у нее довольно мерзкий. Но зато очень грозный. Не сомневаюсь, что другие игроки просто сбегут от испуга при виде моего вооружения.

Появилось новое сообщение.

[Вы заполучили превосходное, хоть и зловещее, «Тупое оружие»!]

[Вы открыли навык «Тупое оружие»!]

«Месть», как предмет класса «Бедствие», очевидно, являлась мечом. Но, кажется, из-за шкуры Кокуко, когда я взял ее в руки, класс поменялся на «тупое оружие».

И такое бывает.

Я направился к месту, где находится алтарь. «Месть» я упорно тащил в правой руке, волоча ее конец по полу. Предмет был большим и неудобным. Ну, и плевать! Все равно не брошу!

Но было и нечто приятное. Так как Босс данжа «Заброшенная шахта» исчез, гноллы теперь не смогут так просто подойти ко мне. Сначала эти твари меня здорово доставали. Просто дерзко липли. А сейчас боятся даже приблизиться. Точно, даже не пришлось использовать «Величие Хищника».

— Гр-р-р… — хоть близко и не подходили, но рычать не забывали.

— Гра-а-ар-р-р! — хотя мне стало казаться, что в этих рыках было больше страха, чем угрозы.

Монстры наблюдали за мной издалека. Их расширенные зрачки не отрывались от меня ни на миг. Но стоило сделать хоть шаг в их сторону, как они пугались так, словно небо обрушилось.

Странная реакция.

Но, приглядевшись, я понял – они боятся не меня. Они смотрели не на дорогу и не на мои шаги, а на меч, качающийся при моих движениях. Их немигающие взгляды были прикованы к «Мести».

Может, это из-за шкуры Босса «Кокуко»?

Конечно, можно было допустить и эту причину. Но нет. Все-таки в центре их внимания точно была «Месть».

Если честно, то и у меня, когда я в первый раз увидел лезвие этого нахального придурка, появилось странное зловещее чувство.

Без «Выносливости» и «Стального сознания», я, наверно, боялся бы точно так же, как и эти гноллы.

Что-то просвистело.

Пртишлось несколько раз взмахнуть «Местью». Потом воткнул его в землю.

Всего лишь предмет, но почему же ты такой надоедливый?

Подгимаясь вверх, вскоре я вышел из данжа «Заброшенная шахта».

Во время спуска у меня ушло довольно много времени на преодоление препятствий под названием «Канхёнсу» и атак гноллов. Подъем же оказался быстрым. Монстры держались от меня подальше, «Месть» приводила их в ужас.

Когда я вышел из сырой шахты и вдохнул свежий воздух, настроение сразу улучшилось.

«Ха-а-а…» — у меня вырвался невольный вздох облегчения.

Очевидно, что хоть уловки «Игры» в обоих местах одинаковы, разница между ними, как небо и земля.

Дойдя до ближайшего портала, я направился на 20-ый уровень, в Эдинбург.

Как только белый свет окутал моё тело, пейзаж тут же изменился. Перед глазами предстал прекрасный вид. Он словно напоминал о том, что это мир, где проживают сильнейшие.

Бесконечный утренний город, Эдинбург. Лучи солнечного света отражались от поверхности воды протекающей по территории города широкой реки. Вверху висела радуга. Это было так красиво, что можно было, не отрываясь, смотреть часами.

Но я пришел не красотами любоваться.

В центре Эдинбурга, где расположен портал, было много игроков. Вокруг как всегда было шумно. С разных сторон доносились громкие выкрики.

«Лабиринт, монстр 8-го уровня Арахна разбушевалась! Кто может немного помочь?»

«Материлы, полученные из монстров! Покупайте по цене, выгодной обоим!»

«Как насчёт зелья? Лучшие игроки с удовольствием используют наше зелье!»

«Камень и Золото!»

Это было популярное место, куда люди часто приходят по делам и просто гуляют, поэтому возле порта всегда много народу. Здесь игроки что-то продают, просят помощи или ищут выгодный обмен.

Но даже среди этой разношерстной толпы я выделялся.

Ну, еще бы!

Парень, держащий «Обёрнутое в кожу, тупое оружие странной формы» – это я.

Я старался не обращать внимания на любопытные взгляды окружающих. Но это было

непросто. Оглядывались буквально все. А дети показывали пальцем в мою сторону. Я изо всех сил старался сохранить безразличный вид. Но так, как по характеру я был очень эмоциональным, это давалось мне тяжело. Благодаря «Мести», которая волочилась за мной по асфальту, я попал в неизбежную неловкую ситуацию.

«Я должен сделать отмену, — промелькнула трусливая мысль, но я ее тут же отогнал: — Вот еще!»

Нужно было решить свои дела, и я зашёл во «Вкусно сегодня».

Я решил, что теперь стоит отменить дело, которое я попросил у Информатора. Это была просьба найти место с дверью, которую можно открыть только ключом.

Но теперь, когда я нашел наследие под названием «Месть», я хочу перестать тратить деньги на бесполезные занятия. В конечном счёте, это бессмысленно, пытаться выяснить местоположение следующего наследия через «Трекер Наследия».

Если я собираюсь сделать следующий шаг, я должен поговорить с этим странным парнем. Ведь даже имея при себе важный ключ, я не смог использовать его!

Искренность! Как же!

«Этот меч…» — слова парня внутри «Мести» всё время вертятся у меня в голове.

Но если я продолжу думать об этом, это навредит другим делам. Поэтому сейчас лучше отбросить ненужные мысли в сторону. И сосредоточиться на текущих проблемах.

Вперёд! Открыв дверь и зайдя внутрь, я услышал знакомый перезвон. Все было, как и всегда. Хотя… Кажется, не совсем. Пожалуй, в этом месте не было так много посетителей со дня закрытия «Вкусного шампура»

— Чон Сок-оппа, ты пришёл? — услышал я приятный женский голос.

Ын Ха, без которой невозможно было представить «Вкусно сегодня», ярко улыбнулась. Девушка была своеобразным талисманом заведения. Симпатичная и жизнерадостная, она была любимицей постоянных посетителей.

Поприветствовав её, я окинул зал внимательным взглядом.

«Нет ли чего от “Золотой Двери”?»

В ларьке «Вкусно сегодня» продают мясо тау, приготовленное на вертеле. Скорее всего, оно делается по тому же рецепту, что и в «Золотой Двери».

Поэтому, естественно, они поддерживают связь.

— О… Есть предмет, который Санщик просил обязательно передать тебе, — Ын Ха начала рыться под столом.

Она вытащила из-под прилавка небольшой кейс и передала его мне.

Я взял его в руки и немного потряс. Послышался какой-то едва уловимый звук. Что-то перекатывалось там, внутри. Какой-то предмет небольшого размера. Посмотрим. Поставив кейс на стол, я открыл его

Внутри… лежало кольцо, инкрустированное острым камнем в виде змеиного глаза.

«Это специальный инструмент для “Наги”?»

В разгар битв в лабиринте, у меня был слишком высокий уровень сложности и поэтому, я потребовал снаряжение у Бэ Санщика из «Золотой Двери». Я хотел иметь что-то, что было бы хоть немного полезно во время охоты на Змею, похожую на Нагу. Но это когда было-то?

«Не поздновато ли?»

Кажется, и правда поздно.

Если бы оно прибыло в разгар атаки на 28-ом уровне, способностями Бэ Санщика можно было бы восхититься. Даже немного жаль.

Но нужно быть предусмотрительным.

Босс комнаты 30-го уровня может оказаться того же типа, что и Нага. Поэтому колечко еще может пригодиться.

Я внимательно посмотрел на кольцо, чтобы увидеть эффект, который оно имело. Ну, атмосфера была немного странной.

— О, это кольцо… Напоминает глаз какой-то змеи, — Ын Ха не сводила глаз с необычного кольца.

Девушка смущенно улыбнулась.

«И правда...» — мне в голову пришла точно такая же мысль.

— Для чего оно? — с любопытством спросила Ын Ха.

— С ним поимка монстра по имени Нага становится легче, — объяснил я.

— Нага? Это тот монстр, которого игроки описывают, как наполовину человека, наполовину змею, да?

Я слегка кивнул головой.

— Так вот почему там глаз змеи... — протянула Ын Ха.

Я ещё раз взял кейс в руки и стал осматривать его.

Особая энергия, которую излучают редкие предметы, определенно присутствовала.

Но, хоть и иронично, это ведь Кольцо ...

Обычно Бэ Санщик очень щепетилен в выборе предметов для меня. Поэтому я задаюсь вопросом, не спрятана ли там чёрная душа. Всё же он ведь человек полный сомнений...

Тем не менее, я решил не заморачиваться на этот счёт.

<Конец охотника на змей>

Кольцо.

Редкий предмет.

(В этом кольце есть сила.)

[+10% урона к монстрам категории «Змеи»]

[Немного повышает сопротивление к ядам монстров категории «Змеи»]

[Вы можете использовать скилл «Конец охотника на змей».]

#Конец охотника на змей

[Во время использования, сломайте предмет «Конец охотника на змей» и получите дополнительную боевую мощь.]

Хм… Сколько не думаю об этом, все равно обидно. Как было бы неплохо, если бы этот предмет был у меня с 28-го уровня.

Особенно во время охоты на монстра 29-го уровня «Хранителя живого болота».

Если бы тогда он у меня был, я не оказался бы на грани жизни и смерти.

— Ын Ха, когда позже придёт представитель «Золотой Двери», передай ему этот мешок, — попросил я девушку.

— Хорошо, обязательно передам, — кивнула она.

Я надел «Конец охотника на змей» на палец и передал Ын Ха мешок с линками.

Теперь кольцо точно моё.

Хоть Бэ Санщик и сказал, что платить не нужно, я не могу взять ценную вещь за просто так.

— Можешь позвать Голубя? — попросил я Ын Ха.

— Голубя? Хорошо, поняла! Можешь немного подождать?

Глядя на отдаляющуюся стройную фигурку, я прошёл поближе к выходу и сел на ближайший стул. Было бы неплохо заказать чего-нибудь съестного. Но лучше потерпеть. К тому же я еще не слишком проголодался.

Сначала дело!

Положив «Месть» на стол, я стал осматривать зал. Нужно было как-то убить время, пока не появится Голубь.

Среди обедающих игроков, больше всего выделялись парни в чёрных доспехах. Вид довольно отталкивающий. Хотя, конечно, бывают и похуже. И, кажется, у них есть сила, подходящая их снаряжению.

Особенно выделялся один парень со шлемом на голове. Он производил особенно неприятное впечатление. Видимо он их главарь. Выглядит очень сильным.

Рассматривая этих подозрительных типов в темных доспехах, я задумался. Вдруг почувствовал, что кто-то тянет меня за рукав, и посмотрел вниз.

http://tl.rulate.ru/book/21449/684061