Зои подошла к сундуку, ступая по костям. Первое испытание было для нее не очень сложным, так как все время ей почти не приходилось двигаться. У гоблинов были только дубинки и несколько ржавых клинков, не было оружия дальнего боя, поэтому они не давили на нее. Может, следующее испытание будет сложнее. Она не могла отрицать легкого предвкушения!

Она добралась до сундука и осторожно открыла его, наполовину ожидая, что в то же время прозвучат фанфары и трубы. Никаких фанфар, только скрип на петлях сундука, когда она открывала его. Внутри была только одна вещь, кольцо, внизу сундука.

Она взяла кольцо и с любопытством осмотрела его. Это была простая черная полоса, и внутри она увидела набор букв на незнакомом языке. Функция перевода Сетри, которой она была одарена, сработала для языка и письма в этом мире. Она смогла прочитать слова на знаках в Колтене, но совсем не смогла прочитать слова на кольце.

По прихоти она активировала свой талант Эфирного Инженера и выбрала опцию изменения в интерфейсе. Разумеется, она не могла выбрать кольцо, чтобы изменить его. Только элементы, которые она создала, были доступны для изменения. Может быть, если она дойдет до 3-го ранга и ее талант получит еще одно улучшение, она сможет изменять предметы, которые не создавала.

Зои нахмурилась, закрыла интерфейс и посмотрела на кольцо. Она не решалась надеть его, потому что понятия не имела, для чего это было и какие магические чары были наложены на него. Она не могла почувствовать что-либо от кольца своей сущностью, но это не значило, что оно не было волшебным.

Пока она обдумывала это, ее интерфейс чирикал ей. Открыв его снова, она обнаружила, что перед ней мигает новое меню. Инспекционное меню! Как обычно, ее интерфейс определил ее потребности и разработал инструмент для ее использования. Она с нетерпением открыла новое меню инспекции и обнаружила, что может просто посмотреть на кольцо, и информация отобразится на ее дисплее!

[ПУНКТ: Кольцо удержания

[ОПИСАНИЕ: Предоставляет размерное пространство для хранения владельцу кольца.

Описание кольца было простым и лаконичным. Зои одобрительно кивнула, читая его. Это действительно было бы полезно. Теперь, когда она знала, что это не какой-то проклятый предмет, она надела кольцо на большой палец левой руки. Как только она надела его, браслет волшебным образом приспособился к размерам ее большого пальца, и она почувствовала прохладное ощущение в руке, когда ее магическая сущность привязала кольцо к ней. Когда это произошло, в ее интерфейсе внезапно появилось другое сообщение.

[Обнаружен элемент хранилища

[Активировать диспетчер инвентаризации? {ДА НЕТ}

Зои была немного удивлена, но выбрала «да». Как только она это сделала, открылся новый экран, и кольцо на ее большом пальце стало немного теплым. Появившийся экран был назван «Инвентарь» и отображал емкость ее кольца. Он был на удивление большим, около десяти кубометров, и в тот момент был совершенно пуст.

Она взяла свой рюкзак в качестве эксперимента и попыталась «положить» пакет и его содержимое в свой новый инвентарь. Пакет исчез из ее руки, и мгновение спустя ее «инвентарь» обновился. Появился рюкзак и все материалы, которые она приобрела этим утром. На экране появилось небольшое изображение предметов и их количество рядом с предметом, при этом предметы можно было удобно складывать в стопку и сортировать их по алфавиту. Она видела такой же стиль инвентаря в голографических играх VR еще на Гайе. Ее интерфейс, казалось, черпал вдохновение из ее смутных воспоминаний о тех временах.

Это было также довольно интуитивно, так как она могла легко «складывать» и «вынимать» вещи из инвентаря с помощью мысли. Ей также не нужно было открывать интерфейс. Пока она сосредотачивала свои мысли именно на том, что она пыталась «взять» из инвентаря, все выглядело так, как она хотела. В итоге она хранила все свое снаряжение на кольце, так как это было намного удобнее, чем висеть на поясе.

Ей очень повезло с первой наградой. Теперь она могла понять, почему люди Даррена считали подземелья сокровищницей. Видя, что в этой области для нее ничего не осталось, она продолжила свой путь глубже в темницу, попутно тренируясь со своим инвентарем. Она хотела, чтобы это было ее второй натурой, когда приходилось вытаскивать ее оружие и снаряжение из инвентаря, даже если она находится в бою. Она не была уверена, насколько глубоко это место может зайти, но, если потребуется, ее ожидает долгий путь.

Она спустилась вниз по лестнице и впервые увидела следующую область. Визуально здесь почти не было отличий от предыдущего района. Пещера все еще была покрыта каменными сталагмитами и сталактитами, а светящийся мох покрыл большую часть ее поверхности. Первое, что она заметила, когда начала ходить по местности, это то, что на земле и сталагмитах были странные следы ожогов. Сначала нечасто, но чем дальше она шла, тем больше видела. Затем она начала замечать останки среди трещин и скальных шпилей.

Эти останки явно принадлежали предыдущим претендентам, поскольку они были в основном людьми и Векта. Зои также видела некоторые странные останки, которые она не узнала. Она заметила некоторые из них, похожие на гуманоидных ящериц, и странный набор останков с круглым безликим черепом, похожим на шар, прикрепленный к телу позвоночником. Она подумала, может быть, однажды она встретит живого представителя этого странного вида.

Вскоре она достигла того, что, казалось, было средней точкой области. Там было большое открытое пространство, полностью выгоревшее от ожогов. Она не сомневалась, что это испытание было связано с ожогами. Она мысленно сосредоточилась и шагнула в центр поля.

Как и раньше, через область прошел пульсирующий магический импульс, нарастающий до крещендо, а затем внезапно прекращающийся.

Второе испытание вот-вот начнется!

http://tl.rulate.ru/book/42197/1273988