

~ Инвентарь.

Перед моими глазами возникло похожее окно, как в случае и со статусом, но теперь, вместо статистики, там был список вещей и снаряжения, которые по всей видимости, находились у меня. Все предметы что были у меня, были изображены иконками, прямо как в игре.

Снаряжение:

[Правая рука - Пусто.]

[Левая рука - Пусто.]

[Голова - Пусто.]

[Торс - "Доспех Самоотверженности" - (Уровень - Легендарный).]

[Плечи - "Плащ Последнего Воителя" - (Уровень - Редкий магический).]

[Кисти рук - "Перчатки Свободы Воли" - (Уровень - Легендарный).]

[Талия - "Вечное единство" - (Уровень - Редкий магический).]

[Пояс - "Ремень из Черного Дракона" - (Уровень - Редкий магический).]

[Ноги - "Боевые Сапоги Превосходства" - (Уровень - Легендарный).]

[Безымянный палец правой руки - Кольцо "Второй шанс" - (Уровень - Легендарный).]

[Безымянный палец левой руки - Кольцо "Анти-анализ" - (Уровень - Редкий магический).]

[Шея - "Амулет Энергии и Здоровья" - (Уровень - Редкий магический).]

Инвентарь:

Вес: - 577/1115

Целебное зелье(x50); Зелье манны(x50); Зелье выносливости(x30); Зелье полного восстановления(x20); Противоядие(x20); Магическая Книга; Книга идентификации; Зачарованные Отмычки(x10); Сух поек(x10); Бурдюк воды(x35); Простой ремонтный комплект; Улучшенный ремонтный комплект; Мазь ночного виденья(x9); Факел(x6); Свисток - Боевого коня - (Уровень - Редкий магический); Свисток - Королевского Грифона - (Уровень - Легендарный); Сфера - "Сердце Архидьявола" 3/4 использования - (Уровень - Реликт); Чистый Орихалковый Меч - "Клинок Королевы Валькирий" - (Уровень - Легендарный); Адамантовый Башенный Щит - "Вечная Крепость" - (Уровень - Легендарный); Необычный ключ.

Бюджет: - [10 310 золотых монет]; [277 Магической пыли].

~ Фух

Выдохнул я, от облегчения.

Я боялся, что чего-то будет не доставать, или инвентарь вообще не откроется. Но похоже, на первый взгляд все нормально. Что бы на всякий случай убедиться, работает ли все как надо, я нажал на иконку целебного зелья...

В моей руке, появился стеклянный флакончик, внутри которого была красная жидкость. На панели, число которое находилось рядом со значком целебного зелья обозначающий (x50) изменилось на (x49).

После, я мысленно представил, что зелье перемещается обратно в инвентарь, после чего оно исчезло из моих рук и число снова изменилось на (x50).

~ С работало.

Сказал я и довольно улыбнулся. После чего, я начал проделывать тоже самое, с разными предметами в моем инвентаре.

После моих 5 минутных проб и исследований, я смог научиться быстро доставать мои предметы из инвентаря и обратно, как оказалось можно не нажимать пальцем на иконки предметов, а просто мысленно представить их у себя в руке, но к сожалению, одновременно несколько предметов доставать из инвентаря не получалось, приходилось доставать по одному.

На конец дело дошло до моего оружия. Я мысленно представил свой меч, у меня в руках, после чего он вскоре появился в воздухе и упал на землю. Я поднял меч и оглядел его.

Его рукоять прекрасно облегал мою ладонь, даже в жизни, не держа настоящего меча, мне он казался через чур удобным. Клинок был одноручным оружием, хоть и весьма длинным и

тонким. Как такового веса, я не почувствовал, словно держу не тяжелый меч, а легкую ветку. Сделав пару-тройку взмахов, который с лёгкостью рассекали воздух, я убедился, что этот меч идеально подходит к моей руке.

Что до внешнего вида? Лезвие и кромка меча были белого цвета и отражали падающий на него свет. Верхняя часть гарды была небесно-голубого цвета, а нижняя была белая как и само лезвие. Рукоять была тоже небесно-голубого цвета, а навершие было бледно-золотым.

Клинок в моих руках, сиял и переливался в лучах света, я повернул свою голову, обратно на экран, со снаряжением и увидел кое что странное...

~ Хммм.

В снаряжение, в ячейках правая и левая рука, было написано "пусто". Хоть меч уже был у меня в руках, но статус в ячейке не поменялся - [Правая рука - Пусто.]; [Левая рука - Пусто.].

~ В чем же дело?

Поинтересовался я, но к сожалению ответа, мне никто не даст. Потом, я убрал меч снова в инвентарь и задумался. Увидев что в инвентаре снова появился иконка меча, я посмотрел на экран снаряжения, а именно на иконку рук. Я нажал на иконку меча и удерживал не убирая пальца. После чего, как на каком-то смартфоне, иконка меча начала двигаться по направлению моего пальца, я передвинул ее к ячейке [Правая рука -].

~ Аа?

Я почувствовал странное ощущение, в районе моей талии и увидел что к левой стороне моего ремня, появился крепёж на котором висел мой меч, но теперь в ножнах. Я снова посмотрел на экран снаряжения - [Правая рука - Чистый Орихалковый Меч - "Клинок Королевы Валькирий" - (Уровень - Легендарный).]

Теперь, наконец мой меч был экипирован, хоть я и не видел особой разницы, доставать меч из инвентаря или из ножен, но что то мне подсказывало, что пусть он лучше будет экипирован. Теперь перейдем к ножнам, "я в первый раз их вижу". Что это за ножны? откуда они у меня вообще? Все эти вопросы не поддавались логическому объяснению. Единственное что можно было заметить, так это их цвет. Он был похож на цвет моего ремня. Все кроме устья и наконечника ножен было черного цвета, а все остальное золотого. Точно также как и у ремня, все, кроме золотой пряжки, было черного цвета. Если присмотреться, то ремень и ножны состояли из черных чешуек.

~ Ладно забудем про это.

Уже бессильно сказал я. Не объяснимо как, я попал в этот мир, а меня волнует откуда взялись

эти ножны. "Ну тогда сочтем все за магию". Таким образом, я придумал отговорку на все не объяснимые вещи которые будут со мной происходить в будущем. Если в этом мире есть магия, значит надо забыть, про старую, добрую логику и физику.

Я, посмотрел снова на свой экран снаряжений и нажал на иконку моего экипированного меча. Передо мной, появилась его статистика.

[Клинок Королевы Валькирий] - Одноручное оружие. Меч из "Чистого Орихалка". Уровень предмета - (Легендарный). Необходимый уровень - 50(□). Необходима сила - 600(□). Необходимая ловкость - 300(□). - (+220 к силе); (+145 к ловкости); (+20% к шансу нанести критическое попадание); (+50% к урону. против врагов - тип: Нежить, Демон); (+50% к силе боевых навыков); (Само починка). {Прочность - 6750/6750}.

Все осталось таким же, как я помню, на всякий случай, я еще раз посмотрел на свои характеристики.

Сила: - 1180 + 220.(1400)

Ловкость: - 345 + 145.(490)

Живучесть - 1230

Защита: - 1510

магического сопротивления: - (огонь; вода; воздух; земля - 45% / Тьма - 24% / свет -55%)

Интеллект: - 610

Стойкость: - 1000

Отлично. Когда меч экипирован, статьи - силы и ловкости стали выше. Теперь, пришла очередь сделать тоже самое, со щитом. Я закрыл экран статуса и открыл экран снаряжения. Передвинув, свой щит в ячейку левой руки и экипировав его, у меня в руке появился большой и белый щит.

[Левая рука - Адамантовый Башенный Щит - "Вечная Крепость" - (Уровень - Легендарный).]

Он выглядел, очень громоздко. Его размер бы почти с мой рост. Его кромка была сделана из стали, а сама плоскость щита, была сделана из чего то не реально твердого и плотного. Если судить по названию, то скорее всего это был адамант перекрашенный в белый. Помимо сплошного белого цвета, на внешней стороне щита красной краской был нарисован крест. В задней части щита, была золотая скобка для предплечья и обшитая мягкой кожей ручка, для лучшего и удобного хвата.

Не смотря на его внешний вид, щит был на удивление легкий. Не то что бы тяжесть вообще не ощущалась, но она была более чем терпимая, не смотря на то что я держал его всего одной рукой.

~ Если бы я был сейчас в своем старом теле, я его даже двумя руками не смог поднять.

Да чего же Невероятная сила у этого тела, "хотя я сам качал своего персонажа в преимущественно в силу и в защиту". Затем, я нажал свободной своей рукой, на иконку моего экипированного щита.

[Вечная Крепость] - Башенный щит из "Адаманта". Уровень предмета - (Легендарный).
Необходимы уровень -65(□). Необходима сила - 650(□). Необходимая живучесть - 700(□).
Необходима защита - 200(□). - (+135 к силе); (+300 к живучести); (+450 к защите); (+40% к блоку от дальних атак); (+10% к шансу заблокировать усиленную атаку); (+10% к шансу оглушить противника блоком); (Ослабляет врага на 10% характеристик при блоке в ближнем бою); (Само починка). {Прочность - 13800/13800}.

Затем, я посмотрел на обновленные статы.

Сила: - 1400 + 135.(1535)

Ловкость: - 490

Живучесть - 1230 + 300.(1530)

Защита: - 1510 + 450.(1960)

магического сопротивления: - (огонь; вода; воздух; земля - 45% / Тьма - 24% / свет -55%)

Интеллект: - 610

Стойкость: - 1000

Добавлены очки здоровье к максимальному запасу [Очки здоровья: - 5200/6500]

Хоть и штаты были увеличены со щитом, но двигаться по миру и постоянно таскать с собой щит, на постоянной основе, было неудобно. Когда я экипировал щит, у меня к сожалению не появился "магическим образом" плечевого ремня для него, что бы таскать его за спиной, да даже если бы и был, то как таскать его из за плаща?

Я, убрал щит обратно в инвентарь и достал на этот раз предмет, который принадлежал к уровню реликт.

Оружия, экипировка и предметы в игре классифицировались по уровню, чем выше уровень, тем сильнее был сам предмет и более редким, уровень "реликт" был самым высоким.

Они принадлежали к следующим типам как...

1) Обычный - Обычное снаряжение и оружия для новичков, Ничего не дают кроме характеристик, такие как скорость атаки, урон и.т.д

2) Магические - магическое оружие, можно найти в сундуке, который находится в подземелье или если убить начального босса, иногда, магический предмет можно найти у торговца. Такие вещи обладают одной или двумя магическими характеристиками, идущими вдобавок к основным такие как + 5% урону огнем, +13% к остроте, + 2 к силе и.т.д. Зачастую, они не намного превосходят категорию обычный.

3) Редкие Магические - Эти предметы, можно заполучить лишь только в сложных и тягостных квестах, убийства более сложных боссах, найти чертежи для их крафта и потратить большое количество времени, для сборки всех материалов и прочие. Но в замен, они одаривают владельца усиленными характеристиками и прочими бонусами

4) Легендарные - Эти предметы, служат предметом восхищения для остальных игроков и способны повлиять, на множество битв из за их убойных характеристик. Наличие двух или трех таких предметов, делают из игроков объектами зависти и конвейерами для фарма опыта и материалов. Зачастую, убить высокого-уровневого игрока со снаряжением легендарного уровня практически не реально, кроме других таких игроков.

5) Реликт - Эти предметы настолько редкие и мощные, что являются постоянной темой обсуждения, в чатах и игровых форумах. Предметы уровня реликта, можно заполучить только в официальных событиях от разработчиках, по типу продержаться топ-1 в рейтинге или убить босса уровня опасности "Катастрофа". Только 5% игроков владеют такими редкими предметами, во всей игре. В основном, у этих игроков не больше одного такого предмета.

К счастью, я был одним из счастливых обладателей, таких предметов как "Реликт"

Я, достал из инвентаря сферу - "Сердце Архи-Дьявола". Она была размером с кулак и в ней горели три красных огонька. Она источала черный туман, а на ощупь было очень холодной, практически ледяной. По мимо всего, из нее веяло гнетущей атмосферой, а в носу заполнил запах...

~ Серы?

В фильмах и сериалах по демонической тематике, зачастую фигурировала связь между демонами и серой. Наверное не спроста эта сфера называется "Сердце Архи-дьявола". Передвинув сферу поближе к лицу, я заметил что в ней находится четыре шарика, три из которых горят красным сиянием. Четвертый же вообще не горел и лишь только благодаря сиянию остальных трех, я увидел его очертания.

~ Скорее всего это напоминание об оставшихся трех использований этого предмета.

[Сердце Архи-дьявола] - Черная сфера из мертвого тела Архи-Дьявола босса, "Неудержимый Губитель" - Уровня опасности "Катастрофа". Уровень - Реликт. Осталось 3 из 4 использований. Эффект от использования - (Восстанавливает здоровье, выносливость и манну владельца полностью); (Снимает все негативные эффекты на владельце); (Снимает все кд с навыков владельца); (Повышает все характеристики владельца на 25%); (Каждые 2 минуты враги находящиеся на расстоянии 10 метров, получают урон от случайного заклинания, элементом к которому они более уязвимы). {Время действия: - 1 час}, {Затраты манны: - 0 }, {Нельзя продать или разрушить}. {После смерти остается у владельца}.

Один раз, я уже использовал эту сферу, в игре. Причин было несколько: - Сложный босс; Квест на время; Человек из пати вылетевший из игры; ну и самое главное. Мне хотелось посмотреть на этот эффект.

В "Stone of Peace Online" - было множество разных серверов и не особо было много конкуренции, на не больших серверах за первое место. На нашем небольшом сервере, наша гильдия "Багровый Орден" была на первом месте. Хоть мы и периодически сражались и пк-шили игроков, особого отпора они нам не давали, из за чего особая необходимость использовать "Сердце Архи-дьявола" была пустой тратой. Но когда возникла тяжелая ситуация с боссом, в одном из квестов, тогда и появился неплохой повод для использование этого предмета.

Сейчас у меня, на данный момент, осталось только три использования этого предмета. С учетом что я, сейчас не в игре и здесь вполне можно умереть, их надо беречь, только для чрезвычайных ситуаций.

Убрав сферу обратно в инвентарь, я огляделся по сторонам.

Время ангелов который, я недавно призвал подошла к концу, они распались на мелкие частицы и исчезли как будто там их и никогда и не было. Их время действия всего 15 минут, (если их конечно не убить) а кд около 2 часов, а это означает что в ближайшие 2 часа я нахожусь без их охраны.

На самом деле, мне хотелось уже выдвинуться куда ни будь в путешествие, но...

~ Это глупая идея

Сказал я, в противоречие своему желанию. Меня кое что пугало, именно в слизи. Нет! Я не боюсь слизи! Скорее всего из за слизи. Дело в том что эта слизь, практически одна и та же копия со слизью в игре. Если предположить самое худшее, что эта слизь из "Stone of Peace Online", значит есть и другие монстры из "Stone of Peace Online". А если это так, то тут есть и ультра сильный монстры из игры, такие как: Драконы, Великаны, Черви смерти и другие. "Боже упаси если в этом мире есть Драколич" Дело в том что такие монстры даже не боссы, но они все равно являлись головной болью для игроков. "В моем случаи это Драколич". Даже если 100 уровневый игрок ослабит внимательность то он скорее всего умрет при встречи с ними.

Хоть, уже мне и хотелось отправляется в путь, но во первых, я не знаю куда, а во вторых, я не знаю какая опасность, меня ждет впереди. Поэтому, мне нужно, как можно лучше изучить свои навыки в том числе и "боевые" и научиться сражаться мечом.

Единственные монстры которые находятся на этом луге, это слизи. Еще в качестве тренировочных мишеней, здесь по всему лугу раскинуты, торчащие из земли камни, около 2 метров в высоту. Слизь и камни все таки не особо хорошие противники, но для первой практики и они хорошо подойдут.

Я достал свой меч из ножен, а из инвентаря экипировал щит.

Приготовившись во все оружие, я заметил приближающиеся ко мне слизь.

Пьён, ~ пьён

~ Прости слизь...

Пьён, ~ пьён

~ Ведь ты даже не пойдешь на опыт..

Пьён, ~ пьён

~ Возможно, я даже про тебя никогда не вспомню...

Пьён, ~ пьён

~ Но зато, ты можешь похвастаться, что с тобой на полном серьезе, разговаривал глупый человек.

Пьён

<http://tl.rulate.ru/book/46480/1113556>