

Пролог

Королевство Роден гордится тем, что является третьей по могуществу страной на континенте Хоккайдо.

На севере пролегает граница с империями Восточный и Западный Лебуран, береговая линия залива Барго была на западе, море на юге, а на востоке страны находился независимый от Родена дом эльфов – лес Канада. В общем, географическое положение сохраняло страну в относительной безопасности от внешних врагов.

Две Лебуранские империи на севере.

Восточная Священная Империя Лебуран и западная Великая Империя Лебуран раньше были единой страной, но потом разделились. И теперь, желая получить полную власть на континенте, пытаются перегрызть друг другу глотки.

Обе страны практически равны по силе, поэтому победа в борьбе достанется тем, кому удастся завлечь королевство Роден на свою сторону. И именно из-за этого тень конфликта востока и запада пала на королевство Роден.

Восточная Священная Империя Лебуран в поисках теплых полей и свободных ото льда портов на юге планировала, объединившись с Роденом, свергнуть западную Великую Империю Лебуран. Западный Лебуран же, сохраняя дружественные отношения с Роденом, хотел сковать действия восточной империи.

В дополнение к этому активизировалась борьба за право наследования престола Родена. Западная империя поддерживала принца Секта, а восточная, соответственно, принца Дугласа.

Последняя участвовавшая в гонке за престол фракция, принадлежавшая принцессе Юлиане, оставалась независимой от других стран. Вместо этого она сосредоточила свое внимание на землях, лежащих западнее великого герцогства Линберт, стремясь укрепить связи с эльфами, населявшими великий лес Канада.

Ожесточенная борьба за власть между наследниками престола расколола дворян королевства. А поскольку теневой источник финансирования фракции второго принца был прихлопнут из-за чьих-то махинаций, раздел сфер влияния в королевстве сильно изменился.

С этих земель открывался вид на горный хребет Калькута на севере. Через плодородные равнины неслась полная вод река Риддел, берущая начало в горах Дракона Ветра, огибая столицу с востока, она бежала в южное море.

Столица Олаф. В одном из помещений королевского дворца с видом на внутренний дворик в сопровождении своей личной горничной за высоким столом сидела женщина в компании двоих людей.

Одетая в аккуратное платье женщина пребывала в спокойствии, но вместе с тем излучала миловидность юной девушки. Этой женщиной была вторая принцесса Родена – Юлиана Меллор Мелисса Роден Олаф.

У нее спадающие свободными волнами длинные светлые волосы, а на белоснежном правильном лице прекрасные карие глаза.

- Мне довелось услышать, что брат Дуглас и брат Сект заинтересовались землями Хобен.

Официально они собираются на бал, но на самом деле осматривают территории вокруг столицы.

Мужчина в расцвете сил кивнул на слова принцессы и вступил в разговор.

Этот большой человек с коричневыми коротко постриженными волосами был одет в генеральский мундир, а квадратная челюсть придавала ему еще более достойное выражение.

Принадлежавший фракции принцессы этот мужчина занимал пост одного из трех генералов страны и являлся главой семейства Фуривуторан. Его имя – Картон де Фуривуторан.

– Этот осмотр Хобена пахнет угрозой. Там все еще продолжаются споры по поводу того происшествия. Некоторые даже говорят, что неожиданное нападение эльфов дело рук фракции Его Высочества принца Секта или даже нашей фракции.

Ранее упомянутый инцидент был убийством члена фракции второго принца, Маркиза Диенто.

В королевстве Роден запрещено захватывать и продавать эльфов, но возникли подозрения, что бывший лорд Диенто именно этим и занимается на черном рынке. А когда принцесса Юлиана отправила разведчика, чтобы тайно провести расследование, произошел тот инцидент.

Сначала свидетели говорили, что его причиной стали эльфы. Но затем свидетели внезапно исчезли, из-за чего возникло много споров и теорий по поводу того, кто истинный виновник случившегося. Цель нападения также осталась неясной, что в свою очередь привело к еще большим спекуляциям.

– В то же самое время произошло много нападений на других работорговцев. А сверх этого – пропажа всех сбережений маркиза. Домыслы людей только продолжают накапливаться.

Принцесса Юлиана пожала плечами и громко вздохнула.

– Местонахождение большинства пропавших вещей остается неизвестным, но их часть, кажется, обнаружили в пределах Диенто. Некоторые части дорогой мебели нашли у горожан. Все, что удалось извлечь, нашли на открытом рынке. Если семейство Диенто захочет вернуть и другие вещи, они должны действовать быстро, пока те не ушли из-под стола.

Сидевший возле генерала благовоспитанный молодой человек приоткрыл свой рот.

Он также носил военную форму, но попроще. Хотя и с более тонкими чертами лица юноша был поразительно похож на генерала Картона. И его тон был сопоставим с манерой речи генерала.

Имя ему – Лендл де Фуривуторан. Он – командир батальона крупной воинской части, наследник герцогства Фуривуторан и сын генерала Картона.

– Что бы они ни делали, пройдет какое-то время, прежде чем семейство маркиза Диенто восстановится. После потери главного фанатичного сторонника, Его Величество принц Дуглас будет пытаться подавить волнения в своей фракции... А также я слышал, что Его Высочество принц Сект уже начал переговоры с герцогом Брутом.

Генерал Картон гладил свою величественную бороду. Из-за беспокойства по поводу движений обоих лагерей противников его брови приподнялись, от чего морщины вокруг глаз стали еще более заметны.

Кивая на высказанные генералом опасения, принцесса Юлиана повела разговор дальше:

– Грядет буря... Лучше поспешить с нашими планами и пораньше нанести визит в Линберт. Феруна попросила разрешения составить нам компанию в этот раз.

Говоря о будущих планах, Юлиана выпрямила спину и привстала, взглянув в глаза своей личной горничной и близкой подруге детства – Феруне.

Горничная слегка улыбнулась, немного прикрыла глаза и склонила свою голову с красиво подвязанными волосами.

– Я поняла, Юлиана-сама.

– ...Хорошо. Примерно через пять дней мы направимся в Линберт, давайте также сократим количество охранников до пятидесяти. Оставим набор стражи на Лендла, а я выберу других подчиненных, что поедут с нами.

Генерал хлопнул по плечу своего сына, который никак не мог оторвать взгляд от горничной, заставив того, приклонив колено, быстро опустить голову.

– Даже если это будет стоить мне жизни, я непременно гарантирую безопасность Вашего Высочества в путешествии!

– Благодарю вас, лорд Лендл. Если тот епископ религии Хираку предпримет любые подозрительные действия, пожалуйста, будьте готовы отразить их.

На эти слова принцессы двое мужчин снова опустили свои головы.

Глава 1. Я в ином мире

Когда заметил это, у меня понятия не было, как я попал сюда.

Холмистая местность, покрытая зеленой травой. Высоко в небе светило солнце. Наверное, сейчас только полдень. Ветер колыхал траву, отчего та напоминала зеленое море. Волна зелени потекла в сторону валуна, на котором я восседал. Запахи влажной почвы и травы, смешавшись с ветром, медленно наполняли мои ноздри. Из-за сильных порывов ветра в лесу за моей спиной шелестели деревья.

Я поднялся с камня, на котором оказался непреднамеренно, и уставился на бескрайние головокружительные дали. Думаю, такой пейзаж и не увидишь в моей маленькой старой Японии.

Наконец, я заметил свой внешний вид.

Украшенный детальными и замысловатыми узорами бело-серебряный полный доспех, как будто пришедший из каких-то мифов и легенд, облачал мое тело.

Блестящий черный плащ развевался под дуновением ветра. С внутренней его стороны, словно звезды в ночи, мерцали огоньки.

На спине у меня висел большой круглый щит, украшенный детализированной эмблемой в центре – святой меч, испускающий внушительную ауру благоговейного трепета.

Эта экипировка – далеко не моя обычная одежда, но я знаю ее очень хорошо. Даже сегодня, до того как я уснул перед монитором своего ПК, играя в онлайн игры, на моего игрового персонажа был надет именно этот наряд.

– Какого хрена?! – завопил я во всю мощь своих легких. Даже зная, что никто не ответит, мне больше ничего не осталось, как только кричать.

Медленно я вынул меч из висевших на поясе ножен. Показался тонкий, обоюдоострый, освещенный солнцем голубоватый клинок. Прекрасный меч сиял, как дневной свет. Длина клинка превышала сотню сантиметров, придавая мечу внушительный вид. Я принял стойку, держа меч на уровне глаз, и сделал взмах вниз.

– Какого хрена?! – снова вырвались ругательства.

Он ЛЕГКИЙ! Весит так, что мне сложно поверить, будто он сделан из металла. Я легко взмахнул этим нереалистичским мечом, чтобы убедиться в его весе. После чего сделал удар, держа меч в одной руке. Я чувствовал себя легко, даже, несмотря на то, что был облачен в полный доспех.

– “Удар Летящего Дракона”!!

Размахивая мечом, я произнес название способности из игры. Луч света сорвался с клинка и направился в сторону леса.

Внезапно, завалилась группка деревьев. Зашелестели листья на соседних кронах, с ветвей в небо взлетели птицы. Слегка приглушенный звук падающих деревьев эхом разнесся вокруг.

– Серьезно, какого черта...

Наконец-то я почувствовал, что мысли пришли в порядок. Но все никак не мог понять ситуацию, в которой очутился.

Оружие и экипировка мифического ранга, надетые на меня, были идентичны вещам моего игрового персонажа.

Полная экипировка мифического ранга встречалась очень редко. Всего для снаряжения

существовало шесть рангов: Низкий, Переходный, Высокий, Шедевальный, Легендарный и Мифический.

Мой серебряный доспех *Святой Доспех Беленуса*, является частью комплекта Брони Небесного Рыцаря. Броня состоит из пяти частей: шлем, нагрудный доспех, пояс, рукавицы и поножи. Урон от атрибутов огня и света уменьшен вполтину, усиленная защита и периодическое восстановление определенного количества здоровья, а также увеличенная сила атаки и усиленная защита от проклятий – действительно, имбовое снаряжение.

А развевающийся у меня за спиной плащ - это предмет мифического ранга - *Покров Ночного Неба*. На него наложен эффект уменьшения урона от атрибута тьмы, а еще эффект восстановления определенного количества маны за некоторое время.

Щит, пристроенный на спине, называется *Небесный Щит Тита*. В дополнение к высокой защите и способности избегать нокаутирующих ударов он повышает защитные эффекты от всяких негативных статусов.

Из-за жалоб о читерском комплекте Брони Небесного Рыцаря, администрации пришлось изменить ее. Вот только эффекты брони остались, но теперь, ее владельцы не могли использовать другие аксессуары вместе с броней. В результате, и так небольшое, количество владельцев этого комплекта уменьшилось.

В заключение, в своих руках я держу *Меч Святого Грома – Каладболг*. Двуручный меч, которым я по-настоящему горжусь, имеет высокую силу атаки и повышает ловкость. В игре, каждое оружие мифического класса имеет свою собственную особую атаку, после которой игрок страдает от снижения сил.

Я вернул меч в ножны, а затем скастовал “Пламя”. И прямо как в игре – поток огня извергся из моей руки, будто из огнемета.

‘Нет ...все же отличается от игры.’

Если я не ошибаюсь, главным классом моего персонажа был Небесный Рыцарь, а субкласс, должно быть, Высший Священник. “Пламя” – магическая способность, а “Удар Летящего Дракона”, определенно, способность рыцаря. Значит, текущий класс моего персонажа не может использовать эти способности в игре.

Тогда почему же я смог их применить?.. И тут я подумал...

‘Учитывая все, что если это не игра или сон, а все происходит на самом деле?’

Если это реальность, тогда способности, которые я не мог использовать без смены класса, теперь полностью доступны. Например, эксперт по дзюдо начавший карьеру боксера все еще

горазд использовать техники дзюдо.

Так как я обычно достигал наивысших уровней профессий, неужели теперь могу использовать все высокоуровневые способности, которыми владею?

Условиями получения наивысшего класса Небесного рыцаря были начальные профессии волшебника, воина, священника, средние профессии колдуна, епископа, рыцаря, и высшие профессии призвателя, святого рыцаря и высшего священника. Я не учил все доступные способности этих профессий, а только некоторые из них.

Но, все же, если я смогу использовать все способности, что выучил, то справлюсь с любой проблемой, вставшей у меня на пути.

Интересно, смог бы я выжить, если бы мой основной класс определился, как Небесный Рыцарь? Честно говоря, это не самый лучший класс. Перво-наперво доступно только четыре специальных способности. И все они показушные – несут разрушения на обширную площадь. Очевидно, что этот класс был предназначен только для удовлетворения романтических позывов администрации.

Данный класс может использовать “Техники меча Небесного Рыцаря”, что позволяет держать двуручное оружие одной рукой, но разве хватка двумя руками не увеличит урон?

Я нахожусь здесь уже достаточно долго, но ничего так и не произойдет, пока стою на месте. Если это действительно реальность, то нужно найти людей или город и обдумать планы на будущее.

Я попытался использовать магическую способность поддержки – “Врата Перемещения”, испуская тусклый свет, возник магический круг метра три в диаметре...

В игре, все, что нужно сделать – это выбрать название города, и ты переместишься. Однако передо мной не появилось никакого окна со списком. На секунду я задумался, что же мне делать, как в глазах потемнело. И тут же заметил, как пейзаж передо мной изменился.

Получилось переместиться на три метра. По всей видимости, эту магию невозможно использовать должным образом, не имея полного представления о месте прибытия. Все-таки, я не знаю никаких мест в этом мире, потому, наверное, ничего хорошего и не вышло.

Сдаюсь...

Подождите, осталась еще одна способность для перемещения. Способность поддержки – “Пространственный Шаг”.

Способность направляет меня в любую точку, что я выберу. В ранних стадиях игры она

позволяла уйти из-под вражеских атак, часто использовалась, чтобы сбежать из окружения. Но после мид-гейма дальность атак монстров и боссов начала покрывать весь экран, из-за чего способность стала бесполезной. Я все еще мог ее использовать, но смысла не было, только впустую прожигал ману.

Сфокусировав взгляд на точке перемещения, я активировал “Пространственный Шаг”. Пейзаж изменился моментально. Когда взглянул назад, то увидел, что преодолел большое расстояние. Где-то пять сотен метров? Не важно, что ты делал в игре, способность могла переместить тебя только до границ экрана, в реальности же возможно перемещаться в любое место в поле зрения. Хотя я и не могу сносить головы, используя бусы, как некая девочка Эспер, но, все-таки, эта магия весьма удобна. С откатом в одну секунду, данная способность является прекрасным средством передвижения.

Так что я непрерывно использовал “Пространственный Шаг” перемещаясь по земле.

День подходил к концу, наверное, я движусь в юго-западном направлении? Как только оставил холмистую местность, глазам открылся вид огромной реки впереди.

Перенесшись на берег, я осмотрелся. В ширину река где-то двести метров, да и воды содержит премного. Она была прозрачная, даже рыбок получилось увидеть.

‘Почему бы не отдохнуть и не сделать глоток прохладной водицы?’

Я скинул шлем. Это напомнило мне, что я не только не чувствую тяжести доспехов, но и совсем не вспотел. Погрузившись в размышления, я поднес лицо к воде.

В этот момент, мой мозг заглох—.

– Черт побери...

Мое ворчание потерялось в звуках речки.

Взгляд сосредоточился на водном отражении. Там не было глаз. По сути, там даже упоминания о носе нет, как и о плоти в целом. Тускло светились темные глазницы мертвеца. Без каких либо эмоций я пялился в свое отражение.

Вода отражала фигуру покрытого броней скелета——

Я совершенно забыл об этом. Забыл тип аватара моего игрового персонажа.

Обычно, твой игровой аватар – это гуманоид, которого можно индивидуализировать, как только тебе угодно. Уровень подгонки настолько глубокий, что нет разницы, создай ты длинноухого

эльфа или даже орка со свиным рылом.

Также существуют специальные аватары, правда, чтобы их получить, придется раскошелиться. И один из таких – *Бесплотный костюм*.

Несмотря на плату, 'без разницы, все равно я буду полностью покрыт броней', – вот, что я говорил друзьям.....

На самом деле я хотел аватар золотого скелета. Тогда я был бы известен как рехнувшийся герой справедливости. Вместо головы череп, будто рестлер в блестящем золотом костюме. Я всегда верил, что это будет золотой скелет, до тех пор, пока.....

Убегая от реальности, я вспоминал былое.

Все очень плохо.

В этом облике я не могу снять свой шлем на публике. На самом деле, я могу даже стать целью для уничтожения.

Пришлось отменить свои текущие планы на будущее.

Придется жить тихо и не выделяться, насколько это возможно.

Как бы там ни было, одна моя роскошная броня уже будет привлекать взгляды... но, пока что, я не могу отказаться от нее.

В этом мире у меня ничего не осталось, только моя броня. Я лишился всех остальных игровых предметов, да и в карманах пусто.

Нужно где-то нагрести денег, не привлекая внимания.

Наклонив голову к воде, я начал пить. Но я ведь скелет, неужели пью воду только по привычке? Куду она потечет? Да и вообще, смогу ли я ощутить вкус?

Больше нельзя беспокоиться по пустякам. А то голова перегреется, даже несмотря на то, что у меня нет мозга.

Пронзительным голосом захохотал скелет у меня в голове...Упс, мой рассудок снова попытался уйти от реальности.

Так, во-первых, нужно пересмотреть мои планы по поиску города. Возможно, я смогу найти

людей, проживающих в устье реки.

Обдумывая перспективы, я надел шлем и продолжил использовать “Пространственный Шаг”. Уйдя немного от реки, я заметил дорогу, значит, деревня должна быть не так далеко. Глава 1. Я в ином мире

Когда заметил это, у меня понятия не было, как я попал сюда.

Холмистая местность, покрытая зеленой травой. Высоко в небе светило солнце. Наверное, сейчас только полдень. Ветер колыхал траву, отчего та напоминала зеленое море. Волна зелени потекла в сторону валуна, на котором я восседал. Запахи влажной почвы и травы, смешавшись с ветром, медленно наполняли мои ноздри. Из-за сильных порывов ветра в лесу за моей спиной шелестели деревья.

Я поднялся с камня, на котором оказался непреднамеренно, и уставился на бескрайние головокружительные дали. Думаю, такой пейзаж и не увидишь в моей маленькой старой Японии.

Наконец, я заметил свой внешний вид.

Украшенный детальными и замысловатыми узорами бело-серебряный полный доспех, как будто пришедший из каких-то мифов и легенд, облачал мое тело.

Блестящий черный плащ развевался под дуновением ветра. С внутренней его стороны, словно звезды в ночи, мерцали огоньки.

На спине у меня висел большой круглый щит, украшенный детализированной эмблемой в центре – святой меч, испускающий внушительную ауру благоговейного трепета.

Эта экипировка – далеко не моя обычная одежда, но я знаю ее очень хорошо. Даже сегодня, до того как я уснул перед монитором своего ПК, играя в онлайн игры, на моего игрового персонажа был надет именно этот наряд.

– Какого хрена?! – завопил я во всю мощь своих легких. Даже зная, что никто не ответит, мне больше ничего не осталось, как только кричать.

Медленно я вынул меч из висевших на поясе ножен. Показался тонкий, обоюдоострый, освещенный солнцем голубоватый клинок. Прекрасный меч сиял, как дневной свет. Длина клинка превышала сотню сантиметров, придавая мечу внушительный вид. Я принял стойку, держа меч на уровне глаз, и сделал взмах вниз.

– Какого хрена?! – снова вырвались ругательства.

Он ЛЕГКИЙ! Весит так, что мне сложно поверить, будто он сделан из металла. Я легко взмахнул этим нереалистическим мечом, чтобы убедиться в его весе. После чего сделал удар, держа меч в одной руке. Я чувствовал себя легко, даже, несмотря на то, что был облачен в полный доспех.

- “Удар Летящего Дракона”!!

Размахивая мечом, я произнес название способности из игры. Луч света сорвался с клинка и направился в сторону леса.

Внезапно, завалилась группка деревьев. Зашелестели листья на соседних кронах, с ветвей в небо взлетели птицы. Слегка приглушенный звук падающих деревьев эхом разнесся вокруг.

- Seriously, какого черта...

Наконец-то я почувствовал, что мысли пришли в порядок. Но все никак не мог понять ситуацию, в которой очутился.

Оружие и экипировка мифического ранга, надетые на меня, были идентичны вещам моего игрового персонажа.

Полная экипировка мифического ранга встречалась очень редко. Всего для снаряжения существовало шесть рангов: Низкий, Переходный, Высокий, Шедевральный, Легендарный и Мифический.

Мой серебряный доспех *Святой Доспех Беленуса*, является частью комплекта Брони Небесного Рыцаря. Броня состоит из пяти частей: шлем, нагрудный доспех, пояс, рукавицы и поножи. Урон от атрибутов огня и света уменьшен в половину, усиленная защита и периодическое восстановление определенного количества здоровья, а также увеличенная сила атаки и усиленная защита от проклятий – действительно, имбовое снаряжение.

А развевающийся у меня за спиной плащ – это предмет мифического ранга – *Покров Ночного Неба*. На него наложен эффект уменьшения урона от атрибута тьмы, а еще эффект восстановления определенного количества маны за некоторое время.

Щит, пристроенный на спине, называется *Небесный Щит Тита*. В дополнение к высокой защите и способности избегать нокаутирующих ударов он повышает защитные эффекты от всяких негативных статусов.

Из-за жалоб о читерском комплекте Брони Небесного Рыцаря, администрации пришлось изменить ее. Вот только эффекты брони остались, но теперь, ее владельцы не могли использовать другие аксессуары вместе с броней. В результате, и так небольшое, количество владельцев этого комплекта уменьшилось.

В заключение, в своих руках я держу *Меч Святого Грома – Каладболг*. Двуручный меч, которым я по-настоящему горжусь, имеет высокую силу атаки и повышает ловкость. В игре, каждое оружие мифического класса имеет свою собственную особую атаку, после которой игрок страдает от снижения сил.

Я вернул меч в ножны, а затем скастовал “Пламя”. И прямо как в игре – поток огня извергся из моей руки, будто из огнемета.

‘Нет ...все же отличается от игры.’

Если я не ошибаюсь, главным классом моего персонажа был Небесный Рыцарь, а субкласс, должно быть, Высший Священник. “Пламя” – магическая способность, а “Удар Летящего Дракона”, определенно, способность рыцаря. Значит, текущий класс моего персонажа не может использовать эти способности в игре.

Тогда почему же я смог их применить?.. И тут я подумал...

‘Учитывая все, что если это не игра или сон, а все происходит на самом деле?’

Если это реальность, тогда способности, которые я не мог использовать без смены класса, теперь полностью доступны. Например, эксперт по дзюдо начавший карьеру боксера все еще горазд использовать техники дзюдо.

Так как я обычно достигал наивысших уровней профессий, неужели теперь могу использовать все высокоуровневые способности, которыми владею?

Условиями получения наивысшего класса Небесного рыцаря были начальные профессии волшебника, воина, священника, средние профессии колдуна, епископа, рыцаря, и высшие профессии призвателя, святого рыцаря и высшего священника. Я не учил все доступные способности этих профессий, а только некоторые из них.

Но, все же, если я смогу использовать все способности, что выучил, то справлюсь с любой проблемой, вставшей у меня на пути.

Интересно, смог бы я выжить, если бы мой основной класс определился, как Небесный Рыцарь? Честно говоря, это не самый лучший класс. Перво-наперво доступно только четыре специальных способности. И все они показушные – несут разрушения на обширную площадь. Очевидно, что этот класс был предназначен только для удовлетворения романтических позывов администрации.

Данный класс может использовать “Техники меча Небесного Рыцаря”, что позволяет держать двуручное оружие одной рукой, но разве хватка двумя руками не увеличит урон?

Я нахожусь здесь уже достаточно долго, но ничего так и не произойдет, пока стою на месте. Если это действительно реальность, то нужно найти людей или город и обдумать планы на будущее.

Я попытался использовать магическую способность поддержки – “Врата Перемещения”, испуская тусклый свет, возник магический круг метра три в диаметре...

В игре, все, что нужно сделать – это выбрать название города, и ты переместишься. Однако передо мной не появилось никакого окна со списком. На секунду я задумался, что же мне делать, как в глазах потемнело. И тут же заметил, как пейзаж передо мной изменился.

Получилось переместиться на три метра. По всей видимости, эту магию невозможно использовать должным образом, не имея полного представления о месте прибытия. Все-таки, я не знаю никаких мест в этом мире, потому, наверное, ничего хорошего и не вышло.

Сдаюсь...

Подождите, осталась еще одна способность для перемещения. Способность поддержки – “Пространственный Шаг”.

Способность направляет меня в любую точку, что я выберу. В ранних стадиях игры она позволяла уйти из-под вражеских атак, часто использовалась, чтобы сбежать из окружения. Но после мид-гейма дальность атак монстров и боссов начала покрывать весь экран, из-за чего способность стала бесполезной. Я все еще мог ее использовать, но смысла не было, только впустую прожигал ману.

Сфокусировав взгляд на точке перемещения, я активировал “Пространственный Шаг”. Пейзаж изменился моментально. Когда взглянул назад, то увидел, что преодолел большое расстояние. Где-то пять сотен метров? Не важно, что ты делал в игре, способность могла переместить тебя только до границ экрана, в реальности же возможно перемещаться в любое место в поле зрения. Хотя я и не могу сносить головы, используя бусы, как некая девочка Эспер, но, все-таки, эта магия весьма удобна. С откатом в одну секунду, данная способность является прекрасным средством передвижения.

Так что я непрерывно использовал “Пространственный Шаг” перемещаясь по земле.

День подходил к концу, наверное, я движусь в юго-западном направлении? Как только оставил холмистую местность, глазам открылся вид огромной реки впереди.

Перенесшись на берег, я осмотрелся. В ширину река где-то двести метров, да и воды содержит премного. Она была прозрачная, даже рыбок получилось увидеть.

‘Почему бы не отдохнуть и не сделать глоток прохладной водицы?’

Я скинул шлем. Это напомнило мне, что я не только не чувствую тяжести доспехов, но и совсем не вспотел. Погрузившись в размышления, я поднес лицо к воде.

В этот момент, мой мозг заглох—.

– Черт побери...

Мое ворчание потерялось в звуках речки.

Взгляд сосредоточился на водном отражении. Там не было глаз. По сути, там даже упоминания о носе нет, как и о плоти в целом. Тускло светились темные глазницы мертвеца. Без каких либо эмоций я пялился в свое отражение.

Вода отражала фигуру покрытого броней скелета——

Я совершенно забыл об этом. Забыл тип аватара моего игрового персонажа.

Обычно, твой игровой аватар – это гуманоид, которого можно индивидуализировать, как только тебе угодно. Уровень подгонки настолько глубокий, что нет разницы, создай ты длинноухого эльфа или даже орка со свиным рылом.

Также существуют специальные аватары, правда, чтобы их получить, придется раскошелиться. И один из таких – *Бесплотный костюм*.

Несмотря на плату, ‘без разницы, все равно я буду полностью покрыт броней’, – вот, что я говорил друзьям.....

На самом деле я хотел аватар золотого скелета. Тогда я был бы известен как рехнувшийся герой справедливости. Вместо головы череп, будто рестлер в блестящем золотом костюме. Я всегда верил, что это будет золотой скелет, до тех пор, пока.....

Убегая от реальности, я вспоминал былое.

Все очень плохо.

В этом облике я не могу снять свой шлем на публике. На самом деле, я могу даже стать целью для уничтожения.

Пришлось отменить свои текущие планы на будущее.

Придется жить тихо и не выделяться, насколько это возможно.

Как бы там ни было, одна моя роскошная броня уже будет привлекать взгляды... но, пока что, я не могу отказаться от нее.

В этом мире у меня ничего не осталось, только моя броня. Я лишился всех остальных игровых предметов, да и в карманах пусто.

Нужно где-то нагрести денег, не привлекая внимания.

Наклонив голову к воде, я начал пить. Но я ведь скелет, неужели пью воду только по привычке? Куду она потечет? Да и вообще, смогу ли я ощутить вкус?

Больше нельзя беспокоиться по пустякам. А то голова перегреется, даже несмотря на то, что у меня нет мозга.

Пронзительным голосом захохотал скелет у меня в голове...Упс, мой рассудок снова попытался уйти от реальности.

Так, во-первых, нужно пересмотреть мои планы по поиску города. Возможно, я смогу найти людей, проживающих в устье реки.

Обдумывая перспективы, я надел шлем и продолжил использовать "Пространственный Шаг". Уйдя немного от реки, я заметил дорогу, значит, деревня должна быть не так далеко.Глава 1. Я в ином мире

Когда заметил это, у меня понятия не было, как я попал сюда.

Холмистая местность, покрытая зеленой травой. Высоко в небе светило солнце. Наверное, сейчас только полдень. Ветер колыхал траву, отчего та напоминала зеленое море. Волна зелени потекла в сторону валуна, на котором я восседал. Запахи влажной почвы и травы, смешавшись с ветром, медленно наполняли мои ноздри. Из-за сильных порывов ветра в лесу за моей спиной шелестели деревья.

Я поднялся с камня, на котором оказался непреднамеренно, и уставился на бескрайние головокружительные дали. Думаю, такой пейзаж и не увидишь в моей маленькой старой Японии.

Наконец, я заметил свой внешний вид.

Украшенный детальными и замысловатыми узорами бело-серебряный полный доспех, как будто пришедший из каких-то мифов и легенд, облачал мое тело.

Блестящий черный плащ развевался под дуновением ветра. С внутренней его стороны, словно

звезды в ночи, мерцали огоньки.

На спине у меня висел большой круглый щит, украшенный детализированной эмблемой в центре – святой меч, испускающий внушительную ауру благоговейного трепета.

Эта экипировка – далеко не моя обычная одежда, но я знаю ее очень хорошо. Даже сегодня, до того как я уснул перед монитором своего ПК, играя в онлайн игры, на моего игрового персонажа был надет именно этот наряд.

– Какого хрена?! – завопил я во всю мощь своих легких. Даже зная, что никто не ответит, мне больше ничего не осталось, как только кричать.

Медленно я вынул меч из висевших на поясе ножен. Показался тонкий, обоюдоострый, освещенный солнцем голубоватый клинок. Прекрасный меч сиял, как дневной свет. Длина клинка превышала сотню сантиметров, придавая мечу внушительный вид. Я принял стойку, держа меч на уровне глаз, и сделал взмах вниз.

– Какого хрена?! – снова вырвались ругательства.

Он ЛЕГКИЙ! Весит так, что мне сложно поверить, будто он сделан из металла. Я легко взмахнул этим нереалистическим мечом, чтобы убедиться в его весе. После чего сделал удар, держа меч в одной руке. Я чувствовал себя легко, даже, несмотря на то, что был облачен в полный доспех.

– “Удар Летящего Дракона”!!

Размахивая мечом, я произнес название способности из игры. Луч света сорвался с клинка и направился в сторону леса.

Внезапно, завалилась группка деревьев. Зашелестели листья на соседних кронах, с ветвей в небо взлетели птицы. Слегка приглушенный звук падающих деревьев эхом разнесся вокруг.

– Seriously, какого черта...

Наконец-то я почувствовал, что мысли пришли в порядок. Но все никак не мог понять ситуацию, в которой очутился.

Оружие и экипировка мифического ранга, надетые на меня, были идентичны вещам моего игрового персонажа.

Полная экипировка мифического ранга встречалась очень редко. Всего для снаряжения существовало шесть рангов: Низкий, Переходный, Высокий, Шедевральный, Легендарный и

Мифический.

Мой серебряный доспех *Святой Доспех Беленуса*, является частью комплекта Брони Небесного Рыцаря. Броня состоит из пяти частей: шлем, нагрудный доспех, пояс, рукавицы и поножи. Урон от атрибутов огня и света уменьшен вполтину, усиленная защита и периодическое восстановление определенного количества здоровья, а также увеличенная сила атаки и усиленная защита от проклятий – действительно, имбовое снаряжение.

А развевающийся у меня за спиной плащ – это предмет мифического ранга – *Покров Ночного Неба*. На него наложен эффект уменьшения урона от атрибута тьмы, а еще эффект восстановления определенного количества маны за некоторое время.

Щит, пристроенный на спине, называется *Небесный Щит Тита*. В дополнение к высокой защите и способности избегать нокаутирующих ударов он повышает защитные эффекты от всяких негативных статусов.

Из-за жалоб о читерском комплекте Брони Небесного Рыцаря, администрации пришлось изменить ее. Вот только эффекты брони остались, но теперь, ее владельцы не могли использовать другие аксессуары вместе с броней. В результате, и так небольшое, количество владельцев этого комплекта уменьшилось.

В заключение, в своих руках я держу *Меч Святого Грома – Каладболг*. Двуручный меч, которым я по-настоящему горжусь, имеет высокую силу атаки и повышает ловкость. В игре, каждое оружие мифического класса имеет свою собственную особую атаку, после которой игрок страдает от снижения сил.

Я вернул меч в ножны, а затем скастовал “Пламя”. И прямо как в игре – поток огня извергся из моей руки, будто из огнемета.

‘Нет ...все же отличается от игры.’

Если я не ошибаюсь, главным классом моего персонажа был Небесный Рыцарь, а субкласс, должно быть, Высший Священник. “Пламя” – магическая способность, а “Удар Летящего Дракона”, определенно, способность рыцаря. Значит, текущий класс моего персонажа не может использовать эти способности в игре.

Тогда почему же я смог их применить?.. И тут я подумал...

‘Учитывая все, что если это не игра или сон, а все происходит на самом деле?’

Если это реальность, тогда способности, которые я не мог использовать без смены класса, теперь полностью доступны. Например, эксперт по дзюдо начавший карьеру боксера все еще горазд использовать техники дзюдо.

Так как я обычно достигал наивысших уровней профессий, неужели теперь могу использовать все высокоуровневые способности, которыми владею?

Условиями получения наивысшего класса Небесного рыцаря были начальные профессии волшебника, воина, священника, средние профессии колдуна, епископа, рыцаря, и высшие профессии призвателя, святого рыцаря и высшего священника. Я не учил все доступные способности этих профессий, а только некоторые из них.

Но, все же, если я смогу использовать все способности, что выучил, то справлюсь с любой проблемой, вставшей у меня на пути.

Интересно, смог бы я выжить, если бы мой основной класс определился, как Небесный Рыцарь? Честно говоря, это не самый лучший класс. Перво-наперво доступно только четыре специальных способности. И все они показушные – несут разрушения на обширную площадь. Очевидно, что этот класс был предназначен только для удовлетворения романтических позывов администрации.

Данный класс может использовать “Техники меча Небесного Рыцаря”, что позволяет держать двуручное оружие одной рукой, но разве хватка двумя руками не увеличит урон?

Я нахожусь здесь уже достаточно долго, но ничего так и не произойдет, пока стою на месте. Если это действительно реальность, то нужно найти людей или город и обдумать планы на будущее.

Я попытался использовать магическую способность поддержки – “Врата Перемещения”, испуская тусклый свет, возник магический круг метра три в диаметре...

В игре, все, что нужно сделать – это выбрать название города, и ты переместишься. Однако передо мной не появилось никакого окна со списком. На секунду я задумался, что же мне делать, как в глазах потемнело. И тут же заметил, как пейзаж передо мной изменился.

Получилось переместиться на три метра. По всей видимости, эту магию невозможно использовать должным образом, не имея полного представления о месте прибытия. Все-таки, я не знаю никаких мест в этом мире, потому, наверное, ничего хорошего и не вышло.

Сдаюсь...

Подождите, осталась еще одна способность для перемещения. Способность поддержки – “Пространственный Шаг”.

Способность направляет меня в любую точку, что я выберу. В ранних стадиях игры она позволяла уйти из-под вражеских атак, часто использовалась, чтобы сбежать из окружения. Но после мид-гейма дальность атак монстров и боссов начала покрывать весь экран, из-за чего

способность стала бесполезной. Я все еще мог ее использовать, но смысла не было, только впустую прожигал ману.

Сфокусировав взгляд на точке перемещения, я активировал “Пространственный Шаг”. Пейзаж изменился моментально. Когда взглянул назад, то увидел, что преодолел большое расстояние. Где-то пять сотен метров? Не важно, что ты делал в игре, способность могла переместить тебя только до границ экрана, в реальности же возможно перемещаться в любое место в поле зрения. Хотя я и не могу сносить головы, используя бусы, как некая девочка Эспер, но, все-таки, эта магия весьма удобна. С откатом в одну секунду, данная способность является прекрасным средством передвижения.

Так что я непрерывно использовал “Пространственный Шаг” перемещаясь по земле.

День подходил к концу, наверное, я движусь в юго-западном направлении? Как только оставил холмистую местность, глазам открылся вид огромной реки впереди.

Перенесшись на берег, я осмотрелся. В ширину река где-то двести метров, да и воды содержит премного. Она была прозрачная, даже рыбок получилось увидеть.

‘Почему бы не отдохнуть и не сделать глоток прохладной водицы?’

Я скинул шлем. Это напомнило мне, что я не только не чувствую тяжести доспехов, но и совсем не вспотел. Погружившись в размышления, я поднес лицо к воде.

В этот момент, мой мозг заглох—.

– Черт побери...

Мое ворчание потерялось в звуках речки.

Взгляд сосредоточился на водном отражении. Там не было глаз. По сути, там даже упоминания о носе нет, как и о плоти в целом. Тускло светились темные глазницы мертвеца. Без каких либо эмоций я пялился в свое отражение.

Вода отражала фигуру покрытого броней скелета——

Я совершенно забыл об этом. Забыл тип аватара моего игрового персонажа.

Обычно, твой игровой аватар — это гуманоид, которого можно индивидуализировать, как только тебе угодно. Уровень подгонки настолько глубокий, что нет разницы, создай ты длинноухого эльфа или даже орка со свиным рылом.

Также существуют специальные аватары, правда, чтобы их получить, придется раскошелиться. И один из таких – *Бесплотный костюм*.

Несмотря на плату, 'без разницы, все равно я буду полностью покрыт броней', – вот, что я говорил друзьям.....

На самом деле я хотел аватар золотого скелета. Тогда я был бы известен как рехнувшийся герой справедливости. Вместо головы череп, будто рестлер в блестящем золотом костюме. Я всегда верил, что это будет золотой скелет, до тех пор, пока.....

Убегая от реальности, я вспоминал былое.

Все очень плохо.

В этом облике я не могу снять свой шлем на публике. На самом деле, я могу даже стать целью для уничтожения.

Пришлось отменить свои текущие планы на будущее.

Придется жить тихо и не выделяться, насколько это возможно.

Как бы там ни было, одна моя роскошная броня уже будет привлекать взгляды... но, пока что, я не могу отказаться от нее.

В этом мире у меня ничего не осталось, только моя броня. Я лишился всех остальных игровых предметов, да и в карманах пусто.

Нужно где-то нагрести денег, не привлекая внимания.

Наклонив голову к воде, я начал пить. Но я ведь скелет, неужели пью воду только по привычке? Куду она потечет? Да и вообще, смогу ли я ощутить вкус?

Больше нельзя беспокоиться по пустякам. А то голова перегреется, даже несмотря на то, что у меня нет мозга.

Пронзительным голосом захохотал скелет у меня в голове...Упс, мой рассудок снова попытался уйти от реальности.

Так, во-первых, нужно пересмотреть мои планы по поиску города. Возможно, я смогу найти людей, проживающих в устье реки.

Обдумывая перспективы, я надел шлем и продолжил использовать “Пространственный Шаг”. Уйдя немного от реки, я заметил дорогу, значит, деревня должна быть не так далеко. Глава 1. Я в ином мире

Когда заметил это, у меня понятия не было, как я попал сюда.

Холмистая местность, покрытая зеленой травой. Высоко в небе светило солнце. Наверное, сейчас только полдень. Ветер колыхал траву, отчего та напоминала зеленое море. Волна зелени потекла в сторону валуна, на котором я восседал. Запахи влажной почвы и травы, смешавшись с ветром, медленно наполняли мои ноздри. Из-за сильных порывов ветра в лесу за моей спиной шелестели деревья.

Я поднялся с камня, на котором оказался непреднамеренно, и уставился на бескрайние головокружительные дали. Думаю, такой пейзаж и не увидишь в моей маленькой старой Японии.

Наконец, я заметил свой внешний вид.

Украшенный детальными и замысловатыми узорами бело-серебряный полный доспех, как будто пришедший из каких-то мифов и легенд, облачал мое тело.

Блестящий черный плащ развевался под дуновением ветра. С внутренней его стороны, словно звезды в ночи, мерцали огоньки.

На спине у меня висел большой круглый щит, украшенный детализированной эмблемой в центре – святой меч, испускающий внушительную ауру благоговейного трепета.

Эта экипировка – далеко не моя обычная одежда, но я знаю ее очень хорошо. Даже сегодня, до того как я уснул перед монитором своего ПК, играя в онлайн игры, на моего игрового персонажа был надет именно этот наряд.

– Какого хрена?! – завопил я во всю мощь своих легких. Даже зная, что никто не ответит, мне больше ничего не осталось, как только кричать.

Медленно я вынул меч из висевших на поясе ножен. Показался тонкий, обоюдоострый, освещенный солнцем голубоватый клинок. Прекрасный меч сиял, как дневной свет. Длина клинка превышала сотню сантиметров, придавая мечу внушительный вид. Я принял стойку, держа меч на уровне глаз, и сделал взмах вниз.

– Какого хрена?! – снова вырвались ругательства.

Он ЛЕГКИЙ! Весит так, что мне сложно поверить, будто он сделан из металла. Я легко взмахнул этим нереалистичским мечом, чтобы убедиться в его весе. После чего сделал удар,

держа меч в одной руке. Я чувствовал себя легко, даже, несмотря на то, что был облачен в полный доспех.

- “Удар Летящего Дракона”!!

Размахивая мечом, я произнес название способности из игры. Луч света сорвался с клинка и направился в сторону леса.

Внезапно, завалилась группка деревьев. Зашелестели листья на соседних кронах, с ветвей в небо взлетели птицы. Слегка приглушенный звук падающих деревьев эхом разнесся вокруг.

- Seriously, какого черта...

Наконец-то я почувствовал, что мысли пришли в порядок. Но все никак не мог понять ситуацию, в которой очутился.

Оружие и экипировка мифического ранга, надетые на меня, были идентичны вещам моего игрового персонажа.

Полная экипировка мифического ранга встречалась очень редко. Всего для снаряжения существовало шесть рангов: Низкий, Переходный, Высокий, Шедевральный, Легендарный и Мифический.

Мой серебряный доспех *Святой Доспех Беленуса*, является частью комплекта Брони Небесного Рыцаря. Броня состоит из пяти частей: шлем, нагрудный доспех, пояс, рукавицы и поножи. Урон от атрибутов огня и света уменьшен в половину, усиленная защита и периодическое восстановление определенного количества здоровья, а также увеличенная сила атаки и усиленная защита от проклятий – действительно, имбовое снаряжение.

А развевающийся у меня за спиной плащ - это предмет мифического ранга - *Покров Ночного Неба*. На него наложен эффект уменьшения урона от атрибута тьмы, а еще эффект восстановления определенного количества маны за некоторое время.

Щит, пристроенный на спине, называется *Небесный Щит Тита*. В дополнение к высокой защите и способности избегать нокаутирующих ударов он повышает защитные эффекты от всяких негативных статусов.

Из-за жалоб о читерском комплекте Брони Небесного Рыцаря, администрации пришлось изменить ее. Вот только эффекты брони остались, но теперь, ее владельцы не могли использовать другие аксессуары вместе с броней. В результате, и так небольшое, количество владельцев этого комплекта уменьшилось.

В заключение, в своих руках я держу *Меч Святого Грома - Каладболг*. Двуручный меч,

которым я по-настоящему горжусь, имеет высокую силу атаки и повышает ловкость. В игре, каждое оружие мифического класса имеет свою собственную особую атаку, после которой игрок страдает от снижения сил.

Я вернул меч в ножны, а затем скастовал “Пламя”. И прямо как в игре – поток огня извергся из моей руки, будто из огнемета.

‘Нет ...все же отличается от игры.’

Если я не ошибаюсь, главным классом моего персонажа был Небесный Рыцарь, а субкласс, должно быть, Высший Священник. “Пламя” – магическая способность, а “Удар Летящего Дракона”, определенно, способность рыцаря. Значит, текущий класс моего персонажа не может использовать эти способности в игре.

Тогда почему же я смог их применить?.. И тут я подумал...

‘Учитывая все, что если это не игра или сон, а все происходит на самом деле?’

Если это реальность, тогда способности, которые я не мог использовать без смены класса, теперь полностью доступны. Например, эксперт по дзюдо начавший карьеру боксера все еще горазд использовать техники дзюдо.

Так как я обычно достигал наивысших уровней профессий, неужели теперь могу использовать все высокоуровневые способности, которыми владею?

Условиями получения наивысшего класса Небесного рыцаря были начальные профессии волшебника, воина, священника, средние профессии колдуна, епископа, рыцаря, и высшие профессии призывателя, святого рыцаря и высшего священника. Я не учил все доступные способности этих профессий, а только некоторые из них.

Но, все же, если я смогу использовать все способности, что выучил, то справлюсь с любой проблемой, вставшей у меня на пути.

Интересно, смог бы я выжить, если бы мой основной класс определился, как Небесный Рыцарь? Честно говоря, это не самый лучший класс. Перво-наперво доступно только четыре специальных способности. И все они показушные – несут разрушения на обширную площадь. Очевидно, что этот класс был предназначен только для удовлетворения романтических позывов администрации.

Данный класс может использовать “Техники меча Небесного Рыцаря”, что позволяет держать двуручное оружие одной рукой, но разве хватка двумя руками не увеличит урон?

Я нахожусь здесь уже достаточно долго, но ничего так и не произойдет, пока стою на месте.

Если это действительно реальность, то нужно найти людей или город и обдумать планы на будущее.

Я попытался использовать магическую способность поддержки – “Врата Перемещения”, испуская тусклый свет, возник магический круг метра три в диаметре...

В игре, все, что нужно сделать – это выбрать название города, и ты переместишься. Однако передо мной не появилось никакого окна со списком. На секунду я задумался, что же мне делать, как в глазах потемнело. И тут же заметил, как пейзаж передо мной изменился.

Получилось переместиться на три метра. По всей видимости, эту магию невозможно использовать должным образом, не имея полного представления о месте прибытия. Все-таки, я не знаю никаких мест в этом мире, потому, наверное, ничего хорошего и не вышло.

Сдаюсь...

Подождите, осталась еще одна способность для перемещения. Способность поддержки – “Пространственный Шаг”.

Способность направляет меня в любую точку, что я выберу. В ранних стадиях игры она позволяла уйти из-под вражеских атак, часто использовалась, чтобы сбежать из окружения. Но после мид-гейма дальность атак монстров и боссов начала покрывать весь экран, из-за чего способность стала бесполезной. Я все еще мог ее использовать, но смысла не было, только впустую прожигал ману.

Сфокусировав взгляд на точке перемещения, я активировал “Пространственный Шаг”. Пейзаж изменился моментально. Когда взглянул назад, то увидел, что преодолел большое расстояние. Где-то пять сотен метров? Не важно, что ты делал в игре, способность могла переместить тебя только до границ экрана, в реальности же возможно перемещаться в любое место в поле зрения. Хотя я и не могу сносить головы, используя бусы, как некая девочка Эспер, но, все-таки, эта магия весьма удобна. С откатом в одну секунду, данная способность является прекрасным средством передвижения.

Так что я непрерывно использовал “Пространственный Шаг” перемещаясь по земле.

День подходил к концу, наверное, я движусь в юго-западном направлении? Как только оставил холмистую местность, глазам открылся вид огромной реки впереди.

Перенесшись на берег, я осмотрелся. В ширину река где-то двести метров, да и воды содержит премного. Она была прозрачная, даже рыбок получилось увидеть.

‘Почему бы не отдохнуть и не сделать глоток прохладной водицы?’

Я скинул шлем. Это напомнило мне, что я не только не чувствую тяжести доспехов, но и совсем не вспотел. Погрузившись в размышления, я поднес лицо к воде.

В этот момент, мой мозг заглох—.

– Черт побери...

Мое ворчание потерялось в звуках речки.

Взгляд сосредоточился на водном отражении. Там не было глаз. По сути, там даже упоминания о носе нет, как и о плоти в целом. Тускло светились темные глазницы мертвеца. Без каких либо эмоций я пялился в свое отражение.

Вода отражала фигуру покрытого броней скелета——

Я совершенно забыл об этом. Забыл тип аватара моего игрового персонажа.

Обычно, твой игровой аватар – это гуманоид, которого можно индивидуализировать, как только тебе угодно. Уровень подгонки настолько глубокий, что нет разницы, создай ты длинноухого эльфа или даже орка со свиным рылом.

Также существуют специальные аватары, правда, чтобы их получить, придется раскошелиться. И один из таких – *Бесплотный костюм*.

Несмотря на плату, 'без разницы, все равно я буду полностью покрыт броней', – вот, что я говорил друзьям.....

На самом деле я хотел аватар золотого скелета. Тогда я был бы известен как рехнувшийся герой справедливости. Вместо головы череп, будто рестлер в блестящем золотом костюме. Я всегда верил, что это будет золотой скелет, до тех пор, пока.....

Убегая от реальности, я вспоминал былое.

Все очень плохо.

В этом облике я не могу снять свой шлем на публике. На самом деле, я могу даже стать целью для уничтожения.

Пришлось отменить свои текущие планы на будущее.

Придется жить тихо и не выделяться, насколько это возможно.

Как бы там ни было, одна моя роскошная броня уже будет привлекать взгляды... но, пока что, я не могу отказаться от нее.

В этом мире у меня ничего не осталось, только моя броня. Я лишился всех остальных игровых предметов, да и в карманах пусто.

Нужно где-то нагрести денег, не привлекая внимания.

Наклонив голову к воде, я начал пить. Но я ведь скелет, неужели пью воду только по привычке? Куду она потечет? Да и вообще, смогу ли я ощутить вкус?

Больше нельзя беспокоиться по пустякам. А то голова перегреется, даже несмотря на то, что у меня нет мозга.

Пронзительным голосом захохотал скелет у меня в голове...Упс, мой рассудок снова попытался уйти от реальности.

Так, во-первых, нужно пересмотреть мои планы по поиску города. Возможно, я смогу найти людей, проживающих в устье реки.

Обдумывая перспективы, я надел шлем и продолжил использовать "Пространственный Шаг". Уйдя немного от реки, я заметил дорогу, значит, деревня должна быть не так далеко.Глава 1. Я в ином мире

Когда заметил это, у меня понятия не было, как я попал сюда.

Холмистая местность, покрытая зеленой травой. Высоко в небе светило солнце. Наверное, сейчас только полдень. Ветер колыхал траву, отчего та напоминала зеленое море. Волна зелени потекла в сторону валуна, на котором я восседал. Запахи влажной почвы и травы, смешавшись с ветром, медленно наполняли мои ноздри. Из-за сильных порывов ветра в лесу за моей спиной шелестели деревья.

Я поднялся с камня, на котором оказался непреднамеренно, и уставился на бескрайние головокружительные дали. Думаю, такой пейзаж и не увидишь в моей маленькой старой Японии.

Наконец, я заметил свой внешний вид.

Украшенный детальными и замысловатыми узорами бело-серебряный полный доспех, как будто пришедший из каких-то мифов и легенд, облачал мое тело.

Блестящий черный плащ развевался под дуновением ветра. С внутренней его стороны, словно

звезды в ночи, мерцали огоньки.

На спине у меня висел большой круглый щит, украшенный детализированной эмблемой в центре – святой меч, испускающий внушительную ауру благоговейного трепета.

Эта экипировка – далеко не моя обычная одежда, но я знаю ее очень хорошо. Даже сегодня, до того как я уснул перед монитором своего ПК, играя в онлайн игры, на моего игрового персонажа был надет именно этот наряд.

– Какого хрена?! – завопил я во всю мощь своих легких. Даже зная, что никто не ответит, мне больше ничего не осталось, как только кричать.

Медленно я вынул меч из висевших на поясе ножен. Показался тонкий, обоюдоострый, освещенный солнцем голубоватый клинок. Прекрасный меч сиял, как дневной свет. Длина клинка превышала сотню сантиметров, придавая мечу внушительный вид. Я принял стойку, держа меч на уровне глаз, и сделал взмах вниз.

– Какого хрена?! – снова вырвались ругательства.

Он ЛЕГКИЙ! Весит так, что мне сложно поверить, будто он сделан из металла. Я легко взмахнул этим нереалистическим мечом, чтобы убедиться в его весе. После чего сделал удар, держа меч в одной руке. Я чувствовал себя легко, даже, несмотря на то, что был облачен в полный доспех.

– “Удар Летящего Дракона”!!

Размахивая мечом, я произнес название способности из игры. Луч света сорвался с клинка и направился в сторону леса.

Внезапно, завалилась группка деревьев. Зашелестели листья на соседних кронах, с ветвей в небо взлетели птицы. Слегка приглушенный звук падающих деревьев эхом разнесся вокруг.

– Seriously, какого черта...

Наконец-то я почувствовал, что мысли пришли в порядок. Но все никак не мог понять ситуацию, в которой очутился.

Оружие и экипировка мифического ранга, надетые на меня, были идентичны вещам моего игрового персонажа.

Полная экипировка мифического ранга встречалась очень редко. Всего для снаряжения существовало шесть рангов: Низкий, Переходный, Высокий, Шедевральный, Легендарный и

Мифический.

Мой серебряный доспех *Святой Доспех Беленуса*, является частью комплекта Брони Небесного Рыцаря. Броня состоит из пяти частей: шлем, нагрудный доспех, пояс, рукавицы и поножи. Урон от атрибутов огня и света уменьшен вполтину, усиленная защита и периодическое восстановление определенного количества здоровья, а также увеличенная сила атаки и усиленная защита от проклятий – действительно, имбовое снаряжение.

А развевающийся у меня за спиной плащ - это предмет мифического ранга – *Покров Ночного Неба*. На него наложен эффект уменьшения урона от атрибута тьмы, а еще эффект восстановления определенного количества маны за некоторое время.

Щит, пристроенный на спине, называется *Небесный Щит Тита*. В дополнение к высокой защите и способности избегать нокаутирующих ударов он повышает защитные эффекты от всяких негативных статусов.

Из-за жалоб о читерском комплекте Брони Небесного Рыцаря, администрации пришлось изменить ее. Вот только эффекты брони остались, но теперь, ее владельцы не могли использовать другие аксессуары вместе с броней. В результате, и так небольшое, количество владельцев этого комплекта уменьшилось.

В заключение, в своих руках я держу *Меч Святого Грома – Каладболг*. Двуручный меч, которым я по-настоящему горжусь, имеет высокую силу атаки и повышает ловкость. В игре, каждое оружие мифического класса имеет свою собственную особую атаку, после которой игрок страдает от снижения сил.

Я вернул меч в ножны, а затем скастовал “Пламя”. И прямо как в игре – поток огня извергся из моей руки, будто из огнемета.

‘Нет ...все же отличается от игры.’

Если я не ошибаюсь, главным классом моего персонажа был Небесный Рыцарь, а субкласс, должно быть, Высший Священник. “Пламя” – магическая способность, а “Удар Летящего Дракона”, определенно, способность рыцаря. Значит, текущий класс моего персонажа не может использовать эти способности в игре.

Тогда почему же я смог их применить?.. И тут я подумал...

‘Учитывая все, что если это не игра или сон, а все происходит на самом деле?’

Если это реальность, тогда способности, которые я не мог использовать без смены класса, теперь полностью доступны. Например, эксперт по дзюдо начавший карьеру боксера все еще горазд использовать техники дзюдо.

Так как я обычно достигал наивысших уровней профессий, неужели теперь могу использовать все высокоуровневые способности, которыми владею?

Условиями получения наивысшего класса Небесного рыцаря были начальные профессии волшебника, воина, священника, средние профессии колдуна, епископа, рыцаря, и высшие профессии призвателя, святого рыцаря и высшего священника. Я не учил все доступные способности этих профессий, а только некоторые из них.

Но, все же, если я смогу использовать все способности, что выучил, то справлюсь с любой проблемой, вставшей у меня на пути.

Интересно, смог бы я выжить, если бы мой основной класс определился, как Небесный Рыцарь? Честно говоря, это не самый лучший класс. Перво-наперво доступно только четыре специальных способности. И все они показушные – несут разрушения на обширную площадь. Очевидно, что этот класс был предназначен только для удовлетворения романтических позывов администрации.

Данный класс может использовать “Техники меча Небесного Рыцаря”, что позволяет держать двуручное оружие одной рукой, но разве хватка двумя руками не увеличит урон?

Я нахожусь здесь уже достаточно долго, но ничего так и не произойдет, пока стою на месте. Если это действительно реальность, то нужно найти людей или город и обдумать планы на будущее.

Я попытался использовать магическую способность поддержки – “Врата Перемещения”, испуская тусклый свет, возник магический круг метра три в диаметре...

В игре, все, что нужно сделать – это выбрать название города, и ты переместишься. Однако передо мной не появилось никакого окна со списком. На секунду я задумался, что же мне делать, как в глазах потемнело. И тут же заметил, как пейзаж передо мной изменился.

Получилось переместиться на три метра. По всей видимости, эту магию невозможно использовать должным образом, не имея полного представления о месте прибытия. Все-таки, я не знаю никаких мест в этом мире, потому, наверное, ничего хорошего и не вышло.

Сдаюсь...

Подождите, осталась еще одна способность для перемещения. Способность поддержки – “Пространственный Шаг”.

Способность направляет меня в любую точку, что я выберу. В ранних стадиях игры она позволяла уйти из-под вражеских атак, часто использовалась, чтобы сбежать из окружения. Но после мид-гейма дальность атак монстров и боссов начала покрывать весь экран, из-за чего

способность стала бесполезной. Я все еще мог ее использовать, но смысла не было, только впустую прожигал ману.

Сфокусировав взгляд на точке перемещения, я активировал “Пространственный Шаг”. Пейзаж изменился моментально. Когда взглянул назад, то увидел, что преодолел большое расстояние. Где-то пять сотен метров? Не важно, что ты делал в игре, способность могла переместить тебя только до границ экрана, в реальности же возможно перемещаться в любое место в поле зрения. Хотя я и не могу сносить головы, используя бусы, как некая девочка Эспер, но, все-таки, эта магия весьма удобна. С откатом в одну секунду, данная способность является прекрасным средством передвижения.

Так что я непрерывно использовал “Пространственный Шаг” перемещаясь по земле.

День подходил к концу, наверное, я движусь в юго-западном направлении? Как только оставил холмистую местность, глазам открылся вид огромной реки впереди.

Перенесшись на берег, я осмотрелся. В ширину река где-то двести метров, да и воды содержит премного. Она была прозрачная, даже рыбок получилось увидеть.

‘Почему бы не отдохнуть и не сделать глоток прохладной водицы?’

Я скинул шлем. Это напомнило мне, что я не только не чувствую тяжести доспехов, но и совсем не вспотел. Погружившись в размышления, я поднес лицо к воде.

В этот момент, мой мозг заглох—.

– Черт побери...

Мое ворчание потерялось в звуках речки.

Взгляд сосредоточился на водном отражении. Там не было глаз. По сути, там даже упоминания о носе нет, как и о плоти в целом. Тускло светились темные глазницы мертвеца. Без каких либо эмоций я пялился в свое отражение.

Вода отражала фигуру покрытого броней скелета——

Я совершенно забыл об этом. Забыл тип аватара моего игрового персонажа.

Обычно, твой игровой аватар — это гуманоид, которого можно индивидуализировать, как только тебе угодно. Уровень подгонки настолько глубокий, что нет разницы, создай ты длинноухого эльфа или даже орка со свиным рылом.

Также существуют специальные аватары, правда, чтобы их получить, придется раскошелиться. И один из таких – *Бесплотный костюм*.

Несмотря на плату, 'без разницы, все равно я буду полностью покрыт броней', – вот, что я говорил друзьям.....

На самом деле я хотел аватар золотого скелета. Тогда я был бы известен как рехнувшийся герой справедливости. Вместо головы череп, будто рестлер в блестящем золотом костюме. Я всегда верил, что это будет золотой скелет, до тех пор, пока.....

Убегая от реальности, я вспоминал былое.

Все очень плохо.

В этом облике я не могу снять свой шлем на публике. На самом деле, я могу даже стать целью для уничтожения.

Пришлось отменить свои текущие планы на будущее.

Придется жить тихо и не выделяться, насколько это возможно.

Как бы там ни было, одна моя роскошная броня уже будет привлекать взгляды... но, пока что, я не могу отказаться от нее.

В этом мире у меня ничего не осталось, только моя броня. Я лишился всех остальных игровых предметов, да и в карманах пусто.

Нужно где-то нагрести денег, не привлекая внимания.

Наклонив голову к воде, я начал пить. Но я ведь скелет, неужели пью воду только по привычке? Куду она потечет? Да и вообще, смогу ли я ощутить вкус?

Больше нельзя беспокоиться по пустякам. А то голова перегреется, даже несмотря на то, что у меня нет мозга.

Пронзительным голосом захохотал скелет у меня в голове...Упс, мой рассудок снова попытался уйти от реальности.

Так, во-первых, нужно пересмотреть мои планы по поиску города. Возможно, я смогу найти людей, проживающих в устье реки.

Обдумывая перспективы, я надел шлем и продолжил использовать “Пространственный Шаг”. Уйдя немного от реки, я заметил дорогу, значит, деревня должна быть не так далеко. Глава 1. Я в ином мире

Когда заметил это, у меня понятия не было, как я попал сюда.

Холмистая местность, покрытая зеленой травой. Высоко в небе светило солнце. Наверное, сейчас только полдень. Ветер колыхал траву, отчего та напоминала зеленое море. Волна зелени потекла в сторону валуна, на котором я восседал. Запахи влажной почвы и травы, смешавшись с ветром, медленно наполняли мои ноздри. Из-за сильных порывов ветра в лесу за моей спиной шелестели деревья.

Я поднялся с камня, на котором оказался непреднамеренно, и уставился на бескрайние головокружительные дали. Думаю, такой пейзаж и не увидишь в моей маленькой старой Японии.

Наконец, я заметил свой внешний вид.

Украшенный детальными и замысловатыми узорами бело-серебряный полный доспех, как будто пришедший из каких-то мифов и легенд, облачал мое тело.

Блестящий черный плащ развевался под дуновением ветра. С внутренней его стороны, словно звезды в ночи, мерцали огоньки.

На спине у меня висел большой круглый щит, украшенный детализированной эмблемой в центре – святой меч, испускающий внушительную ауру благоговейного трепета.

Эта экипировка – далеко не моя обычная одежда, но я знаю ее очень хорошо. Даже сегодня, до того как я уснул перед монитором своего ПК, играя в онлайн игры, на моего игрового персонажа был надет именно этот наряд.

– Какого хрена?! – завопил я во всю мощь своих легких. Даже зная, что никто не ответит, мне больше ничего не осталось, как только кричать.

Медленно я вынул меч из висевших на поясе ножен. Показался тонкий, обоюдоострый, освещенный солнцем голубоватый клинок. Прекрасный меч сиял, как дневной свет. Длина клинка превышала сотню сантиметров, придавая мечу внушительный вид. Я принял стойку, держа меч на уровне глаз, и сделал взмах вниз.

– Какого хрена?! – снова вырвались ругательства.

Он ЛЕГКИЙ! Весит так, что мне сложно поверить, будто он сделан из металла. Я легко взмахнул этим нереалистичским мечом, чтобы убедиться в его весе. После чего сделал удар,

держа меч в одной руке. Я чувствовал себя легко, даже, несмотря на то, что был облачен в полный доспех.

- “Удар Летящего Дракона”!!

Размахивая мечом, я произнес название способности из игры. Луч света сорвался с клинка и направился в сторону леса.

Внезапно, завалилась группка деревьев. Зашелестели листья на соседних кронах, с ветвей в небо взлетели птицы. Слегка приглушенный звук падающих деревьев эхом разнесся вокруг.

- Seriously, какого черта...

Наконец-то я почувствовал, что мысли пришли в порядок. Но все никак не мог понять ситуацию, в которой очутился.

Оружие и экипировка мифического ранга, надетые на меня, были идентичны вещам моего игрового персонажа.

Полная экипировка мифического ранга встречалась очень редко. Всего для снаряжения существовало шесть рангов: Низкий, Переходный, Высокий, Шедевральный, Легендарный и Мифический.

Мой серебряный доспех *Святой Доспех Беленуса*, является частью комплекта Брони Небесного Рыцаря. Броня состоит из пяти частей: шлем, нагрудный доспех, пояс, рукавицы и поножи. Урон от атрибутов огня и света уменьшен в половину, усиленная защита и периодическое восстановление определенного количества здоровья, а также увеличенная сила атаки и усиленная защита от проклятий – действительно, имбовое снаряжение.

А развевающийся у меня за спиной плащ - это предмет мифического ранга - *Покров Ночного Неба*. На него наложен эффект уменьшения урона от атрибута тьмы, а еще эффект восстановления определенного количества маны за некоторое время.

Щит, пристроенный на спине, называется *Небесный Щит Тита*. В дополнение к высокой защите и способности избегать нокаутирующих ударов он повышает защитные эффекты от всяких негативных статусов.

Из-за жалоб о читерском комплекте Брони Небесного Рыцаря, администрации пришлось изменить ее. Вот только эффекты брони остались, но теперь, ее владельцы не могли использовать другие аксессуары вместе с броней. В результате, и так небольшое, количество владельцев этого комплекта уменьшилось.

В заключение, в своих руках я держу *Меч Святого Грома - Каладболг*. Двуручный меч,

которым я по-настоящему горжусь, имеет высокую силу атаки и повышает ловкость. В игре, каждое оружие мифического класса имеет свою собственную особую атаку, после которой игрок страдает от снижения сил.

Я вернул меч в ножны, а затем скастовал “Пламя”. И прямо как в игре – поток огня извергся из моей руки, будто из огнемета.

‘Нет ...все же отличается от игры.’

Если я не ошибаюсь, главным классом моего персонажа был Небесный Рыцарь, а субкласс, должно быть, Высший Священник. “Пламя” – магическая способность, а “Удар Летящего Дракона”, определенно, способность рыцаря. Значит, текущий класс моего персонажа не может использовать эти способности в игре.

Тогда почему же я смог их применить?.. И тут я подумал...

‘Учитывая все, что если это не игра или сон, а все происходит на самом деле?’

Если это реальность, тогда способности, которые я не мог использовать без смены класса, теперь полностью доступны. Например, эксперт по дзюдо начавший карьеру боксера все еще горазд использовать техники дзюдо.

Так как я обычно достигал наивысших уровней профессий, неужели теперь могу использовать все высокоуровневые способности, которыми владею?

Условиями получения наивысшего класса Небесного рыцаря были начальные профессии волшебника, воина, священника, средние профессии колдуна, епископа, рыцаря, и высшие профессии призвателя, святого рыцаря и высшего священника. Я не учил все доступные способности этих профессий, а только некоторые из них.

Но, все же, если я смогу использовать все способности, что выучил, то справлюсь с любой проблемой, вставшей у меня на пути.

Интересно, смог бы я выжить, если бы мой основной класс определился, как Небесный Рыцарь? Честно говоря, это не самый лучший класс. Перво-наперво доступно только четыре специальных способности. И все они показушные – несут разрушения на обширную площадь. Очевидно, что этот класс был предназначен только для удовлетворения романтических позывов администрации.

Данный класс может использовать “Техники меча Небесного Рыцаря”, что позволяет держать двуручное оружие одной рукой, но разве хватка двумя руками не увеличит урон?

Я нахожусь здесь уже достаточно долго, но ничего так и не произойдет, пока стою на месте.

Если это действительно реальность, то нужно найти людей или город и обдумать планы на будущее.

Я попытался использовать магическую способность поддержки – “Врата Перемещения”, испуская тусклый свет, возник магический круг метра три в диаметре...

В игре, все, что нужно сделать – это выбрать название города, и ты переместишься. Однако передо мной не появилось никакого окна со списком. На секунду я задумался, что же мне делать, как в глазах потемнело. И тут же заметил, как пейзаж передо мной изменился.

Получилось переместиться на три метра. По всей видимости, эту магию невозможно использовать должным образом, не имея полного представления о месте прибытия. Все-таки, я не знаю никаких мест в этом мире, потому, наверное, ничего хорошего и не вышло.

Сдаюсь...

Подождите, осталась еще одна способность для перемещения. Способность поддержки – “Пространственный Шаг”.

Способность направляет меня в любую точку, что я выберу. В ранних стадиях игры она позволяла уйти из-под вражеских атак, часто использовалась, чтобы сбежать из окружения. Но после мид-гейма дальность атак монстров и боссов начала покрывать весь экран, из-за чего способность стала бесполезной. Я все еще мог ее использовать, но смысла не было, только впустую прожигал ману.

Сфокусировав взгляд на точке перемещения, я активировал “Пространственный Шаг”. Пейзаж изменился моментально. Когда взглянул назад, то увидел, что преодолел большое расстояние. Где-то пять сотен метров? Не важно, что ты делал в игре, способность могла переместить тебя только до границ экрана, в реальности же возможно перемещаться в любое место в поле зрения. Хоть я и не могу сносить головы, используя бусы, как некая девочка Эспер, но, все-таки, эта магия весьма удобна. С откатом в одну секунду, данная способность является прекрасным средством передвижения.

Так что я непрерывно использовал “Пространственный Шаг” перемещаясь по земле.

День подходил к концу, наверное, я движусь в юго-западном направлении? Как только оставил холмистую местность, глазам открылся вид огромной реки впереди.

Перенесшись на берег, я осмотрелся. В ширину река где-то двести метров, да и воды содержит премного. Она была прозрачная, даже рыбок получилось увидеть.

‘Почему бы не отдохнуть и не сделать глоток прохладной водицы?’

Я скинул шлем. Это напомнило мне, что я не только не чувствую тяжести доспехов, но и совсем не вспотел. Погрузившись в размышления, я поднес лицо к воде.

В этот момент, мой мозг заглох—.

– Черт побери...

Мое ворчание потерялось в звуках речки.

Взгляд сосредоточился на водном отражении. Там не было глаз. По сути, там даже упоминания о носе нет, как и о плоти в целом. Тускло светились темные глазницы мертвеца. Без каких либо эмоций я пялился в свое отражение.

Вода отражала фигуру покрытого броней скелета——

Я совершенно забыл об этом. Забыл тип аватара моего игрового персонажа.

Обычно, твой игровой аватар – это гуманоид, которого можно индивидуализировать, как только тебе угодно. Уровень подгонки настолько глубокий, что нет разницы, создай ты длинноухого эльфа или даже орка со свиным рылом.

Также существуют специальные аватары, правда, чтобы их получить, придется раскошелиться. И один из таких – *Бесплотный костюм*.

Несмотря на плату, 'без разницы, все равно я буду полностью покрыт броней', – вот, что я говорил друзьям.....

На самом деле я хотел аватар золотого скелета. Тогда я был бы известен как рехнувшийся герой справедливости. Вместо головы череп, будто рестлер в блестящем золотом костюме. Я всегда верил, что это будет золотой скелет, до тех пор, пока.....

Убегая от реальности, я вспоминал былое.

Все очень плохо.

В этом облике я не могу снять свой шлем на публике. На самом деле, я могу даже стать целью для уничтожения.

Пришлось отменить свои текущие планы на будущее.

Придется жить тихо и не выделяться, насколько это возможно.

Как бы там ни было, одна моя роскошная броня уже будет привлекать взгляды... но, пока что, я не могу отказаться от нее.

В этом мире у меня ничего не осталось, только моя броня. Я лишился всех остальных игровых предметов, да и в карманах пусто.

Нужно где-то нагрести денег, не привлекая внимания.

Наклонив голову к воде, я начал пить. Но я ведь скелет, неужели пью воду только по привычке? Куду она потечет? Да и вообще, смогу ли я ощутить вкус?

Больше нельзя беспокоиться по пустякам. А то голова перегреется, даже несмотря на то, что у меня нет мозга.

Пронзительным голосом захохотал скелет у меня в голове...Упс, мой рассудок снова попытался уйти от реальности.

Так, во-первых, нужно пересмотреть мои планы по поиску города. Возможно, я смогу найти людей, проживающих в устье реки.

Обдумывая перспективы, я надел шлем и продолжил использовать "Пространственный Шаг". Уйдя немного от реки, я заметил дорогу, значит, деревня должна быть не так далеко.Глава 1. Я в ином мире

Когда заметил это, у меня понятия не было, как я попал сюда.

Холмистая местность, покрытая зеленой травой. Высоко в небе светило солнце. Наверное, сейчас только полдень. Ветер колыхал траву, отчего та напоминала зеленое море. Волна зелени потекла в сторону валуна, на котором я восседал. Запахи влажной почвы и травы, смешавшись с ветром, медленно наполняли мои ноздри. Из-за сильных порывов ветра в лесу за моей спиной шелестели деревья.

Я поднялся с камня, на котором оказался непреднамеренно, и уставился на бескрайние головокружительные дали. Думаю, такой пейзаж и не увидишь в моей маленькой старой Японии.

Наконец, я заметил свой внешний вид.

Украшенный детальными и замысловатыми узорами бело-серебряный полный доспех, как будто пришедший из каких-то мифов и легенд, облачал мое тело.

Блестящий черный плащ развевался под дуновением ветра. С внутренней его стороны, словно

звезды в ночи, мерцали огоньки.

На спине у меня висел большой круглый щит, украшенный детализированной эмблемой в центре – святой меч, испускающий внушительную ауру благоговейного трепета.

Эта экипировка – далеко не моя обычная одежда, но я знаю ее очень хорошо. Даже сегодня, до того как я уснул перед монитором своего ПК, играя в онлайн игры, на моего игрового персонажа был надет именно этот наряд.

– Какого хрена?! – завопил я во всю мощь своих легких. Даже зная, что никто не ответит, мне больше ничего не осталось, как только кричать.

Медленно я вынул меч из висевших на поясе ножен. Показался тонкий, обоюдоострый, освещенный солнцем голубоватый клинок. Прекрасный меч сиял, как дневной свет. Длина клинка превышала сотню сантиметров, придавая мечу внушительный вид. Я принял стойку, держа меч на уровне глаз, и сделал взмах вниз.

– Какого хрена?! – снова вырвались ругательства.

Он ЛЕГКИЙ! Весит так, что мне сложно поверить, будто он сделан из металла. Я легко взмахнул этим нереалистическим мечом, чтобы убедиться в его весе. После чего сделал удар, держа меч в одной руке. Я чувствовал себя легко, даже, несмотря на то, что был облачен в полный доспех.

– “Удар Летящего Дракона”!!

Размахивая мечом, я произнес название способности из игры. Луч света сорвался с клинка и направился в сторону леса.

Внезапно, завалилась группка деревьев. Зашелестели листья на соседних кронах, с ветвей в небо взлетели птицы. Слегка приглушенный звук падающих деревьев эхом разнесся вокруг.

– Seriously, какого черта...

Наконец-то я почувствовал, что мысли пришли в порядок. Но все никак не мог понять ситуацию, в которой очутился.

Оружие и экипировка мифического ранга, надетые на меня, были идентичны вещам моего игрового персонажа.

Полная экипировка мифического ранга встречалась очень редко. Всего для снаряжения существовало шесть рангов: Низкий, Переходный, Высокий, Шедевральный, Легендарный и

Мифический.

Мой серебряный доспех *Святой Доспех Беленуса*, является частью комплекта Брони Небесного Рыцаря. Броня состоит из пяти частей: шлем, нагрудный доспех, пояс, рукавицы и поножи. Урон от атрибутов огня и света уменьшен вполтину, усиленная защита и периодическое восстановление определенного количества здоровья, а также увеличенная сила атаки и усиленная защита от проклятий – действительно, имбовое снаряжение.

А развевающийся у меня за спиной плащ – это предмет мифического ранга – *Покров Ночного Неба*. На него наложен эффект уменьшения урона от атрибута тьмы, а еще эффект восстановления определенного количества маны за некоторое время.

Щит, пристроенный на спине, называется *Небесный Щит Тита*. В дополнение к высокой защите и способности избегать нокаутирующих ударов он повышает защитные эффекты от всяких негативных статусов.

Из-за жалоб о читерском комплекте Брони Небесного Рыцаря, администрации пришлось изменить ее. Вот только эффекты брони остались, но теперь, ее владельцы не могли использовать другие аксессуары вместе с броней. В результате, и так небольшое, количество владельцев этого комплекта уменьшилось.

В заключение, в своих руках я держу *Меч Святого Грома – Каладболг*. Двуручный меч, которым я по-настоящему горжусь, имеет высокую силу атаки и повышает ловкость. В игре, каждое оружие мифического класса имеет свою собственную особую атаку, после которой игрок страдает от снижения сил.

Я вернул меч в ножны, а затем скастовал “Пламя”. И прямо как в игре – поток огня извергся из моей руки, будто из огнемета.

‘Нет ...все же отличается от игры.’

Если я не ошибаюсь, главным классом моего персонажа был Небесный Рыцарь, а субкласс, должно быть, Высший Священник. “Пламя” – магическая способность, а “Удар Летящего Дракона”, определенно, способность рыцаря. Значит, текущий класс моего персонажа не может использовать эти способности в игре.

Тогда почему же я смог их применить?.. И тут я подумал...

‘Учитывая все, что если это не игра или сон, а все происходит на самом деле?’

Если это реальность, тогда способности, которые я не мог использовать без смены класса, теперь полностью доступны. Например, эксперт по дзюдо начавший карьеру боксера все еще горазд использовать техники дзюдо.

Так как я обычно достигал наивысших уровней профессий, неужели теперь могу использовать все высокоуровневые способности, которыми владею?

Условиями получения наивысшего класса Небесного рыцаря были начальные профессии волшебника, воина, священника, средние профессии колдуна, епископа, рыцаря, и высшие профессии призвателя, святого рыцаря и высшего священника. Я не учил все доступные способности этих профессий, а только некоторые из них.

Но, все же, если я смогу использовать все способности, что выучил, то справлюсь с любой проблемой, вставшей у меня на пути.

Интересно, смог бы я выжить, если бы мой основной класс определился, как Небесный Рыцарь? Честно говоря, это не самый лучший класс. Перво-наперво доступно только четыре специальных способности. И все они показушные – несут разрушения на обширную площадь. Очевидно, что этот класс был предназначен только для удовлетворения романтических позывов администрации.

Данный класс может использовать “Техники меча Небесного Рыцаря”, что позволяет держать двуручное оружие одной рукой, но разве хватка двумя руками не увеличит урон?

Я нахожусь здесь уже достаточно долго, но ничего так и не произойдет, пока стою на месте. Если это действительно реальность, то нужно найти людей или город и обдумать планы на будущее.

Я попытался использовать магическую способность поддержки – “Врата Перемещения”, испуская тусклый свет, возник магический круг метра три в диаметре...

В игре, все, что нужно сделать – это выбрать название города, и ты переместишься. Однако передо мной не появилось никакого окна со списком. На секунду я задумался, что же мне делать, как в глазах потемнело. И тут же заметил, как пейзаж передо мной изменился.

Получилось переместиться на три метра. По всей видимости, эту магию невозможно использовать должным образом, не имея полного представления о месте прибытия. Все-таки, я не знаю никаких мест в этом мире, потому, наверное, ничего хорошего и не вышло.

Сдаюсь...

Подождите, осталась еще одна способность для перемещения. Способность поддержки – “Пространственный Шаг”.

Способность направляет меня в любую точку, что я выберу. В ранних стадиях игры она позволяла уйти из-под вражеских атак, часто использовалась, чтобы сбежать из окружения. Но после мид-гейма дальность атак монстров и боссов начала покрывать весь экран, из-за чего

способность стала бесполезной. Я все еще мог ее использовать, но смысла не было, только впустую прожигал ману.

Сфокусировав взгляд на точке перемещения, я активировал “Пространственный Шаг”. Пейзаж изменился моментально. Когда взглянул назад, то увидел, что преодолел большое расстояние. Где-то пять сотен метров? Не важно, что ты делал в игре, способность могла переместить тебя только до границ экрана, в реальности же возможно перемещаться в любое место в поле зрения. Хотя я и не могу сносить головы, используя бусы, как некая девочка Эспер, но, все-таки, эта магия весьма удобна. С откатом в одну секунду, данная способность является прекрасным средством передвижения.

Так что я непрерывно использовал “Пространственный Шаг” перемещаясь по земле.

День подходил к концу, наверное, я движусь в юго-западном направлении? Как только оставил холмистую местность, глазам открылся вид огромной реки впереди.

Перенесшись на берег, я осмотрелся. В ширину река где-то двести метров, да и воды содержит премного. Она была прозрачная, даже рыбок получилось увидеть.

‘Почему бы не отдохнуть и не сделать глоток прохладной водицы?’

Я скинул шлем. Это напомнило мне, что я не только не чувствую тяжести доспехов, но и совсем не вспотел. Погружившись в размышления, я поднес лицо к воде.

В этот момент, мой мозг заглох—.

– Черт побери...

Мое ворчание потерялось в звуках речки.

Взгляд сосредоточился на водном отражении. Там не было глаз. По сути, там даже упоминания о носе нет, как и о плоти в целом. Тускло светились темные глазницы мертвеца. Без каких либо эмоций я пялился в свое отражение.

Вода отражала фигуру покрытого броней скелета——

Я совершенно забыл об этом. Забыл тип аватара моего игрового персонажа.

Обычно, твой игровой аватар — это гуманоид, которого можно индивидуализировать, как только тебе угодно. Уровень подгонки настолько глубокий, что нет разницы, создай ты длинноухого эльфа или даже орка со свиным рылом.

Также существуют специальные аватары, правда, чтобы их получить, придется раскошелиться. И один из таких – *Бесплотный костюм*.

Несмотря на плату, 'без разницы, все равно я буду полностью покрыт броней', – вот, что я говорил друзьям.....

На самом деле я хотел аватар золотого скелета. Тогда я был бы известен как рехнувшийся герой справедливости. Вместо головы череп, будто рестлер в блестящем золотом костюме. Я всегда верил, что это будет золотой скелет, до тех пор, пока.....

Убегая от реальности, я вспоминал былое.

Все очень плохо.

В этом облике я не могу снять свой шлем на публике. На самом деле, я могу даже стать целью для уничтожения.

Пришлось отменить свои текущие планы на будущее.

Придется жить тихо и не выделяться, насколько это возможно.

Как бы там ни было, одна моя роскошная броня уже будет привлекать взгляды... но, пока что, я не могу отказаться от нее.

В этом мире у меня ничего не осталось, только моя броня. Я лишился всех остальных игровых предметов, да и в карманах пусто.

Нужно где-то нагрести денег, не привлекая внимания.

Наклонив голову к воде, я начал пить. Но я ведь скелет, неужели пью воду только по привычке? Куду она потечет? Да и вообще, смогу ли я ощутить вкус?

Больше нельзя беспокоиться по пустякам. А то голова перегреется, даже несмотря на то, что у меня нет мозга.

Пронзительным голосом захохотал скелет у меня в голове...Упс, мой рассудок снова попытался уйти от реальности.

Так, во-первых, нужно пересмотреть мои планы по поиску города. Возможно, я смогу найти людей, проживающих в устье реки.

Обдумывая перспективы, я надел шлем и продолжил использовать “Пространственный Шаг”. Уйдя немного от реки, я заметил дорогу, значит, деревня должна быть не так далеко. Глава 1. Я в ином мире

Когда заметил это, у меня понятия не было, как я попал сюда.

Холмистая местность, покрытая зеленой травой. Высоко в небе светило солнце. Наверное, сейчас только полдень. Ветер колыхал траву, отчего та напоминала зеленое море. Волна зелени потекла в сторону валуна, на котором я восседал. Запахи влажной почвы и травы, смешавшись с ветром, медленно наполняли мои ноздри. Из-за сильных порывов ветра в лесу за моей спиной шелестели деревья.

Я поднялся с камня, на котором оказался непреднамеренно, и уставился на бескрайние головокружительные дали. Думаю, такой пейзаж и не увидишь в моей маленькой старой Японии.

Наконец, я заметил свой внешний вид.

Украшенный детальными и замысловатыми узорами бело-серебряный полный доспех, как будто пришедший из каких-то мифов и легенд, облачал мое тело.

Блестящий черный плащ развевался под дуновением ветра. С внутренней его стороны, словно звезды в ночи, мерцали огоньки.

На спине у меня висел большой круглый щит, украшенный детализированной эмблемой в центре – святой меч, испускающий внушительную ауру благоговейного трепета.

Эта экипировка – далеко не моя обычная одежда, но я знаю ее очень хорошо. Даже сегодня, до того как я уснул перед монитором своего ПК, играя в онлайн игры, на моего игрового персонажа был надет именно этот наряд.

– Какого хрена?! – завопил я во всю мощь своих легких. Даже зная, что никто не ответит, мне больше ничего не осталось, как только кричать.

Медленно я вынул меч из висевших на поясе ножен. Показался тонкий, обоюдоострый, освещенный солнцем голубоватый клинок. Прекрасный меч сиял, как дневной свет. Длина клинка превышала сотню сантиметров, придавая мечу внушительный вид. Я принял стойку, держа меч на уровне глаз, и сделал взмах вниз.

– Какого хрена?! – снова вырвались ругательства.

Он ЛЕГКИЙ! Весит так, что мне сложно поверить, будто он сделан из металла. Я легко взмахнул этим нереалистичским мечом, чтобы убедиться в его весе. После чего сделал удар,

держа меч в одной руке. Я чувствовал себя легко, даже, несмотря на то, что был облачен в полный доспех.

- “Удар Летящего Дракона”!!

Размахивая мечом, я произнес название способности из игры. Луч света сорвался с клинка и направился в сторону леса.

Внезапно, завалилась группка деревьев. Зашелестели листья на соседних кронах, с ветвей в небо взлетели птицы. Слегка приглушенный звук падающих деревьев эхом разнесся вокруг.

- Seriously, какого черта...

Наконец-то я почувствовал, что мысли пришли в порядок. Но все никак не мог понять ситуацию, в которой очутился.

Оружие и экипировка мифического ранга, надетые на меня, были идентичны вещам моего игрового персонажа.

Полная экипировка мифического ранга встречалась очень редко. Всего для снаряжения существовало шесть рангов: Низкий, Переходный, Высокий, Шедевральный, Легендарный и Мифический.

Мой серебряный доспех *Святой Доспех Беленуса*, является частью комплекта Брони Небесного Рыцаря. Броня состоит из пяти частей: шлем, нагрудный доспех, пояс, рукавицы и поножи. Урон от атрибутов огня и света уменьшен в половину, усиленная защита и периодическое восстановление определенного количества здоровья, а также увеличенная сила атаки и усиленная защита от проклятий – действительно, имбовое снаряжение.

А развевающийся у меня за спиной плащ - это предмет мифического ранга - *Покров Ночного Неба*. На него наложен эффект уменьшения урона от атрибута тьмы, а еще эффект восстановления определенного количества маны за некоторое время.

Щит, пристроенный на спине, называется *Небесный Щит Тита*. В дополнение к высокой защите и способности избегать нокаутирующих ударов он повышает защитные эффекты от всяких негативных статусов.

Из-за жалоб о читерском комплекте Брони Небесного Рыцаря, администрации пришлось изменить ее. Вот только эффекты брони остались, но теперь, ее владельцы не могли использовать другие аксессуары вместе с броней. В результате, и так небольшое, количество владельцев этого комплекта уменьшилось.

В заключение, в своих руках я держу *Меч Святого Грома - Каладболг*. Двуручный меч,

которым я по-настоящему горжусь, имеет высокую силу атаки и повышает ловкость. В игре, каждое оружие мифического класса имеет свою собственную особую атаку, после которой игрок страдает от снижения сил.

Я вернул меч в ножны, а затем скастовал “Пламя”. И прямо как в игре – поток огня извергся из моей руки, будто из огнемета.

‘Нет ...все же отличается от игры.’

Если я не ошибаюсь, главным классом моего персонажа был Небесный Рыцарь, а субкласс, должно быть, Высший Священник. “Пламя” – магическая способность, а “Удар Летящего Дракона”, определенно, способность рыцаря. Значит, текущий класс моего персонажа не может использовать эти способности в игре.

Тогда почему же я смог их применить?.. И тут я подумал...

‘Учитывая все, что если это не игра или сон, а все происходит на самом деле?’

Если это реальность, тогда способности, которые я не мог использовать без смены класса, теперь полностью доступны. Например, эксперт по дзюдо начавший карьеру боксера все еще горазд использовать техники дзюдо.

Так как я обычно достигал наивысших уровней профессий, неужели теперь могу использовать все высокоуровневые способности, которыми владею?

Условиями получения наивысшего класса Небесного рыцаря были начальные профессии волшебника, воина, священника, средние профессии колдуна, епископа, рыцаря, и высшие профессии призвателя, святого рыцаря и высшего священника. Я не учил все доступные способности этих профессий, а только некоторые из них.

Но, все же, если я смогу использовать все способности, что выучил, то справлюсь с любой проблемой, вставшей у меня на пути.

Интересно, смог бы я выжить, если бы мой основной класс определился, как Небесный Рыцарь? Честно говоря, это не самый лучший класс. Перво-наперво доступно только четыре специальных способности. И все они показушные – несут разрушения на обширную площадь. Очевидно, что этот класс был предназначен только для удовлетворения романтических позывов администрации.

Данный класс может использовать “Техники меча Небесного Рыцаря”, что позволяет держать двуручное оружие одной рукой, но разве хватка двумя руками не увеличит урон?

Я нахожусь здесь уже достаточно долго, но ничего так и не произойдет, пока стою на месте.

Если это действительно реальность, то нужно найти людей или город и обдумать планы на будущее.

Я попытался использовать магическую способность поддержки – “Врата Перемещения”, испуская тусклый свет, возник магический круг метра три в диаметре...

В игре, все, что нужно сделать – это выбрать название города, и ты переместишься. Однако передо мной не появилось никакого окна со списком. На секунду я задумался, что же мне делать, как в глазах потемнело. И тут же заметил, как пейзаж передо мной изменился.

Получилось переместиться на три метра. По всей видимости, эту магию невозможно использовать должным образом, не имея полного представления о месте прибытия. Все-таки, я не знаю никаких мест в этом мире, потому, наверное, ничего хорошего и не вышло.

Сдаюсь...

Подождите, осталась еще одна способность для перемещения. Способность поддержки – “Пространственный Шаг”.

Способность направляет меня в любую точку, что я выберу. В ранних стадиях игры она позволяла уйти из-под вражеских атак, часто использовалась, чтобы сбежать из окружения. Но после мид-гейма дальность атак монстров и боссов начала покрывать весь экран, из-за чего способность стала бесполезной. Я все еще мог ее использовать, но смысла не было, только впустую прожигал ману.

Сфокусировав взгляд на точке перемещения, я активировал “Пространственный Шаг”. Пейзаж изменился моментально. Когда взглянул назад, то увидел, что преодолел большое расстояние. Где-то пять сотен метров? Не важно, что ты делал в игре, способность могла переместить тебя только до границ экрана, в реальности же возможно перемещаться в любое место в поле зрения. Хотя я и не могу сносить головы, используя бусы, как некая девочка Эспер, но, все-таки, эта магия весьма удобна. С откатом в одну секунду, данная способность является прекрасным средством передвижения.

Так что я непрерывно использовал “Пространственный Шаг” перемещаясь по земле.

День подходил к концу, наверное, я движусь в юго-западном направлении? Как только оставил холмистую местность, глазам открылся вид огромной реки впереди.

Перенесшись на берег, я осмотрелся. В ширину река где-то двести метров, да и воды содержит премного. Она была прозрачная, даже рыбок получилось увидеть.

‘Почему бы не отдохнуть и не сделать глоток прохладной водицы?’

Я скинул шлем. Это напомнило мне, что я не только не чувствую тяжести доспехов, но и совсем не вспотел. Погрузившись в размышления, я поднес лицо к воде.

В этот момент, мой мозг заглох—.

– Черт побери...

Мое ворчание потерялось в звуках речки.

Взгляд сосредоточился на водном отражении. Там не было глаз. По сути, там даже упоминания о носе нет, как и о плоти в целом. Тускло светились темные глазницы мертвеца. Без каких либо эмоций я пялился в свое отражение.

Вода отражала фигуру покрытого броней скелета——

Я совершенно забыл об этом. Забыл тип аватара моего игрового персонажа.

Обычно, твой игровой аватар – это гуманоид, которого можно индивидуализировать, как только тебе угодно. Уровень подгонки настолько глубокий, что нет разницы, создай ты длинноухого эльфа или даже орка со свиным рылом.

Также существуют специальные аватары, правда, чтобы их получить, придется раскошелиться. И один из таких – *Бесплотный костюм*.

Несмотря на плату, ‘без разницы, все равно я буду полностью покрыт броней’, – вот, что я говорил друзьям.....

На самом деле я хотел аватар золотого скелета. Тогда я был бы известен как рехнувшийся герой справедливости. Вместо головы череп, будто рестлер в блестящем золотом костюме. Я всегда верил, что это будет золотой скелет, до тех пор, пока.....

Убегая от реальности, я вспоминал былое.

Все очень плохо.

В этом облике я не могу снять свой шлем на публике. На самом деле, я могу даже стать целью для уничтожения.

Пришлось отменить свои текущие планы на будущее.

Придется жить тихо и не выделяться, насколько это возможно.

Как бы там ни было, одна моя роскошная броня уже будет привлекать взгляды... но, пока что, я не могу отказаться от нее.

В этом мире у меня ничего не осталось, только моя броня. Я лишился всех остальных игровых предметов, да и в карманах пусто.

Нужно где-то нагрести денег, не привлекая внимания.

Наклонив голову к воде, я начал пить. Но я ведь скелет, неужели пью воду только по привычке? Куду она потечет? Да и вообще, смогу ли я ощутить вкус?

Больше нельзя беспокоиться по пустякам. А то голова перегреется, даже несмотря на то, что у меня нет мозга.

Пронзительным голосом захохотал скелет у меня в голове...Упс, мой рассудок снова попытался уйти от реальности.

Так, во-первых, нужно пересмотреть мои планы по поиску города. Возможно, я смогу найти людей, проживающих в устье реки.

Обдумывая перспективы, я надел шлем и продолжил использовать "Пространственный Шаг". Уйдя немного от реки, я заметил дорогу, значит, деревня должна быть не так далеко.Глава 1. Я в ином мире

Когда заметил это, у меня понятия не было, как я попал сюда.

Холмистая местность, покрытая зеленой травой. Высоко в небе светило солнце. Наверное, сейчас только полдень. Ветер колыхал траву, отчего та напоминала зеленое море. Волна зелени потекла в сторону валуна, на котором я восседал. Запахи влажной почвы и травы, смешавшись с ветром, медленно наполняли мои ноздри. Из-за сильных порывов ветра в лесу за моей спиной шелестели деревья.

Я поднялся с камня, на котором оказался непреднамеренно, и уставился на бескрайние головокружительные дали. Думаю, такой пейзаж и не увидишь в моей маленькой старой Японии.

Наконец, я заметил свой внешний вид.

Украшенный детальными и замысловатыми узорами бело-серебряный полный доспех, как будто пришедший из каких-то мифов и легенд, облачал мое тело.

Блестящий черный плащ развевался под дуновением ветра. С внутренней его стороны, словно

звезды в ночи, мерцали огоньки.

На спине у меня висел большой круглый щит, украшенный детализированной эмблемой в центре – святой меч, испускающий внушительную ауру благоговейного трепета.

Эта экипировка – далеко не моя обычная одежда, но я знаю ее очень хорошо. Даже сегодня, до того как я уснул перед монитором своего ПК, играя в онлайн игры, на моего игрового персонажа был надет именно этот наряд.

– Какого хрена?! – завопил я во всю мощь своих легких. Даже зная, что никто не ответит, мне больше ничего не осталось, как только кричать.

Медленно я вынул меч из висевших на поясе ножен. Показался тонкий, обоюдоострый, освещенный солнцем голубоватый клинок. Прекрасный меч сиял, как дневной свет. Длина клинка превышала сотню сантиметров, придавая мечу внушительный вид. Я принял стойку, держа меч на уровне глаз, и сделал взмах вниз.

– Какого хрена?! – снова вырвались ругательства.

Он ЛЕГКИЙ! Весит так, что мне сложно поверить, будто он сделан из металла. Я легко взмахнул этим нереалистическим мечом, чтобы убедиться в его весе. После чего сделал удар, держа меч в одной руке. Я чувствовал себя легко, даже, несмотря на то, что был облачен в полный доспех.

– “Удар Летящего Дракона”!!

Размахивая мечом, я произнес название способности из игры. Луч света сорвался с клинка и направился в сторону леса.

Внезапно, завалилась группка деревьев. Зашелестели листья на соседних кронах, с ветвей в небо взлетели птицы. Слегка приглушенный звук падающих деревьев эхом разнесся вокруг.

– Seriously, какого черта...

Наконец-то я почувствовал, что мысли пришли в порядок. Но все никак не мог понять ситуацию, в которой очутился.

Оружие и экипировка мифического ранга, надетые на меня, были идентичны вещам моего игрового персонажа.

Полная экипировка мифического ранга встречалась очень редко. Всего для снаряжения существовало шесть рангов: Низкий, Переходный, Высокий, Шедевральный, Легендарный и

Мифический.

Мой серебряный доспех *Святой Доспех Беленуса*, является частью комплекта Брони Небесного Рыцаря. Броня состоит из пяти частей: шлем, нагрудный доспех, пояс, рукавицы и поножи. Урон от атрибутов огня и света уменьшен вполтину, усиленная защита и периодическое восстановление определенного количества здоровья, а также увеличенная сила атаки и усиленная защита от проклятий – действительно, имбовое снаряжение.

А развевающийся у меня за спиной плащ – это предмет мифического ранга – *Покров Ночного Неба*. На него наложен эффект уменьшения урона от атрибута тьмы, а еще эффект восстановления определенного количества маны за некоторое время.

Щит, пристроенный на спине, называется *Небесный Щит Тита*. В дополнение к высокой защите и способности избегать нокаутирующих ударов он повышает защитные эффекты от всяких негативных статусов.

Из-за жалоб о читерском комплекте Брони Небесного Рыцаря, администрации пришлось изменить ее. Вот только эффекты брони остались, но теперь, ее владельцы не могли использовать другие аксессуары вместе с броней. В результате, и так небольшое, количество владельцев этого комплекта уменьшилось.

В заключение, в своих руках я держу *Меч Святого Грома – Каладболг*. Двуручный меч, которым я по-настоящему горжусь, имеет высокую силу атаки и повышает ловкость. В игре, каждое оружие мифического класса имеет свою собственную особую атаку, после которой игрок страдает от снижения сил.

Я вернул меч в ножны, а затем скастовал “Пламя”. И прямо как в игре – поток огня извергся из моей руки, будто из огнемета.

‘Нет ...все же отличается от игры.’

Если я не ошибаюсь, главным классом моего персонажа был Небесный Рыцарь, а субкласс, должно быть, Высший Священник. “Пламя” – магическая способность, а “Удар Летящего Дракона”, определенно, способность рыцаря. Значит, текущий класс моего персонажа не может использовать эти способности в игре.

Тогда почему же я смог их применить?.. И тут я подумал...

‘Учитывая все, что если это не игра или сон, а все происходит на самом деле?’

Если это реальность, тогда способности, которые я не мог использовать без смены класса, теперь полностью доступны. Например, эксперт по дзюдо начавший карьеру боксера все еще горазд использовать техники дзюдо.

Так как я обычно достигал наивысших уровней профессий, неужели теперь могу использовать все высокоуровневые способности, которыми владею?

Условиями получения наивысшего класса Небесного рыцаря были начальные профессии волшебника, воина, священника, средние профессии колдуна, епископа, рыцаря, и высшие профессии призвателя, святого рыцаря и высшего священника. Я не учил все доступные способности этих профессий, а только некоторые из них.

Но, все же, если я смогу использовать все способности, что выучил, то справлюсь с любой проблемой, вставшей у меня на пути.

Интересно, смог бы я выжить, если бы мой основной класс определился, как Небесный Рыцарь? Честно говоря, это не самый лучший класс. Перво-наперво доступно только четыре специальных способности. И все они показушные – несут разрушения на обширную площадь. Очевидно, что этот класс был предназначен только для удовлетворения романтических позывов администрации.

Данный класс может использовать “Техники меча Небесного Рыцаря”, что позволяет держать двуручное оружие одной рукой, но разве хватка двумя руками не увеличит урон?

Я нахожусь здесь уже достаточно долго, но ничего так и не произойдет, пока стою на месте. Если это действительно реальность, то нужно найти людей или город и обдумать планы на будущее.

Я попытался использовать магическую способность поддержки – “Врата Перемещения”, испуская тусклый свет, возник магический круг метра три в диаметре...

В игре, все, что нужно сделать – это выбрать название города, и ты переместишься. Однако передо мной не появилось никакого окна со списком. На секунду я задумался, что же мне делать, как в глазах потемнело. И тут же заметил, как пейзаж передо мной изменился.

Получилось переместиться на три метра. По всей видимости, эту магию невозможно использовать должным образом, не имея полного представления о месте прибытия. Все-таки, я не знаю никаких мест в этом мире, потому, наверное, ничего хорошего и не вышло.

Сдаюсь...

Подождите, осталась еще одна способность для перемещения. Способность поддержки – “Пространственный Шаг”.

Способность направляет меня в любую точку, что я выберу. В ранних стадиях игры она позволяла уйти из-под вражеских атак, часто использовалась, чтобы сбежать из окружения. Но после мид-гейма дальность атак монстров и боссов начала покрывать весь экран, из-за чего

способность стала бесполезной. Я все еще мог ее использовать, но смысла не было, только впустую прожигал ману.

Сфокусировав взгляд на точке перемещения, я активировал “Пространственный Шаг”. Пейзаж изменился моментально. Когда взглянул назад, то увидел, что преодолел большое расстояние. Где-то пять сотен метров? Не важно, что ты делал в игре, способность могла переместить тебя только до границ экрана, в реальности же возможно перемещаться в любое место в поле зрения. Хотя я и не могу сносить головы, используя бусы, как некая девочка Эспер, но, все-таки, эта магия весьма удобна. С откатом в одну секунду, данная способность является прекрасным средством передвижения.

Так что я непрерывно использовал “Пространственный Шаг” перемещаясь по земле.

День подходил к концу, наверное, я движусь в юго-западном направлении? Как только оставил холмистую местность, глазам открылся вид огромной реки впереди.

Перенесшись на берег, я осмотрелся. В ширину река где-то двести метров, да и воды содержит премного. Она была прозрачная, даже рыбок получилось увидеть.

‘Почему бы не отдохнуть и не сделать глоток прохладной водицы?’

Я скинул шлем. Это напомнило мне, что я не только не чувствую тяжести доспехов, но и совсем не вспотел. Погружившись в размышления, я поднес лицо к воде.

В этот момент, мой мозг заглох—.

– Черт побери...

Мое ворчание потерялось в звуках речки.

Взгляд сосредоточился на водном отражении. Там не было глаз. По сути, там даже упоминания о носе нет, как и о плоти в целом. Тускло светились темные глазницы мертвеца. Без каких либо эмоций я пялился в свое отражение.

Вода отражала фигуру покрытого броней скелета——

Я совершенно забыл об этом. Забыл тип аватара моего игрового персонажа.

Обычно, твой игровой аватар — это гуманоид, которого можно индивидуализировать, как только тебе угодно. Уровень подгонки настолько глубокий, что нет разницы, создай ты длинноухого эльфа или даже орка со свиным рылом.

Также существуют специальные аватары, правда, чтобы их получить, придется раскошелиться. И один из таких – *Бесплотный костюм*.

Несмотря на плату, 'без разницы, все равно я буду полностью покрыт броней', – вот, что я говорил друзьям.....

На самом деле я хотел аватар золотого скелета. Тогда я был бы известен как рехнувшийся герой справедливости. Вместо головы череп, будто рестлер в блестящем золотом костюме. Я всегда верил, что это будет золотой скелет, до тех пор, пока.....

Убегая от реальности, я вспоминал былое.

Все очень плохо.

В этом облике я не могу снять свой шлем на публике. На самом деле, я могу даже стать целью для уничтожения.

Пришлось отменить свои текущие планы на будущее.

Придется жить тихо и не выделяться, насколько это возможно.

Как бы там ни было, одна моя роскошная броня уже будет привлекать взгляды... но, пока что, я не могу отказаться от нее.

В этом мире у меня ничего не осталось, только моя броня. Я лишился всех остальных игровых предметов, да и в карманах пусто.

Нужно где-то нагрести денег, не привлекая внимания.

Наклонив голову к воде, я начал пить. Но я ведь скелет, неужели пью воду только по привычке? Куду она потечет? Да и вообще, смогу ли я ощутить вкус?

Больше нельзя беспокоиться по пустякам. А то голова перегреется, даже несмотря на то, что у меня нет мозга.

Пронзительным голосом захохотал скелет у меня в голове...Упс, мой рассудок снова попытался уйти от реальности.

Так, во-первых, нужно пересмотреть мои планы по поиску города. Возможно, я смогу найти людей, проживающих в устье реки.

Обдумывая перспективы, я надел шлем и продолжил использовать “Пространственный Шаг”. Уйдя немного от реки, я заметил дорогу, значит, деревня должна быть не так далеко. Глава 1. Я в ином мире

Когда заметил это, у меня понятия не было, как я попал сюда.

Холмистая местность, покрытая зеленой травой. Высоко в небе светило солнце. Наверное, сейчас только полдень. Ветер колыхал траву, отчего та напоминала зеленое море. Волна зелени потекла в сторону валуна, на котором я восседал. Запахи влажной почвы и травы, смешавшись с ветром, медленно наполняли мои ноздри. Из-за сильных порывов ветра в лесу за моей спиной шелестели деревья.

Я поднялся с камня, на котором оказался непреднамеренно, и уставился на бескрайние головокружительные дали. Думаю, такой пейзаж и не увидишь в моей маленькой старой Японии.

Наконец, я заметил свой внешний вид.

Украшенный детальными и замысловатыми узорами бело-серебряный полный доспех, как будто пришедший из каких-то мифов и легенд, облачал мое тело.

Блестящий черный плащ развевался под дуновением ветра. С внутренней его стороны, словно звезды в ночи, мерцали огоньки.

На спине у меня висел большой круглый щит, украшенный детализированной эмблемой в центре – святой меч, испускающий внушительную ауру благоговейного трепета.

Эта экипировка – далеко не моя обычная одежда, но я знаю ее очень хорошо. Даже сегодня, до того как я уснул перед монитором своего ПК, играя в онлайн игры, на моего игрового персонажа был надет именно этот наряд.

– Какого хрена?! – завопил я во всю мощь своих легких. Даже зная, что никто не ответит, мне больше ничего не осталось, как только кричать.

Медленно я вынул меч из висевших на поясе ножен. Показался тонкий, обоюдоострый, освещенный солнцем голубоватый клинок. Прекрасный меч сиял, как дневной свет. Длина клинка превышала сотню сантиметров, придавая мечу внушительный вид. Я принял стойку, держа меч на уровне глаз, и сделал взмах вниз.

– Какого хрена?! – снова вырвались ругательства.

Он ЛЕГКИЙ! Весит так, что мне сложно поверить, будто он сделан из металла. Я легко взмахнул этим нереалистичским мечом, чтобы убедиться в его весе. После чего сделал удар,

держа меч в одной руке. Я чувствовал себя легко, даже, несмотря на то, что был облачен в полный доспех.

- “Удар Летящего Дракона”!!

Размахивая мечом, я произнес название способности из игры. Луч света сорвался с клинка и направился в сторону леса.

Внезапно, завалилась группка деревьев. Зашелестели листья на соседних кронах, с ветвей в небо взлетели птицы. Слегка приглушенный звук падающих деревьев эхом разнесся вокруг.

- Seriously, какого черта...

Наконец-то я почувствовал, что мысли пришли в порядок. Но все никак не мог понять ситуацию, в которой очутился.

Оружие и экипировка мифического ранга, надетые на меня, были идентичны вещам моего игрового персонажа.

Полная экипировка мифического ранга встречалась очень редко. Всего для снаряжения существовало шесть рангов: Низкий, Переходный, Высокий, Шедевральный, Легендарный и Мифический.

Мой серебряный доспех *Святой Доспех Беленуса*, является частью комплекта Брони Небесного Рыцаря. Броня состоит из пяти частей: шлем, нагрудный доспех, пояс, рукавицы и поножи. Урон от атрибутов огня и света уменьшен в половину, усиленная защита и периодическое восстановление определенного количества здоровья, а также увеличенная сила атаки и усиленная защита от проклятий – действительно, имбовое снаряжение.

А развевающийся у меня за спиной плащ - это предмет мифического ранга - *Покров Ночного Неба*. На него наложен эффект уменьшения урона от атрибута тьмы, а еще эффект восстановления определенного количества маны за некоторое время.

Щит, пристроенный на спине, называется *Небесный Щит Тита*. В дополнение к высокой защите и способности избегать нокаутирующих ударов он повышает защитные эффекты от всяких негативных статусов.

Из-за жалоб о читерском комплекте Брони Небесного Рыцаря, администрации пришлось изменить ее. Вот только эффекты брони остались, но теперь, ее владельцы не могли использовать другие аксессуары вместе с броней. В результате, и так небольшое, количество владельцев этого комплекта уменьшилось.

В заключение, в своих руках я держу *Меч Святого Грома - Каладболг*. Двуручный меч,

которым я по-настоящему горжусь, имеет высокую силу атаки и повышает ловкость. В игре, каждое оружие мифического класса имеет свою собственную особую атаку, после которой игрок страдает от снижения сил.

Я вернул меч в ножны, а затем скастовал “Пламя”. И прямо как в игре – поток огня извергся из моей руки, будто из огнемета.

‘Нет ...все же отличается от игры.’

Если я не ошибаюсь, главным классом моего персонажа был Небесный Рыцарь, а субкласс, должно быть, Высший Священник. “Пламя” – магическая способность, а “Удар Летящего Дракона”, определенно, способность рыцаря. Значит, текущий класс моего персонажа не может использовать эти способности в игре.

Тогда почему же я смог их применить?.. И тут я подумал...

‘Учитывая все, что если это не игра или сон, а все происходит на самом деле?’

Если это реальность, тогда способности, которые я не мог использовать без смены класса, теперь полностью доступны. Например, эксперт по дзюдо начавший карьеру боксера все еще горазд использовать техники дзюдо.

Так как я обычно достигал наивысших уровней профессий, неужели теперь могу использовать все высокоуровневые способности, которыми владею?

Условиями получения наивысшего класса Небесного рыцаря были начальные профессии волшебника, воина, священника, средние профессии колдуна, епископа, рыцаря, и высшие профессии призвателя, святого рыцаря и высшего священника. Я не учил все доступные способности этих профессий, а только некоторые из них.

Но, все же, если я смогу использовать все способности, что выучил, то справлюсь с любой проблемой, вставшей у меня на пути.

Интересно, смог бы я выжить, если бы мой основной класс определился, как Небесный Рыцарь? Честно говоря, это не самый лучший класс. Перво-наперво доступно только четыре специальных способности. И все они показушные – несут разрушения на обширную площадь. Очевидно, что этот класс был предназначен только для удовлетворения романтических позывов администрации.

Данный класс может использовать “Техники меча Небесного Рыцаря”, что позволяет держать двуручное оружие одной рукой, но разве хватка двумя руками не увеличит урон?

Я нахожусь здесь уже достаточно долго, но ничего так и не произойдет, пока стою на месте.

Если это действительно реальность, то нужно найти людей или город и обдумать планы на будущее.

Я попытался использовать магическую способность поддержки – “Врата Перемещения”, испуская тусклый свет, возник магический круг метра три в диаметре...

В игре, все, что нужно сделать – это выбрать название города, и ты переместишься. Однако передо мной не появилось никакого окна со списком. На секунду я задумался, что же мне делать, как в глазах потемнело. И тут же заметил, как пейзаж передо мной изменился.

Получилось переместиться на три метра. По всей видимости, эту магию невозможно использовать должным образом, не имея полного представления о месте прибытия. Все-таки, я не знаю никаких мест в этом мире, потому, наверное, ничего хорошего и не вышло.

Сдаюсь...

Подождите, осталась еще одна способность для перемещения. Способность поддержки – “Пространственный Шаг”.

Способность направляет меня в любую точку, что я выберу. В ранних стадиях игры она позволяла уйти из-под вражеских атак, часто использовалась, чтобы сбежать из окружения. Но после мид-гейма дальность атак монстров и боссов начала покрывать весь экран, из-за чего способность стала бесполезной. Я все еще мог ее использовать, но смысла не было, только впустую прожигал ману.

Сфокусировав взгляд на точке перемещения, я активировал “Пространственный Шаг”. Пейзаж изменился моментально. Когда взглянул назад, то увидел, что преодолел большое расстояние. Где-то пять сотен метров? Не важно, что ты делал в игре, способность могла переместить тебя только до границ экрана, в реальности же возможно перемещаться в любое место в поле зрения. Хотя я и не могу сносить головы, используя бусы, как некая девочка Эспер, но, все-таки, эта магия весьма удобна. С откатом в одну секунду, данная способность является прекрасным средством передвижения.

Так что я непрерывно использовал “Пространственный Шаг” перемещаясь по земле.

День подходил к концу, наверное, я движусь в юго-западном направлении? Как только оставил холмистую местность, глазам открылся вид огромной реки впереди.

Перенесшись на берег, я осмотрелся. В ширину река где-то двести метров, да и воды содержит премного. Она была прозрачная, даже рыбок получилось увидеть.

‘Почему бы не отдохнуть и не сделать глоток прохладной водицы?’

Я скинул шлем. Это напомнило мне, что я не только не чувствую тяжести доспехов, но и совсем не вспотел. Погрузившись в размышления, я поднес лицо к воде.

В этот момент, мой мозг заглох—.

– Черт побери...

Мое ворчание потерялось в звуках речки.

Взгляд сосредоточился на водном отражении. Там не было глаз. По сути, там даже упоминания о носе нет, как и о плоти в целом. Тускло светились темные глазницы мертвеца. Без каких либо эмоций я пялился в свое отражение.

Вода отражала фигуру покрытого броней скелета——

Я совершенно забыл об этом. Забыл тип аватара моего игрового персонажа.

Обычно, твой игровой аватар – это гуманоид, которого можно индивидуализировать, как только тебе угодно. Уровень подгонки настолько глубокий, что нет разницы, создай ты длинноухого эльфа или даже орка со свиным рылом.

Также существуют специальные аватары, правда, чтобы их получить, придется раскошелиться. И один из таких – *Бесплотный костюм*.

Несмотря на плату, ‘без разницы, все равно я буду полностью покрыт броней’, – вот, что я говорил друзьям.....

На самом деле я хотел аватар золотого скелета. Тогда я был бы известен как рехнувшийся герой справедливости. Вместо головы череп, будто рестлер в блестящем золотом костюме. Я всегда верил, что это будет золотой скелет, до тех пор, пока.....

Убегая от реальности, я вспоминал былое.

Все очень плохо.

В этом облике я не могу снять свой шлем на публике. На самом деле, я могу даже стать целью для уничтожения.

Пришлось отменить свои текущие планы на будущее.

Придется жить тихо и не выделяться, насколько это возможно.

Как бы там ни было, одна моя роскошная броня уже будет привлекать взгляды... но, пока что, я не могу отказаться от нее.

В этом мире у меня ничего не осталось, только моя броня. Я лишился всех остальных игровых предметов, да и в карманах пусто.

Нужно где-то нагрести денег, не привлекая внимания.

Наклонив голову к воде, я начал пить. Но я ведь скелет, неужели пью воду только по привычке? Куду она потечет? Да и вообще, смогу ли я ощутить вкус?

Больше нельзя беспокоиться по пустякам. А то голова перегреется, даже несмотря на то, что у меня нет мозга.

Пронзительным голосом захохотал скелет у меня в голове...Упс, мой рассудок снова попытался уйти от реальности.

Так, во-первых, нужно пересмотреть мои планы по поиску города. Возможно, я смогу найти людей, проживающих в устье реки.

Обдумывая перспективы, я надел шлем и продолжил использовать "Пространственный Шаг". Уйдя немного от реки, я заметил дорогу, значит, деревня должна быть не так далеко.Глава 1. Я в ином мире

Когда заметил это, у меня понятия не было, как я попал сюда.

Холмистая местность, покрытая зеленой травой. Высоко в небе светило солнце. Наверное, сейчас только полдень. Ветер колыхал траву, отчего та напоминала зеленое море. Волна зелени потекла в сторону валуна, на котором я восседал. Запахи влажной почвы и травы, смешавшись с ветром, медленно наполняли мои ноздри. Из-за сильных порывов ветра в лесу за моей спиной шелестели деревья.

Я поднялся с камня, на котором оказался непреднамеренно, и уставился на бескрайние головокружительные дали. Думаю, такой пейзаж и не увидишь в моей маленькой старой Японии.

Наконец, я заметил свой внешний вид.

Украшенный детальными и замысловатыми узорами бело-серебряный полный доспех, как будто пришедший из каких-то мифов и легенд, облачал мое тело.

Блестящий черный плащ развевался под дуновением ветра. С внутренней его стороны, словно

звезды в ночи, мерцали огоньки.

На спине у меня висел большой круглый щит, украшенный детализированной эмблемой в центре – святой меч, испускающий внушительную ауру благоговейного трепета.

Эта экипировка – далеко не моя обычная одежда, но я знаю ее очень хорошо. Даже сегодня, до того как я уснул перед монитором своего ПК, играя в онлайн игры, на моего игрового персонажа был надет именно этот наряд.

– Какого хрена?! – завопил я во всю мощь своих легких. Даже зная, что никто не ответит, мне больше ничего не осталось, как только кричать.

Медленно я вынул меч из висевших на поясе ножен. Показался тонкий, обоюдоострый, освещенный солнцем голубоватый клинок. Прекрасный меч сиял, как дневной свет. Длина клинка превышала сотню сантиметров, придавая мечу внушительный вид. Я принял стойку, держа меч на уровне глаз, и сделал взмах вниз.

– Какого хрена?! – снова вырвались ругательства.

Он ЛЕГКИЙ! Весит так, что мне сложно поверить, будто он сделан из металла. Я легко взмахнул этим нереалистическим мечом, чтобы убедиться в его весе. После чего сделал удар, держа меч в одной руке. Я чувствовал себя легко, даже, несмотря на то, что был облачен в полный доспех.

– “Удар Летящего Дракона”!!

Размахивая мечом, я произнес название способности из игры. Луч света сорвался с клинка и направился в сторону леса.

Внезапно, завалилась группка деревьев. Зашелестели листья на соседних кронах, с ветвей в небо взлетели птицы. Слегка приглушенный звук падающих деревьев эхом разнесся вокруг.

– Seriously, какого черта...

Наконец-то я почувствовал, что мысли пришли в порядок. Но все никак не мог понять ситуацию, в которой очутился.

Оружие и экипировка мифического ранга, надетые на меня, были идентичны вещам моего игрового персонажа.

Полная экипировка мифического ранга встречалась очень редко. Всего для снаряжения существовало шесть рангов: Низкий, Переходный, Высокий, Шедевральный, Легендарный и

Мифический.

Мой серебряный доспех *Святой Доспех Беленуса*, является частью комплекта Брони Небесного Рыцаря. Броня состоит из пяти частей: шлем, нагрудный доспех, пояс, рукавицы и поножи. Урон от атрибутов огня и света уменьшен вполтину, усиленная защита и периодическое восстановление определенного количества здоровья, а также увеличенная сила атаки и усиленная защита от проклятий – действительно, имбовое снаряжение.

А развевающийся у меня за спиной плащ – это предмет мифического ранга – *Покров Ночного Неба*. На него наложен эффект уменьшения урона от атрибута тьмы, а еще эффект восстановления определенного количества маны за некоторое время.

Щит, пристроенный на спине, называется *Небесный Щит Тита*. В дополнение к высокой защите и способности избегать нокаутирующих ударов он повышает защитные эффекты от всяких негативных статусов.

Из-за жалоб о читерском комплекте Брони Небесного Рыцаря, администрации пришлось изменить ее. Вот только эффекты брони остались, но теперь, ее владельцы не могли использовать другие аксессуары вместе с броней. В результате, и так небольшое, количество владельцев этого комплекта уменьшилось.

В заключение, в своих руках я держу *Меч Святого Грома – Каладболг*. Двуручный меч, которым я по-настоящему горжусь, имеет высокую силу атаки и повышает ловкость. В игре, каждое оружие мифического класса имеет свою собственную особую атаку, после которой игрок страдает от снижения сил.

Я вернул меч в ножны, а затем скастовал “Пламя”. И прямо как в игре – поток огня извергся из моей руки, будто из огнемета.

‘Нет ...все же отличается от игры.’

Если я не ошибаюсь, главным классом моего персонажа был Небесный Рыцарь, а субкласс, должно быть, Высший Священник. “Пламя” – магическая способность, а “Удар Летящего Дракона”, определенно, способность рыцаря. Значит, текущий класс моего персонажа не может использовать эти способности в игре.

Тогда почему же я смог их применить?.. И тут я подумал...

‘Учитывая все, что если это не игра или сон, а все происходит на самом деле?’

Если это реальность, тогда способности, которые я не мог использовать без смены класса, теперь полностью доступны. Например, эксперт по дзюдо начавший карьеру боксера все еще горазд использовать техники дзюдо.

Так как я обычно достигал наивысших уровней профессий, неужели теперь могу использовать все высокоуровневые способности, которыми владею?

Условиями получения наивысшего класса Небесного рыцаря были начальные профессии волшебника, воина, священника, средние профессии колдуна, епископа, рыцаря, и высшие профессии призвателя, святого рыцаря и высшего священника. Я не учил все доступные способности этих профессий, а только некоторые из них.

Но, все же, если я смогу использовать все способности, что выучил, то справлюсь с любой проблемой, вставшей у меня на пути.

Интересно, смог бы я выжить, если бы мой основной класс определился, как Небесный Рыцарь? Честно говоря, это не самый лучший класс. Перво-наперво доступно только четыре специальных способности. И все они показушные – несут разрушения на обширную площадь. Очевидно, что этот класс был предназначен только для удовлетворения романтических позывов администрации.

Данный класс может использовать “Техники меча Небесного Рыцаря”, что позволяет держать двуручное оружие одной рукой, но разве хватка двумя руками не увеличит урон?

Я нахожусь здесь уже достаточно долго, но ничего так и не произойдет, пока стою на месте. Если это действительно реальность, то нужно найти людей или город и обдумать планы на будущее.

Я попытался использовать магическую способность поддержки – “Врата Перемещения”, испуская тусклый свет, возник магический круг метра три в диаметре...

В игре, все, что нужно сделать – это выбрать название города, и ты переместишься. Однако передо мной не появилось никакого окна со списком. На секунду я задумался, что же мне делать, как в глазах потемнело. И тут же заметил, как пейзаж передо мной изменился.

Получилось переместиться на три метра. По всей видимости, эту магию невозможно использовать должным образом, не имея полного представления о месте прибытия. Все-таки, я не знаю никаких мест в этом мире, потому, наверное, ничего хорошего и не вышло.

Сдаюсь...

Подождите, осталась еще одна способность для перемещения. Способность поддержки – “Пространственный Шаг”.

Способность направляет меня в любую точку, что я выберу. В ранних стадиях игры она позволяла уйти из-под вражеских атак, часто использовалась, чтобы сбежать из окружения. Но после мид-гейма дальность атак монстров и боссов начала покрывать весь экран, из-за чего

способность стала бесполезной. Я все еще мог ее использовать, но смысла не было, только впустую прожигал ману.

Сфокусировав взгляд на точке перемещения, я активировал “Пространственный Шаг”. Пейзаж изменился моментально. Когда взглянул назад, то увидел, что преодолел большое расстояние. Где-то пять сотен метров? Не важно, что ты делал в игре, способность могла переместить тебя только до границ экрана, в реальности же возможно перемещаться в любое место в поле зрения. Хотя я и не могу сносить головы, используя бусы, как некая девочка Эспер, но, все-таки, эта магия весьма удобна. С откатом в одну секунду, данная способность является прекрасным средством передвижения.

Так что я непрерывно использовал “Пространственный Шаг” перемещаясь по земле.

День подходил к концу, наверное, я движусь в юго-западном направлении? Как только оставил холмистую местность, глазам открылся вид огромной реки впереди.

Перенесшись на берег, я осмотрелся. В ширину река где-то двести метров, да и воды содержит премного. Она была прозрачная, даже рыбок получилось увидеть.

‘Почему бы не отдохнуть и не сделать глоток прохладной водицы?’

Я скинул шлем. Это напомнило мне, что я не только не чувствую тяжести доспехов, но и совсем не вспотел. Погружившись в размышления, я поднес лицо к воде.

В этот момент, мой мозг заглох—.

– Черт побери...

Мое ворчание потерялось в звуках речки.

Взгляд сосредоточился на водном отражении. Там не было глаз. По сути, там даже упоминания о носе нет, как и о плоти в целом. Тускло светились темные глазницы мертвеца. Без каких либо эмоций я пялился в свое отражение.

Вода отражала фигуру покрытого броней скелета——

Я совершенно забыл об этом. Забыл тип аватара моего игрового персонажа.

Обычно, твой игровой аватар — это гуманоид, которого можно индивидуализировать, как только тебе угодно. Уровень подгонки настолько глубокий, что нет разницы, создай ты длинноухого эльфа или даже орка со свиным рылом.

Также существуют специальные аватары, правда, чтобы их получить, придется раскошелиться. И один из таких – *Бесплотный костюм*.

Несмотря на плату, 'без разницы, все равно я буду полностью покрыт броней', – вот, что я говорил друзьям.....

На самом деле я хотел аватар золотого скелета. Тогда я был бы известен как рехнувшийся герой справедливости. Вместо головы череп, будто рестлер в блестящем золотом костюме. Я всегда верил, что это будет золотой скелет, до тех пор, пока.....

Убегая от реальности, я вспоминал былое.

Все очень плохо.

В этом облике я не могу снять свой шлем на публике. На самом деле, я могу даже стать целью для уничтожения.

Пришлось отменить свои текущие планы на будущее.

Придется жить тихо и не выделяться, насколько это возможно.

Как бы там ни было, одна моя роскошная броня уже будет привлекать взгляды... но, пока что, я не могу отказаться от нее.

В этом мире у меня ничего не осталось, только моя броня. Я лишился всех остальных игровых предметов, да и в карманах пусто.

Нужно где-то нагрести денег, не привлекая внимания.

Наклонив голову к воде, я начал пить. Но я ведь скелет, неужели пью воду только по привычке? Куду она потечет? Да и вообще, смогу ли я ощутить вкус?

Больше нельзя беспокоиться по пустякам. А то голова перегреется, даже несмотря на то, что у меня нет мозга.

Пронзительным голосом захохотал скелет у меня в голове...Упс, мой рассудок снова попытался уйти от реальности.

Так, во-первых, нужно пересмотреть мои планы по поиску города. Возможно, я смогу найти людей, проживающих в устье реки.

Обдумывая перспективы, я надел шлем и продолжил использовать “Пространственный Шаг”. Уйдя немного от реки, я заметил дорогу, значит, деревня должна быть не так далеко. Глава 1. Я в ином мире

Когда заметил это, у меня понятия не было, как я попал сюда.

Холмистая местность, покрытая зеленой травой. Высоко в небе светило солнце. Наверное, сейчас только полдень. Ветер колыхал траву, отчего та напоминала зеленое море. Волна зелени потекла в сторону валуна, на котором я восседал. Запахи влажной почвы и травы, смешавшись с ветром, медленно наполняли мои ноздри. Из-за сильных порывов ветра в лесу за моей спиной шелестели деревья.

Я поднялся с камня, на котором оказался непреднамеренно, и уставился на бескрайние головокружительные дали. Думаю, такой пейзаж и не увидишь в моей маленькой старой Японии.

Наконец, я заметил свой внешний вид.

Украшенный детальными и замысловатыми узорами бело-серебряный полный доспех, как будто пришедший из каких-то мифов и легенд, облачал мое тело.

Блестящий черный плащ развевался под дуновением ветра. С внутренней его стороны, словно звезды в ночи, мерцали огоньки.

На спине у меня висел большой круглый щит, украшенный детализированной эмблемой в центре – святой меч, испускающий внушительную ауру благоговейного трепета.

Эта экипировка – далеко не моя обычная одежда, но я знаю ее очень хорошо. Даже сегодня, до того как я уснул перед монитором своего ПК, играя в онлайн игры, на моего игрового персонажа был надет именно этот наряд.

– Какого хрена?! – завопил я во всю мощь своих легких. Даже зная, что никто не ответит, мне больше ничего не осталось, как только кричать.

Медленно я вынул меч из висевших на поясе ножен. Показался тонкий, обоюдоострый, освещенный солнцем голубоватый клинок. Прекрасный меч сиял, как дневной свет. Длина клинка превышала сотню сантиметров, придавая мечу внушительный вид. Я принял стойку, держа меч на уровне глаз, и сделал взмах вниз.

– Какого хрена?! – снова вырвались ругательства.

Он ЛЕГКИЙ! Весит так, что мне сложно поверить, будто он сделан из металла. Я легко взмахнул этим нереалистичским мечом, чтобы убедиться в его весе. После чего сделал удар,

держа меч в одной руке. Я чувствовал себя легко, даже, несмотря на то, что был облачен в полный доспех.

- “Удар Летящего Дракона”!!

Размахивая мечом, я произнес название способности из игры. Луч света сорвался с клинка и направился в сторону леса.

Внезапно, завалилась группка деревьев. Зашелестели листья на соседних кронах, с ветвей в небо взлетели птицы. Слегка приглушенный звук падающих деревьев эхом разнесся вокруг.

- Seriously, какого черта...

Наконец-то я почувствовал, что мысли пришли в порядок. Но все никак не мог понять ситуацию, в которой очутился.

Оружие и экипировка мифического ранга, надетые на меня, были идентичны вещам моего игрового персонажа.

Полная экипировка мифического ранга встречалась очень редко. Всего для снаряжения существовало шесть рангов: Низкий, Переходный, Высокий, Шедевральный, Легендарный и Мифический.

Мой серебряный доспех *Святой Доспех Беленуса*, является частью комплекта Брони Небесного Рыцаря. Броня состоит из пяти частей: шлем, нагрудный доспех, пояс, рукавицы и поножи. Урон от атрибутов огня и света уменьшен в половину, усиленная защита и периодическое восстановление определенного количества здоровья, а также увеличенная сила атаки и усиленная защита от проклятий – действительно, имбовое снаряжение.

А развевающийся у меня за спиной плащ - это предмет мифического ранга - *Покров Ночного Неба*. На него наложен эффект уменьшения урона от атрибута тьмы, а еще эффект восстановления определенного количества маны за некоторое время.

Щит, пристроенный на спине, называется *Небесный Щит Тита*. В дополнение к высокой защите и способности избегать нокаутирующих ударов он повышает защитные эффекты от всяких негативных статусов.

Из-за жалоб о читерском комплекте Брони Небесного Рыцаря, администрации пришлось изменить ее. Вот только эффекты брони остались, но теперь, ее владельцы не могли использовать другие аксессуары вместе с броней. В результате, и так небольшое, количество владельцев этого комплекта уменьшилось.

В заключение, в своих руках я держу *Меч Святого Грома - Каладболг*. Двуручный меч,

которым я по-настоящему горжусь, имеет высокую силу атаки и повышает ловкость. В игре, каждое оружие мифического класса имеет свою собственную особую атаку, после которой игрок страдает от снижения сил.

Я вернул меч в ножны, а затем скастовал “Пламя”. И прямо как в игре – поток огня извергся из моей руки, будто из огнемета.

‘Нет ...все же отличается от игры.’

Если я не ошибаюсь, главным классом моего персонажа был Небесный Рыцарь, а субкласс, должно быть, Высший Священник. “Пламя” – магическая способность, а “Удар Летящего Дракона”, определенно, способность рыцаря. Значит, текущий класс моего персонажа не может использовать эти способности в игре.

Тогда почему же я смог их применить?.. И тут я подумал...

‘Учитывая все, что если это не игра или сон, а все происходит на самом деле?’

Если это реальность, тогда способности, которые я не мог использовать без смены класса, теперь полностью доступны. Например, эксперт по дзюдо начавший карьеру боксера все еще горазд использовать техники дзюдо.

Так как я обычно достигал наивысших уровней профессий, неужели теперь могу использовать все высокоуровневые способности, которыми владею?

Условиями получения наивысшего класса Небесного рыцаря были начальные профессии волшебника, воина, священника, средние профессии колдуна, епископа, рыцаря, и высшие профессии призвателя, святого рыцаря и высшего священника. Я не учил все доступные способности этих профессий, а только некоторые из них.

Но, все же, если я смогу использовать все способности, что выучил, то справлюсь с любой проблемой, вставшей у меня на пути.

Интересно, смог бы я выжить, если бы мой основной класс определился, как Небесный Рыцарь? Честно говоря, это не самый лучший класс. Перво-наперво доступно только четыре специальных способности. И все они показушные – несут разрушения на обширную площадь. Очевидно, что этот класс был предназначен только для удовлетворения романтических позывов администрации.

Данный класс может использовать “Техники меча Небесного Рыцаря”, что позволяет держать двуручное оружие одной рукой, но разве хватка двумя руками не увеличит урон?

Я нахожусь здесь уже достаточно долго, но ничего так и не произойдет, пока стою на месте.

Если это действительно реальность, то нужно найти людей или город и обдумать планы на будущее.

Я попытался использовать магическую способность поддержки – “Врата Перемещения”, испуская тусклый свет, возник магический круг метра три в диаметре...

В игре, все, что нужно сделать – это выбрать название города, и ты переместишься. Однако передо мной не появилось никакого окна со списком. На секунду я задумался, что же мне делать, как в глазах потемнело. И тут же заметил, как пейзаж передо мной изменился.

Получилось переместиться на три метра. По всей видимости, эту магию невозможно использовать должным образом, не имея полного представления о месте прибытия. Все-таки, я не знаю никаких мест в этом мире, потому, наверное, ничего хорошего и не вышло.

Сдаюсь...

Подождите, осталась еще одна способность для перемещения. Способность поддержки – “Пространственный Шаг”.

Способность направляет меня в любую точку, что я выберу. В ранних стадиях игры она позволяла уйти из-под вражеских атак, часто использовалась, чтобы сбежать из окружения. Но после мид-гейма дальность атак монстров и боссов начала покрывать весь экран, из-за чего способность стала бесполезной. Я все еще мог ее использовать, но смысла не было, только впустую прожигал ману.

Сфокусировав взгляд на точке перемещения, я активировал “Пространственный Шаг”. Пейзаж изменился моментально. Когда взглянул назад, то увидел, что преодолел большое расстояние. Где-то пять сотен метров? Не важно, что ты делал в игре, способность могла переместить тебя только до границ экрана, в реальности же возможно перемещаться в любое место в поле зрения. Хотя я и не могу сносить головы, используя бусы, как некая девочка Эспер, но, все-таки, эта магия весьма удобна. С откатом в одну секунду, данная способность является прекрасным средством передвижения.

Так что я непрерывно использовал “Пространственный Шаг” перемещаясь по земле.

День подходил к концу, наверное, я движусь в юго-западном направлении? Как только оставил холмистую местность, глазам открылся вид огромной реки впереди.

Перенесшись на берег, я осмотрелся. В ширину река где-то двести метров, да и воды содержит премного. Она была прозрачная, даже рыбок получилось увидеть.

‘Почему бы не отдохнуть и не сделать глоток прохладной водицы?’

Я скинул шлем. Это напомнило мне, что я не только не чувствую тяжести доспехов, но и совсем не вспотел. Погрузившись в размышления, я поднес лицо к воде.

В этот момент, мой мозг заглох—.

– Черт побери...

Мое ворчание потерялось в звуках речки.

Взгляд сосредоточился на водном отражении. Там не было глаз. По сути, там даже упоминания о носе нет, как и о плоти в целом. Тускло светились темные глазницы мертвеца. Без каких либо эмоций я пялился в свое отражение.

Вода отражала фигуру покрытого броней скелета——

Я совершенно забыл об этом. Забыл тип аватара моего игрового персонажа.

Обычно, твой игровой аватар – это гуманоид, которого можно индивидуализировать, как только тебе угодно. Уровень подгонки настолько глубокий, что нет разницы, создай ты длинноухого эльфа или даже орка со свиным рылом.

Также существуют специальные аватары, правда, чтобы их получить, придется раскошелиться. И один из таких – *Бесплотный костюм*.

Несмотря на плату, ‘без разницы, все равно я буду полностью покрыт броней’, – вот, что я говорил друзьям.....

На самом деле я хотел аватар золотого скелета. Тогда я был бы известен как рехнувшийся герой справедливости. Вместо головы череп, будто рестлер в блестящем золотом костюме. Я всегда верил, что это будет золотой скелет, до тех пор, пока.....

Убегая от реальности, я вспоминал былое.

Все очень плохо.

В этом облике я не могу снять свой шлем на публике. На самом деле, я могу даже стать целью для уничтожения.

Пришлось отменить свои текущие планы на будущее.

Придется жить тихо и не выделяться, насколько это возможно.

Как бы там ни было, одна моя роскошная броня уже будет привлекать взгляды... но, пока что, я не могу отказаться от нее.

В этом мире у меня ничего не осталось, только моя броня. Я лишился всех остальных игровых предметов, да и в карманах пусто.

Нужно где-то нагрести денег, не привлекая внимания.

Наклонив голову к воде, я начал пить. Но я ведь скелет, неужели пью воду только по привычке? Куду она потечет? Да и вообще, смогу ли я ощутить вкус?

Больше нельзя беспокоиться по пустякам. А то голова перегреется, даже несмотря на то, что у меня нет мозга.

Пронзительным голосом захохотал скелет у меня в голове...Упс, мой рассудок снова попытался уйти от реальности.

Так, во-первых, нужно пересмотреть мои планы по поиску города. Возможно, я смогу найти людей, проживающих в устье реки.

Обдумывая перспективы, я надел шлем и продолжил использовать "Пространственный Шаг". Уйдя немного от реки, я заметил дорогу, значит, деревня должна быть не так далеко.Глава 1. Я в ином мире

Когда заметил это, у меня понятия не было, как я попал сюда.

Холмистая местность, покрытая зеленой травой. Высоко в небе светило солнце. Наверное, сейчас только полдень. Ветер колыхал траву, отчего та напоминала зеленое море. Волна зелени потекла в сторону валуна, на котором я восседал. Запахи влажной почвы и травы, смешавшись с ветром, медленно наполняли мои ноздри. Из-за сильных порывов ветра в лесу за моей спиной шелестели деревья.

Я поднялся с камня, на котором оказался непреднамеренно, и уставился на бескрайние головокружительные дали. Думаю, такой пейзаж и не увидишь в моей маленькой старой Японии.

Наконец, я заметил свой внешний вид.

Украшенный детальными и замысловатыми узорами бело-серебряный полный доспех, как будто пришедший из каких-то мифов и легенд, облачал мое тело.

Блестящий черный плащ развевался под дуновением ветра. С внутренней его стороны, словно

звезды в ночи, мерцали огоньки.

На спине у меня висел большой круглый щит, украшенный детализированной эмблемой в центре – святой меч, испускающий внушительную ауру благоговейного трепета.

Эта экипировка – далеко не моя обычная одежда, но я знаю ее очень хорошо. Даже сегодня, до того как я уснул перед монитором своего ПК, играя в онлайн игры, на моего игрового персонажа был надет именно этот наряд.

– Какого хрена?! – завопил я во всю мощь своих легких. Даже зная, что никто не ответит, мне больше ничего не осталось, как только кричать.

Медленно я вынул меч из висевших на поясе ножен. Показался тонкий, обоюдоострый, освещенный солнцем голубоватый клинок. Прекрасный меч сиял, как дневной свет. Длина клинка превышала сотню сантиметров, придавая мечу внушительный вид. Я принял стойку, держа меч на уровне глаз, и сделал взмах вниз.

– Какого хрена?! – снова вырвались ругательства.

Он ЛЕГКИЙ! Весит так, что мне сложно поверить, будто он сделан из металла. Я легко взмахнул этим нереалистическим мечом, чтобы убедиться в его весе. После чего сделал удар, держа меч в одной руке. Я чувствовал себя легко, даже, несмотря на то, что был облачен в полный доспех.

– “Удар Летящего Дракона”!!

Размахивая мечом, я произнес название способности из игры. Луч света сорвался с клинка и направился в сторону леса.

Внезапно, завалилась группка деревьев. Зашелестели листья на соседних кронах, с ветвей в небо взлетели птицы. Слегка приглушенный звук падающих деревьев эхом разнесся вокруг.

– Seriously, какого черта...

Наконец-то я почувствовал, что мысли пришли в порядок. Но все никак не мог понять ситуацию, в которой очутился.

Оружие и экипировка мифического ранга, надетые на меня, были идентичны вещам моего игрового персонажа.

Полная экипировка мифического ранга встречалась очень редко. Всего для снаряжения существовало шесть рангов: Низкий, Переходный, Высокий, Шедевральный, Легендарный и

Мифический.

Мой серебряный доспех *Святой Доспех Беленуса*, является частью комплекта Брони Небесного Рыцаря. Броня состоит из пяти частей: шлем, нагрудный доспех, пояс, рукавицы и поножи. Урон от атрибутов огня и света уменьшен вполтину, усиленная защита и периодическое восстановление определенного количества здоровья, а также увеличенная сила атаки и усиленная защита от проклятий – действительно, имбовое снаряжение.

А развевающийся у меня за спиной плащ - это предмет мифического ранга – *Покров Ночного Неба*. На него наложен эффект уменьшения урона от атрибута тьмы, а еще эффект восстановления определенного количества маны за некоторое время.

Щит, пристроенный на спине, называется *Небесный Щит Тита*. В дополнение к высокой защите и способности избегать нокаутирующих ударов он повышает защитные эффекты от всяких негативных статусов.

Из-за жалоб о читерском комплекте Брони Небесного Рыцаря, администрации пришлось изменить ее. Вот только эффекты брони остались, но теперь, ее владельцы не могли использовать другие аксессуары вместе с броней. В результате, и так небольшое, количество владельцев этого комплекта уменьшилось.

В заключение, в своих руках я держу *Меч Святого Грома – Каладболг*. Двуручный меч, которым я по-настоящему горжусь, имеет высокую силу атаки и повышает ловкость. В игре, каждое оружие мифического класса имеет свою собственную особую атаку, после которой игрок страдает от снижения сил.

Я вернул меч в ножны, а затем скастовал “Пламя”. И прямо как в игре – поток огня извергся из моей руки, будто из огнемета.

‘Нет ...все же отличается от игры.’

Если я не ошибаюсь, главным классом моего персонажа был Небесный Рыцарь, а субкласс, должно быть, Высший Священник. “Пламя” – магическая способность, а “Удар Летящего Дракона”, определенно, способность рыцаря. Значит, текущий класс моего персонажа не может использовать эти способности в игре.

Тогда почему же я смог их применить?.. И тут я подумал...

‘Учитывая все, что если это не игра или сон, а все происходит на самом деле?’

Если это реальность, тогда способности, которые я не мог использовать без смены класса, теперь полностью доступны. Например, эксперт по дзюдо начавший карьеру боксера все еще горазд использовать техники дзюдо.

Так как я обычно достигал наивысших уровней профессий, неужели теперь могу использовать все высокоуровневые способности, которыми владею?

Условиями получения наивысшего класса Небесного рыцаря были начальные профессии волшебника, воина, священника, средние профессии колдуна, епископа, рыцаря, и высшие профессии призвателя, святого рыцаря и высшего священника. Я не учил все доступные способности этих профессий, а только некоторые из них.

Но, все же, если я смогу использовать все способности, что выучил, то справлюсь с любой проблемой, вставшей у меня на пути.

Интересно, смог бы я выжить, если бы мой основной класс определился, как Небесный Рыцарь? Честно говоря, это не самый лучший класс. Перво-наперво доступно только четыре специальных способности. И все они показушные – несут разрушения на обширную площадь. Очевидно, что этот класс был предназначен только для удовлетворения романтических позывов администрации.

Данный класс может использовать “Техники меча Небесного Рыцаря”, что позволяет держать двуручное оружие одной рукой, но разве хватка двумя руками не увеличит урон?

Я нахожусь здесь уже достаточно долго, но ничего так и не произойдет, пока стою на месте. Если это действительно реальность, то нужно найти людей или город и обдумать планы на будущее.

Я попытался использовать магическую способность поддержки – “Врата Перемещения”, испуская тусклый свет, возник магический круг метра три в диаметре...

В игре, все, что нужно сделать – это выбрать название города, и ты переместишься. Однако передо мной не появилось никакого окна со списком. На секунду я задумался, что же мне делать, как в глазах потемнело. И тут же заметил, как пейзаж передо мной изменился.

Получилось переместиться на три метра. По всей видимости, эту магию невозможно использовать должным образом, не имея полного представления о месте прибытия. Все-таки, я не знаю никаких мест в этом мире, потому, наверное, ничего хорошего и не вышло.

Сдаюсь...

Подождите, осталась еще одна способность для перемещения. Способность поддержки – “Пространственный Шаг”.

Способность направляет меня в любую точку, что я выберу. В ранних стадиях игры она позволяла уйти из-под вражеских атак, часто использовалась, чтобы сбежать из окружения. Но после мид-гейма дальность атак монстров и боссов начала покрывать весь экран, из-за чего

способность стала бесполезной. Я все еще мог ее использовать, но смысла не было, только впустую прожигал ману.

Сфокусировав взгляд на точке перемещения, я активировал “Пространственный Шаг”. Пейзаж изменился моментально. Когда взглянул назад, то увидел, что преодолел большое расстояние. Где-то пять сотен метров? Не важно, что ты делал в игре, способность могла переместить тебя только до границ экрана, в реальности же возможно перемещаться в любое место в поле зрения. Хотя я и не могу сносить головы, используя бусы, как некая девочка Эспер, но, все-таки, эта магия весьма удобна. С откатом в одну секунду, данная способность является прекрасным средством передвижения.

Так что я непрерывно использовал “Пространственный Шаг” перемещаясь по земле.

День подходил к концу, наверное, я движусь в юго-западном направлении? Как только оставил холмистую местность, глазам открылся вид огромной реки впереди.

Перенесшись на берег, я осмотрелся. В ширину река где-то двести метров, да и воды содержит премного. Она была прозрачная, даже рыбок получилось увидеть.

‘Почему бы не отдохнуть и не сделать глоток прохладной водицы?’

Я скинул шлем. Это напомнило мне, что я не только не чувствую тяжести доспехов, но и совсем не вспотел. Погружившись в размышления, я поднес лицо к воде.

В этот момент, мой мозг заглох—.

– Черт побери...

Мое ворчание потерялось в звуках речки.

Взгляд сосредоточился на водном отражении. Там не было глаз. По сути, там даже упоминания о носе нет, как и о плоти в целом. Тускло светились темные глазницы мертвеца. Без каких либо эмоций я пялился в свое отражение.

Вода отражала фигуру покрытого броней скелета——

Я совершенно забыл об этом. Забыл тип аватара моего игрового персонажа.

Обычно, твой игровой аватар — это гуманоид, которого можно индивидуализировать, как только тебе угодно. Уровень подгонки настолько глубокий, что нет разницы, создай ты длинноухого эльфа или даже орка со свиным рылом.

Также существуют специальные аватары, правда, чтобы их получить, придется раскошелиться. И один из таких – *Бесплотный костюм*.

Несмотря на плату, 'без разницы, все равно я буду полностью покрыт броней', – вот, что я говорил друзьям.....

На самом деле я хотел аватар золотого скелета. Тогда я был бы известен как рехнувшийся герой справедливости. Вместо головы череп, будто рестлер в блестящем золотом костюме. Я всегда верил, что это будет золотой скелет, до тех пор, пока.....

Убегая от реальности, я вспоминал былое.

Все очень плохо.

В этом облике я не могу снять свой шлем на публике. На самом деле, я могу даже стать целью для уничтожения.

Пришлось отменить свои текущие планы на будущее.

Придется жить тихо и не выделяться, насколько это возможно.

Как бы там ни было, одна моя роскошная броня уже будет привлекать взгляды... но, пока что, я не могу отказаться от нее.

В этом мире у меня ничего не осталось, только моя броня. Я лишился всех остальных игровых предметов, да и в карманах пусто.

Нужно где-то нагрести денег, не привлекая внимания.

Наклонив голову к воде, я начал пить. Но я ведь скелет, неужели пью воду только по привычке? Куду она потечет? Да и вообще, смогу ли я ощутить вкус?

Больше нельзя беспокоиться по пустякам. А то голова перегреется, даже несмотря на то, что у меня нет мозга.

Пронзительным голосом захохотал скелет у меня в голове...Упс, мой рассудок снова попытался уйти от реальности.

Так, во-первых, нужно пересмотреть мои планы по поиску города. Возможно, я смогу найти людей, проживающих в устье реки.

Обдумывая перспективы, я надел шлем и продолжил использовать “Пространственный Шаг”. Уйдя немного от реки, я заметил дорогу, значит, деревня должна быть не так далеко. Глава 1. Я в ином мире

Когда заметил это, у меня понятия не было, как я попал сюда.

Холмистая местность, покрытая зеленой травой. Высоко в небе светило солнце. Наверное, сейчас только полдень. Ветер колыхал траву, отчего та напоминала зеленое море. Волна зелени потекла в сторону валуна, на котором я восседал. Запахи влажной почвы и травы, смешавшись с ветром, медленно наполняли мои ноздри. Из-за сильных порывов ветра в лесу за моей спиной шелестели деревья.

Я поднялся с камня, на котором оказался непреднамеренно, и уставился на бескрайние головокружительные дали. Думаю, такой пейзаж и не увидишь в моей маленькой старой Японии.

Наконец, я заметил свой внешний вид.

Украшенный детальными и замысловатыми узорами бело-серебряный полный доспех, как будто пришедший из каких-то мифов и легенд, облачал мое тело.

Блестящий черный плащ развевался под дуновением ветра. С внутренней его стороны, словно звезды в ночи, мерцали огоньки.

На спине у меня висел большой круглый щит, украшенный детализированной эмблемой в центре – святой меч, испускающий внушительную ауру благоговейного трепета.

Эта экипировка – далеко не моя обычная одежда, но я знаю ее очень хорошо. Даже сегодня, до того как я уснул перед монитором своего ПК, играя в онлайн игры, на моего игрового персонажа был надет именно этот наряд.

– Какого хрена?! – завопил я во всю мощь своих легких. Даже зная, что никто не ответит, мне больше ничего не осталось, как только кричать.

Медленно я вынул меч из висевших на поясе ножен. Показался тонкий, обоюдоострый, освещенный солнцем голубоватый клинок. Прекрасный меч сиял, как дневной свет. Длина клинка превышала сотню сантиметров, придавая мечу внушительный вид. Я принял стойку, держа меч на уровне глаз, и сделал взмах вниз.

– Какого хрена?! – снова вырвались ругательства.

Он ЛЕГКИЙ! Весит так, что мне сложно поверить, будто он сделан из металла. Я легко взмахнул этим нереалистичским мечом, чтобы убедиться в его весе. После чего сделал удар,

держа меч в одной руке. Я чувствовал себя легко, даже, несмотря на то, что был облачен в полный доспех.

- “Удар Летящего Дракона”!!

Размахивая мечом, я произнес название способности из игры. Луч света сорвался с клинка и направился в сторону леса.

Внезапно, завалилась группка деревьев. Зашелестели листья на соседних кронах, с ветвей в небо взлетели птицы. Слегка приглушенный звук падающих деревьев эхом разнесся вокруг.

- Seriously, какого черта...

Наконец-то я почувствовал, что мысли пришли в порядок. Но все никак не мог понять ситуацию, в которой очутился.

Оружие и экипировка мифического ранга, надетые на меня, были идентичны вещам моего игрового персонажа.

Полная экипировка мифического ранга встречалась очень редко. Всего для снаряжения существовало шесть рангов: Низкий, Переходный, Высокий, Шедевральный, Легендарный и Мифический.

Мой серебряный доспех *Святой Доспех Беленуса*, является частью комплекта Брони Небесного Рыцаря. Броня состоит из пяти частей: шлем, нагрудный доспех, пояс, рукавицы и поножи. Урон от атрибутов огня и света уменьшен в половину, усиленная защита и периодическое восстановление определенного количества здоровья, а также увеличенная сила атаки и усиленная защита от проклятий – действительно, имбовое снаряжение.

А развевающийся у меня за спиной плащ - это предмет мифического ранга - *Покров Ночного Неба*. На него наложен эффект уменьшения урона от атрибута тьмы, а еще эффект восстановления определенного количества маны за некоторое время.

Щит, пристроенный на спине, называется *Небесный Щит Тита*. В дополнение к высокой защите и способности избегать нокаутирующих ударов он повышает защитные эффекты от всяких негативных статусов.

Из-за жалоб о читерском комплекте Брони Небесного Рыцаря, администрации пришлось изменить ее. Вот только эффекты брони остались, но теперь, ее владельцы не могли использовать другие аксессуары вместе с броней. В результате, и так небольшое, количество владельцев этого комплекта уменьшилось.

В заключение, в своих руках я держу *Меч Святого Грома - Каладболг*. Двуручный меч,

которым я по-настоящему горжусь, имеет высокую силу атаки и повышает ловкость. В игре, каждое оружие мифического класса имеет свою собственную особую атаку, после которой игрок страдает от снижения сил.

Я вернул меч в ножны, а затем скастовал “Пламя”. И прямо как в игре – поток огня извергся из моей руки, будто из огнемета.

‘Нет ...все же отличается от игры.’

Если я не ошибаюсь, главным классом моего персонажа был Небесный Рыцарь, а субкласс, должно быть, Высший Священник. “Пламя” – магическая способность, а “Удар Летящего Дракона”, определенно, способность рыцаря. Значит, текущий класс моего персонажа не может использовать эти способности в игре.

Тогда почему же я смог их применить?.. И тут я подумал...

‘Учитывая все, что если это не игра или сон, а все происходит на самом деле?’

Если это реальность, тогда способности, которые я не мог использовать без смены класса, теперь полностью доступны. Например, эксперт по дзюдо начавший карьеру боксера все еще горазд использовать техники дзюдо.

Так как я обычно достигал наивысших уровней профессий, неужели теперь могу использовать все высокоуровневые способности, которыми владею?

Условиями получения наивысшего класса Небесного рыцаря были начальные профессии волшебника, воина, священника, средние профессии колдуна, епископа, рыцаря, и высшие профессии призвателя, святого рыцаря и высшего священника. Я не учил все доступные способности этих профессий, а только некоторые из них.

Но, все же, если я смогу использовать все способности, что выучил, то справлюсь с любой проблемой, вставшей у меня на пути.

Интересно, смог бы я выжить, если бы мой основной класс определился, как Небесный Рыцарь? Честно говоря, это не самый лучший класс. Перво-наперво доступно только четыре специальных способности. И все они показушные – несут разрушения на обширную площадь. Очевидно, что этот класс был предназначен только для удовлетворения романтических позывов администрации.

Данный класс может использовать “Техники меча Небесного Рыцаря”, что позволяет держать двуручное оружие одной рукой, но разве хватка двумя руками не увеличит урон?

Я нахожусь здесь уже достаточно долго, но ничего так и не произойдет, пока стою на месте.

Если это действительно реальность, то нужно найти людей или город и обдумать планы на будущее.

Я попытался использовать магическую способность поддержки – “Врата Перемещения”, испуская тусклый свет, возник магический круг метра три в диаметре...

В игре, все, что нужно сделать – это выбрать название города, и ты переместишься. Однако передо мной не появилось никакого окна со списком. На секунду я задумался, что же мне делать, как в глазах потемнело. И тут же заметил, как пейзаж передо мной изменился.

Получилось переместиться на три метра. По всей видимости, эту магию невозможно использовать должным образом, не имея полного представления о месте прибытия. Все-таки, я не знаю никаких мест в этом мире, потому, наверное, ничего хорошего и не вышло.

Сдаюсь...

Подождите, осталась еще одна способность для перемещения. Способность поддержки – “Пространственный Шаг”.

Способность направляет меня в любую точку, что я выберу. В ранних стадиях игры она позволяла уйти из-под вражеских атак, часто использовалась, чтобы сбежать из окружения. Но после мид-гейма дальность атак монстров и боссов начала покрывать весь экран, из-за чего способность стала бесполезной. Я все еще мог ее использовать, но смысла не было, только впустую прожигал ману.

Сфокусировав взгляд на точке перемещения, я активировал “Пространственный Шаг”. Пейзаж изменился моментально. Когда взглянул назад, то увидел, что преодолел большое расстояние. Где-то пять сотен метров? Не важно, что ты делал в игре, способность могла переместить тебя только до границ экрана, в реальности же возможно перемещаться в любое место в поле зрения. Хотя я и не могу сносить головы, используя бусы, как некая девочка Эспер, но, все-таки, эта магия весьма удобна. С откатом в одну секунду, данная способность является прекрасным средством передвижения.

Так что я непрерывно использовал “Пространственный Шаг” перемещаясь по земле.

День подходил к концу, наверное, я движусь в юго-западном направлении? Как только оставил холмистую местность, глазам открылся вид огромной реки впереди.

Перенесшись на берег, я осмотрелся. В ширину река где-то двести метров, да и воды содержит премного. Она была прозрачная, даже рыбок получилось увидеть.

‘Почему бы не отдохнуть и не сделать глоток прохладной водицы?’

Я скинул шлем. Это напомнило мне, что я не только не чувствую тяжести доспехов, но и совсем не вспотел. Погрузившись в размышления, я поднес лицо к воде.

В этот момент, мой мозг заглох—.

– Черт побери...

Мое ворчание потерялось в звуках речки.

Взгляд сосредоточился на водном отражении. Там не было глаз. По сути, там даже упоминания о носе нет, как и о плоти в целом. Тускло светились темные глазницы мертвеца. Без каких либо эмоций я пялился в свое отражение.

Вода отражала фигуру покрытого броней скелета——

Я совершенно забыл об этом. Забыл тип аватара моего игрового персонажа.

Обычно, твой игровой аватар – это гуманоид, которого можно индивидуализировать, как только тебе угодно. Уровень подгонки настолько глубокий, что нет разницы, создай ты длинноухого эльфа или даже орка со свиным рылом.

Также существуют специальные аватары, правда, чтобы их получить, придется раскошелиться. И один из таких – *Бесплотный костюм*.

Несмотря на плату, ‘без разницы, все равно я буду полностью покрыт броней’, – вот, что я говорил друзьям.....

На самом деле я хотел аватар золотого скелета. Тогда я был бы известен как рехнувшийся герой справедливости. Вместо головы череп, будто рестлер в блестящем золотом костюме. Я всегда верил, что это будет золотой скелет, до тех пор, пока.....

Убегая от реальности, я вспоминал былое.

Все очень плохо.

В этом облике я не могу снять свой шлем на публике. На самом деле, я могу даже стать целью для уничтожения.

Пришлось отменить свои текущие планы на будущее.

Придется жить тихо и не выделяться, насколько это возможно.

Как бы там ни было, одна моя роскошная броня уже будет привлекать взгляды... но, пока что, я не могу отказаться от нее.

В этом мире у меня ничего не осталось, только моя броня. Я лишился всех остальных игровых предметов, да и в карманах пусто.

Нужно где-то нагрести денег, не привлекая внимания.

Наклонив голову к воде, я начал пить. Но я ведь скелет, неужели пью воду только по привычке? Куду она потечет? Да и вообще, смогу ли я ощутить вкус?

Больше нельзя беспокоиться по пустякам. А то голова перегреется, даже несмотря на то, что у меня нет мозга.

Пронзительным голосом захохотал скелет у меня в голове...Упс, мой рассудок снова попытался уйти от реальности.

Так, во-первых, нужно пересмотреть мои планы по поиску города. Возможно, я смогу найти людей, проживающих в устье реки.

Обдумывая перспективы, я надел шлем и продолжил использовать "Пространственный Шаг". Уйдя немного от реки, я заметил дорогу, значит, деревня должна быть не так далеко.Глава 1. Я в ином мире

Когда заметил это, у меня понятия не было, как я попал сюда.

Холмистая местность, покрытая зеленой травой. Высоко в небе светило солнце. Наверное, сейчас только полдень. Ветер колыхал траву, отчего та напоминала зеленое море. Волна зелени потекла в сторону валуна, на котором я восседал. Запахи влажной почвы и травы, смешавшись с ветром, медленно наполняли мои ноздри. Из-за сильных порывов ветра в лесу за моей спиной шелестели деревья.

Я поднялся с камня, на котором оказался непреднамеренно, и уставился на бескрайние головокружительные дали. Думаю, такой пейзаж и не увидишь в моей маленькой старой Японии.

Наконец, я заметил свой внешний вид.

Украшенный детальными и замысловатыми узорами бело-серебряный полный доспех, как будто пришедший из каких-то мифов и легенд, облачал мое тело.

Блестящий черный плащ развевался под дуновением ветра. С внутренней его стороны, словно

звезды в ночи, мерцали огоньки.

На спине у меня висел большой круглый щит, украшенный детализированной эмблемой в центре – святой меч, испускающий внушительную ауру благоговейного трепета.

Эта экипировка – далеко не моя обычная одежда, но я знаю ее очень хорошо. Даже сегодня, до того как я уснул перед монитором своего ПК, играя в онлайн игры, на моего игрового персонажа был надет именно этот наряд.

– Какого хрена?! – завопил я во всю мощь своих легких. Даже зная, что никто не ответит, мне больше ничего не осталось, как только кричать.

Медленно я вынул меч из висевших на поясе ножен. Показался тонкий, обоюдоострый, освещенный солнцем голубоватый клинок. Прекрасный меч сиял, как дневной свет. Длина клинка превышала сотню сантиметров, придавая мечу внушительный вид. Я принял стойку, держа меч на уровне глаз, и сделал взмах вниз.

– Какого хрена?! – снова вырвались ругательства.

Он ЛЕГКИЙ! Весит так, что мне сложно поверить, будто он сделан из металла. Я легко взмахнул этим нереалистическим мечом, чтобы убедиться в его весе. После чего сделал удар, держа меч в одной руке. Я чувствовал себя легко, даже, несмотря на то, что был облачен в полный доспех.

– “Удар Летящего Дракона”!!

Размахивая мечом, я произнес название способности из игры. Луч света сорвался с клинка и направился в сторону леса.

Внезапно, завалилась группка деревьев. Зашелестели листья на соседних кронах, с ветвей в небо взлетели птицы. Слегка приглушенный звук падающих деревьев эхом разнесся вокруг.

– Seriously, какого черта...

Наконец-то я почувствовал, что мысли пришли в порядок. Но все никак не мог понять ситуацию, в которой очутился.

Оружие и экипировка мифического ранга, надетые на меня, были идентичны вещам моего игрового персонажа.

Полная экипировка мифического ранга встречалась очень редко. Всего для снаряжения существовало шесть рангов: Низкий, Переходный, Высокий, Шедевральный, Легендарный и

Мифический.

Мой серебряный доспех *Святой Доспех Беленуса*, является частью комплекта Брони Небесного Рыцаря. Броня состоит из пяти частей: шлем, нагрудный доспех, пояс, рукавицы и поножи. Урон от атрибутов огня и света уменьшен вполтину, усиленная защита и периодическое восстановление определенного количества здоровья, а также увеличенная сила атаки и усиленная защита от проклятий – действительно, имбовое снаряжение.

А развевающийся у меня за спиной плащ - это предмет мифического ранга – *Покров Ночного Неба*. На него наложен эффект уменьшения урона от атрибута тьмы, а еще эффект восстановления определенного количества маны за некоторое время.

Щит, пристроенный на спине, называется *Небесный Щит Тита*. В дополнение к высокой защите и способности избегать нокаутирующих ударов он повышает защитные эффекты от всяких негативных статусов.

Из-за жалоб о читерском комплекте Брони Небесного Рыцаря, администрации пришлось изменить ее. Вот только эффекты брони остались, но теперь, ее владельцы не могли использовать другие аксессуары вместе с броней. В результате, и так небольшое, количество владельцев этого комплекта уменьшилось.

В заключение, в своих руках я держу *Меч Святого Грома – Каладболг*. Двуручный меч, которым я по-настоящему горжусь, имеет высокую силу атаки и повышает ловкость. В игре, каждое оружие мифического класса имеет свою собственную особую атаку, после которой игрок страдает от снижения сил.

Я вернул меч в ножны, а затем скастовал “Пламя”. И прямо как в игре – поток огня извергся из моей руки, будто из огнемета.

‘Нет ...все же отличается от игры.’

Если я не ошибаюсь, главным классом моего персонажа был Небесный Рыцарь, а субкласс, должно быть, Высший Священник. “Пламя” – магическая способность, а “Удар Летящего Дракона”, определенно, способность рыцаря. Значит, текущий класс моего персонажа не может использовать эти способности в игре.

Тогда почему же я смог их применить?.. И тут я подумал...

‘Учитывая все, что если это не игра или сон, а все происходит на самом деле?’

Если это реальность, тогда способности, которые я не мог использовать без смены класса, теперь полностью доступны. Например, эксперт по дзюдо начавший карьеру боксера все еще горазд использовать техники дзюдо.

Так как я обычно достигал наивысших уровней профессий, неужели теперь могу использовать все высокоуровневые способности, которыми владею?

Условиями получения наивысшего класса Небесного рыцаря были начальные профессии волшебника, воина, священника, средние профессии колдуна, епископа, рыцаря, и высшие профессии призвателя, святого рыцаря и высшего священника. Я не учил все доступные способности этих профессий, а только некоторые из них.

Но, все же, если я смогу использовать все способности, что выучил, то справлюсь с любой проблемой, вставшей у меня на пути.

Интересно, смог бы я выжить, если бы мой основной класс определился, как Небесный Рыцарь? Честно говоря, это не самый лучший класс. Перво-наперво доступно только четыре специальных способности. И все они показушные – несут разрушения на обширную площадь. Очевидно, что этот класс был предназначен только для удовлетворения романтических позывов администрации.

Данный класс может использовать “Техники меча Небесного Рыцаря”, что позволяет держать двуручное оружие одной рукой, но разве хватка двумя руками не увеличит урон?

Я нахожусь здесь уже достаточно долго, но ничего так и не произойдет, пока стою на месте. Если это действительно реальность, то нужно найти людей или город и обдумать планы на будущее.

Я попытался использовать магическую способность поддержки – “Врата Перемещения”, испуская тусклый свет, возник магический круг метра три в диаметре...

В игре, все, что нужно сделать – это выбрать название города, и ты переместишься. Однако передо мной не появилось никакого окна со списком. На секунду я задумался, что же мне делать, как в глазах потемнело. И тут же заметил, как пейзаж передо мной изменился.

Получилось переместиться на три метра. По всей видимости, эту магию невозможно использовать должным образом, не имея полного представления о месте прибытия. Все-таки, я не знаю никаких мест в этом мире, потому, наверное, ничего хорошего и не вышло.

Сдаюсь...

Подождите, осталась еще одна способность для перемещения. Способность поддержки – “Пространственный Шаг”.

Способность направляет меня в любую точку, что я выберу. В ранних стадиях игры она позволяла уйти из-под вражеских атак, часто использовалась, чтобы сбежать из окружения. Но после мид-гейма дальность атак монстров и боссов начала покрывать весь экран, из-за чего

способность стала бесполезной. Я все еще мог ее использовать, но смысла не было, только впустую прожигал ману.

Сфокусировав взгляд на точке перемещения, я активировал “Пространственный Шаг”. Пейзаж изменился моментально. Когда взглянул назад, то увидел, что преодолел большое расстояние. Где-то пять сотен метров? Не важно, что ты делал в игре, способность могла переместить тебя только до границ экрана, в реальности же возможно перемещаться в любое место в поле зрения. Хотя я и не могу сносить головы, используя бусы, как некая девочка Эспер, но, все-таки, эта магия весьма удобна. С откатом в одну секунду, данная способность является прекрасным средством передвижения.

Так что я непрерывно использовал “Пространственный Шаг” перемещаясь по земле.

День подходил к концу, наверное, я движусь в юго-западном направлении? Как только оставил холмистую местность, глазам открылся вид огромной реки впереди.

Перенесшись на берег, я осмотрелся. В ширину река где-то двести метров, да и воды содержит премного. Она была прозрачная, даже рыбок получилось увидеть.

‘Почему бы не отдохнуть и не сделать глоток прохладной водицы?’

Я скинул шлем. Это напомнило мне, что я не только не чувствую тяжести доспехов, но и совсем не вспотел. Погружившись в размышления, я поднес лицо к воде.

В этот момент, мой мозг заглох—.

– Черт побери...

Мое ворчание потерялось в звуках речки.

Взгляд сосредоточился на водном отражении. Там не было глаз. По сути, там даже упоминания о носе нет, как и о плоти в целом. Тускло светились темные глазницы мертвеца. Без каких либо эмоций я пялился в свое отражение.

Вода отражала фигуру покрытого броней скелета——

Я совершенно забыл об этом. Забыл тип аватара моего игрового персонажа.

Обычно, твой игровой аватар — это гуманоид, которого можно индивидуализировать, как только тебе угодно. Уровень подгонки настолько глубокий, что нет разницы, создай ты длинноухого эльфа или даже орка со свиным рылом.

Также существуют специальные аватары, правда, чтобы их получить, придется раскошелиться. И один из таких – *Бесплотный костюм*.

Несмотря на плату, 'без разницы, все равно я буду полностью покрыт броней', – вот, что я говорил друзьям.....

На самом деле я хотел аватар золотого скелета. Тогда я был бы известен как рехнувшийся герой справедливости. Вместо головы череп, будто рестлер в блестящем золотом костюме. Я всегда верил, что это будет золотой скелет, до тех пор, пока.....

Убегая от реальности, я вспоминал былое.

Все очень плохо.

В этом облике я не могу снять свой шлем на публике. На самом деле, я могу даже стать целью для уничтожения.

Пришлось отменить свои текущие планы на будущее.

Придется жить тихо и не выделяться, насколько это возможно.

Как бы там ни было, одна моя роскошная броня уже будет привлекать взгляды... но, пока что, я не могу отказаться от нее.

В этом мире у меня ничего не осталось, только моя броня. Я лишился всех остальных игровых предметов, да и в карманах пусто.

Нужно где-то нагрести денег, не привлекая внимания.

Наклонив голову к воде, я начал пить. Но я ведь скелет, неужели пью воду только по привычке? Куду она потечет? Да и вообще, смогу ли я ощутить вкус?

Больше нельзя беспокоиться по пустякам. А то голова перегреется, даже несмотря на то, что у меня нет мозга.

Пронзительным голосом захохотал скелет у меня в голове...Упс, мой рассудок снова попытался уйти от реальности.

Так, во-первых, нужно пересмотреть мои планы по поиску города. Возможно, я смогу найти людей, проживающих в устье реки.

Обдумывая перспективы, я надел шлем и продолжил использовать “Пространственный Шаг”. Уйдя немного от реки, я заметил дорогу, значит, деревня должна быть не так далеко. Глава 1. Я в ином мире

Когда заметил это, у меня понятия не было, как я попал сюда.

Холмистая местность, покрытая зеленой травой. Высоко в небе светило солнце. Наверное, сейчас только полдень. Ветер колыхал траву, отчего та напоминала зеленое море. Волна зелени потекла в сторону валуна, на котором я восседал. Запахи влажной почвы и травы, смешавшись с ветром, медленно наполняли мои ноздри. Из-за сильных порывов ветра в лесу за моей спиной шелестели деревья.

Я поднялся с камня, на котором оказался непреднамеренно, и уставился на бескрайние головокружительные дали. Думаю, такой пейзаж и не увидишь в моей маленькой старой Японии.

Наконец, я заметил свой внешний вид.

Украшенный детальными и замысловатыми узорами бело-серебряный полный доспех, как будто пришедший из каких-то мифов и легенд, облачал мое тело.

Блестящий черный плащ развевался под дуновением ветра. С внутренней его стороны, словно звезды в ночи, мерцали огоньки.

На спине у меня висел большой круглый щит, украшенный детализированной эмблемой в центре – святой меч, испускающий внушительную ауру благоговейного трепета.

Эта экипировка – далеко не моя обычная одежда, но я знаю ее очень хорошо. Даже сегодня, до того как я уснул перед монитором своего ПК, играя в онлайн игры, на моего игрового персонажа был надет именно этот наряд.

– Какого хрена?! – завопил я во всю мощь своих легких. Даже зная, что никто не ответит, мне больше ничего не осталось, как только кричать.

Медленно я вынул меч из висевших на поясе ножен. Показался тонкий, обоюдоострый, освещенный солнцем голубоватый клинок. Прекрасный меч сиял, как дневной свет. Длина клинка превышала сотню сантиметров, придавая мечу внушительный вид. Я принял стойку, держа меч на уровне глаз, и сделал взмах вниз.

– Какого хрена?! – снова вырвались ругательства.

Он ЛЕГКИЙ! Весит так, что мне сложно поверить, будто он сделан из металла. Я легко взмахнул этим нереалистичским мечом, чтобы убедиться в его весе. После чего сделал удар,

держа меч в одной руке. Я чувствовал себя легко, даже, несмотря на то, что был облачен в полный доспех.

- “Удар Летящего Дракона”!!

Размахивая мечом, я произнес название способности из игры. Луч света сорвался с клинка и направился в сторону леса.

Внезапно, завалилась группка деревьев. Зашелестели листья на соседних кронах, с ветвей в небо взлетели птицы. Слегка приглушенный звук падающих деревьев эхом разнесся вокруг.

- Seriously, какого черта...

Наконец-то я почувствовал, что мысли пришли в порядок. Но все никак не мог понять ситуацию, в которой очутился.

Оружие и экипировка мифического ранга, надетые на меня, были идентичны вещам моего игрового персонажа.

Полная экипировка мифического ранга встречалась очень редко. Всего для снаряжения существовало шесть рангов: Низкий, Переходный, Высокий, Шедевральный, Легендарный и Мифический.

Мой серебряный доспех *Святой Доспех Беленуса*, является частью комплекта Брони Небесного Рыцаря. Броня состоит из пяти частей: шлем, нагрудный доспех, пояс, рукавицы и поножи. Урон от атрибутов огня и света уменьшен в половину, усиленная защита и периодическое восстановление определенного количества здоровья, а также увеличенная сила атаки и усиленная защита от проклятий – действительно, имбовое снаряжение.

А развевающийся у меня за спиной плащ - это предмет мифического ранга - *Покров Ночного Неба*. На него наложен эффект уменьшения урона от атрибута тьмы, а еще эффект восстановления определенного количества маны за некоторое время.

Щит, пристроенный на спине, называется *Небесный Щит Тита*. В дополнение к высокой защите и способности избегать нокаутирующих ударов он повышает защитные эффекты от всяких негативных статусов.

Из-за жалоб о читерском комплекте Брони Небесного Рыцаря, администрации пришлось изменить ее. Вот только эффекты брони остались, но теперь, ее владельцы не могли использовать другие аксессуары вместе с броней. В результате, и так небольшое, количество владельцев этого комплекта уменьшилось.

В заключение, в своих руках я держу *Меч Святого Грома - Каладболг*. Двуручный меч,

которым я по-настоящему горжусь, имеет высокую силу атаки и повышает ловкость. В игре, каждое оружие мифического класса имеет свою собственную особую атаку, после которой игрок страдает от снижения сил.

Я вернул меч в ножны, а затем скастовал “Пламя”. И прямо как в игре – поток огня извергся из моей руки, будто из огнемета.

‘Нет ...все же отличается от игры.’

Если я не ошибаюсь, главным классом моего персонажа был Небесный Рыцарь, а субкласс, должно быть, Высший Священник. “Пламя” – магическая способность, а “Удар Летящего Дракона”, определенно, способность рыцаря. Значит, текущий класс моего персонажа не может использовать эти способности в игре.

Тогда почему же я смог их применить?.. И тут я подумал...

‘Учитывая все, что если это не игра или сон, а все происходит на самом деле?’

Если это реальность, тогда способности, которые я не мог использовать без смены класса, теперь полностью доступны. Например, эксперт по дзюдо начавший карьеру боксера все еще горазд использовать техники дзюдо.

Так как я обычно достигал наивысших уровней профессий, неужели теперь могу использовать все высокоуровневые способности, которыми владею?

Условиями получения наивысшего класса Небесного рыцаря были начальные профессии волшебника, воина, священника, средние профессии колдуна, епископа, рыцаря, и высшие профессии призывателя, святого рыцаря и высшего священника. Я не учил все доступные способности этих профессий, а только некоторые из них.

Но, все же, если я смогу использовать все способности, что выучил, то справлюсь с любой проблемой, вставшей у меня на пути.

Интересно, смог бы я выжить, если бы мой основной класс определился, как Небесный Рыцарь? Честно говоря, это не самый лучший класс. Перво-наперво доступно только четыре специальных способности. И все они показушные – несут разрушения на обширную площадь. Очевидно, что этот класс был предназначен только для удовлетворения романтических позывов администрации.

Данный класс может использовать “Техники меча Небесного Рыцаря”, что позволяет держать двуручное оружие одной рукой, но разве хватка двумя руками не увеличит урон?

Я нахожусь здесь уже достаточно долго, но ничего так и не произойдет, пока стою на месте.

Если это действительно реальность, то нужно найти людей или город и обдумать планы на будущее.

Я попытался использовать магическую способность поддержки – “Врата Перемещения”, испуская тусклый свет, возник магический круг метра три в диаметре...

В игре, все, что нужно сделать – это выбрать название города, и ты переместишься. Однако передо мной не появилось никакого окна со списком. На секунду я задумался, что же мне делать, как в глазах потемнело. И тут же заметил, как пейзаж передо мной изменился.

Получилось переместиться на три метра. По всей видимости, эту магию невозможно использовать должным образом, не имея полного представления о месте прибытия. Все-таки, я не знаю никаких мест в этом мире, потому, наверное, ничего хорошего и не вышло.

Сдаюсь...

Подождите, осталась еще одна способность для перемещения. Способность поддержки – “Пространственный Шаг”.

Способность направляет меня в любую точку, что я выберу. В ранних стадиях игры она позволяла уйти из-под вражеских атак, часто использовалась, чтобы сбежать из окружения. Но после мид-гейма дальность атак монстров и боссов начала покрывать весь экран, из-за чего способность стала бесполезной. Я все еще мог ее использовать, но смысла не было, только впустую прожигал ману.

Сфокусировав взгляд на точке перемещения, я активировал “Пространственный Шаг”. Пейзаж изменился моментально. Когда взглянул назад, то увидел, что преодолел большое расстояние. Где-то пять сотен метров? Не важно, что ты делал в игре, способность могла переместить тебя только до границ экрана, в реальности же возможно перемещаться в любое место в поле зрения. Хоть я и не могу сносить головы, используя бусы, как некая девочка Эспер, но, все-таки, эта магия весьма удобна. С откатом в одну секунду, данная способность является прекрасным средством передвижения.

Так что я непрерывно использовал “Пространственный Шаг” перемещаясь по земле.

День подходил к концу, наверное, я движусь в юго-западном направлении? Как только оставил холмистую местность, глазам открылся вид огромной реки впереди.

Перенесшись на берег, я осмотрелся. В ширину река где-то двести метров, да и воды содержит премного. Она была прозрачная, даже рыбок получилось увидеть.

‘Почему бы не отдохнуть и не сделать глоток прохладной водицы?’

Я скинул шлем. Это напомнило мне, что я не только не чувствую тяжести доспехов, но и совсем не вспотел. Погрузившись в размышления, я поднес лицо к воде.

В этот момент, мой мозг заглох—.

– Черт побери...

Мое ворчание потерялось в звуках речки.

Взгляд сосредоточился на водном отражении. Там не было глаз. По сути, там даже упоминания о носе нет, как и о плоти в целом. Тускло светились темные глазницы мертвеца. Без каких либо эмоций я пялился в свое отражение.

Вода отражала фигуру покрытого броней скелета——

Я совершенно забыл об этом. Забыл тип аватара моего игрового персонажа.

Обычно, твой игровой аватар – это гуманоид, которого можно индивидуализировать, как только тебе угодно. Уровень подгонки настолько глубокий, что нет разницы, создай ты длинноухого эльфа или даже орка со свиным рылом.

Также существуют специальные аватары, правда, чтобы их получить, придется раскошелиться. И один из таких – *Бесплотный костюм*.

Несмотря на плату, 'без разницы, все равно я буду полностью покрыт броней', – вот, что я говорил друзьям.....

На самом деле я хотел аватар золотого скелета. Тогда я был бы известен как рехнувшийся герой справедливости. Вместо головы череп, будто рестлер в блестящем золотом костюме. Я всегда верил, что это будет золотой скелет, до тех пор, пока.....

Убегая от реальности, я вспоминал былое.

Все очень плохо.

В этом облике я не могу снять свой шлем на публике. На самом деле, я могу даже стать целью для уничтожения.

Пришлось отменить свои текущие планы на будущее.

Придется жить тихо и не выделяться, насколько это возможно.

Как бы там ни было, одна моя роскошная броня уже будет привлекать взгляды... но, пока что, я не могу отказаться от нее.

В этом мире у меня ничего не осталось, только моя броня. Я лишился всех остальных игровых предметов, да и в карманах пусто.

Нужно где-то нагрести денег, не привлекая внимания.

Наклонив голову к воде, я начал пить. Но я ведь скелет, неужели пью воду только по привычке? Куду она потечет? Да и вообще, смогу ли я ощутить вкус?

Больше нельзя беспокоиться по пустякам. А то голова перегреется, даже несмотря на то, что у меня нет мозга.

Пронзительным голосом захохотал скелет у меня в голове...Упс, мой рассудок снова попытался уйти от реальности.

Так, во-первых, нужно пересмотреть мои планы по поиску города. Возможно, я смогу найти людей, проживающих в устье реки.

Обдумывая перспективы, я надел шлем и продолжил использовать "Пространственный Шаг". Уйдя немного от реки, я заметил дорогу, значит, деревня должна быть не так далеко.Глава 1. Я в ином мире

Когда заметил это, у меня понятия не было, как я попал сюда.

Холмистая местность, покрытая зеленой травой. Высоко в небе светило солнце. Наверное, сейчас только полдень. Ветер колыхал траву, отчего та напоминала зеленое море. Волна зелени потекла в сторону валуна, на котором я восседал. Запахи влажной почвы и травы, смешавшись с ветром, медленно наполняли мои ноздри. Из-за сильных порывов ветра в лесу за моей спиной шелестели деревья.

Я поднялся с камня, на котором оказался непреднамеренно, и уставился на бескрайние головокружительные дали. Думаю, такой пейзаж и не увидишь в моей маленькой старой Японии.

Наконец, я заметил свой внешний вид.

Украшенный детальными и замысловатыми узорами бело-серебряный полный доспех, как будто пришедший из каких-то мифов и легенд, облачал мое тело.

Блестящий черный плащ развевался под дуновением ветра. С внутренней его стороны, словно

звезды в ночи, мерцали огоньки.

На спине у меня висел большой круглый щит, украшенный детализированной эмблемой в центре – святой меч, испускающий внушительную ауру благоговейного трепета.

Эта экипировка – далеко не моя обычная одежда, но я знаю ее очень хорошо. Даже сегодня, до того как я уснул перед монитором своего ПК, играя в онлайн игры, на моего игрового персонажа был надет именно этот наряд.

– Какого хрена?! – завопил я во всю мощь своих легких. Даже зная, что никто не ответит, мне больше ничего не осталось, как только кричать.

Медленно я вынул меч из висевших на поясе ножен. Показался тонкий, обоюдоострый, освещенный солнцем голубоватый клинок. Прекрасный меч сиял, как дневной свет. Длина клинка превышала сотню сантиметров, придавая мечу внушительный вид. Я принял стойку, держа меч на уровне глаз, и сделал взмах вниз.

– Какого хрена?! – снова вырвались ругательства.

Он ЛЕГКИЙ! Весит так, что мне сложно поверить, будто он сделан из металла. Я легко взмахнул этим нереалистическим мечом, чтобы убедиться в его весе. После чего сделал удар, держа меч в одной руке. Я чувствовал себя легко, даже, несмотря на то, что был облачен в полный доспех.

– “Удар Летящего Дракона”!!

Размахивая мечом, я произнес название способности из игры. Луч света сорвался с клинка и направился в сторону леса.

Внезапно, завалилась группка деревьев. Зашелестели листья на соседних кронах, с ветвей в небо взлетели птицы. Слегка приглушенный звук падающих деревьев эхом разнесся вокруг.

– Seriously, какого черта...

Наконец-то я почувствовал, что мысли пришли в порядок. Но все никак не мог понять ситуацию, в которой очутился.

Оружие и экипировка мифического ранга, надетые на меня, были идентичны вещам моего игрового персонажа.

Полная экипировка мифического ранга встречалась очень редко. Всего для снаряжения существовало шесть рангов: Низкий, Переходный, Высокий, Шедевральный, Легендарный и

Мифический.

Мой серебряный доспех *Святой Доспех Беленуса*, является частью комплекта Брони Небесного Рыцаря. Броня состоит из пяти частей: шлем, нагрудный доспех, пояс, рукавицы и поножи. Урон от атрибутов огня и света уменьшен вполтину, усиленная защита и периодическое восстановление определенного количества здоровья, а также увеличенная сила атаки и усиленная защита от проклятий – действительно, имбовое снаряжение.

А развевающийся у меня за спиной плащ – это предмет мифического ранга – *Покров Ночного Неба*. На него наложен эффект уменьшения урона от атрибута тьмы, а еще эффект восстановления определенного количества маны за некоторое время.

Щит, пристроенный на спине, называется *Небесный Щит Тита*. В дополнение к высокой защите и способности избегать нокаутирующих ударов он повышает защитные эффекты от всяких негативных статусов.

Из-за жалоб о читерском комплекте Брони Небесного Рыцаря, администрации пришлось изменить ее. Вот только эффекты брони остались, но теперь, ее владельцы не могли использовать другие аксессуары вместе с броней. В результате, и так небольшое, количество владельцев этого комплекта уменьшилось.

В заключение, в своих руках я держу *Меч Святого Грома – Каладболг*. Двуручный меч, которым я по-настоящему горжусь, имеет высокую силу атаки и повышает ловкость. В игре, каждое оружие мифического класса имеет свою собственную особую атаку, после которой игрок страдает от снижения сил.

Я вернул меч в ножны, а затем скастовал “Пламя”. И прямо как в игре – поток огня извергся из моей руки, будто из огнемета.

‘Нет ...все же отличается от игры.’

Если я не ошибаюсь, главным классом моего персонажа был Небесный Рыцарь, а субкласс, должно быть, Высший Священник. “Пламя” – магическая способность, а “Удар Летящего Дракона”, определенно, способность рыцаря. Значит, текущий класс моего персонажа не может использовать эти способности в игре.

Тогда почему же я смог их применить?.. И тут я подумал...

‘Учитывая все, что если это не игра или сон, а все происходит на самом деле?’

Если это реальность, тогда способности, которые я не мог использовать без смены класса, теперь полностью доступны. Например, эксперт по дзюдо начавший карьеру боксера все еще горазд использовать техники дзюдо.

Так как я обычно достигал наивысших уровней профессий, неужели теперь могу использовать все высокоуровневые способности, которыми владею?

Условиями получения наивысшего класса Небесного рыцаря были начальные профессии волшебника, воина, священника, средние профессии колдуна, епископа, рыцаря, и высшие профессии призвателя, святого рыцаря и высшего священника. Я не учил все доступные способности этих профессий, а только некоторые из них.

Но, все же, если я смогу использовать все способности, что выучил, то справлюсь с любой проблемой, вставшей у меня на пути.

Интересно, смог бы я выжить, если бы мой основной класс определился, как Небесный Рыцарь? Честно говоря, это не самый лучший класс. Перво-наперво доступно только четыре специальных способности. И все они показушные – несут разрушения на обширную площадь. Очевидно, что этот класс был предназначен только для удовлетворения романтических позывов администрации.

Данный класс может использовать “Техники меча Небесного Рыцаря”, что позволяет держать двуручное оружие одной рукой, но разве хватка двумя руками не увеличит урон?

Я нахожусь здесь уже достаточно долго, но ничего так и не произойдет, пока стою на месте. Если это действительно реальность, то нужно найти людей или город и обдумать планы на будущее.

Я попытался использовать магическую способность поддержки – “Врата Перемещения”, испуская тусклый свет, возник магический круг метра три в диаметре...

В игре, все, что нужно сделать – это выбрать название города, и ты переместишься. Однако передо мной не появилось никакого окна со списком. На секунду я задумался, что же мне делать, как в глазах потемнело. И тут же заметил, как пейзаж передо мной изменился.

Получилось переместиться на три метра. По всей видимости, эту магию невозможно использовать должным образом, не имея полного представления о месте прибытия. Все-таки, я не знаю никаких мест в этом мире, потому, наверное, ничего хорошего и не вышло.

Сдаюсь...

Подождите, осталась еще одна способность для перемещения. Способность поддержки – “Пространственный Шаг”.

Способность направляет меня в любую точку, что я выберу. В ранних стадиях игры она позволяла уйти из-под вражеских атак, часто использовалась, чтобы сбежать из окружения. Но после мид-гейма дальность атак монстров и боссов начала покрывать весь экран, из-за чего

способность стала бесполезной. Я все еще мог ее использовать, но смысла не было, только впустую прожигал ману.

Сфокусировав взгляд на точке перемещения, я активировал “Пространственный Шаг”. Пейзаж изменился моментально. Когда взглянул назад, то увидел, что преодолел большое расстояние. Где-то пять сотен метров? Не важно, что ты делал в игре, способность могла переместить тебя только до границ экрана, в реальности же возможно перемещаться в любое место в поле зрения. Хотя я и не могу сносить головы, используя бусы, как некая девочка Эспер, но, все-таки, эта магия весьма удобна. С откатом в одну секунду, данная способность является прекрасным средством передвижения.

Так что я непрерывно использовал “Пространственный Шаг” перемещаясь по земле.

День подходил к концу, наверное, я движусь в юго-западном направлении? Как только оставил холмистую местность, глазам открылся вид огромной реки впереди.

Перенесшись на берег, я осмотрелся. В ширину река где-то двести метров, да и воды содержит премного. Она была прозрачная, даже рыбок получилось увидеть.

‘Почему бы не отдохнуть и не сделать глоток прохладной водицы?’

Я скинул шлем. Это напомнило мне, что я не только не чувствую тяжести доспехов, но и совсем не вспотел. Погружившись в размышления, я поднес лицо к воде.

В этот момент, мой мозг заглох—.

– Черт побери...

Мое ворчание потерялось в звуках речки.

Взгляд сосредоточился на водном отражении. Там не было глаз. По сути, там даже упоминания о носе нет, как и о плоти в целом. Тускло светились темные глазницы мертвеца. Без каких либо эмоций я пялился в свое отражение.

Вода отражала фигуру покрытого броней скелета——

Я совершенно забыл об этом. Забыл тип аватара моего игрового персонажа.

Обычно, твой игровой аватар — это гуманоид, которого можно индивидуализировать, как только тебе угодно. Уровень подгонки настолько глубокий, что нет разницы, создай ты длинноухого эльфа или даже орка со свиным рылом.

Также существуют специальные аватары, правда, чтобы их получить, придется раскошелиться. И один из таких – *Бесплотный костюм*.

Несмотря на плату, 'без разницы, все равно я буду полностью покрыт броней', – вот, что я говорил друзьям.....

На самом деле я хотел аватар золотого скелета. Тогда я был бы известен как рехнувшийся герой справедливости. Вместо головы череп, будто рестлер в блестящем золотом костюме. Я всегда верил, что это будет золотой скелет, до тех пор, пока.....

Убегая от реальности, я вспоминал былое.

Все очень плохо.

В этом облике я не могу снять свой шлем на публике. На самом деле, я могу даже стать целью для уничтожения.

Пришлось отменить свои текущие планы на будущее.

Придется жить тихо и не выделяться, насколько это возможно.

Как бы там ни было, одна моя роскошная броня уже будет привлекать взгляды... но, пока что, я не могу отказаться от нее.

В этом мире у меня ничего не осталось, только моя броня. Я лишился всех остальных игровых предметов, да и в карманах пусто.

Нужно где-то нагрести денег, не привлекая внимания.

Наклонив голову к воде, я начал пить. Но я ведь скелет, неужели пью воду только по привычке? Куду она потечет? Да и вообще, смогу ли я ощутить вкус?

Больше нельзя беспокоиться по пустякам. А то голова перегреется, даже несмотря на то, что у меня нет мозга.

Пронзительным голосом захохотал скелет у меня в голове...Упс, мой рассудок снова попытался уйти от реальности.

Так, во-первых, нужно пересмотреть мои планы по поиску города. Возможно, я смогу найти людей, проживающих в устье реки.

Обдумывая перспективы, я надел шлем и продолжил использовать “Пространственный Шаг”. Уйдя немного от реки, я заметил дорогу, значит, деревня должна быть не так далеко. Глава 1. Я в ином мире

Когда заметил это, у меня понятия не было, как я попал сюда.

Холмистая местность, покрытая зеленой травой. Высоко в небе светило солнце. Наверное, сейчас только полдень. Ветер колыхал траву, отчего та напоминала зеленое море. Волна зелени потекла в сторону валуна, на котором я восседал. Запахи влажной почвы и травы, смешавшись с ветром, медленно наполняли мои ноздри. Из-за сильных порывов ветра в лесу за моей спиной шелестели деревья.

Я поднялся с камня, на котором оказался непреднамеренно, и уставился на бескрайние головокружительные дали. Думаю, такой пейзаж и не увидишь в моей маленькой старой Японии.

Наконец, я заметил свой внешний вид.

Украшенный детальными и замысловатыми узорами бело-серебряный полный доспех, как будто пришедший из каких-то мифов и легенд, облачал мое тело.

Блестящий черный плащ развевался под дуновением ветра. С внутренней его стороны, словно звезды в ночи, мерцали огоньки.

На спине у меня висел большой круглый щит, украшенный детализированной эмблемой в центре – святой меч, испускающий внушительную ауру благоговейного трепета.

Эта экипировка – далеко не моя обычная одежда, но я знаю ее очень хорошо. Даже сегодня, до того как я уснул перед монитором своего ПК, играя в онлайн игры, на моего игрового персонажа был надет именно этот наряд.

– Какого хрена?! – завопил я во всю мощь своих легких. Даже зная, что никто не ответит, мне больше ничего не осталось, как только кричать.

Медленно я вынул меч из висевших на поясе ножен. Показался тонкий, обоюдоострый, освещенный солнцем голубоватый клинок. Прекрасный меч сиял, как дневной свет. Длина клинка превышала сотню сантиметров, придавая мечу внушительный вид. Я принял стойку, держа меч на уровне глаз, и сделал взмах вниз.

– Какого хрена?! – снова вырвались ругательства.

Он ЛЕГКИЙ! Весит так, что мне сложно поверить, будто он сделан из металла. Я легко взмахнул этим нереалистичским мечом, чтобы убедиться в его весе. После чего сделал удар,

держа меч в одной руке. Я чувствовал себя легко, даже, несмотря на то, что был облачен в полный доспех.

- “Удар Летящего Дракона”!!

Размахивая мечом, я произнес название способности из игры. Луч света сорвался с клинка и направился в сторону леса.

Внезапно, завалилась группка деревьев. Зашелестели листья на соседних кронах, с ветвей в небо взлетели птицы. Слегка приглушенный звук падающих деревьев эхом разнесся вокруг.

- Seriously, какого черта...

Наконец-то я почувствовал, что мысли пришли в порядок. Но все никак не мог понять ситуацию, в которой очутился.

Оружие и экипировка мифического ранга, надетые на меня, были идентичны вещам моего игрового персонажа.

Полная экипировка мифического ранга встречалась очень редко. Всего для снаряжения существовало шесть рангов: Низкий, Переходный, Высокий, Шедевральный, Легендарный и Мифический.

Мой серебряный доспех *Святой Доспех Беленуса*, является частью комплекта Брони Небесного Рыцаря. Броня состоит из пяти частей: шлем, нагрудный доспех, пояс, рукавицы и поножи. Урон от атрибутов огня и света уменьшен в половину, усиленная защита и периодическое восстановление определенного количества здоровья, а также увеличенная сила атаки и усиленная защита от проклятий – действительно, имбовое снаряжение.

А развевающийся у меня за спиной плащ - это предмет мифического ранга - *Покров Ночного Неба*. На него наложен эффект уменьшения урона от атрибута тьмы, а еще эффект восстановления определенного количества маны за некоторое время.

Щит, пристроенный на спине, называется *Небесный Щит Тита*. В дополнение к высокой защите и способности избегать нокаутирующих ударов он повышает защитные эффекты от всяких негативных статусов.

Из-за жалоб о читерском комплекте Брони Небесного Рыцаря, администрации пришлось изменить ее. Вот только эффекты брони остались, но теперь, ее владельцы не могли использовать другие аксессуары вместе с броней. В результате, и так небольшое, количество владельцев этого комплекта уменьшилось.

В заключение, в своих руках я держу *Меч Святого Грома - Каладболг*. Двуручный меч,

которым я по-настоящему горжусь, имеет высокую силу атаки и повышает ловкость. В игре, каждое оружие мифического класса имеет свою собственную особую атаку, после которой игрок страдает от снижения сил.

Я вернул меч в ножны, а затем скастовал “Пламя”. И прямо как в игре – поток огня извергся из моей руки, будто из огнемета.

‘Нет ...все же отличается от игры.’

Если я не ошибаюсь, главным классом моего персонажа был Небесный Рыцарь, а субкласс, должно быть, Высший Священник. “Пламя” – магическая способность, а “Удар Летящего Дракона”, определенно, способность рыцаря. Значит, текущий класс моего персонажа не может использовать эти способности в игре.

Тогда почему же я смог их применить?.. И тут я подумал...

‘Учитывая все, что если это не игра или сон, а все происходит на самом деле?’

Если это реальность, тогда способности, которые я не мог использовать без смены класса, теперь полностью доступны. Например, эксперт по дзюдо начавший карьеру боксера все еще горазд использовать техники дзюдо.

Так как я обычно достигал наивысших уровней профессий, неужели теперь могу использовать все высокоуровневые способности, которыми владею?

Условиями получения наивысшего класса Небесного рыцаря были начальные профессии волшебника, воина, священника, средние профессии колдуна, епископа, рыцаря, и высшие профессии призывателя, святого рыцаря и высшего священника. Я не учил все доступные способности этих профессий, а только некоторые из них.

Но, все же, если я смогу использовать все способности, что выучил, то справлюсь с любой проблемой, вставшей у меня на пути.

Интересно, смог бы я выжить, если бы мой основной класс определился, как Небесный Рыцарь? Честно говоря, это не самый лучший класс. Перво-наперво доступно только четыре специальных способности. И все они показушные – несут разрушения на обширную площадь. Очевидно, что этот класс был предназначен только для удовлетворения романтических позывов администрации.

Данный класс может использовать “Техники меча Небесного Рыцаря”, что позволяет держать двуручное оружие одной рукой, но разве хватка двумя руками не увеличит урон?

Я нахожусь здесь уже достаточно долго, но ничего так и не произойдет, пока стою на месте.

Если это действительно реальность, то нужно найти людей или город и обдумать планы на будущее.

Я попытался использовать магическую способность поддержки – “Врата Перемещения”, испуская тусклый свет, возник магический круг метра три в диаметре...

В игре, все, что нужно сделать – это выбрать название города, и ты переместишься. Однако передо мной не появилось никакого окна со списком. На секунду я задумался, что же мне делать, как в глазах потемнело. И тут же заметил, как пейзаж передо мной изменился.

Получилось переместиться на три метра. По всей видимости, эту магию невозможно использовать должным образом, не имея полного представления о месте прибытия. Все-таки, я не знаю никаких мест в этом мире, потому, наверное, ничего хорошего и не вышло.

Сдаюсь...

Подождите, осталась еще одна способность для перемещения. Способность поддержки – “Пространственный Шаг”.

Способность направляет меня в любую точку, что я выберу. В ранних стадиях игры она позволяла уйти из-под вражеских атак, часто использовалась, чтобы сбежать из окружения. Но после мид-гейма дальность атак монстров и боссов начала покрывать весь экран, из-за чего способность стала бесполезной. Я все еще мог ее использовать, но смысла не было, только впустую прожигал ману.

Сфокусировав взгляд на точке перемещения, я активировал “Пространственный Шаг”. Пейзаж изменился моментально. Когда взглянул назад, то увидел, что преодолел большое расстояние. Где-то пять сотен метров? Не важно, что ты делал в игре, способность могла переместить тебя только до границ экрана, в реальности же возможно перемещаться в любое место в поле зрения. Хотя я и не могу сносить головы, используя бусы, как некая девочка Эспер, но, все-таки, эта магия весьма удобна. С откатом в одну секунду, данная способность является прекрасным средством передвижения.

Так что я непрерывно использовал “Пространственный Шаг” перемещаясь по земле.

День подходил к концу, наверное, я движусь в юго-западном направлении? Как только оставил холмистую местность, глазам открылся вид огромной реки впереди.

Перенесшись на берег, я осмотрелся. В ширину река где-то двести метров, да и воды содержит премного. Она была прозрачная, даже рыбок получилось увидеть.

‘Почему бы не отдохнуть и не сделать глоток прохладной водицы?’

Я скинул шлем. Это напомнило мне, что я не только не чувствую тяжести доспехов, но и совсем не вспотел. Погрузившись в размышления, я поднес лицо к воде.

В этот момент, мой мозг заглох—.

– Черт побери...

Мое ворчание потерялось в звуках речки.

Взгляд сосредоточился на водном отражении. Там не было глаз. По сути, там даже упоминания о носе нет, как и о плоти в целом. Тускло светились темные глазницы мертвеца. Без каких либо эмоций я пялился в свое отражение.

Вода отражала фигуру покрытого броней скелета——

Я совершенно забыл об этом. Забыл тип аватара моего игрового персонажа.

Обычно, твой игровой аватар – это гуманоид, которого можно индивидуализировать, как только тебе угодно. Уровень подгонки настолько глубокий, что нет разницы, создай ты длинноухого эльфа или даже орка со свиным рылом.

Также существуют специальные аватары, правда, чтобы их получить, придется раскошелиться. И один из таких – *Бесплотный костюм*.

Несмотря на плату, 'без разницы, все равно я буду полностью покрыт броней', – вот, что я говорил друзьям.....

На самом деле я хотел аватар золотого скелета. Тогда я был бы известен как рехнувшийся герой справедливости. Вместо головы череп, будто рестлер в блестящем золотом костюме. Я всегда верил, что это будет золотой скелет, до тех пор, пока.....

Убегая от реальности, я вспоминал былое.

Все очень плохо.

В этом облике я не могу снять свой шлем на публике. На самом деле, я могу даже стать целью для уничтожения.

Пришлось отменить свои текущие планы на будущее.

Придется жить тихо и не выделяться, насколько это возможно.

Как бы там ни было, одна моя роскошная броня уже будет привлекать взгляды... но, пока что, я не могу отказаться от нее.

В этом мире у меня ничего не осталось, только моя броня. Я лишился всех остальных игровых предметов, да и в карманах пусто.

Нужно где-то нагрести денег, не привлекая внимания.

Наклонив голову к воде, я начал пить. Но я ведь скелет, неужели пью воду только по привычке? Куду она потечет? Да и вообще, смогу ли я ощутить вкус?

Больше нельзя беспокоиться по пустякам. А то голова перегреется, даже несмотря на то, что у меня нет мозга.

Пронзительным голосом захохотал скелет у меня в голове...Упс, мой рассудок снова попытался уйти от реальности.

Так, во-первых, нужно пересмотреть мои планы по поиску города. Возможно, я смогу найти людей, проживающих в устье реки.

Обдумывая перспективы, я надел шлем и продолжил использовать "Пространственный Шаг". Уйдя немного от реки, я заметил дорогу, значит, деревня должна быть не так далеко.Глава 1. Я в ином мире

Когда заметил это, у меня понятия не было, как я попал сюда.

Холмистая местность, покрытая зеленой травой. Высоко в небе светило солнце. Наверное, сейчас только полдень. Ветер колыхал траву, отчего та напоминала зеленое море. Волна зелени потекла в сторону валуна, на котором я восседал. Запахи влажной почвы и травы, смешавшись с ветром, медленно наполняли мои ноздри. Из-за сильных порывов ветра в лесу за моей спиной шелестели деревья.

Я поднялся с камня, на котором оказался непреднамеренно, и уставился на бескрайние головокружительные дали. Думаю, такой пейзаж и не увидишь в моей маленькой старой Японии.

Наконец, я заметил свой внешний вид.

Украшенный детальными и замысловатыми узорами бело-серебряный полный доспех, как будто пришедший из каких-то мифов и легенд, облачал мое тело.

Блестящий черный плащ развевался под дуновением ветра. С внутренней его стороны, словно

звезды в ночи, мерцали огоньки.

На спине у меня висел большой круглый щит, украшенный детализированной эмблемой в центре – святой меч, испускающий внушительную ауру благоговейного трепета.

Эта экипировка – далеко не моя обычная одежда, но я знаю ее очень хорошо. Даже сегодня, до того как я уснул перед монитором своего ПК, играя в онлайн игры, на моего игрового персонажа был надет именно этот наряд.

– Какого хрена?! – завопил я во всю мощь своих легких. Даже зная, что никто не ответит, мне больше ничего не осталось, как только кричать.

Медленно я вынул меч из висевших на поясе ножен. Показался тонкий, обоюдоострый, освещенный солнцем голубоватый клинок. Прекрасный меч сиял, как дневной свет. Длина клинка превышала сотню сантиметров, придавая мечу внушительный вид. Я принял стойку, держа меч на уровне глаз, и сделал взмах вниз.

– Какого хрена?! – снова вырвались ругательства.

Он ЛЕГКИЙ! Весит так, что мне сложно поверить, будто он сделан из металла. Я легко взмахнул этим нереалистическим мечом, чтобы убедиться в его весе. После чего сделал удар, держа меч в одной руке. Я чувствовал себя легко, даже, несмотря на то, что был облачен в полный доспех.

– “Удар Летящего Дракона”!!

Размахивая мечом, я произнес название способности из игры. Луч света сорвался с клинка и направился в сторону леса.

Внезапно, завалилась группка деревьев. Зашелестели листья на соседних кронах, с ветвей в небо взлетели птицы. Слегка приглушенный звук падающих деревьев эхом разнесся вокруг.

– Seriously, какого черта...

Наконец-то я почувствовал, что мысли пришли в порядок. Но все никак не мог понять ситуацию, в которой очутился.

Оружие и экипировка мифического ранга, надетые на меня, были идентичны вещам моего игрового персонажа.

Полная экипировка мифического ранга встречалась очень редко. Всего для снаряжения существовало шесть рангов: Низкий, Переходный, Высокий, Шедевральный, Легендарный и

Мифический.

Мой серебряный доспех *Святой Доспех Беленуса*, является частью комплекта Брони Небесного Рыцаря. Броня состоит из пяти частей: шлем, нагрудный доспех, пояс, рукавицы и поножи. Урон от атрибутов огня и света уменьшен вполтину, усиленная защита и периодическое восстановление определенного количества здоровья, а также увеличенная сила атаки и усиленная защита от проклятий – действительно, имбовое снаряжение.

А развевающийся у меня за спиной плащ – это предмет мифического ранга – *Покров Ночного Неба*. На него наложен эффект уменьшения урона от атрибута тьмы, а еще эффект восстановления определенного количества маны за некоторое время.

Щит, пристроенный на спине, называется *Небесный Щит Тита*. В дополнение к высокой защите и способности избегать нокаутирующих ударов он повышает защитные эффекты от всяких негативных статусов.

Из-за жалоб о читерском комплекте Брони Небесного Рыцаря, администрации пришлось изменить ее. Вот только эффекты брони остались, но теперь, ее владельцы не могли использовать другие аксессуары вместе с броней. В результате, и так небольшое, количество владельцев этого комплекта уменьшилось.

В заключение, в своих руках я держу *Меч Святого Грома – Каладболг*. Двуручный меч, которым я по-настоящему горжусь, имеет высокую силу атаки и повышает ловкость. В игре, каждое оружие мифического класса имеет свою собственную особую атаку, после которой игрок страдает от снижения сил.

Я вернул меч в ножны, а затем скастовал “Пламя”. И прямо как в игре – поток огня извергся из моей руки, будто из огнемета.

‘Нет ...все же отличается от игры.’

Если я не ошибаюсь, главным классом моего персонажа был Небесный Рыцарь, а субкласс, должно быть, Высший Священник. “Пламя” – магическая способность, а “Удар Летящего Дракона”, определенно, способность рыцаря. Значит, текущий класс моего персонажа не может использовать эти способности в игре.

Тогда почему же я смог их применить?.. И тут я подумал...

‘Учитывая все, что если это не игра или сон, а все происходит на самом деле?’

Если это реальность, тогда способности, которые я не мог использовать без смены класса, теперь полностью доступны. Например, эксперт по дзюдо начавший карьеру боксера все еще горазд использовать техники дзюдо.

Так как я обычно достигал наивысших уровней профессий, неужели теперь могу использовать все высокоуровневые способности, которыми владею?

Условиями получения наивысшего класса Небесного рыцаря были начальные профессии волшебника, воина, священника, средние профессии колдуна, епископа, рыцаря, и высшие профессии призвателя, святого рыцаря и высшего священника. Я не учил все доступные способности этих профессий, а только некоторые из них.

Но, все же, если я смогу использовать все способности, что выучил, то справлюсь с любой проблемой, вставшей у меня на пути.

Интересно, смог бы я выжить, если бы мой основной класс определился, как Небесный Рыцарь? Честно говоря, это не самый лучший класс. Перво-наперво доступно только четыре специальных способности. И все они показушные – несут разрушения на обширную площадь. Очевидно, что этот класс был предназначен только для удовлетворения романтических позывов администрации.

Данный класс может использовать “Техники меча Небесного Рыцаря”, что позволяет держать двуручное оружие одной рукой, но разве хватка двумя руками не увеличит урон?

Я нахожусь здесь уже достаточно долго, но ничего так и не произойдет, пока стою на месте. Если это действительно реальность, то нужно найти людей или город и обдумать планы на будущее.

Я попытался использовать магическую способность поддержки – “Врата Перемещения”, испуская тусклый свет, возник магический круг метра три в диаметре...

В игре, все, что нужно сделать – это выбрать название города, и ты переместишься. Однако передо мной не появилось никакого окна со списком. На секунду я задумался, что же мне делать, как в глазах потемнело. И тут же заметил, как пейзаж передо мной изменился.

Получилось переместиться на три метра. По всей видимости, эту магию невозможно использовать должным образом, не имея полного представления о месте прибытия. Все-таки, я не знаю никаких мест в этом мире, потому, наверное, ничего хорошего и не вышло.

Сдаюсь...

Подождите, осталась еще одна способность для перемещения. Способность поддержки – “Пространственный Шаг”.

Способность направляет меня в любую точку, что я выберу. В ранних стадиях игры она позволяла уйти из-под вражеских атак, часто использовалась, чтобы сбежать из окружения. Но после мид-гейма дальность атак монстров и боссов начала покрывать весь экран, из-за чего

способность стала бесполезной. Я все еще мог ее использовать, но смысла не было, только впустую прожигал ману.

Сфокусировав взгляд на точке перемещения, я активировал “Пространственный Шаг”. Пейзаж изменился моментально. Когда взглянул назад, то увидел, что преодолел большое расстояние. Где-то пять сотен метров? Не важно, что ты делал в игре, способность могла переместить тебя только до границ экрана, в реальности же возможно перемещаться в любое место в поле зрения. Хотя я и не могу сносить головы, используя бусы, как некая девочка Эспер, но, все-таки, эта магия весьма удобна. С откатом в одну секунду, данная способность является прекрасным средством передвижения.

Так что я непрерывно использовал “Пространственный Шаг” перемещаясь по земле.

День подходил к концу, наверное, я движусь в юго-западном направлении? Как только оставил холмистую местность, глазам открылся вид огромной реки впереди.

Перенесшись на берег, я осмотрелся. В ширину река где-то двести метров, да и воды содержит премного. Она была прозрачная, даже рыбок получилось увидеть.

‘Почему бы не отдохнуть и не сделать глоток прохладной водицы?’

Я скинул шлем. Это напомнило мне, что я не только не чувствую тяжести доспехов, но и совсем не вспотел. Погружившись в размышления, я поднес лицо к воде.

В этот момент, мой мозг заглох—.

– Черт побери...

Мое ворчание потерялось в звуках речки.

Взгляд сосредоточился на водном отражении. Там не было глаз. По сути, там даже упоминания о носе нет, как и о плоти в целом. Тускло светились темные глазницы мертвеца. Без каких либо эмоций я пялился в свое отражение.

Вода отражала фигуру покрытого броней скелета——

Я совершенно забыл об этом. Забыл тип аватара моего игрового персонажа.

Обычно, твой игровой аватар — это гуманоид, которого можно индивидуализировать, как только тебе угодно. Уровень подгонки настолько глубокий, что нет разницы, создай ты длинноухого эльфа или даже орка со свиным рылом.

Также существуют специальные аватары, правда, чтобы их получить, придется раскошелиться. И один из таких – *Бесплотный костюм*.

Несмотря на плату, 'без разницы, все равно я буду полностью покрыт броней', – вот, что я говорил друзьям.....

На самом деле я хотел аватар золотого скелета. Тогда я был бы известен как рехнувшийся герой справедливости. Вместо головы череп, будто рестлер в блестящем золотом костюме. Я всегда верил, что это будет золотой скелет, до тех пор, пока.....

Убегая от реальности, я вспоминал былое.

Все очень плохо.

В этом облике я не могу снять свой шлем на публике. На самом деле, я могу даже стать целью для уничтожения.

Пришлось отменить свои текущие планы на будущее.

Придется жить тихо и не выделяться, насколько это возможно.

Как бы там ни было, одна моя роскошная броня уже будет привлекать взгляды... но, пока что, я не могу отказаться от нее.

В этом мире у меня ничего не осталось, только моя броня. Я лишился всех остальных игровых предметов, да и в карманах пусто.

Нужно где-то нагрести денег, не привлекая внимания.

Наклонив голову к воде, я начал пить. Но я ведь скелет, неужели пью воду только по привычке? Куду она потечет? Да и вообще, смогу ли я ощутить вкус?

Больше нельзя беспокоиться по пустякам. А то голова перегреется, даже несмотря на то, что у меня нет мозга.

Пронзительным голосом захохотал скелет у меня в голове...Упс, мой рассудок снова попытался уйти от реальности.

Так, во-первых, нужно пересмотреть мои планы по поиску города. Возможно, я смогу найти людей, проживающих в устье реки.

Обдумывая перспективы, я надел шлем и продолжил использовать “Пространственный Шаг”. Уйдя немного от реки, я заметил дорогу, значит, деревня должна быть не так далеко. Глава 1. Я в ином мире

Когда заметил это, у меня понятия не было, как я попал сюда.

Холмистая местность, покрытая зеленой травой. Высоко в небе светило солнце. Наверное, сейчас только полдень. Ветер колыхал траву, отчего та напоминала зеленое море. Волна зелени потекла в сторону валуна, на котором я восседал. Запахи влажной почвы и травы, смешавшись с ветром, медленно наполняли мои ноздри. Из-за сильных порывов ветра в лесу за моей спиной шелестели деревья.

Я поднялся с камня, на котором оказался непреднамеренно, и уставился на бескрайние головокружительные дали. Думаю, такой пейзаж и не увидишь в моей маленькой старой Японии.

Наконец, я заметил свой внешний вид.

Украшенный детальными и замысловатыми узорами бело-серебряный полный доспех, как будто пришедший из каких-то мифов и легенд, облачал мое тело.

Блестящий черный плащ развевался под дуновением ветра. С внутренней его стороны, словно звезды в ночи, мерцали огоньки.

На спине у меня висел большой круглый щит, украшенный детализированной эмблемой в центре – святой меч, испускающий внушительную ауру благоговейного трепета.

Эта экипировка – далеко не моя обычная одежда, но я знаю ее очень хорошо. Даже сегодня, до того как я уснул перед монитором своего ПК, играя в онлайн игры, на моего игрового персонажа был надет именно этот наряд.

– Какого хрена?! – завопил я во всю мощь своих легких. Даже зная, что никто не ответит, мне больше ничего не осталось, как только кричать.

Медленно я вынул меч из висевших на поясе ножен. Показался тонкий, обоюдоострый, освещенный солнцем голубоватый клинок. Прекрасный меч сиял, как дневной свет. Длина клинка превышала сотню сантиметров, придавая мечу внушительный вид. Я принял стойку, держа меч на уровне глаз, и сделал взмах вниз.

– Какого хрена?! – снова вырвались ругательства.

Он ЛЕГКИЙ! Весит так, что мне сложно поверить, будто он сделан из металла. Я легко взмахнул этим нереалистичским мечом, чтобы убедиться в его весе. После чего сделал удар,

держа меч в одной руке. Я чувствовал себя легко, даже, несмотря на то, что был облачен в полный доспех.

- “Удар Летящего Дракона”!!

Размахивая мечом, я произнес название способности из игры. Луч света сорвался с клинка и направился в сторону леса.

Внезапно, завалилась группка деревьев. Зашелестели листья на соседних кронах, с ветвей в небо взлетели птицы. Слегка приглушенный звук падающих деревьев эхом разнесся вокруг.

- Seriously, какого черта...

Наконец-то я почувствовал, что мысли пришли в порядок. Но все никак не мог понять ситуацию, в которой очутился.

Оружие и экипировка мифического ранга, надетые на меня, были идентичны вещам моего игрового персонажа.

Полная экипировка мифического ранга встречалась очень редко. Всего для снаряжения существовало шесть рангов: Низкий, Переходный, Высокий, Шедевральный, Легендарный и Мифический.

Мой серебряный доспех *Святой Доспех Беленуса*, является частью комплекта Брони Небесного Рыцаря. Броня состоит из пяти частей: шлем, нагрудный доспех, пояс, рукавицы и поножи. Урон от атрибутов огня и света уменьшен в половину, усиленная защита и периодическое восстановление определенного количества здоровья, а также увеличенная сила атаки и усиленная защита от проклятий – действительно, имбовое снаряжение.

А развевающийся у меня за спиной плащ - это предмет мифического ранга - *Покров Ночного Неба*. На него наложен эффект уменьшения урона от атрибута тьмы, а еще эффект восстановления определенного количества маны за некоторое время.

Щит, пристроенный на спине, называется *Небесный Щит Тита*. В дополнение к высокой защите и способности избегать нокаутирующих ударов он повышает защитные эффекты от всяких негативных статусов.

Из-за жалоб о читерском комплекте Брони Небесного Рыцаря, администрации пришлось изменить ее. Вот только эффекты брони остались, но теперь, ее владельцы не могли использовать другие аксессуары вместе с броней. В результате, и так небольшое, количество владельцев этого комплекта уменьшилось.

В заключение, в своих руках я держу *Меч Святого Грома - Каладболг*. Двуручный меч,

которым я по-настоящему горжусь, имеет высокую силу атаки и повышает ловкость. В игре, каждое оружие мифического класса имеет свою собственную особую атаку, после которой игрок страдает от снижения сил.

Я вернул меч в ножны, а затем скастовал “Пламя”. И прямо как в игре – поток огня извергся из моей руки, будто из огнемета.

‘Нет ...все же отличается от игры.’

Если я не ошибаюсь, главным классом моего персонажа был Небесный Рыцарь, а субкласс, должно быть, Высший Священник. “Пламя” – магическая способность, а “Удар Летящего Дракона”, определенно, способность рыцаря. Значит, текущий класс моего персонажа не может использовать эти способности в игре.

Тогда почему же я смог их применить?.. И тут я подумал...

‘Учитывая все, что если это не игра или сон, а все происходит на самом деле?’

Если это реальность, тогда способности, которые я не мог использовать без смены класса, теперь полностью доступны. Например, эксперт по дзюдо начавший карьеру боксера все еще горазд использовать техники дзюдо.

Так как я обычно достигал наивысших уровней профессий, неужели теперь могу использовать все высокоуровневые способности, которыми владею?

Условиями получения наивысшего класса Небесного рыцаря были начальные профессии волшебника, воина, священника, средние профессии колдуна, епископа, рыцаря, и высшие профессии призывателя, святого рыцаря и высшего священника. Я не учил все доступные способности этих профессий, а только некоторые из них.

Но, все же, если я смогу использовать все способности, что выучил, то справлюсь с любой проблемой, вставшей у меня на пути.

Интересно, смог бы я выжить, если бы мой основной класс определился, как Небесный Рыцарь? Честно говоря, это не самый лучший класс. Перво-наперво доступно только четыре специальных способности. И все они показушные – несут разрушения на обширную площадь. Очевидно, что этот класс был предназначен только для удовлетворения романтических позывов администрации.

Данный класс может использовать “Техники меча Небесного Рыцаря”, что позволяет держать двуручное оружие одной рукой, но разве хватка двумя руками не увеличит урон?

Я нахожусь здесь уже достаточно долго, но ничего так и не произойдет, пока стою на месте.

Если это действительно реальность, то нужно найти людей или город и обдумать планы на будущее.

Я попытался использовать магическую способность поддержки – “Врата Перемещения”, испуская тусклый свет, возник магический круг метра три в диаметре...

В игре, все, что нужно сделать – это выбрать название города, и ты переместишься. Однако передо мной не появилось никакого окна со списком. На секунду я задумался, что же мне делать, как в глазах потемнело. И тут же заметил, как пейзаж передо мной изменился.

Получилось переместиться на три метра. По всей видимости, эту магию невозможно использовать должным образом, не имея полного представления о месте прибытия. Все-таки, я не знаю никаких мест в этом мире, потому, наверное, ничего хорошего и не вышло.

Сдаюсь...

Подождите, осталась еще одна способность для перемещения. Способность поддержки – “Пространственный Шаг”.

Способность направляет меня в любую точку, что я выберу. В ранних стадиях игры она позволяла уйти из-под вражеских атак, часто использовалась, чтобы сбежать из окружения. Но после мид-гейма дальность атак монстров и боссов начала покрывать весь экран, из-за чего способность стала бесполезной. Я все еще мог ее использовать, но смысла не было, только впустую прожигал ману.

Сфокусировав взгляд на точке перемещения, я активировал “Пространственный Шаг”. Пейзаж изменился моментально. Когда взглянул назад, то увидел, что преодолел большое расстояние. Где-то пять сотен метров? Не важно, что ты делал в игре, способность могла переместить тебя только до границ экрана, в реальности же возможно перемещаться в любое место в поле зрения. Хотя я и не могу сносить головы, используя бусы, как некая девочка Эспер, но, все-таки, эта магия весьма удобна. С откатом в одну секунду, данная способность является прекрасным средством передвижения.

Так что я непрерывно использовал “Пространственный Шаг” перемещаясь по земле.

День подходил к концу, наверное, я движусь в юго-западном направлении? Как только оставил холмистую местность, глазам открылся вид огромной реки впереди.

Перенесшись на берег, я осмотрелся. В ширину река где-то двести метров, да и воды содержит премного. Она была прозрачная, даже рыбок получилось увидеть.

‘Почему бы не отдохнуть и не сделать глоток прохладной водицы?’

Я скинул шлем. Это напомнило мне, что я не только не чувствую тяжести доспехов, но и совсем не вспотел. Погрузившись в размышления, я поднес лицо к воде.

В этот момент, мой мозг заглох—.

– Черт побери...

Мое ворчание потерялось в звуках речки.

Взгляд сосредоточился на водном отражении. Там не было глаз. По сути, там даже упоминания о носе нет, как и о плоти в целом. Тускло светились темные глазницы мертвеца. Без каких либо эмоций я пялился в свое отражение.

Вода отражала фигуру покрытого броней скелета——

Я совершенно забыл об этом. Забыл тип аватара моего игрового персонажа.

Обычно, твой игровой аватар – это гуманоид, которого можно индивидуализировать, как только тебе угодно. Уровень подгонки настолько глубокий, что нет разницы, создай ты длинноухого эльфа или даже орка со свиным рылом.

Также существуют специальные аватары, правда, чтобы их получить, придется раскошелиться. И один из таких – *Бесплотный костюм*.

Несмотря на плату, ‘без разницы, все равно я буду полностью покрыт броней’, – вот, что я говорил друзьям.....

На самом деле я хотел аватар золотого скелета. Тогда я был бы известен как рехнувшийся герой справедливости. Вместо головы череп, будто рестлер в блестящем золотом костюме. Я всегда верил, что это будет золотой скелет, до тех пор, пока.....

Убегая от реальности, я вспоминал былое.

Все очень плохо.

В этом облике я не могу снять свой шлем на публике. На самом деле, я могу даже стать целью для уничтожения.

Пришлось отменить свои текущие планы на будущее.

Придется жить тихо и не выделяться, насколько это возможно.

Как бы там ни было, одна моя роскошная броня уже будет привлекать взгляды... но, пока что, я не могу отказаться от нее.

В этом мире у меня ничего не осталось, только моя броня. Я лишился всех остальных игровых предметов, да и в карманах пусто.

Нужно где-то нагрести денег, не привлекая внимания.

Наклонив голову к воде, я начал пить. Но я ведь скелет, неужели пью воду только по привычке? Куду она потечет? Да и вообще, смогу ли я ощутить вкус?

Больше нельзя беспокоиться по пустякам. А то голова перегреется, даже несмотря на то, что у меня нет мозга.

Пронзительным голосом захохотал скелет у меня в голове...Упс, мой рассудок снова попытался уйти от реальности.

Так, во-первых, нужно пересмотреть мои планы по поиску города. Возможно, я смогу найти людей, проживающих в устье реки.

Обдумывая перспективы, я надел шлем и продолжил использовать "Пространственный Шаг". Уйдя немного от реки, я заметил дорогу, значит, деревня должна быть не так далеко.Глава 1. Я в ином мире

Когда заметил это, у меня понятия не было, как я попал сюда.

Холмистая местность, покрытая зеленой травой. Высоко в небе светило солнце. Наверное, сейчас только полдень. Ветер колыхал траву, отчего та напоминала зеленое море. Волна зелени потекла в сторону валуна, на котором я восседал. Запахи влажной почвы и травы, смешавшись с ветром, медленно наполняли мои ноздри. Из-за сильных порывов ветра в лесу за моей спиной шелестели деревья.

Я поднялся с камня, на котором оказался непреднамеренно, и уставился на бескрайние головокружительные дали. Думаю, такой пейзаж и не увидишь в моей маленькой старой Японии.

Наконец, я заметил свой внешний вид.

Украшенный детальными и замысловатыми узорами бело-серебряный полный доспех, как будто пришедший из каких-то мифов и легенд, облачал мое тело.

Блестящий черный плащ развевался под дуновением ветра. С внутренней его стороны, словно

звезды в ночи, мерцали огоньки.

На спине у меня висел большой круглый щит, украшенный детализированной эмблемой в центре – святой меч, испускающий внушительную ауру благоговейного трепета.

Эта экипировка – далеко не моя обычная одежда, но я знаю ее очень хорошо. Даже сегодня, до того как я уснул перед монитором своего ПК, играя в онлайн игры, на моего игрового персонажа был надет именно этот наряд.

– Какого хрена?! – завопил я во всю мощь своих легких. Даже зная, что никто не ответит, мне больше ничего не осталось, как только кричать.

Медленно я вынул меч из висевших на поясе ножен. Показался тонкий, обоюдоострый, освещенный солнцем голубоватый клинок. Прекрасный меч сиял, как дневной свет. Длина клинка превышала сотню сантиметров, придавая мечу внушительный вид. Я принял стойку, держа меч на уровне глаз, и сделал взмах вниз.

– Какого хрена?! – снова вырвались ругательства.

Он ЛЕГКИЙ! Весит так, что мне сложно поверить, будто он сделан из металла. Я легко взмахнул этим нереалистическим мечом, чтобы убедиться в его весе. После чего сделал удар, держа меч в одной руке. Я чувствовал себя легко, даже, несмотря на то, что был облачен в полный доспех.

– “Удар Летящего Дракона”!!

Размахивая мечом, я произнес название способности из игры. Луч света сорвался с клинка и направился в сторону леса.

Внезапно, завалилась группка деревьев. Зашелестели листья на соседних кронах, с ветвей в небо взлетели птицы. Слегка приглушенный звук падающих деревьев эхом разнесся вокруг.

– Seriously, какого черта...

Наконец-то я почувствовал, что мысли пришли в порядок. Но все никак не мог понять ситуацию, в которой очутился.

Оружие и экипировка мифического ранга, надетые на меня, были идентичны вещам моего игрового персонажа.

Полная экипировка мифического ранга встречалась очень редко. Всего для снаряжения существовало шесть рангов: Низкий, Переходный, Высокий, Шедевральный, Легендарный и

Мифический.

Мой серебряный доспех *Святой Доспех Беленуса*, является частью комплекта Брони Небесного Рыцаря. Броня состоит из пяти частей: шлем, нагрудный доспех, пояс, рукавицы и поножи. Урон от атрибутов огня и света уменьшен вполтину, усиленная защита и периодическое восстановление определенного количества здоровья, а также увеличенная сила атаки и усиленная защита от проклятий – действительно, имбовое снаряжение.

А развевающийся у меня за спиной плащ – это предмет мифического ранга – *Покров Ночного Неба*. На него наложен эффект уменьшения урона от атрибута тьмы, а еще эффект восстановления определенного количества маны за некоторое время.

Щит, пристроенный на спине, называется *Небесный Щит Тита*. В дополнение к высокой защите и способности избегать нокаутирующих ударов он повышает защитные эффекты от всяких негативных статусов.

Из-за жалоб о читерском комплекте Брони Небесного Рыцаря, администрации пришлось изменить ее. Вот только эффекты брони остались, но теперь, ее владельцы не могли использовать другие аксессуары вместе с броней. В результате, и так небольшое, количество владельцев этого комплекта уменьшилось.

В заключение, в своих руках я держу *Меч Святого Грома – Каладболг*. Двуручный меч, которым я по-настоящему горжусь, имеет высокую силу атаки и повышает ловкость. В игре, каждое оружие мифического класса имеет свою собственную особую атаку, после которой игрок страдает от снижения сил.

Я вернул меч в ножны, а затем скастовал “Пламя”. И прямо как в игре – поток огня извергся из моей руки, будто из огнемета.

‘Нет ...все же отличается от игры.’

Если я не ошибаюсь, главным классом моего персонажа был Небесный Рыцарь, а субкласс, должно быть, Высший Священник. “Пламя” – магическая способность, а “Удар Летящего Дракона”, определенно, способность рыцаря. Значит, текущий класс моего персонажа не может использовать эти способности в игре.

Тогда почему же я смог их применить?.. И тут я подумал...

‘Учитывая все, что если это не игра или сон, а все происходит на самом деле?’

Если это реальность, тогда способности, которые я не мог использовать без смены класса, теперь полностью доступны. Например, эксперт по дзюдо начавший карьеру боксера все еще горазд использовать техники дзюдо.

Так как я обычно достигал наивысших уровней профессий, неужели теперь могу использовать все высокоуровневые способности, которыми владею?

Условиями получения наивысшего класса Небесного рыцаря были начальные профессии волшебника, воина, священника, средние профессии колдуна, епископа, рыцаря, и высшие профессии призвателя, святого рыцаря и высшего священника. Я не учил все доступные способности этих профессий, а только некоторые из них.

Но, все же, если я смогу использовать все способности, что выучил, то справлюсь с любой проблемой, вставшей у меня на пути.

Интересно, смог бы я выжить, если бы мой основной класс определился, как Небесный Рыцарь? Честно говоря, это не самый лучший класс. Перво-наперво доступно только четыре специальных способности. И все они показушные – несут разрушения на обширную площадь. Очевидно, что этот класс был предназначен только для удовлетворения романтических позывов администрации.

Данный класс может использовать “Техники меча Небесного Рыцаря”, что позволяет держать двуручное оружие одной рукой, но разве хватка двумя руками не увеличит урон?

Я нахожусь здесь уже достаточно долго, но ничего так и не произойдет, пока стою на месте. Если это действительно реальность, то нужно найти людей или город и обдумать планы на будущее.

Я попытался использовать магическую способность поддержки – “Врата Перемещения”, испуская тусклый свет, возник магический круг метра три в диаметре...

В игре, все, что нужно сделать – это выбрать название города, и ты переместишься. Однако передо мной не появилось никакого окна со списком. На секунду я задумался, что же мне делать, как в глазах потемнело. И тут же заметил, как пейзаж передо мной изменился.

Получилось переместиться на три метра. По всей видимости, эту магию невозможно использовать должным образом, не имея полного представления о месте прибытия. Все-таки, я не знаю никаких мест в этом мире, потому, наверное, ничего хорошего и не вышло.

Сдаюсь...

Подождите, осталась еще одна способность для перемещения. Способность поддержки – “Пространственный Шаг”.

Способность направляет меня в любую точку, что я выберу. В ранних стадиях игры она позволяла уйти из-под вражеских атак, часто использовалась, чтобы сбежать из окружения. Но после мид-гейма дальность атак монстров и боссов начала покрывать весь экран, из-за чего

способность стала бесполезной. Я все еще мог ее использовать, но смысла не было, только впустую прожигал ману.

Сфокусировав взгляд на точке перемещения, я активировал “Пространственный Шаг”. Пейзаж изменился моментально. Когда взглянул назад, то увидел, что преодолел большое расстояние. Где-то пять сотен метров? Не важно, что ты делал в игре, способность могла переместить тебя только до границ экрана, в реальности же возможно перемещаться в любое место в поле зрения. Хотя я и не могу сносить головы, используя бусы, как некая девочка Эспер, но, все-таки, эта магия весьма удобна. С откатом в одну секунду, данная способность является прекрасным средством передвижения.

Так что я непрерывно использовал “Пространственный Шаг” перемещаясь по земле.

День подходил к концу, наверное, я движусь в юго-западном направлении? Как только оставил холмистую местность, глазам открылся вид огромной реки впереди.

Перенесшись на берег, я осмотрелся. В ширину река где-то двести метров, да и воды содержит премного. Она была прозрачная, даже рыбок получилось увидеть.

‘Почему бы не отдохнуть и не сделать глоток прохладной водицы?’

Я скинул шлем. Это напомнило мне, что я не только не чувствую тяжести доспехов, но и совсем не вспотел. Погружившись в размышления, я поднес лицо к воде.

В этот момент, мой мозг заглох—.

– Черт побери...

Мое ворчание потерялось в звуках речки.

Взгляд сосредоточился на водном отражении. Там не было глаз. По сути, там даже упоминания о носе нет, как и о плоти в целом. Тускло светились темные глазницы мертвеца. Без каких либо эмоций я пялился в свое отражение.

Вода отражала фигуру покрытого броней скелета——

Я совершенно забыл об этом. Забыл тип аватара моего игрового персонажа.

Обычно, твой игровой аватар — это гуманоид, которого можно индивидуализировать, как только тебе угодно. Уровень подгонки настолько глубокий, что нет разницы, создай ты длинноухого эльфа или даже орка со свиным рылом.

Также существуют специальные аватары, правда, чтобы их получить, придется раскошелиться. И один из таких – *Бесплотный костюм*.

Несмотря на плату, 'без разницы, все равно я буду полностью покрыт броней', – вот, что я говорил друзьям.....

На самом деле я хотел аватар золотого скелета. Тогда я был бы известен как рехнувшийся герой справедливости. Вместо головы череп, будто рестлер в блестящем золотом костюме. Я всегда верил, что это будет золотой скелет, до тех пор, пока.....

Убегая от реальности, я вспоминал былое.

Все очень плохо.

В этом облике я не могу снять свой шлем на публике. На самом деле, я могу даже стать целью для уничтожения.

Пришлось отменить свои текущие планы на будущее.

Придется жить тихо и не выделяться, насколько это возможно.

Как бы там ни было, одна моя роскошная броня уже будет привлекать взгляды... но, пока что, я не могу отказаться от нее.

В этом мире у меня ничего не осталось, только моя броня. Я лишился всех остальных игровых предметов, да и в карманах пусто.

Нужно где-то нагрести денег, не привлекая внимания.

Наклонив голову к воде, я начал пить. Но я ведь скелет, неужели пью воду только по привычке? Куду она потечет? Да и вообще, смогу ли я ощутить вкус?

Больше нельзя беспокоиться по пустякам. А то голова перегреется, даже несмотря на то, что у меня нет мозга.

Пронзительным голосом захохотал скелет у меня в голове...Упс, мой рассудок снова попытался уйти от реальности.

Так, во-первых, нужно пересмотреть мои планы по поиску города. Возможно, я смогу найти людей, проживающих в устье реки.

Обдумывая перспективы, я надел шлем и продолжил использовать “Пространственный Шаг”. Уйдя немного от реки, я заметил дорогу, значит, деревня должна быть не так далеко. Глава 1. Я в ином мире

Когда заметил это, у меня понятия не было, как я попал сюда.

Холмистая местность, покрытая зеленой травой. Высоко в небе светило солнце. Наверное, сейчас только полдень. Ветер колыхал траву, отчего та напоминала зеленое море. Волна зелени потекла в сторону валуна, на котором я восседал. Запахи влажной почвы и травы, смешавшись с ветром, медленно наполняли мои ноздри. Из-за сильных порывов ветра в лесу за моей спиной шелестели деревья.

Я поднялся с камня, на котором оказался непреднамеренно, и уставился на бескрайние головокружительные дали. Думаю, такой пейзаж и не увидишь в моей маленькой старой Японии.

Наконец, я заметил свой внешний вид.

Украшенный детальными и замысловатыми узорами бело-серебряный полный доспех, как будто пришедший из каких-то мифов и легенд, облачал мое тело.

Блестящий черный плащ развевался под дуновением ветра. С внутренней его стороны, словно звезды в ночи, мерцали огоньки.

На спине у меня висел большой круглый щит, украшенный детализированной эмблемой в центре – святой меч, испускающий внушительную ауру благоговейного трепета.

Эта экипировка – далеко не моя обычная одежда, но я знаю ее очень хорошо. Даже сегодня, до того как я уснул перед монитором своего ПК, играя в онлайн игры, на моего игрового персонажа был надет именно этот наряд.

– Какого хрена?! – завопил я во всю мощь своих легких. Даже зная, что никто не ответит, мне больше ничего не осталось, как только кричать.

Медленно я вынул меч из висевших на поясе ножен. Показался тонкий, обоюдоострый, освещенный солнцем голубоватый клинок. Прекрасный меч сиял, как дневной свет. Длина клинка превышала сотню сантиметров, придавая мечу внушительный вид. Я принял стойку, держа меч на уровне глаз, и сделал взмах вниз.

– Какого хрена?! – снова вырвались ругательства.

Он ЛЕГКИЙ! Весит так, что мне сложно поверить, будто он сделан из металла. Я легко взмахнул этим нереалистичским мечом, чтобы убедиться в его весе. После чего сделал удар,

держа меч в одной руке. Я чувствовал себя легко, даже, несмотря на то, что был облачен в полный доспех.

- “Удар Летящего Дракона”!!

Размахивая мечом, я произнес название способности из игры. Луч света сорвался с клинка и направился в сторону леса.

Внезапно, завалилась группка деревьев. Зашелестели листья на соседних кронах, с ветвей в небо взлетели птицы. Слегка приглушенный звук падающих деревьев эхом разнесся вокруг.

- Seriously, какого черта...

Наконец-то я почувствовал, что мысли пришли в порядок. Но все никак не мог понять ситуацию, в которой очутился.

Оружие и экипировка мифического ранга, надетые на меня, были идентичны вещам моего игрового персонажа.

Полная экипировка мифического ранга встречалась очень редко. Всего для снаряжения существовало шесть рангов: Низкий, Переходный, Высокий, Шедевральный, Легендарный и Мифический.

Мой серебряный доспех *Святой Доспех Беленуса*, является частью комплекта Брони Небесного Рыцаря. Броня состоит из пяти частей: шлем, нагрудный доспех, пояс, рукавицы и поножи. Урон от атрибутов огня и света уменьшен в половину, усиленная защита и периодическое восстановление определенного количества здоровья, а также увеличенная сила атаки и усиленная защита от проклятий – действительно, имбовое снаряжение.

А развевающийся у меня за спиной плащ - это предмет мифического ранга - *Покров Ночного Неба*. На него наложен эффект уменьшения урона от атрибута тьмы, а еще эффект восстановления определенного количества маны за некоторое время.

Щит, пристроенный на спине, называется *Небесный Щит Тита*. В дополнение к высокой защите и способности избегать нокаутирующих ударов он повышает защитные эффекты от всяких негативных статусов.

Из-за жалоб о читерском комплекте Брони Небесного Рыцаря, администрации пришлось изменить ее. Вот только эффекты брони остались, но теперь, ее владельцы не могли использовать другие аксессуары вместе с броней. В результате, и так небольшое, количество владельцев этого комплекта уменьшилось.

В заключение, в своих руках я держу *Меч Святого Грома - Каладболг*. Двуручный меч,

которым я по-настоящему горжусь, имеет высокую силу атаки и повышает ловкость. В игре, каждое оружие мифического класса имеет свою собственную особую атаку, после которой игрок страдает от снижения сил.

Я вернул меч в ножны, а затем скастовал “Пламя”. И прямо как в игре – поток огня извергся из моей руки, будто из огнемета.

‘Нет ...все же отличается от игры.’

Если я не ошибаюсь, главным классом моего персонажа был Небесный Рыцарь, а субкласс, должно быть, Высший Священник. “Пламя” – магическая способность, а “Удар Летящего Дракона”, определенно, способность рыцаря. Значит, текущий класс моего персонажа не может использовать эти способности в игре.

Тогда почему же я смог их применить?.. И тут я подумал...

‘Учитывая все, что если это не игра или сон, а все происходит на самом деле?’

Если это реальность, тогда способности, которые я не мог использовать без смены класса, теперь полностью доступны. Например, эксперт по дзюдо начавший карьеру боксера все еще горазд использовать техники дзюдо.

Так как я обычно достигал наивысших уровней профессий, неужели теперь могу использовать все высокоуровневые способности, которыми владею?

Условиями получения наивысшего класса Небесного рыцаря были начальные профессии волшебника, воина, священника, средние профессии колдуна, епископа, рыцаря, и высшие профессии призвателя, святого рыцаря и высшего священника. Я не учил все доступные способности этих профессий, а только некоторые из них.

Но, все же, если я смогу использовать все способности, что выучил, то справлюсь с любой проблемой, вставшей у меня на пути.

Интересно, смог бы я выжить, если бы мой основной класс определился, как Небесный Рыцарь? Честно говоря, это не самый лучший класс. Перво-наперво доступно только четыре специальных способности. И все они показушные – несут разрушения на обширную площадь. Очевидно, что этот класс был предназначен только для удовлетворения романтических позывов администрации.

Данный класс может использовать “Техники меча Небесного Рыцаря”, что позволяет держать двуручное оружие одной рукой, но разве хватка двумя руками не увеличит урон?

Я нахожусь здесь уже достаточно долго, но ничего так и не произойдет, пока стою на месте.

Если это действительно реальность, то нужно найти людей или город и обдумать планы на будущее.

Я попытался использовать магическую способность поддержки – “Врата Перемещения”, испуская тусклый свет, возник магический круг метра три в диаметре...

В игре, все, что нужно сделать – это выбрать название города, и ты переместишься. Однако передо мной не появилось никакого окна со списком. На секунду я задумался, что же мне делать, как в глазах потемнело. И тут же заметил, как пейзаж передо мной изменился.

Получилось переместиться на три метра. По всей видимости, эту магию невозможно использовать должным образом, не имея полного представления о месте прибытия. Все-таки, я не знаю никаких мест в этом мире, потому, наверное, ничего хорошего и не вышло.

Сдаюсь...

Подождите, осталась еще одна способность для перемещения. Способность поддержки – “Пространственный Шаг”.

Способность направляет меня в любую точку, что я выберу. В ранних стадиях игры она позволяла уйти из-под вражеских атак, часто использовалась, чтобы сбежать из окружения. Но после мид-гейма дальность атак монстров и боссов начала покрывать весь экран, из-за чего способность стала бесполезной. Я все еще мог ее использовать, но смысла не было, только впустую прожигал ману.

Сфокусировав взгляд на точке перемещения, я активировал “Пространственный Шаг”. Пейзаж изменился моментально. Когда взглянул назад, то увидел, что преодолел большое расстояние. Где-то пять сотен метров? Не важно, что ты делал в игре, способность могла переместить тебя только до границ экрана, в реальности же возможно перемещаться в любое место в поле зрения. Хотя я и не могу сносить головы, используя бусы, как некая девочка Эспер, но, все-таки, эта магия весьма удобна. С откатом в одну секунду, данная способность является прекрасным средством передвижения.

Так что я непрерывно использовал “Пространственный Шаг” перемещаясь по земле.

День подходил к концу, наверное, я движусь в юго-западном направлении? Как только оставил холмистую местность, глазам открылся вид огромной реки впереди.

Перенесшись на берег, я осмотрелся. В ширину река где-то двести метров, да и воды содержит премного. Она была прозрачная, даже рыбок получилось увидеть.

‘Почему бы не отдохнуть и не сделать глоток прохладной водицы?’

Я скинул шлем. Это напомнило мне, что я не только не чувствую тяжести доспехов, но и совсем не вспотел. Погрузившись в размышления, я поднес лицо к воде.

В этот момент, мой мозг заглох—.

– Черт побери...

Мое ворчание потерялось в звуках речки.

Взгляд сосредоточился на водном отражении. Там не было глаз. По сути, там даже упоминания о носе нет, как и о плоти в целом. Тускло светились темные глазницы мертвеца. Без каких либо эмоций я пялился в свое отражение.

Вода отражала фигуру покрытого броней скелета——

Я совершенно забыл об этом. Забыл тип аватара моего игрового персонажа.

Обычно, твой игровой аватар – это гуманоид, которого можно индивидуализировать, как только тебе угодно. Уровень подгонки настолько глубокий, что нет разницы, создай ты длинноухого эльфа или даже орка со свиным рылом.

Также существуют специальные аватары, правда, чтобы их получить, придется раскошелиться. И один из таких – *Бесплотный костюм*.

Несмотря на плату, ‘без разницы, все равно я буду полностью покрыт броней’, – вот, что я говорил друзьям.....

На самом деле я хотел аватар золотого скелета. Тогда я был бы известен как рехнувшийся герой справедливости. Вместо головы череп, будто рестлер в блестящем золотом костюме. Я всегда верил, что это будет золотой скелет, до тех пор, пока.....

Убегая от реальности, я вспоминал былое.

Все очень плохо.

В этом облике я не могу снять свой шлем на публике. На самом деле, я могу даже стать целью для уничтожения.

Пришлось отменить свои текущие планы на будущее.

Придется жить тихо и не выделяться, насколько это возможно.

Как бы там ни было, одна моя роскошная броня уже будет привлекать взгляды... но, пока что, я не могу отказаться от нее.

В этом мире у меня ничего не осталось, только моя броня. Я лишился всех остальных игровых предметов, да и в карманах пусто.

Нужно где-то нагрести денег, не привлекая внимания.

Наклонив голову к воде, я начал пить. Но я ведь скелет, неужели пью воду только по привычке? Куду она потечет? Да и вообще, смогу ли я ощутить вкус?

Больше нельзя беспокоиться по пустякам. А то голова перегреется, даже несмотря на то, что у меня нет мозга.

Пронзительным голосом захохотал скелет у меня в голове...Упс, мой рассудок снова попытался уйти от реальности.

Так, во-первых, нужно пересмотреть мои планы по поиску города. Возможно, я смогу найти людей, проживающих в устье реки.

Обдумывая перспективы, я надел шлем и продолжил использовать "Пространственный Шаг". Уйдя немного от реки, я заметил дорогу, значит, деревня должна быть не так далеко.Глава 1. Я в ином мире

Когда заметил это, у меня понятия не было, как я попал сюда.

Холмистая местность, покрытая зеленой травой. Высоко в небе светило солнце. Наверное, сейчас только полдень. Ветер колыхал траву, отчего та напоминала зеленое море. Волна зелени потекла в сторону валуна, на котором я восседал. Запахи влажной почвы и травы, смешавшись с ветром, медленно наполняли мои ноздри. Из-за сильных порывов ветра в лесу за моей спиной шелестели деревья.

Я поднялся с камня, на котором оказался непреднамеренно, и уставился на бескрайние головокружительные дали. Думаю, такой пейзаж и не увидишь в моей маленькой старой Японии.

Наконец, я заметил свой внешний вид.

Украшенный детальными и замысловатыми узорами бело-серебряный полный доспех, как будто пришедший из каких-то мифов и легенд, облачал мое тело.

Блестящий черный плащ развевался под дуновением ветра. С внутренней его стороны, словно

звезды в ночи, мерцали огоньки.

На спине у меня висел большой круглый щит, украшенный детализированной эмблемой в центре – святой меч, испускающий внушительную ауру благоговейного трепета.

Эта экипировка – далеко не моя обычная одежда, но я знаю ее очень хорошо. Даже сегодня, до того как я уснул перед монитором своего ПК, играя в онлайн игры, на моего игрового персонажа был надет именно этот наряд.

– Какого хрена?! – завопил я во всю мощь своих легких. Даже зная, что никто не ответит, мне больше ничего не осталось, как только кричать.

Медленно я вынул меч из висевших на поясе ножен. Показался тонкий, обоюдоострый, освещенный солнцем голубоватый клинок. Прекрасный меч сиял, как дневной свет. Длина клинка превышала сотню сантиметров, придавая мечу внушительный вид. Я принял стойку, держа меч на уровне глаз, и сделал взмах вниз.

– Какого хрена?! – снова вырвались ругательства.

Он ЛЕГКИЙ! Весит так, что мне сложно поверить, будто он сделан из металла. Я легко взмахнул этим нереалистическим мечом, чтобы убедиться в его весе. После чего сделал удар, держа меч в одной руке. Я чувствовал себя легко, даже, несмотря на то, что был облачен в полный доспех.

– “Удар Летящего Дракона”!!

Размахивая мечом, я произнес название способности из игры. Луч света сорвался с клинка и направился в сторону леса.

Внезапно, завалилась группка деревьев. Зашелестели листья на соседних кронах, с ветвей в небо взлетели птицы. Слегка приглушенный звук падающих деревьев эхом разнесся вокруг.

– Seriously, какого черта...

Наконец-то я почувствовал, что мысли пришли в порядок. Но все никак не мог понять ситуацию, в которой очутился.

Оружие и экипировка мифического ранга, надетые на меня, были идентичны вещам моего игрового персонажа.

Полная экипировка мифического ранга встречалась очень редко. Всего для снаряжения существовало шесть рангов: Низкий, Переходный, Высокий, Шедевральный, Легендарный и

Мифический.

Мой серебряный доспех *Святой Доспех Беленуса*, является частью комплекта Брони Небесного Рыцаря. Броня состоит из пяти частей: шлем, нагрудный доспех, пояс, рукавицы и поножи. Урон от атрибутов огня и света уменьшен вполтину, усиленная защита и периодическое восстановление определенного количества здоровья, а также увеличенная сила атаки и усиленная защита от проклятий – действительно, имбовое снаряжение.

А развевающийся у меня за спиной плащ – это предмет мифического ранга – *Покров Ночного Неба*. На него наложен эффект уменьшения урона от атрибута тьмы, а еще эффект восстановления определенного количества маны за некоторое время.

Щит, пристроенный на спине, называется *Небесный Щит Тита*. В дополнение к высокой защите и способности избегать нокаутирующих ударов он повышает защитные эффекты от всяких негативных статусов.

Из-за жалоб о читерском комплекте Брони Небесного Рыцаря, администрации пришлось изменить ее. Вот только эффекты брони остались, но теперь, ее владельцы не могли использовать другие аксессуары вместе с броней. В результате, и так небольшое, количество владельцев этого комплекта уменьшилось.

В заключение, в своих руках я держу *Меч Святого Грома – Каладболг*. Двуручный меч, которым я по-настоящему горжусь, имеет высокую силу атаки и повышает ловкость. В игре, каждое оружие мифического класса имеет свою собственную особую атаку, после которой игрок страдает от снижения сил.

Я вернул меч в ножны, а затем скастовал “Пламя”. И прямо как в игре – поток огня извергся из моей руки, будто из огнемета.

‘Нет ...все же отличается от игры.’

Если я не ошибаюсь, главным классом моего персонажа был Небесный Рыцарь, а субкласс, должно быть, Высший Священник. “Пламя” – магическая способность, а “Удар Летящего Дракона”, определенно, способность рыцаря. Значит, текущий класс моего персонажа не может использовать эти способности в игре.

Тогда почему же я смог их применить?.. И тут я подумал...

‘Учитывая все, что если это не игра или сон, а все происходит на самом деле?’

Если это реальность, тогда способности, которые я не мог использовать без смены класса, теперь полностью доступны. Например, эксперт по дзюдо начавший карьеру боксера все еще горазд использовать техники дзюдо.

Так как я обычно достигал наивысших уровней профессий, неужели теперь могу использовать все высокоуровневые способности, которыми владею?

Условиями получения наивысшего класса Небесного рыцаря были начальные профессии волшебника, воина, священника, средние профессии колдуна, епископа, рыцаря, и высшие профессии призвателя, святого рыцаря и высшего священника. Я не учил все доступные способности этих профессий, а только некоторые из них.

Но, все же, если я смогу использовать все способности, что выучил, то справлюсь с любой проблемой, вставшей у меня на пути.

Интересно, смог бы я выжить, если бы мой основной класс определился, как Небесный Рыцарь? Честно говоря, это не самый лучший класс. Перво-наперво доступно только четыре специальных способности. И все они показушные – несут разрушения на обширную площадь. Очевидно, что этот класс был предназначен только для удовлетворения романтических позывов администрации.

Данный класс может использовать “Техники меча Небесного Рыцаря”, что позволяет держать двуручное оружие одной рукой, но разве хватка двумя руками не увеличит урон?

Я нахожусь здесь уже достаточно долго, но ничего так и не произойдет, пока стою на месте. Если это действительно реальность, то нужно найти людей или город и обдумать планы на будущее.

Я попытался использовать магическую способность поддержки – “Врата Перемещения”, испуская тусклый свет, возник магический круг метра три в диаметре...

В игре, все, что нужно сделать – это выбрать название города, и ты переместишься. Однако передо мной не появилось никакого окна со списком. На секунду я задумался, что же мне делать, как в глазах потемнело. И тут же заметил, как пейзаж передо мной изменился.

Получилось переместиться на три метра. По всей видимости, эту магию невозможно использовать должным образом, не имея полного представления о месте прибытия. Все-таки, я не знаю никаких мест в этом мире, потому, наверное, ничего хорошего и не вышло.

Сдаюсь...

Подождите, осталась еще одна способность для перемещения. Способность поддержки – “Пространственный Шаг”.

Способность направляет меня в любую точку, что я выберу. В ранних стадиях игры она позволяла уйти из-под вражеских атак, часто использовалась, чтобы сбежать из окружения. Но после мид-гейма дальность атак монстров и боссов начала покрывать весь экран, из-за чего

способность стала бесполезной. Я все еще мог ее использовать, но смысла не было, только впустую прожигал ману.

Сфокусировав взгляд на точке перемещения, я активировал “Пространственный Шаг”. Пейзаж изменился моментально. Когда взглянул назад, то увидел, что преодолел большое расстояние. Где-то пять сотен метров? Не важно, что ты делал в игре, способность могла переместить тебя только до границ экрана, в реальности же возможно перемещаться в любое место в поле зрения. Хотя я и не могу сносить головы, используя бусы, как некая девочка Эспер, но, все-таки, эта магия весьма удобна. С откатом в одну секунду, данная способность является прекрасным средством передвижения.

Так что я непрерывно использовал “Пространственный Шаг” перемещаясь по земле.

День подходил к концу, наверное, я движусь в юго-западном направлении? Как только оставил холмистую местность, глазам открылся вид огромной реки впереди.

Перенесшись на берег, я осмотрелся. В ширину река где-то двести метров, да и воды содержит премного. Она была прозрачная, даже рыбок получилось увидеть.

‘Почему бы не отдохнуть и не сделать глоток прохладной водицы?’

Я скинул шлем. Это напомнило мне, что я не только не чувствую тяжести доспехов, но и совсем не вспотел. Погружившись в размышления, я поднес лицо к воде.

В этот момент, мой мозг заглох—.

– Черт побери...

Мое ворчание потерялось в звуках речки.

Взгляд сосредоточился на водном отражении. Там не было глаз. По сути, там даже упоминания о носе нет, как и о плоти в целом. Тускло светились темные глазницы мертвеца. Без каких либо эмоций я пялился в свое отражение.

Вода отражала фигуру покрытого броней скелета——

Я совершенно забыл об этом. Забыл тип аватара моего игрового персонажа.

Обычно, твой игровой аватар — это гуманоид, которого можно индивидуализировать, как только тебе угодно. Уровень подгонки настолько глубокий, что нет разницы, создай ты длинноухого эльфа или даже орка со свиным рылом.

Также существуют специальные аватары, правда, чтобы их получить, придется раскошелиться. И один из таких – *Бесплотный костюм*.

Несмотря на плату, 'без разницы, все равно я буду полностью покрыт броней', – вот, что я говорил друзьям.....

На самом деле я хотел аватар золотого скелета. Тогда я был бы известен как рехнувшийся герой справедливости. Вместо головы череп, будто рестлер в блестящем золотом костюме. Я всегда верил, что это будет золотой скелет, до тех пор, пока.....

Убегая от реальности, я вспоминал былое.

Все очень плохо.

В этом облике я не могу снять свой шлем на публике. На самом деле, я могу даже стать целью для уничтожения.

Пришлось отменить свои текущие планы на будущее.

Придется жить тихо и не выделяться, насколько это возможно.

Как бы там ни было, одна моя роскошная броня уже будет привлекать взгляды... но, пока что, я не могу отказаться от нее.

В этом мире у меня ничего не осталось, только моя броня. Я лишился всех остальных игровых предметов, да и в карманах пусто.

Нужно где-то нагрести денег, не привлекая внимания.

Наклонив голову к воде, я начал пить. Но я ведь скелет, неужели пью воду только по привычке? Куду она потечет? Да и вообще, смогу ли я ощутить вкус?

Больше нельзя беспокоиться по пустякам. А то голова перегреется, даже несмотря на то, что у меня нет мозга.

Пронзительным голосом захохотал скелет у меня в голове...Упс, мой рассудок снова попытался уйти от реальности.

Так, во-первых, нужно пересмотреть мои планы по поиску города. Возможно, я смогу найти людей, проживающих в устье реки.

Обдумывая перспективы, я надел шлем и продолжил использовать “Пространственный Шаг”. Уйдя немного от реки, я заметил дорогу, значит, деревня должна быть не так далеко. Глава 1. Я в ином мире

Когда заметил это, у меня понятия не было, как я попал сюда.

Холмистая местность, покрытая зеленой травой. Высоко в небе светило солнце. Наверное, сейчас только полдень. Ветер колыхал траву, отчего та напоминала зеленое море. Волна зелени потекла в сторону валуна, на котором я восседал. Запахи влажной почвы и травы, смешавшись с ветром, медленно наполняли мои ноздри. Из-за сильных порывов ветра в лесу за моей спиной шелестели деревья.

Я поднялся с камня, на котором оказался непреднамеренно, и уставился на бескрайние головокружительные дали. Думаю, такой пейзаж и не увидишь в моей маленькой старой Японии.

Наконец, я заметил свой внешний вид.

Украшенный детальными и замысловатыми узорами бело-серебряный полный доспех, как будто пришедший из каких-то мифов и легенд, облачал мое тело.

Блестящий черный плащ развевался под дуновением ветра. С внутренней его стороны, словно звезды в ночи, мерцали огоньки.

На спине у меня висел большой круглый щит, украшенный детализированной эмблемой в центре – святой меч, испускающий внушительную ауру благоговейного трепета.

Эта экипировка – далеко не моя обычная одежда, но я знаю ее очень хорошо. Даже сегодня, до того как я уснул перед монитором своего ПК, играя в онлайн игры, на моего игрового персонажа был надет именно этот наряд.

– Какого хрена?! – завопил я во всю мощь своих легких. Даже зная, что никто не ответит, мне больше ничего не осталось, как только кричать.

Медленно я вынул меч из висевших на поясе ножен. Показался тонкий, обоюдоострый, освещенный солнцем голубоватый клинок. Прекрасный меч сиял, как дневной свет. Длина клинка превышала сотню сантиметров, придавая мечу внушительный вид. Я принял стойку, держа меч на уровне глаз, и сделал взмах вниз.

– Какого хрена?! – снова вырвались ругательства.

Он ЛЕГКИЙ! Весит так, что мне сложно поверить, будто он сделан из металла. Я легко взмахнул этим нереалистичским мечом, чтобы убедиться в его весе. После чего сделал удар,

держа меч в одной руке. Я чувствовал себя легко, даже, несмотря на то, что был облачен в полный доспех.

- “Удар Летящего Дракона”!!

Размахивая мечом, я произнес название способности из игры. Луч света сорвался с клинка и направился в сторону леса.

Внезапно, завалилась группка деревьев. Зашелестели листья на соседних кронах, с ветвей в небо взлетели птицы. Слегка приглушенный звук падающих деревьев эхом разнесся вокруг.

- Seriously, какого черта...

Наконец-то я почувствовал, что мысли пришли в порядок. Но все никак не мог понять ситуацию, в которой очутился.

Оружие и экипировка мифического ранга, надетые на меня, были идентичны вещам моего игрового персонажа.

Полная экипировка мифического ранга встречалась очень редко. Всего для снаряжения существовало шесть рангов: Низкий, Переходный, Высокий, Шедевральный, Легендарный и Мифический.

Мой серебряный доспех *Святой Доспех Беленуса*, является частью комплекта Брони Небесного Рыцаря. Броня состоит из пяти частей: шлем, нагрудный доспех, пояс, рукавицы и поножи. Урон от атрибутов огня и света уменьшен в половину, усиленная защита и периодическое восстановление определенного количества здоровья, а также увеличенная сила атаки и усиленная защита от проклятий – действительно, имбовое снаряжение.

А развевающийся у меня за спиной плащ - это предмет мифического ранга - *Покров Ночного Неба*. На него наложен эффект уменьшения урона от атрибута тьмы, а еще эффект восстановления определенного количества маны за некоторое время.

Щит, пристроенный на спине, называется *Небесный Щит Тита*. В дополнение к высокой защите и способности избегать нокаутирующих ударов он повышает защитные эффекты от всяких негативных статусов.

Из-за жалоб о читерском комплекте Брони Небесного Рыцаря, администрации пришлось изменить ее. Вот только эффекты брони остались, но теперь, ее владельцы не могли использовать другие аксессуары вместе с броней. В результате, и так небольшое, количество владельцев этого комплекта уменьшилось.

В заключение, в своих руках я держу *Меч Святого Грома - Каладболг*. Двуручный меч,

которым я по-настоящему горжусь, имеет высокую силу атаки и повышает ловкость. В игре, каждое оружие мифического класса имеет свою собственную особую атаку, после которой игрок страдает от снижения сил.

Я вернул меч в ножны, а затем скастовал “Пламя”. И прямо как в игре – поток огня извергся из моей руки, будто из огнемета.

‘Нет ...все же отличается от игры.’

Если я не ошибаюсь, главным классом моего персонажа был Небесный Рыцарь, а субкласс, должно быть, Высший Священник. “Пламя” – магическая способность, а “Удар Летящего Дракона”, определенно, способность рыцаря. Значит, текущий класс моего персонажа не может использовать эти способности в игре.

Тогда почему же я смог их применить?.. И тут я подумал...

‘Учитывая все, что если это не игра или сон, а все происходит на самом деле?’

Если это реальность, тогда способности, которые я не мог использовать без смены класса, теперь полностью доступны. Например, эксперт по дзюдо начавший карьеру боксера все еще горазд использовать техники дзюдо.

Так как я обычно достигал наивысших уровней профессий, неужели теперь могу использовать все высокоуровневые способности, которыми владею?

Условиями получения наивысшего класса Небесного рыцаря были начальные профессии волшебника, воина, священника, средние профессии колдуна, епископа, рыцаря, и высшие профессии призвателя, святого рыцаря и высшего священника. Я не учил все доступные способности этих профессий, а только некоторые из них.

Но, все же, если я смогу использовать все способности, что выучил, то справлюсь с любой проблемой, вставшей у меня на пути.

Интересно, смог бы я выжить, если бы мой основной класс определился, как Небесный Рыцарь? Честно говоря, это не самый лучший класс. Перво-наперво доступно только четыре специальных способности. И все они показушные – несут разрушения на обширную площадь. Очевидно, что этот класс был предназначен только для удовлетворения романтических позывов администрации.

Данный класс может использовать “Техники меча Небесного Рыцаря”, что позволяет держать двуручное оружие одной рукой, но разве хватка двумя руками не увеличит урон?

Я нахожусь здесь уже достаточно долго, но ничего так и не произойдет, пока стою на месте.

Если это действительно реальность, то нужно найти людей или город и обдумать планы на будущее.

Я попытался использовать магическую способность поддержки – “Врата Перемещения”, испуская тусклый свет, возник магический круг метра три в диаметре...

В игре, все, что нужно сделать – это выбрать название города, и ты переместишься. Однако передо мной не появилось никакого окна со списком. На секунду я задумался, что же мне делать, как в глазах потемнело. И тут же заметил, как пейзаж передо мной изменился.

Получилось переместиться на три метра. По всей видимости, эту магию невозможно использовать должным образом, не имея полного представления о месте прибытия. Все-таки, я не знаю никаких мест в этом мире, потому, наверное, ничего хорошего и не вышло.

Сдаюсь...

Подождите, осталась еще одна способность для перемещения. Способность поддержки – “Пространственный Шаг”.

Способность направляет меня в любую точку, что я выберу. В ранних стадиях игры она позволяла уйти из-под вражеских атак, часто использовалась, чтобы сбежать из окружения. Но после мид-гейма дальность атак монстров и боссов начала покрывать весь экран, из-за чего способность стала бесполезной. Я все еще мог ее использовать, но смысла не было, только впустую прожигал ману.

Сфокусировав взгляд на точке перемещения, я активировал “Пространственный Шаг”. Пейзаж изменился моментально. Когда взглянул назад, то увидел, что преодолел большое расстояние. Где-то пять сотен метров? Не важно, что ты делал в игре, способность могла переместить тебя только до границ экрана, в реальности же возможно перемещаться в любое место в поле зрения. Хотя я и не могу сносить головы, используя бусы, как некая девочка Эспер, но, все-таки, эта магия весьма удобна. С откатом в одну секунду, данная способность является прекрасным средством передвижения.

Так что я непрерывно использовал “Пространственный Шаг” перемещаясь по земле.

День подходил к концу, наверное, я движусь в юго-западном направлении? Как только оставил холмистую местность, глазам открылся вид огромной реки впереди.

Перенесшись на берег, я осмотрелся. В ширину река где-то двести метров, да и воды содержит премного. Она была прозрачная, даже рыбок получилось увидеть.

‘Почему бы не отдохнуть и не сделать глоток прохладной водицы?’

Я скинул шлем. Это напомнило мне, что я не только не чувствую тяжести доспехов, но и совсем не вспотел. Погрузившись в размышления, я поднес лицо к воде.

В этот момент, мой мозг заглох—.

– Черт побери...

Мое ворчание потерялось в звуках речки.

Взгляд сосредоточился на водном отражении. Там не было глаз. По сути, там даже упоминания о носе нет, как и о плоти в целом. Тускло светились темные глазницы мертвеца. Без каких либо эмоций я пялился в свое отражение.

Вода отражала фигуру покрытого броней скелета——

Я совершенно забыл об этом. Забыл тип аватара моего игрового персонажа.

Обычно, твой игровой аватар – это гуманоид, которого можно индивидуализировать, как только тебе угодно. Уровень подгонки настолько глубокий, что нет разницы, создай ты длинноухого эльфа или даже орка со свиным рылом.

Также существуют специальные аватары, правда, чтобы их получить, придется раскошелиться. И один из таких – *Бесплотный костюм*.

Несмотря на плату, ‘без разницы, все равно я буду полностью покрыт броней’, – вот, что я говорил друзьям.....

На самом деле я хотел аватар золотого скелета. Тогда я был бы известен как рехнувшийся герой справедливости. Вместо головы череп, будто рестлер в блестящем золотом костюме. Я всегда верил, что это будет золотой скелет, до тех пор, пока.....

Убегая от реальности, я вспоминал былое.

Все очень плохо.

В этом облике я не могу снять свой шлем на публике. На самом деле, я могу даже стать целью для уничтожения.

Пришлось отменить свои текущие планы на будущее.

Придется жить тихо и не выделяться, насколько это возможно.

Как бы там ни было, одна моя роскошная броня уже будет привлекать взгляды... но, пока что, я не могу отказаться от нее.

В этом мире у меня ничего не осталось, только моя броня. Я лишился всех остальных игровых предметов, да и в карманах пусто.

Нужно где-то нагрести денег, не привлекая внимания.

Наклонив голову к воде, я начал пить. Но я ведь скелет, неужели пью воду только по привычке? Куду она потечет? Да и вообще, смогу ли я ощутить вкус?

Больше нельзя беспокоиться по пустякам. А то голова перегреется, даже несмотря на то, что у меня нет мозга.

Пронзительным голосом захохотал скелет у меня в голове...Упс, мой рассудок снова попытался уйти от реальности.

Так, во-первых, нужно пересмотреть мои планы по поиску города. Возможно, я смогу найти людей, проживающих в устье реки.

Обдумывая перспективы, я надел шлем и продолжил использовать "Пространственный Шаг". Уйдя немного от реки, я заметил дорогу, значит, деревня должна быть не так далеко.Глава 1. Я в ином мире

Когда заметил это, у меня понятия не было, как я попал сюда.

Холмистая местность, покрытая зеленой травой. Высоко в небе светило солнце. Наверное, сейчас только полдень. Ветер колыхал траву, отчего та напоминала зеленое море. Волна зелени потекла в сторону валуна, на котором я восседал. Запахи влажной почвы и травы, смешавшись с ветром, медленно наполняли мои ноздри. Из-за сильных порывов ветра в лесу за моей спиной шелестели деревья.

Я поднялся с камня, на котором оказался непреднамеренно, и уставился на бескрайние головокружительные дали. Думаю, такой пейзаж и не увидишь в моей маленькой старой Японии.

Наконец, я заметил свой внешний вид.

Украшенный детальными и замысловатыми узорами бело-серебряный полный доспех, как будто пришедший из каких-то мифов и легенд, облачал мое тело.

Блестящий черный плащ развевался под дуновением ветра. С внутренней его стороны, словно

звезды в ночи, мерцали огоньки.

На спине у меня висел большой круглый щит, украшенный детализированной эмблемой в центре – святой меч, испускающий внушительную ауру благоговейного трепета.

Эта экипировка – далеко не моя обычная одежда, но я знаю ее очень хорошо. Даже сегодня, до того как я уснул перед монитором своего ПК, играя в онлайн игры, на моего игрового персонажа был надет именно этот наряд.

– Какого хрена?! – завопил я во всю мощь своих легких. Даже зная, что никто не ответит, мне больше ничего не осталось, как только кричать.

Медленно я вынул меч из висевших на поясе ножен. Показался тонкий, обоюдоострый, освещенный солнцем голубоватый клинок. Прекрасный меч сиял, как дневной свет. Длина клинка превышала сотню сантиметров, придавая мечу внушительный вид. Я принял стойку, держа меч на уровне глаз, и сделал взмах вниз.

– Какого хрена?! – снова вырвались ругательства.

Он ЛЕГКИЙ! Весит так, что мне сложно поверить, будто он сделан из металла. Я легко взмахнул этим нереалистическим мечом, чтобы убедиться в его весе. После чего сделал удар, держа меч в одной руке. Я чувствовал себя легко, даже, несмотря на то, что был облачен в полный доспех.

– “Удар Летящего Дракона”!!

Размахивая мечом, я произнес название способности из игры. Луч света сорвался с клинка и направился в сторону леса.

Внезапно, завалилась группка деревьев. Зашелестели листья на соседних кронах, с ветвей в небо взлетели птицы. Слегка приглушенный звук падающих деревьев эхом разнесся вокруг.

– Seriously, какого черта...

Наконец-то я почувствовал, что мысли пришли в порядок. Но все никак не мог понять ситуацию, в которой очутился.

Оружие и экипировка мифического ранга, надетые на меня, были идентичны вещам моего игрового персонажа.

Полная экипировка мифического ранга встречалась очень редко. Всего для снаряжения существовало шесть рангов: Низкий, Переходный, Высокий, Шедевральный, Легендарный и

Мифический.

Мой серебряный доспех *Святой Доспех Беленуса*, является частью комплекта Брони Небесного Рыцаря. Броня состоит из пяти частей: шлем, нагрудный доспех, пояс, рукавицы и поножи. Урон от атрибутов огня и света уменьшен вполтину, усиленная защита и периодическое восстановление определенного количества здоровья, а также увеличенная сила атаки и усиленная защита от проклятий – действительно, имбовое снаряжение.

А развевающийся у меня за спиной плащ – это предмет мифического ранга – *Покров Ночного Неба*. На него наложен эффект уменьшения урона от атрибута тьмы, а еще эффект восстановления определенного количества маны за некоторое время.

Щит, пристроенный на спине, называется *Небесный Щит Тита*. В дополнение к высокой защите и способности избегать нокаутирующих ударов он повышает защитные эффекты от всяких негативных статусов.

Из-за жалоб о читерском комплекте Брони Небесного Рыцаря, администрации пришлось изменить ее. Вот только эффекты брони остались, но теперь, ее владельцы не могли использовать другие аксессуары вместе с броней. В результате, и так небольшое, количество владельцев этого комплекта уменьшилось.

В заключение, в своих руках я держу *Меч Святого Грома – Каладболг*. Двуручный меч, которым я по-настоящему горжусь, имеет высокую силу атаки и повышает ловкость. В игре, каждое оружие мифического класса имеет свою собственную особую атаку, после которой игрок страдает от снижения сил.

Я вернул меч в ножны, а затем скастовал “Пламя”. И прямо как в игре – поток огня извергся из моей руки, будто из огнемета.

‘Нет ...все же отличается от игры.’

Если я не ошибаюсь, главным классом моего персонажа был Небесный Рыцарь, а субкласс, должно быть, Высший Священник. “Пламя” – магическая способность, а “Удар Летящего Дракона”, определенно, способность рыцаря. Значит, текущий класс моего персонажа не может использовать эти способности в игре.

Тогда почему же я смог их применить?.. И тут я подумал...

‘Учитывая все, что если это не игра или сон, а все происходит на самом деле?’

Если это реальность, тогда способности, которые я не мог использовать без смены класса, теперь полностью доступны. Например, эксперт по дзюдо начавший карьеру боксера все еще горазд использовать техники дзюдо.

Так как я обычно достигал наивысших уровней профессий, неужели теперь могу использовать все высокоуровневые способности, которыми владею?

Условиями получения наивысшего класса Небесного рыцаря были начальные профессии волшебника, воина, священника, средние профессии колдуна, епископа, рыцаря, и высшие профессии призвателя, святого рыцаря и высшего священника. Я не учил все доступные способности этих профессий, а только некоторые из них.

Но, все же, если я смогу использовать все способности, что выучил, то справлюсь с любой проблемой, вставшей у меня на пути.

Интересно, смог бы я выжить, если бы мой основной класс определился, как Небесный Рыцарь? Честно говоря, это не самый лучший класс. Перво-наперво доступно только четыре специальных способности. И все они показушные – несут разрушения на обширную площадь. Очевидно, что этот класс был предназначен только для удовлетворения романтических позывов администрации.

Данный класс может использовать “Техники меча Небесного Рыцаря”, что позволяет держать двуручное оружие одной рукой, но разве хватка двумя руками не увеличит урон?

Я нахожусь здесь уже достаточно долго, но ничего так и не произойдет, пока стою на месте. Если это действительно реальность, то нужно найти людей или город и обдумать планы на будущее.

Я попытался использовать магическую способность поддержки – “Врата Перемещения”, испуская тусклый свет, возник магический круг метра три в диаметре...

В игре, все, что нужно сделать – это выбрать название города, и ты переместишься. Однако передо мной не появилось никакого окна со списком. На секунду я задумался, что же мне делать, как в глазах потемнело. И тут же заметил, как пейзаж передо мной изменился.

Получилось переместиться на три метра. По всей видимости, эту магию невозможно использовать должным образом, не имея полного представления о месте прибытия. Все-таки, я не знаю никаких мест в этом мире, потому, наверное, ничего хорошего и не вышло.

Сдаюсь...

Подождите, осталась еще одна способность для перемещения. Способность поддержки – “Пространственный Шаг”.

Способность направляет меня в любую точку, что я выберу. В ранних стадиях игры она позволяла уйти из-под вражеских атак, часто использовалась, чтобы сбежать из окружения. Но после мид-гейма дальность атак монстров и боссов начала покрывать весь экран, из-за чего

способность стала бесполезной. Я все еще мог ее использовать, но смысла не было, только впустую прожигал ману.

Сфокусировав взгляд на точке перемещения, я активировал “Пространственный Шаг”. Пейзаж изменился моментально. Когда взглянул назад, то увидел, что преодолел большое расстояние. Где-то пять сотен метров? Не важно, что ты делал в игре, способность могла переместить тебя только до границ экрана, в реальности же возможно перемещаться в любое место в поле зрения. Хотя я и не могу сносить головы, используя бусы, как некая девочка Эспер, но, все-таки, эта магия весьма удобна. С откатом в одну секунду, данная способность является прекрасным средством передвижения.

Так что я непрерывно использовал “Пространственный Шаг” перемещаясь по земле.

День подходил к концу, наверное, я движусь в юго-западном направлении? Как только оставил холмистую местность, глазам открылся вид огромной реки впереди.

Перенесшись на берег, я осмотрелся. В ширину река где-то двести метров, да и воды содержит премного. Она была прозрачная, даже рыбок получилось увидеть.

‘Почему бы не отдохнуть и не сделать глоток прохладной водицы?’

Я скинул шлем. Это напомнило мне, что я не только не чувствую тяжести доспехов, но и совсем не вспотел. Погружившись в размышления, я поднес лицо к воде.

В этот момент, мой мозг заглох—.

– Черт побери...

Мое ворчание потерялось в звуках речки.

Взгляд сосредоточился на водном отражении. Там не было глаз. По сути, там даже упоминания о носе нет, как и о плоти в целом. Тускло светились темные глазницы мертвеца. Без каких либо эмоций я пялился в свое отражение.

Вода отражала фигуру покрытого броней скелета——

Я совершенно забыл об этом. Забыл тип аватара моего игрового персонажа.

Обычно, твой игровой аватар — это гуманоид, которого можно индивидуализировать, как только тебе угодно. Уровень подгонки настолько глубокий, что нет разницы, создай ты длинноухого эльфа или даже орка со свиным рылом.

Также существуют специальные аватары, правда, чтобы их получить, придется раскошелиться. И один из таких – *Бесплотный костюм*.

Несмотря на плату, 'без разницы, все равно я буду полностью покрыт броней', – вот, что я говорил друзьям.....

На самом деле я хотел аватар золотого скелета. Тогда я был бы известен как рехнувшийся герой справедливости. Вместо головы череп, будто рестлер в блестящем золотом костюме. Я всегда верил, что это будет золотой скелет, до тех пор, пока.....

Убегая от реальности, я вспоминал былое.

Все очень плохо.

В этом облике я не могу снять свой шлем на публике. На самом деле, я могу даже стать целью для уничтожения.

Пришлось отменить свои текущие планы на будущее.

Придется жить тихо и не выделяться, насколько это возможно.

Как бы там ни было, одна моя роскошная броня уже будет привлекать взгляды... но, пока что, я не могу отказаться от нее.

В этом мире у меня ничего не осталось, только моя броня. Я лишился всех остальных игровых предметов, да и в карманах пусто.

Нужно где-то нагрести денег, не привлекая внимания.

Наклонив голову к воде, я начал пить. Но я ведь скелет, неужели пью воду только по привычке? Куду она потечет? Да и вообще, смогу ли я ощутить вкус?

Больше нельзя беспокоиться по пустякам. А то голова перегреется, даже несмотря на то, что у меня нет мозга.

Пронзительным голосом захохотал скелет у меня в голове...Упс, мой рассудок снова попытался уйти от реальности.

Так, во-первых, нужно пересмотреть мои планы по поиску города. Возможно, я смогу найти людей, проживающих в устье реки.

Обдумывая перспективы, я надел шлем и продолжил использовать “Пространственный Шаг”. Уйдя немного от реки, я заметил дорогу, значит, деревня должна быть не так далеко. Глава 1. Я в ином мире

Когда заметил это, у меня понятия не было, как я попал сюда.

Холмистая местность, покрытая зеленой травой. Высоко в небе светило солнце. Наверное, сейчас только полдень. Ветер колыхал траву, отчего та напоминала зеленое море. Волна зелени потекла в сторону валуна, на котором я восседал. Запахи влажной почвы и травы, смешавшись с ветром, медленно наполняли мои ноздри. Из-за сильных порывов ветра в лесу за моей спиной шелестели деревья.

Я поднялся с камня, на котором оказался непреднамеренно, и уставился на бескрайние головокружительные дали. Думаю, такой пейзаж и не увидишь в моей маленькой старой Японии.

Наконец, я заметил свой внешний вид.

Украшенный детальными и замысловатыми узорами бело-серебряный полный доспех, как будто пришедший из каких-то мифов и легенд, облачал мое тело.

Блестящий черный плащ развевался под дуновением ветра. С внутренней его стороны, словно звезды в ночи, мерцали огоньки.

На спине у меня висел большой круглый щит, украшенный детализированной эмблемой в центре – святой меч, испускающий внушительную ауру благоговейного трепета.

Эта экипировка – далеко не моя обычная одежда, но я знаю ее очень хорошо. Даже сегодня, до того как я уснул перед монитором своего ПК, играя в онлайн игры, на моего игрового персонажа был надет именно этот наряд.

– Какого хрена?! – завопил я во всю мощь своих легких. Даже зная, что никто не ответит, мне больше ничего не осталось, как только кричать.

Медленно я вынул меч из висевших на поясе ножен. Показался тонкий, обоюдоострый, освещенный солнцем голубоватый клинок. Прекрасный меч сиял, как дневной свет. Длина клинка превышала сотню сантиметров, придавая мечу внушительный вид. Я принял стойку, держа меч на уровне глаз, и сделал взмах вниз.

– Какого хрена?! – снова вырвались ругательства.

Он ЛЕГКИЙ! Весит так, что мне сложно поверить, будто он сделан из металла. Я легко взмахнул этим нереалистичским мечом, чтобы убедиться в его весе. После чего сделал удар,

держа меч в одной руке. Я чувствовал себя легко, даже, несмотря на то, что был облачен в полный доспех.

- “Удар Летящего Дракона”!!

Размахивая мечом, я произнес название способности из игры. Луч света сорвался с клинка и направился в сторону леса.

Внезапно, завалилась группка деревьев. Зашелестели листья на соседних кронах, с ветвей в небо взлетели птицы. Слегка приглушенный звук падающих деревьев эхом разнесся вокруг.

- Seriously, какого черта...

Наконец-то я почувствовал, что мысли пришли в порядок. Но все никак не мог понять ситуацию, в которой очутился.

Оружие и экипировка мифического ранга, надетые на меня, были идентичны вещам моего игрового персонажа.

Полная экипировка мифического ранга встречалась очень редко. Всего для снаряжения существовало шесть рангов: Низкий, Переходный, Высокий, Шедевральный, Легендарный и Мифический.

Мой серебряный доспех *Святой Доспех Беленуса*, является частью комплекта Брони Небесного Рыцаря. Броня состоит из пяти частей: шлем, нагрудный доспех, пояс, рукавицы и поножи. Урон от атрибутов огня и света уменьшен в половину, усиленная защита и периодическое восстановление определенного количества здоровья, а также увеличенная сила атаки и усиленная защита от проклятий – действительно, имбовое снаряжение.

А развевающийся у меня за спиной плащ - это предмет мифического ранга - *Покров Ночного Неба*. На него наложен эффект уменьшения урона от атрибута тьмы, а еще эффект восстановления определенного количества маны за некоторое время.

Щит, пристроенный на спине, называется *Небесный Щит Тита*. В дополнение к высокой защите и способности избегать нокаутирующих ударов он повышает защитные эффекты от всяких негативных статусов.

Из-за жалоб о читерском комплекте Брони Небесного Рыцаря, администрации пришлось изменить ее. Вот только эффекты брони остались, но теперь, ее владельцы не могли использовать другие аксессуары вместе с броней. В результате, и так небольшое, количество владельцев этого комплекта уменьшилось.

В заключение, в своих руках я держу *Меч Святого Грома - Каладболг*. Двуручный меч,

которым я по-настоящему горжусь, имеет высокую силу атаки и повышает ловкость. В игре, каждое оружие мифического класса имеет свою собственную особую атаку, после которой игрок страдает от снижения сил.

Я вернул меч в ножны, а затем скастовал “Пламя”. И прямо как в игре – поток огня извергся из моей руки, будто из огнемета.

‘Нет ...все же отличается от игры.’

Если я не ошибаюсь, главным классом моего персонажа был Небесный Рыцарь, а субкласс, должно быть, Высший Священник. “Пламя” – магическая способность, а “Удар Летящего Дракона”, определенно, способность рыцаря. Значит, текущий класс моего персонажа не может использовать эти способности в игре.

Тогда почему же я смог их применить?.. И тут я подумал...

‘Учитывая все, что если это не игра или сон, а все происходит на самом деле?’

Если это реальность, тогда способности, которые я не мог использовать без смены класса, теперь полностью доступны. Например, эксперт по дзюдо начавший карьеру боксера все еще горазд использовать техники дзюдо.

Так как я обычно достигал наивысших уровней профессий, неужели теперь могу использовать все высокоуровневые способности, которыми владею?

Условиями получения наивысшего класса Небесного рыцаря были начальные профессии волшебника, воина, священника, средние профессии колдуна, епископа, рыцаря, и высшие профессии призывателя, святого рыцаря и высшего священника. Я не учил все доступные способности этих профессий, а только некоторые из них.

Но, все же, если я смогу использовать все способности, что выучил, то справлюсь с любой проблемой, вставшей у меня на пути.

Интересно, смог бы я выжить, если бы мой основной класс определился, как Небесный Рыцарь? Честно говоря, это не самый лучший класс. Перво-наперво доступно только четыре специальных способности. И все они показушные – несут разрушения на обширную площадь. Очевидно, что этот класс был предназначен только для удовлетворения романтических позывов администрации.

Данный класс может использовать “Техники меча Небесного Рыцаря”, что позволяет держать двуручное оружие одной рукой, но разве хватка двумя руками не увеличит урон?

Я нахожусь здесь уже достаточно долго, но ничего так и не произойдет, пока стою на месте.

Если это действительно реальность, то нужно найти людей или город и обдумать планы на будущее.

Я попытался использовать магическую способность поддержки – “Врата Перемещения”, испуская тусклый свет, возник магический круг метра три в диаметре...

В игре, все, что нужно сделать – это выбрать название города, и ты переместишься. Однако передо мной не появилось никакого окна со списком. На секунду я задумался, что же мне делать, как в глазах потемнело. И тут же заметил, как пейзаж передо мной изменился.

Получилось переместиться на три метра. По всей видимости, эту магию невозможно использовать должным образом, не имея полного представления о месте прибытия. Все-таки, я не знаю никаких мест в этом мире, потому, наверное, ничего хорошего и не вышло.

Сдаюсь...

Подождите, осталась еще одна способность для перемещения. Способность поддержки – “Пространственный Шаг”.

Способность направляет меня в любую точку, что я выберу. В ранних стадиях игры она позволяла уйти из-под вражеских атак, часто использовалась, чтобы сбежать из окружения. Но после мид-гейма дальность атак монстров и боссов начала покрывать весь экран, из-за чего способность стала бесполезной. Я все еще мог ее использовать, но смысла не было, только впустую прожигал ману.

Сфокусировав взгляд на точке перемещения, я активировал “Пространственный Шаг”. Пейзаж изменился моментально. Когда взглянул назад, то увидел, что преодолел большое расстояние. Где-то пять сотен метров? Не важно, что ты делал в игре, способность могла переместить тебя только до границ экрана, в реальности же возможно перемещаться в любое место в поле зрения. Хотя я и не могу сносить головы, используя бусы, как некая девочка Эспер, но, все-таки, эта магия весьма удобна. С откатом в одну секунду, данная способность является прекрасным средством передвижения.

Так что я непрерывно использовал “Пространственный Шаг” перемещаясь по земле.

День подходил к концу, наверное, я движусь в юго-западном направлении? Как только оставил холмистую местность, глазам открылся вид огромной реки впереди.

Перенесшись на берег, я осмотрелся. В ширину река где-то двести метров, да и воды содержит премного. Она была прозрачная, даже рыбок получилось увидеть.

‘Почему бы не отдохнуть и не сделать глоток прохладной водицы?’

Я скинул шлем. Это напомнило мне, что я не только не чувствую тяжести доспехов, но и совсем не вспотел. Погрузившись в размышления, я поднес лицо к воде.

В этот момент, мой мозг заглох—.

– Черт побери...

Мое ворчание потерялось в звуках речки.

Взгляд сосредоточился на водном отражении. Там не было глаз. По сути, там даже упоминания о носе нет, как и о плоти в целом. Тускло светились темные глазницы мертвеца. Без каких либо эмоций я пялился в свое отражение.

Вода отражала фигуру покрытого броней скелета——

Я совершенно забыл об этом. Забыл тип аватара моего игрового персонажа.

Обычно, твой игровой аватар – это гуманоид, которого можно индивидуализировать, как только тебе угодно. Уровень подгонки настолько глубокий, что нет разницы, создай ты длинноухого эльфа или даже орка со свиным рылом.

Также существуют специальные аватары, правда, чтобы их получить, придется раскошелиться. И один из таких – *Бесплотный костюм*.

Несмотря на плату, ‘без разницы, все равно я буду полностью покрыт броней’, – вот, что я говорил друзьям.....

На самом деле я хотел аватар золотого скелета. Тогда я был бы известен как рехнувшийся герой справедливости. Вместо головы череп, будто рестлер в блестящем золотом костюме. Я всегда верил, что это будет золотой скелет, до тех пор, пока.....

Убегая от реальности, я вспоминал былое.

Все очень плохо.

В этом облике я не могу снять свой шлем на публике. На самом деле, я могу даже стать целью для уничтожения.

Пришлось отменить свои текущие планы на будущее.

Придется жить тихо и не выделяться, насколько это возможно.

Как бы там ни было, одна моя роскошная броня уже будет привлекать взгляды... но, пока что, я не могу отказаться от нее.

В этом мире у меня ничего не осталось, только моя броня. Я лишился всех остальных игровых предметов, да и в карманах пусто.

Нужно где-то нагрести денег, не привлекая внимания.

Наклонив голову к воде, я начал пить. Но я ведь скелет, неужели пью воду только по привычке? Куду она потечет? Да и вообще, смогу ли я ощутить вкус?

Больше нельзя беспокоиться по пустякам. А то голова перегреется, даже несмотря на то, что у меня нет мозга.

Пронзительным голосом захохотал скелет у меня в голове...Упс, мой рассудок снова попытался уйти от реальности.

Так, во-первых, нужно пересмотреть мои планы по поиску города. Возможно, я смогу найти людей, проживающих в устье реки.

Обдумывая перспективы, я надел шлем и продолжил использовать "Пространственный Шаг". Уйдя немного от реки, я заметил дорогу, значит, деревня должна быть не так далеко.Глава 1. Я в ином мире

Когда заметил это, у меня понятия не было, как я попал сюда.

Холмистая местность, покрытая зеленой травой. Высоко в небе светило солнце. Наверное, сейчас только полдень. Ветер колыхал траву, отчего та напоминала зеленое море. Волна зелени потекла в сторону валуна, на котором я восседал. Запахи влажной почвы и травы, смешавшись с ветром, медленно наполняли мои ноздри. Из-за сильных порывов ветра в лесу за моей спиной шелестели деревья.

Я поднялся с камня, на котором оказался непреднамеренно, и уставился на бескрайние головокружительные дали. Думаю, такой пейзаж и не увидишь в моей маленькой старой Японии.

Наконец, я заметил свой внешний вид.

Украшенный детальными и замысловатыми узорами бело-серебряный полный доспех, как будто пришедший из каких-то мифов и легенд, облачал мое тело.

Блестящий черный плащ развевался под дуновением ветра. С внутренней его стороны, словно

звезды в ночи, мерцали огоньки.

На спине у меня висел большой круглый щит, украшенный детализированной эмблемой в центре – святой меч, испускающий внушительную ауру благоговейного трепета.

Эта экипировка – далеко не моя обычная одежда, но я знаю ее очень хорошо. Даже сегодня, до того как я уснул перед монитором своего ПК, играя в онлайн игры, на моего игрового персонажа был надет именно этот наряд.

– Какого хрена?! – завопил я во всю мощь своих легких. Даже зная, что никто не ответит, мне больше ничего не осталось, как только кричать.

Медленно я вынул меч из висевших на поясе ножен. Показался тонкий, обоюдоострый, освещенный солнцем голубоватый клинок. Прекрасный меч сиял, как дневной свет. Длина клинка превышала сотню сантиметров, придавая мечу внушительный вид. Я принял стойку, держа меч на уровне глаз, и сделал взмах вниз.

– Какого хрена?! – снова вырвались ругательства.

Он ЛЕГКИЙ! Весит так, что мне сложно поверить, будто он сделан из металла. Я легко взмахнул этим нереалистическим мечом, чтобы убедиться в его весе. После чего сделал удар, держа меч в одной руке. Я чувствовал себя легко, даже, несмотря на то, что был облачен в полный доспех.

– “Удар Летящего Дракона”!!

Размахивая мечом, я произнес название способности из игры. Луч света сорвался с клинка и направился в сторону леса.

Внезапно, завалилась группка деревьев. Зашелестели листья на соседних кронах, с ветвей в небо взлетели птицы. Слегка приглушенный звук падающих деревьев эхом разнесся вокруг.

– Seriously, какого черта...

Наконец-то я почувствовал, что мысли пришли в порядок. Но все никак не мог понять ситуацию, в которой очутился.

Оружие и экипировка мифического ранга, надетые на меня, были идентичны вещам моего игрового персонажа.

Полная экипировка мифического ранга встречалась очень редко. Всего для снаряжения существовало шесть рангов: Низкий, Переходный, Высокий, Шедевральный, Легендарный и

Мифический.

Мой серебряный доспех *Святой Доспех Беленуса*, является частью комплекта Брони Небесного Рыцаря. Броня состоит из пяти частей: шлем, нагрудный доспех, пояс, рукавицы и поножи. Урон от атрибутов огня и света уменьшен вполовину, усиленная защита и периодическое восстановление определенного количества здоровья, а также увеличенная сила атаки и усиленная защита от проклятий – действительно, имбовое снаряжение.

А развевающийся у меня за спиной плащ - это предмет мифического ранга – *Покров Ночного Неба*. На него наложен эффект уменьшения урона от атрибута тьмы, а еще эффект восстановления определенного количества маны за некоторое время.

Щит, пристроенный на спине, называется *Небесный Щит Тита*. В дополнение к высокой защите и способности избегать нокаутирующих ударов он повышает защитные эффекты от всяких негативных статусов.

Из-за жалоб о читерском комплекте Брони Небесного Рыцаря, администрации пришлось изменить ее. Вот только эффекты брони остались, но теперь, ее владельцы не могли использовать другие аксессуары вместе с броней. В результате, и так небольшое, количество владельцев этого комплекта уменьшилось.

В заключение, в своих руках я держу *Меч Святого Грома – Каладболг*. Двуручный меч, которым я по-настоящему горжусь, имеет высокую силу атаки и повышает ловкость. В игре, каждое оружие мифического класса имеет свою собственную особую атаку, после которой игрок страдает от снижения сил.

Я вернул меч в ножны, а затем скастовал “Пламя”. И прямо как в игре – поток огня извергся из моей руки, будто из огнемета.

‘Нет ...все же отличается от игры.’

Если я не ошибаюсь, главным классом моего персонажа был Небесный Рыцарь, а субкласс, должно быть, Высший Священник. “Пламя” – магическая способность, а “Удар Летящего Дракона”, определенно, способность рыцаря. Значит, текущий класс моего персонажа не может использовать эти способности в игре.

Тогда почему же я смог их применить?.. И тут я подумал...

‘Учитывая все, что если это не игра или сон, а все происходит на самом деле?’

Если это реальность, тогда способности, которые я не мог использовать без смены класса, теперь полностью доступны. Например, эксперт по дзюдо начавший карьеру боксера все еще горазд использовать техники дзюдо.

Так как я обычно достигал наивысших уровней профессий, неужели теперь могу использовать все высокоуровневые способности, которыми владею?

Условиями получения наивысшего класса Небесного рыцаря были начальные профессии волшебника, воина, священника, средние профессии колдуна, епископа, рыцаря, и высшие профессии призвателя, святого рыцаря и высшего священника. Я не учил все доступные способности этих профессий, а только некоторые из них.

Но, все же, если я смогу использовать все способности, что выучил, то справлюсь с любой проблемой, вставшей у меня на пути.

Интересно, смог бы я выжить, если бы мой основной класс определился, как Небесный Рыцарь? Честно говоря, это не самый лучший класс. Перво-наперво доступно только четыре специальных способности. И все они показушные – несут разрушения на обширную площадь. Очевидно, что этот класс был предназначен только для удовлетворения романтических позывов администрации.

Данный класс может использовать “Техники меча Небесного Рыцаря”, что позволяет держать двуручное оружие одной рукой, но разве хватка двумя руками не увеличит урон?

Я нахожусь здесь уже достаточно долго, но ничего так и не произойдет, пока стою на месте. Если это действительно реальность, то нужно найти людей или город и обдумать планы на будущее.

Я попытался использовать магическую способность поддержки – “Врата Перемещения”, испуская тусклый свет, возник магический круг метра три в диаметре...

В игре, все, что нужно сделать – это выбрать название города, и ты переместишься. Однако передо мной не появилось никакого окна со списком. На секунду я задумался, что же мне делать, как в глазах потемнело. И тут же заметил, как пейзаж передо мной изменился.

Получилось переместиться на три метра. По всей видимости, эту магию невозможно использовать должным образом, не имея полного представления о месте прибытия. Все-таки, я не знаю никаких мест в этом мире, потому, наверное, ничего хорошего и не вышло.

Сдаюсь...

Подождите, осталась еще одна способность для перемещения. Способность поддержки – “Пространственный Шаг”.

Способность направляет меня в любую точку, что я выберу. В ранних стадиях игры она позволяла уйти из-под вражеских атак, часто использовалась, чтобы сбежать из окружения. Но после мид-гейма дальность атак монстров и боссов начала покрывать весь экран, из-за чего

способность стала бесполезной. Я все еще мог ее использовать, но смысла не было, только впустую прожигал ману.

Сфокусировав взгляд на точке перемещения, я активировал “Пространственный Шаг”. Пейзаж изменился моментально. Когда взглянул назад, то увидел, что преодолел большое расстояние. Где-то пять сотен метров? Не важно, что ты делал в игре, способность могла переместить тебя только до границ экрана, в реальности же возможно перемещаться в любое место в поле зрения. Хотя я и не могу сносить головы, используя бусы, как некая девочка Эспер, но, все-таки, эта магия весьма удобна. С откатом в одну секунду, данная способность является прекрасным средством передвижения.

Так что я непрерывно использовал “Пространственный Шаг” перемещаясь по земле.

День подходил к концу, наверное, я движусь в юго-западном направлении? Как только оставил холмистую местность, глазам открылся вид огромной реки впереди.

Перенесшись на берег, я осмотрелся. В ширину река где-то двести метров, да и воды содержит премного. Она была прозрачная, даже рыбок получилось увидеть.

‘Почему бы не отдохнуть и не сделать глоток прохладной водицы?’

Я скинул шлем. Это напомнило мне, что я не только не чувствую тяжести доспехов, но и совсем не вспотел. Погружившись в размышления, я поднес лицо к воде.

В этот момент, мой мозг заглох—.

– Черт побери...

Мое ворчание потерялось в звуках речки.

Взгляд сосредоточился на водном отражении. Там не было глаз. По сути, там даже упоминания о носе нет, как и о плоти в целом. Тускло светились темные глазницы мертвеца. Без каких либо эмоций я пялился в свое отражение.

Вода отражала фигуру покрытого броней скелета——

Я совершенно забыл об этом. Забыл тип аватара моего игрового персонажа.

Обычно, твой игровой аватар — это гуманоид, которого можно индивидуализировать, как только тебе угодно. Уровень подгонки настолько глубокий, что нет разницы, создай ты длинноухого эльфа или даже орка со свиным рылом.

Также существуют специальные аватары, правда, чтобы их получить, придется раскошелиться. И один из таких – *Бесплотный костюм*.

Несмотря на плату, 'без разницы, все равно я буду полностью покрыт броней', – вот, что я говорил друзьям.....

На самом деле я хотел аватар золотого скелета. Тогда я был бы известен как рехнувшийся герой справедливости. Вместо головы череп, будто рестлер в блестящем золотом костюме. Я всегда верил, что это будет золотой скелет, до тех пор, пока.....

Убегая от реальности, я вспоминал былое.

Все очень плохо.

В этом облике я не могу снять свой шлем на публике. На самом деле, я могу даже стать целью для уничтожения.

Пришлось отменить свои текущие планы на будущее.

Придется жить тихо и не выделяться, насколько это возможно.

Как бы там ни было, одна моя роскошная броня уже будет привлекать взгляды... но, пока что, я не могу отказаться от нее.

В этом мире у меня ничего не осталось, только моя броня. Я лишился всех остальных игровых предметов, да и в карманах пусто.

Нужно где-то нагрести денег, не привлекая внимания.

Наклонив голову к воде, я начал пить. Но я ведь скелет, неужели пью воду только по привычке? Куду она потечет? Да и вообще, смогу ли я ощутить вкус?

Больше нельзя беспокоиться по пустякам. А то голова перегреется, даже несмотря на то, что у меня нет мозга.

Пронзительным голосом захохотал скелет у меня в голове...Упс, мой рассудок снова попытался уйти от реальности.

Так, во-первых, нужно пересмотреть мои планы по поиску города. Возможно, я смогу найти людей, проживающих в устье реки.

Обдумывая перспективы, я надел шлем и продолжил использовать “Пространственный Шаг”. Уйдя немного от реки, я заметил дорогу, значит, деревня должна быть не так далеко. Глава 1. Я в ином мире

Когда заметил это, у меня понятия не было, как я попал сюда.

Холмистая местность, покрытая зеленой травой. Высоко в небе светило солнце. Наверное, сейчас только полдень. Ветер колыхал траву, отчего та напоминала зеленое море. Волна зелени потекла в сторону валуна, на котором я восседал. Запахи влажной почвы и травы, смешавшись с ветром, медленно наполняли мои ноздри. Из-за сильных порывов ветра в лесу за моей спиной шелестели деревья.

Я поднялся с камня, на котором оказался непреднамеренно, и уставился на бескрайние головокружительные дали. Думаю, такой пейзаж и не увидишь в моей маленькой старой Японии.

Наконец, я заметил свой внешний вид.

Украшенный детальными и замысловатыми узорами бело-серебряный полный доспех, как будто пришедший из каких-то мифов и легенд, облачал мое тело.

Блестящий черный плащ развевался под дуновением ветра. С внутренней его стороны, словно звезды в ночи, мерцали огоньки.

На спине у меня висел большой круглый щит, украшенный детализированной эмблемой в центре – святой меч, испускающий внушительную ауру благоговейного трепета.

Эта экипировка – далеко не моя обычная одежда, но я знаю ее очень хорошо. Даже сегодня, до того как я уснул перед монитором своего ПК, играя в онлайн игры, на моего игрового персонажа был надет именно этот наряд.

– Какого хрена?! – завопил я во всю мощь своих легких. Даже зная, что никто не ответит, мне больше ничего не осталось, как только кричать.

Медленно я вынул меч из висевших на поясе ножен. Показался тонкий, обоюдоострый, освещенный солнцем голубоватый клинок. Прекрасный меч сиял, как дневной свет. Длина клинка превышала сотню сантиметров, придавая мечу внушительный вид. Я принял стойку, держа меч на уровне глаз, и сделал взмах вниз.

– Какого хрена?! – снова вырвались ругательства.

Он ЛЕГКИЙ! Весит так, что мне сложно поверить, будто он сделан из металла. Я легко взмахнул этим нереалистичским мечом, чтобы убедиться в его весе. После чего сделал удар,

держа меч в одной руке. Я чувствовал себя легко, даже, несмотря на то, что был облачен в полный доспех.

- “Удар Летящего Дракона”!!

Размахивая мечом, я произнес название способности из игры. Луч света сорвался с клинка и направился в сторону леса.

Внезапно, завалилась группка деревьев. Зашелестели листья на соседних кронах, с ветвей в небо взлетели птицы. Слегка приглушенный звук падающих деревьев эхом разнесся вокруг.

- Seriously, какого черта...

Наконец-то я почувствовал, что мысли пришли в порядок. Но все никак не мог понять ситуацию, в которой очутился.

Оружие и экипировка мифического ранга, надетые на меня, были идентичны вещам моего игрового персонажа.

Полная экипировка мифического ранга встречалась очень редко. Всего для снаряжения существовало шесть рангов: Низкий, Переходный, Высокий, Шедевральный, Легендарный и Мифический.

Мой серебряный доспех *Святой Доспех Беленуса*, является частью комплекта Брони Небесного Рыцаря. Броня состоит из пяти частей: шлем, нагрудный доспех, пояс, рукавицы и поножи. Урон от атрибутов огня и света уменьшен в половину, усиленная защита и периодическое восстановление определенного количества здоровья, а также увеличенная сила атаки и усиленная защита от проклятий – действительно, имбовое снаряжение.

А развевающийся у меня за спиной плащ - это предмет мифического ранга - *Покров Ночного Неба*. На него наложен эффект уменьшения урона от атрибута тьмы, а еще эффект восстановления определенного количества маны за некоторое время.

Щит, пристроенный на спине, называется *Небесный Щит Тита*. В дополнение к высокой защите и способности избегать нокаутирующих ударов он повышает защитные эффекты от всяких негативных статусов.

Из-за жалоб о читерском комплекте Брони Небесного Рыцаря, администрации пришлось изменить ее. Вот только эффекты брони остались, но теперь, ее владельцы не могли использовать другие аксессуары вместе с броней. В результате, и так небольшое, количество владельцев этого комплекта уменьшилось.

В заключение, в своих руках я держу *Меч Святого Грома - Каладболг*. Двуручный меч,

которым я по-настоящему горжусь, имеет высокую силу атаки и повышает ловкость. В игре, каждое оружие мифического класса имеет свою собственную особую атаку, после которой игрок страдает от снижения сил.

Я вернул меч в ножны, а затем скастовал “Пламя”. И прямо как в игре – поток огня извергся из моей руки, будто из огнемета.

‘Нет ...все же отличается от игры.’

Если я не ошибаюсь, главным классом моего персонажа был Небесный Рыцарь, а субкласс, должно быть, Высший Священник. “Пламя” – магическая способность, а “Удар Летящего Дракона”, определенно, способность рыцаря. Значит, текущий класс моего персонажа не может использовать эти способности в игре.

Тогда почему же я смог их применить?.. И тут я подумал...

‘Учитывая все, что если это не игра или сон, а все происходит на самом деле?’

Если это реальность, тогда способности, которые я не мог использовать без смены класса, теперь полностью доступны. Например, эксперт по дзюдо начавший карьеру боксера все еще горазд использовать техники дзюдо.

Так как я обычно достигал наивысших уровней профессий, неужели теперь могу использовать все высокоуровневые способности, которыми владею?

Условиями получения наивысшего класса Небесного рыцаря были начальные профессии волшебника, воина, священника, средние профессии колдуна, епископа, рыцаря, и высшие профессии призвателя, святого рыцаря и высшего священника. Я не учил все доступные способности этих профессий, а только некоторые из них.

Но, все же, если я смогу использовать все способности, что выучил, то справлюсь с любой проблемой, вставшей у меня на пути.

Интересно, смог бы я выжить, если бы мой основной класс определился, как Небесный Рыцарь? Честно говоря, это не самый лучший класс. Перво-наперво доступно только четыре специальных способности. И все они показушные – несут разрушения на обширную площадь. Очевидно, что этот класс был предназначен только для удовлетворения романтических позывов администрации.

Данный класс может использовать “Техники меча Небесного Рыцаря”, что позволяет держать двуручное оружие одной рукой, но разве хватка двумя руками не увеличит урон?

Я нахожусь здесь уже достаточно долго, но ничего так и не произойдет, пока стою на месте.

Если это действительно реальность, то нужно найти людей или город и обдумать планы на будущее.

Я попытался использовать магическую способность поддержки – “Врата Перемещения”, испуская тусклый свет, возник магический круг метра три в диаметре...

В игре, все, что нужно сделать – это выбрать название города, и ты переместишься. Однако передо мной не появилось никакого окна со списком. На секунду я задумался, что же мне делать, как в глазах потемнело. И тут же заметил, как пейзаж передо мной изменился.

Получилось переместиться на три метра. По всей видимости, эту магию невозможно использовать должным образом, не имея полного представления о месте прибытия. Все-таки, я не знаю никаких мест в этом мире, потому, наверное, ничего хорошего и не вышло.

Сдаюсь...

Подождите, осталась еще одна способность для перемещения. Способность поддержки – “Пространственный Шаг”.

Способность направляет меня в любую точку, что я выберу. В ранних стадиях игры она позволяла уйти из-под вражеских атак, часто использовалась, чтобы сбежать из окружения. Но после мид-гейма дальность атак монстров и боссов начала покрывать весь экран, из-за чего способность стала бесполезной. Я все еще мог ее использовать, но смысла не было, только впустую прожигал ману.

Сфокусировав взгляд на точке перемещения, я активировал “Пространственный Шаг”. Пейзаж изменился моментально. Когда взглянул назад, то увидел, что преодолел большое расстояние. Где-то пять сотен метров? Не важно, что ты делал в игре, способность могла переместить тебя только до границ экрана, в реальности же возможно перемещаться в любое место в поле зрения. Хотя я и не могу сносить головы, используя бусы, как некая девочка Эспер, но, все-таки, эта магия весьма удобна. С откатом в одну секунду, данная способность является прекрасным средством передвижения.

Так что я непрерывно использовал “Пространственный Шаг” перемещаясь по земле.

День подходил к концу, наверное, я движусь в юго-западном направлении? Как только оставил холмистую местность, глазам открылся вид огромной реки впереди.

Перенесшись на берег, я осмотрелся. В ширину река где-то двести метров, да и воды содержит премного. Она была прозрачная, даже рыбок получилось увидеть.

‘Почему бы не отдохнуть и не сделать глоток прохладной водицы?’

Я скинул шлем. Это напомнило мне, что я не только не чувствую тяжести доспехов, но и совсем не вспотел. Погрузившись в размышления, я поднес лицо к воде.

В этот момент, мой мозг заглох—.

– Черт побери...

Мое ворчание потерялось в звуках речки.

Взгляд сосредоточился на водном отражении. Там не было глаз. По сути, там даже упоминания о носе нет, как и о плоти в целом. Тускло светились темные глазницы мертвеца. Без каких либо эмоций я пялился в свое отражение.

Вода отражала фигуру покрытого броней скелета——

Я совершенно забыл об этом. Забыл тип аватара моего игрового персонажа.

Обычно, твой игровой аватар – это гуманоид, которого можно индивидуализировать, как только тебе угодно. Уровень подгонки настолько глубокий, что нет разницы, создай ты длинноухого эльфа или даже орка со свиным рылом.

Также существуют специальные аватары, правда, чтобы их получить, придется раскошелиться. И один из таких – *Бесплотный костюм*.

Несмотря на плату, 'без разницы, все равно я буду полностью покрыт броней', – вот, что я говорил друзьям.....

На самом деле я хотел аватар золотого скелета. Тогда я был бы известен как рехнувшийся герой справедливости. Вместо головы череп, будто рестлер в блестящем золотом костюме. Я всегда верил, что это будет золотой скелет, до тех пор, пока.....

Убегая от реальности, я вспоминал былое.

Все очень плохо.

В этом облике я не могу снять свой шлем на публике. На самом деле, я могу даже стать целью для уничтожения.

Пришлось отменить свои текущие планы на будущее.

Придется жить тихо и не выделяться, насколько это возможно.

Как бы там ни было, одна моя роскошная броня уже будет привлекать взгляды... но, пока что, я не могу отказаться от нее.

В этом мире у меня ничего не осталось, только моя броня. Я лишился всех остальных игровых предметов, да и в карманах пусто.

Нужно где-то нагрести денег, не привлекая внимания.

Наклонив голову к воде, я начал пить. Но я ведь скелет, неужели пью воду только по привычке? Куду она потечет? Да и вообще, смогу ли я ощутить вкус?

Больше нельзя беспокоиться по пустякам. А то голова перегреется, даже несмотря на то, что у меня нет мозга.

Пронзительным голосом захохотал скелет у меня в голове...Упс, мой рассудок снова попытался уйти от реальности.

Так, во-первых, нужно пересмотреть мои планы по поиску города. Возможно, я смогу найти людей, проживающих в устье реки.

Обдумывая перспективы, я надел шлем и продолжил использовать "Пространственный Шаг". Уйдя немного от реки, я заметил дорогу, значит, деревня должна быть не так далеко.Глава 1. Я в ином мире

Когда заметил это, у меня понятия не было, как я попал сюда.

Холмистая местность, покрытая зеленой травой. Высоко в небе светило солнце. Наверное, сейчас только полдень. Ветер колыхал траву, отчего та напоминала зеленое море. Волна зелени потекла в сторону валуна, на котором я восседал. Запахи влажной почвы и травы, смешавшись с ветром, медленно наполняли мои ноздри. Из-за сильных порывов ветра в лесу за моей спиной шелестели деревья.

Я поднялся с камня, на котором оказался непреднамеренно, и уставился на бескрайние головокружительные дали. Думаю, такой пейзаж и не увидишь в моей маленькой старой Японии.

Наконец, я заметил свой внешний вид.

Украшенный детальными и замысловатыми узорами бело-серебряный полный доспех, как будто пришедший из каких-то мифов и легенд, облачал мое тело.

Блестящий черный плащ развевался под дуновением ветра. С внутренней его стороны, словно

звезды в ночи, мерцали огоньки.

На спине у меня висел большой круглый щит, украшенный детализированной эмблемой в центре – святой меч, испускающий внушительную ауру благоговейного трепета.

Эта экипировка – далеко не моя обычная одежда, но я знаю ее очень хорошо. Даже сегодня, до того как я уснул перед монитором своего ПК, играя в онлайн игры, на моего игрового персонажа был надет именно этот наряд.

– Какого хрена?! – завопил я во всю мощь своих легких. Даже зная, что никто не ответит, мне больше ничего не осталось, как только кричать.

Медленно я вынул меч из висевших на поясе ножен. Показался тонкий, обоюдоострый, освещенный солнцем голубоватый клинок. Прекрасный меч сиял, как дневной свет. Длина клинка превышала сотню сантиметров, придавая мечу внушительный вид. Я принял стойку, держа меч на уровне глаз, и сделал взмах вниз.

– Какого хрена?! – снова вырвались ругательства.

Он ЛЕГКИЙ! Весит так, что мне сложно поверить, будто он сделан из металла. Я легко взмахнул этим нереалистическим мечом, чтобы убедиться в его весе. После чего сделал удар, держа меч в одной руке. Я чувствовал себя легко, даже, несмотря на то, что был облачен в полный доспех.

– “Удар Летящего Дракона”!!

Размахивая мечом, я произнес название способности из игры. Луч света сорвался с клинка и направился в сторону леса.

Внезапно, завалилась группка деревьев. Зашелестели листья на соседних кронах, с ветвей в небо взлетели птицы. Слегка приглушенный звук падающих деревьев эхом разнесся вокруг.

– Seriously, какого черта...

Наконец-то я почувствовал, что мысли пришли в порядок. Но все никак не мог понять ситуацию, в которой очутился.

Оружие и экипировка мифического ранга, надетые на меня, были идентичны вещам моего игрового персонажа.

Полная экипировка мифического ранга встречалась очень редко. Всего для снаряжения существовало шесть рангов: Низкий, Переходный, Высокий, Шедевральный, Легендарный и

Мифический.

Мой серебряный доспех *Святой Доспех Беленуса*, является частью комплекта Брони Небесного Рыцаря. Броня состоит из пяти частей: шлем, нагрудный доспех, пояс, рукавицы и поножи. Урон от атрибутов огня и света уменьшен вполтину, усиленная защита и периодическое восстановление определенного количества здоровья, а также увеличенная сила атаки и усиленная защита от проклятий – действительно, имбовое снаряжение.

А развевающийся у меня за спиной плащ - это предмет мифического ранга – *Покров Ночного Неба*. На него наложен эффект уменьшения урона от атрибута тьмы, а еще эффект восстановления определенного количества маны за некоторое время.

Щит, пристроенный на спине, называется *Небесный Щит Тита*. В дополнение к высокой защите и способности избегать нокаутирующих ударов он повышает защитные эффекты от всяких негативных статусов.

Из-за жалоб о читерском комплекте Брони Небесного Рыцаря, администрации пришлось изменить ее. Вот только эффекты брони остались, но теперь, ее владельцы не могли использовать другие аксессуары вместе с броней. В результате, и так небольшое, количество владельцев этого комплекта уменьшилось.

В заключение, в своих руках я держу *Меч Святого Грома – Каладболг*. Двуручный меч, которым я по-настоящему горжусь, имеет высокую силу атаки и повышает ловкость. В игре, каждое оружие мифического класса имеет свою собственную особую атаку, после которой игрок страдает от снижения сил.

Я вернул меч в ножны, а затем скастовал “Пламя”. И прямо как в игре – поток огня извергся из моей руки, будто из огнемета.

‘Нет ...все же отличается от игры.’

Если я не ошибаюсь, главным классом моего персонажа был Небесный Рыцарь, а субкласс, должно быть, Высший Священник. “Пламя” – магическая способность, а “Удар Летящего Дракона”, определенно, способность рыцаря. Значит, текущий класс моего персонажа не может использовать эти способности в игре.

Тогда почему же я смог их применить?.. И тут я подумал...

‘Учитывая все, что если это не игра или сон, а все происходит на самом деле?’

Если это реальность, тогда способности, которые я не мог использовать без смены класса, теперь полностью доступны. Например, эксперт по дзюдо начавший карьеру боксера все еще горазд использовать техники дзюдо.

Так как я обычно достигал наивысших уровней профессий, неужели теперь могу использовать все высокоуровневые способности, которыми владею?

Условиями получения наивысшего класса Небесного рыцаря были начальные профессии волшебника, воина, священника, средние профессии колдуна, епископа, рыцаря, и высшие профессии призвателя, святого рыцаря и высшего священника. Я не учил все доступные способности этих профессий, а только некоторые из них.

Но, все же, если я смогу использовать все способности, что выучил, то справлюсь с любой проблемой, вставшей у меня на пути.

Интересно, смог бы я выжить, если бы мой основной класс определился, как Небесный Рыцарь? Честно говоря, это не самый лучший класс. Перво-наперво доступно только четыре специальных способности. И все они показушные – несут разрушения на обширную площадь. Очевидно, что этот класс был предназначен только для удовлетворения романтических позывов администрации.

Данный класс может использовать “Техники меча Небесного Рыцаря”, что позволяет держать двуручное оружие одной рукой, но разве хватка двумя руками не увеличит урон?

Я нахожусь здесь уже достаточно долго, но ничего так и не произойдет, пока стою на месте. Если это действительно реальность, то нужно найти людей или город и обдумать планы на будущее.

Я попытался использовать магическую способность поддержки – “Врата Перемещения”, испуская тусклый свет, возник магический круг метра три в диаметре...

В игре, все, что нужно сделать – это выбрать название города, и ты переместишься. Однако передо мной не появилось никакого окна со списком. На секунду я задумался, что же мне делать, как в глазах потемнело. И тут же заметил, как пейзаж передо мной изменился.

Получилось переместиться на три метра. По всей видимости, эту магию невозможно использовать должным образом, не имея полного представления о месте прибытия. Все-таки, я не знаю никаких мест в этом мире, потому, наверное, ничего хорошего и не вышло.

Сдаюсь...

Подождите, осталась еще одна способность для перемещения. Способность поддержки – “Пространственный Шаг”.

Способность направляет меня в любую точку, что я выберу. В ранних стадиях игры она позволяла уйти из-под вражеских атак, часто использовалась, чтобы сбежать из окружения. Но после мид-гейма дальность атак монстров и боссов начала покрывать весь экран, из-за чего

способность стала бесполезной. Я все еще мог ее использовать, но смысла не было, только впустую прожигал ману.

Сфокусировав взгляд на точке перемещения, я активировал “Пространственный Шаг”. Пейзаж изменился моментально. Когда взглянул назад, то увидел, что преодолел большое расстояние. Где-то пять сотен метров? Не важно, что ты делал в игре, способность могла переместить тебя только до границ экрана, в реальности же возможно перемещаться в любое место в поле зрения. Хотя я и не могу сносить головы, используя бусы, как некая девочка Эспер, но, все-таки, эта магия весьма удобна. С откатом в одну секунду, данная способность является прекрасным средством передвижения.

Так что я непрерывно использовал “Пространственный Шаг” перемещаясь по земле.

День подходил к концу, наверное, я движусь в юго-западном направлении? Как только оставил холмистую местность, глазам открылся вид огромной реки впереди.

Перенесшись на берег, я осмотрелся. В ширину река где-то двести метров, да и воды содержит премного. Она была прозрачная, даже рыбок получилось увидеть.

‘Почему бы не отдохнуть и не сделать глоток прохладной водицы?’

Я скинул шлем. Это напомнило мне, что я не только не чувствую тяжести доспехов, но и совсем не вспотел. Погружившись в размышления, я поднес лицо к воде.

В этот момент, мой мозг заглох—.

– Черт побери...

Мое ворчание потерялось в звуках речки.

Взгляд сосредоточился на водном отражении. Там не было глаз. По сути, там даже упоминания о носе нет, как и о плоти в целом. Тускло светились темные глазницы мертвеца. Без каких либо эмоций я пялился в свое отражение.

Вода отражала фигуру покрытого броней скелета——

Я совершенно забыл об этом. Забыл тип аватара моего игрового персонажа.

Обычно, твой игровой аватар — это гуманоид, которого можно индивидуализировать, как только тебе угодно. Уровень подгонки настолько глубокий, что нет разницы, создай ты длинноухого эльфа или даже орка со свиным рылом.

Также существуют специальные аватары, правда, чтобы их получить, придется раскошелиться. И один из таких – *Бесплотный костюм*.

Несмотря на плату, 'без разницы, все равно я буду полностью покрыт броней', – вот, что я говорил друзьям.....

На самом деле я хотел аватар золотого скелета. Тогда я был бы известен как рехнувшийся герой справедливости. Вместо головы череп, будто рестлер в блестящем золотом костюме. Я всегда верил, что это будет золотой скелет, до тех пор, пока.....

Убегая от реальности, я вспоминал былое.

Все очень плохо.

В этом облике я не могу снять свой шлем на публике. На самом деле, я могу даже стать целью для уничтожения.

Пришлось отменить свои текущие планы на будущее.

Придется жить тихо и не выделяться, насколько это возможно.

Как бы там ни было, одна моя роскошная броня уже будет привлекать взгляды... но, пока что, я не могу отказаться от нее.

В этом мире у меня ничего не осталось, только моя броня. Я лишился всех остальных игровых предметов, да и в карманах пусто.

Нужно где-то нагрести денег, не привлекая внимания.

Наклонив голову к воде, я начал пить. Но я ведь скелет, неужели пью воду только по привычке? Куду она потечет? Да и вообще, смогу ли я ощутить вкус?

Больше нельзя беспокоиться по пустякам. А то голова перегреется, даже несмотря на то, что у меня нет мозга.

Пронзительным голосом захохотал скелет у меня в голове...Упс, мой рассудок снова попытался уйти от реальности.

Так, во-первых, нужно пересмотреть мои планы по поиску города. Возможно, я смогу найти людей, проживающих в устье реки.

Обдумывая перспективы, я надел шлем и продолжил использовать “Пространственный Шаг”. Уйдя немного от реки, я заметил дорогу, значит, деревня должна быть не так далеко. Глава 1. Я в ином мире

Когда заметил это, у меня понятия не было, как я попал сюда.

Холмистая местность, покрытая зеленой травой. Высоко в небе светило солнце. Наверное, сейчас только полдень. Ветер колыхал траву, отчего та напоминала зеленое море. Волна зелени потекла в сторону валуна, на котором я восседал. Запахи влажной почвы и травы, смешавшись с ветром, медленно наполняли мои ноздри. Из-за сильных порывов ветра в лесу за моей спиной шелестели деревья.

Я поднялся с камня, на котором оказался непреднамеренно, и уставился на бескрайние головокружительные дали. Думаю, такой пейзаж и не увидишь в моей маленькой старой Японии.

Наконец, я заметил свой внешний вид.

Украшенный детальными и замысловатыми узорами бело-серебряный полный доспех, как будто пришедший из каких-то мифов и легенд, облачал мое тело.

Блестящий черный плащ развевался под дуновением ветра. С внутренней его стороны, словно звезды в ночи, мерцали огоньки.

На спине у меня висел большой круглый щит, украшенный детализированной эмблемой в центре – святой меч, испускающий внушительную ауру благоговейного трепета.

Эта экипировка – далеко не моя обычная одежда, но я знаю ее очень хорошо. Даже сегодня, до того как я уснул перед монитором своего ПК, играя в онлайн игры, на моего игрового персонажа был надет именно этот наряд.

– Какого хрена?! – завопил я во всю мощь своих легких. Даже зная, что никто не ответит, мне больше ничего не осталось, как только кричать.

Медленно я вынул меч из висевших на поясе ножен. Показался тонкий, обоюдоострый, освещенный солнцем голубоватый клинок. Прекрасный меч сиял, как дневной свет. Длина клинка превышала сотню сантиметров, придавая мечу внушительный вид. Я принял стойку, держа меч на уровне глаз, и сделал взмах вниз.

– Какого хрена?! – снова вырвались ругательства.

Он ЛЕГКИЙ! Весит так, что мне сложно поверить, будто он сделан из металла. Я легко взмахнул этим нереалистичским мечом, чтобы убедиться в его весе. После чего сделал удар,

держа меч в одной руке. Я чувствовал себя легко, даже, несмотря на то, что был облачен в полный доспех.

- “Удар Летящего Дракона”!!

Размахивая мечом, я произнес название способности из игры. Луч света сорвался с клинка и направился в сторону леса.

Внезапно, завалилась группка деревьев. Зашелестели листья на соседних кронах, с ветвей в небо взлетели птицы. Слегка приглушенный звук падающих деревьев эхом разнесся вокруг.

- Seriously, какого черта...

Наконец-то я почувствовал, что мысли пришли в порядок. Но все никак не мог понять ситуацию, в которой очутился.

Оружие и экипировка мифического ранга, надетые на меня, были идентичны вещам моего игрового персонажа.

Полная экипировка мифического ранга встречалась очень редко. Всего для снаряжения существовало шесть рангов: Низкий, Переходный, Высокий, Шедевральный, Легендарный и Мифический.

Мой серебряный доспех *Святой Доспех Беленуса*, является частью комплекта Брони Небесного Рыцаря. Броня состоит из пяти частей: шлем, нагрудный доспех, пояс, рукавицы и поножи. Урон от атрибутов огня и света уменьшен в половину, усиленная защита и периодическое восстановление определенного количества здоровья, а также увеличенная сила атаки и усиленная защита от проклятий – действительно, имбовое снаряжение.

А развевающийся у меня за спиной плащ - это предмет мифического ранга - *Покров Ночного Неба*. На него наложен эффект уменьшения урона от атрибута тьмы, а еще эффект восстановления определенного количества маны за некоторое время.

Щит, пристроенный на спине, называется *Небесный Щит Тита*. В дополнение к высокой защите и способности избегать нокаутирующих ударов он повышает защитные эффекты от всяких негативных статусов.

Из-за жалоб о читерском комплекте Брони Небесного Рыцаря, администрации пришлось изменить ее. Вот только эффекты брони остались, но теперь, ее владельцы не могли использовать другие аксессуары вместе с броней. В результате, и так небольшое, количество владельцев этого комплекта уменьшилось.

В заключение, в своих руках я держу *Меч Святого Грома - Каладболг*. Двуручный меч,

которым я по-настоящему горжусь, имеет высокую силу атаки и повышает ловкость. В игре, каждое оружие мифического класса имеет свою собственную особую атаку, после которой игрок страдает от снижения сил.

Я вернул меч в ножны, а затем скастовал “Пламя”. И прямо как в игре – поток огня извергся из моей руки, будто из огнемета.

‘Нет ...все же отличается от игры.’

Если я не ошибаюсь, главным классом моего персонажа был Небесный Рыцарь, а субкласс, должно быть, Высший Священник. “Пламя” – магическая способность, а “Удар Летящего Дракона”, определенно, способность рыцаря. Значит, текущий класс моего персонажа не может использовать эти способности в игре.

Тогда почему же я смог их применить?.. И тут я подумал...

‘Учитывая все, что если это не игра или сон, а все происходит на самом деле?’

Если это реальность, тогда способности, которые я не мог использовать без смены класса, теперь полностью доступны. Например, эксперт по дзюдо начавший карьеру боксера все еще горазд использовать техники дзюдо.

Так как я обычно достигал наивысших уровней профессий, неужели теперь могу использовать все высокоуровневые способности, которыми владею?

Условиями получения наивысшего класса Небесного рыцаря были начальные профессии волшебника, воина, священника, средние профессии колдуна, епископа, рыцаря, и высшие профессии призвателя, святого рыцаря и высшего священника. Я не учил все доступные способности этих профессий, а только некоторые из них.

Но, все же, если я смогу использовать все способности, что выучил, то справлюсь с любой проблемой, вставшей у меня на пути.

Интересно, смог бы я выжить, если бы мой основной класс определился, как Небесный Рыцарь? Честно говоря, это не самый лучший класс. Перво-наперво доступно только четыре специальных способности. И все они показушные – несут разрушения на обширную площадь. Очевидно, что этот класс был предназначен только для удовлетворения романтических позывов администрации.

Данный класс может использовать “Техники меча Небесного Рыцаря”, что позволяет держать двуручное оружие одной рукой, но разве хватка двумя руками не увеличит урон?

Я нахожусь здесь уже достаточно долго, но ничего так и не произойдет, пока стою на месте.

Если это действительно реальность, то нужно найти людей или город и обдумать планы на будущее.

Я попытался использовать магическую способность поддержки – “Врата Перемещения”, испуская тусклый свет, возник магический круг метра три в диаметре...

В игре, все, что нужно сделать – это выбрать название города, и ты переместишься. Однако передо мной не появилось никакого окна со списком. На секунду я задумался, что же мне делать, как в глазах потемнело. И тут же заметил, как пейзаж передо мной изменился.

Получилось переместиться на три метра. По всей видимости, эту магию невозможно использовать должным образом, не имея полного представления о месте прибытия. Все-таки, я не знаю никаких мест в этом мире, потому, наверное, ничего хорошего и не вышло.

Сдаюсь...

Подождите, осталась еще одна способность для перемещения. Способность поддержки – “Пространственный Шаг”.

Способность направляет меня в любую точку, что я выберу. В ранних стадиях игры она позволяла уйти из-под вражеских атак, часто использовалась, чтобы сбежать из окружения. Но после мид-гейма дальность атак монстров и боссов начала покрывать весь экран, из-за чего способность стала бесполезной. Я все еще мог ее использовать, но смысла не было, только впустую прожигал ману.

Сфокусировав взгляд на точке перемещения, я активировал “Пространственный Шаг”. Пейзаж изменился моментально. Когда взглянул назад, то увидел, что преодолел большое расстояние. Где-то пять сотен метров? Не важно, что ты делал в игре, способность могла переместить тебя только до границ экрана, в реальности же возможно перемещаться в любое место в поле зрения. Хотя я и не могу сносить головы, используя бусы, как некая девочка Эспер, но, все-таки, эта магия весьма удобна. С откатом в одну секунду, данная способность является прекрасным средством передвижения.

Так что я непрерывно использовал “Пространственный Шаг” перемещаясь по земле.

День подходил к концу, наверное, я движусь в юго-западном направлении? Как только оставил холмистую местность, глазам открылся вид огромной реки впереди.

Перенесшись на берег, я осмотрелся. В ширину река где-то двести метров, да и воды содержит премного. Она была прозрачная, даже рыбок получилось увидеть.

‘Почему бы не отдохнуть и не сделать глоток прохладной водицы?’

Я скинул шлем. Это напомнило мне, что я не только не чувствую тяжести доспехов, но и совсем не вспотел. Погрузившись в размышления, я поднес лицо к воде.

В этот момент, мой мозг заглох—.

– Черт побери...

Мое ворчание потерялось в звуках речки.

Взгляд сосредоточился на водном отражении. Там не было глаз. По сути, там даже упоминания о носе нет, как и о плоти в целом. Тускло светились темные глазницы мертвеца. Без каких либо эмоций я пялился в свое отражение.

Вода отражала фигуру покрытого броней скелета——

Я совершенно забыл об этом. Забыл тип аватара моего игрового персонажа.

Обычно, твой игровой аватар – это гуманоид, которого можно индивидуализировать, как только тебе угодно. Уровень подгонки настолько глубокий, что нет разницы, создай ты длинноухого эльфа или даже орка со свиным рылом.

Также существуют специальные аватары, правда, чтобы их получить, придется раскошелиться. И один из таких – *Бесплотный костюм*.

Несмотря на плату, ‘без разницы, все равно я буду полностью покрыт броней’, – вот, что я говорил друзьям.....

На самом деле я хотел аватар золотого скелета. Тогда я был бы известен как рехнувшийся герой справедливости. Вместо головы череп, будто рестлер в блестящем золотом костюме. Я всегда верил, что это будет золотой скелет, до тех пор, пока.....

Убегая от реальности, я вспоминал былое.

Все очень плохо.

В этом облике я не могу снять свой шлем на публике. На самом деле, я могу даже стать целью для уничтожения.

Пришлось отменить свои текущие планы на будущее.

Придется жить тихо и не выделяться, насколько это возможно.

Как бы там ни было, одна моя роскошная броня уже будет привлекать взгляды... но, пока что, я не могу отказаться от нее.

В этом мире у меня ничего не осталось, только моя броня. Я лишился всех остальных игровых предметов, да и в карманах пусто.

Нужно где-то нагрести денег, не привлекая внимания.

Наклонив голову к воде, я начал пить. Но я ведь скелет, неужели пью воду только по привычке? Куду она потечет? Да и вообще, смогу ли я ощутить вкус?

Больше нельзя беспокоиться по пустякам. А то голова перегреется, даже несмотря на то, что у меня нет мозга.

Пронзительным голосом захохотал скелет у меня в голове...Упс, мой рассудок снова попытался уйти от реальности.

Так, во-первых, нужно пересмотреть мои планы по поиску города. Возможно, я смогу найти людей, проживающих в устье реки.

Обдумывая перспективы, я надел шлем и продолжил использовать "Пространственный Шаг". Уйдя немного от реки, я заметил дорогу, значит, деревня должна быть не так далеко.Глава 1. Я в ином мире

Когда заметил это, у меня понятия не было, как я попал сюда.

Холмистая местность, покрытая зеленой травой. Высоко в небе светило солнце. Наверное, сейчас только полдень. Ветер колыхал траву, отчего та напоминала зеленое море. Волна зелени потекла в сторону валуна, на котором я восседал. Запахи влажной почвы и травы, смешавшись с ветром, медленно наполняли мои ноздри. Из-за сильных порывов ветра в лесу за моей спиной шелестели деревья.

Я поднялся с камня, на котором оказался непреднамеренно, и уставился на бескрайние головокружительные дали. Думаю, такой пейзаж и не увидишь в моей маленькой старой Японии.

Наконец, я заметил свой внешний вид.

Украшенный детальными и замысловатыми узорами бело-серебряный полный доспех, как будто пришедший из каких-то мифов и легенд, облачал мое тело.

Блестящий черный плащ развевался под дуновением ветра. С внутренней его стороны, словно

звезды в ночи, мерцали огоньки.

На спине у меня висел большой круглый щит, украшенный детализированной эмблемой в центре – святой меч, испускающий внушительную ауру благоговейного трепета.

Эта экипировка – далеко не моя обычная одежда, но я знаю ее очень хорошо. Даже сегодня, до того как я уснул перед монитором своего ПК, играя в онлайн игры, на моего игрового персонажа был надет именно этот наряд.

– Какого хрена?! – завопил я во всю мощь своих легких. Даже зная, что никто не ответит, мне больше ничего не осталось, как только кричать.

Медленно я вынул меч из висевших на поясе ножен. Показался тонкий, обоюдоострый, освещенный солнцем голубоватый клинок. Прекрасный меч сиял, как дневной свет. Длина клинка превышала сотню сантиметров, придавая мечу внушительный вид. Я принял стойку, держа меч на уровне глаз, и сделал взмах вниз.

– Какого хрена?! – снова вырвались ругательства.

Он ЛЕГКИЙ! Весит так, что мне сложно поверить, будто он сделан из металла. Я легко взмахнул этим нереалистическим мечом, чтобы убедиться в его весе. После чего сделал удар, держа меч в одной руке. Я чувствовал себя легко, даже, несмотря на то, что был облачен в полный доспех.

– “Удар Летящего Дракона”!!

Размахивая мечом, я произнес название способности из игры. Луч света сорвался с клинка и направился в сторону леса.

Внезапно, завалилась группка деревьев. Зашелестели листья на соседних кронах, с ветвей в небо взлетели птицы. Слегка приглушенный звук падающих деревьев эхом разнесся вокруг.

– Seriously, какого черта...

Наконец-то я почувствовал, что мысли пришли в порядок. Но все никак не мог понять ситуацию, в которой очутился.

Оружие и экипировка мифического ранга, надетые на меня, были идентичны вещам моего игрового персонажа.

Полная экипировка мифического ранга встречалась очень редко. Всего для снаряжения существовало шесть рангов: Низкий, Переходный, Высокий, Шедевральный, Легендарный и

Мифический.

Мой серебряный доспех *Святой Доспех Беленуса*, является частью комплекта Брони Небесного Рыцаря. Броня состоит из пяти частей: шлем, нагрудный доспех, пояс, рукавицы и поножи. Урон от атрибутов огня и света уменьшен вполтину, усиленная защита и периодическое восстановление определенного количества здоровья, а также увеличенная сила атаки и усиленная защита от проклятий – действительно, имбовое снаряжение.

А развевающийся у меня за спиной плащ – это предмет мифического ранга – *Покров Ночного Неба*. На него наложен эффект уменьшения урона от атрибута тьмы, а еще эффект восстановления определенного количества маны за некоторое время.

Щит, пристроенный на спине, называется *Небесный Щит Тита*. В дополнение к высокой защите и способности избегать нокаутирующих ударов он повышает защитные эффекты от всяких негативных статусов.

Из-за жалоб о читерском комплекте Брони Небесного Рыцаря, администрации пришлось изменить ее. Вот только эффекты брони остались, но теперь, ее владельцы не могли использовать другие аксессуары вместе с броней. В результате, и так небольшое, количество владельцев этого комплекта уменьшилось.

В заключение, в своих руках я держу *Меч Святого Грома – Каладболг*. Двуручный меч, которым я по-настоящему горжусь, имеет высокую силу атаки и повышает ловкость. В игре, каждое оружие мифического класса имеет свою собственную особую атаку, после которой игрок страдает от снижения сил.

Я вернул меч в ножны, а затем скастовал “Пламя”. И прямо как в игре – поток огня извергся из моей руки, будто из огнемета.

‘Нет ...все же отличается от игры.’

Если я не ошибаюсь, главным классом моего персонажа был Небесный Рыцарь, а субкласс, должно быть, Высший Священник. “Пламя” – магическая способность, а “Удар Летящего Дракона”, определенно, способность рыцаря. Значит, текущий класс моего персонажа не может использовать эти способности в игре.

Тогда почему же я смог их применить?.. И тут я подумал...

‘Учитывая все, что если это не игра или сон, а все происходит на самом деле?’

Если это реальность, тогда способности, которые я не мог использовать без смены класса, теперь полностью доступны. Например, эксперт по дзюдо начавший карьеру боксера все еще горазд использовать техники дзюдо.

Так как я обычно достигал наивысших уровней профессий, неужели теперь могу использовать все высокоуровневые способности, которыми владею?

Условиями получения наивысшего класса Небесного рыцаря были начальные профессии волшебника, воина, священника, средние профессии колдуна, епископа, рыцаря, и высшие профессии призвателя, святого рыцаря и высшего священника. Я не учил все доступные способности этих профессий, а только некоторые из них.

Но, все же, если я смогу использовать все способности, что выучил, то справлюсь с любой проблемой, вставшей у меня на пути.

Интересно, смог бы я выжить, если бы мой основной класс определился, как Небесный Рыцарь? Честно говоря, это не самый лучший класс. Перво-наперво доступно только четыре специальных способности. И все они показушные – несут разрушения на обширную площадь. Очевидно, что этот класс был предназначен только для удовлетворения романтических позывов администрации.

Данный класс может использовать “Техники меча Небесного Рыцаря”, что позволяет держать двуручное оружие одной рукой, но разве хватка двумя руками не увеличит урон?

Я нахожусь здесь уже достаточно долго, но ничего так и не произойдет, пока стою на месте. Если это действительно реальность, то нужно найти людей или город и обдумать планы на будущее.

Я попытался использовать магическую способность поддержки – “Врата Перемещения”, испуская тусклый свет, возник магический круг метра три в диаметре...

В игре, все, что нужно сделать – это выбрать название города, и ты переместишься. Однако передо мной не появилось никакого окна со списком. На секунду я задумался, что же мне делать, как в глазах потемнело. И тут же заметил, как пейзаж передо мной изменился.

Получилось переместиться на три метра. По всей видимости, эту магию невозможно использовать должным образом, не имея полного представления о месте прибытия. Все-таки, я не знаю никаких мест в этом мире, потому, наверное, ничего хорошего и не вышло.

Сдаюсь...

Подождите, осталась еще одна способность для перемещения. Способность поддержки – “Пространственный Шаг”.

Способность направляет меня в любую точку, что я выберу. В ранних стадиях игры она позволяла уйти из-под вражеских атак, часто использовалась, чтобы сбежать из окружения. Но после мид-гейма дальность атак монстров и боссов начала покрывать весь экран, из-за чего

способность стала бесполезной. Я все еще мог ее использовать, но смысла не было, только впустую прожигал ману.

Сфокусировав взгляд на точке перемещения, я активировал “Пространственный Шаг”. Пейзаж изменился моментально. Когда взглянул назад, то увидел, что преодолел большое расстояние. Где-то пять сотен метров? Не важно, что ты делал в игре, способность могла переместить тебя только до границ экрана, в реальности же возможно перемещаться в любое место в поле зрения. Хотя я и не могу сносить головы, используя бусы, как некая девочка Эспер, но, все-таки, эта магия весьма удобна. С откатом в одну секунду, данная способность является прекрасным средством передвижения.

Так что я непрерывно использовал “Пространственный Шаг” перемещаясь по земле.

День подходил к концу, наверное, я движусь в юго-западном направлении? Как только оставил холмистую местность, глазам открылся вид огромной реки впереди.

Перенесшись на берег, я осмотрелся. В ширину река где-то двести метров, да и воды содержит премного. Она была прозрачная, даже рыбок получилось увидеть.

‘Почему бы не отдохнуть и не сделать глоток прохладной водицы?’

Я скинул шлем. Это напомнило мне, что я не только не чувствую тяжести доспехов, но и совсем не вспотел. Погружившись в размышления, я поднес лицо к воде.

В этот момент, мой мозг заглох—.

– Черт побери...

Мое ворчание потерялось в звуках речки.

Взгляд сосредоточился на водном отражении. Там не было глаз. По сути, там даже упоминания о носе нет, как и о плоти в целом. Тускло светились темные глазницы мертвеца. Без каких либо эмоций я пялился в свое отражение.

Вода отражала фигуру покрытого броней скелета——

Я совершенно забыл об этом. Забыл тип аватара моего игрового персонажа.

Обычно, твой игровой аватар — это гуманоид, которого можно индивидуализировать, как только тебе угодно. Уровень подгонки настолько глубокий, что нет разницы, создай ты длинноухого эльфа или даже орка со свиным рылом.

Также существуют специальные аватары, правда, чтобы их получить, придется раскошелиться. И один из таких – *Бесплотный костюм*.

Несмотря на плату, 'без разницы, все равно я буду полностью покрыт броней', – вот, что я говорил друзьям.....

На самом деле я хотел аватар золотого скелета. Тогда я был бы известен как рехнувшийся герой справедливости. Вместо головы череп, будто рестлер в блестящем золотом костюме. Я всегда верил, что это будет золотой скелет, до тех пор, пока.....

Убегая от реальности, я вспоминал былое.

Все очень плохо.

В этом облике я не могу снять свой шлем на публике. На самом деле, я могу даже стать целью для уничтожения.

Пришлось отменить свои текущие планы на будущее.

Придется жить тихо и не выделяться, насколько это возможно.

Как бы там ни было, одна моя роскошная броня уже будет привлекать взгляды... но, пока что, я не могу отказаться от нее.

В этом мире у меня ничего не осталось, только моя броня. Я лишился всех остальных игровых предметов, да и в карманах пусто.

Нужно где-то нагрести денег, не привлекая внимания.

Наклонив голову к воде, я начал пить. Но я ведь скелет, неужели пью воду только по привычке? Куду она потечет? Да и вообще, смогу ли я ощутить вкус?

Больше нельзя беспокоиться по пустякам. А то голова перегреется, даже несмотря на то, что у меня нет мозга.

Пронзительным голосом захохотал скелет у меня в голове...Упс, мой рассудок снова попытался уйти от реальности.

Так, во-первых, нужно пересмотреть мои планы по поиску города. Возможно, я смогу найти людей, проживающих в устье реки.

Обдумывая перспективы, я надел шлем и продолжил использовать “Пространственный Шаг”.
Уйдя немного от реки, я заметил дорогу, значит, деревня должна быть не так далеко.

<http://tl.rulate.ru/book/724/13669>