

После ухода Джуди, я принялся распаковывать еду, развернув пакеты, я обнаружил один большой сэндвич и лапшу с кусочками мяса, кажется такое блюдо называют пастой. Вкусный завтрак закончился и у меня в голове родилась гениальная идея о игре в шлеме на массажном кресле, но к моему сожалению, видимо я такой не один был, так как рядом с креслом лежал выносной блок для подключения шлема. Усевшись поудобнее я включил кресло на лёгкий режим массажа и почувствовал, как все тело начало расслабляться от коротких импульсов со стороны кресла. Я надел шлем и погрузился в волшебный мир.

Появившись в городе я в первую очередь начал разбираться с функционалом, так как вчера из-за большого стресса и усталости, просто до этого не догадался. Мысленно вызвав меню я увидел, что оно делится на семь позиций: персонаж, умения, инвентарь, задания, друзья, таблица рейтинга и собственно клавиша выхода.

Открыв окно персонажа, я увидел рисунок персонажа с пятнадцатью пустыми слотами: шесть под экипировку, два под оружие, четыре кольца, один медальон и браслеты\серьги, которые одеваются в зависимости от выбранного пола, так же ещё было четыре слота под комплекты одежды. Дальше шли имя, раса, класс, профессия и характеристики:

Имя: Декстер.

Раса: Энсайн.

Класс: Священник лесной долины.

Профессия: нет

ХП: 100/100

МП: 120/120

Характеристики:

Сила: 3

Ловкость: 5

Конституция: 3

Интеллект: 10

Дух: 9

Защита: 2

Физ. Атака: 2

Маг. Атака: 5

- На сколько я помню, очки характеристик, выдаются рандомно, тридцать очков делиться в хаотичном порядке, и мне кажется у меня очень сбалансированный персонаж получился,

повезло! - смотря на свои характеристики, улыбка сама собой наплзла на мое лицо. - Теперь надо точно узнать, что есть что.

Сила - повышает физический урон, способствует увеличению общей силы.

Конституция - повышает количество жизней, увеличивает скорость восстановления жизни в бою и в мирное время, повышает крепость тела, позволяя получать меньший урон от физ. атак.

Ловкость - повышает вероятность уклонения, способствует лучшей маневренности, увеличивает скорость бега, повышает шанс физ. критического удара.

Интеллект - увеличивает силу магии, увеличивает скорость каста, напрямую влияет на концентрацию, повышает шанс маг. критического удара.

Дух - повышает количество маны, увеличивает скорость восстановления маны в бою и в мирное время, повышает магическую защиту, позволяя получать меньший урон от маг. атак. и проклятий.

Защита - сопротивление физ. урону.

Физ. Атака - физ. урон.

Маг. Атака - маг. урон.

- Ага, тут все ясно качать надо дух и интеллект, тут к гадалке не ходи,- закрыв окно я пошел дальше по списку.

Умения:

Активных: побег(р)

Пассивных: акробатика(р)

- Мдаа, не густо, ну хоть что-то...

Побег(р) - активный расовый навык, позволяющий на 10 секунд увеличить скорость на 30%.Стоимость: 50 мп, восстановление: 1 час.

Акробатика(р) - Энциклопедия прирожденные акробаты, урон полученный от падений снижен на 50%, пассивный.

- А вот это вообще не плохо! - расовые скилы были очень полезны, чему я очень обрадовался и наконец-то залез в инвентарь, там меня ждали 10 серебряных, книга для начинающих и комплект одежды и посох для новичка.

Стартовый набор магического одеяния: Туника новичка.

Защита: 2

Полный набор + 1 к интеллекту.

Штаны новичка.

Защита: 2

Полный набор + 1 к интеллекту.

Шляпа новичка.

Защита: 1.

Полный набор + 1 к интеллекту.

Посох новичка.

Маг. Атака: 3-5.

Очень хрупкий посох.

Во вкладке Задания - было два активных квеста.

Следующим по списку шла вкладка Друзья, но она еще была абсолютно пуста.

- Кстати, может попробовать найти братьев, - зайдя в чат, я прописал заранее обговоренные ники, но ответа не пришло, может еще не зашли или проблемы с активацией, ну да ладно.

Открыв последнюю вкладку Рейтинг я увидел длинный список, в котором был подписан мой ник на 1430702 месте. Первые же 50 мест, были у всех перед глазами, я был очень удивлен, что спустя четыре месяца максимальный уровень был лишь 38, первая десятка выглядела так:

1.38 ур. Дедди, клан "Ночные всадники"

2.35 ур. Зевс, клан "Отверженные"

3.35 ур. Видл, клан "Отверженные"

4.34 ур. Кос, клан "Огненный молот"

5.32 ур. Лам, клан "Великие"

6.32 ур. Марго, клан "Розы"

7.32 ур. Убиватель, клан "Наемники"

8.32 ур. Фейри, клан "Ночные всадники"

9.32 ур. Убиватель, клан "Степные орлы"

10.31 ур. 2пицца, клан "Гидра"

После просмотра всех функций, я решил направиться к оракулу, для получения навыков.

<http://tl.rulate.ru/book/13895/270388>