

ВЫПОЛНЯЕТСЯ ВХОД В ИГРУ...

А комната в таверне наверху ничего так, миленькая. Второй этаж здесь мансардного типа, так что стены с небольшим уклоном. Напротив двери — окно, у стен симметрично — две аккуратно застеленные кровати. Прямо под окном — небольшой стол, два стула. На белой скатерти — стеклянная ваза с сухими ветками каких-то растений. Возле одной из кроватей — платяной шкаф, у другой — большой деревянный сундук с покатой крышкой. Круглое зеркало у двери.

Чистенько, аккуратно, весьма уютно. Я прилег на одну из кроватей — жестковато, блин!

Система услужливо вывела надпись:

Желаете погрузиться в сон?

Ах, моя капсула же поддерживает сон внутри нее, так что при желании можно вообще не выходить из игры. Спать здесь, есть здесь... Я слышал, что некоторые богатые инвалиды погружаются в VR почти навсегда — им подключают систему жизнеобеспечения, внутривенно вводят питание и необходимые витамины, специальные трубки, подключенные к телу, убирают все отходы организма... Брр!

Ладно, что у нас там по плану? Разбор имущества, покупка в городе начального снаряжения, посещение местного аналога аукциона. Еще нужно попробовать поделат квесты.

Начинаем. Что мы имеем? В сумке, притороченной к поясу-перевязи, Алекс мне, оказывается, еще кое-что припас. Я обнаружил:

Маленькую жестяную коробочку, внутри — серый обломок камня и железка причудливой формы, явно б/у: Кремень и огниво, прочность 113/200

Ее родная сестра, только более исцарапанная, внутри — Малый поваренный набор путешественника. В состав входят столовые приборы, соль, сахар и три вида специй. На вид — ложка, небольшой нож, трехзубая вилка, несколько маленьких холщовых мешочков.

Фляга путешественника, 1л. Прочность 27/30. Качество — обычная. Клеймо мастера — Авель. Кожаная, прочная, легкая, с цепочкой, за которую можно вещать ее на пояс.

Бинты — два рулончика туго стянутой широкой серой ткани.

Жетон портала, зарядов 2/3. — пока убираем в сундук.

Камень Возвращения Души. Я сразу же привязал его к этой комнате. Теперь, если я попаду в затруднительную ситуацию, всегда смогу вернуться сюда.

Две книжки, которые мне подарили вчера, визуально занимали в сумке все оставшееся место, хотя по данным интерфейса там было еще 5 свободных ячеек. «Книга в кожаном переплете» отправилась в сундук, «Полный Атлас АлексОрдера» я положил на колени и открыл. Карты были очень красиво нарисованы, в старинном стиле, с виньетками и фантазийными монстрами. Некоторые были полными, испещренные множеством названий, другие изобиловали белыми пятнами. Имелась общая карта Мира, три подробные карты Континентов, множество карт Городов и более подробные карты отдельных локаций. Поигравшись с настройками, я вывел карту Эйра себе на обзор и сделал ее масштабируемой миникартой в правом верхнем углу — как в классических древних ММО. При попытке убрать атлас в сундук, игра сообщила, что если

я хочу видеть карту, ее надо иметь в инвентаре. М-да, все тут подогнано под максимальный реализм...

В дверь громко постучали.

— Спускайтесь к завтраку, господин Кот!- раздался звонкий девичий голос. — Все готово!

Я открыл дверь. На пороге стояла высокая девушка в длинном сером платье со шнуровкой на талии. Светлые волосы курчавились из-под чепца, голубые глаза над веснушками и немного вздернутым носом смотрели насмешливо и дерзко.

— Вот, папаша велели передать! — она сунула мне сверток с одеждой. — Переодевайтесь и спускайтесь в зал, а то все остынет!

Вот это сервис, я же ничего не просил. В свертке оказались три вещи: Простая белая рубаша, лен, прочность 8/10, простые штаны, лен, прочность 9/10, прочные кожаные ботинки, кожа, 23/25. Все вещи чистые и добротные, хотя, судя по прочности, немного ношенные. Я переоделся, с отвращением выкинув в сундук стартовые лохмотья. Посмотрев в мутноватое медное зеркало, наконец-то почувствовал себя человеком.

В зале таверны плавал вкусный запах борща и тушеного мяса. За столами сидели несколько посетителей. Игроки, НПС? Непонятно, на первый взгляд и не отличишь.

Трактирщика не было видно. Светловолосая девушка поставила передо мной на стол блюдо с аппетитно дымящимся супом, хлеб и кружку светлого пива. Выбора блюд на завтрак и меню тут у них, видимо, предусмотрено не было.

— Сейчас вы выглядите куда получше, — хихикнула она. — Только что-то молчите все! Вы вообще говорить-то умеете, господин Кот?

— Я...умею, конечно. — Немного ошарашенный ее напором, промолвил я.

— Вот и славно! — всплеснула руками красотка. — Я-Кирана, дочь Карна. Если что понадобится, так вы меня зовите. Кушайте, я попозже вам второе принесу.

Я попробовал суп. Чистый украинский борщ! Вчера я не заметил, но сейчас обратил внимания — кроме утоления голода, еда давала бафф — ваша жизнь и энергия будут восстанавливаться быстрее на 10%. Срок действия -1 час.

Когда я расправился с борщом и принялся за тушеные с мясом овощи, напротив меня за стол присел один из посетителей таверны. Это был дварф, рыжебородый, нос картошкой, поперек себя шире. Из-под зеленого плаща с капюшоном виднелась кольчуга, оружия у него я не заметил.

— Привет!- пробасил он. — Тоже поселился здесь?

— Привет. Ну да, — ответил я, — Первый день, полный нуб.

— Пламень! — он протянул мне широкую, как лопата ладонь, — А вон та эльфка — это Валькирия, моя жена! Мы из Ростова! А ты?

— Хоткот, можно просто Кот. В реале — из Ебурга.

Как только мы познакомились, над ними загорелись ники. Как выяснилось, Валькирия, и

Пламень тоже сняли комнату здесь неделю назад. По их словам, теперь было занято два номера из трех, сдаваемых Карном, кроме меня и них, больше тут никто не жил.

— Мы тоже нубы. — рассказал Пламень, прихлебывая пиво, — Всего пару недель в игре. Так затянуло, что песец! Я танка качаю... Сейчас вот собираемся за городскую стену выбраться, есть пара интересных заданий. Айда с нами, вдвоем веселее!

Я вежливо отказался, и еще немного поболтал с ними. Ребята оказались молодые и очень простые, без замашек и позерства. Я бы с удовольствием побегал с ними, но в первую очередь нужно было выполнять свой план. Начальное снаряжение и оружие, осмотр аукциона, квесты. Квесты? Так почему бы не начать прямо сейчас!

За стойкой появился к этому времени трактирщик. Я подошел к нему, поприветствовал, поблагодарил за одежду.

— А, пустое! — отмахнулся Карн, — У меня куча всякого барахла в чулане лежит, порой ваш брат игрок чего только мне не тащит! И даю ведь немного, все равно несут!

НПС в этом мире могут торговать только тем товаром, который им когда-то продали игроки, об этом я читал. Не считая тех, кто сам умеет что-то крафтить.

— Уважаемый Карн, я все же хотел бы как-то отблагодарить вас! — вежливо сказал я. -

Если вы не хотите принять денег, может, выполнить для вас какое-нибудь задание?

Он должен дать мне квест! Здесь НПС-квестодатели никак не отмечены, но утверждается, что почти каждый непись может дать задание, причем, в зависимости от репутации, оно может быть как очень простым, принеси — подай, так и сложной, запутанной многоходовкой с хорошей наградой. Еще я читал, что у каждого НПС здесь есть свой уникальный квест, некий «скелет в шкафу», который очень сложно получить, но и выхлоп соответствующий.

— Задание? Хм.- Карн задумчиво поскреб остатки шевелюры. — Да нет у меня никаких заданий. Хотя... Разве что... Десятник стражи, Веллан, просил отправить им на базарную площадь бочонок пива. Возьмешься?

Вам предлагают задание: «Пиво для Стражи».

Доставьте бочонок с пивом из таверны «Веселая Мельница» на рыночную площадь и передайте десятнику городской стражи Веллану.

Награда: опыт, репутация.

Не совсем то, на что я рассчитывал, но отказываться нельзя. Карн вынес мне бочонок, пузатый, деревянный, окованный двумя медными полосами, и я, кряхтя, взгромоздил его на плечо. Литров на двадцать, ничего так, тяжеленький.

За дверями таверны начинались узкие городские улицы, залитые веселым утренним солнцем. Я настроил маршрут в миникарте, и потопал по курсу, придерживая рукой бултыхающий бочонок. Эйр, как я понял, рассматривая карту, состоял из трех кварталов. В центре города располагался замок эрра, арена, казармы стражи, несколько храмов и усадьбы,

принадлежащие местным шишкам из аристократии, духовенства и богатейшим торговцам. Эта часть города на карте АлексОрдера была помечена как «Верхний Квартал». В «Торговом Квартале» располагались торговые лавки, мастерские ремесленников, рыночная площадь и доходные дома. «Жилой Квартал» представлял собой скопище дешевых трактиров, борделей и просто жилых домов. Город был обнесен каменной стеной, по периметру которой возвышались башни, окружен рвом, наполненным водой. Подъемные мосты у двух ворот, Больших и Малых, вели внутрь.

Эйр жил своей жизнью. С балкончика второго этажа, улыбаясь, мне подмигнула кудрявая черноволосая красотка в открытом квадратном декольте. В тени стен сидели в ожидании милостыни нищие, шли по своим делам НПС, не спеша прохаживалась стража... Вот из-за поворота резко вышла девушка в голубом платье с белым лифом, почти налетела на меня, споткнулась, уронила корзинку. Из нее вылетели несколько свертков, девушка, нервно оглядываясь по сторонам, собрала их обратно и быстро пошла дальше. Что у нее там такого, интересно? Тоже квест или это так, просто забавная мизансцена?

Бочонок тяжелел с каждым шагом, когда я вступил на рыночную площадь, он стал почти неподъемным. К счастью, караулка стражников располагалась практически у входа на площадь, на первом этаже одного из окружавших ее домов. В комнате сидели несколько стражей, частично разоблаченных от доспехов, вдоль скамей и стен стояло и лежало их боевое снаряжение. Здешние стражники, как я заметил, сильно отличались от тех, что я видел в Фейрах. Там доспехи и одежда была больше похожа на выкладку римского или греческого воина, здесь же — вылитый средневековый баронский дружинник. Железные кольчуги до колен, прикрытые зеленой накидкой, круглые шлемы с наносником, треугольные щиты. Из оружия — длинные мечи, копья, тяжелые арбалеты. На табардах и щитах был изображен герб Эйра — колос в венке зерен.

— Чего тебе? — не поднимая головы, спросил один из стражников за столом, заполняющий гусиным пером объемистый фолиант.

— Мне нужен Веллан, десятник.

— Это я. — усатый стражник поднял голову, увидел меня с пивом на плече. На лице сразу же расплылась довольная улыбка.

— О, пиво от Карна приехало! Быстро, я мальчишку к нему совсем недавно посылал.

— Поставь вот сюда, Карну передавай благодарность!

Вы выполнили задание: «Пиво для Стражи»!

Вы получаете 55 ед. опыта! Текущее значение 249/1000.

Вы получаете 5 ед. репутации с фракцией «Стража Эйра»! Текущие отношения +5 (НЕЙТРАЛЬНЫЕ)

Вы получаете 5 ед. репутации с Карном! Текущие отношения +100 (ДРУЖЕЛЮБИЕ)

И все? Маловато и репы и опыта, честно говоря. Ну-ка, попробуем с ним.

— Господин Веллан, не найдется ли для меня работы или какого-нибудь поручения?

— Я плохо знаю тебя, — проворчал десятник. — Первый раз вижу! Походи по рынку, поспрашивай, найдешь работу.

И он махнул рукой в сторону двери, показывая, что аудиенция окончена.

Рыночная площадь представляла собой квадратное пространство, замощенное серым булыжником, с открытым возвышением, «камнем глашатая», в центре. Вокруг него и по периметру площади, на первых этажах домов, теснились многочисленные лавки и магазины НПС. Все, от пирожков до полных латных доспехов продавалось здесь. Я также увидел вывески цирюльника, татуировщика и гадалки. Отдельно, на первых этажах располагались банк, аукцион и загадочная Гильдия Наемников.

Я решил начать осмотр с аукциона. От его возможностей и функционала зависело очень многое в осуществлении моего плана. Одно дело читать форумы и гайды, другое — попробовать в натуре. Внешне аукцион представлял собой длинный зал, в одной из стен которого были множество небольших зарешеченных окошек. Игроки толпились у них, заглянув в одно, я увидел внутри НПС за столом, с канцелярскими принадлежностями и пухлым грессбухом. Выбрав свободное окно, я обратился к чиновнику:

— Доброе утро! Я здесь впервые, вы не могли бы объяснить мне, как воспользоваться аукционом?

— В дальнем конце зала — аукционные склады. — Скучным голосом пояснил аукционщик. — Туда относите ваш товар. Там же забираете купленное. Справа от каждого окна есть грифельная доска и мелок — вон, видите? Им вписываете ваш лот и при желании меняете цену. Цену можно изменять не больше чем один раз в пять минут.

Ваш навык «Торговля» повышается до 55.

Черная доска, закрепленная рядом с каждым окошком, при прикосновении выводила интерфейс аукциона. Так, схема стандартная, сбоку древовидный список товара, снизу — лоты на покупку, сверху лоты на продажу. Поиск... Виды торговли... Контракты, аукцион и простая торговля. Налог зависит от репутации, от 1% до 10% от суммы... Статистика продаж... Ограничения на количество лотов — навык торговля, на 10 очков мастерства — один лот. То есть я смогу выставить всего шесть лотов. Это очень мало.

— Как я могу увеличивать количество лотов, если не хватает навыка? — задал я вопрос чиновнику в окошке.

— А мы здесь зачем сидим? — усмехнулся НПС, — Нанимаете одного из нас, аукционных представителей, и мы за определенную плату выставим для вас еще лоты, согласно своим умениям. Я, например, порядка тридцати лотов смогу продавать для вас.

— Так, а еще что?

— Еще? Согласно вашим указаниям, сможем менять цену на лоты. Понижать или повышать цену.

Не мудрствуя лукаво, я залез в инфо этого аукционного представителя. Да, есть интерфейс

настройки, батюшки светы, так ведь это натуральный настраиваемый торговый бот! То, за что банили в других играх, здесь абсолютно легально сидит за столом и лыбится. Цена вопроса?!

Хм, дорого. Но подъёмно. И для моих целей пойдет. Ради интереса я потыкал в аукцион еще, нашел в продажах подобный моему пояс из кожи дрейка — от 50 золотых. Цена жетона портала повергла меня в шок — триста золотых! Это по десять алтынов за каждый прыжок туда-сюда, не хило.

Неплохо так Алекс в меня вложился, надо будет отблагодарить при случае.

А теперь мы поищем мне подходящее оружие и доспех. Гуляем на все мои девять золотых!

Однако меня ждал неприятный сюрприз. Проблема была в том, что броня и оружие требовали определенного навыка для использования. Например, самый простой меч просил 50 ед. в «Одноручном оружии», почти все кожаные доспехи — тоже 50-75 ед. в «Легкой броне». Ну и так далее, по нарастающей, в зависимости от крутости и класса предметов.

Хоткот: Алекс, хелп!

АлексОрдер: Что у тебя?

ХотКот: Не могу найти нубский шмот! Ну, который навыков не требует.

АлексОрдер: А его и нет почти. Прокачай навыки. Быстрее всего — на арене.

Алекс объяснил мне, что хотя на вещах прописаны определенные требования, надеть я все равно их смогу. Просто они не будут прибавлять бонусы к защите и урону, а наоборот, давать штраф, пока не прокачаются требуемые навыки. Как-то все сложно, не вникну никак, как работает эта система.

Полчаса спустя из здания аукциона вышел молодой человек в новой кожаной броне, с длинным мечом в ножнах на поясе, кинжалом за голенищем сапога и большой наплечной сумкой путешественника за спиной. Картину заканчивал легкий шпангельхельм, обшитый прочной кожей шлем на каркасе из двух крест-накрест соединенных между собой стальных полос.

После того, как я прибарахлился, мои статы выглядели уже не так печально:

Имя: ХотКот Опыт 144/270 Количество ОМ -76

ХП 80/80 МП 20/20 ЭНЕРГИЯ 160/160, переносимый вес -60кг

Убийств -0, Смертей -0 Карма -нейтральная

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ -4

СИЛА -4

ЛОВКОСТЬ -9

ВЫНОСЛИВОСТЬ -7

ИНТЕЛЛЕКТ -1

ХАРИЗМА-5

УДАЧА -1

ОСОБЕННОСТИ: УМНЫЙ, ГЕН ДЕВНИХ

НАВЫКИ:

ТОРГОВЛЯ: 60/1000, ОДНОРУЧНОЕ ОРУЖИЕ -6/1000, АТЛЕТИКА
-3/1000, БЛОКИРОВАНИЕ -3/1000, ПАРИРОВАНИЕ -4/1000

Свободные очки характеристик -1

Я потратил шесть с мелочью золотых на этот шмот, стараясь брать лучший из доступного. Правда, пока они были только декорацией, но уже сегодня я надеялся изменить это.

Далее я посетил местный «Банк». Сначала я подумал, что это нечто вроде склада для персонажа, но эта функция отводилась сундуку в личной комнате таверны. Это же был натуральный банк, в средневековом антураже — чернильницы, гусиные перья, свитки с сургучными печатями. Дородные бородатые гномы в золотых гривнах за массивными столами, с деловым видом листающие кипы исписанной бумаги. Здесь предлагались следующие услуги:

Платное хранение денег и вещей игрока. Из сундука в таверне вещи и деньги могли украсть — из банка нет.

Оформление векселей — нечто вроде перевода денег на карточный счет, что бы ни таскать с собой большие суммы. Векселя принимал аукцион и НПС-торговцы, деньги напрямую списывались со счета игрока.

Обмен валют — здесь находилась заветная вкладочка вывода игровых денег в реальные. Алех Ордер не обманул — обмен действительно был, налог 10%, механика простая — создаешь лот с суммой продажи или покупки и ждешь желающего купить/продать. Посмотрел статистику — за последние сутки оборот составил более ста тысяч алтынов. Это, как я понял, только по миру Дорсы. Не кисло, совсем не кисло. Так же тут золотые — валюту Дорсы, можно было поменять на странные валюты других миров Сферы.

Кредитные услуги — и тут предлагалось залезть в долговую кабалу! Ну-ка, ну-ка, мне оборотные средства могут, понадобится по долгу службы.

Однако толстый чернобородый ростовщик только отрицательно покачал головой.

— Ничем не могу помочь, господин Хоткот, — ответил он. — К сожалению, ваше положение в обществе и репутация такова, что наш банк не может выделить вам денег. Ни одной медной монетки!

Приходите позже, когда добьетесь успеха и уважения!

— А если я оплачу аккаунт? На «серебряный» статус? — не отставал я.

— Не понимаю вашей тарабарщины, господин, — нахмурился гном. — Однако скажу вам — обычно мы даем сто золотых новым клиентам нашего банка. На месяц, под 20%, стандартный долговой контракт.

Все понятно, на пробном бесплатном аккаунте никто мне никаких кредитов тут не даст. Вежливо попрощавшись, я покинул банк. Последним пунктом моего посещения на рыночной площади была загадочная Гильдия Наемников.

Внутри было больше всего похоже на таверну, прямоугольный зал, длинные столы, скамьи. Большая лестница вверх в противоположном входу конце помещения. Много бездельничающих неписей обеих полов и всех рас, в основном вооруженных и одоспешенных, есть и игроки. Я подошел к местному рецепшен — барной стойке, за которой скучала молоденькая НПС.

— Желаете подобрать себе спутника, господин? — подняла она на меня глаза. Спутника? Хм. Не вдаваясь в подробности, я прикоснулся к свитку со списком имен на стойке, вызывая интерфейс.

Здесь можно было нанять НПС себе на помощь, как одного, так и группу. Мне это пока было не доступно — не хватало требуемого навыка «Лидерство». Уровни, классы и прокачка НПС — самая разная, стоил найм бешеных денег — от ста пятидесяти золотых в сутки. Интересный расклад, например, требуется в группу хилер для прохождения данжеона, приходишь сюда и нанимаешь. По идее, прокачав лидерство, игрок вообще может нанять себе целую зондер-команду и ходить с ними, убивая все живое. Было бы бабло...

— Эй, ищешь кого? — отвлек меня от изучения хриплый голос.

Орк. Здоровенный, на полголовы выше меня, синекожий. Клыки с мизинец, огромная зазубренная секира за спиной. Ну и страшилище!

— Возьми меня! Груумш сильный! — орк смотрел на меня с надеждой, — Надоело здесь! Груумш давно никого не убивал!

— Нет, друг, никого я не ищу! — ответил я, возвращая список Гильдии девушке. Глаза орка потухли, он повернулся спиной и побрел назад. Даже немного жалко стало его.

Время бежит быстро, уже почти полдень. По совету Алекса отправляемся на арену, в «Верхний Квартал».

Путешествуя по городу, я с интересом наблюдал за его архитектурой. Дан-на-Эйр напоминал старинные города Западной Европы, с их лабиринтом узких улочек, крутых черепичных крыш, увитых цветами небольших балкончиков. Первый этаж домов здесь строили каменным, второй — из дерева, узкие окна-бойницы блестели стеклом, двери делали мощные, массивные — не всяким тараном выбьешь.

Город вырос вокруг замка эрра, расположенного на пологом холме, кружа по улицам, я постепенно поднимался к нему. Замок можно было разглядеть издали — на остроконечных шпилях его стройных башен ветер развеивал двуххвостые желто-зеленые знамена с гербом Эйра.

Квартал, расположенный вблизи от замка, был наиболее фешенебельным — большие богатые усадьбы утопали в зелени собственных садов, попадались статуи и небольшие фонтаны, в одном из которых я наполнил свою флягу и утолил жажду — энергия подходила к концу. Белокаменные храмы незнакомых мне богов, роскошные двухэтажные таверны, даже НПС

здесь щеголяли в дорогих нарядах.

Арена находилась возле казарм городской стражи и представляла собой нечто вроде небольшого стадиона. Турнирное поле, ристалище с множеством мишеней и деревянных манекенов, круглая песчаная арена для поединков, окруженная пьедесталом для зрителей. Много НПС и игроков занимались тренировкой своих навыков, я заметил как рыцарей в полном латном доспехе, так и полуголых людей, сражающихся на палках.

Приступим. Я прошел на поле, где стояли манекены, нашел деревянный тренировочный меч и начал занятия.

..Ваш навык «Одноручное оружие» повышен до 15.

С меня семь потов сошло, пока я избивал манекен, процесс был весьма нудным, навык рос крайне медленно. Я уже начал было отчаиваться, когда ко мне подошли.

— Новенький? — спросил высокий мужчина, с обнаженным торсом. В руке он держал деревянный меч, такой же, как у меня.

— Давно смотрю, как ты дурью маешься! — продолжал он, — Одноручку качаешь? Разве не знаешь, что навык растет гораздо быстрее во время поединков?

— Я слышал, что до пятидесяти можно и так...

— Можно, но не нужно. Пошли на арену, помогу тебе.

— Кстати, я — Хоук! — бросил он, не оборачиваясь.

Хоук, это ястреб в переводе с английского. Мы прошли на арену.

Игрок Хоук вызывает вас на дуэль! Вы согласны? Дуэль начинается...3...2...1!

— Смотрю, ты совсем новичок, — сказал Хоук, когда я третий раз пропахал спиной песок арены. Его страшные удары были настолько быстры и сильны, что я просто не успевал на них реагировать. Одно радовало — от каждого пропущенного росла «Легкая Броня».

— Ничего, будешь еще бойцом. Давай начнем с азов — я буду бить, очень медленно и слабо, ты пытайся парировать.

Он возился со мной почти час, обучая правильно держать оружие, парировать и блокировать удары. Нюансов было очень много, и новичок не мог стать мастером за короткое время.

— Здесь ничего не решает, даже шмот и навыки, — говорил Хоук. — Главное — ты, твой скилл!

— Мне пора. Надо идти кормить... кота, — усмехнулся он, основательно вымотав меня. — Пока, Кот. Попробуй с другими.

— Подожди, как найти тебя?

— Я каждый день здесь.

— Спасибо! — крикнул я ему уже в спину.

Потом посмотрев по статистике, я увидел, что провел в этот день свыше двухсот дуэлей. Я

попробовал подраться со всеми, кто тренировался на арене и всем проиграл. Некоторые называли нубасом и смеялись, некоторые после первой дуэли отворачивались и сбрасывали мой вызов, некоторые продолжали принимать вызовы и побеждали меня раз за разом. Иные поединки, как мне казалось, я проводил достойно, упорно сопротивляясь. К вечеру я уже уверенно «тащил», вполне спокойно парируя удары, ранее отправлявшие меня в нокаут. Достать меня стало сложнее, хотя для опытного игрока-фехтовальщика не представляло особого труда.

Ваш навык «Легкая Броня» повышен до 74.

Ваш навык «Одноручное Оружие» повышен до 61.

Ваш навык «Атлетика» повышен до 23.

Цель была достигнута, я вкачал навыки, позволяющие влезть в купленные вещи. Теперь я получал бонусы к статам от них, и это было хорошо — мой персонаж развивался.

Покидая арену, я обещал себе, что буду приходить сюда на час в день тренироваться. Очень полезно. Нет, не на час. Буду проводить в день сто дуэлей, пока не научусь достойно сражаться. На счетчике времени был уже шестой час вечера. Полноценный рабочий день я в игре. Пора выйти, отдохнуть и поужинать.

<http://tl.rulate.ru/book/14493/282885>