

ГЛАВА 11

Одержимый сержант Крисны (24 ур.)

Он был выше меня в два раза уровнем, и количество жизней было скрыто. Над ним висела пиктограмма черепка, что намекало мне о неразумности нападения на него один на один.

Но я напал.

Удар в спину! Вы нанесли 42 единицы физического урона

Враг развернулся мгновенно. Всё что я сумел сделать, так это подставить под удар щит.

Получено 137 единиц физического и 0 урона Тьмой! – Заблокировано! Урон 68 – Здоровье 159/227

И следом за первым ударом, словно ворочить мечом дело всей его жизни (а ведь это так и есть) он нанёс второй удар. Который я также принял на щит, понимая, что если начну отступать, то окажусь прямо под ударом и отправлюсь в оглушении на камень пола. Противник выше меня уровнем, а значит, снесёт баланс влёт.

Получено 149 единиц физического и 0 урона Тьмой! – Заблокировано! Урон 74 – Здоровье 85/227

И безумная атака сержанта на этом не прекращалась. Был и третий удар в серии. А это точно не умение? Какое-нибудь трёхгранное комбо? Точно нет?!

Я стал принаравливать к быстрым атакам такого врага, поэтому предугадал лучший момент для своего ответного удара.

Контрудар! Вы нанесли 56 единиц физического урона!

И самое страшное произошло после. Удар навстречу врагу не сбил его баланс. Не расстроил его комбо. Сержант даже не замедлил атаку, которую я вновь принял на щит.

Получено 150 единиц физического и 0 урона Тьмой! – Заблокировано! Урон 75 – Здоровье 10/227

Оружие противника успешно уничтожено!

Замечательная новость. Шанс на поломку оружия соперника сработал как нельзя вовремя. Вот только есть одно но...

Внимание! Щит «Баклер Раскола» сломался!

Я остался без щита, а Одержимый без меча. Вот только я уверен, что это не мешает ему сбить оставшиеся у меня хиты за один удар кулака. Возле уха свистнул кулак. Мне так страшно не было, даже когда мы на одного боксёра напались... но тогда я не убегал. Потому что были те, кто мог прикрыть мне спину. Так что одолеть сильного боксёра втроём легко и просто, а вот Одержимого сержанта (24 ур.) – пока невыполнимая мечта.

Поэтому я побежал прочь из пещеры босса. Я думал, что выбежав за пределы действия Чаши Мрака, перестанет агриться и Одержимый, но не тут-то было. Он бежал за мной следом и явно хотел наказать.

Ну что ж посоревнуемся в беге...

Всё что мне нужно, так это пробежать пустые очищенные от мобов и их барахла коридоры и очутиться на поверхности. Уверен, что агр так далеко за мной не побежит.

Получено 13 единиц физического урона! Здоровье 0/227

Вы погибли!

До возвращения в мир осталось 8 часов...

Меня вновь утянуло в недра земли. Но теперь я остался в этой темноте, где ощущалось присутствие прочих погибших игроков рядом. Кто-то стонал. Мелькали новые белёсые духи. Некоторые из них взмывали вверх, возрождаясь. Вокруг был мрак, который лишь иногда расцвечивался вспышками возрождающихся или погибающих игроков.

Таково было местное Чистилище.

Было бы не так обидно встретить смерть от руки сильного противника. Но меня убил кобольд. Сраный мелкий кобольд. Эти mobs успели возродиться в пещере, и когда я пробежал мимо, они

сагрились всей толпой, всей кучей. Я увернулся от когтей и оружия всех высокоуровневых их собратьев, но какая-то мелочь 9 уровня оборвала моё существование на долгие 4 часа реального времени!

Обычные игроки могли дожидаться помощи от священника, который мог бы вернуть убитого к жизни мгновенно, но мне-то рассчитывать не на кого. Мне и так повезло, что заполучил читерную расу, для которой время воскрешения снижено на 2 часа. Так бы пришлось куковать 6 часов по-реалу или 12 часов по местному времени!

Обычные игроки никогда не выжидают в Чистилище. Они всегда выходят из игры, если знают, что их никто не воскресит. Но я-то не могу. Всё что мне остаётся, так это попытаться смыться в Демо-зону и надеяться, что там я буду хотя бы жив.

Для начала только ускорю процесс воскрешения, согласившись на предложение:

Возможно, ускорить воскрешение в два раза. Ускоренное воскрешение приведёт к более серьёзным посмертным штрафам. Жизнь, здоровье, мана будут снижены вдвое сроком на 12 часов.

Вы согласны?

Естественно я согласился. Лучше быть живым, даже с меньшим количеством жизней и всего прочего, чем мёртвым. Таймер тут же сократил время ожидания вдвое. Я же нажал кнопку выхода из игры и стал ждать. На положенной десятой секунде высветилось сообщение, которое я радостно принял.

Вы покинете игру через 30...29...28...

Затем привычные титры с загрузкой и слова приветствия от компании. И вот я живой и здоровый стою на травке только моей локации. Даже такую продвинутую и современную игру можно обмануть.

Проверив инвентарь, я убедился, что ничего из него не пропало. Серьезно повреждённая амуниция осталась на мне. И только лишь золото... тяжелыми стараниями заработанное золото осталось валяться на земле в той пещере. 23.17.65 – ровно столько я потерял.

А помимо этого ещё и опыт для достижения 13 уровня обнулится. Впрочем, не такая уж и беда, ведь я почти перед самой смертью получил 12 и не успел набрать хоть сколько-то много опыта. Вообще для низкоуровневых игроков смерть, как я понимаю, не столь болезненна, как для хаев. Ведь несопоставима усилия для получения скажем 12 уровня и 112! А ведь смерть не щадит никого. Опыт обнуляется с одинаковой беспощадностью...

Впрочем, рано мне размышлять о хаях.

Вместо этого подумаю о себе.

Я решил внимательнее к себе присмотреться. Ведь я так и не проследил, какие характеристики повысились от принятия расы Одержимых за основу. Сейчас открою окошечко и вызову дополнительную инфу о расе...

Имя: Филин

Раса: безликий*

Пол: мужской

Класс: отсутствует

Уровень: 12

...Хм

...Вероятно, я немного хуже стал видеть...

Но почему название расы не изменилось?!

Это что же из-за смерти сбросился не только накопленный опыт, но и выбор класса? Бред! Тогда бы и характеристики вернулись обратно... Но я проверил. Всё осталось по-прежнему. Защита от Тьмы равнялась 100% - очень хорошо. Защита от Света ушла в минус -50% - очень плохо. Также повысились характеристики: сила+5, живучесть +5, выносливость +10, мудрость +10, дух +10, воля +10. Итого выбор расы добавил мне 50 единиц статусов. И это не так хорошо, как я надеялся. Если в Вики посмотреть на прибавки стандартных рас, то в общей сложности это всегда те же самые +50. Хотя те расы - стандартные. А от легенды я ожидал большего ...

И куда только делось название расы?!

Если присмотреться, то к расе Безымянного добавилась маленькая звёздочка в конце. Раньше её не было. Но звездочка никак не похожа на слово «Одержимый». Ничего не понимаю. А, впрочем, и не важно. Главное, что я выбрал расу и эта раса крутая.

А ведь помимо расы у меня теперь есть два чудесных квеста и возможность в любой миг стать Священным Пивоваром. Оба квеста я по размышлению решил принять. Есть же не просят, а по выполнении наверняка ждут нихилые призы. Ведь оба задания «С» ранга. Задание Соломатина я уже читал. А вот классовое задание Пивовара:

Вам предложено задание «Баварские пивовары»

Сложность: С

Описание: описание

Цели: Найти оплот древнего монашеского ордена. Узнать больше про Священных Пивоваров.

Награда: предмет

Подобные задания вызывают больший интерес чем подай-принеси в Крисне. А значит я попробую с ними справиться, как только будет время.

Пока же я представлен сам себе. И в этот раз я даже не смогу развивать боевые навыки на Волках. Они всего лишь 6 уровня, а я превосхожу их вдвое, так что вряд ли от такой прокачки будет толк. Единственный смысл их бить – фарм. В Крисне нет аукционного дома, а значит, и найти покупателя на крафтовые предметы нет возможности. Но теперь, когда я уверен в том, что смогу спокойно покинуть нуболокацию, то я могу набрать побольше материалов на продажу. Уверен, что цены даже на самые простейшие шкурки среди игроков будут гораздо выше, чем у вендоров.

Но для начала я решил починиться. Сложные бой оттого и сложны, что вещи изнашиваются практически моментально. А уж от ударов высокоуровневых противников сбиваются десятки прочности за пропущенный удар!

Недостаточно навыка! Щит «Баклер Раскола» невозможно починить!

Прочность этого спасшего мне жизнь в том бою щита застыла на нуле, так что я и не думал, что сумею его восстановить. Тут нужен хороший кузнец, а не такой самоучка. Даже наличие всего необходимого в походных условиях для починки – не помогло.

Но вот поднять немного прочности для остального снаряжения я сумел. А вместе с тем открыл один дополнительный навык. Точнее развил его достаточно, чтобы он трансформировался в отдельный навык.

Изучен новый навык!

Ремонт начального ранга (1 из 10 Ур.)

Навык повышающий шанс починки амуниции и предметов. Зависимый навык.

Понятно, что развитие этого навыка напрямую связано с развитием навыков Кузнеца, Скорняка и Портного. Он развивается при ремонте любых предметов, но не может быть выше уровнем, чем главный навык.

Подобные же условия есть и у навыка «Ближний Бой», к которому также прикреплены зависимые навыки вроде Тяжелое оружие, Защитный бой, Двуручный бой и прочее. У меня ещё ничего из списка в дополнительный навык не развилось. Нужно долго пользоваться одним видом оружия, чтобы произошло появление навыка. Либо же нужно найти учителя. По крайней мере, так это понимаю я.

За это моё пребывание в демо-зоне, которую я уже по праву считаю своим домом-базой, не случилось ничего захватывающего. Не появлялись боги, не происходило сражений с Предводителя, да и вообще я бы не сражался, если бы только не испытывал необходимость набирать ресурсы. Я сосредоточился на прокачке производственных навыков. Пытался сделать

что-то новое, более совершенное, чем то, что было раньше.

В конце концов, я прокачался так:

Начальный навык Рудополышен! Текущий уровень – 8

Скорость добычи руды и качество повышается на 16%

Начальный навык Ремесло повышен! Текущий уровень – 9

Качество произведённых предметов повышается на 16%

Начальный навык Кузнец повышен до Продвинутой ступени! Текущий уровень – 1

Качество произведённых предметов повышается на 24%. Добавляется произвольная характеристика к броне

Продвинутый навык Скорняк повышен! Текущий уровень – 6

Качество произведённых предметов повышается на 44%. Добавляется произвольная характеристика к броне

Всё остальное поднялось не так сильно. От частых подъёмов в горы Скалолазание I стало 8 уровня. Кулинария I хоть и заполнилась шкала на 99,9%, но переходить на 9 уровень не желала, сколько бы мяса я не жарил. Видимо, нужны новые рецепты. По боевой части также было не очень видно развитие. Ближний бой и Стойкость даже при столкновении с сотнями волков и змей не поднялись и на единичку.

Но благодаря битвам со змеями я обзавёлся новым достижением.

Получено достижение: «Не терпящий гадов» Ранг I

При битвах со змеями шанс отравления снижен на 5%.

Для получения следующего ранга достижения нужно уничтожить ещё 1000 змей

Я так и не понял, идут ли в зачёт первоуровневые змейки или же только те, кого они призывают Зовом. Но в любом случае достижение не слишком полезно. Ни урон не прибавляет, ни защиту. Да и время я выделил для другого. Может и попробую прокачать это умение и посмотреть к каким печальным последствием это приведёт.

В общем, весь расчёт развития на период задержки на Острове я отвёл под крафт.

Носил я вот такую броньку:

Перевязь кобольда, лёгкая броня

Редкость: обычная

Броня: 13

Категория: доспех

Прочность: 93/180

Кожаные полосы скреплены между собой медными заклёпками. К броне приделано множество крючьев и дополнительных карманов, в которых кобольды способны хранить больше ресурсов, чем при обычных условиях.

Размер инвентаря +10%

Требование: Уровень 10

А произвёл вот это:

Кожаная куртка, лёгкая броня

Редкость: обычная

Броня: 15

Категория: доспех

Прочность: 100/100

Кожаная куртка из змеиной кожи, отороченная волчьим мехом. Благодаря комбинированию двух материалов конечный продукт получил прибавку к уровню. Бонусы от материалов потеряны. Одежда изготовлена новичком в своём деле.

Интеллект +1

Требование: Уровень 9

То есть у получившейся брони лучше защита на 2 единицы, но меньше прочности. Также нет прибавки к размеру инвентаря, но есть прибавка к интеллекту. А с учётом того, что сделанная мной броня уровнем меньше, то это значит, что я молодец. Стал делать вещи лучше, чем кобольды! Достижение прямо скажем, не очень...

И, в общем-то, я переоделся в полный подобный сет. Только наплечники оставил, так как они зелёные и лучшие.

С оружием успехи были не столь велики. Так как я сосредоточился не на создании оружия, а на создание наковальни. Да мне надоело, что моя наковальня – кусок камня. Вот и пришлось потратить практически всю руду, которую добыл в горах на производство медной наковальни. И этот инструмент уже при производстве нового двуручника показал, что я теперь вполне конкурентоспособен с гоблинами и кобольдами!

Хрупкий большой меч, оружие

Редкость: обычная

Урон: 26-34 дробящий

Категория: большие мечи

Прочность: 65/65

Громадный меч, который словно забыли окончательно обработать. Не заточен. Не сбалансирован. Требуется много силы. Сбивает баланс противника в два раза эффективнее.

Требование: Уровень 5. Сила 30. Ловкость 10

У этого оружия были свои особенности. В частности, массивность. Он действительно огромен. И мне это нравится. Приятно ощущать такую тяжесть в руках. Но всё же оружие получилось хуже того, что я использовал до этого. Дроу изготовили свой кривой клинок лучше, чем я. У них и уровень выше и мастерство. К тому же оружие для одной руки, и можно вооружиться щитом. Но всё же я остался доволен новым клинком и в некоторых ситуациях практичнее использовать именно его.

Я настолько погрузился в процесс производства предметов и добычи ресурсов, что пропустил время моего воскрешения. Поэтому отправился к Воротам в большой мир я несколько позднее, чем планировал. Зря только выбирал ускоренное воскрешение.

У Ворот я ответил согласием и в следующую секунду очутился уже на кладбище Крисны, где однажды возродился. Никаких мук оживления, как было в прошлый раз – и всё по причине нахождения меня в демо-зоне. Сразу передо мной всплыло окошечко со списком удвоенных штрафов.

Посмертный штраф.

Здоровье уменьшено на 50%.

Выносливость уменьшена на 50%.

Мана уменьшена на 50%.

Срок действия: 12 часов по игровому времени.

Вот ещё одно доказательство, что я всё же имею иную расу, хоть и скрытую. Ведь в бытность Безликим никаких штрафов не было. Только лёгкое недомогание, но ничего связанного с цифрами. А, впрочем, и пусть.

Здоровье: 114/114 (227); Выносливость: 170/170 (340); Мана: 83/83 (166);

Даже этого мне вполне хватит, если не рисковать. Для пробы, выйдя с территории кладбища, где запрещено размахивать оружием, я попробовал наносить удары и отступать. Почти ничего не поменялось. Единственное, что нужно теперь меньше подставляться под удары, и самому внимательнее следить за выносливостью.

У стен Крисны в это время собралось очень много игроков. Кто-то постоянно воскресал, кого-то ждали у стен. Формировались группы для зачистки локаций. В реале если я не запутался во всём этом времени уже 3 часа дня, а значит, основные игроки вернулись с уроков и готовы погрузить «Эпоху Войн» в хаос. В Нарне же в настоящий момент стояло раннее утро. Шесть утра, если быть точным. И неписи соответствовали времени – выглядели сонными.

Поняв, что я всё ещё способен неплохо сражаться даже с такими штрафами, я воспылал местью. Если бы меня убили mobs выше уровнем, то я воспринял бы это спокойнее. Но меня убили низкоуровневые кобольды! А значит, настала пора мстить.

Волчьим бегом поднялся выше в горы, обходя радостно крошащих Сусликов и Белок, новичков, я добрался до пещеры Сломанной Коры. У входа не было Надсмотрщика с Рабочими, которые выгружали бы бочки с пивом, как в первое моё посещение. Не было и целой армии кобольдов, как во вторую ходку. Перед пещерой было удивительно пусто.

В любом случае мне нужно было попасть внутрь, чтобы забрать деньги, которые выпали из меня во время смерти. А значит, избежать кобольдам моего гнева не удастся.

Получено 78 единиц урона Магией – Здоровье 36/114 (227)

– Какого х*я тут происходит?!

От второго нежданно-негаданно вылетевшего из пещеры магического шара, мне удалось уклониться. Всё же это не сложнее чем при игре в вышибалы уклоняться от мяча. Я бы и от первого уклонился, если бы только ждал подобного. Но откуда тут магия?!

Хоть у меня и осталось катастрофически мало здоровья, я всё равно ринулся внутрь мещеры и столкнулся сразу с тремя проблемами.

Кобольд-привратник Маг (14 ур.) 200/200

Кобольд-привратник Воин (14 ур.) 350/350

Кобольд-привратник Вор (14 ур.) 100/100

Первый был облачён в драные тряпки и орудовал посохом, посылая им те нехило дамажащие сферы. Второй являл собой образец танка, только с поправкой на расу – низкорослый бронированный воин со щитом. Третий же был опаснее всех по причине своей подвижности и, судя по тому, что со здоровьем у него нелады, то дамаг он наносит приличный.

Кобольд-привратник Маг (14 ур.) убит

И на этом всё!

Я попытался пробежать мимо врагов вглубь пещер, но то, что увидел за следующим поворотом заставило меня мчаться в Крисну без оглядки.

Если меня первые же враги пещеры заставили померить пыл, то дальше пройти и вовсе невозможно. Там были дроу. Вместо прежних кобольдов (ур.9) там стояли те самые дроу, которые должны находиться ниже! Боюсь представить, что творится ниже на уровнях этой пещеры. Но почему всё так изменилось?!

Впрочем, неважно. Походя полоснул Воина мечом, весь дамаг правда впитался в щит. Следующим движением померил пыл Вора, который как выяснилось, бегаёт быстрее меня. Но я промахнулся.

На просторе со мной хотел схлестнуться лишь Вор, а Воин не успевал за нами в своей тяжести. И хоть Вор стремился к сражению, я этого не желал. Слишком уж ловко он уклоняется. Я побежал вниз по склону горы, и почти сразу кобольд отстал.

Лишь у ворот Крисны я перевёл дыхание и съел очередную порцию зайчатины. И только тут позволил себя выругаться. Игроки выразили неприятие подобного поведения, но ничего не предприняли. Ещё бы. Я красавец в доспехах из змеиной кожи, а они ходят в обносках, полученных по квестам!

Мне бы за мат могли выписать штраф стражники, но вот удивительное дело их не оказалось нигде рядом. Даже ворота никто не охранял! Интересно, почему так? Неужели они куда-то ушли?

- А где все стражники? – перешептывались игроки между собой.

Всех беспокоило отсутствие людей в гербовых накидках, лениво выглядящих, но готовых в случае непредвиденной опасности с монстрами, прийти на выручку.

- Ушли на какой-то ивент...

Разные ходили предположения. Лишь немногие видели, как стражники уходили вместе с каким-то игроком. Остальные лишь приумножали домыслы.

В любом случае я не беспокоился. Наверняка игрой придумано, как восполнять потери стражников в результате несчастных случаев. Пройдут сутки, и вот прибудет новый капитан, с подчинёнными, и в городе никто и не заметит, что это совсем другие неписи.

Мне же нужно было пройти город насквозь и направиться вниз. Настала пора уходить с гор.

Но прежде я решил заглянуть на почту и сдать квест, пока Расти не прознал о гибели стражников.

- Устраиваю дуэли на спор! Серебряная монета за участие. Выигрыш три монеты! Я Безымянный 10 уровня, так что всё честно!

Это на площади выкрикивал знакомый мне прежде игрок... как там его...

Воин Страйзер (10 ур.)

Именно!

Что бы я делал без этих подсказок. Так как я уже знал имя игрока, то и надпись до того скрытая теперь подсвечивалась. Вот только нужно ли мне знание его имени?

- Эй ты, - вновь заметил меня этот игрок. - Иди сюда!

Я подошёл. Вид сделал максимально недоумённый.

- И где ты только такую одежду берёшь?! - удивился Страйзер, оглядев мою кожанку. - Мне прямо тебя жалко становится... Может хочешь узнать, где квест на начальную броню получить?

- Так ты опять попросишь в дуэли участвовать. А мне и в прошлый раз досталось нехило...

- Да ладно тебе. Ты имел все шансы победить!

- Ну, если ты так говоришь...

- А ты подкачался, как я смотрю?

Мой уровень естественно не отображался. Где найдется глупец, который добровольно будет заранее сообщать всем встречным свои возможности?!

- Немного, да... - согласился я. - Вот только умер... только возродился...

Страйзер с ещё большим интересом посмотрел на меня. Видимо посмертный штраф всё-таки как-то внешне отображался, так что он сразу поверил.

– Так как насчёт новой договорённости? – уверенно спросил он. – Я тебе расскажу о квестах на одежду, а ты в обмен сразишься со мной вновь...

Я сделал вид, что задумался.

– Только больше не давай мне шкуры! – взмолился игрок. – Они ничего не стоят у торговцев!

Я кивнул и протянул ему куски медной руды. Тяжело вздохнув, он принял этот дар.

Воин Страйзер (10 ур.) вызывает вас на дуэль. Вы согласны?

Чего мне стоило, чтобы радостно не заулыбаться. Месть свершится уже скоро! Эта скотина в прошлый раз посмела меня облапошить! Указала рукой и смылась из игры, так и не выполнив в полной мере обязательств. А ведь если пацан говорит, то он делает. Иначе это не пацан.

И мне очень необходимо было получить вызов именно от него. Ведь только тот, кто вызван – видит инфу о сопернике. Не хотелось мне светить сведениями о том, что я превосхожу его уровнем. Ведь он трус. По нему видно. Сражается с низкоуровневыми игроками, имея преимущества в амуниции и классе. И даже то, что я с посмертным штрафом остановило бы его от боя. А так я как бы был нерешителен. И это он меня уговорил.

Ну, что ж. «ДА».

Вы нанесли 36 единиц физического урона

Вы нанесли 31 единицу физического урона

Выносливости вполтину меньше, поэтому и ударов также наношу меньше перед отступлением. Страйзер знал, что я нападу первым, поэтому избежал критического попадания. Сумел защитить голову, но от обычных ударов его это не защитило.

Его ответный выпад рассёк только воздух. И когда он следующей атакой попытался задеть меня, то я воспользовался шансом и нанёс крит.

Контрудар! Вы нанесли 72 единицы физического урона

Рассчитывая из того, что у него вряд ли больше 300 единиц здоровья, я понял, что мне нужно повторить все эти три удара для победы.

Но тут Страйзер разорвал между нами дистанцию и ловко метнул ножи.

Получено 6 единиц физического урона – Здоровье 108/114 (227)

Четыре ножа он метнул за секунду. Так быстро, что первый нож я не успел заметить, хоть и предполагал эту его атаку. Шкала отравления заполнилась на чуть-чуть, свидетельствуя, что Страйзер ещё и отравил эти ножи, которые не слишком много урона наносят.

Но этого ему хватило, чтобы выхватить зелье и опорожнить его. Вероятнее всего его жизни восстановились мгновенно. Про зелья я ничего ещё не знаю, и могу только предполагать что у них есть кулдаун. А вот если нет, то он может спокойно выдерживать мои атаки, а потом восполнять их. А значит нужно каким-то образом выбить ему все хиты разом...

Умение «Короткий выпад» использовано против вас – Получено 84 единицы физического урона – Здоровье 24/114 (227)

Вот она колоссальная разница между теми у кого есть умения и теми у кого их нет. Заранее выигрышная для меня битва стала близка к поражению. Избежать молниеносной атаки умением это выше моих скромных сил. Я даже уследить за движением палаша не мог...

А вот следующие атаки Страйзера были обычными, притом весьма бестолковыми движениями. Их я избежал легко. Игрок попытался догнать меня и добить, но запнулся. Движения его замедлились. Я понял, что он истратил стамину.

Удар в спину! Вы нанесли 64 единицы физического урона!

Удар в спину! Вы нанесли 62 единицы физического урона!

Удар в спину! Вы нанесли 68 единиц физического урона!

Удача! Противник оглушён!

От подобной серии ударов Страйзер потерял равновесие и упал. Подняться я ему уже не дал шанса, пиная до тех пор, пока не высветилось сообщение:

Вы победили!

В награду за первую победу в ПВП, вы получаете бонус:

Все характеристики +1

Теперь я могу понять, зачем он дерётся со слабаками. Охая и ахая он поднялся с земли. Сожрал какой-то бутерброд. Я также восстанавливал хиты. Так как условия дуэли заранее были определены, то и награда сразу по завершении упала мне в кошелёк. Руда вернулась в инвентарь. Пустой кошелёк пополнился на две серебряные монетки. Баланс: 0 золота, 2 серебра, 0 бронзы.

Страйзер не горел желанием общаться, но меня всё же интересовало одно:

– Зачем ты тратишь время на ПВП?

– Достижение, – с неохотой, но поделился он. – С самого начала достичь V ранга достижения, во много раз проще, чем потом. А это достижение серьёзную роль играет в битвах с игроками. Я же создавал персонажа с мыслью о битвах на Арене!

Такое я понять всё же мог. У чувака есть мечта и ради достижения её он мочит нубов. Благородно дело! Встать, что ли рядышком и весь бизнес ему порушить?! Не, слишком по сволочному. Да и спешу я. Заждался меня Нортленд. Ой, как заждался!

Уровень: 12;

Здоровье: 237/237; Выносливость: 350/350; Мана: 176/176;

Основные характеристики:

Сила – 33; Живучесть – 21; Ловкость – 21; Выносливость – 35;

Интеллект – 1; Мудрость – 17; Дух – 23;

Свободных очков характеристик: 0

Дополнительные характеристики:

Удача – 9; Харизма – 2; Вера – 2; Воля – 25; Оpozнание – 6;

Слава – 1032;

<http://tl.rulate.ru/book/3432/141670>