

Просмотрев окошко квеста, Томас не мог удержаться от вздоха. Судя по всему, он будет получать только 50 опыта и 10 золотых за один комплект брони, тратя по 4 часа на каждую. Да это просто рабское пособие, не иначе! Пожав плечами, Томас немедленно приступил к изготовке второй кожаной брони. Опробовав на опыте первую броню, теперь он работал немного быстрее. А по ходу работы задумался и о миссии в общем: Хайд сказал что хочет получить одну броню сегодня и еще 3 завтра, но в описании квеста говорилось только что он должен сдать все 4 комплекта доспехов к завтрашнему дню. Ну и чему надо было следовать – словам Хайда или же системному сообщению?

Томас последовал своим инстинктам. Он выполнил положенную работу, но при этом так, чтобы она совпала с описанием в квесте. Он взял все четыре куска кожи, и начал прорисовывать все части чертежа на каждом из них. Он потратил добрых 20 минут прежде чем ему удалось справиться со всеми четырьмя раскройками. После того как было обведено последнее лекало, Томас вырезал все части комплектов и написал номер на обороте каждой из них. Не желая путаться в деталях брони из разных сетов, он пронумеровал их числами с единицы по четверку, создав таким образом 4 набора комплектующих.

После раскройки Томас принялся ровнять и подрезать края до тех пор, пока они не стали маслянисто гладкими. Хайд дал ему действительно отличную кожу! После того как каждая деталь была вырезана и обрусована, у Томаса осталось достаточно времени сложить все детали вместе, смоделировав будущий доспех в окончательном виде. Отступив назад и осмотрев проделанную работу, Томас одобрительно кивнул, довольный собой. Прогуливающий неподалеку Хайд тоже подошел и тоже кивнул:

- Рок был прав, твои мозги определенно устроены по-другому.

Попрощавшись с Хайдом и очаровательной крошкой Тиной, Томас отправился в Лебединое Гнездо. Насладившись ужином, он заплатил Марте еще 162 золотых за неделю вперед. Растратив махом большую часть своих денег, Томас не мог не вздохнуть глядя на жалкие двенадцать золотых, оставшихся в его распоряжении. Радовало только одно – через шесть дней он получит первый платеж от Рока за продажу псевдомагического оружия, которое он и другие кузнецы клепали как проклятые в течении всей прошедшей недели. Даже если бы всё распродавалось по «дешевой» цене всего по 100 золотых, Томас всё равно получил бы комиссионные в 25 золотых с каждой продажи. Распродажа займет какое-то время, ведь в конце концов с запуска Эпохи Богов прошло меньше четырех дней и в игру входили всё новые и новые игроки. Томас был на сто процентов уверен что каждый из новичков подкопит деньжат, чтобы купить что-нибудь из оружия Рока - как только эта новость станет им известна. А собственно говоря...

сделано на рулейте

\*\*\*

Даррен поднял крышку и, выбравшись из игрового модуля, тут же сел за ноутбук. В его планы не входило задерживаться за ним надолго, нужно было лишь оставить сообщение на игровых форумах. После авторизации он набрал очень простое сообщение.

ThomasDarkrose: Свежие новости! Всем в городе Ульвстад следует найти «Арсенал Рока»! Я просто зашел туда за снаряжением и вы не поверите что я там обнаружил! Они реально продают МАГИЧЕСКОЕ оружие и доспехи! Выбор пока небольшой, но мне обещали что расширят в ближайшее время. Всем, кто в городе искали апгрейд, надо заглянуть вначале туда, пока все не распродали!

МастерМеча: Чушь собачья! Ни один магазин в городе не продает волшебные предметы!

Маг\_Тьмы: @МастерМеча прав, я никогда не видел в городе лавки, продающие магические предметы. Поддерживаю, это чушь!

ПочтенныйВоинДуха: @ThomasDarkrose, ты серьезно? Я сейчас в Ульвстаде. Проверю всё при следующем заходе в игру. Но если наврал, я тебя найду...

Даррен закрыл вебсайт и мысленно ухмыльнулся. Реклама и похвальба внутри самой Эпохи Богов должны были переходить из уст в уста, другое дело форумы – стоило потратить несколько минут чтобы набрать небольшое сообщение и новость тут же становилась глобальной. И ведь всё, что потребовалось бы – это один человек, который поверил в это сообщение и далее уже как снежный ком новость облетит весь мир. Радуюсь своей гениальности, Томас вернулся в игровой модуль и залогинился в игру, чтоб немного поспать. Ведь на следующий день ему предстояла встреча с Хайдом.

\*\*\*

Ранним утром Томас стоял уже перед грудями частей кожаных доспехов и улыбался. Он чувствовал себя чертовски умным из-за провернутого им прошедшей ночью фокуса. Преисполненный уверенности в своих возможностях, Томас принялся за работу. Используя клей, предоставленный Хайдом, он начал склеивать первый слой каждого из четырех доспехов. Работая как человек-конвейер, он переходил от доспеха к доспеху, приклеивая кусочек за кусочком. Действуя так, ему не нужно было ждать пока застынет клей на предыдущем слое, прежде чем приступить к следующему.

Он провел весь день, склеивая все части доспехов, слой за слоем, создавая броню, которая бы выглядела современно. Всего за час до конца дня, Томас закончил работу, приклеив последнюю часть к одному из доспехов.

Системное сообщение: Вы изготовили стандартный кожаный доспех. Качество: выше среднего. Вы получили 125 опыта в "Кожевническое дело".

После этого ему не потребовалось много времени на то, чтобы закончить оставшиеся три комплекта. Он получил еще 375 единиц опыта в "Кожевническое дело". К сожалению, ни один из комплектов не получил оценку выше чем «выше среднего». Будь у него больше времени, предметы могли бы получиться превосходного или даже легендарного качества. В отличии от среднего, предметы высшего качества всегда стоили потраченных на них усилий!

Глядя на список способностей персонажа, Томас не мог не заметить что навык "Кожевническое дело" стремительно вырос вверх, до девятого уровня. Это выглядело так, словно набирать опыт в способностях становилось всё легче и легче. Он посмотрел на свой навык «Быстрой обучаемости», находящийся на 15ом уровне, и подумал, а нет ли взаимосвязи между ним и столь быстрым ростом навыков. Он знал что это было свое рода гандикапом, но не был уверен для чего он. Если раньше парень думал что этот навык дает ему лишь два процента бонусного опыта роста навыка, то теперь он уже не был в этом уверен. Честно говоря, он был озадачен таким эффектом.

Томас повернулся к Хайду.

- Всё готово!

Хайд оторвал взгляд от своей работы, от тонких и изысканных декольтированных доспехов, предназначенных явно для женщин, и подошел к Томасу чтобы осмотреть его работу. Клей, скрепляющий части доспехов, еще не совсем засох, но уже достаточно застыл чтобы доспех не развалился на части при осмотре. Хайд внимательно осмотрел каждый комплект прежде чем вынести вердикт.

- Неплохо. Действительно неплохо.

Хайд перевел взгляд на Томаса.

- У тебя был опыт работы с кожей в твоем мире?

Томас с улыбкой кивнул.

- Немного.

Ну не мог же Томас рассказать ему что получил навыки работы с кожей играя в игру, в которой изготавливал кожаные доспехи, которые были прочнее стальных. Если бы ему дали сейчас необходимые инструменты и материалы, Томас сумел бы изготовить кожаный доспех, который прослужил бы маломощному игроку, подобному ему самому, в течении минимум двух лет, прежде чем его пришлось бы заменить. Конечно тут, в стартовом городе, у него был доступ лишь к стартовым материалам, и изготовить что-то подобное он пока не смог бы. Плюс у него были подозрения что работа с определенными материалами потребует определенного набора способностей, коими он сейчас не обладал.

Хайд похоже остался доволен ответом, потому что вынул из сейфа 40 золотых, причитавшихся как награда за задание и протянул их Томасу.

Системное сообщение: Квест завершен!

Хайд попросил изготовить 4 комплекта кожаных доспехов до конца завтрашнего дня

Награда: 200 Ехр и 40 золотых монет за 4 кошелька

Лимит времени: 1 день, 4 часа

Бонус: Вы получили 200 опыта

Томас взял заработанные им 40 золотых и одарил Хайда широченной ухмылкой.

- Итак, какие дела будут на завтрашний день?

После работ для Рока и Зеллы, у Томаса появилась теория. Помимо «Быстрой обучаемости», возможно ускоряющего ему изучение навыков, возможно выполнение заданий от тренеров позволит ему еще сильнее ускорить развитие. Делая то что просила Зелла, Томасу удалось повысить навык Портняжного дела на 25 с небольшим уровнем всего за один день. Теперь работая с Хайдом, он собирался выполнять задания, даже если это будет работа бесплатная, чтобы еще сильнее улучшить прогресс.

Хайд задумался, почесывая подбородок, прежде чем ответить.

- В связи с наплывом всё новых и новых странников, вещи продаются очень быстро. Особенно для хранения, вроде сумок и колчанов. Поэтому завтра я хочу чтобы ты провел завтрашний день, изготавливая для меня рюкзаки.

Системное сообщение: Новый квест!

Хайд просит вас изготовить столько рюкзаков, сколько вы успеете в течение дня  
Награды: 50 Exp и 10 золотых монет за каждый рюкзак  
Лимит времени: Один день

Приняв задание, Томас пошел в Лебединое Гнездо - заняться тем же, чем он занимался каждый раз после работы. Он волновался, что из-за того что он был занят вчерашней ночью рекламой магазина Рока, вместо того чтобы потратить время на улучшение навыка «Всевидящие глаза». Поэтому сегодня, прежде чем пойти спать, он собирался заняться этим.

Пока парень наслаждался вкуснейшей отбивной из орков, в Лебединое Гнездо ворвался Рок и сразу же бросился к его столику. Он взглянул на парня поистине испепеляющим взглядом.

- Что ты сделал?

Томас невозмутимо закончил жевать очередной кусочек отбивной.

- О чем ты говоришь?

Рок выдвинул стул из под стола рухнул на него.

- Я знаю что ты что-то сделал! Вчерашний день прошел нормально, у нас побывали всего один или два иноземца, интересовавшиеся началом продаж псевдо-магических предметов. Но сегодня... Сегодня все как с ума сошли. Еще до того как магазин был открыт, за дверями уже стояла очередь из как минимум дюжины странников! Но и это было лишь началом! Они продолжали приходить! Мы продали все, что изготовили за прошлую неделю. Все, до последней мелочи.

Рок пристально посмотрел прямо в глаза Томасу.

- Теперь спрошу еще раз. Что ты сделал?

Внимательно выслушав нытье Рока, Томас не смог сдержаться, чтобы не выдать зловещую ухмылку.

- Ну... может быть я и рассказал парочке странников о твоём магазине. Но честное слово, я не ожидал что эта новость разлетится так быстро. (Еще как ожидал!)

Рок казалось впал в некую прострацию. Будто вся энергия вышла из его тела. Он буквально растекался по стулу и его слова больше походили на болезненный стон.

– Ты понимаешь? Это безумие. В моем магазине никогда не было такого, чтобы весь товар раскупили за один день. Он не сможет работать в таком режиме каждый день. Ведь некоторые из покупателей даже готовы были заказывать вещи заранее.

Рок осуждающе посмотрел на Томаса.

– Если так будет продолжаться и дальше, мне придётся расширять мастерскую и нанимать новых кузнецов, которых надо будет обучить вашим методам.

Томас покачал головой.

– Нет, не делай этого. Продолжай работать в том же темпе что и обычно. Пусть сейчас спрос и вырос, но он останется таким всего на пару месяцев. Вскоре те странники, что приходят сейчас, станут слишком сильны для этой области и уйдут дальше, а значит упадут и продажи. После этого останутся лишь те, кто только начал свой путь в этом мире. Просто подними немного цены на свой товар и часть покупателей перейдет к кузнецам со стандартным снаряжением. Так же можно увеличить цену на товары, сделанными на заказ - с этим ты будешь получать ту же выручку, не перегружая себя работой. Так что старайся по мере своих сил и наслаждайся доходами, пока они есть, ведь это не продлится долго. Только не обманывай покупателей, ведь ты и сам знаешь чем это может тебе обернуться.

Рок внимательно прослушал все что ему сказал Томас, но на последней фразе он нахмурился.

– Я никогда не завышаю цены слишком сильно.

После чего вздохнул и остановил проходящую мимо Марту, заказать себе что-нибудь поесть. Рок настолько устал в течении дня, что просто не мог не порадовать себя хорошей едой и парой кружек медовухи. Томас тем временем в душе смеялся как безумный. Он и представить себе не мог что новости распространятся так быстро, но результат был именно таким, на который он надеялся. Своим маленьким сообщением на форуме, намекающим игрокам потратить деньги в магазине Рока, он сделал этот магазин лучшим в Ульвстаде!

После ужина под стенания Рока о его проблемах с товарами, Томас поднялся на ночлег в свою комнату. Как обычно он пялился в потолок с активированными «Всевидающими глазами», медленно дрейфуя ко сну с помощью «Безмятежности». Завтра предстоял долгий и, наверняка, очень тяжелый день.

переведено на [tl.rulate.ru](http://tl.rulate.ru)

Лист персонажа:

Имя: Томас Даркроуз

Полученный опыт: 8,223

Потрачено опыта: 7,990

Осталось опыта: 233

Сила: 20

(+) 210 EXP

Выносливость: 20

(+) 210 EXP

Ловкость: 20

(+) 210 EXP

Магия: 20

(+) 210 EXP

Врожденные способности

Трансмутация (A) // 1 уровень // 0/20 EXP Быстрая обучаемость (C) // 15 уровень  
// 129/160 EXP Всевидящие глаза (S) // 8 уровень // 73/90 EXP

Навыки

Безмятежность // 8 уровень // 2/90 EXP Кузнечное дело // 25 уровень // 93/260 EXP Портняжное  
дело // 25 уровень // 258/260 EXP Снятие шкур // 4 уровень // 8/50 EXP Дублирование // 5 уровень  
// 10/60 EXP Кожевническое дело // 9 уровень // 60/100 EXP

Способности

Владение оружием (нож) // 4 уровень // 27/50 EXP Владение оружием (тело) // 1 уровень // 0/20  
EXP

Титулы

Магический кузнец

Карта Гильдии

Имя: Томас Даркроуз Ранг: 2 // 0/30 баллов

Сила: 20

Выносливость: 20

Ловкость: 20

Магия: 20

Квесты:

Собрать 5 Белых цветков Туллина и 10 оранжевых соцветий // 3/5, 6/10

Перевод сделан на рулейте

<http://tl.rulate.ru/book/20010/1360410>