

Придя на следующее утро в "Шкуры Хайда", Томас первым делом поприветствовал возвышавшуюся над прилавком магазина стойкую и очаровательную Тину, после чего отправился в задние комнаты на работу. Хайд дал Томасу лекала для рюкзака и указал ему на груды кож, которые он мог использовать для шитья, а так же другие необходимые материалы, вроде суровых толстых ниток.

Томас не был уверен, сколько времени у него уйдет на создание одного рюкзака, так что и о массовом производстве пока загадывать было рано - по крайней мере на данный момент. Вместо этого он тут же принялся за работу над созданием первого заплочного мешка. Выкройки были прорисованы и вырезаны, затем сшиты и проклеены, где это было необходимо - и получился рюкзак, достаточно прочный, куда поместилось бы изрядное количество оборудования и припасов для любого, кто отправлялся за город. Без игрового инвентаря, куда складывались бы все вещи, рюкзак был предметом первой необходимости. Неудивительно, что они раскупались у Хайда другими игроками как горячие пирожки.

Системное сообщение: Вы создали Обычный рюкзак. Качество: Отличное. Получено опыта в Кожевническом деле: 135

Проверив время, Томас вычислил что на изготовление рюкзака у него ушло меньше двух часов. А значит до конца дня он мог сделать еще 5 таких. Решительно кивнув сам себе, Томас взял пять кусков кожи и приступил к разметке. Рюкзаки были достаточно простые по конструкции и дизайну, по сути это был обычный мешок с лямками, только с клапаном сверху. Было несколько способов улучшить рюкзаки, например, сделать регулируемые заплочные ремни, но по ощущениям Томаса это заняло бы больше времени и сил, чем оно того стоило. На данный момент он сосредоточился единственно на получении как можно большего опыта, пока добывал квест.

Следующие девять часов Томас работал на всех парах, и скорость его работы всё время росла, поскольку он работал над несколькими рюкзаками одновременно. Он работал так быстро, как только мог - с тем только условием, что сохранялось лучшее качество, которое можно было выдать. Если бы он отступился от своих принципов, поставив себе планку обычной посредственности, работа пошла бы быстрее, но у него была своя гордость, которой он должен был соответствовать и которая не позволяла ему жертвовать качеством. И его усилия получили признание, когда он один за другим закончил все пять рюкзаков, получив 135 опыта за первый и по 136 за остальные четыре.

Отметив для себя это увеличение опыта на единичку, при том что все рюкзаки, которые он сделал сегодня, были отличного качества - Томас тут же залез проверить свой лист персонажа. И там он вдруг обнаружил что навык «Быстрая обучаемость» перешел на 16 уровень. Теперь Томас был уверен, что этот навык добавлял ему бонусные очки для опыта профессий. Правда, было непонятно, сколько именно экспы это давало. Томасу просто необходим был другой игрок

со схожим навыком, и сравнить его системные логи со своими, чтобы разобраться в деталях. Как бы он хотел, чтобы у врожденных навыков имелось более подробное описание!

Когда с работой на сегодня было покончено, он позвал Хайда, проверить качество рюкзаков и закончить с квестом. Хайд явно не спешил, придирчиво проверяя каждый рюкзак, на предмет того что ни один из них не развалится на части как только туда засунут что-нибудь тяжелое. Оставшись доволен результатами, Хайд подошел к своему сейфу и, вытащив 60 золотых, передал их Томасу.

Системное сообщение: Квест Завершен!

Хайд просит вас изготовить столько рюкзаков, сколько вы успеете в течение дня

Награда: 50 опыта и 10 золотых за каждый рюкзак

Лимит времени: 1 день

Системное сообщение: вы получили 300 очков опыта.

перевод сделан командой Kraken

После расслабляющей ночи в Лебедином Гнезде (с небольшой толикой ежедневного гринда), Томас вернулся в магазинчик Хайда получить еще немного работы. Вчера ему удалось поднять уровень своего навыка Кожевничества до пятнадцатого уровня, и если повезет, он надеялся поднять его сегодня до двадцатого.

Поздоровавшись с Тиной, как всегда стоящей на своем посту, Томас прошел в задние комнаты, приветствуя Хайда.

- Доброго утречка, Хайд. Что у нас сегодня на повестке дня?

Хайд поднял глаза от изысканных дамских доспехов, над которыми работал последние несколько дней, и усмехнулся Томасу.

- Ну, как я полагаю, ты всегда можешь сделать мне еще рюкзаков.

Системное сообщение: Повторяющийся квест!

Хайд просит вас изготовить столько рюкзаков, сколько вы в состоянии сделать за день
Награда: 50 опыта и 10 золотых за каждый рюкзак
Лимит времени: 1 день

Томас скривился и вздохнул. Делать рюкзаки было чрезвычайно скучно, хотя они приносили изрядно опыта для его Кожевничества, а его единственной целью сейчас и было поднять навык до двадцать пятого уровня. Так что... в конце концов, какая разница что он делал, если ничего из этого не предназначалось ни ему самому, ни его друзьям? Вспомнив о своих друзьях-приятелях, Томас решил послать сообщения парочке из них, и спросить где они сейчас в Эпохе Богов - если конечно, кто-то уже начал играть, как он.

Снова собрав такие же материалы что и вчера, Томас приступил к своей отупляюще однообразной задаче по созданию новых сумок. Работая над ними, он принялся составлять план действий на будущее. Главным посылом было то, что хотя ему нравилось прокачиваться в ремеслах и делать всякие вещи, заниматься этим в одиночку было слишком скучно. Самым же лучшим что можно было придумать, это охотиться за материалами самому, а потом делать из них самые потрясающие предметы, так что ему требовались силы бойца. Вот только у него было всего две боевых способности, и значит в ближайшем будущем эту ситуацию нужно было как-то изменить. Он понятия не имел, сколько ему еще этапов осталось пройти, чтоб добраться до Техномагии, но лелеял надежду что не так уж и много. Максимум две-три недели, по его приблизительным подсчетам.

Если это займет слишком много времени, то он дропнет квест и займется другими вещами. Даже без Техномагии он мог стать превосходным кузнецом, и сделать самостоятельно любое уже сделанное им оружие и броню, чтобы стать крутым бойцом. Ну и конечно же, после он мог бы бросить вызов сильным монстрам и получать за них больше очков опыта. Даже не имея пруфов, он был более чем уверен, что сильно отстает от других игроков, кто стартовал с ним в день запуска игры. Правда, если он изучит Техномагию в течении ближайших трех недель, то сможет наверстать упущенное, а заодно научиться изготавливать предметы, востребованные игроками, для продажи. Пока он размышлял над тем, какой из путей выбрать дальше...

Системное сообщение:

Поздравляем игрока <имя скрыто> в стране Боскария с открытием первого наследия! Честь и слава игроку <имя скрыто>! <имя скрыто> получает титул Первый наследник!

Томас замер и нахмурился. Что за черт, какое еще "наследство"? Само собой, он знал что это слово означало само по себе, но вот в игровой терминологии... Единственное что он смог

понять реально из сообщения, что существует какое-то особенное наследие, и что это звание вроде какого-то "посвященного". Еще он увидел название страны, которое вообще видел в первый раз. Хотя по факту, единственная страна, о которой он знал, была та, в которой он находился сейчас – Рейхотен. Томас взглянул на Хайда и спросил его как можно беспечнее.

– Эй, Хайд, ты знаешь что такое наследие?

Хайд оторвал взгляд от работы и посмотрел на Томас, а затем пожал плечами.

– Наследие - это обычно просто знания или техники, которые мастер передает своему подмастерью. С тем условием, что тот берет его искусство и улучшает его, пока не передаст уже своим ученикам в будущем. Практически всё имеет свое наследие. У Воинов и Рыцарей есть наследие меча, у кузнецов есть особые техники и так далее, короче почти у всех. Во всем мире существует несколько действительно особых и могущественных наследий, но получить признание их обладателей чрезвычайно трудно.

Хайд с подколкой ухмыльнулся Томасу.

– И даже не надейся. В Ульвстаде ты не найдешь себе мастера с наследием, потому как их здесь нет. Если он где-то и может быть, то только в столице.

Томас кивнул и снова принялся за работу. Затея с наследием была интересной, но только в том случае, если он мог найти что-то связанное с крафтом. Если б он получил какое-то боевое наследие, он был бы крайне разочарован, и неважно насколько оригинальным или могущественным оно было. С другой стороны, что-то связанное с магией, было бы довольно интересным!

Поскольку у него не было ни единого шанса заполучить наследие сейчас, а может и вообще никогда, Томас вернулся к работе над рюкзаками и к концу дня семь новеньких рюкзаков ожидали своей инспекции у Хайда. В целом, за день Томас получил 956 опыта в Кожевническом деле, подняв его уровень до девятнадцатого. Довольный качеством работы, Хайд достал 70 золотых и передал их Томасу.

Системное сообщение: Повторяющийся Квест Завершен!

Хайд просит вас изготовить столько рюкзаков, сколько вы в состоянии сделать за день
Награда: 50 опыта и 10 золотых за каждый рюкзак
Лимит времени: 1 день

Системное сообщение: Вы получили 350 очков опыта.

Получив деньги и опыт, Томас покинул лавку Хайда и направился в Лебединое Гнездо

отдохнуть. Физически с ним всё было в порядке, но два дня повторения одной и той же миссии вымотали его психически, более чем. Завтра он определенно должен заняться чем-то совершенно другим, иначе он сойдет с ума.

После приятного ужина и обтирания влажным полотенцем с горячей водой, Томас устроился на кровати, рассматривая свой лист персонажа. Скрестив руки на обнаженной груди, Томас размышлял, стоит ли ему тратить сейчас полученный опыт на повышение стат. А если да, то должен ли он и дальше распределять их поровну, или всё же стоило отдать предпочтение чему-нибудь? В настоящее время он на постоянной основе использовал три из четырех своих характеристик. Исключением являлась Магия. Однако, он знал что если он хотел сохранить возможность пользоваться навыками «Трансмутации» и «Всевидающих глаз» в будущем, то ему следовало бы повышать характеристики Магия, чтобы имелось достаточно маны.

Каждый из атрибутов приносил свою пользу. Сила позволяла ему стать сильнее, а значит была необходима. Ловкость давала его пальцам проворность, чтобы работать над маленькими предметами, и скорость, позволяющую работать быстрее. Выносливость давала ему энергию, необходимую для тяжелой работы в течении всего дня. Да и важность Магии должна была вырасти позднее. Конечно, он мог бы просто проигнорировать характеристику Магии сейчас и поднять ее попозже, когда будет зарабатывать больше опыта, но у него было подозрение что обладание маной станет важнее раньше, чем позже. Он был уверен, что по крайней мере один из квестов, на который его отправит Хекрин, станет изучение Алхимии, а Алхимия, разумеется, потребует ману для изготовления зелий, как это бывало и в других играх.

Удрученный тем, что так и не нашел для себя правильного курса, Томас закрыл свой лист персонажа и сосредоточился на гринде «Всевидающих Глаз», прокачав его немного. Он решил пока копить опыт, с тем чтобы была возможность потратить на то, что ему понадобится конкретно в будущем. Придя к такому решению, он использовал «Безмятежность» и незаметно уснул.

На следующее утро, Томас спустился вниз предвкушая насладиться завтраком, но тут вдруг заметил Рока, сидящего за одним из столиков и уминающего свою еду. Решив что тот пришел сюда в его поисках, Томас подошел к столику Рока и тоже заказал завтрак. Рок улыбнулся ему и дальше они уже доедали вдвоем и в полной тишине. Прикончив свою еду, Рок откинулся на спинку стула с довольной миной на лице. Любопытство наконец взяло верх и Томас обратился к Року с вопросом.

– Ну и что привело тебя сюда, да еще спозаранку?

Рок ухмыльнулся и достал из-под стола довольно большой и увесистый на вид мешок, после чего с громким лязгом бросил ее на стол.

- Немного рановато, но мне было некомфортно держать у себя такую кучу денег, сидя дома. Так что я заскочил сюда, отдать тебе твою долю пораньше.

Рок подкатил по столу тяжелый мешок в сторону Томаса.

- Там ровно...

Рок перестал говорить и оглядел практически пустую столовую, прежде чем наклониться поближе к Томасу и сказать шепотом

- ...9375 золотых.

Услышав про абсурдно огромную сумму золота в мешке, Томас тут же схватил его и, прижав к себе поближе, так же осторожно осмотрелся по сторонам.

- Как, черт побери, вам удалось сделать и продать столько?

Рок рассмеялся, а после перешел к объяснениям.

- Все вчетвером, мы сделали за неделю поболее сотни вещичек. И всё распродали. Хотя на разную экипировку, понятно дело, и цены были разные, мы всё равно убили всё подчистую. Минимальная цена предмета, который мы продали, была за одну штуку 200 золотых. Мало того, мы не делали ничего слишком дорогого, вроде доспехов - из за нехватки времени, поэтому это еще даже немного. Сейчас у меня два других кузнеца заняты работой исключительно над броней, кроме того я и последний кузнец работаем над оружием и спец заказами. Так что я уверен, твои комиссионные на следующей неделе обгонят нынешнюю.

Рок рассмеялся на весь зал и потрянул головой.

- Черт, прямо сейчас мы как будто печатаем деньги! Если твое предсказание верно и мы сможем продавать и продавать еще пару месяцев без перерыва, то денег у меня будет достаточно, чтобы уйти на покой навсегда и устроить с Беллой такой медовый месяц*, какого она заслуживает!

Томас застыл на мгновение, затем резко наклонился вперед и воскликнул.

- Белла - твоя ЖЕНА?!

Томас был в шоке, он-то думал что Белла была или просто наемной работницей, или родственницей Рока - племянницей там, ну или может даже дочкой! Но чтоб его женой... Томас потрянул головой. Да ладно, когда речь о любви, возможно всё что угодно. Или может, на самом деле Белла была старше чем выглядела? Видя замешательство на лице Томаса, Рок

расхохотался еще сильнее, принявшись колотить рукой по столу. Марта послала Року грозный взгляд и прикрикнула.

- Эй, Рок, если ты сломаешь мне стол, купишь новый!

Рок послушно кивнул Марте и снова повернулся к Томасу. Его взгляд немного посерьезнел.

- В общем, малец, я пришел с утра принести тебе деньги и отвести сразу в банк. Рисково таскать с собой столько золота, их очень легко потерять, если ограбят.

Томас раньше ничего не слышал о банке, и даже не думал интересоваться, так что предложение Рока действительно могло избавить его от кучи хлопот. Он кивнул Року, а вскоре они вдвоем покинули Лебединое Гнездо и отправились в центр Ульвстада, к филиалу местного банка.

переведено на tl.rulate.ru

Лист персонажа:

Имя: Томас Даркроуз

Полученный опыт: 8,873

Потрачено опыта: 7,990

Осталось опыта: 833

Сила: 20

(+) 210 EXP

Выносливость: 20

(+) 210 EXP

Ловкость: 20

(+) 210 EXP

Магия: 20

(+) 210 EXP

Врожденные способности

Трансмутация (А) // 1 уровень // 0/20 EXP Быстрая обучаемость (С) // 17 уровень // 124/170
EXP Всевидящие глаза (S) // 9 уровень // 67/100 EXP

Навыки

Безмятежность // 8 уровень // 17/90 EXP Кузнечное дело // 25 уровень // 93/260 EXP Портняжное
дело // 25 уровень // 258/260 EXP Снятие шкур // 4 уровень // 8/50 EXP Дубление // 5
уровень // 10/60 EXP Кожевническое дело // 19 уровень // 180/200 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

* Здесь имеется в виду отправиться в свадебное путешествие (honeymoon), так что - думать без
всякой пошлятины!

<http://tl.rulate.ru/book/20010/1366430>