

На следующее утро Томас проснулся и с удовольствием потянулся, чтобы размять мышцы. Он продолжил тянуться пока не почувствовал себя лучше. Закончив, он подошел к сумке, которую получил накануне, вытащил второй комплект одежды и отложил в сторону. В комнате был маленький таз с водой комнатной температуры и грубая ткань. Он использовал их, чтобы освежиться.

Освежившись, он натянул новую одежду и улыбнулся самому себе. Этот наряд определенно выглядел немного лучше, чем дешевая льняная одежда. Но важнее было то, что эта одежда была толще и немного жестче. Она поможет защитить его от случайных искр. Штаны были сделаны из толстой темно-коричневой ткани с несколькими вставками из кожи. Рубашка была изготовлена из аналогичного материала с кожаными заплатками. Это была легкая броня, которую легко было изготовить.

Надев ту же самую простую кожаную обувь, которую он носил вчера, Томас собрал вещи и спустился вниз. Вернув ключ от своей комнаты Марте, он позавтракал. Ему подали бекон, яйца какой-то птицы, о которой он никогда не слышал, и миску с кашей из пшеничного растения. В общем, Томасу такой завтрак пришелся по вкусу.

После этого Томас покинул Лебединое гнездо и направился в Оружейную Рока. Он хотел прийти рано, чтобы показать свой энтузиазм. Дорога к Року заняла несколько минут. Все было так же как и вчера. Когда Белла увидела, как вошел Томас с улыбкой на лице, она выгнула бровь и указала на дверь, ведущую к кузнице сзади.

Кивнув ей, Томас вошел в кузницу и поприветствовал Рока:

- Доброе утро, Рок! Так чему ты собираешься меня сегодня научить?

Рок и три других кузнеца уже усердно работали над кузнечными горнами. Хотя Томас пришел сразу после завтрака. Рок посмотрел на него и улыбнулся:

- Сегодня я обучу тебя, как сделать меч, - Рок жестом предложил Томасу подойти к своему горну, прежде чем начать, - Я говорю тебе, что делать, а ты просто следуешь моим указаниям, хорошо?

Системное сообщение: Учебное задание по кузнечному делу. Следуйте указаниям Рока, чтобы разблокировать навык Кузнечное дело.

Томас кивнул и подошел к наковальне возле кузницы. Тем временем Рок взял два металлических слитка и протянул их Томасу:

- Это стандартные железные слитки, но если ты их испортишь, то платишь! Теперь брось их в тигель и работай мехами, пока они не расплавятся.

Томас сделал, как ему было сказано, бросая слитки и качая рычаг. Сегодня было немного легче справиться с ним благодаря его силе и выносливости. Они не были сильно увеличены, но определенно немного помогли. Ему даже не нужно было использовать «Безмятежность», слиткам потребовалось около пятнадцати минут, чтобы расплавиться от знойного жара горна. Как только слитки стали жидкими, Рок позвал Томаса:

- Возьми одну из форм меча и налей в нее металл.

Томас знал как все это проделать, хотя ему и не нравилось изготавливать массовые изделия в формах! Томас схватился за ручку, прикрепленную к горну, чтобы наклонить тигель и налить в форму светящегося жидкого железа. Как только форма была заполнена, не услышав дальнейшей инструкции, он откинул тигель назад и достал еще два слитка, чтобы бросить в него. Почему всего два? Это был маленький тигель, это все что он мог вместить, по мнению Томаса.

Рок наблюдал, как Томас вернулся к мехам и снова начал их качать. С любопытством он спросил:

- Что ты делаешь?

За день до этого Томас наблюдал как работали другие кузницы:

- Слиткам требуется около пятнадцати минут, чтобы расплавиться, и постоять пятнадцать двадцать минут, пока железо в форме не затвердеет, чтобы с ним можно было работать. Так зачем тратить время, стоя без дела?

Рок улыбнулся. Томас работал так же как и любой другой опытный кузнец! Рок наблюдал, как Томас закончил плавить слитки. Залив их в форму, он оставил ее, а затем подошел к первой, и с помощью пары щипцов вытащил еще горячий металл из формы. Рок вручил Томасу молоток:

- Используй этот молот, чтобы придать клинку правильную форму.

Обычно при обучении Рок давал более подробные инструкции, но ему стало интересно как будет действовать Томас. Он, в свою очередь, просто поднял молоток и осмотрел его. Он весил около 3кг и имел рабочую поверхность около 25 квадратных сантиметра. Он хорошо подходил дляковки таких мечей. Не теряя времени, Томас крепко зажал щипцы и осторожно начал работать молотком.

Томасу потребовалось всего несколько минут, чтобы сделать прямой клинок. Пока у него не было изогнутого края, который можно было бы заточить. Рок жестом указал на корыто с водой,

меч все еще был достаточно горячим:

– Засунь лезвие меча в воду. Если ты бил его правильно, все будет хорошо, но если ты сделал это неправильно, металл сломается.

Одна из приятных сторон использования этого метода для изготовления мечей – шансы раскола меча во время закалки были немного ниже, чем если бы он просто сделал клинок из слитка. Во время плавки примеси либо всплывают наверх и удаляются, либо оседают на дне и не выходят во время заливки в форму. Так что Томас без беспокойства окунул лезвие горячего меча в корыто с водой. Вода немедленно закипела и повалил пар.

Томас окунул клинок на несколько секунд, чтобы металл стал твердым, прежде чем вытащить его из воды. Он не слышал никаких «потрескивающих» звуков, поэтому был уверен, что лезвие не сломалось. Томас передал щипцы и позволил Року самому осмотреть лезвие. Осмотрев его, Рок кивнул:

– Неплохо, парень.

Томас оставил меч Року и достал второй клинок, который он залил. Он едва остыл дляковки. Повторив со вторым все то же самое и отложив его в сторону, он достал первое лезвие и направился к самому грубому шлифовальному кругу. У него была самая низкая «зернистость», поэтому он мог снять большую часть материала и улучшить форму клинка.

Благодаря его опыту в других играх, начальная обработка не заняла много времени. Каждый шлифовальный круг представлял собой простое сиденье с круглым каменным колесом, прикрепленным к педалям. Томас провел меч через все шлифовальные круги, пока не отточил лезвие меча. Оно не стало острым как бритва, последний штрих обычно делался вручную.

Рок снова взял клинок и осмотрел его. Он не мог удержаться от улыбки, глядя на сверкающий меч в своих руках:

– Действительно, неплохо. Я думаю, ты рожден, чтобы стать кузнецом!

Системное сообщение: Учебное задание завершено. Вы разблокировали навык Кузнечное дело.

Кузнечное дело // Ранг 1 // 0/20 Exp

Позволяет создавать различные виды оружия, брони и предметов из металла

Рок посмотрел на Томаса и продолжая улыбаться сказал:

- Неплохо, парень, ты произвел на меня впечатление.

Системное сообщение: новый квест!

Рок поставил перед вами задачу сделать как можно больше клинков в течение дня. Чем больше вы изготовите и чем выше будет их качество, тем больше будет награда.

Награды: 25 опыта и 25 золотых за каждое созданный клинок

Лимит времени: 8 часов

Бонус: ???

После получения квеста Томас немедленно отправился делать второй меч, который он начал. Это не заняло много времени, и когда он закончил...

Системное сообщение: вы создали обычный длинный меч. Качество: среднее. Вы получили 20 очков опыта кузнечного дела.

Отложив готовый меч в сторону, ему требовалась только финишная заточка и рукоять, Томас вернулся в кузницу, чтобы снова начать плавку. Однако, как только он коснулся ручки мехов, вылезло уведомление системы.

Системное сообщение: вы начали заниматься кузнечным делом, хотите ли вы использовать автоматический или ручной режим? Это решение может быть изменено позже.

Томас не мог сдерживать ухмылку. Каронайт реализовал одно из его предложений! В большинстве игр крафтинг заключался либо в добавлении определенных материалов для получения готового предмета, либо в полностью ручном режиме. Сам Томас предпочитал ручной режим, потому что он давал абсолютную свободу делать все, что душе угодно. Но он также понимал, что не все такие, как он. Томас хотел чтобы у игроков был выбор, который они могут изменить в любой момент. Не задумываясь, Томас выбрал «Ручной».

Томас вошел в ритм. У него было восемь часов, чтобы изготовить как можно больше мечей. Потребовалось примерно пятнадцать-двадцать минут, чтобы расплавить слитки и примерно столько же времени, чтобы они достаточно охладились. Самая длинная часть была заточкой, но Томас чувствовал, что, если он максимально использует свою силу и выносливость, он сможет сделать это немного быстрее. Работая в обычном темпе он успевал делать 1 меч в час. Только сделать восемь мечей за оставшееся время было недостаточно, он хотел удивить как минимум десятью.

Имея план, он начал быстрее работать мехами, чтобы повысить температуру углей и быстрее плавить слитки. Чтобы сохранить свою выносливость, он использовал «Безмятежность». В течение следующих трех часов Томас накачивал мехи, заливал жидкий металл в формы и ковал остывшие заготовки, чтобы их можно было закалить. За это время ему удалось подготовить десять лезвий к шлифовке.

После короткого перерыва на плотный ланч Томас вернулся к работе и начал шлифовать мечи быстро, но аккуратно. Следующие четыре с половиной часа Томас шлифовал один клинок за другим. Он хотел завершить их все сразу, пока не истек восьмичасовой срок.

Со всеми десятью лезвиями, готовыми к окончательной заточке, Томас работал как сумасшедший и сражался за каждую секунду. Его ноги крутили круг так быстро, насколько он мог, его дыхание сбивалось. Это заняло всего несколько минут, чтобы завершить первый меч со средним качеством. Второй, третий и четвертый мечи тоже были среднего качества. Но с этими четырьмя мечами, плюс первый, его ранг Кузнечного дела увеличился до...

Кузнечное дело // уровень 4 // 10/50 Exp

Через десять минут он вынул еще один средний меч. Через двадцать минут он произвел меч выше среднего, что дало ему небольшой бонус в десять процентов, получив в общей сложности 22 очка опыта кузнечного дела. Следующие три меча также вышли как «Выше среднего», принеся ему еще 66 опыта кузнечного дела.

С последним мечом Томас возился дольше всего, занимаясь заточкой пока не вышли последние секунды квеста. Как только таймер достиг нуля, последний меч был завершен.

Системное сообщение: вы создали обычный длинный меч. Качество: отличное. Вы получили 24 опыта кузнечного дела.

Кузнечное дело // уровень 6 // 52/70 Exp

Как только он закончил, Рок подошел и начал осматривать десять мечей, которые изготовил Томас. Они были все еще не лучшего качества, но сегодня был первый день этого парня. Некоторое время осматривая мечи, особенно последний, созданный Томасом, Рок улыбнулся и хлопнул его по плечу:

- Молодец, парень! Особенно хорош последний. Ты превзошел мои ожидания!

Рок достал свой кошель и сказал:

- Я плачу 25 золотых за каждый пригодный для использования меч. Так как ты сделал десять, получается 250 золотых. И ты сделал пару действительно хороших мечей, я прибавил еще десять процентов, и получилось 275 золотых. Кроме того, скажи Белле, чтобы она снова отвела тебя в Лебединое гнездо, и ты получишь еще одну ночь за мой счет.

Системное сообщение: квест выполнен!

Рок поставил перед вами задачу сделать как можно больше клинков в течение дня. Чем больше вы изготовите и чем выше будет их качество, тем больше будет награда.

Награды: 25 опыта и 25 золотых за каждый созданный клинок

Лимит времени: 8 часов

Бонус: +10% к вознаграждению, бесплатная ночь в Лебедином Гнезде

Уведомление системы: вы получили 275 золота

Уведомление системы: вы получили 275 опыта

Лист персонажа:

Имя: Томас Даркроуз

Полученный опыт: 475

Потрачено опыта: 200

Осталось опыта: 275

Сила: 5

(+) 60ХР

Выносливость: 5

(+) 60ХР

Ловкость: 7

(+) 80ХР

Магия: 2

(+) 30ХР

Врожденные способности:

Трансмутация (А) // 1 уровень // 0/20 ЕхрБыстрая обучаемость (С) // 2 уровень // 5/30
ЕхрВсевидающие глаза (S) // 1 уровень // 2/20 Ехр

Навыки

Безмятежность // 6 уровень // 21/70 Ехр

Кузнечное дело // 6 уровень // 52/70 Ехр

Способности

нет