

Получив вереницу системных сообщений Томас был просто в восторге!

Он не мог сдержать нахальную усмешку, и даже подпрыгнул от радости. Он оказался первым игроком, создавшим волшебное оружие! Томас не сделал ничего особенного, но получил магический клинок! Насколько это было круто?! В большинстве игр вам нужно было изучить магию, чтобы сделать волшебное оружие. Или смастерить, а затем заколдовать, чтобы сделать магическим. Но Томас всего-то воспользовался другими методамиковки и вот так просто заполучил его!

Довольно долго Томас пялился на клинок, с застывшим на лице выражением восторга. Но ничего не происходило. Он нахмурился. Обычно в играх магическое оружие обладает особыми свойствами. Он рассчитывал хотя бы получить информационные сообщения о возможностях кукри. И здесь Эпоха Богов не была похожа на другие игры, она перечеркнула весь опыт Томаса, накопленный за годы игры.

Пока Томас продолжал ворчать, не отрывая взгляда от кукри, к нему подошел Рок. Он протянул пару одинаковых кинжалов. Ученики приделали к ним рукоятки и закончили заточку лезвий. Они даже соорудили набор кожаных ножен для их хранения:

– Эй, парень, ты забыл их вчера в кузнице. Не стоит оставлять на виду почти законченные изделия!

Смутившись от такой оплошности, Томас взял кинжалы и спросил:

– Сколько я тебе должен за материалы?

Рок пренебрежительно махнул:

– Не волнуйся об этом. Благодаря тебе теперь мы делаем кукри. Разве твоя помощь не важнее пары золотых?

Томас улыбнулся, все еще держа кинжалы, и посмотрел на Рока:

– Эй, Рок, что нужно сделать, чтобы получить магическое оружие?

Рок потер свой щетинистый подбородок и ответил:

– Ну, парень, чтобы сделать волшебное оружие, кузнец должен не только иметь приличный уровень кузнечного мастерства, но еще быть действительно хорошим заклинателем или хотя бы учиться магии. Насколько я знаю, чтобы получить магическое оружие, во времяковки соединяются и кузнечное ремесло и учение магии. Не знаю деталей, потому что в основном я повышал Силу и Выносливость, чтобы ковать быстрее и дольше.

Томас выслушал объяснение Рока и впал в ступор от последней фразы:

- Здешние люди тоже могут заработать опыт и настраивать свои собственные характеристики?

Задавая этот вопрос, Томас уже знал ответ, ведь Рок откровенно сказал ему о характеристиках, конечно он умел настраивать их. Самое главное - эта информация не была частью табу, в котором говорилось об NPC.

Рок игриво улыбнулся Томасу:

- Каков юнец! Ты думал, что это прерогатива только для вас, странников?

Рок откинул голову назад и засмеялся:

- Любой ребенок с улицы знает, как получить небольшой опыт, чтобы увеличить свои характеристики. Как ты думаешь, почему стражи города становятся такими сильными?

Рок громко рассмеялся, увидев ошарашенное лицо Томаса.

Томас был в очередной раз шокирован тем, каким разработчики создали Эпоху Богов. Подумать только - у NPC будет возможность получать опыт и улучшать характеристики! Неслыханно! Обычно только главные герои могли совершенствоваться, и только в том направлении, в котором диктовал сюжет и патчи к игре. Если то, что сказал Рок, правда, то вполне вероятно, что даже дети, которых он встретил на днях, наберутся опыта и, возможно, будут сильнее игроков!

День подошел к концу, поэтому Томас решил подумать над этим завтра, когда доделает клинок. Он попрощался с Роком и направился в "Лебединое гнездо", в котором снова заплатил 27 золотых за хорошую еду, комнату и услуги прачки. Удалившись в свою комнату, Томас переоделся в льняную одежду и лег в постель. Он открыл характеристики своего персонажа и улыбнулся, увидев сколько опыта сегодня заработал, и поспешил потратить его.

Поскольку все его характеристики были равны семи, он решил не менять тенденцию и увеличивать свои данные равномерно, придерживаясь одного уровня. Томас тут же потратил 320 очков опыта, чтобы поднять все свои атрибуты до восьми, оставив 270 не тронутыми. Этих очков ему хватило, чтобы поднять три характеристики на еще один уровень. Поэтому он выбрал Силу, Выносливость и Ловкость. Он стремительно приближался к максимальным показателям возможности обычного человека. Когда Томас достигнет одиннадцатого уровня, он станет сверхчеловеком. Он с нетерпением ждал этого момента!

Имя: Томас Даркроуз

Полученный опыт: 1,300

Потрачено опыта: 1,300

Осталось опыта: 0

Сила: 9

(+) 100XP

Выносливость: 9

(+) 100XP

Ловкость: 9

(+) 100XP

Магия: 8

(+) 90XP

Врожденные способности:

Трансмутация (A) // 1 уровень // 0/20 ЕхрБыстрая обучаемость (C) // 6 уровень // 21/70

ЕхрВсевидящие глаза (S) // 2 уровень // 17/30 Ехр

Навыки

Безмятежность // 6 уровень // 44/70 ЕхрКузнечное дело // 17 уровень // 117/180 Ехр

Способности

нет

Титулы

Магический кузнец

Как ни странно, потратив все очки опыта на улучшения своих характеристик, Томас не чувствовал себя как-то иначе. Хотя на этот раз изменения не были столь значительными, как в прошлый, когда он прокачал Магический атрибут. Сейчас ему не хватало всего 490 очков, чтобы улучшить все показатели своего персонажа и перешагнуть порог "человеческого придела" в реальном мире. Эта мысль делала его невероятно счастливым. Закончив со всеми улучшениями, Томас сосредоточился на деревянном потолке своей комнаты и использовал "Всевидящие глаза". Если бы разработчики знали, что навык мифического S класса используется, чтобы просто смотреть в потолок, они бы рыдали.

Когда он почувствовал, что Мана кончается, Томас перестал использовать "Всевидающие глаза" и вместо этого применил "Безмятежность", чтобы уснуть. Он не видел необходимости расходовать свою Ману полностью, и снова терять сознание.

\*\*\*

Утро выдалось точно таким же, что и вчера - Томас забрал свою чистую одежду и съел вкусный теплый завтрак. Он быстро добрался до Оружейной Рока и направиться в Отделочную. Томас хотел уделить время, чтобы как следует обработать кукри и посмотреть, имеет ли это значение.

На этот раз, с начала он смастерил железную прокладку в виде монеты, которая легла между ручкой и лезвием, помогая плотнее закрепить рукоять. Используя ручные пилы и материалы под рукой, Томасу удалось придать ей лишь грубую форму, поэтому он решил довести ее до ума, когда будет заканчивать работу над самой рукояткой. Как и в прошлый раз, он отрезал кусок от деревяшки, разрезал ее пополам и выдолбил выемку, чтобы брусок хорошо лег в основании хвостовика. Потом, тем же образом, подготовил крышку рукоятки, и дело почти было сделано.

Смастерив заготовки, Томас приступил к сборке. Прежде чем начать использовать таинственный клей и кожаные ремешки, которые будут связывать вместе детали ручки, он придал форму рукоятки и обработал ее, а затем проделал то же самое с прокладкой и колпачком. Когда пришло время обедать, Томас еще не справился со своей работой.

Впрочем, если и было что-то хорошее в работе у Рока, так это бесплатный сытный обед. Он состоял из наваристого супа и хлеба, и всегда был очень вкусным.

После обеда Томас продолжил аккуратно подшлифовывать ручку, придавая ей удобную эргономичную форму, и ждал, пока клей окончательно не застынет. Следующее, за что он взялся - полировка деревянной рукояти пчелиным воском, чтобы укрепить поверхность и придать ей приятный глянцевый блеск.

И вот, наконец он взял кукри и покрутил его в руке. Единственное, что осталось сделать, это заточить и отполировать клинок. С каждым прикосновением кукри о шлифовальный круг, Томас не торопясь оттачивал лезвие клинка, пока оно не стало острым, как бритва. Закончив, он подумал, что не прочь бы побриться этим оружием!

Системное сообщение: Вы закончили создание Магического кукри. Качество: Отлично. Вы приобрели 320 очков кузнечного опыта и 80 очков опыта.

Тип оружия:

Кукри

Редкость:

Магический

Качество:

Отличное

Описание:

Оружие изготовлено из простого железа, выковано и обработано не стандартным методом, создавая псевдомагические возможности. Клинок обладает повышенной поражающей способностью и прочностью. Дает +3 к Силе при использовании.

Томас держал кукри в руке, как тот вдруг засветилось голубым - и этот мягкий свет привлек внимание всех учеников в комнате. Ошеломленные увиденным, ученики, галдя и обгоняя друг дружку, тут же выскочили наружу. Правда сам Томас в это время был слишком занят, просматривая внезапно появившуюся информацию о кукри, и не заметил происходящего вокруг. Прочтя описание, он наконец-то понял почему его кукри дали Магический класс, хотя никакую магию при его создании Томас не использовал. Его оружие было псевдомагическим!

Пока Томас возбужденно осматривал кукри, Рок ворвался в комнату и заорал:

- Это правда?!

Вздрогнув, Томас обернулся, чтобы посмотреть на Рока. Он увидел нависшего над ним здоровяка, задыхающегося от бега и с выпученными глазами. Томас почувствовал себя неловко.

С маниакальным огнем в глазах Рок тыкнул на кукри в руке Томаса:

- Слушай... эта штука и впрямь засветилась синим, когда ты ее закончил?

Переведя взгляд с кукри на почти обезумевшего Рока, Томас медленно кивнул. Рок бросился к Томасу и уставился на кукри в его руке.

- Пожалуйста, пожалуйста, дай поддержать.

В голосе Рока слышалась жалобная мольба, от которой у Томаса по спине побежали мурашки. Не желая больше слышать жалостливые просьбы Рока, он быстро передал ему кукри

и сделал несколько осторожных шагов назад. Просто так, на всякий случай. Рок тут же схватил кукри и внимательно оглядел его. Глаза мужчины налились кровью, а дыхание участилось...

Красные глаза Рока нацелились на Томаса, он казался хищником, ищущим добычу.

- Как ты это сделал?! Хоть это оружие псевдомагическое, но оно все таки волшебное! Как ты это сделал?!

Из-за безумного взгляда Рока и его навязчивых расспросов, Томас чувствовал себя неуютно, словно его целомудрие было под угрозой. Но все же он сумел ответить преспокойным тоном:

- ...Использовал несколько приемов из моего мира...

Рок очень осторожно положил кукри на рабочий стол, сделал несколько глубоких вдохов, пытаясь успокоиться, прежде чем он снова бросился к Томасу, крепко схватил его за плечи и практически закричал:

- НАУЧИ МЕНЯ!

Сейчас Томас действительно сожалел о том, что вчера стал гадать - как бы выглядело лицо Рока, если бы он узнал, что кукри волшебный...

---

Лист персонажа:

Имя: Томас Даркроуз

Полученный опыт: 1,380

Потрачено опыта: 1,300

Осталось опыта: 80

Сила: 9

(+) 100XP

Выносливость: 9

(+) 100XP

Ловкость: 9

(+) 100XP

Магия: 8

(+) 90XP

Врожденные способности:

Трансмутация (A) // 1 уровень // 0/20 Ехр Быстрая обучаемость (С) // 6 уровень // 21/70 Ехр  
Всевидящие глаза (S) // 4 уровень // 7/50 Ехр

Навыки

Безмятежность // 6 уровень // 62/70 Ехр

Кузнечное дело // 19 уровень // 67/200 Ехр

Способности

нет

Титулы

Магический кузнец

---

Примечание от автора: я надеюсь, что эта информация поможет лучше понять, как  
начисляется опыт:

По качеству скрафченное оружие делится на:

- Ниже среднего

- Среднее

- Выше среднего

- Отличное

- Превосходное

Что касается редкости оружия - классов существует множество, но единственно используемые в новелле (пока по крайней мере):

- Хлам

- Обычное

- Магическое

Когда предмет создается, он дает базовый опыт, который я стараюсь назначать справедливо. К опыту может быть добавлен Бонус за качества, Бонус за редкость, за Быстрое обучение, а теперь и за звание (если класс изделия - Магический или выше).

До сих пор не мог придумать способ описания созданного предмета, чтобы объяснить его базовую ценность и дать характеристику. Я опираюсь на то, насколько сложен предмет и сколько усилий было вложено в него. Поскольку для создания длинного меча формовым способом (литьем) не потребовалось особых усилий, и опыт добавился небольшой. Кинжалы ручнойковки требуют гораздо больше труда, поэтому за них было начислено больше опыта. Создание набора одинаковых предметов потребовало еще больших усилий, поэтому я добавил небольшой бонус.

<http://tl.rulate.ru/book/20010/580431>