

Сложив в инвентарь только что приобретенные вещи, Алекс отправился прочь из охотничьих угодий. Он был в восторге от мысли, что ему удастся заработать немного денег в начале игры, продавая собранные меха и шкуры.

В своей прошлой жизни Алекс медленно шел к славе из-за реальных обстоятельств. Хотя он много играл, он не был похож на тех богатых молодых мастеров, у которых были ведра денег, чтобы превратить их во внутриигровые средства.

На этот раз у Алекса была одна цель и только одна. Заработать достаточно денег, чтобы как можно быстрее поправить положение своей семьи.

Для этого Алекс уже решил, что он будет делать. "Если я прав, то на мировом аукционе уже должно быть много предметов более низкого класса. Учитывая безумное количество людей, пытающихся получить прибыль от игры, некоторые материалы для рецептов более низкого класса наверняка останутся незамеченными".

"От одной мысли о том, сколько денег я собираюсь заработать, у меня кровь закипает, хаха".

В Городе Красных Листьев улицы были заполнены искателями приключений. Некоторые из них все еще впервые входили в игру.

По замыслу разработчиков, ежедневный цикл в Мире Божественности составлял 48 часов. 36 из этих часов - день, а остальные 12 - ночь. Однако день в игре соотносился с ночью в реальном мире.

Это привело к тому, что многие работники стали больше играть, так как это не пересекалось с их повседневным образом жизни, и вместо того, чтобы спать и ничего не делать, они могли наслаждаться игрой.

Позже из-за одной только этой функции Мир Божественности вскоре стали называть "вторым миром". Конечно, это произойдет только после первого крупного обновления.

Алекс прошел мимо развлекательных заведений города, пока не подошел к магазину под названием "Швейный магазин Трикси". "Добрый день, есть тут кто-нибудь?" - позвал Алекс мягким голосом.

"Да, хорошо, если это не искатель приключений. Не видел тебя здесь раньше. Ты новенький?" сказала Трикси, продолжая сшивать кошелек из тонкого шелка.

"Да, просто проходил мимо, но я слышал, что здесь можно выгодно продать шкуры и меха".

"О? Какие материалы ты имеешь при себе, достань их, и я посмотрю, сколько они стоят". Трикси была явно больше заинтересована в таком повороте разговора, так как теперь она

уделяла Алексу все свое внимание.

Алекс улыбнулся, вытаскивая стопку волчьих шкур, шкуру медведя и три лота шкуры короля черной пантеры.

Трикси была потрясена не только количеством, но и качеством товара, который лежал перед ней: "Вот как, тебе удалось заполучить шкуру короля черных пантер. Так кто же ты?"

Алекс рассмеялся, но не ответил на ее вопрос.

"Ай, ты остаешься загадочным? Ну, не то чтобы меня это волновало, пока ты продаешь свой товар". сказала Трикси, осматривая кучу.

"Что ж, базовая цена волчьих шкур - 4 серебра за каждую. Что касается медвежьей шкуры, учитывая качество, 12 серебра за штуку. Что касается короля черных пантер, учитывая редкость и то, что он используется в дорогих товарах, 50 серебра за штуку. Что скажете? Договорились?"

"По-моему, разумно, договорились!" Алекс согласился, так как уже знал цену, которую он получит.

"Отлично, если в будущем у тебя появятся еще какие-нибудь, просто принеси их с собой. Особенно такие, как "Шкура Черной Пантеры". сказала Трикси, мягко улыбаясь.

[Ваша благосклонность к Трикси возросла на +10]

[Ваша дружба с Трикси теперь "Дружеская"].

Взяв мешочек с монетами, которые он только что получил, Алекс взял их и пошел в сторону аукционного дома на другом конце города. Сейчас Алекс мог считаться одним из самых богатых соло-игроков, так как система конвертации денег будет доступна только на 10-м уровне, когда игроки войдут в большие города.

"Ну что ж, пойдёмте, устроим сцену в аукционном доме".

Войдя в 3-этажное здание, которое, безусловно, было одним из самых величественных зданий в городе. Алекс был встречен волной звуков. Все были рады не только потратить свои деньги, но и заработать, поэтому разговоры здесь обычно становились довольно жаркими.

Первый этаж был предназначен для общественного пользования, и это был единственный этаж, доступный в данный момент для игроков, поскольку у них не было привилегий и статуса, чтобы подняться на более высокие этажи. Впрочем, это не имело большого значения. Вдоль

стен располагались устройства для составления списков и сканирования рынка. Здесь было много свободы, так как предметы отправлялись в систему при выставлении на продажу, а затем напрямую отправлялись в инвентарь покупателя после подтверждения оплаты.

Это обеспечивало стопроцентную безопасность сделок и покупок, так как если игроки не покупали вещи по неправильным ценам, их трудно было обмануть.

Алекс подошел к рыночной системе и просмотрел раздел книг навыков, чтобы понять, есть ли там что-то, на что стоит обратить внимание. Однако то, что он сразу же увидел, были 2 книги общего класса с названием [Обратный слеш], которые продавались по 20 серебряных за каждую.

Алекс немедленно купил этот навык, так как не мог сдержать своего восторга, почти желая разразиться смехом в помещении.

Да, [Обратный слеш] был обычным навыком, но в будущем это был навык, который очень любили ассасины, так как он использовался почти в каждом бою, с которым они сталкивались.

В результате в будущем этот навык взлетел в цене до 10 + золотых. Однако это произойдет еще не скоро, так как ни у кого нет таких денег, поэтому Алекс пока воздержался от покупки другой книги.

Далее он перечислил лишние материалы, такие как волчьи зубы и прочее с охоты, за которые можно было выручить пару серебряных, так как обычно они продавались за медь.

Затем Алекс выставил на торги свой лук "Ночной дозор" по стартовой цене в 40 серебра, установив таймер на 2 часа. Оставалось только сидеть и смотреть, как аукционный дом вот-вот разразится хаосом.

<http://tl.rulate.ru/book/71668/1956609>