

[Браслет ветра]

[Уровень: Высокий]

[Описание: Браслет, хранящий силу ветра. Увеличивает все скорости владельца.]

"Ах, как хорошо".

От одного вида браслета стресс от Гухви улетучился.

Просто смотреть на него успокаивало.

"Интересно, прежний владелец сейчас рвёт и мечет?"

Может, думает, что это баг и жалуется в поддержку.

"Хотя они ему ответят, что всё в порядке".

Компания-разработчик Агас не вмешивается в игровой процесс.

Они почти не следят за игроками, только в особых случаях.

Всё для большей свободы игроков.

"Хотя разработчик Ю Хосоп наверняка получает как похвалу, так и ругань".

Ведь это была его идея.

"Ну а мне выгода".

Люк усмехнулся, глядя на браслет.

Увеличение скорости - очень полезно для вора.

Как и навыки, полученные при особых условиях.

"Правда, боевых умений пока нет..."

Но может ускорение пригодится и для воровства?

"Ведь оно влияет и на скиллы".

Тогда ускорится и поиск целей или определение предметов.

"Ладно, пока оставлю себе".

Пока рано решать, что делать дальше с браслетом.

Можно продать сейчас, а можно подождать.

Когда Люк уже собрался закрыть инвентарь, к нему обратился NPC:

"О, Люк! Кажется, ты сегодня в хорошем настроении?"

"Заходи ко мне в лавку!"

"..."

Это был один из задателей повторяемых квестов.

"Странно, почему он так дружелюбен?"

Обычно NPC так сами не разговаривают.

Люк удивился, но ничего не ответил.

"Случайность, наверное".

Он ещё не знал, что на самом деле происходит.

\* \* \*

После этого Люк продолжал выполнять квесты при помощи краж.

"О, снова пришли! Спасибо, Люк!" - лавка.

"Всегда благодарен, Люк!" - таверна.

"Парень, хоть и молодой, но упорный!" - кузня.

"Дядя, спасибо вам!"

"Я думал, эта вещь потеряна, но вы спасли меня!"

"Как я вам признателен, ха-ха!"

И так далее. Разные просьбы жителей выполнялись за счёт кражи нужных предметов.

"Куда делся предмет для моего квеста?!"

"Странно, я же точно собрал..."

Просто надо было обокрасть игрока с этим предметом.

Конечно, не стоило красть только квестовые вещи.

То на площади, то в переулке, то в торговом ряду.

Меня локации и иногда воруя другие предметы.

"Слишком много совпадений вызовут подозрения".

Нужно было избегать слухов и недовольства пропажами.

[Квест выполнен!]

[Квест выполнен!]

[...]

Хоть опыт от повторяемых квестов был мал, но в сумме набегало немало.

"Ещё немного - и 10 уровень будет мой!"

Однако на шестой день возникла проблема.

"О, Люк! Здравствуйте!"

"Я не здороваюсь".

Теперь NPC первыми заговаривали со мной.

"Люк, у нас свежие фрукты! Зайди".

"Не пойду, не куплю, не верю".

"Какая честь, что Люк навестил наш магазин!"

Все стали дружелюбно приветствовать меня.

"Смотри, он так близок с жителями!"

"Впервые вижу, чтобы они сами подходили!"

Я стал центром внимания.

"Что происходит?!"

Без сомнений, дело в репутации и вкладе в деревню.

Не только опыт и деньги росли от квестов.

"Нелепо! Я ворую у всех, а меня тут любят!"

Если бы об этом написали книгу, так бы и назвали.

Я с иронией отнёсся к ситуации.

"Эй, ты!"

Ко мне подошла банда местных хулиганов.

"Так ты Люк? Говорят, ты тут разгуливаешь".

"Если я увижу такого, как ты, не сдержусь!"

Их главарь с золотым ирокезом угрожающе похлопал по ладони.

"Из-за славы ко мне пристали".

Ещё и потерял предметы.

"Сомневаюсь, что у этих людишек что-то ценное".

Я вздохнул. И тут выпал квест.

<http://tl.rulate.ru/book/75487/3514791>