

Глава 10.

- Мубайдские Руины! Собираем группу в Мубайдские Руины!

- Ищу группу для охоты в Сером Лесу! Воин 130-го уровня ищет компаньонов 96-го уровня и выше!

- Собираем людей для рейда на Лесного Хранителя! Скоро к нам присоединятся лучник 190-го уровня, боец 181-го уровня и другие высокоуровневые игроки! Ваш класс и уровень не имеют значения! Приглашаются абсолютно все!

Из-за враждебных отношений с Церковью Ятана, я больше не мог воскреснуть в одном из её храмов, а потому, зайдя в игру, появился на городской площади.

«Деревня Байран?».

Это было место, которое я посетил, прежде чем продолжить задание Ашура.

«Меня вернули на предыдущую точку», – нахмурившись, вспомнил я.

Монстры, обитающие поблизости от деревни Байран, были как минимум 100-го уровня. Что касается среднего уровня местных игроков, то он колебался в пределах 80-го, а потому все они, как правило, нуждались в группе. Другими словами, деревушка Байран была опасным местом, за пределы которого игрокам ниже 120-го уровня лучше было не высовываться.

Некоторое время назад мне уже довелось бродить по её округе в поисках Пещеры Северного Края, что в результате привело к одной из нескольких смертей. Именно в тот раз прочность моей экипировки не выдержала и упала до нуля, лишив тем самым меня ботинок и рукавиц.

«В итоге я опять здесь».

Возможно, в прошлой жизни я был всеми ненавидимым богом. Или, к примеру, обесчестил Госпожу Удачу, в результате чего все мои воспоминания были стёрты, а сам я был изгнан в мир людей. С тех пор и началась моя полная несчастий жизнь.

«Да, наверное так всё и было. В мире попросту не бывает настолько неудачливых людей».

Стукнувшись несколько раз головой о ближайший фонарный столб, я проклял свою жизнь и всё, что было с ней связано. Тем не менее, я не мог просто так стоять посреди площади, а

потому взял себя в руки и решил: «Я должен перебраться в другую деревню».

Прямо сейчас мне нужно было срочно поднять свой уровень. Я хотел как можно скорее выбраться с этого дна, а потому у меня не было ни малейших причин оставаться в деревне, где охота была попросту невозможной. Таким образом, я отыскал карету, запряжённую лошадьми, и спросил у скучающего кучера:

- Подскажите, какая ближайшая безопасная деревня?

- Деревня Винстон. Многие начинающие путешественники посещают именно её. Если хотите, могу Вас туда отвезти.

- Сколько?

В ответ кучер поднял один палец. Кареты были средством передвижения для богатых: а потому для таких людей, как я, использование их было настоящей роскошью. Если переводить обозначенную сумму в реальные деньги, то за неё я бы мог купить и съесть целую курицу гриль!

К сожалению, я ничего не мог с этим поделать. Прямо сейчас я не мог добраться до другого населённого пункта на своих двоих. Как только я покину деревню – то сразу же стану лёгкой добычей для местных монстров. Вот почему я достал серебряную монету, проливая горькие слёзы.

- Это ещё что такое? Один обозначает червонец. Десять золотых! – посмотрев на меня, объявил порядком удивлённый кучер.

В ответ я натянул на себя шокированную гримасу, будто впервые о таком слышал.

- Кхек! 10 золотых? Может быть, Вы имели ввиду 10 серебряных?

- Сударь, Вы, должно быть, впервые арендуете экипаж. Базовая плата за перевозку в безопасной зоне установлена в пять золотых. В областях, которые кишат монстрами, должна быть какая-то дополнительная прибыль. Так сказать, за высокий риск. На самом деле, это ещё дешево. Винстон находится далековато отсюда, так что это всего лишь базовый тариф.

- Вы хотите содрать с меня целое состояние всего лишь за то, что будете вести экипаж!

- Ц-ц-ц, вот почему я не люблю начинающих путешественников. Разве Вы не знаете, что все ближайшие монстры захотят напасть на нас, как только мы появимся в зоне их видимости?

- Нет! Я знаю, что местные монстры недостаточно быстрые, чтобы догнать карету!

Кучер вздрогнул. Мой аргумент оказался крайне убедительным, а потому он кашлянул и произнёс:

– Да, у монстров медленные лапы, однако они знают местность и обладают инстинктами прирождённых охотников. Они пользуются этими преимуществами и, временами, производят успешные нападения.

Наш диалог был похож на какую-то продажу наркотиков.

– Тогда Вам стоит быть более бдительным.

– Кхм-кхм... Ладно, так и быть, я уступлю Вам один золотой.

Хорошо. Торг начался. Основное правило заключалось в том, чтобы опустить начальную цену как можно ниже!

– 10 серебряных.

– ...

– Что?

– ...

Нет, ну почему кучер просто-напросто замолчал? Подобная реакция была весьма неожиданной. Как правило, в таких ситуациях НПС отвечали: «Ладно, я сброшу два золотых». Тогда я предложил бы ему 20 серебряных, на что кучер сказал бы: «Семь». Затем последовали бы 30 серебряных, шесть золотых, и так далее...

Таким был мой грандиозный план по снижению цены до двух золотых. Однако кучер просто перестал обращать на меня внимания, из-за чего весь план пошёл коту под хвост.

– Разве Вы не собираетесь торговаться?

– Да кто станет торговаться с таким жуликом, как ты?! Я был достаточно любезен, чтобы опустить цену до девяти золотых, но ты предложил 10 серебряных! И после этого ты хочешь, чтобы я торговался? Никто не станет иметь дело с таким мерзавцем!

– Вы что, забыли про «клиент всегда прав»? Я буду судиться с Вами и сделаю Вас безработным!

– Если хочешь подать на меня в суд – на здоровье! Только я крупно сомневаюсь, что профсоюз

примет твою жалобу! А теперь прочь отсюда, наглец!

В Патриане мои торги всегда проходили успешно, поскольку моя репутация и близость с жителями были на максимуме. Таким образом, подобный ответ был для меня чем-то совершенно новым.

Итак, у меня возникла серьёзная проблема. В настоящий момент я располагал чуть более, чем тремя золотыми монетами. Задание Ашура оказалось ужасно сложным, а потому большую часть своего капитала я был вынужден потратить на лечебные зелья.

- Пожалуйста... Моя больная мать в деревне Винстон совсем одна... Она скоро умрёт... Каким же подлецом я буду, если не увижу последние мгновения её жизни... Пожалуйста, войдите в моё положение...

Рассказывая это душераздирающую историю, я сделал настолько несчастный вид, что мне вполне можно было бы вручить за это Оскар.

Однако хладнокровный кучер лишь фыркнул.

- Какая наглая ложь. Ты даже не планировал ехать в эту деревню и теперь считаешь, что я тебе поверю?

- ... Чёрт... Ты умнее, чем выглядишь.

- Ч-что!? Ах ты ублюдок!

Учитывая мой текущий статус, шансов против разбушевавшегося кучера у меня не было, а потому я решил попытать счастья у других извозчиков. Впрочем, несмотря на все мои старания, опустить цену до трёх золотых у меня так и не получилось. Какие бы душещипательные истории я не рассказывал, предел стоимости упёрся в 8 золотых и 90 серебряных.

Современное общество меня порядком расстраивало.

Тем не менее, оставаться в этой изолированной деревушке я тоже не мог.

«Итак, какие у меня варианты?».

Средств на поездку у меня не хватало. Однако... Я был кузнецом, способным создавать предметы! Выковав ту или иную вещь, я получил бы некоторое количество опыта. Более того, если готовое изделие получалось сносным, я мог продать его в магазин.

Однако для начала нужно было посмотреть, что именно собой представляли мои новые навыки.

«Кузнечное Ремесло»

Текущее значение: Мастер.

Данный навык позволяет Вам создавать предметы, технологию производства которых Вы уже освоили.

С некоторой вероятностью выкованный Вами предмет будет «редким».

С небольшой вероятностью выкованный Вами предмет будет «эпическим».

С незначительной вероятностью выкованный Вами предмет будет «уникальным».

* Благодаря полному освоению данного навыка, параметры всех созданных Вами предметов будут увеличены на 10%.

* При создании редких предметов, все Ваши характеристики будут увеличены на 2, а континентальная репутация повысится на 30.

* При создании эпических предметов, все Ваши характеристики будут увеличены на 4, а континентальная репутация повысится на 80.

* При создании уникальных предметов, все Ваши характеристики будут увеличены на 12, а континентальная репутация повысится на 300.

– Это просто какой-то абсурд...

Согласно официальным данным, топ-1 кузнец обладал навыком Кузнечного Ремесла всего лишь среднего уровня. Несмотря на то, что из-под его руки вышли тысячи готовых изделий, уровень его персонажа был 110-ым, а до Мастера он прошёл меньше, чем половину пути. Таким образом, это отчетливо говорило о том, насколько тяжело было поднять текущее значение ремесленных навыков.

Тем не менее, я просто-напросто перепрыгнул через такие категории, как Кузнечное Ремесло начального, среднего и высшего уровня. Если бы тот человек, занимавший первое место в рейтинге кузнецов, узнал о моем присутствии, он бы, скорее всего, выбросил свою капсулу из окна.

«Кажется, по сравнению с ним я стану настоящим воплощением величия легендарного кузнечного класса», – подумал я, после чего вызвал информационное окно ещё одного навыка.

«Легендарное Кузнечное Ремесло»

Текущее значение: 1-ый уровень.

Данный навык позволяет Вам создавать предметы, технологию производства которых Вы уже освоили.

С некоторой вероятностью выкованный Вами предмет будет «редким» или «эпическим».

С небольшой вероятностью выкованный Вами предмет будет «уникальным».

С незначительной вероятностью выкованный Вами предмет будет «легендарным».

* Параметры всех созданных Вами предметов будут увеличены на 10%.

* При создании редких предметов, все Ваши характеристики будут увеличены на 2, а континентальная репутация повысится на 30.

* При создании эпических предметов, все Ваши характеристики будут увеличены на 4, а континентальная репутация повысится на 80.

* При создании уникальных предметов, все Ваши характеристики будут увеличены на 12, а континентальная репутация повысится на 300.

* При создании легендарных предметов, все Ваши характеристики будут увеличены на 25, а континентальная репутация повысится на 1,000.

* С каждым из пяти созданных Вами легендарных предметов произойдёт нечто особенное.

- Вау...

«Легендарное Кузнечное Ремесло» было всего лишь 1-го уровня. Тем не менее, оно намного превосходило уже освоенное обычное «Кузнечное Ремесло», чему я просто не мог не восхититься.

Следующим на очереди было «Легендарное Кузнечное Создание».

«Легендарное Кузнечное Создание»

Каждый раз, когда Вы повышаете свой текущий уровень «Легендарного Кузнечного Ремесла», Вам предоставляется возможность создать три производственных технологии.

* При создании с помощью данного навыка тех или иных предметов, на готовом изделии автоматически будет выгравировано имя его создателя.

Количество доступных технологий: 3/3.

- Производственные технологии?

Объяснение было слишком расплывчатым, а потому я решил не гадать и протестировать его на деле.

Какой предмет Вы хотите создать?

Самым главным для каждого игрока, естественно, было его оружие. Оружие позволяло быстрее охотиться и было напрямую связано с приобретением более высокого уровня. И среди всего обширного спектра вооружения в «Satisfy», наилучшим, по моему мнению, были двуручные мечи.

Мощные, большие, внушающие уважение...

Огромный клинок, способный разрубить любые доспехи, – вот что было мечтой каждого мужчины! Ни в одной игре я ещё не выбирал оружие, отличное от двуручного меча. А раз так, не следовало отклоняться от этого правила и на этот раз.

- Двуручный меч.

Вы уверены?

- Да.

Какие материалы Вы хотите использовать?

Об этом я совершенно позабыл. Поскольку на данный момент я создавал производственную технологию, мне нужно было решить, какие материалы в ней использовались. А поскольку информационное окно ничего не упоминало об ограничениях на использование в технологии специальных материалов...

- Я слышал, что с Лесного Хранителя выпадает первосортный минерал... А называется он... - произнёс я, пытаюсь вспомнить замысловатое название материала, - Синий орихалк.

Вы уверены?

- Да.

<http://tl.rulate.ru/book/96837/307088>