

Глава 2 - Другой путь

Хроно продолжал торговать и мастерить вещи уже несколько месяцев в городе мастеров, Мафосо. Но даже если он почувствовал решимость стать профессиональным игроком, торговцы по определению были слабы в бою с монстрами.

- Эх... зачем вообще я выбрал класс торговца?

За эти месяцы Хроно удалось подняться до 50-го уровня.

- Окно навыков! (Прим. пер. Подобное оформление игровых окошек – максимум того, на что я способен, прошу не плевать лишней раз. А жёлтый – мой любимый цвет. □)

Торговля (Средний 8 ур): Позволяет торговать с НИП

Заключение контрактов (Начинающий 1 ур): Позволяет заключать контракты с игроками и НИП

Глаз торговца (Начинающий 8 ур): Позволяет правильно оценивать игроков и НИП

Фальшивая Смерть (Начинающий 1 ур): Позволяет притвориться мёртвым

Мастеровой (Средний 1 ур): Позволяет мастерить и сражаться с большим мастерством

Идентификация (Средний 5 ур): позволяет идентифицировать вещи

Кузнец (Средний 9 ур): Позволяет создавать оружие и броню

Починка (Средний 3ур): Позволяет чинить оружие и броню

Секрет Торговца: Позволяет нести на 3 предмета больше.

Шитьё Одежды (Средний 3 ур): Позволяет создавать нормальную одежду.

Сбор (Начинающий 1 ур): Позволяет собирать дикие растения

Огранка Драгоценных Камней (Средний 5 ур): Позволяет заниматься огранкой драгоценных камней

Кулинарное Мастерство (Начинающий 3 ур): Позволяет готовить

Создание Аксессуаров (Средний 5 ур): Позволяет создавать аксессуары.

Его навык Кузнеца был особенно высок. Материалы для создания обычного оружия и брони были дешевле, чем он ожидал. Хроно считал, что, обладая навыком кузнеца, сможет получить неплохой доход позже, когда разгорится очередная война и обеим сторонам потребуется много оружия и брони. Так что он продолжал упорно развивать этот навык.

- Я могу сделать оружие и броню за небольшую цену!

- Какой в этом смысл, когда я могу просто купить его за ту же цену?

Хроно лишь улыбнулся:

- Сперва попробуй, просто дай мне свои материалы..

- А что если ты обманешь меня и украдёшь материалы?

«Этот парень очевидно нуб»

- Как будто я пойду на такое, учитывая, что ты можешь с лёгкостью запекать меня позже. (Прим. пер. От аббревиатуры PK, Player Killer, убийство игрока. Честно говоря, даже не знаю, по идее я не сторонник подобного рода игрового сленга, но произведение, по сути, неразрывно с ним связано.)

- Хммм... ладно, валяй, сделай мне меч.

- Хорошо, дай мне замерить размеры твоего тела и скажи каким боевым стилем пользуешься.

- У меня самый обычный стиль для Гладиатора.

- Хорошо, дай мне секунду.

Была причина того, что Хроно задавал все эти вопросы. Хорошее оружие, требовало для своего создания не только лучших материалов и не всегда его характеристики ограничивались лишь уроном и прочностью. Вес оружия тоже имел большое значение для хорошего удара. Например, кончик меча должен быть лёгким, а рукоять не должна быть слишком тяжёлой или слишком лёгкой, идеальный баланс, когда 80% веса меча приходится на его середину, был крайне важен для хорошего взмаха. А идеальная длина меча должна быть чуть короче, чем 2/3 роста его обладателя.

Трррттитингг!(Прим. пер. Это звук всплывающего окошка, не пугайтесь. □)

Вы создали редкий меч!

Сила возросла на 1

Ловкость возросла на 2

Восприятие возросло на 5

Слава возросла на 250

Обсидиановый Меч (сделан на заказ)

Прочность: 70/70

Урон: 70-90

Меч начинающего для класса Гладиатора. Поскольку выкован великим кузнецом, считается редким мечом.

+20% к скорости атаки

+10 к силе

+20 к шансу критического удара

Хроно вложил множество деталей в свою работу. В Саге об Императоре сочетались особенности как западной, так и восточной культуры. Западные игроки любят игру за

разнообразие развиваемых навыков, тогда как восточные наслаждались своим любимым гриндром. (Прим. пер. Нудным повторением одних и тех действий для прокачки и получения нужных трофеев.) В результате навыки в Саге об императоре можно было развивать обоими способами. Добавляя больше деталей в процессе работы, можно было получать больше опыта для навыка. Но игрок мог и просто заняться массовым производством, понемногу повышая уровень навыка.

- Вот, держи.

- Ух ты, такого я не ожидал! - с трепетом отозвался игрок.

- Эй, а можешь и для меня сковать меч? - толпа, привлечённая впечатляющим результатом, уже начала собираться вокруг Хроно.

Похоже, он успел привлечь всеобщее внимание. Среди высокоуровневых игроков красивый дизайн одежды и впечатляющие украшения становились куда более популярными. Так что Хроно заранее создал обычную одежду и аксессуары, выставив их напоказ в своём магазине.

- Отличный дизайн, сколько это стоит?

- А можете выгравировать здесь моё имя?

- Впечатляющая работа.

Количество клиентов Хроно росло в геометрической прогрессии.

- Что? На моём складе больше не осталось места?

- Мне жаль, за 2 золотых в месяц, вы можете хранить только такое количество.

- И сколько мне нужно заплатить, чтобы улучшить это?

- Вы в любом случае не сможете улучшить условия, пока не вступите в клан.

Одной из эксклюзивных возможностей класса торговца была возможность снять складское помещение. Но для Хроно, который повышал уровень лишь за счёт крафта и торговли, текущего объёма склада уже не хватало. Ему нужно было больше места для материалов и товаров.

- Если ли другой способ расширить склад?

- К сожалению, нет, - после чего владелец склада огляделся вокруг и шепнул ему на ухо, - Но я видел, как вы занимались созданием вещей и торговлей несколько месяцев, не прося помощи у других. Безусловно, вы настоящий торговец. Как насчёт того, чтобы обратиться к нашему лорду за помощью?

Трттинг.

Секретный тайник торговца

Настоящему торговцу нужно достаточно много места, чтобы хранить его товары. К

сожалению на обычном складе для этого недостаточно места. Поговорите с лордом Мафосо, чтобы разрешить свою проблему.

Уровень сложности: F

Скрытый квест для торговца! Хотя о существовании подобных квестов широко было известно, но обычно никто не знал, как можно запустить такой квест.

«Судя по всему, требовалось набрать 50-й уровень только за счёт торговли и крафта»

- Спасибо вам, мистер владелец склада, я обязательно попрошу лорда помочь мне.

Квест принят

- Лорд отсутствует?

- Да, он отбыл в столицу неделю назад.

- Эх...

Путешествие до столицы занимало месяц игрового времени. И не могло быть и речи, чтобы торговец 50 уровня смог добраться туда. И дело даже не в монстрах, банды грабителей состоящие из хаотичных игроков и НИП, для торговцев были куда страшнее.

«Квест уровня F явно того не стоит».

- Ох, подождите, - внезапно Хроно кое-что вспомнил, - Мистер страж, а как звучит имя нашего великого лорда?

- Что? Как ты можешь этого не знать?

- Хорошо, спасибо вам мистер страж.

«Хе-хе-хе... теперь я смогу завершить квест».

В Саге об Императоре, игроки носящие титул лорда могли потребоваться, для завершения квеста. Игроки с ещё более высокими титулами, вроде Великого Магистра или Короля могли даже сами создавать квесты. Искусственный интеллект Саги об Императоре автоматически создавал новые неизвестные или скрытые квесты время от времени, чтобы сделать изучение мира столь же интересным, как и в начале. В результате в игре всегда было множество интересных непройденных квестов, которыми игроки могли насладиться.

«Поскольку он игрок, попробую послать ему шёпот для начала»(Прим. пер. и опять игровой сленг. Шёпот это сообщение, которое видит лишь адресат.)

Хроно: Привет, у тебя есть минутка?

Физз: А? Ты кто?

Хроно: Я Хроно, ты мне нужен, чтобы завершить квест «Секретный Тайник Торговца».

Физз: Хмм... ни разу ещё никто не запускал такой квест с тех пор, как я стал лордом Мафозо,

как тебе удалось?

Хроно: Отправляйся в Мафозо, тогда и расскажу.

Физз: Невозможно, я на пути в столицу.

Хроно: Я знаю, что у лорда должен быть эксклюзивный свиток возвращения.

Физз: Он денег стоит.

Хроно: Сколько? Я заплачу.

Физз: 100 золотых

Хроно: Я не дурак, эксклюзивный свиток возвращения лорда стоит только 1 золотой.

Физз: У меня ушла неделя, чтобы добраться сюда, с помощью свитка я могу только вернуться в город, он не перенесёт меня потом обратно.

Хроно: Всё-таки 100 золотых слишком много, и ты ещё хочешь получить информацию по активации квеста.

Физз: 50 золотых, мы ведь оба торговцы, надеюсь, ты понимаешь.

Хроно: Есть большая разница между торговцем и грабителем.

Физз: Как насчёт того, чтобы пока просто отложить квест?

Хроно: Я могу и подождать, пока ты вернёшься, но так ты сможешь заработать немного больше.

Физз: 25 золотых.

Хроно: Тогда увидимся потом.

Физз: Потом тоже будет 25 золотых.

Хроно: Потом ты отправишься в тюрьму, когда я сообщу о превышении тобой должностных полномочий, 10 золотых, в любом случае, это все деньги, что у меня есть.

Физз: Не увлекайся, за мной стоит поддержка большого клана. Я даже могу попросить их убить тебя.

Хроно: Теперь ещё и угрозы? Мы оба знаем, что ты не сможешь сделать этого, не рискуя своим титулом. 10 золотых, сколько ты думаешь, может заработать торговец 50 уровня?

Физз: 12 золотых и мой свиток готов.

Хроно: Ладно, твоя взяла. Буду ждать у ворот замка в Мафосо.

Физз: Хорошо, жди.

Ттррттинитинг!!!

Вы победили в торговой сделке с другим торговцем!!!

Уровень Торговли повышен!

Живучесть выросла на 1

Мудрость выросла на 2

Интеллект вырос на 2

Ловкость выросла на 2

Восприятие возросло на 2

Хроно сжал кулаки, дрожа от возбуждения.

- Теперь стоит проверить мою статистику. Окно статистики!

Имя персонажа: Хроно Титул: Нет Уровень: 50 Класс: Торговец

Окно Статистики

Здоровье 2200

Мана 1500

Слава 800

Сила 300

Ловкость 350

Живучесть 220

Интеллект 150

Мудрость 185

Восприятие 400

Выносливость 100

Удача 80

Благодаря его ремесленным навыкам его статистика была выше по сравнению с другими игроками того же 50 уровня. Если брать в расчет только статистику, он был равен по силе игроку 90 уровня. Но поскольку он был торговцем, он мог носить лишь обычную одежду с низкой защитой и не имел никаких навыков для боя, так что в реальной схватке он уступил бы даже Воину 30 уровня.

- Пора бы мне уже отправиться к назначенному месту.

После нескольких минут ожидания у замковых ворот, кто-то окликнул Хроно.

- Ты случайно не Хроно?

По одной лишь богатой одежде и эскорту из местных солдат, любой мог сказать, что это скорее всего и есть Физз, текущий лорд Мафозо. Однако его детское лицо и рост едва ли в 160 сантиметров, плохо сочетались с этим титулом.

«Ребёнок...»

- Да, это я.

- Давай сначала пройдем внутрь.

В камерном зале.

- Так как тебе удалось запустить этот квест? Мы месяцами держали наши склады забитыми и ничего.

- Сперва завершим мой квест.

- Хорошо, но сначала давай мои 12 золотых.

- Тогда заключим контракт.

- Я не против.

Хроно открыл контракт и они оба подписали его.

- Вот твои 12 золотых.

- Квесты Лорда! – стоило Физзу выкрикнуть это, как в его руках появилось некое письмо, и он зачитал его.

- Приветствую великий торговец. Я слышал о твоих трудностях со складом, к несчастью мы ничего не можем поделать с этим вопросом, - Физза, похоже, слегка подбешивала необходимость зачитывать сценарий этого квеста, видно было, как вена вздулась у него на виске.

- Разве нет какого-то другого пути, мой лорд? Пожалуйста, мне действительно необходимо дополнительное место для хранения, - Хроно тоже пришлось поучаствовать в этом спектакле, хоть квест давал и другой игрок, избежать следования подготовленному сценарию не было никакой возможности, так что вены Хроно тоже вздулись.

«Когда проделываешь это с другим игроком ощущения совсем другие»

- Путь есть, но он опасен для простого торговца.

- Каков же он? Можете рассказать?

- Вот ключ с старому складу, который позволяет хранить столько е вещей, как сам император. Этот склад расположен в горах Падшего Бога, - Физз невольно начал ухмыляться.

Ттртингтинг!!!

Секретный Тайник Торговца 2

К счастью лорд был так добр, что даровал вам ключ от крупнейшего склада в мире, который может бросить вызов даже императорскому! Возьмите ключ и отправляйтесь в горы Падшего Бога

Сложность квеста: В

Награда за квест: Крупнейший склад в мире

Квестовые ограничения: Пока квест незавершён, обычный склад будет недоступен. Провал квеста приведёт к тому, что вам будет навсегда закрыт доступ ко всем складам.

Хроно сжал зубы, «да этот квест просто невыполним».

Горы Падшего Бога были известны как место с монстрами сверх высокого уровня. И сложность уровня В была указана лишь потому, что задание не требовало напрямую сражаться с ними. Иначе сложность с лёгкостью бы поднялась до уровня А или даже S. Всё потому, что уровни в горах Падшего Бога были в районе 600-700 уровня. Даже высокоуровневым игрокам пришлось бы там отнюдь нелегко. И естественно совершенно невозможно было, чтобы Торговец 50 уровня смог успешно пробраться в самое гнездо монстров 600 уровня.

- Простите, мой лорд, но, кажется, я не достоин вашей доброты.

Ответ Хроно был вполне ожидаем. Теперь только от Физза зависело принять ли отказ Хроно от квеста или силой навязать ему его. И Физз выбрал последнее.

- Вы великий торговец, ваша скромность и тактичность не знают границ. Не волнуйтесь, Мафозо не нужен этот склад, путь туда занимает два месяца, и место его расположения слишком опасно. Я, как лорд Мафозо, с радостью дарю вам ключ от этого склада, - Физз дочитал текст квеста, с трудом сдерживая смех.

Квест принят

Перевёл: Андрей Метелицин(AndreyNord)

<http://tl.rulate.ru/book/1638/33897>