

Глава 4 - Торговец

- Ищу коллег торговцев, чтобы собрать группу для путешествия в город Фиора! Готов также присоединиться к уже созданной группе, которая пожелает отправиться в город Фиора!

Всю неделю Хроно отчаянно пытался собрать группу для экспедиции в город Фиора. Порой он использовал крик, продолжая продавать свои товары в магазине. (Прим. пер. Крик, соответственно, это сообщение, видимое всем игрокам поблизости. Хотя, учитывая, что это виртуальная реальность, может он и правда просто кричал во всю глотку. J) Где-то на пол пути к городу Фиора и располагались горы Падшего Бога. Обычно группы обходили их стороной, но именно они сейчас и были настоящей целью Хроно. Хотя странно было, что Хроно вообще пытался что-то сделать с этим недавно полученным, практически невыполнимым квестом. И всё же склад был жизненно важен для любого торговца, ему просто необходимо было что-то с этим сделать.

Прошло ещё два дня и Хроно удалось собрать группу для путешествия из 15 торговцев. Попасть в обычную группу для торговца весьма тяжёлое дело из-за их практически нулевой боеспособности. А собрать группу для экспедиции и того сложнее, поскольку мало кто хочет путешествовать большой группой.

Нанимать же наёмников было весьма рискованно для торговца, поскольку всегда есть шанс предательства, даже с учётом навыка торговцев «Заключение Контрактов». Теоретически, пока действует такой контракт, наёмники не могут напасть на торговца, который их нанял. Но они вполне могут слить информацию бандитам. Были естественно даже целые кланы наёмников, предоставляющие проверенные услуги сопровождения, но для Хроно это было дороговато. Только разившиеся торговцы могли позволять себе нанимать группы для охраны из таких кланов наёмников. Низкоуровневые же торговцы обычно просто собирали штук 10-20 таких же торговцев, чтобы разделить расходы на сопровождение на всех. Как правило, нанимали две группы наёмников из двух надёжных кланов, чтобы свести к минимуму риск предательства.

На следующее утро, экспедиция делала последние приготовления перед отправлением из Мафосо. Повозки торговцев были полны товаров на продажу и съестных припасов. У богатых торговцев повозки естественно были ещё больше, но у Хроно вообще не было ни одной. Повозки не могли въезжать внутрь города. Обычно, когда повозка прибывала к городским воротам, её принимал на хранение владелец склада, а сами товары размещались в складских помещениях. Поскольку Хроно на данный момент был лишён доступа к складу, то не было смысла для него и арендовать повозку.

Перед отправлением каждый торговец заключил контракт с группами сопровождения, такие же контракты были заключены и между самими торговцами. Доверие мало что значило в торговом мире. И вот, спустя ещё два часа, экспедиция вышла, наконец, из Мафосо.

К северо-западу от Мафосо, на точке возрождения игроков, в игру зашёл игрок. После смерти в Саге об Императоре игрок не мог сразу же снова войти в игру, приходилось ждать 24 часа, после чего игрок возрождался в подобной точке рядом с ближайшим городом. Также штрафом за смерть служила потеря предметов и понижение уровня. Этот конкретный игрок погиб сражаясь в одиночку с Древним Драконом.

- Думаю, этот дракон тоже почти умер. Надо бы пойти отомстить.

И Сет снова отправился к горе Падшего Бога, чтобы отомстить и вернуть потерянный уровень.

Третий император оказался на удивление безрассуден.

В экспедиции, все кто не участвует в сражениях, берут на себя другие роли. Для опытных в путешествиях торговцев, имевших высокий уровень Кулинарного Мастерства, такой ролью, очевидно, становилась роль поваров. Некоторые из торговцев владели медицинскими навыками, они лечили пострадавших бойцов после каждой битвы. Были также торговцы, обладавшие высоким навыком алхимии, они создавали разнообразные зелья, чтобы поддержать сражающихся или использовали алхимические бомбы в бою.

Роль Хроно в основном была определена его высоким навыком Кузнеца. Он ухаживал и ремонтировал оружие и броню групп сопровождения. Был ещё один торговец, владевший этим навыком, но всё равно Хроно был лучшим кузнецом во всей экспедиции. Это было здравым смыслом для всех боевых классов, поддерживать своё оружие и броню в наилучшем состоянии. В свободное время Хроно также изготовил кинжал и лёгкий меч для себя, на случай опасной ситуации. Оценив его мастерство, некоторые из наёмников тоже иногда просили сделать оружие для своих друзей или самих себя.

За время этой экспедиции навык Кузнеца Хроно наконец поднялся до продвинутого 1 уровня. Теперь Хроно мог создавать огнестрельное оружие. Из-за дорогих расходных материалов огнестрельное оружие было не самым выгодным оружием для охоты. Материалы для его создания могли стоить до 100, 000 золотых! А цена боеприпасов составляла от 10 серебряных до 100 золотых момент за одну пулю. Так что это было дорогое оружие для самых богатых. Однако была у огнестрельного оружия одна особенность, которая всё окупала, оно не учитывало статистику игрока при расчёте урона. Угон зависел только от типа оружия и используемых боеприпасов. Благодаря этому даже игрок 1 уровня мог одним выстрелом убить монстра 100 уровня. Однако это оружие по-прежнему оставалось слишком дорогим для нормальной охоты на монстров, а сильная отдача могла даже убить игрока. У многих опытных торговцев было припасено огнестрельное оружие как последнее средство обороны.

Хроно, которому предстояло попытаться пробраться в горы Падшего Бога, был даже готов потратить всё накопленное состояние ради этого оружия. За время торговли в городе Мафосо ему удалось скопить 2000 золотых, благодаря его упорной торговле и скромному образу жизни. Пока он был с экспедицией, ему удалось достать все нужные материалы за счёт товаров других торговцев и трофеев, выпадавших со встреченных по пути монстров.

«Сделаю винтовку»

Достав свои кузнечные инструменты, Хроно начал мастерить винтовку. Он сделал простое ружьё где-то в 1,2 м длиной. Однако конструкция ствола позволяла сделать лишь один выстрел за раз, так что вместо обычного оружейного пороха, он использовал более мощный состав, который мог даже уничтожить большое дерево, «древний порох». Закончив с винтовкой, он приступил к созданию пуль.

Континент Аполло, равнина Серугол.

Остатки армий сражавшихся с Конголом охватило отчаяние. Они бились с Конголом уже два дня, и огромное число их союзников было убито в процессе. Многие игроки давно уже вышли из игры, слишком напуганные или слишком уставшие от непрерывной битвы, два игровых дня приравнивались к 12 часам по реальному времени. Игра приравнивала пользователей,

покинувших игру посреди битвы, к погибшим, и они получали точно такие же штрафы за смерть.

От общего числа людей в армии осталось едва одна треть. И не было ни малейшего признака, что Последнее Неистовство Конгола окончится в ближайшее время. Когда остатки армии уже были готовы сдаться, Конгол вдруг остановился и его орочья фигура внезапно исчезла.

- ...Он вышел из игры?

- Похоже что так, может просто разъединился?

- ...он уронил свой топор.

Однако в итоге они решили оставить этот 1.8 метровый топор, поскольку он был слишком велик и даже трое игроков сразу едва могли поднять его. Они всё никак не могли поверить в случившееся.

- ...Неожиданно.

- Может он просто тоже устал... всё-таки в реальном мире прошло 12 часов.

- Всё равно... неожиданно.

За время экспедиции было несколько раз, когда монстрам всё же удалось прорваться сквозь ряды сопровождающих групп и добраться до торговцев. В таких случаях один из их навыков был просто незаменим.

- Фальшивая Смерть!!!

- Фальшивая Смерть!

- Фальшивая Смерть!

Три торговца одновременно использовали навык «Фальшивая Смерть». И монстры прошли мимо, так, словно те уже и впрямь умерли. Уровень этого навыка у Хроно также поднялся до среднего 1 уровня. Надо сказать, скорость роста этого навыка была весьма высока, вот только у него не было никакого реального применения, разве что заставить врага поверить, что игрок мёртв. Всё-таки, даже в состоянии фальшивой смерти пользователь ещё мог быть убит, на самом деле, игроки становились весьма уязвимы в таком состоянии. Всё это делало навык практически бесполезным. Однако для небоевых классов этот навык оставался последним шансом на выживание, что спасал их множество раз.

Добравшись до гор Падшего Бога, хроно попрощался с экспедицией. Естественно он не сказал им, что собирается забраться на гору, иначе они приняли бы его за сумасшедшего. У же у самого подножия гор, Хроно пришёл в ужас при виде высокоуровневых монстров. И всё же, собрав всё своё мужество, он попытался незаметно проскользнуть между отдельными монстрами.

«Здесь никого нет»

Однако монстры сразу же заметили его. Поняв, что он теперь в опасности, Хроно использовал своё секретное оружие, которое должно было помочь ему добраться до вершины горы.

«Фальшивая Смерть»

Один из монстров, решив что он мёртв, просто прошёл мимо. Но его сменил другой, который расположился совсем рядом с ним. Монстры не спешили атаковать, но стоит ему шевельнуться и фальшивая смерть мигом станет настоящей. Хроно оставалось лишь ждать.

«Возможно, это была плохая идея».

Континент Гантзел, город Кан расположенный поблизости от пустошей.

Человек появился на точке возрождения. Грасс, второй император, умер и возродился здесь.

- Наконец-то... город... люди, - Грасс, плача, обнял НИП стража.

Ещё четыре дня назад Грасс бродил по пустыне, смеясь

- Ха-ха-ха! Монстры такие слабые, - он убивал монстров одним ударом.

Ха-ха-ха!!! Ночное небо в пустыне так прекрасно.

Но уже к концу первого дня его смех прекратился. Неважно сколько он шёл, конца пустыне не было видно. Без еды и воды, он не мог утолить голод и жажду и его выносливость уменьшилась. В итоге, он умер от обезвоживания посреди пустыни. Второй император на удивление оказался идиотом.

Прошёл день и целая группа монстров уютно расположилась на ночлег вокруг «трупа» Хроно.

«Это была плохая идея».

Перевёл: Андрей Метелицин(AndreyNord)

<http://tl.rulate.ru/book/1638/34176>