

- Прошло три дня с тех пор, как я открыл свой оружейный магазин. Я привык к своей новой жизни в Зелёной Лощине, и я стал значительно лучше в обслуживании клиентов.

В настоящее время, у меня было достаточное количество покупателей.

Большинство клиентов были новичками, которые могли теперь легко справиться с заданиями в "Лесу Солнечных Часов".

Некоторые приходили, чтобы купить свое самое первое оружие на деньги, которые они накопили благодаря выполнению заданий для низкого ранга, в то время как другие приходили, чтобы заменить свое текущее оружие на лучшее. Как и ожидалось, я получал от всех них неплохие деньги.

Кроме того, распространились новости о моем высоком уровне починки, поэтому я получал стабильный доход от запросов на ремонт оружия и брони.

Скорее всего, источником денег для некоторых из клиентов стал труп дракона, который я оставил на пятом этаже "Леса Солнечных Часов".

Барменша и управляющая гильдией Маредда упомянула, как она была счастлива, потому что прибыль выросла благодаря увеличению количества авантюристов.

Однако не все мои клиенты были искателями приключений.

- Это неожиданно.

- Что именно?

Сильвия, которая пришла проводить меня, услышала мое бормотание.

- О, я просто подумал, что хотя я и открыл этот магазин в основном для авантюристов, я также получаю довольно неплохую прибыль от многих местных жителей, которые приходят, чтобы купить различные вещи.

- Конечно. Такие вещи, как ножи и широкие лезвия, необходимы, чтобы жить здесь, в горах. Охотники используют копья вместе с луком и стрелами. Ваш магазин довольно популярен, так как людям не нужно выезжать из города, чтобы получить инструменты хорошего качества.

- Так вот почему я получил так много запросов на ремонт кухонных ножей в первый день...

Это правда, что авантюристы были не единственными людьми, которые использовали

клинковое инструменты. Я должен принять это во внимание, когда в следующий раз буду заказывать инвентарь.

- Кстати, я заметил, что искатели приключений на самом деле не покупают копья. Мне всегда это казалось странным.

- Хм? Возможно.

- Я видел только местных охотников, которые приходили и покупали их.

Прямо перед тем, как я собирался ответить на вопрос Сильвии, молодой авантюрист, который рассматривал мои товары, задал мне аналогичный вопрос.

- Извините. Что лучше использовать в качестве оружия, меч или копье? Все, кажется, покупают меч, но...

- А вот и еще один. Это в основном зависит от типа заданий, на которых ты желаешь сосредоточиться, но для искателей приключений я бы рекомендовал начать с меча.

Некоторые другие клиенты услышали мой ответ, поэтому я решил объяснить получше.

- Если бы человек с мечом сражался против человека с копьем на открытой местности, то, конечно, копье имело бы преимущество. Оно сильное, и до тех пор, пока у него не возникает препятствий на пути, оно имеет довольно широкий охват. Но если так подумать, места, в которые зачастую отправляется искатель приключений, полны препятствий, не так ли?

Я начал перечислять некоторые примеры.

Например, если бы человек один пошел собирать травы. Было бы наиболее эффективно держать корзину или мешок в одной руке, а собирать травы другой. Однако это было бы трудно сделать, если бы вы взяли с собой копье.

Вы должны были бы оставить копье где-то, чтобы эффективно собирать травы, но, если вы это сделаете, в конечном итоге останетесь беззащитны.

Другой пример, когда один поднимаешься на скалу. Чтобы подняться с помощью веревки, нужны обе руки, и копье будет мешать.

Если бы авантюрист привязал копье к спине, чтобы использовать веревку, то он бы слишком долго доставал своё оружие, чтобы расправиться с монстрами, такими как волки, ожидающие в засаде. Я видел такие трагические моменты, когда эти люди в конечном итоге были съедены волками.

Наконец, еще один случай, когда один исследуешь пещеру, или тесный лабиринт. Авантюрист с копьем силён, из-за его большой длины. С другой стороны, от этого появляется много проблем в тесных местах, потому что человек не сможет свободно передвигаться.

Если бы авантюрист попытался повернуться, чтобы отразить неожиданную атаку сзади, кончик его копья, скорее всего, попал бы в стену или потолок. Один такой момент был роковым.

- Меч же ты можешь убрать в ножны и повесить на пояс. С копьем этого не сделаешь. Для искателей приключений важно иметь оружие, которое они могут легко носить с собой.

- П-понятно...

В отличие от авантюриста, который задал мне этот вопрос, Сильвия чаще кивала на то, что я говорил.

Копья - хорошее оружие без ножен, но крайне неудобное для ношения. Это очевидно, но трудно ходить с оружием длиннее собственного роста.

Копья не будут проблемой для городской стражи. Дорожки красиво вымощены, поэтому по ним легко ходить. Кроме того, поскольку охранники фактически живут в том районе, где они работают, они будут знать, как и что обойти, чтобы избежать схватки в тесных районах.

Что касается охотников, то они будут использовать копье, чтобы нанести последний удар своей жертве. Вообще говоря, охотники охотятся в местности, с которой они знакомы. Таким образом, они могли ходить по знакомым тропам, с легкостью неся копье.

Однако для авантюристов это было не всегда так.

Большую часть времени им придется идти по неизвестным маршрутам и быть готовыми к битве в невообразимых местах.

Вот почему я думаю, что мечи, которые легко носить с собой, могут быть использованы в большинстве ситуаций и являются лучшими для новичков-авантюристов.

- Понятно... Вот почему вы рекомендуете мечи. Но я видел, как авантюристы, работающие в городе, носят с собой эти причудливые копья.

- Ну, это потому, что мечи рекомендуются "в основном". Оружие меняется в зависимости от цели или навыков.

Принципиально говоря, самым идеальным вариантом была бы смена оружия в зависимости от ситуации.

С другой стороны, если бы это было легко сделать, то все авантюристы не страдали бы так.

- Есть даже авантюристы, которые носят и меч, и копье, но это особые случаи. Эти люди могут носить с собой больше вещей с самого начала. Единственный, кто мог бы так делать, был вероятно, лидером какой-то высокопоставленной группы.

- Понятно. Большое спасибо!

Авантюрист улыбнулся и купил довольно длинный меч.

Как только он ушел, к прилавок подошел другой искатель приключений с извиняющимся выражением лица.

- ...Хм... Я хотел спросить, есть ли у вас меч, который я могу купить за одну большую серебряную монету...?

Я понял. Это была распространенная проблема новобранцев: иссякли деньги. Не все смогли урвать у дракона немного материала, и немалый доход авантюриста шел на оплату постоянных дворов и еду.

В нашем регионе, Вестленде, у нас было шесть типов монет. Монеты были разделены на три типа: золотые, серебряные и бронзовые. Все три были далее разделены на большие и маленькие монеты.

Давным-давно ценности монет были разными, но в последние годы цена оставалась такой: десять маленьких медных монет за одну большую медную монету, десять больших медных монет за одну маленькую серебряную монету и так далее. В принципе, десять монет были эквивалентны одной монете следующего номинала.

Что касается стоимости монет, то одной маленькой золотой монеты примерно достаточно, чтобы обеспечить семью простолюдина на месяц. Одна большая серебряная монета будет составлять одну десятую от этой стоимости.

- Не волнуйся, для обычного железного меча достаточно большой серебряной монеты.

- Слава Богу... Тогда я его куплю.

- Спасибо за покупку. В Вестленде железный меч обычно стоит одну большую серебряную монету. Помни об этом, и постарайся, чтобы тебя не обманули.

Конечно, дорогие мечи были бы в десять раз дороже этого. Другими словами, не было редкостью для торговцев просить оплату золотыми монетами.

Покупка снаряжения, которое было на уровне рыцаря, сожгла бы большое количество золотых монет.

Если бы было что-то, за покупку чего нужно было заплатить золотыми монетами в этом магазине, это было бы...

- Люк, ваши "избранные продукты" продаются?

После того, как мы наблюдали, как авантюрист с железным мечом покинул магазин, Сильвия небрежно подняла этот вопрос.

- Нет, я не продал ни одного. Цена не достаточно низкая, чтобы их можно было быстро продать, как ни крути. Это в основном украшения.

Мы посмотрели туда, где были выстроены серебряные мечи, и увидели, что некоторые авантюристы смотрят на них.

Клинок сверкал иначе, чем у обычного железного меча. Можно было подумать: "Вот как выглядит меч, сделанный из серебра?"

Я установил цену длинных мечей в одну маленькую золотую монету, а коротких мечей - в пять больших серебряных монет.

Сумма за один такой меч была примерно равна ежемесячным расходам простолюдина. Цена была как в дорогом магазине, подходящем для дворянина или рыцаря.

Я принес из лабиринта только один маленький мешочек металлического порошка.

У меня не хватало порошка на то, чтобы произвести больше мечей, которые были бы такого же качества, как тот, которым убили дракона, поэтому те мечи, которые были выстроены в магазине, были просто копиями с более низким количеством примеси того металла.

Если бы я продал именно этот меч, он определенно стоил бы по крайней мере одну большую золотую монету. Что касается копий, я решил установить цену на основе количества металлического порошка, который я использовал. В конце концов, длинный меч превратился в одну маленькую золотую монету.

Конечно, я написал записку, которую положил под мечи, уведомляя, что они были копиями, сделанными с меньшим количеством загадочного металлического порошка из-за обстоятельств.

(Если бы я мог массово производить мечи с этим порошком, я бы это сделал, но... Я никогда не

хочу больше ступать в это подземелье, да и я не особо спешу зарабатывать деньги.)

Для того, чтобы массово производить мечи, сначала я должен был бы спуститься на пятый этаж подземелья ранга Е "Лес Солнечных Часов", затем спуститься по скрытой лестнице в подземелье ранга А "Коридор Тысячелетнего Ада" и, наконец, "разобрать" стены лабиринта в порошок.

Самой большой проблемой были бы монстры-призраки, которые жили в лабиринте. Они могли проходить сквозь стены и пол, и нападать неожиданно.

Я мог бы собрать порошок со стен возле потайной лестницы, но если бы мне не повезло и я наткнулся на одного из них, я был бы мертв.

Даже если бы я это заметил, монстр, скорее всего, нацелился бы прямо в мою душу, мгновенно превратив меня в труп.

Хотя монстры, такие как призраки, имеют низкую скорость перерождения, возможность бродить по лабиринту, не сталкиваясь с ним, на самом деле считалась удачей.

(Не говоря уже о том, что в Зелёной Лощине есть только авантюристы-новички. Я не могу просить их помочь мне собрать необходимые материалы или стать моими телохранителями. Это только увеличит количество трупов.)

Кстати, я уже сообщил гильдии о существовании потайной лестницы, но никаких предупреждений об опасностях подземелья от них не поступало.

В целом, они сказали, что будут теперь наблюдать за этим местом, так как способа предотвратить приход монстров по той лестнице не существовало в принципе.

В отличие от гоблинов и кобольдов, призраки и скелеты славятся тем, что не покидают подземелья, в котором они появились.

Была популярная теория, которая гласила, что причина, по которой эти монстры не могли покинуть подземелье, заключалась в том, что они поддерживались магией внутри.

(Опять же, если гильдия ничего не говорила, то город, вероятно, был в безопасности в данный момент в любом случае.... Кстати, откуда взялся этот дракон?)

Как только я подумал об этом, кто-то открыл дверь в магазин с большой силой.

Я вздрогнул от шума и оглянулся.

Там было два человека. Один из них был мускулистым мужчиной в толстой мантии. Другой был блондином и вокруг него чувствовалась отчуждающая атмосфера.

- Простите, вы владелец этого магазина?

- Эй, эй! Это тот магазин, где продают меч, которым убили дракона?

<http://tl.rulate.ru/book/25161/588947>