

Глава 13.

У меня было всего лишь 3 золотых монеты и 11 серебряных, а потому план заключался в том, чтобы создавать предметы и продавать их людям. Это позволило бы мне заработать достаточно денег, чтобы нанять извозчика. А как только я накоплю необходимую сумму, то смогу купить необходимое количество синего орихалка и выковать «Полный Провал». Однако экономить деньги было так же сложно, как и доставать звёзды с неба.

– А-а?

Тем временем, как только я ступил одной ногой в кузницу...

Активирован дополнительный эффект от полного освоения «Кузнечного Ремесла».

С этого момента все кузнецы-НПС, обладающие Кузнечным Ремеслом среднего уровня и выше, будут относиться к Вам крайне дружелюбно.

Активирован дополнительный эффект класса «Преемник Пагмы».

С этого момента все кузнецы-НПС с уровнем Кузнечного Ремесла высшего уровня будут преклоняться перед Вами.

Судя по всему, это была какая-то скрытая функция, которая помогала Преемнику Пагмы быстро налаживать контакты с другими кузнецами и получать от них производственные технологии.

– Вау.

Чем дальше, тем больше мне начинала нравиться эта профессия. Если поначалу из-за своей принадлежности к разряду производственных она вызвала у меня лишь отвращение, то теперь я понял, что этот класс действительно заслуживает того, чтобы называться легендарным.

Итак, преисполненный вдохновения, я бодро зашагал вглубь кузницы и вскоре увидел хозяина этого места.

– Я хочу создавать и продавать товары, которые пользуются в этой деревне наибольшим спросом. Пожалуйста, не могли бы Вы дать мне какую-нибудь рекомендацию? – широко улыбнувшись, спросил я, добавив про себя: «Я – Преемник Пагмы, – тот, кто полностью овладел Кузнечным Ремеслом. Поклонись мне и передай соответствующие производственные технологии!».

Однако дальнейшее развитие ситуации было вовсе не таким, как я того ожидал. Вместо того, чтобы поклониться, кузнец окинул меня холодным взглядом и произнёс:

– Ба, какой-то парень хочет выведать у меня все секреты? Я не намерен говорить с таким неотёсанным и некомпетентным человеком, а потому уходи.

– ...

Именно так, как правило, относились НПС к игрокам 1-го уровня.

«Неужели он меня не узнал?».

Кузнец среднего или высшего уровня должен был моментально опознать во мне Преемника Пагмы, однако этот НПС даже бровью не повёл. А раз так, это могло означать лишь одно: он всё ещё был кузнецом начального уровня.

«Вот чёрт. Повезло же встретить какого-то бездаря...», – подумал я, решив отправиться к другому кузнецу, однако, как выяснилось, данная кузница была единственной на всю деревушку, – «Я просто забыл, что меня на каждом шагу непременно должна сопровождать неудача...».

Что ж, с этим уже ничего нельзя было поделать, а потому я поспешно изменил своё отношение и с уважением обратился к хозяину кузницы:

– Вы были так увлечены своей работой, что я боялся нарушить Вашу концентрацию. Вот почему я просто хотел как можно быстрее перейти к сути дела. Если я сказал что-то грубое, пожалуйста, простите меня.

– Я рад, что ты понял это, – ответил кузнец, глядя на меня, стоявшего по стойке «смирно», куда более благосклонным взглядом.

– Меня зовут Грид. Я хотел бы научиться создавать предметы.

- Ба, ты думаешь, создавать что-то – так просто? Первым делом, парень, тебе следует начать с разведения огня. Нет, даже не так. Если ты искренне хочешь научиться моему Кузнечному Ремеслу, то должен пойти на задний двор и нарубить дров. А ещё ты должен быть благодарен за то, что я позволяю тебе делать это, – фыркнул кузнец.

- ... Как ожидалось от низкорангового кузнеца.

- Э-э? Что ты только что сказал?

- Да нет, это я так, сам с собой, – тут же вскинув руки, проговорил я. Единственным человеком, на которого я мог положиться, был этот скромный кузнец. А потому если меня вышвырнут отсюда, так и не научив создавать предметы, мне придется зарабатывать на жизнь пахарем или уборщиком в таверне.

- Значит, дрова? Сколько?

- Как можно больше, – вручив мне старый топор, проговорил кузнец.

«Заготовка Дров»

Сложность: Е.

Кузнец по имени Смит дал Вам задание заготовить необходимое количество дров. Если Вы сможете выполнить данное поручение, Смит будет смотреть на Вас куда более благосклонно.

Условия:

Заготовить 500 единиц дров.

Награда:

20 бронзовых монет.

Близость к Смиту: +10.

Опыт: + 10.

Штраф за провал задания:

Близость к Смиту: -10.

«Неужели на этот раз нормальное задание?».

С того момента, как я начал заниматься заданием Ашура, я получал задания исключительно S-или SS-класса. Вот почему информационное окно с описанием нормального задания было для меня как манна небесная.

«До следующего уровня мне нужно 20 опыта... Если я завершу это задание, то получу сразу половину от требуемого количества!».

Что для -1-го уровня, что для -3-го, требовалось одинаковое количество очков опыта – 20. Судя по всему, это правило распространялось на все отрицательные уровни. Другими словами, я мог поднять свой уровень, выполняя самые простенькие поручения.

«Прежде всего мне нужно как можно скорее выбраться с отрицательного уровня», – настраивая себя на позитивный лад, подумал я, после чего направился в сторону заднего двора. Обнаружив небольшой склад с поленьями, я перевёл взгляд на свой топор.

Он был настолько изношенным и старым, что я невольно задался вопросом: «А не распадётся ли он на части прямо посреди работы?».

Это было весьма серьёзное опасение, поскольку кузнец мог сильно разозлиться, узнав о том, что я сломал его топор.

Таким образом, я решил использовать на топоре свою «Легендарную Кузнечную Оценку».

- Оценка.

Кузнец, становящийся легендой, обладает по-настоящему острым взглядом.

Используя «Легендарную Кузнечную Оценку», Вы получаете возможность выявить любой скрытый эффект.

«Старый Топор Смита»

Рейтинг: обычный.

Прочность: 6/6.

Вес: 40.

Сила атаки: 4~7.

Это старый топор, которым Смит пользуется с самого детства. Несмотря на свою старость, он всё ещё способен колоть дрова. Данный предмет обладает низкой прочностью, а потому при работе с ним следует соблюдать максимальную осторожность.

Эффекты:

Отсутствуют.

Это был самый обычный топор, за исключением разве что того, что он был очень старым. Не

обнаружив никаких скрытых эффектов, я почувствовал не разочарование, а, скорее, облегчение. В последнее время я пережил так много странных инцидентов, что мне большего всего на свете хотелось только одного – стабильности.

Вам удалось определить из каких материалов создан «Старый Топор Смита», освоить его производственную технологию и осознать намерения его создателя.

Теперь Ваше понимание Старого Топора Смита составляет 100%.

Вы сможете превосходно орудовать данным предметом.

Вы научились производить топоры.

Благодаря своему пассивному навыку я прекрасно разобрался в этом предмете, а также получил возможность создавать похожие на него топоры.

«Хм-м, уровень моего понимания составил сразу 100%...».

Судя по всему, низкорейтинговые предметы тут же достигали максимального уровня понимания всего лишь после использования на них Оценки. И вправду, было бы забавно, если бы легендарный кузнец посмотрел на обыкновенный топор и не смог бы понять его производственную технологию.

«В его использовании нет никаких требований, а потому вряд ли этот навык окажется особо полезен. Впрочем, производственная технология топоров – уже хоть что-то».

Если я экипировал предмет, не подпадая под заявленные требования, игровая система накладывала штраф. Таким образом, основная роль «Понимания» сводилась всего лишь к уменьшению штрафа. Старый Топор Смита не предполагал наличия каких-либо требований и, соответственно, штрафов, а потому в данном случае от Понимания было не особо много толку.

Не чувствуя особого вдохновения, я отставил топор в сторону и разместил одно из поленьев. Я даже подумывал о том, чтобы поплевать себе в руки и потереть их, как это обычно делают старики-дровосеки в исторических драмах.

«При рубке дров физическая сила не особо важна. Мне просто нужно идти по накатанному пути».

Как бы там ни было, все мои опасения были безосновательными. Разве я не мог просто разрубить кусок дерева, как это делал с монстрами при помощи своего двуручного меча?

«Это похоже на использование Владения Мечом, только на древесине», – решил я, вооружившись топором. И вот, в тот момент, когда я собирался разрубить полено... Неподалеку от его центра появилась цельная чёрная линия.

«Это ещё что?».

Понаблюдав за ней какое-то время, я опустил топор. Чёрная линия тут же исчезла, словно её никогда и не было. Я снова взял топор. Как и следовало ожидать, чёрная линия опять появилась. Топор словно говорил мне, куда именно нужно бить.

«Это наверняка ещё один эффект стопроцентного понимания».

Впрочем, это было лишь предположение. И вот, как следует замахнувшись, я промазал мимо намеченной линии и опустил топор ровно по центру полена.

Бу-думк!

Несмотря на то, что я вложил в удар всю свою силу, расколоть полено у меня не получилось. Но что ещё хуже, в следующее мгновение появилось информационное окно, что прочность топора уменьшилась на одну единицу.

«Э-это просто какое-то унижение...».

Я даже не мог просто нарубить дров! Каким же я был бесполезным!

Чувствуя всеохватывающее разочарование, я с трудом сумел вытащить застрявший топор, после чего развернул полено и приготовился ко второму раунду.

– На этот раз...

Стараясь не сводить глаз с чёрной линии, я замахнулся топором.

Бу-жух!

В тот момент, когда траектория движения топора совпала с отмеченной, я ощутил некое волнующее чувство. А затем полено было разделено надвое, причём без малейшего сопротивления.

- О-о-о!

Как ни крути, но после этого я был вынужден признать, что Понимание – крайне полезная вещь.

«Наверное, это и подразумевала фраза о том, что теперь я могу превосходно орудовать данным предметом. Преимущество повышения понимания предметов – это не просто уменьшение штрафов или осознание того, как создать тот или иной предмет».

Недаром говорилось, что оружие должно быть продолжением руки. Если бы я поднял понимание своего меча до 100%, то смог бы владеть им, как своей собственной рукой.

«Если я подниму понимание созданных мною предметов до 100%...».

Я стану непобедимым! Через год с лишним безуспешной игровой карьеры у меня появилась возможность попасть в топ!

«Хорошо, а теперь нужно как можно быстрее заработать денег и погасить свой долг!».

Став топ-игроком, я непременно получу огромное количество запросов от различных средств массовой информации. Я смог бы стать богатым человеком за счет одних только телевизионных гонораров. Никто больше не сможет меня игнорировать, и я наконец-то добьюсь сердца своей первой любви, А Хён!

Моя мотивация попросту зашкаливала!

- Ха-а-а! Ху-у-у! Ха-а-а! Ху-у-у!

Бу-жух! Бу-жух! Бу-жух!

Два часа я колот дрова, не в силах остановиться. Однако вскоре этому удовольствию суждено было закончиться. Поскольку мой уровень был -3-им, имеющаяся у меня Выносливость быстро закончилась. В придачу к этому накатило и чувство голода.

Нарубив около ста пятидесяти дров, я почувствовал, как моё дыхание стало тяжелым и

сбивчивым.

«Может, сделать небольшой перерыв?».

Нет, сейчас было не время для перерывов.

Три месяца, которые я потратил на задание Ашура, были исключительно болезненными и трудными, но я не сдался. Я прошёл через куда более ужасные вещи, а потому простая рубка дров не могла меня остановить. Это истощение было ничем по сравнению со всем, что мне довелось пережить.

«Это ещё не самая тяжелая работа. Мне нужно просто побыстрее закончить и перейти к следующему заданию. Тогда я повышу свой уровень и начну зарабатывать деньги».

Сжав зубы, я продолжал рубить дрова.

<http://tl.rulate.ru/book/96837/308490>