

Целый месяц я не покидал кузницы.

С того момента, как я заходил в «Satisfy» и до самого выхода из системы, я продолжал стоять перед наковальней, сжимая в руках кузнечный молот и другие производственные инструменты. За это время я смог осознать некоторые факты, которые до этого понимал лишь очень смутно, и даже открыть для себя нечто новое.

Во-первых, повторное изготовление одних и тех же предметов с точки зрения повышения квалификации было весьма неэффективным. Каждый раз, когда я создавал новый предмет, текущее значение Кузнечного Ремесла повышалось не в пример быстрее.

Во-вторых, чем лучше были материалы, тем выше становилась вероятность того, что предмет получит более высокий рейтинг.

К примеру, при изготовлении двух железных мечей на основе одной и той же производственной технологии, железный меч из низкосортного металла обладал практически стопроцентным шансом оказаться «обычным», в то время как меч, изготовленный из качественного сплава, имел относительно высокую вероятность стать «редким».

В-третьих, даже когда я создавал предметы с одной и той же производственной технологией, а также из одних и тех же материалов, те, на которые я потратил больше времени, как правило, получали более высокий рейтинг.

Мне очень повезло, что я сумел создать уникальный кинжал всего за три часа. Путём опытных исследований мне удалось выяснить, что я должен был инвестировать, по крайней мере, полдня, если хотел создать предмет с рейтингом выше редкого. Другими словами, количество предметов, которые могли быть произведены за один день, было весьма ограниченным, а потому повышение моих характеристик было не таким уж лёгким подвигом, как могло показаться вначале.

В-четвертых, для того, чтобы стать по-настоящему хорошим кузнецом, мне нужно было повышать три основных параметра: Проворство, Силу и Выносливость.

Оборудование и материалы, используемые в кузнечном деле, как правило, были достаточно тяжелыми, а потому для более эффективной работы мне нужно было достаточное количество Силы. А учитывая то, что над каждым предметом необходимо было как следует попотеть, я нуждался в большом количестве Выносливости.

Вот почему моё поспешное решение вложить все имеющиеся очки распределения в Силу и

Выносливость оказалось не таким уж и плохим.

– Уф... Уф... Хорошо быть молодым...

В отличие от Хана, который после каждого успешно завершённого предмета делал перерыв, я трудился на протяжении всего времени, проводимого в «Satisfy».

Таким образом, за прошедший месяц мне удалось создать 73 элемента, что в среднем было эквивалентно созданию двух и более изделий в сутки. У 11 из 73 предметов был редкий рейтинг, а у трёх – эпический. Как результат, все мои характеристики увеличились на 34 пункта.

В настоящее время у меня было 11 характеристик: Сила, Выносливость, Ловкость, Интеллект, Проворство, Упорство, Самообладание, Выдержка, Достоинство, Проницательность и Мужество. Учитывая то, что каждая из них увеличилась на 34 пункта, суммарное количество полученных мною очков равнялось трёмстам семидесяти четырем, что было эквивалентно получению тридцати семи уровней.

Однако я был недоволен. Почему? Да потому что я выковал 73 предмета, потратив на каждый из них не менее шести часов. Более того, я всегда старался использовать как можно более качественные материалы.

Тем не менее, у меня не получилось ни одного уникального предмета, не говоря уже о легендарном. Разве это было справедливо?

«Всего три эпических предмета... И это легендарный класс? Просто смешно».

Каждый раз, когда я заканчивал работу над тем или иным предметом, я искренне молился, чтобы он получился уникальным. Тем не менее, почти всегда из-под моих рук выходили изделия с отметкой «обычный». И каждый раз, когда это происходило, я чувствовал невероятное разочарование и проклинал всех на свете, включая разработчиков игры.

Единственный плюс заключался в том, что за прошедшее время существенно повысился уровень моих производственных навыков.

«Легендарное Кузнечное Ремесло»

Текущее значение: 2-ой 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 12%.

\* 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.

«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: 5/6.

«Легендарное Кузнечное Дыхание»

Уровень: 2.

Когда Вы полностью концентрируетесь на создании предмета, воля Преемника Пагмы будет наполнять собой готовое изделие. Все параметры произведённого предмета увеличатся на 7%.

Существует небольшой шанс добавления готовому изделию дополнительных функций.

В дополнение к увеличению уровня моих навыков, существовал ещё один приятный нюанс. За последний месяц я создал десятки предметов. Перед своим уходом на покой Хан хотел передать мне как можно больше знаний, а потому каждый день я осваивал какую-то новую

производственную технологию.

И это было поистине великолепно. Изначально, базовый метод получения производственных технологий состоял в постепенном выполнении конкретных заданий, некоторые из которых были весьма сложными. Таким образом, это повлекло бы за собой дополнительную трату как времени, так и сил. Однако благодаря своему статусу преемника Хана, мне посчастливилось приобрести множество производственных технологий, не выполняя никаких раздражающих заданий.

С этой мыслью я достал из своего инвентаря небольшую книжечку под названием «Производственные технологии изделий». В ней были описаны детали производства тех или иных предметов, которые я уже освоил.

В отличие от прошлого раза, оглавление стало куда более массивным, включая в себя все технологии, начиная с моего собственного «Полного Провала» и яффовых стрел, заканчивая десятками новых методик, которым я обучился у Хана.

И это было прекрасно.

«В Байране у меня было всего четыре производственных технологии: топора, кирки, яффовых стрел и Полного Провала...».

Пока я смотрел на свои новые технологии, в моей голове внезапно всплыл образ Ефемины.

«Почему эта женщина до сих пор не пришла с производственной технологией магического шара?».

Она заказала у меня создание уникального шара, а потому, с большой долей вероятности, должна была постараться достать наилучшую технологию его производства.

Я был бы очень рад получить нечто подобное, причём совершенно бесплатно, однако...

«Стоп... Что, если Ефемина принесёт мне производственную технологию и материалы, которых хватит всего на одну попытку, а на выходе получится «обычный» шар...?».

Тогда мне точно наступит конец. Нет, возможно даже она меня запрёт в каком-то жутком подземелье и не выпустит до тех пор, пока я не выкую ей предмет желаемого качества.

«Она на это вполне способна...», – подумал я, вспомнив её нездоровую улыбку во время испепеления личной гвардии лорда.

Придя к такому выводу, я перестал хотеть скорейшего возвращения Ефемины. Лучше бы она

никогда не появлялась. И вот, словно в ответ на мои мысли дверь кузницы скрипнула и отворилась.

«Кхек! Е-Ефемина!?».

Недаром существовала поговорка: «Не поминай лихо, пока оно тихо». Мне казалось, что Ефемина сумела на расстоянии прочитать мои мысли и немедленно телепортировалась в Уинстон, чтобы напомнить о моём обещании.

К счастью, прибывшие люди были не Ефеминой. На первый взгляд они выглядели как два невероятно высокоуровневых игрока.

– Ты – кузнец Хан?

– Я Хан... Вы что-то хотели?

– Ты участвовал в производственном состязании с путешественницей по имени Эрина около месяца назад? – тут же последовал ещё один вопрос.

– Я...

– Она действительно кузнец? Ты можешь подтвердить, что своими глазами видел то, как она создавала кинжал?

– Станный вопрос. Конечно, она кузнец. Её специально наняла Компания Мери для участия в производственном состязании, и в тот день я действительно убедился, насколько велики её навыки. Нет, подождите, а вы кто такие? И почему вы задаете такие странные вопросы?

Тем не менее, мужчины попросту проигнорировали вопрос Хана и, о чем-то перешепнувшись, вновь спросили:

– Являлась ли Компания Мери единственной организацией, участвующей в этом конкурсе? Есть ли вероятность участия других организаций?

– Кхм!

На лице Хана появилось недовольство. Поначалу он вёл себя достаточно дружелюбно, потому что они были молодыми людьми того же возраста, что и его сын, однако они напрочь игнорировали его собственные вопросы, что было проявлением крайнего неуважения.

Игроков совершенно не интересовало то, что мог почувствовать Хан. Более того, они даже

начали раздражаться, не услышав быстрого ответа на поставленные ими вопросы.

- Почему ты не отвечаешь? Если ты что-нибудь знаешь, разве ты не должен рассказать нам об этом? Лучше не трать наше время.

Это было похоже на угрозу.

Однако...

Это была кузница Хана. А эти люди были его гостями. Тогда что же могло стать причиной такого пренебрежительного отношения?

Они разговаривали с пожилым человеком, который годился им в дедушки. Однако в их глазах старый кузнец был всего лишь обыкновенным НПС. На самом деле, подобное отношение было достаточно распространённым среди игроков, ведь НПС не были людьми. Они были лишь частью системной программы, управляемой искусственным интеллектом.

Однако я знал. Несмотря на искусственность, у Хана были свои собственные воспоминания и чувства. Он ощущал и гнев, и безнадежность. Он плакал, когда ему было грустно, и смеялся, когда был счастлив. Он был тем, на кого я мог рассчитывать. А ещё иногда он скучал по своему мёртвому сыну.

Вот почему меня порядком взбесили эти два зазнавшихся человека.

- Эй! Вы что там, совсем охренели? Какое право вы имеете угрожать Хану?

Порядком удивлённые игроки повернулись в мою сторону и, заметив мою грязную одежду и пошарканный кузнечный молот, просто-напросто рассмеялись.

- А это ещё что за блоха? Что он здесь делает?

Почему они продолжали разговаривать в таком надменном тоне? Я ведь не был НПС!

- Что я здесь делаю? Если вы откроете глаза, то увидите, что я здесь работаю. Почему вы ведёте себя так высокомерно? Вы что, из прокуратуры? А?

- Высокомерно? Не смейся меня. Мы просто хотим содействия в одном вопросе.

- Разве так разговаривают те, кто хочет содействия?

- Ха... А мы что, по твоему, должны были прийти сюда с апельсиновым соком?

Я всем сердцем ненавижу таких людей. Тем не менее, я не мог пойти против них, поскольку, судя по великолепному снаряжению, их уровни близились к 200-му.

- Эй, братишка, тебе не следует так кипятиться из-за простого новичка.

- Уф, ладно. Я должен успокоиться. Чёрт, после той битвы мои нервы совсем ни к чёрту. Эй, начинающий кузнец, мы ищем женщину. Мы торопимся, а потому и были слишком грубы к этому НПС, в связи с чем приносим свои извинения. Теперь ты удовлетворён? Если да, то будь так добр, больше не вступай в наш разговор.

- Вы должны извиниться не передо мной, а перед Ханом.

- ...

Решив, что на меня лучше попросту не обращать внимания, игроки вновь обратились к Хану:

- Скажи нам, кузнец, эта Эрина связана с какими-либо другими организациями, помимо Компании Метро?

Очевидно беспокоясь о том, что я нарвусь на неприятности, или же по каким-то другим причинам, Хан отодвинул меня себе за спину и ответил.

<http://tl.rulate.ru/book/96837/317903>