

## Глава 10

«Для похода в руины Мубайд необходим 130-й уровень или выше!»

«Ищу желающих поохотиться в Сером лесу ~ Воин 130-го уровня ищет напарников выше 96-го уровня ~»

«Набираю отряд для рейда Хранителя леса! К нам присоединяется лучник 190-го уровня, воин 181-го уровня и другие топ-рейдеры! Ваш класс и уровень значения не имеют! Возьмем всех!»

После входа в игру я оказался на городской площади. У меня не было возможности оживиться в храме Ятана из-за враждебных отношений с церковью Ятана.

«Деревня Байран?»

Это то самое место, которое я посещал, прежде чем отправился на поиски Ашура. Вспоминая минувшие времена, я нахмурился.

«Я заплутал».

Монстры около деревни Байран были как минимум 100-го уровня. К тому же это одни из самых свирепых монстров. Местные пользователи здесь были минимум 85-го уровня, и они всегда ходили на охоту группой. Это опасное место, где пользователи ниже 120-го уровня в одиночку не могут выйти за пределы деревни.

В прошлый раз я бродил вот так в одиночку, пока искал пещеру Северный предел, и умер. Тогда прочность всего моего оборудования опустилась до нуля, и мои ботинки и перчатки рассыпались в прах.

«И я воскрес вот в этом месте».

Может, я в прошлой жизни был каким-нибудь тупым богом. Наверняка проштрафился перед богиней Удачи, стирающей память, и меня сослали в мир смертных. И вот живу несчастливо с тех пор.

«Это правда. Нельзя же быть таким неудачником, если ты не согрешил против богини удачи».

Я прислонил лоб к стене и стал корить свою прошлую жизнь. Остаться здесь вечно нельзя было; я собрался с духом.

«Надо идти в другую деревню».

Главное сейчас было повысить свой уровень. От минусового желательнее побыстрее избавиться. В деревне, в которой даже охотиться нельзя, делать нечего. Увидел на площади на углу конную повозку в ожидании пассажиров и обратился к вознице.

«Какой ближайший поселок считается самым безопасным?»

«Уинстон. Многие новички-путешественники посещают его. Тебе нужен кучер, чтобы доставить тебя туда?»

«Сколько стоит?»

Кучер поднял один палец. Он мошенник. Кареты были средством передвижения для богачей:

для людей в долгах, таких как я, это непозволительная роскошь. Это роскошь, сравнимая с тем, чтобы съесть за один присест целого маринованного цыпленка!

Но я ничего не мог поделать. Сейчас я не мог перебраться в другой поселок своими силами. Если я покину поселок, то далеко не уйду и погибну. Я расплатился серебряным, роняя слезы.

Кучер посмотрел на меня: «Что ты делаешь? Десять золотых».

Я сделал вид, что удивлен, как будто действительно не знал. «Хёк! Десять золотых? Десять золотых, не десять серебряных?»

"Кажется, вы впервые едете в карете. В безопасной зоне проезд обычно стоит пять золотых. В таких кишачих монстрами местах нам придется взять больше за повышенный риск. Эта цена по сути дешевая. Уинстон находится совсем рядом, поэтому я беру только базовую стоимость".

"Вы так много берете за простую поездку в карете!"

"Цыц-цыц, вот почему мне не нравятся неопытные путешественники. Разве вы не знаете, что все местные монстры атакуют, как только почувствуют запах человека?"

"Нет! Я знаю, что ни один монстр не сравнится в скорости с каретой!"

Кучер вздрогнул. Мой довод резанул его по живому. Он откашлялся и замямлил: "Конечно, они медленнногие. Но они знают местность и обладают инстинктами настоящих охотников. Они используют это свое преимущество, чтобы поймать кого-нибудь".

Как торговец наркотиками.

"Тогда вы должны быть начеку".

"Эээ... хорошо, пожалуй, возьму девять золотых".

И вот начался торг! Его основное правило — как можно больше скинуть цену!

— 10 серебряников.

— ...

— Что такое?

— ...

А? А почему он ничего не говорит? Реакция была не такой, на какую я рассчитывал. Ну разве не должны ответить: «За 10 золотых слишком дешево. Давай за восемь?» Потом я, значит, говорю: «20 серебряников», а он уже «семь золота» предлагает. А я ему: «30 серебряников», а он: «шесть золотых»...

По такому плану я думал сторговать где-то за два золота! А ящик меня просто игнорирует, сбивает всю схему торга.

— Не будешь торговаться?

— Да кто будет торговаться с таким подонком, как ты? Что ты за ничтожество? Дал бы тебе за девять, а от меня «десять серебром»? Чтоб я с тобой торговался? Кто захочет иметь дело с

такой мразью?

— А как же «клиент всегда прав»? Я на тебя в суд подам, и ты останешься без работы!

— Не хочешь судиться, не судись. Разве профсоюз будет на стороне твоей? Вот пошёл вон отсюда, сумасшедший!

В Патрии мой торг всегда был успешен, поскольку моя репутация и симпатия жителей были на максимуме. Лишь однажды мне пришлось рассмеяться от корявости торга. Впрочем, данный ответ был мне вовсе не знаком. Он был серьезен. Такими темпами я не смог бы поехать в карете. На данный момент у меня было всего 3 золотых и 11 серебряных. Сложность квеста Ашура была настолько ужасна, что я большую часть своих денег потратил на зелья.

«Пожалуйста... Моя больная мать находится в деревне Уинстон в полном одиночестве... Скоро она умрет. Как грустно будет, что я не смогу побыть со своей матерью в последние минуты ее жизни... Пожалуйста, примите мою жалость и рассмотрите торг». Я состроил самый жалкий вид и рассказал душераздирающую историю. Но бесчувственный ямщик лишь фыркнул. «Ты, очевидно, лжешь. Ты изначально не планировал ехать в деревню Уинстон, так кто же тебе сейчас поверит?» «... Гхм, ты умнее, чем кажешь на первый взгляд». «Ч-что! Ты, жадный ублюдок!»

У нас никаких шансов преуспеть. Я убежал от кучера, который ругался за мной с красным лицом, и заглянул в другие кареты. Но несмотря на то, что я был крайне осторожен, невозможно было сбить цену до трех золотых. Неважно, какой печальной бы ни была история, которую я рассказывал, предел был 8 золотых и 90 серебряных.

Меня расстраивало современное общество Satisfy.

«Почему?»

Разве было необходимо торчать на -3 уровне в изолированной деревне Байран?

«Я не смогу этого сделать».

У меня был способ раздобыть деньги на карету. Все просто — сделать материалы! Если я создам материал, то приобрету немного опыта. Если его рейтинг будет нормальным, я смогу продать его в магазине. Открываю окно с умениями и проверяю «Мастерство кузнечного дела».

[Мастерство кузнечного дела]

Ур.: Мастер

Производит детали оборудования, в изготовлении которых вы разбираетесь.

Есть определенная вероятность создания предметов редкого уровня.

Есть небольшая вероятность создания предметов эпического уровня.

Существует редкая вероятность создания предметов уникального уровня.

\* За счет эффекта мастерства умения характеристики любых предметов повышаются на 10%.

\* При создании предметов с редкостью редкие все характеристики будут навсегда повышаться на +2.

Репутация по всему континенту будет повышаться на +30.

\* При создании предметов с редкостью эпические все характеристики будут навсегда повышаться на +4.

Репутация по всему континенту будет повышаться на +80.

\* При создании предметов с редкостью уникальные все характеристики будут навсегда повышаться на +12.

Репутация по всему континенту будет повышаться на +300.

«Это абсурд...»

Согласно рейтингам, кузнечное мастерство первой гильдии было лишь на среднем уровне. Создав десятки тысяч предметов к тому времени, как он достиг уровня 110, он едва достиг среднего уровня. Так, он сказал, что уровень умения создания поднимать очень тяжело.

Фундаментально я, однако, освоил «Навык кузнечного мастерства», который вышел за рамки «Усовершенствованного кузнечного метода» и «Промежуточного кузнечного метода». Если бы тот, кто находится на первом месте в кузнечном рейтинге, был бы осведомлён о моём появлении, он, возможно, бы и бросил игру.

«По сравнению с ним я в конце концов решил использовать величие легендарного класса».

Затем я утвердил другой «Навык ремесла легендарного кузнеца».

[Навык ремесла легендарного кузнеца]

Ур. 1

Производит предметы снаряжения, которые ты знаешь, как изготовить.

Ты можешь создавать способы производства новых предметов с помощью навыка «Создание легендарного кузнеца».

Существует определённая вероятность производства редких-эпических рейтинговых предметов.

Есть редкая вероятность создания предметов с рейтингом уникальности.

Существует очень редкая вероятность создания легендарных рейтинговых предметов.

\* Все характеристики предмета производства увеличатся на 10%.

\* При производстве предметов с уровнем редкости все характеристики получают постоянное прибавление +2, а репутация на всем континенте увеличится на +30.

\* При производстве предметов с эпическим рейтингом все характеристики получают постоянное прибавление +4, а репутация на континенте увеличится на +80.

\* При производстве предметов с уникальным рейтингом все характеристики получат постоянное прибавление +12, а репутация на континенте увеличится на +300.

\* При производстве предметов с легендарным рейтингом все характеристики получат постоянное прибавление +25, а репутация на континенте увеличится на +1000.

\* При создании каждых пяти легендарных предметов с вами произойдет нечто особенное.

«Ух ты...»

Умение «Мастерство легендарного кузнеца» было первого уровня. Но все же оно значительно превосходило «Мастерство кузнечного дела», доведенное до совершенства. Я не мог не восхититься. Я был взволнован и сразу же одобрил навык «Легендарное творчество кузнеца».

[Навык легендарного кузнеца]

Каждый раз, когда уровень навыка «Мастерство легендарного кузнеца» повышается, вы можете создать по три метода изготовления предметов экипировки.

Количество предметов, которое можно создать в данный момент: 3/3

\* Когда предметы создаются с использованием этого навыка, имя создателя автоматически помещается на предмет.

«Создать предмет? Какой метод?»

Объяснение было трудно понять. Увидеть - поверить. Я решил попробовать. Без колебаний я применил Креативный навык легендарного кузнеца.

[Какой предмет вы хотите создать?]

Конечно, самым важным предметом было оружие. Оружие позволяло быстро охотиться и напрямую было связано с высокими уровнями. Среди оружия я считал, что лучшим является двуручный меч.

Тяжелый, большой, красивый...

Массивный меч, который мог разбить броню противника, был идеалом настоящего мужчины! До сих пор я никогда не выбирал оружие, кроме двуручника, в играх. Тогда сперва сделаем двуручник.

«Двуручник».

[Вы уверены?]

«Да».

[Какие материалы вы хотите использовать?]

Оху~, вот как. Я работал над способом производства, поэтому мне требовалось использовать материалы. Но не было ли это естественным для особых материалов? Я задумался о просьбе одного человека касаясь участников группы для прохождения raid-босса «Хранителя леса».

«Я слышал, что лесной хранитель выкидывает редкий минерал... имя которого...»

Я вспомнил его и ответил: «Голубой орихалк».

[Решено?]

«Да».

Глоссарий общих корейских терминов:

OG: Ссылка на глоссарий.

Текущий : Две ежедневные главы.

Проверьте мой Patreon в случае желания раннего доступа к некоторому количеству неотредактированных глав, а также достижений для дополнительных глав. Ранний доступ к главам будет открыт после того, как я выпущу для вас все главы.

<http://erolate.com/book/4214/125818>