

Я вхожу в игру и, открывая глаза, наслаждаюсь уютным чувством.

Вчерашний день был трудным.

С роя Злых муравьёв выпало слишком много предметов.

Очевидно, у меня не было времени на то, чтобы применить [Оценку] на каждом из них. Я просто отнёс выпавшие предметы в мастерскую и оставил их там.

Этим утром, Мастер дал мне указание систематизировать выпавшие предметы.

И нам всё ещё нужно доставить зелья в Гильдию искателей приключений.

Я не могу позволить себе тратить время зря.

Вы получили некоторую информацию от ГМ. Хотите прочитать её?

Почему это происходит в такие моменты?

Я использовал на этом сообщении «Закладку», чтобы сохранить его.

Обновление: В текущий патч было добавлено новое заклинание!

Теперь я точно знаю, что это не срочно.

Я прочту подробности позже.

У меня также имеется сообщение от Рэйны, которое я не читал со вчерашнего дня.

Я попробовала создавать стрелы с разными перьями! Я отправлю тебе результаты [Оценки]!

Она выстроила данные для каждой из стрел в очередь для сравнения.

Даже с добавленными к названиям +, это не похоже на огромное изменение.

Первыми, которые она отправила стали результаты Стрел из Зайцегогов.

Использование перьев Степных ястребов:

Оружие: «Стрела из Зайцeroга+». Ранг: С. Редкость: 2. АП: 4. Сила: 1. Вес: +0. Прочность: 40.
Радиус поражения: +7%.

Стрела, созданная с использованием рога Зайцeroгов в качестве наконечника.

Относительно проста в использовании, с умеренной проникающей способностью.

Использование перьев Фазанов:

Оружие: «Стрела из Зайцeroга+». Ранг: С. Редкость: 2. АП: 4. Сила: 1+. Вес: +0. Прочность: 40.
Радиус поражения: +3%.

Стрела, созданная с использованием рога Зайцeroгов в качестве наконечника.

Относительно проста в использовании, с умеренной проникающей способностью.

Обычные стрелы для сравнения:

Оружие: Стрела. «Стрелы из Зайцeroга». Ранг: С-. Редкость: 2. АП: 4. Сила: 1. Вес: +0.
Прочность: 40. Радиус поражения: ±0%.

Стрела, созданная с использованием рога Зайцeroгов в качестве наконечника.

Относительно проста в использовании, с умеренной проникающей способностью.

Следующие, стрелы Злых муравьёв.

Использование перьев Степных ястребов:

Оружие: Стрела. «Стрела Злого муравья+». Ранг: С-. Редкость: 2. АП: 8. Сила: +0. Вес: +0.
Прочность: 30. Радиус поражения: +20%. Непрерывный урон: Слабый.

Стрела, созданная с использованием жала Злого муравья в качестве наконечника.

Обладает повышенной проникающей способностью и вызывает кровотечение у цели.

Использование перьев Фазанов:

Оружие: Стрела. «Стрела Злого муравья+». Ранг: С-. Редкость: 2. АП: 8. Сила: +0. Вес: +0.
Прочность: 30. Радиус поражения: +15%. Непрерывный урон: Слабый.

Стрела, созданная с использованием жала Злого муравья в качестве наконечника.

Обладает повышенной проникающей способностью и вызывает кровотечение у цели.

Обычные стрелы для сравнения:

Оружие: Стрела. «Стрела Злого муравья». Ранг: С-. Редкость: 2. АП: 8. Сила: +0. Вес: +0. Прочность: 30. Радиус поражения: +10%. Непрерывный урон: Слабый.

Стрела, созданная с использованием жала Злого муравья в качестве наконечника.

Обладает повышенной проникающей способностью и вызывает кровотечение у цели.

Я думаю, что комбинация из Жал Злых муравьёв и Крыльев Фазанов может создать хорошо сбалансированные стрелы.

В любом случае, я могу получить оба материала в лесу.

Последний набор данных был для Стрел Летучей мыши.

Использование перьев Степных ястребов:

Оружие: Стрела. «Стрела Летучей мыши+». Ранг: С+. Редкость: 2. АП: 6. Сила: 1. Вес: +0. Прочность: 60. Радиус поражения: +25%.

Стрела сделанная с использованием клыка Летучей мыши в качестве наконечника.

Может похвастаться повышенной силой атаки и радиусом поражения из-за формы наконечника.

Использование перьев Фазанов:

Оружие: Стрела. «Стрела Летучей мыши+». Ранг: С+. Редкость: 2. АП: 6. Сила: 1. Вес: +0. Прочность: 60. Радиус поражения: +17%.

Стрела сделанная с использованием клыка Летучей мыши в качестве наконечника.

Может похвастаться повышенной силой атаки и радиусом поражения из-за формы наконечника.

Обычные стрелы для сравнения:

Оружие: Стрела. «Стрела Летучей мыши». Ранг: С+. Редкость: 2. АП: 6. Сила: 1. Вес: +0. Прочность: 60. Радиус поражения: +10%.

Стрела сделанная с использованием клыка Летучей мыши в качестве наконечника.

Может похвастаться повышенной силой атаки и радиусом поражения из-за формы наконечника.

Эти стрелы тоже интересуют меня.

И жала Злых муравьёв, и Клыки Летучих мышей создают хорошую комбинацию с перьями Фазанов.

Бонус к радиусу поражения от Клыков Летучей мыши тоже помогает.

Это хорошее взаимодействие.

С увеличенным радиусом, игроки пользующиеся луками могут стать более разносторонними.

Независимо от комбинации, стрелы наверняка будут мощнее стандартных.

Она также оставила комментарий в конце.

Я ещё не обнародовала результаты. Сначала я хочу услышать твоё мнение!

Интересно, как сильно эти стрелы помогут в бою тем, кто пользуется луками.

Я не могу дать реалистичную оценку, так как сам не использую луки от слова совсем.

В зависимости от ситуации, игроки могут рвануть в лес, чтобы уберечь такие материалы.

Наверное, пострадавших ставших жертвами Муравьёв станет больше.

И, вероятно, вокруг его дома станет шумнее.

Я спускаюсь в мастерскую. Когда я вхожу в неё, Мастер всё ещё спит на рабочем столе.

Он не опирается на него. Наоборот, он лежит на нём.

На столе лежит полотенце, а ещё одно играет роль одеяла.

Вероятно, это дело рук Метальскина.

В мастерской витает слабый запах алкоголя.

Стол действительно широкий. Даже с лежащим на нём Мастером, место для работы по-прежнему имеется.

За исключением того, что большая часть его поверхности занята Оболочками Злых муравьёв и их же жалами.

Так как здесь много стульев, я использую их вместо стола.

Для начала, я разбиваю их по рангу.

Загадка демонстрирует себя, как только я начинаю применять [Оценку].

Материал: Оболочка Злого муравья. Сырьё. Ранг: X. Редкость: -. Вес: +0.

Оболочка Злого муравья.

Что значит Ранг: X?

Редкость тоже замаскирована.

Значит ли это, что нет способа разглядеть ранг?

Или может ли это быть из-за того, что уровень моей [Оценки] недостаточно высок для отображения скрытой информации?

Но как это происходит со Злыми муравьями?

Я не знаю, что происходит.

Я только начал с Оболочек Злых муравьёв и там уже так много подобных.

Я продолжаю организовывать предметы, используя [Оценку].

А вот и те с рангом, которых я уже знаком.

Материал: Оболочка Злого муравья. Сырьё. Ранг: C. Редкость: 1. Вес: +0.

Оболочка злого муравья. Небольшая, лёгкая и несколько крепкая.

Описание отличается от тех, что имеют ранг Х.

Здесь есть не только оболочки с рангом С, но и оболочки с рангом С-.

В общем, оболочек с рангом С – семнадцать штук, с рангом С- – две и восемьдесят две оболочки ранга Х.

Если внимательно присмотреться, то оболочка ранга Х выглядит несколько иначе с точки зрения цвета.

И по сравнению с остальными рангами, те, что ранга Х отражают немного меньше света.

Из-за этого качество поверхности кажется иным.

Но отличие настолько слабое, что вы не заметили бы его, если бы не сравнивали их вблизи.

Я организовываю жала Злых муравьёв тем же образом.

Жал намного больше, чем оболочек.

В итоге, жал ранга С – тридцать две штуки, ранга С- – семь штук и сто пятьдесят семь жал с рангом Х.

Их слишком много!

Думаю, Вольф с Хеликсом и мной убили прошлой ночью больше десяти муравьёв.

Не думаю, что мы убили более двадцати, так ведь?

У нас ушли все силы на то, чтобы не дать им окружить нас.

По крайней мере, я не должен был убить больше пяти из них.

Его привратники в самом деле сильные.

Между нами слишком большой разрыв.

Метальскин открывает дверь и заносит завтрак.

Он ставит завтрак на пустое пространство на рабочем столе.

Хм?

Кажется, в нём есть немного медвежатины со вчерашнего дня.

— Хм? Уже утро?

Мастер проснулся.

В отличие от вчерашнего, сейчас он кажется более сознательным.

Это из-за запаха еды?

Когда мы встретились взглядами, он отреагировал так, будто был по какой-то причине смущён.

Я думал, что он мало ест, но, возможно, у него есть место для любимой еды.

Или возможно он просто обжора.

— Хм? Ты закончил систематизировать?

— Да.

— И как это выглядит теперь?

Он смотрит на выпавшие предметы на шести стульях и разворачивается ко мне с вопросом.

— Ты знаешь, что выделяет предметы количество, которых самое большое по сравнению с остальными?

— Нет, я лишь знаю, что они почему-то иные.

— М-м.

Мастер начинает перекладывать оболочки и жала ранга X на рабочий стол одно за другим.

Метальскин убирает все остальные предметы с рангом X в его мешок для предметов.

— Ты можешь отдохнуть.

— Большое спасибо.

— Ты также можешь взять их. Но не продавай их.

— ?..

Мастер занялся поеданием своей еды и больше ничего не сказал.

Интересно, почему он предупредил меня не продавать их.

Он пытается загадать какую-то загадку?

Я и впрямь начал есть позже него, но я удивлён, что он закончил есть первым.

И кроме того, мы едим Стейк из мяса Медведя-охотника ранним утром.

Когда я проверяю, у меня в самом деле действует бафф на Силу.

У меня такое чувство, что сегодняшняя охота на монстров будет отличаться от обычной.

Мы снова направляемся в город Ремут.

Я призвал Дзангетсу и Хеликса, прям как было вчера.

Утренняя охота на монстров на равнинах приносила хорошие результаты, но сегодня чуть-чуть отличается.

Сегодня облачно и моросит лёгкий дождик.

Монстры не очень хорошо реагируют на дождь.

Если они нападут на меня при активном статусе, то я могу просто принять ответные меры, но прямо сейчас у многих из них статус Пассивен.

Это значит, что я могу свободно устраивать на них засады.

Мой главный источник прибыли это Зайцерыги, но многие из них остаются рядом со своими норами.

Часть из них сидит прямо рядом с ними, в то время как остальные на некоторое время высовывают из них свои головы, но всякий раз, когда я атакую их, они имеют тенденцию к быстрому бегству.

Вопрос в том, смогу ли я догнать и остановить их ударом своего жезла вовремя.

В общем, я преуспел меньше чем в половине случаев.

Что касается Одичавших псов, для охоты на них я использую мобильность Дзангетсу.

Единственная проблема – это отсутствие дропа.

Зарабатывать деньги охотой вокруг Ремута оказалось не простым делом.

Я не видел ни единого Степного ястреба.

Хеликс также не кажется заинтересованным в полётах над равнинами и поиске монстров во время дождя.

Могу сказать такое, потому что остаётся на кончике моего жезла.

Когда мы достигаем городских ворот приходит информационное сообщение.

Ваш призванный монстр «Дзангетсу» получил новый уровень!

Дзангетсу повысила уровень, в то время как мы всё ещё были в движении.

Может это случилось из-за того, что я ехал верхом на ней.

Появляется окно характеристик Дзангетсу и её Ловкость уже повысилась.

Я решил добавить одно очко к её Духу.

Призванный монстр. Дзангетсу. Лошадь Ур. 1 → Ур. 2.

Характеристики:

Сноровка: 7;

Ловкость: 19 (↑ 1);

Интеллект: 7;

Сила: 20;

Живучесть: 22;

Дух: 7 (↑ 1).

Навыки:

[Растоптать];

[Рывок];

[Бег на выносливость];

[Дикий галоп];

[Паническое бегство];

[Лягание].

Я не знаю, что лучше покрывание её слабостей или увеличение её сильных сторон.

Я просто подумал, что будет выглядеть здорово, если я подниму её самую низкую характеристику на один уровень с другими низкими.

Мы прибыли в город и направились напрямик в Гильдию искателей приключений, равно как и вчера.

Сегодня по городу ходит ещё меньше игроков.

Игроки, которые находятся здесь прямо сейчас, все одеты в капюшоны и плащи, чтобы оставаться сухими.

Меня это не особо заботит, поскольку это всего лишь лёгкий дождик, но возможно мне нужно купить что-то, чтобы оставаться сухим.

Внутри Гильдии искателей приключений кажется стало ещё тише.

Интересно всё ли в порядке.

Я следую за Мастером в комнату внутри Гильдии. Вчерашняя сотрудница пересчитывает зелья, которые доставил Мастер.

Их много. Не похоже, что она закончит в ближайшее время.

Я вижу нечто беспокоящее.

Я просто проигнорирую это.

Я открываю свой почтовый ящик в виртуальном окне и добавляю Фиону, Саки, Мио и Рэйну в графу получателей моего сообщения.

Я отправляю всем им одно и то же сообщение.

Я только что приехал в Ремут. Как только я разберусь со своими делами, то встречусь с вами у ларьков.

Всё должно быть хорошо.

Есть несколько предметов, которые я хочу продать и думаю, от этого все выиграют.

— О! Ты сегодня рано, Аурнир!

Мастер игнорирует протянутую правую руку главы гильдии и вместо этого хватает и тянет его длинную бороду.

— В смысле рано? А это что такое?

По обе стороны комнаты стоят столы. Вчера их здесь не было.

На столах расставлены пустые бутылки из-под зелий.

И под столами также стоит небольшое количество бутылок.

— Хм, ну, понимаешь. У меня есть запрос...

— Но я отказываюсь.

— Дай мне зако...

— Ни за что, ты дряхлый старик.

— Почему ты...

— Нет, ты...

Ох, теперь глава Гильдии применяет ответные меры.

Они оба тянут друг друга за бороды. Разговор никуда не продвигается.

Но, несмотря на это, похоже, они почему-то понимают друг друга.

— Ох, не переживай об этом. Это всегда происходит.

Заговорил со мной сотрудник средних лет.

— Это выглядит хуже, чем было вчера.

— Когда они наедине всё ещё хуже. Это ещё цветочки.

— Хах.

Я также принимал запрос от Гильдии.

Я достаю зелья, которые сделал сам и хранил в мешке для предметов.

— Я смог сделать зелья в соответствии со вчерашней просьбой.

— А ты шустрый.

Мы вдвоём посчитали зелья. После этого сотрудник принялся оценивать товар.

Запрошенным количеством было тридцать зелий, но я доставил пятьдесят три.

Сотрудник убирает одно зелье, которое проверил, применив [Оценку].

Это странно, но когда я сам оценил его, оказалось, что на самом деле оно было ранга С-.

В любом случае это моя оплошность. Я поразмышляю над этим.

— Вы превысили требуемое количество. Это нам поможет.

Он быстро завершает подсчёты и протягивает мне маленький мешочек с монетами.

Внутри тринадцать серебряных монет.

Поскольку я получил общую сумму в одну тысячу триста динсов, каждое зелье должно стоить примерно двадцать пять динсов.

Цена возросла со вчерашнего дня. Это означает, что, вероятно, они продают их игрокам по ещё более высокой цене.

Лично я рад этому, но мне интересно, что по этому поводу чувствуют другие игроки.

Вы выполнили задание от Гильдии!

Вы получили пять бонусных очков и два экстра бонусных очка. На данный момент у вас имеется девять бонусных очков!

— Не могли бы вы принять другую просьбу? На этот раз мы бы хотели, чтобы вы доставили шестьдесят зелий. Крайний срок через пять дней, начиная с сегодня.

Вы получили задание от Гильдии. Хотите принять его?

Что же делать?

Крайний срок через пять дней, так что я смогу собрать травы и закончить задание самостоятельно.

Проблемой здесь является Мастер.

Они с главой Гильдии всё ещё тянут друг друга за бороды и сверлят взглядами один другого.

Ну, я уверен, что в конечном итоге они прекратят. Я принимаю задание.

— Понимаю. Я принимаю его.

Вы приняли задание от Гильдии. Пожалуйста, доставьте шестьдесят зелий в течение пяти дней.

— Спасибо.

Сказав это, сотрудник начинает складывать пустые бутылки со стола в мешок для предметов.

Он кладёт внутрь больше шестидесяти бутылок, но я не стану указывать на это.

Я всё равно знаю, чего он ожидает.

После того как убрал внутрь все пустые бутылки, он начинает проверять зелья, которые доставил Мастер.

Кстати о Мастере...

Он всё ещё занят этим.

— Ты можешь пойти и прогуляться по городу. Я должен остаться здесь и преподать этому дряхлому старикашке урок.

— Глупец. Ты заплатишься за это.

Мастер перестаёт тянуть Луграна за бороду и вместо этого начинает взаправду ранить его, зажимая его подборок.

В ответ на это, Лугран применяет свою Когтевую технику на висках Мастера.

Это странный способ соперничать друг с другом.

Двое сотрудников молча проверяют товар.

Они хороши в игнорировании шумихи!

Интересно, действительно ли это обычная рутина Мастера.

Мне всё равно хотелось пройтись по магазинам. Я решаю принять предложение Мастера и ухожу.

Есть кое-что, что я хочу купить перед тем как отправлюсь к ларьку Фионы.

Я захожу в магазин одежды, где накануне приобрёл Хлопковую одежду.

Увидев, что я несколько промок, продавец загодя подходит ко мне и рекомендует некоторые вещи.

Я говорю ему, чего хочу, стараясь при этом сохранять безэмоциональное выражение на лице.

Я хочу плащ, который укроет меня от дождя.

Так как цены более или менее одинаковые, я покупаю всё, что хорошо выглядит.

Я потратил почти половину из тех денег, которые выручил за доставку зелий.

Я взгляну на новую локацию, где Фиона и остальные разместили магазин.

Он расположен в чуть более хорошем месте.

Нет, наверное, это оттого что из-за дождя они сталкиваются с меньшей конкуренцией.

— Я рановато?

На прилавке Мио ещё нет никакой еды.

Похоже, она всё ещё в самом разгаре подготовки.

Она неженственно сидит на корточках и что-то месит.

На прилавке Фионы лежит меньше половины от той рыбы, что была вчера.

Вместо этого за прилавком находится огромная куча мешков и коробок.

— О, добро пожаловать.

— Приветтики!

Мио возвращается к работе.

Фиона снова приглашает меня в «Союз». Я принимаю приглашение.

Есть что-то, о чём она хочет поговорить в тайне?

— Прости, вчера много всякого случилось и есть несколько игроков, которые хотят встретиться с тобой сегодня. Это нормально?

— Я не против. Была какая-то проблема или что-то такое?

— Во-первых, спасибо за то, что слил информацию на форумы. Взятие инициативы в отношении обезьяньих костей действительно было к лучшему.

— ?..

— Ко мне пришёл Кузнец и заказал одноручный молоток. Он хочет, чтобы материалом для рукояти послужила кость. Это становится тем ещё волнением.

— Волнением?

— Ага. Я не думаю, что это в самом деле настолько совместимо с оружием, но, вероятно, когда Кузнец использует его, ранг оружия повышается.

Так она говорит, но...

Я, честно, ничего не знаю о создании оружия.

— В любом случае, сегодня он принесёт сюда вещи. Он также приведёт с собой игрока из другой ремесленной гильдии.

— Хах.

Мио неожиданно уставилась на Фиону.

— Хорошо, я закончила подготовку! Приватный чат окончен!

В своих руках она держит два мясных шашлыка. Это те, которые она показывала мне вчера.

Мы отключаем «Шёпот» в чате.

— Начнём с пробы!

Мио размахивает шашлыками передо мной и Фионой.

Что это за самодовольное выражение лица?

Еда: Шашлык из полосатого Зайцерага (солёный). Сытость: +3%. Ранг: С. Редкость: 3. Вес: +0.

Незначительное увеличение Ловкости, продолжительность – пять минут.

Мясо полосатого Зайцерага, которое было слегка отбито и приготовлено с большим количеством специй.

Фарширован наконечниками (из растений) и зелёными соевыми бобами, придающими ему едва уловимое ощущение.

Эм.

Бафф не такой уж и продолжительный.

— Почему ты строишь такое лицо? Просто съешь это.

— Есть его такая растрата.

— Гр-р. Кого волнует бафф, вкус вот что важно!

Фиона тоже призывает меня поесть, так что я делаю, как велено.

Да, это действительно вкусно. И во рту хорошо чувствуется.

Это заставляет меня хотеть выпить пива.

Я оставляю совсем немного для Хеликса.

Оно не сырое, но он всё равно съест это.

— Да, это довольно вкусно.

— Правда?

— Я могу победить Мио только когда дело доходит до готовки.

— Чего?! Я побеждала тебя во многих других отношениях!

Они ведут себя как настоящие сёстры. Это заставляет меня улыбнуться.

Ну, считая Саки, все три могут быть сёстрами в реальном мире.

Подходит кто-то, не вовлекаясь в их разговор.

Это Рэйна.

— Хэй! Я туточки!

Похоже, это её стандартное приветствие.

И они сразу же начали свой девичий разговор, заставив меня почувствовать себя брошенным.

— У-упс.

Фиона первой пришла в себя.

— Кстати, ты уже читал информацию от ГМ, Кит?

— Ещё нет, у меня было много дел.

— Ясно. Я собираюсь сказать кое-что, что может заставить тебя почувствовать себя некомфортно. Ты не против?

Интересно, что это может быть.

Я подготавливаю себя к худшему.

— Хорошо, говори.

— После первого дня, ГМ выложили в публичный доступ данные о выбранных игроками расах и классах.

— На самом деле это довольно интересно! Только сто игроков выбрали своей расой Эльфа, а это менее трёх процентов от общего числа игроков!

— Это значит, что мы знаем, сколько игроков выбрали определённые расы и классы.

— Хм.

Кстати об этом, думаю, ГМ отправляли информационное сообщение на второй день.

Помню, что прочёл строку темы и сохранил сообщение, не прочитав его.

Должно быть, я был слишком расстроен тем, что меня не приняли в пати и совсем забыл об этом.

— Что ж, ты единственный игрок, который выбрал Призывателя в качестве своей профессии. Данные, которые они отправили сегодня, показывают то же самое.

— Он не особо популярен, ха.

— И почему ты так думаешь, Кит?

— Эх, у меня такое чувство, что с Призывателями обращаются как с обузой. Может быть, это, потому что Призыватели слабые?

Помню, как со мной обращались подобным образом во время набора групп.

Это было довольно-таки грубо.

— Это может и не быть правдой. Рэйна! Ты думаешь, что Призыватели слабые?

— Никак нет! Я думаю, что они сильнейшие с точки зрения сражений!

— Э? Но тогда почему этот класс непопулярен?

— Ах, с чего бы начать?

Фиона демонстрирует болезненное выражение лица.

Оно выглядит несколько мило.

Это было немного неприлично с моей стороны.

— Ладно, допустим, мы трое здесь сформировали пати из шести человек вместе с Китом и его призванными монстрами и победили нескольких монстров!

Радостно произносит Рэйна.

— И допустим, что вся пати получила 600 очков опыта!

— Каждый человек получит... Ха?

Вот оно.

А что насчёт призванных монстров?

— Кстати, призванные монстры также получают опыт!

— Используя этот пример, каждый получит по сто очков опыта, включая призванных монстров.

— Вот в чём проблема!

— Верно. С моей точки зрения, действительно ли Кит получит только сто очков опыта?

Э.

А!

— Несмотря на то, что я состою в той же группе, я получаю вдвое больше очков опыта. Другие игроки могут видеть это так...

— Правильно. С нашей точки зрения, это несправедливо по отношению к нам. Другим игрокам придётся смириться с подобными неудобствами, когда они будут объединяться с Призывателями.

— А в «Союзе», который является большой командой из нескольких пати всё ещё хуже.

— В конце концов, опыт по-прежнему распределяется равномерно между объединёнными группами.

— Понятно. Когда группа из шести человек объединяется с Призывателем с пятью призванными монстрами, разрыв становится в шесть раз больше.

— Это один из способов смотреть на это.

Вот как?

Это и есть действительная причина того, почему люди склонны избегать Призывателей?

— Кроме того, по мере того как уровень Призывателя растёт, растёт так же и количество монстров, которых он или она могут призвать за раз.

— Другими словами, чем сильнее становится Призыватель, тем сильнее сокращается число игроков, которые могут объединиться с ним!

И это тоже.

Используя предыдущий пример, предположим, что я могу призывать трёх монстров за раз.

Допускаемое число членов в группе равно шести. Если бы я играл только в своих интересах, то одному из игроков пришлось бы покинуть группу.

Предположительно несправедливое распределение очков опыта возросло бы с трёх до четырёх раз.

Чем больше я буду прогрессировать, тем более изолированным буду становиться.

— Многие игроки считают, что объединение с Призывателями означает лишь то, что они будут их пешками!

— На самом деле, объединение с Призывателем означает то, что игрок быстро станет сильнее. Но даже так, между игроком и Призывателем всё ещё слишком большой разрыв.

— В бете у Призывателей была та же проблема!

— Ну, даже во время беты, было много людей, которые оскорбляли Призывателей по неправильным причинам, хотя там были и другие факторы.

— Распределение дропа! Была огромная шумиха из-за того, что были разногласия по поводу одного из вкладов Призывателя!

— Это был ужасный инцидент.

По-видимому, было четыре игрока и два призванных монстра.

Были четыре редких выпавших предмета. Так как игроков было четверо, они собирались разделить эти предметы между собой поровну.

Но тогда Призыватель захотел ещё два выпавших предмета, потому что его призванные монстры помогали.

Да, они точно поругались бы. Сто пудов.

Призыватель должен был уступить.

— Ну, полагаю, для игроков спорить это обычное дело, но они определённо не смогли вынести этого.

— Думаю, каждый, кто играл в бету, знает об этом!

— Ну, бывали и похожие инциденты.

— Многие игроки говорят, что Призыватели отстой, но это не правда! Это для игроков это отстой!

— И всё возвращается к Призывателям. Теперь никто не хочет объединяться с Призывателями.

Ауч.

— Вот почему Призыватели рассматриваются как классы для одиночной игры. В противном случае рассматриваются как мусор.

— ГМ заявили, что не собирались исправлять эту несправедливую систему в официальном релизе и вот к чему это привело!

Серьёзно?

Всего-то?

— Я играл, не понимая этого всё это время.

— Во время создания персонажа, ты можешь выбрать Призывателя как свою профессию, если в качестве начального класса у тебя был установлен Призыватель. Шансы этого, вероятно, ниже, чем у наличия Эльфа доступным.

— Бывали игроки, которые в бете продолжали пересоздавать персонажей, надеясь на то, что смогут выбрать классом Призывателя!

— ...

— ГМ, вот кто виноваты! Наверное, им было плевать, потому что, если бы Призывателей было немного, это не сломало бы игру!

— Нет, я так не думаю. Разве то, что они не смогли исправить распределение опыта и сделать его справедливым для всех не более вероятно?

— Наивный! Это всё равно, что сказать, что им плевать на исправление системы! Они просто ленивые!

У Рэйны суровое мнение об Игровых Администраторах.

Я должен отступить.

— Но тогда, если они станут распределять экспу, рассматривая Призывателей и их монстров как одного персонажа, тогда это сделает темп их роста...

— Именно поэтому и была нужна бета! Они неправы в том, что оставили это ужасно несбалансированным!

— Рэйна, тебе не нужно так распыляться. Мы уже подошли к этому вопросу.

— Но это значит, что тебе придётся продолжать играть в соло. С тобой всё будет в порядке?

— Ну, он принёс нам немного редких материалов так скоро. Думаю, у него есть потенциал!

— Может быть, администраторы собираются попробовать исправить её через какое-то событие?

Отсутствие знакомства с подобными онлайн-играми работает против меня.

Ну, у меня есть свои причины на вступление в эту игру.

— Я не очень знаю сложные вещи. Если я могу наслаждаться игрой, то для меня этого достаточно.

К прилавку Фионы подходит НПС, ставя тем самым наш разговор на паузу.

Повисла несколько неловкая пауза.

— О, точно. Я сегодня принёс ещё немного материалов. Вам какие-нибудь нужны?

Мию первой отреагировала на это.

— Ага! Мне нужно мясо полосатого Зайцерага!

— Извини, сегодня его нет.

— Оу.

— Хотя у меня есть немного мяса Зайцерага.

— Дай!

Мию покупает их по одному динсу за каждый кусок.

Меня обдирают до нитки.

Но я недостаточно беспокоюсь, чтобы торговаться.

Теперь она показывает его мне.

— А вот и мясной шашлык. Он вкусный, верно?

Она такой ребёнок.

Должно быть, она боялась получения наказания за покупку мяса по такой низкой цене.

В любом случае, мясо получить довольно легко, так что я отпускаю её с крючка.

Сегодня мне не довелось поохотиться так много, поэтому ей удалось приготовить только четыре мясных шашлыка.

Я просто буду думать об этом как о сведении потерь к минимуму.

— Хочешь эти, Рэйна?

Это жала Злых муравьёв.

Общее их количество сорок штук с рангами С и С-.

— Эй, почему у тебя так много!?

— Ну, так случилось, что я их получил.

Да, теми, кто убил больше всего монстров, были призванные монстры Мастера. Я вообще ничего не сделал.

На самом деле Мастер удерживает больше половины выпавших предметов.

— Такое количество материалов ненормально!

— Да! Нам больше не нужно ходить в Западный лес, правильно?

— Мио, нам нужно! Ты говорила, что хочешь клыки Летучих мышей, а ещё ты хотела поохотиться на Диких фазанов!

— Э?! Я не против ходить днём, но не ночью же!

Посреди разговора вклинивается ещё один игрок.

Я знаю это, потому что у него зелёный маркер.

Это группа из двух игроков мужского пола. Один из них выделяется за счёт своей внешности.

Он низкого роста и обладает густой бородой. Также он мускулистый.

Он Гном.

На самом деле я встречал не так уж и много игроков-гномов.

По сравнению с Людьми, у них гораздо более низкий показатель Ловкости и немного меньше Интеллект и Дух, но они гораздо лучше в плане Сноровки, Силы и Живучести.

Они явно созданы для ближнего боя.

Они выглядят похожими на тех гномов, которых я видел в настольных РПГ, в которые играл давным-давно.

Мужчина рядом с ним тоже выглядит мускулистым.

Его лицо выглядит несколько экзотично.

Очевидно, что он Человек, но по какой-то причине он заставляет меня чувствовать себя неуютно.

Есть особые черты, которые одинаковы между ними обоими.

Они одеты в грязные одежды для рабочих и носят по несколько каких-то кожаных ремней. К ремням прицеплены какие-то инструменты.

Моё внимание привлекает молоток.

Скорее всего, он кузнец.

Я практически чувствую запах пота.

— У Фионы есть клиент, хах.

— Ага, подожди ещё какое-то время. В любом случае, ты принёс то, что мы просили?

— Конечно, вот держи.

Сказав это, Гном берёт что-то прицепленное к его спине и передаёт это Фионе.

Это молоток.

Рукоятка выглядит знакомо. Она сделана из кости Снежной обезьяны.

— Ага, выглядит отлично!

— А что здесь этот Призыватель делает?

— Гедре! Не груби нашему клиенту!

Другой человек кивает мне, так что я киваю в ответ.

Тот факт, что они называли меня Призывателем, означает, что они применили на мне [Оценку].

Я тоже применю [Оценку] на них обоих.

Гедре Ур. 3.

Кузнец. Наготове.

Кая Ур. 3.

Кузнец. Наготове.

Они оба Кузнецы.

Поскольку Фиона позвала их сюда, возможно они имеют некое отношение к шумихе, о которой мы здесь говорим.

Кстати об этом, интересно, о чём вообще идёт речь?

— Спасибо за ожидание. Саки опаздывает, но давайте начинать.

Фиона снова пригласила меня в «Союз».

Похоже, они хотят сохранить этот разговор в тайне.

Первым заговорил Гедре.

— Фиона, это только прототип, так что я должен испытать его. Это опасно.

— Думаешь?

— Сначала мы должны его проверить. У меня здесь есть прототип. Вперёд применяйте на нём [Оценку].

Каждый по очереди оценивает его.

Я делаю это последним.

Оружие: Одноручный молоток. «Звучный молоток». Ранг: С+. Редкость: 4. АП: +3. Сила: 2. Вес: 1. Прочность: 110. Дистанция броска: 10.

Усиление кузнечного навыка – слабое. Молоток с литой железной головкой выкованный с костями Снежной обезьяны.

По сравнению с весом головки молотка, рукоятка несколько длинная и лёгкая. Относительно трудно использовать.

При ударах молотка, сквозь кости эхом отдаётся красивый звук. Может быть брошен.

Кая подключается к разговору.

— Это понятно. Как прошла шумиха, Гедре?

— Я сожалею, даже глядя на это, а после использования [Оценки]...Я заставил всех замолчать, но мы не можем быть беспечными.

— Даже при том, что они твои люди?

— Именно из-за этого. С информацией про кости на форумах пока что всё ещё в порядке. Я предупредил всех о том, что они не получают кости, если сделают что-то неуместное.

— Мои соболезнования.

— Так или иначе, это просто заказанный предмет. И я сомневаюсь, что кто-то попытается нарушить правила и стать Преступником.

Кажется, я услышал нечто тревожное.

Интересно главная проблема это часть про «Слабое усиление кузнечного навыка».

Похоже, Ранг и Редкость оружия немного выше обычного.

— Фиона, насчёт проблемы, которую ты озвучила ранее. Единственный вариант – это установить права доступа этого молотка на «Аренда». В противном случае, у меня нет уверенности в удержании всех своих людей под контролем.

— Гедре, я слышала, что вы ребята собирались переехать из Ремута в лагеря на севере?

— Я понимаю то, какие безумства и неприятности потребуются для перевозки молотка. Но это минимум для компромисса.

— Разве они не просто завышены?

— Есть те, кто не верит той информации, которую предоставил Кит. В конечном итоге, они подготовятся к воровскому маршу.

— В конечном счёте, информация утечёт. И сокрытие информации ни чем не отличается от монополизации выгод. Ты ведь была той, кто сказал мне это в бете, не так ли?

— Не начинай про бету. Кая, а у тебя там всё идёт хорошо?

— Я оправдался тем, что хотел попробовать узнать некоторую информацию через посредника. Ну, полагаю это не совсем ложь, раз я сейчас нахожусь здесь.

— Я не об этом спрашивала.

— Никакого Возмущения не было. Они не настолько плохие. Но я не могу с уверенностью заявить есть ли другие игроки, которые активно станут Преступниками так рано в игре.

Я почти ничего не понял.

Возмущение?

Преступник?

Я не знаю, что значат эти вещи.

— Погоди-ка минутку! Похоже, Кит не понимает, что мы тут говорим!

Похоже, Рэйна заметила.

Фиона и Рэйна дают мне дополнительное объяснение.

— Что в этом молотке важно, так это «Слабое усиление кузнечного навыка»! Использование этого молотка даёт игроку шанс на создание лучшего оружия!

— Именно. Это также означает, что игроки с навыком [Кузнечное дело] могут быстрее повысить его.

— Не удивительно, что требования этого оружия высокие! Взгляните на раннее повышение и эти материалы!

— Обычно, люди начинают искать кости Снежной обезьяны. Если они могут продавать кости Кузнецам по высокой цене, тогда они определённо захотят наложить на них свои руки, верно?

— То, что Фиона заставила тебя опубликовать информацию, было следующей лучшей мерой! Мы пытаемся защитить тебя, как нашего поставщика!

— Есть игроки, которые могут попытаться ПК тебя, угрожать тебе за кости или выполнить на тебе акт насилия.

— Но прямо сейчас, получать кости Снежной обезьяны можно только через события! Это момент стоит учесть!

— Если тебя ПК-шнут и в итоге ты покинешь игру, то тебя за это возненавидят все Кузнецы. Вот как всё сейчас обстоит.

— Есть Кузнецы, которые считают, что обнародование – это признак того, что ты намерен спонсировать кости!

— В каком-то смысле, это косвенно тебя защищает.

Эм...

Есть вероятность того, что я стану целью?

Получение угроз звучит пугающе.

И есть кое-что, что я всё ещё не понимаю.

— Простите, но могу я задать глупый вопрос? Что такое ПК?

Повисла неловкая тишина и все застыли на месте.

Главный герой Кит.

Раса: Человек (мужчина) Ур. 3.

Класс: Призыватель Ур. 2.

Оставшиеся бонусные очки: 9.

Древо навыков:

[Владение посохом Ур. 2];

[Удар Ур. 2] (Уровень повышен!);

[Пинок Ур. 2];

[Одновременный захват Ур. 1];

[Уклонение Ур. 1];

[Блок Ур. 2] (Уровень повышен!);

Магия призыва Ур. 3;

Магия света Ур. 2 (Уровень повышен!);

Магия ветра Ур. 2;

Магия земли Ур. 2;

Магия воды Ур. 2;

Аптечное дело Ур. 2 (Уровень повышен!);

[Алхимия Ур 2] (Уровень повышен!);

[Взаимодействие Ур. 3];

[Оценка Ур. 3];

[Анализ Ур. 3];

[Сопротивление холоду Ур. 2];

[Захват Ур. 2];

[Искусство верховой езды Ур. 1];

[Точная манипуляция Ур.1].

Экипировка:

Жезл новичка;

Хлопковая одежда;

Простая тканевая обувь;

Рюкзак;

Мешок для предметов.

Предметы:

Нож новичка.

Призванные монстры:

Вольф. Волк Ур.3. Отдыхает.

Дзангетсу. Лошадь Ур. 2 (Уровень повышен!).

Характеристики:

Сноровка: 7;

Ловкость: 19 (↑ 1);

Интеллект: 7;

Сила: 20;

Живучесть: 22;

Дух: 7 (↑ 1).

Навыки:

[Растоптать];

[Рывок];

[Бег на выносливость];

[Дикий галоп];

[Паническое бегство];

[Лягание].

Хеликс. Ястреб Ур. 2.

<http://tl.rulate.ru/book/21219/1098190>