

Мы прибыли в город Ремут.

В конечном итоге, пока я охотился на монстров, Мастер ничего не предпринимал.

Он просто наблюдал за мной.

Иногда он просто поднимал свой посох и указывал им на монстров.

В большинстве случаев он указывал на Одичавших псов.

Хотя мне не хотелось иметь с ними дел, потому что с них ничего не выпадало!

Но он приказывал мне делать это, так что я охотился на них, не задавая вопросов.

Думаю, что поучаствовал здесь в большем числе битв, но на самом деле на то, чтобы убить их уходило меньше времени, по сравнению с тем, когда мы были в лесу.

Это хорошо.

Если бы я не использовал подход найти и уничтожить, то, наверное, на то, чтобы добраться сюда от жилища Мастера у нас ушёл бы примерно час.

Нам пришлось спешиться с наших лошадей и войти в город, ведя их за поводья. Это правило.

Сразу за воротами есть уголок, где мы можем накормить наших лошадей, но так как наши лошади – это призванные монстры, необходимости в использовании этого места нет.

Кроме того, они несут некоторые из наших предметов.

Хеликс уселся на кончик моего жезла.

Я должен буду также сделать что-нибудь с этим.

Мы пришли в Гильдию искателей приключений. Я вынимаю упакованный мешок для предметов из седельной сумки на лошади Мастера.

Мы привязываем своих лошадей к стоянкам рядом со зданием.

Хеликс усаживается сверху.

Мастер подмигивает мне и входит в здание.

Я иду следом, неся товары.

Серьёзно, разве этого не многовато для мешка для предметов?

Я рад, что он не слишком тяжёлый.

Как обычно, внутри полно народа.

Некоторые из людей смотрят на представленные задания.

Другие принимают задания у стойки регистрации.

Сейчас утро, так что никто не забирает никакие награды.

Но в целом по сравнению с первым и вторым днями в городе меньше людей.

Вероятнее всего всё больше людей покидают город, отправляясь в приключения.

Мастер стоит у первого отделения стойки регистрации, где никто не стремился к нему, но именно тогда появляется сотрудник средних лет.

Это человек, который написал для меня рекомендацию.

— Ох, спасибо! Простите за внезапный запрос.

Он щедро благодарит Мастера.

Его отношение действительно отличается от того, когда он разговаривал со мной.

— Вот товары.

— Я пересчитаю их всех в другой комнате.

— Это немного необычно.

— В конце концов, здесь была некоторая шумиха.

Он выглядит серьёзным.

Интересно, есть ли какая-то проблема.

Он перепрыгивает через стойку и показывает нам путь.

Он бросает взгляд на стойку регистрации и проходит внутрь.

Он заходит в самую дальнюю дверь в коридоре.

То, что находится за ней, выглядит как некая комната для проведения встреч.

Внутри ждёт пожилой мужчина.

У него длинная седая борода. Она настолько плотная, что я едва могу увидеть его рот.

— Лугран!

— Аурнир!

Они выглядят слишком старыми для того, чтобы обнимать друг друга.

Или, по крайней мере, это то, что они, как я думал, собираются сделать.

Мастер ударяет своим посохом по полу, создавая громкий и угрожающий звук.

Он хватает и тянет бороду пожилого мужчины.

— Вы, кажется, приняли меня за владельца магазинчика, хм?

— Ой! Больно! Это должно быть возмещение?

— Вы спихнули на меня этого авантюриста-новичка, так что, почему бы и нет.

— Ой! О чём ты говоришь? В любом случае, наверное, ты убил время и заставил его выполнять поручения для твоего же удобства. Ауч!

— Скажи мне причину и мы начнём.

Мастер наконец отпускает бороду пожилого мужчины.

Я начинаю чувствовать вину за поведение Мастера, поэтому отвешиваю вежливый поклон пожилому мужчине.

— Очень хорошо. А то это несколько проблематично.

Этот пожилой мужчина – глава местного отделения Гильдии.

А это информация, которую я вижу, когда применяю на нём [Анализ].

Глава Гильдии искателей приключений города Ремут. Лугран Ур. ???.

Маг элемента света. Обслуживает клиентов.

Ого, он потрясающе выглядит.

Думаю, это первый раз, когда я вижу кого-то с титулом, который стоит перед именем.

И это кажется довольно важным.

Работник средних лет аккуратно открывает мешок для предметов, который мы оставили на столе.

Он сортирует зелья в группы по десять штук.

Когда это было выполнено наполовину, он позвал сотрудницу-женщину, чтобы она помогла ему с работой.

Они осматривают товары.

Я занимался этим в качестве подработки.

Я слушаю разговор между двумя стариками, наблюдая за работой двух сотрудников.

Прямо сейчас, меня интересует, что происходит со всеми искателями приключений.

Что здесь случилось?

Из-за всплеска в искателях приключений, рынок потерял своё равновесие, потому что оказался не в состоянии предоставлять различные товары и предметы первой необходимости.

И одними из них были зелья.

Даже при том, что мы создали четыреста тридцать зелий, они говорят, что этого определённо не достаточно.

В городе не хватает Лечебной травы, которая является ингредиентом для зелий. Гильдия призвала городских аптекарей производить больше трав.

Они также постановили, чтобы все искатели приключений возвращали пустые бутылочки из-под зелий для повторного использования.

Они также пытались производить больше стеклянных бутылок, но с таким малым количеством сотрудников они изначально были в невыгодном положении.

Вдобавок к этому, у них уже не хватает кварцевого стекла, используемого для производства бутылок.

Из-за этого, цена на зелья выросла с тридцати динсов до пятидесяти, но так было вплоть до вчерашнего дня.

Торговая Гильдия усложнила проблему тем, что закупила кучу зелий, так что теперь Гильдия искателей приключений планирует разобраться со всем как можно скорее.

Также ходит слухок, что на чёрном рынке цена зелий достигла аж девяноста динсов.

А зелья рангом В- продаются за более чем двести динсов. Мне страшно, просто слышать такое.

Даже у меня есть всего одно зелье ранга С+.

Я не смогу ничего поделать, если какие-нибудь панки решат напасть на меня из-за моего зелья.

Одна мысль пугает.

Зелья не единственная проблема.

Есть и другие вещи.

К примеру, стрелы.

Те, кто пользуются луками, скупали стрелы быстрее, чем работники успевали их создавать. И лишь недавно они начали повышать скорость их производства.

А из-за этого было остановлено производство посохов для магов. Единственные посохи, которые у них имеются это те, что представлены в магазинах.

Затем идёт переносимая еда.

Повара из Гильдии искателей приключений попросту не успевают за искателями приключений, а ещё и некоторые семьи используют переносную еду в качестве запасов на чёрный день.

Гильдия искателей приключений получает малую прибыль от того, что покупает у игроков материалы и ингредиенты.

Повышение фиксированной ставки не помогает ни одной из сторон.

Гильдия уже приняла решение о перемещении её других зданий, но нет плотников, поэтому в вопросе мебели в новых зданиях особого прогресса не наблюдается.

Это действительно плохое управление со стороны игровых администраторов.

— Мы подтвердили, что общая стоимость составляет восемь тысяч шесть сот динсов.

Сообщает общую стоимость сотрудник средних лет Мастеру.

Они покупают у нас зелья по двадцать динсов за штуку.

Мастер просто кивает, ничего не говоря.

Работник отсчитывает несколько стопок серебряных монет, каждая из которых имеет номинал в сто динсов, после чего ссыпает их в мешочек, который передаёт Мастеру.

Сотрудница же непрерывно выставляет на стол пустые бутылки.

А они зачем?

— Мне сложно говорить это, но нам нужно ещё больше зелий к завтрашнему дню.

— Вы просите невозможное.

— Ну же, Аурнир, я знаю, что для тебя невозможное не такое уж и невозможное.

— А что насчёт других аптекарей?

— Сейчас это невозможно. Пожалуйста, помогите нам.

Глава Гильдии склоняет голову.

Мастер нехотя кивает.

— Хорошо. Я сделаю всё возможное, чтобы помочь.

— Спасибо. Я у тебя в долгу.

— Отплати мне, пока я ещё буду жив, ладно?

Это означает, что сегодня мы собираемся собрать ещё больше трав и создать ещё больше зелий.

На сегодня наше расписание установлено.

— Ты послал мне этого, верно? Я уже заставляю его помогать мне в создании зелий.

— О, это замечательно. Мы нуждаемся в Аптекарях.

Простите, но я Призыватель. С этим что-то не так?

— Желаете принять одиночный запрос? Так как это первый раз, мы хотели бы, чтобы вы доставили пятнадцать зелий.

Вы получили задание от Гильдии. Хотите принять его?

А?

Мастер смотрит на меня с ухмылкой.

Интересно, действительно ли нормально принимать этот квест.

— Ну, я всё ещё новичок, но постараюсь помочь.

Вы приняли задание от Гильдии. Пожалуйста, доставьте пятнадцать зелий.

Экран с вариантами [Да] и [Нет] исчезает.

Но всё же.

У меня есть несколько зелий в рюкзаке.

Я запускаю руку в рюкзак иставляю зелья на стол.

Я убираю зелья ранга С- обратно в рюкзак.

Зелье ранга С+ хранится отдельно в мешке для предметов.

— У меня есть двадцать два зелья. Подойдёт?

Глава Гильдии выглядит удивлённым, но затем расплывается в улыбке.

Сотрудник средних лет начинает считать.

Раньше я этого не замечал, но он использует [Оценку] на каждом из зелий.

— Босс, всё в порядке.

— Хорошо. Вы даже принесли больше, чем требовалось.

Сотрудник протягивает мне маленький мешочек с монетами.

Внутри лежат четыре серебряные монеты, номиналом в сто динсов каждая...

...и сорок медных монет, номиналом в один динс каждая.

Они покупают зелья по той же цене.

Вы выполнили задание от Гильдии!

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

— А вот и следующее. Сможете доставить тридцать зелий как можно скорее?

Вы получили задание от Гильдии. Хотите принять его?

Вот же ж чёрт, я чувствую, что у меня нет другого выбора, кроме как согласиться.

Похоже, выполняя задания, я могу получать бонусные очки.

В каком-то смысле это именно то, чего я и хотел.

— Хорошо, я принимаю его.

Вы приняли задание от Гильдии. Пожалуйста, доставьте тридцать зелий.

Тридцать зелий.

Доставить их завтра возможно, но отсутствие наличия времени немного ранит.

Сотрудница собирается положить несколько пустых бутылок ко мне в рюкзак.

— О, вы можете убрать эти бутылки в эту сумку.

Мастер указывает взглядом на сумку.

Похоже, у него всё ещё есть свободное место. Не то, чтобы я мог выяснить это.

Я могу сэкономить эти деньги несколько свободно.

Я как раз хотел купить запасную одежду для сбора трав.

— Кит, мне нужно кое-что обсудить с этим стариком. Иди прогуляйся по городу.

— Хорошо.

Как раз, то чего я хотел.

Я выхожу из Гильдии искателей приключений. Всё мясо Дикого кроля отображавшееся на экране теперь исчезло.

Я начинаю прогуливаться по городу, ведя Дзангетсу за поводья.

Хеликс величественно восседает на кончике моего жезла.

По сравнению со вчерашним днём, в городе действительно стало меньше искателей приключений.

Зелёные маркеры скрыты среди жёлтых маркеров НПС.

Я разглядываю открытые ларьки.

Хотя для обеда ещё рано, в воздухе витает аромат еды.

Я останавливаюсь в конце ряда открытых ларьков.

Кое-что привлекает моё внимание.

Там стоит игрок, который продаёт еду.

Похоже на жареных кальмаров.

Также есть жареная лапша, напоминающая якисобу.

Есть даже шашлыки, сделанные, скорее всего, из мяса кролей.

Ларёк стоящий рядом с этим торгует морепродуктами.

На нём выложено довольно много видов рыб, равно как и солёной пищи.

Три игрока заправляют тремя ларьками и все они девушки.

Не похоже, что они работают вместе, но с точки зрения внешности они выглядят похоже.

— Добро пожаловать! Наслаждайтесь свежеприготовленной едой!

Она улыбается этой стандартной улыбкой обслуживающего персонала, но, полагаю, что пока

что оставляю это в стороне.

Та, что обратилась ко мне это самая юная из трёх девушек. Не скажу, что она чрезвычайно красива, но она знает, как сделать себя привлекательной.

Я покупаю жареного кальмара и ем его, пока разговариваю с ней.

— Кажется, сегодня здесь меньше игроков. Что-то случилось?

— Городу не хватает припасов и материалов, так что, думаю, они уходят выполнять какие-нибудь квесты и события, которые появляются?

— Хм.

Эта девушка на самом деле Повар?

Этот жареный кальмар действительно вкусный.

— А ты случаем не Повар?

— Вообще-то, да. А ты, кажется, Призыватель.

— Ага. Это немного нелегко, но я делаю определённый прогресс.

— У меня также. Быть Поваром – это одна из трудных ремесленных работ, но я должна зарабатывать на жизнь.

Она смотрит на Дзангетсу и Хеликса.

С её точки зрения они должны обладать зелёными маркерами, сообщающими о том, что они принадлежат игроку.

Но только игроки Призыватели станут таскать с собой лошадь и ястреба с зелёными маркерами.

— Я Кит.

— Я Мио. Я скажу это сразу, но не пытайся приударить за мной, понятно?

— Я и не собирался.

[Анализ] сообщает мне, что она и впрямь Повар.

Мио Ур. 2.

Повар. Обслуживает покупателей.

Я обратился к ней не потому что она игрок.

А из-за её экипировки.

Она одета в сделанный на заказ кожаный жилет.

Украшение в виде сердца на её жилете действительно выделяется.

Ни один НПС так бы не сделал.

— На самом деле, я хочу такой же кожаный жилет, который сейчас на тебе.

— Хм.

Она демонстрирует настоящую улыбку.

Это, то о чём я думаю?

Она собирается заставить меня купить немного якисобы в обмен на информацию?

Я проигнорирую её, если она так и сделает.

— Всё в порядке. Я могу устроить это тебе.

— А ты не можешь познакомить нас лично?

— Ну?

Она смотрит на двух людей стоящих в задней части ларька.

— Я был бы признателен за любую полезную информацию, которую ты можешь мне дать.

— Мио!

Две девушки выходят вперёд.

Они похожи друг на друга.

Нет, если бы не причёски и экипировка, то они были бы похожи как две капли воды.

Вероятно, они близняшки.

— Я приветствую любого покупателя. Не будь такой грубой с ним!

— Угх, Саки, ты такая наивная!

То как она отвечает, довольно мило.

— Ох, не переживай. Я не имею к этому ларьку никакого отношения. Мы просто договорились встречаться здесь.

Та, которую зовут Саки немного более зрелая и дружелюбная.

Несмотря на то, что одета она просто, черты её лица действительно красивы.

Другая девушка, которая вышла вперёд, похожа на неё, но она скорее более очаровательна, нежели красивая.

Даже при том, что являются близняшками, они создают совершенно разные впечатления.

Она улыбается и наслаждается взаимодействием между двумя другими девушками.

— Я Саки. И я Кожевник.

— А я Фиона. Я Торговец и владею другим магазином.

— Сейчас у меня нет никакой кожи, но если ты принесёшь немного материалов, то я смогу что-нибудь сделать.

— Понятно. Тогда, полагаю, это поможет, если я покажу тебе.

— Если у тебя есть немного с собой прямо сейчас, то я буду рада увидеть их.

В задней части ларька стоит приставной столик, за которым люди могут посидеть и поесть их еду. Я прохожу туда и показываю ей свои материалы.

Она не выглядит удивлённой при виде кожи Дикого кроля, но, кажется, она заинтересовалась Оболочкой Злого муравья. А вот кожа Снежной обезьяны её озадачила.

— Я никогда не видела этого раньше.

— Ага. Такого на форумах не было, верно?

Они все втроём смотрят на меня взглядом, так и говорящим: «Где ты это получил».

Я ощущаю очень интенсивное давление.

— Я раньше встречала Оболочку злого муравья на форумах, но никогда не видела её вживую.

— Она лёгкая, но обрабатывать её в одиночку может оказаться непросто.

Блин.

Они смотрят на меня своими крупными, хищными глазами.

— У тебя есть пятнадцать шкур Дикого Кроля. Этого достаточно, чтобы сделать жилет. Ты хочешь что-то конкретное?

— Я хочу пару перчаток без пальцев и нагрудник. А ещё, если возможно налокотники и наколенники.

Саки начинает что-то бормотать.

Скорее всего, она подсчитывает то, сколько собирается использовать материла.

Интересно, действительно ли ей не нужны мои мерки.

Возможно, она может определить их, просто взглянув на меня.

— Я хотел бы использовать Оболочку злого муравья для перчаток, налокотников и наколенников.

— Ты используешь их для защиты? погоди, ты, что сражаешься в рукопашную или что-то вроде, даже несмотря на то, что ты Призыватель?

— Ага. Что касается кожи Снежной обезьяны, её бы я хотел использовать для путца для моего Ястреба.

— Ястребоигра?

— Угу. Я был бы признателен, если бы ты смогла сделать его для моего левого запястья или плеча.

Что ещё за слово такое Ястребоигра?

— Нет, Саки. Это называется соколиная охота.

Отложим замечание Мио в сторону...

Саки опять что-то бормочет.

Разговоры с ней это нормально, но когда она делает так, то это пугает.

Словно, она кого-то прокликает.

— Ага, я могу сделать и то, и другое. Не волнуйся.

— Что насчёт дизайна? Я могу сделать что-то похожее на жилет Мио.

— Нет, он не обязательно должен быть таким необычным. Кроме того, сегодня третий день, верно? Я впечатлён, что ты так быстро сделала, такой красивый жилет.

— Ну, я много работала над сбором материалов и его созданием.

Улыбка Саки тоже пугает.

— Видишь? Я же говорила, что была права! Этот жилет хорошая реклама!

— Ну, это всё конечно здорово, но у тебя ща кальмар сгорит.

— Ой.

Мио возвращается к жарке кальмара.

У тебя получится, Повар.

— Так, сколько ты хочешь получить в копилку?

— Ты пошутить пытался?

— Мио, не смейся над ним. Посмотрим, тысяча динсов звучит приемлемо.

Ого.

Это больше, чем я могу себе позволить.

— погоди минутку, Саки. Есть кое-что, в чём я хочу убедиться с Китом.

Торговец Фиона, которая всё это время молчала, внезапно врывается в разговор.

— У тебя ведь есть и другой лут со Злых муравьёв, не так ли?

— О, верно. Нам позвать Рэйну?

— Она придёт, даже если мы не позовём её.

Как она узнала, что у меня есть другой лут со Злых муравьёв?

— Ах, да, на форумах мелькал пост. У них всё ещё нет скриншотов?

— Ага. Они говорят, что мы должны тщательно исследовать всё кроме Зайцегогов, которые могут поднять планку.

— Я так и думала.

Я больше не понимаю, о чём они говорят.

Так вот, что значит две бабы – базар, а три – ярмарка?

Главный герой Кит.

Раса: Человек (мужчина) Ур. 3.

Класс: Призыватель Ур. 2.

Оставшиеся бонусные очки: 9.

[Владение посохом Ур. 2];

[Удар Ур. 1];

[Пинок Ур. 2];

Магия призыва Ур. 3;

Магия света Ур. 1;

Магия ветра Ур. 2;

Магия земли Ур. 1;

Магия воды Ур. 1;

Аптечное дело Ур. 1;

[Алхимия Ур 1];

[Взаимодействие Ур. 2];

[Оценка Ур. 3];

[Анализ Ур. 2];

[Сопротивление холоду Ур. 1];

[Захват Ур. 1];

[Искусство верховой езды Ур. 1].

Экипировка:

Жезл новичка;

Простая тканевая одежда;

Простая тканевая обувь;

Рюкзак;

Мешок для предметов.

Предметы:

Нож новичка.

Призванные монстры:

Вольф. Волк Ур.3. Отозван и отдыхает.

Дзангетсу. Лошадь Ур. 1.

Хеликс. Ястреб Ур. 1.

<http://tl.rulate.ru/book/21219/1089317>