

Что же делали игроки сразу после прибытия на новый континент?

- Исследуйте совершенно незнакомые земли, ищите интересные квесты, таинственные сокровища или ценную добычу в совершенно новом регионе. (X)
- Провозгласите величие Бога игр туземцам этой земли, проповедуйте свою религию и привлекайте новообращенных, чтобы усилить влияние Церкви игр. (X)
- Помогите своему собрату — Зониану отомстить, гордо заявившись в деревню Грейклоу без пощады, избить Меченосца и вернуть себе место вождя Грейклоу. (X)
- Всё может подождать. Сначала пир. (□).

И, естественно, праздник был устроен не в честь прибытия на новый континент.

Правда заключалась в том, что пир был скорее праздником совершенного завершения предыдущего эвента, [Восставшие из мёртвых ~ Ползучие Тени].

И с восхитительной едой, поставленной прямо перед ними, трио Зониана, естественно, проигнорировало всё остальное и начало поглощать всё подряд.

Более того, в отличие от лесных эльфов, хотя Племя Людо-кроликов не было сильно положительно настроено к игрокам, они также не относились к ним с безразличием или презрением.

Поскольку игроки использовали еду, которую они сами принесли сюда для пира, Людо-кролики не использовали свои хранилища (которые были забиты бетулой) и фактически обменивали немного измельченного сладкого пшеничного порошка на свои морепродукты для барбекю, не было никакой необходимости в ненависти.

И какие немногие дети племени Людо-кролики пускали слюни при виде прилавков с грилями, которые поставили игроки...

В весёлом настроении игроки, естественно, не были экономными и пригласили всё племя присоединиться к их празднествам.

С заверениями трио Зониана с их сильной репутацией, всё больше и больше Людо-кроликов, которые не могли устоять перед соблазном, приходили пировать вместе с игроками. В конце концов — ещё до того, как небо потемнело и самый большой костер погас — племя Людо-кроликов объединилось с игроками...

— О, крабы здесь такие огромные?! Замечательно!

Сказал Гоу Дань, эмоционально вгрызаясь в свежеприготовленного краба.

— Эти парни, которые каждый день пробегают остров рыбаков, убрали оттуда крабов... в прошлый раз, когда я был там, я не мог найти ни одного даже в течение трёх часов!

Другие игроки также осыпали похвалами морепродукты Людо-кроликов.

Это правда, что морская жизнь была богата и восхитительна в Порте Фьорда. Но то ли потому, что темный берег был более опасен, то ли потому, что приливы там были более быстрыми, морепродукты, которые удавалось поймать Людо-кроликам, были свежее и вкуснее, чем морепродукты на Порте Фьорда.

Тем не менее, вкус морских чудовищ был более или менее одинаковым, но некоторые, которые зажарены неправильно, вызывали странный вкус и были менее вкусными, чем те, что жарили Людо-лягушки.

Но в отличие от игроков, которые были придирчивы к вкусу — некоторые из них, которые не любили делать ежедневные квесты или фермерские подземелья, начали исследовать в поисках лучших пищевых ингредиентов — Людо-кролики были гораздо легче удовлетворены.

Они ни от чего не отказывались, будь то обуглившееся, пережаренное мясо или пастообразный хлеб, который выпекался недостаточно долго — даже наслаждаясь этим вкусом.

В конце концов, с тех пор как их выгнали с родины на Равнинах Виерлина, они постоянно испытывали нехватку продовольствия. Несмотря на то, что они могли позволить себе есть бетулу каждый день и иногда получать в свои руки некоторые морепродукты, не было никаких признаков того, что источники пищи истощались с каждым днем.

На самом деле, когда трио Зониана прибыло в деревню Людо-кроликов и должно было взять ещё три порции еды, их дневная норма стала строже, и они должны были постоянно оставаться голодными.

Без достаточного количества белка из мяса и яиц рост детей в племени также замедлился. Им не хватало выносливости, их тела были тощими, и они определенно не могли изучить боевую магию, передаваемую из поколения в поколение.

Но теперь переполненные запасы, которые принесли игроки (в основном едой), оставили вождя Людо-кроликов чувствовать себя так, как будто они открыли дверь в новый мир.

По его мнению, пища, важный элемент выживания, не была ценным ресурсом для людей.

Даже если их племя все ещё не сможет прорвать блокаду, установленную Лбдо-волками и Людо-гиенами, и обеспечить необходимые ресурсы для своего выживания, разве они не смогут

начать что-то новое и торговать с людьми, называющими себя "игроками"? Похоже, они наслаждались морепродуктами.

И всё же, поразмыслив, Вождь обнаружил, что это было не совсем верно.

Предпочтение игроков морепродуктам просто распространяется на дело вкуса, и они не являются знатью, которая потратила бы астрономические цены, чтобы купить морепродукты, которые на самом деле не стоили много.

Торговля не продлится долго, если они будут использовать морепродукты в качестве своего конкурентного товара.

Кроме того, сбор морепродуктов был довольно труден на побережье Тёмных Приливов, и момент небрежности означал бы потерю большего количества их соплеменников, что вряд ли стоило того...

Между тем игроков, естественно, не интересовало, о чём думает Вождь Племени Людо-кроликов. Большинство из них хвастались своими героическими подвигами в прошлом событии — не было недостатка в рассказах о том, как они сражались с мёртвым Красным Драконом и искалечили одну из его ног или как они стояли в одиночку против сотни Нежити Орков. Даже Джо, который потягивал свой солодовый эль, подробно рассказывал зрителям о том, как он одним взмахом меча отрубил Нежити Дракону палец на ноге.

Эдвард, напротив, заметил Зониана, который выглядел немного одиноким.

Он подошёл, предложил тост и только потом спросил, почему тот выглядит немного удрученным.

— Я думал, что награда за создание Камня Жизни, соединяющего два континента, будет лучше.

Зониан горько усмехнулся и покачал головой.

— Но всё, что дал Бог игр, - это немного опыта и игровых монет... это много, но это не совсем то, что я ожидал...

Именно это и означало: большие ожидания ведут к большому разочарованию.

Эдвард, однако, усмехнулся, услышав рассказ Зониана — он понял, что вера Людо-льва не так тверда, как его, из-за чего он усомнился в Боге игр в столь тривиальном моменте.

— Ты неправильно понял нашего Бога. Если я прав, ты всё ещё можешь строить большие

корабли, верно?

— Да... но мне придётся выполнять больше ежедневных квестов.

Зониан кивнул, но тут же раздражённо воскликнул.

— Ах, ненавижу ежедневные квесты!

— Но эта награда дарована тебе одному!

Серьёзно ответил Эдвард.

— Подумай об этом — мы, игроки, можем перемещаться между континентами через Камень Жизни, но то, что мы могли бы нести, не так уж много. Нам даже приходится платить игровые монеты, чтобы пройти через них!

— В этом отношении корабли отличаются друг от друга. Сделай один достаточно большой и проложи безопасный маршрут по морям, ты сможешь перевозить столько груза, сколько захочешь! Разве тебя не радует возможность вести торговлю между континентами? Если бы это был Марни, он бы снова буквально умер от счастья!

Затем Эдвард сделал серьёзное лицо, подводя итоги.

— Так что не расстраивайся из-за таких вещей. Как может Бог игр ошибаться? Он уже всё приготовил для тебя!

Зониан задумался. Это имело смысл, хотя и было в этом что-то неправильное...

Он взглянул на Эдварда и подумал про себя.

«Бог игр действительно действует таинственным образом. Мы, смертные, едва ли можем понять...».

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

<http://tl.rulate.ru/book/36479/1052029>