Я сократила уведомления о навыках, которые не обладают дополнительными навыками, но они медленно растут. Самое время заняться ремесленными навыками...

Итак, я наконец-то добралась до города. Похоже, моя скорость передвижения - это все-таки слабое место.

Я видела повозку, может, стоит подумать о ее покупке?

А может, купить просто лошадь... Интересно, есть ли навык [Верховая езда]? Трудно представить, что его нет. Акина говорила, что есть игроки с лошадьми.

Кажется, будет трудно получить лошадь на таком раннем этапе игры.

Черт возьми, у меня всего 1000. Не будет.

Пока что, давайте отправимся в город.....хм?

Вау... это... это одна из рас, царящих на вершине непопулярного рейтинга...

[Сексуальная редиска!]

...Ее грызут Кролики.

Кажется, это суровее, чем быть зомби, не так ли? По крайней мере, в том, что касается враждебности со стороны животных.

Ну, в плане внешнего вида... а в плане психического здоровья мой случай был более суровым...

Кстати, по внешнему виду [Сексуальная редиска] - это японская редька.

Редиска с кончиком, который разделен на две части, выполняющие роль ног, и руками, представляющими собой два небольших выступа. Кроме того, у нее есть листья на голове.

Это действительно движущаяся редиска. Так сюрреалистично... Но я не ненавижу ее.

На самом деле я колебалась между выбором Зомби и этого.

Должно быть, его навык монстра, [Магия дерева]?

Кролик, чьи движения остановились, потому что он начал грызть редиску, был опутан растениями и остановил свои движения, а затем был многократно пнут этими короткими ногами. Это была действительно забавная на вид тактика.

Похоже, что атака кролика меняется, когда он сталкивается с сексуальным редисом. Он не бьет головой, вместо этого грызет ее. Никто из них не убегает, они все приходят грызть его. ...В конце концов, он похож на редиску.

Похоже, нет нужды быть морковкой.

Благодаря [Магии дерева] и тому, что ее грызут, уменьшенные HP и манна восстанавливаются

благодаря навыку монстров [Фотосинтез] и солнцу. Эта раса - полная противоположность нам.

Похоже, помогать не стоит, поэтому займемся своими делами.

Мы выбираем нечисть, такие моменты действительно забавны, не так ли?

Как два таких редких персонажа, мы должны когда-нибудь поговорить.

Ладно, я только что прибыла в город, так что есть много вещей, которые я хотела бы сделать.

Пока же, после нескольких боев, мне пришла в голову простая мысль - эта длина волос немного проблематична. Давайте завяжем их ленточкой. Не похоже, чтобы здесь была завязка для волос.

В обычном магазине они должны быть, верно?

Остается только явиться в Союз искателей приключений и разобраться с этим... а вот с этим проблема.

Материалы в союзе выглядят в два раза дороже, хотя я не знаю реальных цен... Принято считать, что торговля между игроками выгоднее.

Проблема в том, что я не знаю, кому их продавать.

Может, мне открыть ларек? Я могла бы открыть ларек и заняться ремеслом в это время...

Ну, а пока давайте купим несколько лент. Вернемся к этой теме потом.

Не думаю, что ленты будут стоить больше 1000.

- Привет.

- А, это ты.

- Может быть, у тебя есть что-нибудь, чем я могла бы завязать волосы?

- Хмм... У меня есть только ленты и канзаши, мм?

- У тебя есть канзаши...? Ну, я не против ленточек.

- По 50. Выбери цвет.

- Пожалуйста, дай мне две голубые.

- Вот, пожалуйста.

Я выхожу из бабушкиного магазина и возвращаюсь на главную улицу.

Рядом находится профсоюз. Идем докладывать.

Примерно когда Союз Искателей Приключений появился в поле моего зрения, у входа я обнаружила знакомую особу.

О, она сделала двойной дубль в мою сторону.

Это девушка с голубовато-серебристыми волосами, в кожаных доспехах, с алебардой в руках.

Ну, моя младшая сестра.

- Это ОНЕЕ-ЧАААН!

...Она быстрая, высокая ловкость, ага.

Я ловлю Акину, которая с легким криком бросается прямо на меня.

Она крепко прижимается ко мне и толкает свое лицо в мое декольте, это ее обычное поведение.

- Хаааа, не могу насытиться этим!

- Не разговаривай, прижимаясь ко мне.

- Тебе немного холодно, Оне-чан...

- Похоже на то. А мне кажется, что ты странно теплая.

Ну, я бессмертная, поэтому тепло моего тела должно быть низким. Но все же лучше, чем быть совсем холодной, я думаю?

Если я двигаюсь благодаря какой-то магии, тогда нет причин для тепла...

- Ты как раз вовремя. Можешь завязать мне волосы?

- Окай. Где мне их завязать?

- Примерно на талии?

Я передала ей одну ленточку и попросила ее завязать мне волосы.

- Ммм... этот меч такой классный...

- Правда?

- Но будь осторожна для PKs, хорошо? Это не рекомендуется, но есть люди со странными вкусами.

- Даже если я PKd, это снаряжение эксклюзивно для меня и не упадет.

- Ах, это так.

- Ага, искать мое снаряжение - пустая трата времени. Кстати, может быть, ты знаешь ремесленника, который мог бы купить у меня кожу?

- Да, я намеревалась представить тебя в первую очередь, хочешь пойти?

- Могу я сначала сообщить о выполнении задания?

- Конечно.

- Тогда подожди здесь минутку.

Я оставляю свою младшую сестру и направляюсь в профсоюз, чтобы сообщить о выполнении квестов.

Кролики, Волк, Олень, Кабан и Медведь принесли общую награду в 3300.

200, 400, 800, 900 и 1000 соответственно.

Одна поездка туда и обратно превращается в набор начинающего крафтера, думаю, это не так уж плохо?

Если я все равно туда иду, то с таким же успехом могу взять новые перед выходом из союза.

В подсобке было довольно много врагов.

- Заставил тебя ждать.

- Нн, он сказал, что он на своем обычном месте, так что пойдем на юг. Ну, это близко.

Я последовала за Акиной в направлении, где еще не бывала... в район на юго-востоке, немного в стороне от главной улицы.

Человек, с которым я собираюсь встретиться, вероятно, лучший кузнец. Знаменитый.

Я говорю «вероятно» потому что в онлайн-играх нет ничего определенного.

- Старик!

- Эй, ты здесь, девочка!

- Это моя Оне-чан, так что позаботься о ней!

- ...Это твой персонаж?

- Нет, она настоящая.

- О, из тех времен.

Почему «с тех времен»?

Более того, должна ли я запретить ей называть его «стариком»?

- Большинство бета-игроков знают, что я получила основное устройство и игровой набор.

- Ааа, понятно... вот почему с тех времен. Я Анастасия, приятно познакомиться.

- Да, мне тоже приятно познакомиться. Меня зовут Эрц. Обычно я выступаю в роли радушного гнома, пожалуйста, позаботьтесь обо мне.

Ааа, понятно.

Тогда называть его стариком - не проблема.

- Итак, имя персонажа Оне-чан - Анастасия... ты, конечно, постаралась...

- Ага, я думала, никто не догадается.

- Ааа... конечно. Обычно никто не догадывается. Кстати, я Акирина!

- Значит, ты перепутала своих.

- Черт, вы же сестры, а имена персонажей узнали только сейчас...?

- Поскольку Оне-чан выбрала расу нелюдей, мы впервые встретились в игре всего минуту назад...

- Эх... она выглядит как обычный человек...?

- Несмотря на внешность, я - Бессмертный тип, которого сейчас сжигает Солнце.

- Хи-хи! Серьезно?! Я хочу познакомить тебя с ними.

- С ними?

- Да, пара Бессмертных игроков из беты. Они были Призрачными и Скелетными типами, они продолжают их и для официального релиза. Они довольно известны - они выделяются.

- Понятно, я сделала специальную эволюцию, но я Зомби-тип.

- Хо-хо-хо...

- Ммм, тогда я отправляюсь на охоту. Я оставляю Оне-чан на тебя!

- Конечно. Поторопись и открой Север.

- Не могу пока заняться Големом!

Сказав это, Акина убегает.

Кстати, меня зовут Цукиширо Котоне. Моя младшая сестра - Цукиширо Акина.

Смысл слов «вошел во вкус» и «смешался» в том, что у нас обоих два имени.

Наша мать - японка, а отец - нет. У нас есть одно имя для использования в Японии и одно для использования за границей.

Мое второе имя - Анастасия, а мою младшую сестру зовут Катрина.

Хотя я использовала свое имя как есть, она смешала Акину и Катрину, чтобы получилось Акирина.

Я думаю, Анастасия - довольно распространенное имя, когда речь идет о внутриигровых персонажах, поэтому я и думала, что никто не догадается. Более того, я не использую это имя в Японии, поэтому единственные, кто его знает - это наша семья и давние друзья.

И даже когда меня называют этим именем, обычно это Таша или Сташа, так что называться Анастасией на самом деле довольно свежо. В конце концов, я сама родилась и выросла в Японии.

Во время летних каникул мы иногда ездим к бабушке и дедушке со стороны отца, поэтому я могу говорить по-английски.

Ну, в любом случае, господин Эрц.

Он мужчина-гном. У него темно-рыжие волосы и оранжевые глаза. И конечно же - борода.

- На Севере были шахты, верно?

- Ммм. Босс - Голем еще не побежден, знаешь ли. Пока кто-нибудь не победит этих боссов, он будет продолжать быть суровым к нам, ремесленникам. Это ад, черт побери!

Когда босс, разблокирующий область, побеждается кем-то однажды, он становится слабее с этого момента. Однако взамен люди, победившие их первыми, получают бонус. Так было написано на сайте.

Поскольку ни один босс еще не был побежден, подробности бонуса пока неизвестны.

- Рина пробормотала что-то о том, что она не сможет получить Железо, пока Север не будет открыт.

- Я тоже хочу пробормотать. Я ничего не могу сделать без материалов.

Я смотрю на ларек рядом с ним.

[Экипировка - Оружие] Бронзовый эсток Редкость: Нет Качество: B- Прочность: 120

Тонкий меч для начинающих, сделанный из бронзы.

У него нет лезвия, поэтому его можно использовать только для колющих ударов.

Он был тщательно изготовлен, поэтому его эффективность выше.

Создатель: Эрц

[Идентификация] Уровень 10

АТК□△

Тип атаки: Удар

Применяемые навыки: [Рапира]

[Идентификация] Уровень 20

Бонус шанса критического удара: крошечный

Бонус к урону от критического удара: крошечный

Ооо... качество B-. Впервые вижу что-то выше C. Мое дополнительное снаряжение не в счет. И похоже, что эти два эффекта критического удара - нормальное явление для тонких мечей? □

Эсток был острым только на острие и не имел лезвия, поэтому он был полностью специализирован для удара.

Когда я, естественно, сравнила их, рядом появился обратный треугольник.

- Пока что, приглашение в друзья и... список.

Список - это функция для упрощения торговли.

Этой функцией в основном пользовались ремесленники, так как она упрощала покупку материалов.

Названия материалов и цены выстраиваются в список, как получаемые, так и отдаваемые вещи отображаются вместе с ценами.

Когда игрок, составивший список, находится рядом, вы можете торговать через список, позволяя одной кнопкой поместить все предметы из списка в сделку или выбрать предметы, которые вы поместили вручную.

А покупающая сторона также может выставить оплату одной кнопкой, что очень полезно.

Как и ожидалось, список нужно обновлять вручную, но у получателя списка изменения цен отражаются в реальном времени.

Это удобно, потому что нет необходимости вручную перемещать товары в слоты.

Похоже, что единственный материал, который может использовать кузнец - это кожа кабана.

- Для чего используются оленьи рога?

- Это… я думаю, для аксессуаров [Ремесла]?

- Ааа, понятно. Тогда я бы хотела продать кожу кабана.

- Конечно, восточные материалы всегда приветствуются.

Три кожи кабана были проданы за 2000 каждая, что превратилось в 6000. Как мило.

Если вспомнить, сколько я заработала до сих пор, то это было довольно дорого, но это должно означать, что есть такой большой спрос. Если сам ремесленник говорит, что все в порядке, то мне нечего сказать.

Он будет делать из него изделия и продавать, и вложения вернутся сами собой. Это то, чем занимаются ремесленники.

Кстати, теперь, когда я заработала деньги…

http://tl.rulate.ru/book/40339/1871001