

Глава 11 - Лотерейное Безумие

"Время для стратегического совещания."

"Так что там начнется..."

И, как обычно, когда мы пришли в гостиницу, то получили ключи от нашей комнаты. Зайдя внутрь, мы уселись за стол, чтобы обсудить дальнейшие планы с глазу на глаз.

И причиной для этого выступило объявление о грядущей акции: [Удвоенного шанса призыва UR персонажей]. На баннере написано, что акция начнется через десять дней и продлится всего сутки.

К тому времени мы должны собрать столько магических камней, сколько сможем.

"Перейдем сразу к сути, я собираюсь рассказать тебе свой план. Возражения не принимаются, ладно?"

"Ничего не "ладно"! Вы же собираетесь говорить о плане, против которого я обязательно возражу!?"

"Не, этот нормальный. Правда, немного безбашенный."

"Не похоже, что он будет нормальным..."

В голосе Норл чувствовалась тревога. Но я ведь не собираюсь говорить ничего абсурдного.

"Хорошо, тогда объясню кратко. Для начала мы просто отправимся в лес и поохотимся на черных орков."

"Значит, как обычно?"

Черные орки были одними из тех, кто роняет "манакамни". Поэтому охота на них уже

воспринимается как обыденность.

"Однако если мы отправимся на 10-ти часовую охоту, то упадет только 10-11 камней, что довольно мало."

"И что же вы предлагаете?"

Необходимо 50 манакамней для 11-ти свитков призыва. И если мы будем поддерживать такой темп, то за 5 дней как раз наберем.

Обычно за день охоты у нас уходит около 2-ух часов на дорогу туда и обратно. На месте уже около 2-3 часов охотимся и возвращаемся до наступления темноты.

Вот почему мы зарабатываем только 5 манакамней в день. О продолжении в таком темпе не может быть и речи.

"Итак, я придумал способ, который позволит нам набивать целых 50 манакамней за день."

"Оох~ удивительно! В пять раз больше обычного. И что же это за метод такой?"

И что же можно сделать для повышения эффективности? Повышение эффективность означает повышение скорости, с которой мы охотимся на Черных Орков.

В настоящее время Норл способна побеждать Черных Орков с одного удара. Итак, каким же образом сделать это процесс еще быстрее?

"Разобьем лагерь на точке их появления. "

"...Э?"

"Я сказал, что мы разобьем лагерь на точке их появления."

Прежде я уже размышлял об этом. До сих пор во время охоты мы ждали, пока монстр сам не покажется из леса. И поскольку для победы нам нужен только один удар, то единственное, что мы можем – это сократить время между встречами.

Самый быстрый способ - найти точку появления Черных Орков. Монстры обычно не выходят за пределы своей территории. Однако они покидают место своего обитания, когда к их территории слишком близко подходят люди.

За время наших приключений у меня уже образовалось довольно неплохое представление о том, насколько же велика эта территория. Исключением из правил является лишь чрезмерное повышение численности, выходящее за пределы возможного, отчего монстры образуют орду и сами покидают территорию обитания.

"Вы планируете пойти в лес!?"

"Ну, да."

"Это опасно! Безрассудно! Мы же заблудимся!"

"А ты забыла про приложение GPS-навигатора? С ним не потеряемся. Найдем место для лагеря, от которого до точки появления будет легко добраться. Так мы еще и будем знать, где враги."

Я показал смартфон Норл. На карте красными точками отображались противники. Помимо этого, можно было разместить маркеры на карту самому, поэтому можно будет сохранить место(а) появления монстров, как только найдем.

Видимость в лесу плохая, отчего и противников заметить трудно. Но все кардинально меняется с появлением карты местности и маркеров.

"А все, что касается сражений, Норл... оставляю на тебя."

"Хии, Окура-доно, вы просто эксплуататор!"

"Разве не ты однажды говорила, что будешь следовать за мной всю оставшуюся жизнь?"

"Э-это совсем другое..."

Норл почему-то проговорила это беспокойным тоном, в то время как вдавливала указательные пальцы друг в дружку.

Что ж, этот план не удастся без неё.

"Прошу тебя, Норл, ты единственная, на кого я могу положиться."

"Х-хорошо.... Я сделаю это...."

"Это я и хотел услышать."

И хотя она всем своим видом показывала, что не хочет выполнять подобный план, я все же уговорил её кивнуть и согласиться.

Теперь я просто не позволю ей пойти на попятную.

"А теперь к главному, план состоит в том, чтобы набивать 50 камней в день."

"П-пятьдесят!? Вы, наверное, хотели сказать "попытаемся набить"!?"

"Не волнуйся, у нас еще и время для отдыха останется. Ведь мы будем использовать вот это для возвращения."

50 манакаменей в день, а значит и 10 призывов по 11 за 10 дней. Если шансы такие же, как в КД, то шанс на получение UR составляет 1%. А с удвоенным шансом UR персонаж будет нам встречаться в каждой 5-й покупке 11-ти свитков призыва, если судить по теории вероятности.

Время, которое мы тратим на возвращение, слишком драгоценно, поэтому мы будем использовать [Маяк], который оставим тут заранее. Правда, я хотел оставить его в нашей комнате, но тогда наше возвращение будет настолько неестественным, что я просто не могу этого сделать, поэтому я его установил в скрытом травянистом месте неподалеку от города. С этим наше возвращение будет почти мгновенным.

"Я повторю. Наша цель - 50 манакаменей в день. Постараемся собрать как можно больше."

Мы можем набить 10 штук за 2~3 часа. А значит, примерно за 10 часов мы наберем заветные 50 камушков.

По утрам будем вставать чуток раньше и сможем охотиться еще дольше. Ага, проблем быть не

должно.



Первый день сбора манакамней

Мы с Норл отправились в лес рано утром. Когда достигли окрестностей леса, гоблины и орки начали выходить, как обычно.

Будь это наша стандартная рутинная охота, мы бы просто ждали неподалеку и охотились за теми, кому не посчастливилось высунуть нос. Однако на этот раз, мы всех перебили и отправились в гущу леса.

Видимость в лесу не так плоха, как ожидалось, солнечный свет сиял, так что проблем особых не было. Даже было что-то вроде тропинки, образованной из-за постоянной ходьбы орков, растоптавших подлесок. Все это время, я старался держать Норл возле себя, на случай непредвиденных ситуаций.

Я проверял свой смартфон и находил врагов по красным точкам. В то же время Норл истребляла любых монстров, что приближались к нам.

Одна из основных частей плана состояла в том, чтобы игнорировать все выпадающие предметы, пока не найдем точку появления. Волшебный рюкзак я надел спереди и оставил открытым, так что подготовка к сбору необходимых предметов была завершена.

"Ох, новые появились. Значит, точка возрождения находится здесь."

"Так вот как рождаются монстры."

Перед нами расположилась просторная полянка, на которой не росло ни одного деревца. Таким же образом, как монстры превращались в свет и исчезали, когда были побеждены, они рождались, когда свет собирался в одном месте.

Это и была зона возрождения монстров. Я сразу же поставил маркер на GPS-карте.

"Хорошо, пора переходить к следующему этапу."

"Э? Разве мы не останемся тут и не поохотимся?"

"Какие глупости. Кто сказал, что мы будем охотиться только в одной точке возрождения?"

"Как же это по-злодейски..."

Определенно, тут множество областей возрождения. Если смотреть по эффективности, то куда лучше блуждать между несколькими зонами, а не сидеть возле одной. Мы будем перемещаться от одной точки к другой с течением времени, пока зона, которую мы уже очистили, будет порождать новых монстров, чтобы уменьшить время простоя. В идеале, быстро убивая всех и переходя к другой, не дожидаясь перерождений.

"Фуух, думаю, на сегодня все."

"Хаа... Ха... Умираю... Я же просто умру от такой скорости."

"Не хочешь витаминчиков?"

"Это правда настоящие витамины?"

На охоту мы отправились ранним утром, однако небо уже успело окраситься в цвета заката. За сегодня нам удалось добыть 52 манакамня. Норл выглядит уставшей от всех этой охоты. Поэтому я передал ей зелье, продаваемое в общем магазине, которое я окрестил "витаминами". От этого ей должно стать чуток лучше.

День 3.

Мы бродили от одного места к другому, последовательно охотясь на монстров. Я помогаю избавляться от гоблинов и орков, попутно забирая все упавшие предметы.

В первый же день мы обнаружили 5 точек возрождения, и теперь ходим между 3-мя наиболее близкими друг к другу. К тому моменту, как заканчиваем свою охоту на третьей точке, монстры возрождаются на первой, и мы идем туда, так получается наиболее продуктивно.

"Охота на одних и тех же монстров так угнетает..."

"Вот как? Они же простецкие, так что проблем с ними никаких."

Норл методично убивает всех появившихся на свет, но, как оказалось, она не слишком вынослива. Я крайне мотивирован приближающимся лотерейным безумием, но не слишком ли это для неё?

"Ууу~, чувствую, я еще долго не смогу есть мясо орков... Эти орки и гоблины еще долго будут появляться в моих кошмарах."

"Осталось всего 7 дней. Взбодрись, все будет хорошо."

Когда она услышала, что осталось еще 7 дней, то из неё непроизвольно вырвалось еще одно "Ууу~. От такого я сам начинаю унывать. После всего надо будет угостить её хорошей едой... или, может, что-нибудь подарить?"

Еще 52 за сегодня, итого 162 на данный момент. Все идет хорошо.

День 5.

Очередной день охоты с раннего утра. И мы уже перестали разговаривать друг с другом.

Я сообщаю ей местоположение врага через приложение, и Норл просто делает свою работу молча.

"Ты в порядке?"

"В порядке."

"П-понятно."

"Да, все хорошо."

От её монотонных ответов у меня мурашки по спине. Ощущения, словно в любой момент я могу получить удар ножом в спину. И подобные мысли у меня все чаще и чаще.

На сегодняшний день у нас 246 штук. Реакция Норл притупилась. Несмотря на мою помощь с охотой, я уже подумываю прекратить собирать вещи и уделить внимание всецело охоте.

День 8.

" Черный Орк, быстреееее, здесь Черный Орк.... А не, это просто ооооорк!"

"Эй, возьми себя в руки! Мы уже в городе! И это человек, а не орк, прекрати грубить!"

"Эхехе~ Норл оочень любит мяско~"

Мы вернулись в середине сегодняшней охоты. На сегодня у нас уже 396 манакамней. И это с добавлением тех 38, которые у нас были раньше. Это куда меньше первоначальных планов.

На сегодня планировалось иметь уже 438 камней. Но все пошло не по плану, и мы вернулись раньше запланированного срока, так и не собрав 50 камней.

А произошло это потому, что Норл вроде как сломалась во время охоты. Она начала истерично смеяться и кричать прямо в битве. Она не вернулась к чувствам даже после того, как я снял её шлем, от чего у меня просто не было другого выбора, кроме как вернуться с помощью [Маяка].

И даже когда мы вернулись в город, она указывала на первых же попавшихся толстых людей и называла их орками. Это было слишком грубо. Я поспешно взял её под плечо, чтобы помочь, и, наконец, мне удалось дотащить её до гостиницы.

"Ууу.... Орк... Это же орк... Я-я должна убить их всех..."

"Она на пределе?"

Её вырубил, как только я положил её на кровать. Вероятно, это было чрезмерным напряжением для её психики.

Кроме того, похоже, она продолжает сражаться с Орками даже во сне. Осталось всего 2 дня.



Норл • Фаня

Уровень 16 → 24

ХП 1940 → 2260

МП 230 → 310

Атака 450 → 530

Защита 315 → 355

Ловкость 73 → 81

Сопротивление магии 30

Стоимость 15



□Лидер□ Окура Хейхачи

Уровень 15 → 23

ХП 810 → 890

МП 115 → 155

Атака 275 → 315

Защита 215 → 255

Ловкость 39 → 47

Сопротивление магии 10

Перевод: Nekomaster

Редактура: Ubyu_Vseh

<http://tl.rulate.ru/book/5586/364849>