Серара пряталась в смежной комнате, сделанной из шумоизолирующего материала. Двухкомнатная квартира (2 спальни, гостиная, столовая и кухня) находилась внутри заброшенного здания.

Цивилизация старого мира была утеряна после уничтожения мира, и все, что вы могли видеть, — лишь архитектура, оставшаяся в качестве культурного наследия и разбросанная по всему миру. Серара, будучи игроком, знала, что этот мир воссоздавал современную Японию, а за основу Сусукино взяли один из городов Саппоро. Окружающая обстановка словно намекала на то, что город имел отношение к реальному миру

Сусукино, со множеством строений, относился к урбанизированной части этого мира. Каждое было укреплено холодной сталью благодаря настройкам Elder Tales, что все больше делало их похожими на крепости.

Угловатый дизайн напоминал имперскую ретро-машину — в этом заключалась главная задумка Хоккайдо... или игровых настроек Империи Эццо.

Здания, укрепленные шурупами, подпорками, гайками и болтами, могли устоять против ветра и снега, но не против холода. Поэтому люди Сусукино строили изолированные дома внутри зданий — теплые и пригодные для жилья.

Крайне неэффективно, если брать во внимание население и доступную территорию. Подобное не сработало бы в Японии, но вполне подходило Elder Tales.

В одном из этих изолированных домов, арендуемым человеком, помогающим ей, и пряталась Серара.

Она весь день чистила дом, поделенный на комнаты сетчатыми дверьми.

Она делала это не потому, что ей нравилось прибираться, и не потому, что здесь было грязно. она просто не знала, чем заняться. В этом месте, где нет ТВ или интернета, очень сложно найти способ убить время.

Подклассом Серары являлась Домохозяйка. Способность этого класса заключалась в уборке зон, расстановке предметов и контроле за расходными и складскими предметами. Эти навыки помогали держать место в чистоте и порядке.

(...Почему я выбрала такой незначительный, бесполезный подкласс?)

Уже в который раз Серара вздохнула, но уборку не бросила.

В Elder Tales основной класс выбирался при создании персонажа и не поддавался смене. А вот подкласс сменить достаточно легко. Для этого нужно достичь максимального уровня нынешнего.

Основным классом Серары был Друид — одна из разновидностей хилеров.

В этой сложной игре Серара хотела набраться опыта в ведении дел, именно поэтому она и начала играть.

Подобных ей игроков здесь хватало. Общение с другими игроками и зарабатывание денег, когда у тебя есть свое дело, — все это создавало особое веселье, еще один из способов насладиться Elder Tales.

Но большинство игроков, желавших сосредоточиться на бизнесе, выбирали в качестве подкласса Торговца или Бухгалтера. Эти подклассы обеспечивали дополнительное преимущество во время торговли, что позволяло вам получить скидки во время сделок с NPC.

Или же можно выбрать производственный подкласс. Создание всех видов предметов для продажи тоже способ играть.

Но согласно гайду для новичков, который Серара прочитала в сети, вам нужно получить определенный уровень статистики и выполнить несколько квестов, и лишь после этого вы сможете выбрать Бухгалтера или Торговца в качестве подкласса. Вам нужен начальный капитал, чтобы купить сырье, если вы хотите выбрать производственный подкласс.

Поэтому Серара копила деньги, повышая уровень своего основного класса — Друида, и собиралась сменить подкласс, когда накопит достаточно денег. Прокачка ее основного класса могла помочь только при покупке или фарме предметов, из-за этого Серара решила выбрать самый простой подкласс, держа это в уме.

Проще говоря, Серара стала Домохозяйкой методом исключения.

(У-у-у-у... Если бы я знала, что все так сложится, то лучше бы выбрала какой-нибудь производственный подкласс, к примеру, Ремесленника или Портного...)

Мысленно рассуждала Серара, протирая стол.

Интерьер смежной комнаты, сделанной из шумоизолирующих материалов, был в стиле кантри.

На самом деле это не совсем стиль, просто эти вещи были сделаны из дерева. Пол — деревянный с красивыми узорами, а стены — бревенчатые, потолок же из досок.

Согласно игровым настройкам Империя Эццо, богатая природными ресурсами, являлась лидером японского сервера по части лесной и горнодобывающей индустрии.

Деревянные полы и красноватые столы представляли собой ее уникальные товары. Они сияли, если их хорошенько почистить.

В деревянном домике, напоминающем коттедж, простая девушка с длинными волосами, убранными в пучок... Серара трудилась изо всех сил. Ее фланелевая рубашка, штаны из грубой хлопчатобумажной ткани, длинные волосы и отсутствие косметики на лице создавали впечатление чистоты и опрятности. Она была не только красавицей, но и выглядела как молодая жена.

(Эх, как же скучно, я просто продолжаю прокачиваться...)

Серара вздохнула, открыв окно. Сегодня она опять набрала очки опыта своей Домохозяйки. Очки опыта основного класса и подкласса не зависят друг от друга. Подкласс проще, чем основной класс. Чтобы поднять уровень, вам нужно набрать 10 очков опыта, и максимальным будет 90 или 100 уровень.

Вчера Домохозяйка Серары была 42 уровня, а сейчас уже 44. Ее подкласс получал 3 уровня

каждый день. Невероятная скорость. Она могла прокачать свой подкласс до максимума, пока пряталась в Сусукино.

(Я не хочу быть NEET [1], прокачивающим уровни. Это грустно...)

Она целый день занималась стиркой и домашними делами, и конечно, ее уровень будет расти. Но, возможно, она не просто горничная, а домохозяйка? Эта мысль зародилась в голове Серары. Не так плохо для девушки ее возраста, но это смущало.

(Ни за что! Ни за что! Может, я создана для того, чтобы ждать возвращения своего котика-мужа домой!)

Серара начала полировать стол, чтобы скрыть свое смущение.

Такой способ убить время не докучал остальным и со стороны казался вполне мирным.

— Серара-сан, я дома, ня.

Открылась дверь, и удивительный мужчина вернулся.

Эта зона служила независимым пространством с месячной арендной платой, а значит, сюда могли войти только игроки, которым владелец открыл доступ. Мужчина, вошедший в дом, был коточеловеком.

Его стройная фигура и зеленая вельветовая куртка делали его похожим на стрелка среднего возраста, о которых пишут в книгах. Длинные конечности только подчеркивали его худобу. На макушке круглой головы красовалась пара треугольных ушей, словно у сказочного кота. Усы по обе стороны лица придавали ему мужественный и милый вид.

Его звали Нянта.

Котолюди были одной из 8 рас, доступных игроку на выбор.

— С возвращением, Нянта-сан.

Серара поклонилась.

— Как дела в городе?

Нянта слегка наклонил голову и едва улыбнулся. Его глаза-щелочки успокоили ее, но Серара не могла видеть других изменений на его лице.

— Как всегда. Ни хорошо, ни плохо.

Его слова заставили Серару задуматься. Нянта сказал, что все неплохо, но это не значит, что все наладилось. А наоборот, это говорит о том, что ситуация по-прежнему сложная.

Охрана в Сусукино становилась все хуже. С таким небольшим населением они не могли отслеживать нарушения, теперь каждый был сам за себя.

Основная причина заключалась в гильдии Бригандия. Сборище людей, изгнанных из Акибы и Накасу, они имели дурную славу еще со времен Elder Tales.

Жажда наживы и агрессивный стиль после Катастрофы сделали их настоящими бандитами.

Плееркиллерство было для них обычным делом, и, возможно, они не радовались предметам, полученным от своих жертв. Они использовали запугивание и преследование, чтобы получить еще больше денег от других игроков.

Они доставляли проблемы не только игрокам, но и NPC.

По ряду причин для игроков нет смысла плохо обращаться с NPC. К примеру, городские стражники. Их доблесть и уровень высоки, они могли с легкостью ответить игрокам.

NPC в полевых зонах, например, торговые караваны, фермеры и горожане, которые предоставляют информацию игрокам, обладали слабой боевой силой и не обладали большими богатствами.

Кроме того, эти NPC также давали важные подсказки для квестов, поэтому нормальные игроки их не атаковали.

Но Бригандия не постеснялась издеваться над NPC и отбросить тот факт, что у NPC нет ничего ценного для них. Они относились к ним, как к товару, и стали продавать их в качестве рабов.

В Elder Tales игроки могли нанимать NPC. Они нанимались по разным причинам, но, в основном, чтобы следить за порядком в доме игрока. В Elder Tales, где вы могли купить дом, на рынке очень ценились таланты по управлению и уборке дома.

Будь то аренда или покупка зоны, ежемесячная плата за обслуживание будет расти, если периодически не прибираться.

Некоторые NPC, не способные сражаться, обладали особенными умениями и могли пригодиться гильдиям. Обычно для этого NPC и нанимали.

Подкласс Серары, Домохозяйка, не блистал популярностью из-за того, что подобную работу доверяли NPC.

Если вы нанимали горничную NPC, то могли содержать в чистоте небольшой особняк за 800 золотых в месяц. Это объясняет факт потери популярности подкласса Домохозяйка.

Elder Tales была просто искусно сделанной сетевой РПГ. Только немногие NPC, к примеру, горничные, жнецы и помощники имели специальные навыки, чтобы помогать игрокам. Вы не могли нанять других обычных NPC.

Их внешность имела ту же базовую модель, что и у игроков, но общение ограничивалось простым искусственным интеллектом. Они могли говорить запрограммированными фразами или разговаривать с вами при помощи нескольких выбранных вариантов. Они просто не могли атаковать.

Но всякий здравый смысл исчез после Катастрофы.

Игра стала реальностью, а повседневная жизнь превратилась в кошмар.

После Катастрофы произошло множество изменений, но самые значительные из них коснулись

NPC. В этом мире у них были душа и тело.

Их разговорные навыки и действия делали их схожими с игроками.

У них отсутствовали специальные настройки, в бою они не были такими доблестными, как игроки. Но, если не воспользоваться меню настроек, очень сложно отличить NPC от игрока.

Другим важным отличием стало количество NPC.

С увеличением численности NPC стали все больше походить на людей. Злая гильдия Бригандия воспользовалась этим. Так в этом мире началась торговля людьми в качестве рабочей силы.

В Сусукино, где проживали 2000 человек, это бизнес не приносил много прибыли. Сплошное издевательство над экономикой, а не способ заработать деньги.

Даже такие низкие поступки, как продажа NPC, предназначались лишь для того, чтобы убить время.

Подобно развитию других глупых идей, эти действия вышли из-под контроля. Бригандия переключила свое внимание с угнетения и мучения людей на NPC и игроков женщин, как Серара.

Серара побледнела, подумав об этом. Ее бросило в жар, взгляд затуманился, словно пелена заволокла ее глаза.

Если бы человек, стоявший перед ней, не пришел на помощь, она определенно попала бы в большую беду.

— Ну, ну, не беспокойся, Серара-сан. Если будешь так переживать, быстро состаришься, ня.

Нянта помахал перед ее лицом.

— Не думай об этом, съешь фрукты, ня… Вот, съешь.

Серара кивнула, когда Нянта предложил ей яблоко.

Аромат красного фрукта успокоил ее.

— Этот дом такой чистый. Я уверен, что Серара-сан однажды станет прекрасной женой, ня.

— Неправда. Серьезно.

Нянта сел за обеденный стол, прокомментировав будничным тоном. От его слов Серару бросило в жар.

Нянта называл себя стариком.

Судя по голосу, он был намного старше Серары. Она, будучи ученицей второго класса средней школы, не удивилась бы тому, что Нянта вдвое старше ее.

Пусть и так, но Серара не думала, что Нянта настолько стар, как он сам говорил. Однажды она поделилась с ним этой мыслью, на что Нянта ответил, что стоит отдать должное хорошему дизайну игровых персонажей. Но Серара так не думала.

(Нянта-сан определенно… привлекательный джентльмен среднего возраста. Крутой, мудрый, зрелый и веселый.)

Хотя дизайн игровых персонажей и прекрасен, Серара считала, что эта внешность не имела никакого значения, когда они играли вместе. А после Катастрофы она не сомневалась в характере Нянты, поскольку они еще и жили под одной крышей (из-за сложившихся обстоятельств).

Нянта создавал впечатление надежного и взрослого мужчины. Он не пугал ее, рядом с ним Серара чувствовала себя в безопасности. Его серебристые треугольные уши делали его похожим на очаровательного благородного кота, а его стройная фигура была такой классной.

(Нянта-сан такой стройный, на его фоне я кажусь толстушкой… Я слегка полновата…)

На самом деле для женщины Серара была нормального телосложения. Но при взгляде на Нянту у нее возникали подобные мысли.

По всему телу Нянты шли мышцы, но на ощупь казалось, будто он сделан из карандашей.

— Как дела у людей, идущих за тобой, ня? — спросил Нянта, выкладывая купленные предметы на стол.

Альянс Полумесяца, гильдия, в которой состояла Серара, отправила за ней 3 человека из Акибы в Сусукино. Серара и Нянта оба знали об этом, и данный факт служил для них общей темой для разговора.

Нянту поражала скоростью передвижения этой команды. Хотя они не могли связаться с ними напрямую, гильд-мастер Альянса Полумесяца, Мариэль, связывалась с Серарой несколько раз в день, поэтому та знала их примерное местоположение.

— Да, у них все хорошо, возможно, они прибудут раньше завтрашнего полудня, — ответила Серара.

Она не сможет здесь больше оставаться, когда придет помощь, и ей придется вернуться в Акибу.

Какие планы у Нянты? Серара боялась спросить.

Он помог ей по доброте душевной, поэтому Серара сомневалась, что может просить его о большем. Она не могла отплатить ему за все, что он сделал. Но всякий раз, когда Серара поднимала эту тему, Нянта отнекивался, смеясь и говоря: «Помощь молодым — обязанность и радость старших».

(Хоть я и счастлива от того, что он это сказал, он все равно относится ко мне, как к ребенку…)

— Пожалуйста, потерпи еще немного, ня. Серара-сан, наверное, чувствует себя некомфортно в таком маленьком доме, поэтому потерпи еще совсем чуть-чуть. Расслабься, помощь скоро прибудет.

Из-за улыбки Нянты Серара упустила возможность повторить свой вопрос.

***

Внимание! Данный материал принадлежит команде РуРанобе, именно они занимались его

переводом. Изначальный ресурс: http://ruranobe.ru/r/lh/v1/ch5#ch5c1Если вам понравилось, отблагодарите ребят, они ведь не для самих себя это переводили.

***

http://tl.rulate.ru/book/7928/147625