Вечер подходил к концу, и весело проведенное время уносило с собой пожелания, тосты и слова благодарности за вкусную еду.

Восхищенные лакомыми кушаньями, очарованные выпивкой, они всем сердцем предавались игре.

Луна вовсю светила в ночном небе.

Зал гильдии, все еще пышущий теплотой от затянувшейся вечеринки, наполнился благостным и спокойным ночным воздухом, какой бывает только под конец какого-нибудь празднования.

Бутылки из-под пива, ведра со льдом и тарелки заваливали столы хаотично, будто после урагана.

Повсюду лежали члены гильдии — кто под столом, кто на кушетке, кто просто свернулся клубком на полу.

Наоцугу в позе орла храпел в зале для переговоров, широко раскинув руки. Акацки, замученная лидером «Фан-клуба Миленьких Девочек», Генриеттой, мирно спала на подушке.

— О-ой!

Сироэ подхватил бутылку, готовую упасть со стола, и положил ее к остальным в свою Сумку Хранения. Предметы, попадавшие в Сумку, теряли свой вес, что становилось подспорьем при уборке.

В тихом зале совещаний бодрствовали только он и Мариэль.

На углу стола горой возвышались грязные тарелки с остатками трапезы. Мариэль навела порядок в зале и даже накрыла всех спящих покрывалами. Затем, уперев руки в бока, она повернулась и спросила у Сироэ:

— Хорошо мы вас встретили?

— А... да, — раздался чей-то голос сквозь сон.

Сироэ улыбнулся Мариэль, ничего не говоря в ответ, чтобы ненароком кого-нибудь не разбудить.

— Что теперь будем делать? Тоже хочешь вздремнуть, Сиро-бо?

— Не сказал бы…

— Разве?

По выражению на лице подошедшей к Сироэ Мариэль можно было подумать, что она увидела его впервые спустя очень много лет.

— Может, чайку? Здесь немного неудобно, давай переберемся в кабинет гильд-мастера.

Затем, сказав «Погоди минутку», она вышла из зала. Она пошла проверить остальные комнаты. В них, наевшись до отвала, спали на диванах, подушках или на полу остальные члены гильдии.

— Завтра нас ждет генеральная уборка.

— Я помогу.

— Как я могу позволить гостю помогать?

Мариэль окинула спящих добрым и ласковым взглядом. Глядя на такую Мариэль, Сироэ радовался, что взялся за миссию по спасению.

Вдвоем они убрали потенциально опасные бутылки и тарелки подальше и пошли, наконец, в кабинет гильд-мастера. До того как отправиться в Сусукино, именно в этом кабинете Сироэ принял решение о спасении, услышав от Мариэль о случившемся.

Правда, только из-за большого стола можно считать комнату кабинетом. Все остальное в розовых тонах, и кабинет, скорее, напоминал собой спальню Мариэль.

— Что будешь?

— На твой выбор.

— Тогда попьем то, что не нужно заваривать… Дай-ка погляжу, что осталось.

С этими словами Мариэль принесла сосуд с надписью «Черный Чай». Этот чай одинаково хорошо пился как горячим, так и холодным, а с добавлением фруктов становился еще и очень освежающим.

Желая передохнуть, Сироэ и Мариэль присели на диван.

На такого рода вечеринках Сироэ всегда оставался последним бодрствующим лицом. Он не противился банкетам. Напротив, он их очень даже любил. Но чем больше они ему нравились, тем сильнее он хотел сберечь это чувство и не мог заснуть. Нянта и остальные всегда над этим подшучивали. Впрочем, казалось, что Мариэль чувствует то же самое. Сироэ никогда бы не забыл ее ласковый взгляд, с которым она накрывала покрывалом каждого согильдийца.

Кромешную тишину в зале гильдии нарушали звуки сопящих и ворочающихся с боку на бок людей.

— Вы здорово нас выручили. Я очень вам благодарна.

— Не стоит, невелика заслуга, — ответил Сироэ, чувствуя внутри приятную теплоту после столь радушного приема.

Он совсем не ожидал такого количества слов благодарности. Точнее, он не ожидал, что ее проявят так много людей.

Он вдруг вспомнил улыбки до ушей на лицах членов Альянса Полумесяца.

Сироэ отличался от экстравертов Наоцугу и Нянты. Казалось, какая-то аура вынуждала людей держаться от него на расстоянии, но несмотря на нее, весь Альянс Полумесяца с радостью общался и благодарил его.

(Не думал, что увижу их такими счастливыми.)

По правде говоря, Сироэ уже приготовился к обвинениям в том, что он самонадеянно сунул нос в чужие дела.

Он не мог до конца свыкнуться с мыслью, что мир изменился, и взялся за задание только для того, чтобы избавиться от гнетущего недовольства. Но тем самым он лишь навязывал остальным свои принципы жизни.

И такое поведение Сироэ считал вполне эгоистичным.

(Жалеть я об этом не стану, но и похвалы за такой поступок не жду.)

Вот почему, когда остальные высказали ему свою благодарность, он растерялся и не знал, как реагировать, потому что не понимал, за что она.

— Если эта заслуга мала, то какая тогда велика? Мы ведь хотим выразить всю свою признательность за вашу доброту.

— Давай не будем о ней. Как здесь обстояли дела, пока меня не было?

— Как обстояли дела… — Услышав вопрос, Мариэль надолго задумалась.

Сироэ не торопил, он спокойно ждал, взбалтывая чай в кружке.

— В Акибе сейчас… спокойней.

— Спокойней?

— Да, плееркиллерства стало меньше, безопасность… Ну, с ней все не так плохо. Конечно, я не сравниваю ее с другими городами. Просто считаю, что могло быть гораздо хуже, так что сейчас все более-менее нормально.

Слова Мариэль выбирала с осторожностью.

— Но атмосфера в городе стоит скверная. Мне сложно описать это словами… М-м-м… Скверная не из-за того, что кто-то творит злые дела. Скорее потому, что кажется, будто что-то неисправно. Если ты хочешь что-то сделать, у тебя это никак не получается. Я уверена, все из-за установления иерархии.

Иерархия.

Это слово вызывало дурные предчувствия.

— Мы гильдия среднего размера с где-то тридцатью членами, так? У нас лишь четыре человека 90 уровня, половина наших членов ниже 50 уровня. Контролировать это мы не можем. И факт остается фактом. К примеру, ДДД — самая большая гильдия в Акибе — включает в себя более чем полторы тысячи игроков, множество из них 90 уровня. И это тоже остается фактом.

Мариэль поставила свой стакан на стол и сложила руки перед собой так, что кончики пальцев касались друг друга.

— Я не говорю, что это плохо. Я понимаю, что у больших гильдий есть и свои проблемы. Но если ситуация продолжит ухудшаться, мы в конечном счете канем в Лету… Многочисленные гильдии с обширными владениями, конечно, совсем не пострадают, но такое неизбежно приведет к созданию иных порядков в городе. Например, к привилегированному отношению к членам этих гильдий на рынке.

— Такие вещи…

— Такие вещи, конечно, — неписаные законы. Но у них так много людей, а среди них и те, кто в состоянии устанавливать свои порядки на улицах. Гильдии сильны во многих отношениях, поэтому их члены могут начать вести себя высокомерно. Мне подобное кажется закономерным.

Абсурд.

У больших гильдий много людей, поэтому они преуспевали в разных вещах. К примеру, у боевых гильдий основным источником дохода являлась добыча с побежденных монстров. Битвы с монстрами за такую добычу здесь назывались рейдами. И их успешность зависела от количества людей в них. Если же гильдия хотела увеличить пользу от добытых вещей, хорошим подспорьем для нее было наличие игроков с производственными подклассами, которые могли усилить потенциал любой добытой экипировки. Но это не означало, что любой член такой гильдии чрезвычайно силен.

«Она» бы сейчас рассмеялась над этим.

От души рассмеялась бы над тем, как трогательно игроки собрались в огромную толпу, и сказала бы, что это совсем не классно.

— Я ведь только что говорила, что случаев плееркиллерства стало меньше, да? Та же самая логика. Если сравнивать гильдии, одна окажется сильнее другой. Следовательно, выше рангом, и сражения между ними не будут иметь смысла, так как гильдия ниже рангом будет знать, что проиграет. Дабы избежать конфликта, она не будет оспаривать права сильнейшей гильдии на рейдовые угодья и переместится в другие. Но другие угодья или слишком далеко, или не отличаются хорошей добычей. Хоть число плееркиллерств и снизилось, произошло это только потому, что большие гильдии уже успели поделить территории. В чертах города сражения запрещены, поэтому здесь конфликтов не возникает. Но даже за его пределами формируются невидимые территориальные границы — вот что я называю иерархией.

Сироэ не был пьян, но ему показалось, что его сознание прояснилось. Такая ситуация раздражала куда больше ухудшения безопасности. Впрочем, худшей ее тоже нельзя назвать, так как конфликты и случаи плееркиллерства уменьшились.

(Но это меня… очень сильно раздражает.)

Сироэ это совсем не нравилось.

Раздражение крутилось внутри большим водоворотом.

Мариэль сказала, что кто-то делал куда более плохие вещи. Например, в узурпации рейдерских угодий нет ничего благородного, но и однозначно плохим подобный поступок назвать тоже сложно. Законы в этом мире отсутствовали, так что не было и виноватых.

Одним из методов повышения эффективности рейдов являлось занятие какой-либо территории

и сбор информации о местности и врагах. В том, чтобы овладеть тактикой ведения боя на какой-либо территории, нет ничего плохого.

А большим гильдиям требовалось много ресурсов, чтобы придерживаться подобного метода. Им даже приходилось посылать патрули на границы своих территорий.

Без веской причины Сироэ не собирался критиковать такого рода стратегию.

Позволь слабым критиковать такие методы — и это приведет к их дискриминации над сильными.

Сироэ мог понять слова Мариэль о том, что никто не виноват. На самом деле положение вещей довольно естественное.

Но несмотря на это, Сироэ никак не мог смириться с ситуацией.

Смог бы кто-либо добрыми деяниями добиться высокого положения в этом мире без законов? Ответ «нет» не стал бы слишком приятным. Но Сироэ понимал, что такой ответ шел из его личных предпочтений.

— А маленькие гильдии предприняли хоть что-нибудь, чтобы изменить ситуацию?

— Эм-м... Да. К примеру, несколько маленьких гильдий предложили друг другу создать альянс, чтобы решить проблему рейдовых угодий. Но срослось не очень… Так как гильдии мы маленькие, количество членов у нас разное. Когда дело дойдет до деталей, появятся разногласия, которые, в свою очередь, приведут к разладу. Или к нему приведут люди, не способные подавить в себе своенравие. В конце концов, альянс распался после ссоры. Тогда некоторые гильдии решили его покинуть и стать частью большей гильдии.

«Значит, случилось и такое», — подумал Сироэ.

По сути дела, подобного избежать нельзя. Как и захвата рейдовых угодий гильдиями, хотя хорошие угодья для каждого уровня свои. Иными словами — предпочтения в рейдовых угодьях для каждой группы игроков зависели от уровня и количества людей в их гильдии.

Желание занять какую-либо территорию для рейдов своей гильдии обязывало отказаться от эгоистичных желаний и работать во благо группы. Большие гильдии могли иметь хороший контроль над своими членами, но что до маленьких… Внутренних конфликтов не избежать, а к компромиссу прийти очень сложно.

При ближайшем рассмотрении неработающие транспортные врата и проблема с Кольцами Фей оказывали огромное влияние на ситуацию. На японских серверах существовало сотни тысяч различных зон. Количество гильдий достигало одной тысячи, поэтому нехватка рейдовых угодий даже близко не являлась правдой.

Но с неработающими транспортными вратами и неизвестным до сих пор расписанием

транспортной системы Колец Фей дальность перемещения Авантюристов сильно ограничивалась. Игроки с грифонами, как Сироэ, являлись исключением из правила, поэтому большинству из них приходилось идти пешком или скакать на лошади. В итоге, до рейдовых угодий, находящихся в дне пути от города, нынче было добраться куда трудней.

В регионе вокруг Акибы располагалось около пятидесяти зон, суммарно вмещающих в себя около трехсот рейдовых угодий. Принимая в расчет уровень, расстояние от города и безопасность, легко сделать вывод о том, что за самые удобные места гильдии соперничали ожесточенно.

После Катастрофы стало возможным приобрести любую зону. Цены, впрочем, определялись некими факторами, которых Авантюристы до сих пор не понимали. Однако один фактор был ясен и так — размер зоны. Зоны, достаточно большие, чтобы в них имелась возможность рейдить, стоили чудовищно дорого. Гильдии с достаточным количеством человек могли их не покупать, а просто занять. Хватало бы людей.

— Еще одна новость: Рыцари Черного Меча и Серебряный Меч пытаются взять 91.

— А?

91. Кажется, она говорит об уровне. С дополнением «Novasphere Pioneers», похоже, поднялся и максимальный возможный уровень, так что ничего удивительного. Теперь можно развить своего персонажа выше 90 уровня.

Но разве не нужно для этого побеждать монстров уровня 85 и выше? Так как этот мир стал их новой реальностью, Сироэ сомневался, стоило ли рисковать, вступая в такие опасные сражения.

— Большие гильдии уже достаточно сильные, но ведь количество игроков в игре уже не увеличится, правда? Поэтому не только сами игроки, но и их высокий уровень станут весомым преимуществом гильдий. Исходя из этого, Рыцари Черного Меча превращаются в элиту…

Сироэ кивнул, соглашаясь с Мариэль.

Рыцари Черного Меча были своеобразными выскочками в Акибе. С их элитарными правилами в гильдии отсутствовали игроки ниже 85 уровня. Хотя бы потому, что они вообще не принимали никого слабее. Рыцари Черного Меча были чистокровной боевой гильдией.

— Рыцари Черного Меча все еще придерживаются своих требований к новобранцам. Они очень известная гильдия, наш Альянс Полумесяца им и в подметки не годится, верно? Хотя с ДДД их не сравнишь, у тех полторы тысячи человек, с тех пор как они поглотили некоторые меньшие гильдии. Рыцари Черного Меча, впрочем, не смогли поглотить другие гильдии из-за установленных собой же ограничений по уровню. Поэтому они хотят прокачаться дальше 90 уровня, ставя качество выше количества.

— Но как они собираются…

Вот в чем больше всего сомневался Сироэ. Он понимал их мотивы, а также их мнение и тактику, но могли ли они преуспеть?

— Используя Зелья Опыта.

— ...Зелья Опыта.

В Elder Tales они служили довольно популярным расходником. Выпив такое зелье, можно неплохо увеличить свои показатели атаки и регенерации, а также получать вдвое больше опыта за битвы.

Имелся и еще один эффект. Опыт можно получить, если монстр не более чем на 5 уровней ниже игрока. Но с этим зельем допустимая разница в уровне увеличивалась до 7.

Эффекты от принятия зелья длятся всего два часа, но они помогали получать опыт гораздо более эффективно.

Такого рода зелье казалось довольно могущественным, но никакой нужды ходить за ним в крупные рейды не было, так как почти все когда-либо его использовали.

Так как игра существовала уже долгое время, с годами максимальный возможный уровень стал увеличиваться. Это привело к тому, что новым игроками приходилось тратить больше времени, чтобы догнать тех, кто присоединился раньше. Чтобы избавиться от этой проблемы, разработчики вводили в игру разного рода вещи, позволяющие им качаться быстрее. Это зелье относилось к одной из таких вещей.

Проще говоря, все игроки ниже 30 уровня получали одно бесплатное зелье каждый день. Подобное было своего рода добрым жестом со стороны разработчиков, надеющихся, что игроки «достигнут средних уровней быстрее и будут наслаждаться игрой».

— Но эти зелья…

— Есть одна гильдия под названием Хамелин. Они объявили, что хотят помочь новичкам, и набрали большое их количество сразу после Катастрофы. В то время все находились в растерянности, у большинства, включая нас, просто не хватало времени помогать новичкам. Но Хамелин продают Зелья Опыта за деньги и неплохо на этом зарабатывают. Большие же гильдии используют зелья в прокачке. Никто не знает, кто виноват, и есть ли вообще виноватый. Так обстоят нынче дела, и никто не может этому помешать…

***

Внимание! Данный материал принадлежит команде РуРанобе, именно они занимались его переводом. Изначальный ресурс: http://ruranobe.ru/r/lh/v2/ch2#ch2c2Если вам понравилось, отблагодарите ребят, они ведь не для самих себя это переводили.

***

http://tl.rulate.ru/book/7928/147664