Глава 917  
  
  
  
Интерлюдия 20-23: Завидный наряд, которого жаждут все  
«Интерлюдия 20-23» — это серия в формате доски объявлений, освещающая различные события, произошедшие до 23 числа.  
【Броня】 Доска объявлений для специалистов по производству брони, часть 923 【Новая эра Магифайбера】  
  
92: Крафт Панцирь  
Всё равно, чтобы получить драгоценную ткань, нужно качать профессию, связанную с аксессуарами, так что соло её получить практически невозможно.  
  
93: Рамрам  
В конце концов, даже если сделать одежду из металлических нитей, выгоднее использовать их для брони, так как ресурсов уйдёт больше, это не изменилось.  
  
94: Холодомино  
>>92  
Такая ткань, идеально подходящая для брони, но создавать её могут только мастера аксессуаров высшего уровня — это же ошибка геймдизайна…  
  
95: Хотерам  
«Драгоценные камни» — это предметы, которыми занимаются профессии из сферы аксессуаров, так что ничего не поделаешь.  
  
96: Сагасаки  
Игроки, занимающиеся производством аксессуаров, наверняка будут ломаться и задирать цены.  
  
97: Крафт Панцирь  
Вообще-то, драгоценная ткань и для аксессуаров отлично подходит… Скорее, те, кто хочет делать из неё одежду, требуя в несколько раз больше материала, чем для аксессуаров, — вот кто чудаки.  
  
98: Кензо  
Да её даже для оружия можно использовать. Честно говоря, это не тот ресурс, который будет в избытке, так что даже просто переключиться сейчас на Ювелира и продавать по адекватной цене — уже будет заработок.  
  
99: Хотерам  
А вот условия для того, чтобы стать этим Ювелиром…  
  
100: Адама  
Говорили, что есть НПС-Ювелир, что с ним стало?  
  
101: Несси  
Он — персонаж-старик с деменцией, так что непонятно, понимает он вообще что-то или нет. Продвижение идёт туго. Конец связи.  
  
102: Чапакку  
Тот самый костюм горничной, который сделала Элюсион, он правда весь из драгоценной ткани?  
  
103: Весп Роддлс  
>>100  
Более того, из-за наплыва игроков он разозлился и сейчас никого не принимает.  
Вроде бы прозвучало что-то о том, что нужно владеть техникой превращения драгоценных камней в нить, но как это сделать — вот в чём вопрос.  
  
104: Закуро  
Правда. Она сама недавно на форуме всё подробно описала: характеристики, материалы, способ обработки.  
Говорит, все материалы и инструменты предоставил Цутиноко-сан Фонд.  
  
105: Рамрам  
«Напиши любую цифру на чеке» — это же просто супер-щедрый нефтяной магнат…  
Значит, тот костюм горничной тоже по спецификациям нефтяного магната, да?  
  
106: Крафт Панцирь  
Элюсион говорила, что инструменты для его создания можно найти на Левиафане, но сколько я ни искал, ничего не нашёл.  
  
107: Хотерам  
Подсказка → Чем больше проходишь Левиафан, тем больше предметов для покупки и возможностей появляется.  
Тот костюм горничной даёт почти полную защиту от рубящих ударов, верно? В будущем он станет обязательным, нет?  
  
108: Фурушимизу  
Если серьёзно заниматься производством, то нет причин не проходить Левиафан, кроме как из ролевых соображений.  
  
109: Сагасаки  
>>107  
Но он урезает почти все остальные характеристики и занимает пять слотов для аксессуаров, так что полезен будет разве что в ПвП.  
Ударная волна, говорят, проходит.  
  
Честно говоря, что бы вы сделали, если бы научились обрабатывать драгоценную ткань?  
  
110: Крепкий Газ Кокос  
Комбинезон.  
  
111: Закуро  
Киберпанковскую куртку с капюшоном.  
  
112: Несси  
>>110  
Хватит сразу с роял-флеша заходить.  
  
113: Холодомино  
>>110  
Это же победа.  
  
114: Харикоттон  
Идеальный костюм дворецкого.  
  
115: Весп Роддлс  
Комбинезон, хоть и выглядит так себе, но закрыть всё тело тканью от шеи до пят — это сильно с точки зрения защиты.  
Если сверху надеть броню на ключевые точки… это же герой в маске получится.  
  
116: Адама  
Для магов тканевая броня с кучей эффектов, наверное, будет обязательной.  
  
117: Баскето  
Условия для получения профессии Ювелир выяснены.  
  
118: Хотерам  
Комбинезон, наверное, будет состоять из отдельных частей, соединённых чем-то вроде…  
  
119: Баскето  
Оказалось, что это профессия, которую нужно прокачивать вместе с подпрофессией, как и Древний Мастер.  
Уникальный сценарий запускается, если основная профессия — Ювелир (Аксесс Крафтер), а подпрофессия — Портной (Тейлор).  
  
120: Хотерам  
>>117  
Серьёзно?  
  
121: Фурушимизу  
Прогресс?!  
  
122: Баскето  
Проблема в том, что тот, кто запустил уникальный сценарий, не знает никаких других условий, кроме профессий… Источник — я.  
  
123: Харикоттон  
Ураааа, победа!! Хорошо, что я не успел стать Мастером Ткани!! Становлюсь Ювелиром!!  
  
124: Крепкий Газ Кокос  
>>122  
Так это ты, что ли?