

Услышав умопомрачительную цифру, перо в руке секретарши падает на стол.

— 350! Вы серьезно?! Подождите, вы, должно быть, были с большой компанией, верно?

Улыбаясь сейчас, когда она впервые увидела такую реакцию секретаря гильдии, Астария поправляет ее.

— Было бы неплохо, если бы у меня тогда была партия, но я была одна, поэтому убила их всех в одиночку.

Услышав откровение Астари, секретарша просто в шоке смотрит на нее.

Насладившись ситуацией, Астария решает по-дружески предупредить администратора.

— Просто чтобы вы знали, как только другие бессмертные воины привыкнут сражаться в этом мире, появится еще много таких, как я, которые принесут большие суммы доказательств подчинения, так что готовьтесь.

Решив не думать об этом, поскольку ее мозг отключился, секретарша просто вернулась к заполнению документа с безэмоциональным выражением лица.

Вздыхнув, она протягивает медную пластину с данными Астари. С выражением лица, показывающим ее замешательство, секретарша задает Астари вопрос.

— Кстати, почему ваша раса неизвестна?

Услышав это, Бен смотрит через плечо Астари, изучая новую медную табличку гильдии в ее руке.

— А? О! Я совсем забыла об этом. Ну, перед тем как я спустилась, боги решили что-то сделать с моим телом, так что я в таком же неведении, как и ты. Все, что я знаю, это то, что я немного проворнее других и обладаю высокой магической силой.

Наклонив голову, секретарша рассуждает.

— Понимаю... это, конечно, странно. Может быть, они благословили вас и превратили в какую-то древнюю расу, похожую на легендарных высших эльфов?

С задумчивым выражением лица Астария кивает на это предположение.

— Возможно, но только время покажет.

— Могу ли я продать кое-что из того, что награбил у гоблинов? — спрашивает Астария после небольшой паузы.

С ноткой предвкушения секретарша отвечает, быстро идя к задней комнате.

— Ах, да, конечно! Секунду, пожалуйста.

Исчезнув в подсобном помещении за стойкой администратора, администратор возвращается с двумя своими коллегами, каждый из которых несет большой деревянный поднос.

— Положите, пожалуйста, ваши вещи на подносы.

Кивнув, Астария открывает свой инвентарь и начинает выкладывать на поднос горы гоблинских ушей, легко заполняя все три подноса. После того, как первый поднос был заполнен, одна из администраторов уносит его в подсобку, но возвращается с другим пустым подносом.

После того, как все уши сданы, Астария просматривает оставшуюся добычу в своем инвентаре, не находя больше ничего, что можно было бы продать гильдии.

Кивнув головой, она произносит.

— Это все предметы. Остальную добычу я отдам знакомому торговцу. Пусть продаст от моего имени.

Услышав это, два других администратора убирают наполненные подносы и возвращаются в заднюю комнату, чтобы начать обрабатывать гору ушей.

— Вы уверены? Гильдия даст вам достойную цену за то, что вы хотите продать?

Покачивая головой, Астария отвечает.

— Спасибо за предложение, но торговец, с которым я работаю, будет продавать бессмертным воинам напрямую. Это часть наших усилий по улучшению возможностей таких же, как мы. Надеюсь, вы меня поймете.

Улыбаясь новому откровению о человеке, стоящем перед ней, секретарь говорит.

— Нам потребуется несколько минут, чтобы обработать все принесенные вами предметы, поэтому, если вы не хотите стоять, пожалуйста, располагайтесь поудобнее в баре.

Кивнув, Астария подошла и села за один из столов, за ней последовал Бен.

— Я не понял, ты пытаешься улучшить других игроков? — спрашивает Бен, его лицо покрыто легким выражением замешательства.

— Конечно, нет. Мне нужен был достойный повод, чтобы объяснить, что я буду продавать свои вещи там, где можно получить гораздо лучшую цену. Кроме того, горстка некачественного оружия будет только мешать игрокам.

Кивнув в знак понимания, Бен продолжает разговаривать с Астарией, ожидая, пока администраторы закончат обрабатывать уши.

Примерно через 10 минут приходит администратор с подносом, на котором лежит небольшой мешочек.

— Спасибо, что подождали, здесь ваша награда - 4 золотых и 6 серебряных. 3 золотых и 5 серебряных - за доказательство, а дополнительные 1 золотой и 1 серебряный - за выполнение открытого квеста "Порабощение гоблинов" 11 раз.

[Квест Гильдии искателей приключений: Истребление гоблинов (Завершен)]

[Описание квеста: Убить 30 гоблинов и передать доказательство подчинения в Гильдию искателей приключений]

[Награды: 1 серебро, 30 очков вклада храма, 30 очков вклада гильдии, 1 очко вклада королевства Аленнос, 1 личная слава]

[Квест Гильдии искателей приключений: Истребление гоблинов (Завершен)]

...

...

[Новый квест гильдии искателей приключений: повышение ранга до Железного (Продолжается)]

[Описание квеста: Поговорите с администратором Гильдии искателей приключений о повышении ранга до Железного ранга]

[Награда: Жетон гильдии Железного ранга, 5 личной славы]

Приняв сумку с улыбкой и словами благодарности, Астария кладет ее в инвентарь. Когда она встает, администратор обращается к ней.

— О, прежде чем вы уйдете, поскольку вы 10-го уровня и успешно выполнили более 10 заданий, вы выполнили требования для получения ранга Железного авантюриста. Пожалуйста, подойдите к стойке регистрации, чтобы я могла оформить ваше повышение ранга.

Внутренне вздохнув, что у нее уходит больше времени, чем планировалось, Астария последовала за администратором и положила свой жетон нового авантюриста на стол. Взяв жетон, секретарь начинает работать с магическим устройством для нанесения отпечатков, и через минуту передает ей новый жетон.

Астария улыбается администратору, принимая жетон.

— Спасибо.

Вежливо поклонившись ей, администратор отвечает.

— Не за что, если это все, мы надеемся увидеть вас в ближайшее время.

Вернув приветствие, Астария выходит из гильдии вместе с Беном.

— Черт возьми, как много денег по сравнению с тем, что мне удалось заработать! Мне едва удалось наскрести 8 серебряных!

Улыбаясь на это замечание, Астария объясняет.

— Ну, гоблины - самые сильные враги в королевстве, за исключением редких бродячих медведей, а учитывая, что они нападают на людей в дороге, за них полагается немалая награда.

Подперев кулаком подбородок, Бен погрузился в размышления.

— Хм, в этом есть смысл. Так вот почему за босса гоблинов назначена такая большая награда. Я предполагаю, что после его убийства ближайшие гоблины станут дезорганизованными или что-то в этом роде, что сделает их более безопасными до тех пор, пока они не восстановятся?

Астария утвердительно кивнула.

— Именно так. В прошлом я помню, что был игрок, который наткнулся на объявление о награде, исследуя доски более высокого ранга в гильдии. Он сумел собрать приличное

количество игроков и убил босса на второй день после официального релиза. К счастью, ему помогли несколько игроков раннего доступа, таких как мы, иначе его партия была бы полностью уничтожена.

Бен пожимает плечами.

— Это впечатляет, учитывая, что у них не было никаких преимуществ, как у нас. В любом случае, следующим делом будет обновление снаряжения, верно?

Кивнув, Астария отвечает.

— Да, мне нужно многое. Как насчет тебя, судя по твоему луку, ты уже экипирован?

Бен качает головой, поднимая руку, чтобы продемонстрировать отсутствие снаряжения.

— Почти, мне еще нужны перчатки.

Направляясь к главной ремесленной улице, Астария замечает, что вокруг стало гораздо больше игроков, большинство из которых выглядят так, будто купили издание "Предтеча", что можно понять по внешнему виду их снаряжения, которое в данный момент можно получить только из коробки с костюмами, а остальные - авантюрные игроки Издание "Делюкс", которые спешат в Халиград.

Игроки, в отличие от NPC, имеют бирки над головой. На бирках отображается только имя человека, однако те, кто любит покрасоваться, могут добавить некоторые личные данные, такие как уровень, раса и класс. Метку игрока также можно скрыть от других, используя специальные предметы или закрывая 95% тела.

При входе на улицу ремесленников раздаются различные звуки, характерные для этой местности. Из мастерских доносится шум молотков, бьющих по стали, а также звуки распиливаемой пилой древесины. Пока они идут по улице, на них падает жар от кузниц, а случайные порывы ветра заносят в лицо пыль и песок.

Дойдя до другого конца улицы, они сворачивают в особый узкий переулок, который остается совершенно незаметным. Отработанными шагами Астария входит в магазин через довольно ухоженную деревянную дверь, при открывании которой звенит маленький колокольчик.

Войдя в лавку, Астария видит, что она довольно маленькая: вдоль правой стены выстроились различные виды мечей, а левая сторона частично покрыта доспехами, копьями и шестоперами.

Услышав, что кузнец все еще работает молотом, не обращая внимания на новых клиентов, Астария жестом просит Бена подождать немного и проходит за прилавком и через дверь, прикрывшую тканью. Это действие заставляет Бена поднять бровь и прислониться к двери со

сложенными руками.

Когда Астария входит в кузницу, ее обдает волной жара, и она оглядывается по сторонам. Привычная обстановка, как и ожидалось, хорошо организована. У правой стены стоит большая печь, рядом с ней наковальня и бочка с маслом. Стены покрыты аккуратно разложенными инструментами, а скамьи приведены в порядок.

Сейчас у наковальни сидит, как и полагается в труднодоступной лавке, старый гном, который стойчески отбивает молотом лезвие меча, ярко светящееся оранжевым светом. Его длинные темные волосы заплетены в косу, скрепленную на конце витиеватой черной бусиной, а его крепкое тело хорошо сложено с выпуклыми мышцами.

Заметив лавку перед гномом, Астария подходит к нему и садится, внимательно наблюдая.

<http://tl.rulate.ru/book/91182/2945895>