

Глава 1: (Якобы) Нормальные выходные. (2)

Что? Мне было скучно, ладно?

Белая комната исчезла, и я очутилась в поле травы и цветов. На горизонте виднелись деревья. Конечно, я узнала это место. Я вышла здесь в прошлый раз, сразу после завершения квеста, в ходе которого я расправилась с гигантским Энтом, стоящим посреди поля. Похоже, что он не появляется, если квест не активен, потому что сейчас поле пустовало.

Энт был настоящей занозой в заднице, так как мне пришлось потратить на него почти все огненные стрелы. Это был очень мощный монстр, его ветви были невероятно быстрыми и разрушительными. Даже для команды бойцов ближнего боя это был бы кошмар.

Я открыла дисплей карты со списком всех точек телепортации в этом мире и решила переместиться в один из семи основных городов.

Как ни странно, все семь городов управлялись игроками, которым даже разрешалось строить новые структуры, пока они не становились слишком неуместными. Игрокам в Ашенлоде давалась беспрецедентная свобода, пока они придерживались правил Гранд-мастеров.

При неисполнении ими правил, у Гранд-мастеров также было право обрушить на них драконов.

Телепортация вскоре активировалась, и меня окружил светящийся синий нимб. Он затуманил окружающее поле, и после того как он погас, на экране появилась шумная городская площадь. Вокруг меня были самые разные люди, самых разных рас. Как и в любой хорошей фэнтезийной RPG, здесь можно было выбирать расу, соответствующую вашим вкусам, на экране создания персонажа. Я решила стать эльфом, главным образом потому, что это была единственная раса, кроме вампиров, у которой тон кожи был близок к моему. Человеческая раса была нехарактерно тёмной и загорелой. Мне не понравились дебаффы, которые прилагались к расе вампиров, поэтому я решила придерживаться остроухих. Кроме того, фэнтези - это справедливость.

В результате, в тот момент, я была одним из немногих игроков, похожих на людей на городской площади. Здесь было огромное разнообразие рас: драконоиды, демоны, звери, ангелы, граффены и даже необычные венты, бродящие вокруг. Вероятно, большинство из них ждали, пока сюда телепортируется друг, чтобы они вместе могли сформировать группу.

Никто не хотел быть человеком в мире, где было так много вариантов получше.

Я вышла с площади и пошла по одной из извилистых улиц. Слава Богу, в карту была встроена система автоматической навигации, иначе я бы быстро заблудилась среди этих маленьких улочек.

Она привела меня к мастерской кузнеца, в которую я собиралась зайти, чтобы пополнить запас огненных стрел, которые я потратила на Энта.

Честно говоря, я понятия не имею, зачем игрок, владеющий магазином, поставил его в такой труднодоступной и отдаленной части города. Впрочем, принимая во внимание качество и цену товара, прогулка того стоила.

Когда я открыла дверь, зазвонил маленький колокольчик, и я услышал голос, выражающий

приветствие, в задней части магазина. Я дала своим глазам приспособиться к темноте внутри, прежде чем направиться к стойке. Приблизившись, я осмотрела товары, оценивая мастерство и качество изготовления.

Как и с большинством других областей, чтобы создавать хорошие вещи в игре, нужно быть опытным кузнецом в реальной жизни. В некоторых играх, используются вспомогательные системы для таких вещей, как крафт и бой, но Ашенлод, прежде всего, гордится реалистичностью и точностью.

Владелец этого магазина, безусловно, мог бы делать убийственные кузнечные вещи в реальной жизни, хотя и не был к этому готов. Кроме того, существует соотношение один к одному между стоимостью предметов в Ашенлоде и в реальности. Другими словами, Ксавье, владелец магазина, зарабатывает много кредитов, просто создавая виртуальное оружие и доспехи.

Ксавье вышел за прилавок из задней комнаты магазина и улыбнулся мне.

«Ах, неужели это Вайна? Чем я могу помочь Вам сегодня – больше ножей? Стрелы?»

Я кивнула и указала на стопку стрел в углу его магазина. Я могла бы сделать их сама, но качество заметно выше, если они сделаны мастером-кузнецом.

Я также вытащила единственную оставшуюся огненную стрелу, и Ксавье понял, чего я хочу.

«Итак, Вам нужно больше огненных стрел?»

Я снова кивнула.

«Сейчас. У меня есть немного внутри, я вернусь через секунду!» – крикнул он, проходя обратно через заднюю дверь.

Когда он вернулся, в руках у него было несколько десятков стрел с красными перьями. Ксавье положил их на стол, где я могла внимательно осмотреть их.

Они были так же совершенны, как и обычно. Я была более чем довольна мастерством их изготовления и даже чувствовала от них тепло, стоя на расстоянии метра или около того. Магия в них была сильна.

Я взяла стрелы и убрала их в свой инвентарь, передав несколько золотых монет Ксавье. Он улыбнулся, и монеты исчезли в его собственном инвентаре. К счастью, стрелы, как расходимый материал, стоят не очень дорого. Несмотря на это, существует перк, который позволяет восстанавливать потраченные стрелы.

Такие вещи, как мечи и доспехи, стоили в разы дороже, и я была очень рада, что у меня относительно дешёвый класс.