

Страна постепенно приходила в норму после недавнего нашествия монстров героического уровня. Ранкеры и высокоуровневые Игроки позаботились о надежном перекрытии пространственных врат, перед каждым таким проходом между мирами появились железные двери, а вместе с тем и новые подземелья. Теперь монстры не могли выбраться наружу, зато Игроки безжалостно расправлялись с ними внутри подземелий.

И хоть число вновь открывающихся пространственных врат сократилось, на улицах все еще было не безопасно. Никто не мог дать гарантии, что врата больше не откроются.

Воздух сотрясал звук вращающихся лопастей вертолета. Син Юн А и ранкеры собирали свое снаряжение и уже поднимались на борт. Девушка хотела лично разобраться с ситуацией, возникшей в Осане.

— После того как закончим, все смогут наконец-то хорошенько отдохнуть, — сказал один из ранкеров, Юн Ин Хван.

Ранкерам, имеющих самые высокие уровни и показатели характеристик, во время второго катаклизма пришлось несладко. Они постоянно перемещались с места на место, о короткой передышке им оставалось только мечтать. Весь их мимолетный отдых уходил на восстановление магии и выносливости. После того как они разберутся с синим дрейком, бесконечным поездкам придет конец.

— Здорово! Впервые мы настолько заняты, что не хватает времени на что-то еще, — ответил другой ранкер, Кан Ин Хви.

— Теперь-то мы сможем расслабиться!

Казалось, их болтовня никогда не кончится. Хотя то, что они сейчас спокойно обсуждали будущее, уже доказывало, что ранкеры еще держатся на ногах. Син Юн А не встревала в беседу и молчала всю дорогу.

Синий дрейк. Из-за этого паршивца погиб член Ассоциации Игроков.

«Нет, он не мог умереть...»

Пройдет время и он станет одним из сильнейших Игроков на территории Южной Кореи. И все благодаря своему специальному навыку. Поэтому он не мог просто так взять и умереть. Не то чтобы отношения у этих двоих очень близки, поскольку Син Юн А и Чхве Хён Сон встречались лишь дважды, но их связывало нечто другое, сам факт наличия специального навыка.

Хотя не важно, насколько близок был тот человек, к смерти все равно не привыкнешь.

«Чертов ублюдок!» — скрипя зубами, подумала Син Юн А, вспомнив недавний разговор с представителями власти.

Ведь Ассоциации Игроков повинуетеся приказам, направленным сверху. Несмотря на то, что у Ассоциации своих забот полон рот, она должна без колебаний выполнять поручения правительства страны, поскольку сама является представителем правительственного органа.

Кроме того, девушку поразили действия правительства после того, как новость о смерти Чхве Хён Соны обнародовали. Высшие чины отозвали охрану, оберегавшую его семью, а также запросила компенсацию за экипировку, взятую Чхве Хён Соном в аренду. И так было не только

в случае с его смертью. Семьи умерших работников обязывали выплатить неустойку по контракту. Если те отказывались от всего, что осталось от покойного, то дело быстро заминали. Но если же нет, то семьи не получали ничего, в том числе компенсацию за утрату Игрока-защитника государства. И так правительство поступало со всеми.

В любом случае, он скорее всего мертв, а правительство хочет сократить или покрыть все свои расходы. Узнав об этом, Син Юн А пришла в ярость, ее гнева не было предела. Она презирала их.

Несмотря на все оправдания, на вопрос девушки: «Если я умру, с моими родными поступят точно также?» — ответить никто не смог. В отличие от мертвого Хён Сона, живая Син Юн А – ценный «экспонат» для государства. Она входила в топ-100 самых сильных ранкеров во всем мире, поэтому правительству просто невыгодно настраивать ее против себя. Именно этим девушка смогла добиться, чтобы представители власти аннулировали контракт и перестали требовать возмещение за аренду экипировки. Более того, те даже выплатили родным Чхве Хён Сона компенсацию по потере. Син Юн А решила лично вручить эти деньги родственникам погибшего, поэтому взяла выходной. Встретившись с ними, она встала на колени и просила прощения за случившееся.

Новости о смерти сына легли тяжким грузом на его родителей. Но разве можно откреститься от всего деньгами? Если бы Син Юн А не вмешалась, то правительство продолжало бесчинствовать. Хотя и сама девушка не без греха.

Те, кто ни разу не был на поле боя, и те, кто только раздает указы, жертвовали жизнями Игроков, чтобы защитить население. Девушку тошнило от таких людей, так как их вклад в оборону нельзя рассматривать однозначно. Если бы девушка не сдерживала себя, то нашла предлог, чтобы заткнуть этим верхушкам глотку.

— Экстренное сообщение! С-с... Синий дрейк повержен!

Это сообщение поступило в тот момент, когда Син Юн А на военном самолете входила в зону, где бесчинствовал высокоуровневый монстр.

— Что? С ним разобрались другие ранкеры?

— У нас же не было свободных команд!

Все ранкеры, летевшие на вертолете, сидели в замешательстве.

— Синего дрейка победил Игрок, которого мы уже успели списать со счетов! Он сообщил, что победил монстра изнутри.

Эта информация повергла ранкеров в еще больший шок и недоумение.

— Кто же этот Игрок?... — неожиданно спросила Син Юн А.

— Член Ассоциации Игроков, Чхве Хён Сон.

Услышав ответ, девушка просияла.

«Ну и видок у меня...» — думал я, поливая свое тело водой, пытаюсь оттереть пятна крови.

Но кровь все продолжала сочиться.

«Странно, вроде ран нигде не осталось», — вновь подумал я, разглядывая свое тело.

Но на нем действительно ничего не было. Ни царапинки, ни шрама. Кроме того, сейчас мне уже сложно вспомнить те моменты, когда от меня осталась лишь одна голова и правая рука.

Я укутался в одеяло, что дали Игроки, прибывшие на место происшествия, когда обнаружили меня в чем мать родила. Да, из вещей остался лишь меч-гемолиз.

— Вы не могли бы одолжить мне телефон ненадолго? Мне нужно позвонить домой.

Я очень хотел услышать голос своих родных. А также рассказать, что я еще жив.

— Конечно, держи, — улыбнувшись, сказала Син Хё Сон и протянула мобильный.

Взяв его в руки, я тут же набрал номер матери.

— Алло!

Услышав из динамика голос родного человека, мне показалось, что я тут же разревусь.

— Мам, это я, Хён Сон.

В ответ я слышал лишь молчание.

— Хё... Хён Сон, это правда ты? Ты правда мой сынок, Хён Сон?

— Да, мам, это я! Произошла ошибка и мое имя оказалось в списке погибших, но со мной все хорошо. Я сам только сейчас узнал об этом, не на шутку перепугался и сразу позвонил тебе! Мой телефон сломан, поэтому я не смог с вами связаться раньше. Извини. Как ваше самочувствие? Как там сестра с отцом?

В ответ на свой вопрос я лишь слышал плач и всхлипы.

— Почему ты плачешь? Все же хорошо! Просто в мире творится беспорядок, поэтому маленьким ошибкам есть место быть.

Плач матери не прекращался.

— С тобой действительно все хорошо?

— Да. Просто произошло недоразумение. Я жив и здоров, питаюсь хорошо и сплю крепко.

— Наверное тебе порядком досталось. Спасибо, сынок, что живой. Я тебе благодарна за это.

— Это все недоразумение! — еще раз повторил я, но уже погромче.

Я не хотел рассказывать ей о ужасах, случившихся со мной за это время. Если она узнает правду, ей придется еще тяжелее, чем мне. Поэтому я решил промолчать об этом.

— К нам приходил человек из Ассоциации Игроков и вручил компенсацию по потере родственника. Она встала на колени и просила прощение за случившееся. Это точно не

недоразумение. Наш мальчик действительно чуть не умер! Я знаю, тебе было трудно, поэтому не надо от меня ничего скрывать. Мы с твоей сестрой действительно счастливы и благодарны, что ты жив.

— Мам...

Когда я услышал про компенсацию, глаза защипало от слез. Я хотел, чтобы кто-нибудь меня утешил или похвалил за стойкость в это нелегкое время. А в итоге я ревел, разговаривая с матерью.

Разговор окончен, а мои веки красные и опухшие от слез.

— Возьми... — сказала Син Хё Сон, протягивая мне носовой платок.

Её глаза были как у меня, такие же красные и опухшие. Будь мы в таком состоянии после обычного задания, нам стало стыдно, но сейчас все всё понимали и лишних вопросов никто не задавал.

— Ох, — вздохнул я и постарался сдержать свои эмоции.

Я кое-что вспомнил.

«Нужно взглянуть, что там с характеристиками вампирского меча».

Пришло время проверить все плюшки, которые я получил за расправу над синим дрейком Зетусом. Эта тварь чуть не убила меня!

[Меч-гемолиз (уникально-героический)]

— Восстанавливает магию и выносливость владельца, поглощая кровь нападающего;

— Усиливает атаку и ускоряет процесс восстановления магии и выносливости владельца при поглощении крови ящероподобных;

— Можно улучшить при длительным контакте с кровью ящероподобных;

— Повышает магию Игрока до предела за счет слияния магических сил носителя и синего дрейка Зетуса;

— При использовании предмета не его владельцем, способности меча блокируются;

— Владелец может призывать меч-гемолиз по своей воле один раз в сутки.

«Предмет, который может вернуться?»

Я даже не мог себе представить, что характеристики этого меча могут настолько измениться. Кроме того, они увеличились в несколько раз! Но основная его характеристика осталась неизменной. Я искренне рад, что меч остался при мне. Увидел измененное название, я забеспокоился из-за его характеристик, боялся, что они будут сильно отличаться от

первоначальных. А еще я не мог узнать по названию плюсы и минусы предмета.

С другой стороны, я рад, что меч можно улучшить. Это значит, что из уникально-героического уровня меч-гемолиз может стать легендарным! Ну и мне не стоит даже волноваться о краже и потере предмета, я всегда смогу его призвать.

«Что ж, теперь мне не придется беспокоиться об оружии».

На самом деле, характеристики вампирского меча меня очень даже устраивали.

Да, с одной стороны, если судить по атаке, иметь множество характеристик замечательно. Тем более до этого я не знал оружия, способного взаимодействовать с «Бессмертием» и идти в ногу вместе с «Вампирским шаром».

С другой же стороны, я не исключал возможность замены героического оружия в будущем. Независимо от того как хорошо сочетается оружие и навыки, разница в атакующей силе окажется значительной. А чем чаще я буду встречаться с высокоуровневыми монстрами, тем больше сил мне понадобится. И не стоит забывать, что меня могут ранить и я буду истекать кровью. А что говорить о том, что победить высокоуровневого монстра с мечом редкого уровня непросто? Даже если предположить, что, владея таким оружием, мне удалось справиться с монстром, то выложиться пришлось бы на все 200%.

Но теперь проблем с этим не должно возникнуть. Благодаря возвращающемуся предмету, это станет не недостатком, а, напротив, преимуществом. И я ни за что не продам меч-гемолиз.

«О, нужно еще взглянуть на характеристики Дыхание грома и молнии!»

Мне любопытно, как изменился навык, доставшийся от Чон Сон У.

[Дыхание грома и молнии (уникально-героический)]

Активная способность: образует мощный защитный барьер, увеличивает все характеристики, точно попадает в цель, парализуя ее. Можно улучшить с помощью предметов и навыков.

Появилась только одна новая характеристика, но и она не так плоха. Но я счастлив хотя бы оттого, что эту способность можно еще улучшить. Теперь осталось взглянуть на достижения.

[Разрушитель первых уровней (редкий)]

Увеличивает все характеристики на 10.

[Разрушитель первых уровней (героический)]

Увеличивает все характеристики на 20.

«В принципе, так я и думал».

Каждое обычное достижение увеличивает все характеристики на 5, героические – на 20, следовательно, легендарные должны увеличить все характеристики на 40. Как я и думал,

увеличение будет двукратное, поскольку достижения редкого уровня увеличивают все характеристики на 10.

[Сваливший Зетуса, синего дрейка, в одиночку наповал (героический)]

Увеличивает магию на 4.

По сравнению с достижением «Сваливший градона-трехголового леопарда в одиночку наповал (редкое)», разница в увеличении характеристик составила всего в один пункт. Как ни странно, но предыдущее достижение увеличило мои характеристики куда больше, чем достижение, полученное за убийство синего дрейка...

«Наверное, это бонус».

Поскольку основные важные достижения я уже получил.

«Интересно, а когда мне дадут что-нибудь из одежды?»

Все-таки немного стыдно среди бела дня разгуливать перед девушками в одном одеяле.

«Интересно, со всеми беспорядками уже покончено?»

После того, как стало известно, что я жив и даже уничтожил синего дрейка, вроде ничего не изменилось. Значит, с большинством неприятностей, возникшими во время второго катаклизма, покончено, Игроков больше не привлекут к серьезным и долгим сражениям.

«Как же я хочу домой...»

Просто хотелось как можно скорее очутиться дома и увидеть лица родных.

<http://tl.rulate.ru/book/19080/554126>