

Глава 15. Второе древнее знание (2).

Древнее Знание, которое хотел заполучить Сан-Хёк за второе углубление Души, было очень редким с точки зрения количества игроков, обладающих им. Тем не менее, его популярность была чрезвычайно низка, и, фактически, оно входило в пятёрку самых непопулярных Древних Знаний.

Разумеется, так было в прошлой жизни Сан-Хёка. Однако в данный момент никто не знал о существовании подобного Знания.

Войдя в "Вечную Жизнь", Сан-Хёк отправился на улицу Шестьдесят Девять, располагающуюся в развлекательном районе города Фалькон[1]. Эта улица, как и гласило её довольно пошлое название, предназначалась для того, чтобы приносить пользователям удовольствие.

"Вечная Жизнь" была игрой с рейтингом "18+". Прежде всего, получить доступ к Сети Мечты можно было лишь посредством отпечатков пальцев, а также с помощью системы распознавания лиц, поэтому несовершеннолетние никак не могли поиграть в "Вечную Жизнь".

Поскольку всё обстояло подобным образом, "взрослая" составляющая игры была крайне насыщенной.

Разумеется, в "Вечной Жизни" не было ничего незаконного, однако существовали некоторые вещи, которые находились на грани дозволенного. Тем не менее, пользователь мог использовать содержимое Сети Мечты, предназначавшееся только для взрослых, лишь определённое количество времени в день, поэтому жить здесь было попросту невозможно.

Сан-Хёк тоже был мужчиной, а поэтому и у него имелся опыт пользования взрослой частью игры. Однако он не злоупотреблял этим, а просто пользовался время от времени.

И сегодня Сан-Хёк пришёл на эту улицу не ради наслаждения, а дабы кое-что заполучить.

'Где там был этот игорный дом...'

Он искал одно из трёх самых знаменитых места на улице Шестьдесят Девять - Казино Фалькон. Спустя некоторое время Сан-Хёку всё же удалось попасть в казино, миновав при этом НИП-ов, на телах которых практически не было одежды.

Зачем же он здесь находился?

Причина проста.

Именно в казино и можно было заполучить желаемое им Древнее Знание.

Древнее Знание "Пользователь Карт".

После улучшения и слияния оно в конечном итоге преобразуется во "Владыку Карт", и лишь в этом месте можно было его заполучить.

"Пользователь Карт".

Прошло не так уж и много времени, прежде чем все игроки узнали о Древних Знаниях. Среди некоторых пользователей они были известны и ранее, однако это не имело никакого значения.

Пусть Древних Знаний и было мало, это совсем не означает, что они были хороши. В частности, когда стало известно о "Пользователе Карт", многим игрокам данное Знание показалось интересным, однако все отвернулись от него, после того как узнали, какие именно оно даёт способности.

Подобное было не удивительно, поскольку само по себе Древнее Знание "Пользователь Карт" не имело никакого смысла.

Единственный Навык Души, который получал пользователь вместе с этим Знанием, назывался "Слияние Карт". Звучал он невероятно, однако, фактически, никто не знал, как именно использовать данный навык.

Разумеется, спустя немного времени людям удалось выяснить, как работает "Слияние Карт", однако проблема заключалась в том, что даже после этого навык невозможно было использовать.

В конце концов Древнее Знание, известное как "Пользователь Карт", оказалось забыто после того, как игроки решили, что его невозможно использовать. Существовало ещё несколько Древних Знаний, с которыми произошло нечто подобное, а поэтому в этом не было ничего удивительного.

Однако тем, кто спустя десять лет вновь вдохнул жизнь в "Пользователя Карт", оказался именно Сан-Хёк.

Тук-Тук

Сан-Хёк дважды слегка постучал по стакану с коктейлем и снова пропустил ставку. После того как он вошёл в казино, Сан-Хёк продолжал играть в "Семикарточный покер", в котором была наименьшая минимальная ставка.

Обычно люди приходят в казино, чтобы получить удовольствие или выиграть немного денег, однако Сан-Хёк играл по совершенно другой причине.

'И тут тоже всё плохо.'

Проверив пятую карту, он перевернул их все. Метод получения Древнего Знания "Пользователь Карт" заключался в том, что было необходимо собрать все возможные комбинации в семикарточном покере, сыграв за седьмым столом.

Если быть точнее – пару, две пары, тройку, стрит, флеш, фул хауз, каре, стрит-флеш – всего восемь комбинаций. [2]

С первого взгляда, это казалось не так уж и сложно, однако на самом деле всё обстояло совсем не так. Семикарточный покер не пользовался особой популярностью в казино, а поэтому за столом сидело не так уж и много игроков.

По данной причине собрать все комбинации было вовсе непросто. Особенно это касалось каре и стрит-флеша.

Именно поэтому Сан-Хёк сидел за седьмым столом для покера с наименьшей минимальной ставкой и ставил минимальную сумму денег, сосредоточившись на подборе своих карт.

Прежде всего, желание Сан-Хёка заключалось не в заработке денег, а в том, чтобы собрать все восемь комбинаций. По этой причине он тут же сбрасывал карты, как только понимал, что ничего не получится.

'Фух, у меня лишь четыре карты, и остался один только стрит-флеш... но, разумеется, он не появится так легко.'

Уже прошло два дня с тех пор, как Сан-Хёк пришёл в казино, и он по-прежнему сидел за седьмым столом, не взирая на отдых.

'Ну, они всё равно в конце концов появятся.'

Сан-Хёк не спешил. Подобная черта наблюдалась только у тех людей, которые точно знали, что они делают.

'Последняя карта...'

Сан-Хёк нервно перевернул седьмую карту.

Туз червей!

Увидев его, Сан-Хёк кивнул головой.

'Готово.'

Каре появилось три дня назад, однако Сан-Хёку пришлось пострадать, поскольку стрит-флеш не удавалось собрать ещё три дня.

'Уже прошла неделя?'

Сан-Хёк находился в казино столь много времени, сколько позволял закон, и наконец добился желаемого результата.

После того как ставки были сделаны, он раскрыл все свои карты остальным игрокам, из-за чего те оказались сильно удивлены.

Однако Сан-Хёк был больше сосредоточен на появившемся перед ним системном оповещении, чем на реакции игроков.

Вы достойны стать "Пользователем Карт"

Вы выполнили все требуемые условия для получения Древнего Знания "Пользователь Карт".

Поглотите ли вы Древнее Знание "Пользователь Карт" в своё второе Углубление Души?
Пожалуйста, примите решение в течение 5 минут.

'Поглотить!'

Поскольку вокруг находились люди, Сан-Хёк мысленно прокричал и кивнул головой.

Древнее Знание "Пользователь Карт" будет поглощено во второе Углубление Души.

У вас осталось 2 свободных Углубления Души.

Древнее Знание заполнило пустое углубление в Душе, и Сан-Хёк вышел из-за стола с

удовлетворённой улыбкой на лице. Поскольку он получил всё здесь необходимое, то не было никаких причин и дальше оставаться в казино.

Хоть за прошлую неделю Сан-Хёк и потерял довольно крупную сумму денег, он не считал это напрасным.

'Как я и думал, "Пользователь Карт" – ядро Квадро-Души.'

Чхве "Краш" Сан-Лю, которого тренировал Сан-Хёк в своей прошлой жизни, был игроком с двумя Углублениями Души. А Древними Знаниями, которыми он пользовался, являлись "Рыцарь Теней" и "Владыка Карт".

Чхве Сан-Лю был игроком, которого практически полностью создал Сан-Хёк, а поэтому он знал все секреты, которые тот скрывал.

Именно по этой причине Сан-Хёк решил поместить "Рыцаря" и "Пользователя Карт" в свои Углубления Души, даже зная, что у него по-прежнему оставалось ещё два углубления.

Покинув казино без каких-либо сожалений, Сан-Хёк открыл окно с информацией и проверил только что полученное Древнее Знание "Пользователь Карт".

Древнее Знание "Пользователь Карт".

Описание: Могущество мастеров карт, унаследованное с древних времён, проникло в вашу душу. С помощью своих карт мастера способны невозможное делать возможным. Однако будьте осторожны. Справиться с этой силой не так просто...

Эффекты:

Создание карт – все предметы могут быть обращены в карты.

Восстановление – все карты могут быть возвращены в своё первоначальное состояние.

Близость к картам (С) – вы можете свободно использовать все карты предметов.

Слияние Карт [особый навык] – создайте что-то принципиально новое, объединив четыре или более карт.

Зарегистрированные комбинации: 0

'Ничего не изменилось.'

"Пользователь Карт" был точно таким же, как его и помнил Сан-Хёк. Можно сказать, что ядром всех его планов являлось именно это Древнее Знание.

Фактически, с первого взгляда можно было понять, что "Пользователь Карт" был очень специфичным Древним Знанием.

Наилучшей его способностью, разумеется, являлось "Создание Карт". Практически всё, что существовало в "Вечно Жизни", можно было превратить в карты. Конечно, сам способ превращения различался от предмета к предмету.

Обычные вещи можно было обратить в карты до тех пор, пока они принадлежали Сан-Хёку, однако в случае монстров или животных требовалось выполнение различных условий.

Так или иначе, самый важный момент заключался в том, что для создания карты были необходимы ещё и некоторые хитрости. Что же касается техники восстановления, то она в буквальном смысле просто возвращала карту в её первоначальное состояние.

Например, ржавый железный меч можно было превратить в карту, а затем восстановить обратно в ржавый железный меч.

Единственно ограничение, которое накладывалось на превращаемые предметы, заключалось в том, что в момент превращения эти вещи привязывались к пользователю, а поэтому больше не могли быть проданы.

Если бы подобное было возможным, то "Пользователь Карт", вероятно, стал бы величайшим Древним Знанием для торговцев.

Однако в случае личного использования с помощью создания и восстановления карт можно было легко и просто управляться со своим снаряжением.

Это и являлась одной из причин, по которой Сан-Хёк не купил дорогую, но полезную "Пространственную Сумку".

На первый взгляд казалось, будто Древнее Знание "Пользователь Карт" было крайне заурядным и просто позволяло легко переносить вещи.

Однако истинная сила данного Знания заключалась не в создании и восстановлении карт.

Единственный навык Души – "Слияние Карт".

Это был самый мощный навык, существовавший в "Вечной Жизни".

Возможные комбинации "Слияния Карт" были безграничны. С помощью слияния Сан-Хёк мог использовать всевозможные навыки без каких-либо ограничений.

В то время, когда Чхве Сан-Лю был известен как сильнейший игрок в "Вечной Жизни", его противники всегда реагировали одинаково.

- Я не смог найти ни одной слабости.

Именно "Слияние Карт" и использовал Чхве Сан-Лю.

Если быть точнее, он использовал комбинацию карт, основанную на "Колоде Карт Небесного Дракона" Сан-Хёка, но, так или иначе, Чхве Сан-Лю смог возвыситься до лучшего игрока в "Вечной Жизни" с помощью силы "Слияния Карт".

Тогда почему же от "Пользователя Карт" отвернулись все игроки?

На самом деле, причина была довольно проста.

'Потому что комбинации карт никогда нигде не показывались...'

Комбинации карт.

В конце концов, именно они и имели значение. На первый взгляд, кто-то мог бы подумать "Найти комбинацию легко, не так ли?" или что-то вроде того.

Однако осознание истины лишило бы этого человека слов.

Для использования навыка требовалось четыре карты. С другой же стороны, практически всё в игре можно было превратить в эти самые карты, а поэтому число карт, которые могут быть использованы в комбинации друг с другом, стремилось к бесконечности.

Если бы комбинации можно было так легко отыскать, то игроки начали бы соревноваться, и, вероятно, комбинации карт довольно быстро стали бы известны всем пользователям.

Тем не менее, собрать их было не так уж и просто.

Кроме того, даже если успешная комбинация карт и оказалась найдена, существовало множество комбинации, результаты которых были попросту бесполезны. Фактически, существовали и такие комбинации карт, что взрывались при слиянии и убивали пользователя.

Более того, карты, используемые при слиянии, исчезнут независимо от успеха или неудачи, поэтому было трудно комбинировать дорогостоящие карты.

Из-за всех этих причин пользователи и не могли так просто пытаться отыскать правильную комбинацию карт. Существовало множество людей, которые, по слухам, оказались банкротами после подобных попыток.

Так же успех, достигнутый после многочисленных провалов, вынуждал игрока бережно хранить его, из-за чего пользователи никогда не делились комбинациями с остальными. Хотя бывали случаи, когда игроки продавали комбинацию по более высокой цене.

Однако в конце концов число людей, которые решались стать "Пользователями Карт", уменьшалось из-за неэффективности, да и игроки, исследовавшие различные комбинации карт, в конечном счёте тоже исчезли.

От "Пользователей Карт" отказывались, поэтому исчезали различные комбинации, а вслед за ними исчезало и всё большее количество "Пользователей Карт"... Этот замкнутый круг продолжался до тех пор, пока в "Вечной Жизни" практически не осталось игроков, использующих это Древнее Знание.

Тем, кто вытащил "Пользователя Карт" из корзины времени оказался именно Сан-Хёк. Став калекой, он решил, что дабы возвыситься вновь, нужно пойти на риск.

Именно по этой причине Сан-Хёк обратился к "Пользователю Карт".

Он собирал комбинации, когда это только было возможно, ползая в яме на протяжении семи лет. Заходя в игру со своим жалким НВР, Сан-Хёк не только пытался комбинировать карты сам, но и искал полезные комбинации, собирая материалы у других сдавшихся игроков.

Поскольку он обладал достаточно развитым игровым мышлением, то после семи лет упорного труда достиг определённого результата.

Этим результатом являлась "Колода Карт Небесного Дракона", которую Сан-Хёк передал Чхве Сан-Лю. Данная колода, состоящая из двадцати четырёх комбинаций карт, вдохнула в игру новую жизнь.

Проще говоря, данный феномен можно было назвать "нашествием карт".

Каждый старательно пытался стать "Владыкой Карт" как и Чхве Сан-Лю, и число общеизвестных комбинаций быстро возрастало.

Однако ни одна из них не превзошла "Колоду Небесного Дракона", которую составил Сан-Хёк спустя семь лет исследований.

На самом деле, в тайне ото всех он использовал общеизвестные комбинации карт, дабы создать колоду, которая превзойдёт "Колоду Карт Небесного Дракона".

Сан-Хёк собирал всевозможные колоды карт на случай, если его выгонят из команды "Небо", и смог добиться хороших результатов за короткое время.

- Именно так я и завершил колоду, которую буду использовать в этой жизни.

Пробормотал Сан-Хёк с улыбкой на лице.

Он уже подготовил колоду, которую будет использовать.

1. Город Фалькон = город Сокол.

2. Тут автор, скорее всего, допустил ошибку, поскольку в семикарточном покере существует не 8, а 10 комбинаций.

<http://tl.rulate.ru/book/23225/501064>