

Глава 30. Теневая линия и её Глава (1)

Багровое Знание "Кровь Виверн" [неиспользовано]

Позволяет вам унаследовать силу, содержащуюся в крови виверн. Вы можете преодолеть физические пределы и переродиться в новую расу.

Эффекты:

Кожа виверны (В): увеличение физической и магической защиты.

Сила виверны (А): сила и ловкость повышаются в 1,5 раза, а скорость передвижения увеличивается на 20%.

Регенерация виверны (В): ОЗ и ОМ восстанавливаются быстрее.

Умение родословной: Рык Виверны (А): Громко зарычите, распаляя свою ярость. Уменьшает максимальные ОЗ и скорость передвижения всех врагов в радиусе 10 м на 10 минут и увеличивает ваши собственные здоровье и силу атаки. Время восстановления – 20 минут.

Бонусный эффект: Все виверно-подобные монстры не станут атаковать вас первыми, и вы можете с легкостью приручить виверн при наличии соответствующих навыков.

На первый взгляд, Багровое Знание было более полноценным, в отличие от Древнего Знания.

Поскольку знание являлось наследуемой родословной, иначе и быть не могло. Однако заполучить Багровое Знание было так же сложно, как и предметы легендарного класса. Из того, что Сан-Хёк так и не смог выбить даже одну "Кровь виверн" в своей прошлой жизни, становилось понятно, что шанс выпадения был невероятно низким.

'Кровь Виверн... определенно неплоха. Нет, на самом деле, мне будет трудно найти что-то лучше неё. Тем не менее, мне она не подходит. Мое последнее Углубление Души действительно ждёт Багрового Знания, но не этого.'

Достать Багровое Знание, к которому стремился Сан-Хёк, сейчас было невозможно.

'Если я поглощу Кровь Виверн, то это может невероятно усилить меня в краткосрочной перспективе, но я сильно потеряю в потенциале. Лучше придерживаться плана.'

Сан-Хёк всегда смотрел далеко в будущее и рисовал большую картину, не ища немедленной

выгоды.

'К тому же, я всегда могу его (знание) продать. Правда, если я выложу его прямо сейчас... это вызовет большую шумиху.'

На данный момент времени пользователи даже и не знали, что существует что-то, называемое Багровым Знанием. Однако, если существование Крови Виверн раскроется, она мгновенно прикует к себе внимание всех пользователей.

— Похоже, я должен хорошо подумать о том, как бы по тише со всем этим разобраться.

Ему не нужно было продавать Знание немедленно и Сан-Хёк решил, что займется этим в другой раз.

Он положил Кровь Виверн на виртуальный склад в банке и взглянул на изумрудное кольцо, которое получил в качестве награды за выполнение задания.

Предметы типа украшений были относительно редки в ВЖ, поэтому было невероятной удачей получить его таким образом.

Изумрудное кольцо [Редкий]

Кольцо, сделанное из глаза зелёной виверны. В нём можно ощутить загадочную силу.

Основные характеристики: Ловкость +20

Особые характеристики: Сопротивление яду +40

Особый эффект: Детоксикация (В): Выводит яд.

'Ого, это не так уж плохо.'

Сан-Хёк с удовлетворением кивнул головой и немедленно надел кольцо. Такие вещи лучше использовать, чем продавать.

Кроме кольца, всё остальное было так себе. Сан-Хёк всё рассортировал и выставил на продажу в комиссионном магазине. И раз уж он всё равно зашёл, то заодно купил различные дешевые предметы для крафта.

Покончив с организацией своего склада, Сан-Хёк отправился в "Сумеречный павильон", место,

где собиралось больше всего игроков Города Фалькон.

Сумеречный Павильон был очень большим трактиром. Поскольку ВЖ продавала различные алкогольные и безалкогольные напитки по контрактам PPL (размещение продукции / продактплейсмент), многочисленные напитки со всего мира можно было попробовать в Сумеречном Павильоне.

Мало того, там был НИП шеф-повар, который мог приготовить вам любое блюдо, какое только пожелаете, так что пользователи могли насладиться вкусом еды из любого уголка Земли.

Многие пользователи влюбились в кулинарный контент [1]. Некоторые из них впоследствии стали поварами даже лучше, чем НИП, и приобрели большую славу, чем настоящие повара.

Кроме того, в столах павильона располагались встроенные планшетные ПК, позволявшие "подключаться к Интернету". Такая возможность присутствовала только в Сумеречном Павильоне.

Вкусная еда и напитки, так же, как и Интернет-сёрфинг, привели к тому, что многие пользователи стекались в это место, и из-за этого, Павильон был общеизвестным местом встреч.

— Ищем ДД дальнего боя в канализацию!

— Нужен целитель и танк для похода в Змеиные Пещеры.

— Кто-нибудь ищет ДД ближнем боя с кинжалом? Я полностью уверен в своей силе атаки!

.....

.....

Многие пользователи использовали автоматические облачка с текстом для поиска группы в Сумеречном Павильоне. Честно говоря, выкрикивать это вслух было раздражающим занятием, поэтому все просто располагали у себя над головой макросы [2], пока ели или работали в Интернете.

Сан-Хёк пришёл сюда не для поиска группы, поэтому он сел на свободное место, заказал еду и вошёл в Интернет. Из-за своего отшельнического образа жизни в Гнезде Виверн, он ничего не знал о текущем положении дел в ВЖ.

В конце концов, ВЖ была миром, в котором ему приходилось сожительствовать с бесчисленным множеством других людей, он не мог просто делать вид, что кроме него здесь

никого нет, и ожидать, что всё будет идти так, как он того хочет.

Он должен был стараться сам и в то же время наблюдать как идут дела у остальных.

'Ого, первая гильдия, покорившая канализации, это не Террикулум или Восход, а Редлайн? Подождите, будущее изменилось из-за меня? Я не думаю, что это так... Но судя по всему, Железный Щит Харкана перепадёт Красному Солнцу.

Красное Солнце был главой гильдии Редлайн, а позже он станет профессиональным игроком первого поколения. Его способности были удовлетворительными, но не могли считаться "исключительными".

'Змеиные Пещеры превратились в черти-что, как я и предполагал, и... ась!?'

Сан-Хёк кое-что нашёл, просматривая горячие темы на форумах.

'Черт возьми, с какой стороны не посмотри, а это ведь цепочка заданий, которая ведет к Гнезду Виверн... и её почти прошли?'

К сожалению, судя по всему то, чего Сан-Хёк не хотел, скоро произойдет.

'Хммм, около недели... десять дней максимум. К этому времени Гнездо Виверн раскроют.'

Честно говоря, не будет никаких проблем, если в Гнездо заявятся только те, кто прошел задание. Гнездо Виверн было отнюдь не маленьким, места всем хватит.

Вот только информация о таких местах, где награды были достаточно хорошими, чтобы компенсировать трудности, распространялась со скоростью лесного пожара. Тем более что у самых высокоуровневых игроков заканчивались охотничьи угодья.

'Похоже, мне придётся поднапрячься в течение следующей недели.'

Сан-Хёк лазил по сети ещё примерно полчаса, после чего встал. Изначально у него было ещё несколько запланированных дел, но они могут и подождать.

9 дней

Ровно 9 дней спустя первая группа из пяти человек появилась у входа в Гнездо Виверн. Они радовались так, словно открыли новый континент.

— Ничего себе, подумать только, что в подобном месте будут уголья.

— С первого взгляда понятно, что это высокоуровневая зона. Мой навык "Обнаружение" работает только вблизи, но и без того очевидно, что эти виверны... это определенно сильные монстры.

— С таких сильных монстров и добыча будет соответствующей. Ой! Теперь, когда я подумал об этом, т дорогая кожа, зубы и когти пришли отсюда? Погодь... то есть мы здесь не первые?

— Ы? В самом деле? На пришлось продираться через эту адскую цепочку из 22 заданий...

— Не напоминай, и без того тошно...

— Мы ещё легко отделались благодаря помощи гильдии. Другие группы застряли в середине. Какая гильдия вообще смогла добраться сюда до нас?

Они осознали невероятно пугающий, но важный факт. Однако, в то самое время, когда они пришли к осознанию, Сан-Хёк спускался вниз по другой виноградной лозе.

'Мне уже не нужно раскрывать себя. Немного жаль уходить отсюда, но я высосал из этого места всё, что мог, и мне всё ещё нужно кое-что сделать, прежде чем уходить из Страны Сумерек, так что давайте-ка просто исчезнем.

- Есть игрок, который может в соло выносить высокоуровневых виверн - это не те слухи, которые хочет слышать Сан-Хёк. Конечно, он не собирался скрываться вечно. Тем не менее, он планировал оставаться в тени в Стране Сумерек и выбраться из неё быстрее, чем кто-либо ещё, чтобы путешествовать по просторному континенту.

Вернувшись в Город Фалькон, Сан-Хёк быстро реализовал добычу с виверн по более низкой цене и в больших количествах. На самом деле, он избавлялся от своих накоплений подобным образом уже несколько дней подряд.

Поставки шкур, когтей и зубов виверн были очень малы, так что их раскупили в мгновение ока. Вместе с этой партией Сан-Хёк практически полностью очистил свой склад.

'Как только они соберут людей и начнут охотиться по-настоящему, цены быстро упадут.'

Очистив свои карманы, Сан-Хёк приступил к подготовке для достижения последней, самой трудной цели, которую он поставил перед собой в Стране Сумерек.

Цель была такова, что даже он, путешественник во времени, не был уверен в том, что преуспеет. Во-первых, это было то, чего никто не смог достигнуть в его предыдущей жизни,

поэтому он не мог предсказать свои шансы на успех в этом вопросе.

Первым делом Сан-Хёк отправился на поиски Токана, с которым у него были наилучшие отношения, и который в то же время имел значительное влияние на Город Фалькон. Того, что знал Сан-Хёк, было недостаточно, и он должен был обратиться к НИП-ам, если хотел узнать больше.

— Хмм... "Владыка Безногой Лошади", говоришь... Я не знаю. Ни разу раньше о таком не слышал.

После долгих размышлений Токан покачал головой. Если даже Токан, один из трех высших с точки зрения влияния НИП-ов Города Фалькон, не знал... у Сан-Хёка появилось чувство, что будет непросто.

— Ой! Да не расстраивайся ты так, сходи к Вайзу. Он может что-то знать.

"Искатель" Вайз. Сан-Хёк всё равно собирался пойти к нему, если у Токана не окажется нужной информации.

— Да, я так и поступлю.

Сан-Хёк вежливо попрощался с Токаном и направился в исследовательскую лабораторию Вайза.

К счастью, Сан-Хёк мог встретиться с Вайзом напрямую, без какого-либо официального назначения встречи, благодаря рекомендательному письму Токана и тому факту, что он изучил элементаризм.

Хоть и не настолько, насколько Токан, но Вайз был НИП-ом, с которым не каждый мог поговорить. Поскольку он был центральной фигурой многих важных заданий, многие пользователи пытались встретиться с Вайзом.

Возможно именно из-за этого, когда Сан-Хёк просто вошел в лабораторию Вайза, игроки, ожидавшие своей очереди снаружи лаборатории, недоуменно уставились на дверь, в которую он только что вошел.

— Ч... да какого хрена? Этот парень что, просто взял и вошёл туда без всяких писем?

— Вы видели его лицо? Это был пользователь?

— Он был в капюшоне, так что лица я не видел, но я думаю, что это был пользователь.

— Черт возьми, я здесь уже несколько дней торчу, чтобы попасть внутрь... бесит.

— Я должен спросить, как он поднял отношения с Вайзом, когда он выйдет.

— Наивный. Думаешь, что он тебе вот так возьмет и расскажет? Лучше спроси на InGamez.

— А есть ли вообще способ поднять отношения с Вайзом? Тупо получить рекомендательное письмо – и то гемор.

— Ходят слухи, что у каждого рекомендательного письма есть свой ранг, и именно поэтому сложно встретиться с Вайзом имея на руках рекомендательное письмо низкого ранга.

— Чувааак, это такой раздражающий НИП.

В то время как пользователи обсуждали, как встретиться с Вайзом, у Сан-Хёка состоялась приватная встреча с обсуждаемой личностью.

— Владыка Безногой Лошади, говоришь...

— Да, я хочу увидеть его.

— Для чего тебе это?

Вайз очень серьезно посмотрел на Сан-Хёка.

— Я хочу кое-что ему доказать.

Это была важная часть. Слова, которые он собирался произнести, были добыты из виртуальных источников, которые он воссоздал из того небольшим количества материалов, которые смог собрать в своей предыдущей жизни.

Если эти источники были воссозданы так как нужно, то ситуация пойдет так, как того хотел Сан-Хёк, а если нет, то его с тем же успехом могут просто выпнуть отсюда.

— Доказать? Доказать что?

Сан-Хёк смог прочесть в голосе Вайза слабые эмоции, когда услышал этот вопрос.

'Они точно как-то связаны!'

Было немного забавно соревноваться в остроумии с НИП-ом, а не реальным человеком, но Сан-Хёк чувствовал, что пришло время поставить на кон всё.

— Свободное место главы Теневой линии. Я хочу доказать, что достоин занять этот трон.

Бомба брошена. Осталось только дожидаться взрыва.

[1] Контент - наполнение игрового мира. В этом случае, кулинарный контент означает всё многообразие еды, способов её приготовления и связанные с этим игровые классы и умения

[2] Макрос - небольшая программа, автоматически повторяющая определенные действия. В данном случае - появление текстовых сообщений над головой игроков

<http://tl.rulate.ru/book/23225/546961>