

«Да» - коротко ответил Драйкер, когда Лина отвела его на кухню и посадила за стол, это был единственный стол в ее доме так, что выбора, где сесть, не было.

-С кого же начать? Если предположить, что ты прошел подземелье Киранта, то существует четыре вида монстров, которых ты еще не видел. Два из них появляются под покровом ночи, только в полнолуние - тринты и прилсы, небольшие чрезвычайно ловкие существа, почти незаметные в темноте. Хоть они разных видов, но ходят только парами и прекрасно дополняют друг друга. Двое других же появляются исключительно рано утром, когда капли росы, оставленные туманом, освещаются утренним солнцем. Ристары - гуманоидные монстры с четырьмя руками, имеют красноватую кожу средней прочности, и обязательно присутствует оружие ярко-красного оттенка крови. Последние же не хороши, но и не плохи во всех аспектах, так сказать середина во всем, Нирвами зовутся. Верхняя часть их туловища человеческая, а нижняя -растение... можно, так сказать. Но не стоит путать их с дриадами - кратко сказала она.

«Разнообразие монстров для такого ущелья уж слишком большое» - подумал Драйкер, потягиваясь на стуле, его мышцы явно протестовали против одних и те же действий, в течении прошлого дня.

После окончания разговора Лина собрала столько еды, что этого вполне хватило бы, чтобы прокормить четырех взрослых мужчин в течении месяца.

«Куда ты уходишь?» - написал Драйкер, в тот момент, когда Лина отворила дверь.

-Завтра - полнолуние, и хоть я могу с легкостью разобраться с монстрами, но за этим должно последовать что-то более ужасающее, что именно... я точно не знаю. Когда я была маленькой, дедушка часто говорил об опасности, возможно, он делал это только для того, чтобы я не убегала слишком далеко, а в полнолуние мы всегда уходили. Может быть это глупо, но, когда его не стало... Я продолжила эту странную привычку, в память о нем и покидала дом каждое полнолуние, правда, теперь одна... - Лина говорила улыбаясь, так, будто ее это совсем не печалило и в то же время в ее словах слышалась тоска.

- Мне пора, если ты еще останешься здесь, знай, я приду через четыре дня - закрыв за собой дверь, произнесла последнюю фразу Лина и ушла, в сопровождении морозящего дождика.

«Каждый выражает по-своему скорбь по любимому человеку» - подумал Драйкер, прекрасно понимая, что стояло за ее улыбкой.

«Полнолуние должно наступить в день, когда игра выйдет в общий доступ... не думаю, что кто-то может помешать мне, выполнить задание» - откинув мысль о том, чтобы кто-нибудь мог вмешаться Драйкер, решил подкрепиться, перед тем, как выйти из игры.

«Спустя неделю в реальной жизни, ну или месяц в игре, я так и не узнал даже толики мира, застрял в ущелье. Вот бы увидеть дракона, это мощное мифическое существо в любой игре или истории. Покорить, подчинить или убить дракона, этого хотят многие, но не многие могут» - подумал Ясуки, вернувшись в реальность. Ему хотелось выйти в мир, и сразиться с еще более сильными врагами.

Он уже начал привыкать к изменениям во времени, между реальностью и игрой, будто бы два мира образовали один. В реальности сейчас девять утра, через три часа игра станет

общедоступна, и в нее зайдет более миллиона человек, в ту же секунду.

В мире ничего интересного не происходило, кроме новости о том, что появилась американская компания, решила ввязаться в мировую борьбу против компании «ТЕРА». Это происходило не в первый раз, поэтому Ясуки даже не уделил этому внимания, ведь, в конечном итоге, все сведется к одному и тому же концу. Потому Ясуки уделил больше внимания игровым новостям, информации о подземельях и городах, в которых чаще всего появлялись бета-тестеры после создания персонажа. Появились небольшие отголоски информации о классах, но большинство из них обычные классы, которые было легко получить, в общем тоже ничего интересного. Спустя два с половиной часа, Ясуки вновь зашел в игру и вновь же стал Драйкером.

«Кажется, я не вовремя...» - на улице стоял день и найти и монстров, о которых рассказала ему Лина, не представлялось возможным.

«Любопытно, нельзя ли как-нибудь обойти это?» - подумал Драйкер, понимая, что монстры не должны просто так исчезать. То есть, существует время бодрствования и время сна.

«Раз два вида монстров бодрствуют исключительно ранним утром, то остальное время они должны спать в тихом месте, где-то в глубине ущелья» - подумал Драйкер и вышел из дома, направляясь к центральной ветви ущелья, по которой он изначально должен был идти, чтобы выполнить задание старика.

«Оно такое пустынное» - заглядывая в каждое ответвление, подумал Драйкер. Более шести часов он бродил по ущелью, но не нашел и следа таинственных монстров. Остановился он, когда был поздний вечер, и оставалось лишь ждать полнолуния.

«Как же скучно, вот так сидеть и ждать, может потренироваться с мечом, чтобы попытаться получить навык.

Его грушей для битья стал выступ скалы. Драйкеру было безразлично затупиться меч или сломается, он просто заменит его другим. Кроме того, ему был интересен навык лучника, как дополнительный, к разным монстрам нужны разные подходы.

Каждый взмах меча, не оставлял даже маленькой царапины, будто они не из камня сделаны, а из другого, более прочного, материала.

Спустя более сотни взмахов мечом в одну и ту же точку, на скале осталась небольшая царапина.

«Почему навыки так сложно получить? Может необходимо получить класс, чтобы навыки, связанные с этим классом, было легче получить?» - думал он, не прекращая удары мечом.

«Еще... еще быстрее!» - каждый взмах еще больше разжигал его, вместо того, чтобы бросить это дело, он начинал махать яростней с каждым последующим разом.

Навык владения мечом получен

<http://tl.rulate.ru/book/9320/188520>