

Подсказка: при каждом повышении уровня система автоматически добавляет по одному очку к пяти основным характеристикам. У Четырех Богов основные показатели зависят от экипировки.

Следуя координатам, А-Цзю нашел Старика-рыбака. Старик сидел на маленькой табуретке, с видом истинного небожителя сосредоточенно наблюдая за поплавком на водной глади.

А-Цзю не стал нарушать его покой и послушно замер в стороне. Солнце уже опустилось за гору, и вечерняя заря окрасила небо в багровые тона. Отражаясь в персиковой роще, она создавала иллюзию пылающего огня.

Как же красиво! Прошел уже целый день с момента входа в игру, и только сейчас у него появилось время по-настоящему насладиться красотой этого мира. Легкий ветерок ласкал лицо, лепестки персиковых цветов кружились в воздухе, а аромат трав дурманил голову — прямо как в описании персикового источника из книг. А-Цзю протянул руку, поймал падающий лепесток и осторожно размял его пальцами, чувствуя, как выступает сок. Ощущения были настолько пугающе реалистичными, что трудно было поверить, будто всё это — лишь комбинация виртуальных данных. Можно коснуться, почувствовать, ощутить запах... Неудивительно, что игры с таким уровнем погружения так популярны.

Как же здорово, что я могу играть в эту игру, — подумал А-Цзю. Он поднял голову, подставил лицо легкому ветерку, напоенному ароматом цветов, и счастливо прищурился, растянув губы в широкой улыбке.

Малыш, о чем ты так задумался? — внезапно раздался голос, вырвав А-Цзю из мечтаний.

Здравствуйте, дедушка. Я А-Цзю, пришел по делам от дяди и тети из деревни, — А-Цзю повернулся к Старика-рыбаку и машинально поклонился.

Какой вежливый ребенок. Ну, говори, что у тебя за дело? — Старик-рыбак с одобрительной улыбкой погладил А-Цзю по голове.

А-Цзю передал ему лекарства от владельца аптеки и книгу от Цзымэнь Цинъюэ, а затем пересказал заказы от Тетушки Тао Сань и Старика Тао на закуску к вину. В награду он получил кучу очков репутации, но ему было уже не до них.

Рыбы для Тетушки Тао Сань не хватает, как раз пытаюсь наловить, поэтому сейчас совсем нет времени рыбачить для старого пьяницы, — Старик-рыбак мельком взглянул на поплавок и ответил А-Цзю.

Ох! Неужели нет другого выхода? — А-Цзю забеспокоился: если не выполнить задание, он не получит Персиковое вино, а значит, не сможет завершить поручение владельца ломбарда. Он-то думал, что просто отдаст свои призовые семье Сяо Юй, но Цзымэнь объяснила, что игроки не могут напрямую передавать деньги неигровым персонажам. Помочь им можно было только

монетами, полученными за выполнение заданий.

Почему же, выход есть... — невозмутимо произнес Старик-рыбак. — Хочешь есть — умей вертеться. Слышал такую поговорку, малыш?

Слышал, — кивнул А-Цзю.

А притчу о старом рыбаке и ребенке знаешь? О том, как старик спросил, что выбрать: полную корзину рыбы или удочку? — Старик-рыбак пристально посмотрел А-Цзю в глаза.

А! Я понял! Дедушка, вы хотите научить меня рыбачить, чтобы я сам поймал закуску для Старика Тао, верно? — А-Цзю просиял. Рыбалка казалась очень интересным занятием!

Умный мальчик... — Старик-рыбак погладил свою козлиную бородку и положил руку на голову А-Цзю. Просиял теплый желтый свет, и раздался системный сигнал.

Система: Игрок А-Цзю изучил навык Рыбалка.

Система: Игрок А-Цзю получил от Старика-рыбака удочку.

Система: Игрок А-Цзю получил от Старика-рыбака коробку с наживкой.

Спасибо, дедушка! — А-Цзю радостно открыл инвентарь и достал зеленую бамбуковую удочку и коробочку с наживкой.

Вон там есть пенёк, садись и рыбачь, — Старик-рыбак зажег масляную лампу, так как уже совсем стемнело, и в тусклом свете едва можно было разглядеть поплавок. — Время позднее, все в деревне уже спят. Если не спешишь, посиди здесь, составь старику компанию.

Хорошо, дедушка, я составлю вам компанию, — А-Цзю послушно сел на соседний пенёк. Он понимал: возвращаться сейчас нет смысла, задание всё равно не сдать, а рыбалка еще не закончена. Он взял в руки бамбуковую удочку, насадил наживку согласно инструкции и взмахнул рукой. Леска описала дугу и легла на воду. Установив удилище на развилку дерева, А-Цзю принялся пристально следить за поплавком.

Рыбалка — дело, воспитывающее характер и терпение. Малыш, хватит ли у тебя выдержки на такое скучное ожидание? — Старик-рыбак, наблюдая за довольно умелыми действиями А-Цзю, решил завязать разговор.

Конечно, хватит. Дедушка раньше брал меня с собой на рыбалку, правда, я был еще совсем маленьким, поэтому просто смотрел. Друзья дедушки даже хвалили меня за терпение — в отличие от других детей, я не бегал туда-сюда, — отвлекся А-Цзю, боясь пропустить хоть малейшее движение.

Старик-рыбак лишь улыбнулся и слегка кивнул.

Больше они не разговаривали, тихо наблюдая за своими поплавками. Вокруг царила тишина, нарушаемая лишь стрекотом насекомых. В прибрежной траве летали светлячки, похожие на крошечные фонарики. Ночь была сказочно красивой, всё казалось таким нереальным.

Вдруг А-Цзю негромко вскрикнул, нарушив тишину: Клюет! Поплавок дернулся!

Не спеши, медленно подними удище и резко подсекай, — невозмутимо скомандовал Старик-рыбак.

А-Цзю последовал совету: осторожно поднял удочку и резко дернул. Леска натянулась, и на крючке забились крупная рыбина.

А-Цзю расплылся в улыбке. С помощью Старика-рыбака он снял рыбу, и та автоматически переместилась в ядро Персикового духа.

Система: Игрок А-Цзю получил одну Персиковую рыбу.

Хороший мальчик, удача на твоей стороне! Продолжай в том же духе! — Старик-рыбак вернулся на свое место, про себя удивляясь: почему у ребенка показатель удачи равен -1000, а везет ему как утопленнику? Персиковую рыбу поймать очень сложно, новичок обычно вытаскивает одну мелочь.

А-Цзю, полный уверенности, снова взялся за дело. Почувствовав вкус успеха, он загорелся азартом.

И всю оставшуюся ночь раздавались радостные возгласы А-Цзю.

Опять клюет! Эта еще больше прошлой!

М-м-м...

Ага! Снова поймал! Дедушка, помогите, она такая тяжелая!

Иду...

Эй?! Почему в ручье ловятся башмаки?! А еще ржавые мечи и дырявая одежда!

Кхм... Это намек на то, чтобы ты берег природу и не разбрасывал экипировку.

Дедушка, смотрите, я поймал ракушку с жемчужиной! Она светится!

...Это жемчужина ночного сияния.

Дедушка, почему ваш поплавок даже не шелохнулся?!

Кхм... Я уступаю тебе. Если я все выловлю, что останется тебе?!

Дедушка, идите скорее сюда, я поймал сундучок! Ой... тут написано Ду Шинян и ее ларец... Что это?!

Не может быть! Как ты это выудил?!

Дедушка, почему в ручье водятся кальмары?!

...

Дедушка...

Малыш, давай поменяемся местами?!

Зачем?! Но если хотите, давайте, — O(∩_∩)O~

Спасибо...

Рассвело. А-Цзю, сытый и довольный, с целой горой ночных трофеев попрощался со Стариком-рыбаком. Он твердо решил, что при первой возможности снова придет составить старику компанию.

Провожая его взглядом, Старик-рыбак сидел с постным лицом и ворчал себе под нос. За всю ночь он не поймал ровным счетом ничего! Эх...

Обратный путь прошел гладко. Помимо необходимых для заданий предметов, у младшей сестры Тао Ци А-Цзю получил костюм Персикового небожителя, который можно было носить с 10 уровня. В винодельне у Старика Тао он выбрал свою первую профессию — виноделие — и получил набор инструментов. А кузнец в награду за поручения вручил ему острый короткий меч.

Вернувшись к Четвертому брату Тао, А-Цзю отдал починенный серп и передал заказы от швейной мастерской и аптеки.

Четвертый брат Тао нахмурился и вздохнул: мол, не хватает рабочих рук, чтобы вырастить всё это в срок. Наивный А-Цзю вызвался помочь, чем и угодил в ловушку. Костлявая рука легла на голову парня.

Система: Игрок А-Цзю изучил навык Земледелие.

Система: Игрок А-Цзю получил серп и мотыгу.

Хорошо, для начала помоги мне собрать урожай. Разберемся с твоими делами, а потом вернешься помогать мне с посадками, — Четвертый брат выдал ему рабочий инструмент, и они с головой окунулись в грандиозную битву за урожай.

Бродя по золотым полям риса и пшеницы, то и дело отбиваясь от птиц и полевых мышей, А-Цзю чувствовал невиданный восторг. Птиц он отгонял бросками серпа, словно в стрелялке, а мышей оглушал мотыгой, как в игре по выбиванию кротов. Оказывается, работать в поле — это так весело!

Незаметно солнце снова начало клониться к закату.

Шагая под багровым небом с горячим рисом и пшеницей, а также с тремя монетами серебра в кармане, А-Цзю вернулся в таверну Персикового вина.

Тетушка Тао Сань осталась довольна ингредиентами и, не раздумывая, приготовила в награду блюдо под названием Нежность после дождя. А поскольку А-Цзю принес ей еще и свежих морепродуктов, она обучила его навыку Кулинария, подарив огонь и набор кухонной утвари.

Она также сказала, что А-Цзю может приносить ей любые редкие ингредиенты, и пригласила его подрабатывать в таверне, разрешив пользоваться кухней в любое время.

Так у ничего не подозревающего А-Цзю появилось еще больше дел: рыбалка, земледелие и готовка.

Перед самым закатом он с монетами от владельца ломбарда прибежал к дому Сяо Юй. Когда он отдал деньги ее матери, он увидел на ее лице изумление, радость и слезы благодарности.

Тысячи слов слились в одном поклоне, женщина низко поклонилась ему: А-Цзю, спасибо тебе, спасибо.

Не стоит, тетушка. Это мой долг... Пожалуйста, не надо так... — А-Цзю растерялся, он совсем не привык к такой благодарности.

Система: Благородный поступок игрока А-Цзю тронул небеса. Получено 20 очков рыцарства, получен титул Доброе сердце.

А-Цзю только хотел посмотреть, что дает этот титул, как система оповестила его о входящем звонке из реального мира. Пришлось спешно выходить из игры.

<http://bllate.org/book/19407/1900557>