Глава 19: Камень и Луна - Первая часть

Группа установила пять коричневых палаток на опушке. В середине лежала куча дров, которые они подготовили для костра. После того, как с палатками было закончено, Тигр, который заметил, что Сайл все еще не установил свою собственную палатку, спросил.

«Сайл, давай поставим твою палатку. Скоро стемнеет.»

«О, у меня нет палатки. Не беспокойся. Я планирую оставаться снаружи, послежу за окрестностями», - ответил юноша.

Ему не нужно было спать. Циркулируя промежуточное ци три часа, он как будто спал всю ночь. Из-за этого Сайл считал палатку роскошью, особенно для того, у кого не было много места для её хранения (инвентарь был забит кинжалами).

Однако другие подумали, что Сайл был беден до такой степени, что не мог позволить себе даже дешевую палатку. Они жалели его, но ничего не могли поделать, потому что их палатки был и одноместными.

Юноша, все еще не понимая, что о нем думают другие, сел на бревно рядом с кучей дров. «Я останусь прямо здесь.»

«Большой брат Сайл, тебе не нужно оставаться в дозоре. Эта область безопасна, и здесь нет агрессивных монстров. Вместо этого давай по очереди спать в палатках», - предложил Эйк, на что все согласились.

«Пожалуйста, не надо. Это моя собственная вина, что я не принес палатку. Более того, я ни разу не спал в палатке с тех пор, как начал играть в эту игру, так что, возможно, мне будет некомфортно в ней. Я привык к такому», - объяснил Сайл.

Все еще больше посочувствовали трудностям юноши. Однако, раз он так сказал, то они ничего не могли с этим поделать.

Вовсе не странно что он был беден, ведь парень игрок типа ци.

Игра состояла из трех типов энергии: ци, духовная энергия и магия. Отличительные черты игроков типа ци: их более высокая базовая статистика и их небольшое количество навыков. Кроме того, экипировка обычно не помогала игрокам этого типа. Например, одежда представляла собой простую форму мастера боевых искусств. Из-за этого, этот тип выбирали обычно бедные, так как он не требовал лишний затрат.

С точки зрения экипировки, игроки духовного типа были противоположностью. Игроки типа «дух» очень выигрывали от неё. Броня игроков физического типа может быть разбита на части: торс, предплечья, рукавицы, ноги и т. д. Чтобы играть с этой энергией нужно много денег. Говоря прямо, этот тив, возможно легко сделать сильнее, вложив денег, но для того, чтобы стать первоклассным игроком, одних денег было недостаточно, необходимо освоить и предметы и навыки.

Для игроков магического типа, хотя их экипировка была не так хороша, как у духовного, все же лучше, чем у ци. Их выдающейся особенностью является большой выбор умений. А еще навыки игроков магического типа обычно лучше, чем у других типов.

Если бы каждый определял каждый тип по их характеристике, тип ци был бы «с отличной

базовой статистикой», духовный тип был бы «отличным в использовании предметов», а магический тип был бы «с великолепными умениями». Каждый мог выбрать то, что предпочитает.

Когда небо потемнело, все расселись у костра, который разжег Тигр, и беседовали. Но поскольку некоторые темы это личная тайна игрока, разговор был сосредоточен вокруг игры в целом.

У Сайла не было много информации о других расах (на самом деле, не только о других расах, но он не обладал особенной информацией даже о своей расе), поэтому он использовал эту возможность, чтобы расспросить других.

«Могу я спросить, почему Алиса и Джундтратеп захотели выбрать расу эльфов и расу растений?» - спросил юноша.

«Алиса использует лук в качестве основного оружия. И, как мы знаем, расами, которые превосходно обращаются с этим оружием, являются расы гоблинов и эльфов», - ответил Тигр.

«Если бы это были гоблины, мы могли бы сделали всё легко. Они не сильны и не многочисленны. Их карты выпадают чаще, чем карты эльфов. Однако эта девушка не соглашается», - пояснил Тод.

«Я леди! Как ты можешь заставлять меня играть за расу гоблинов? Я этого не допущу!»

«Ну же, просто веселись, играя в игру. Даже рост гоблина равен твоему росту, не так ли? хахаха.» Эйк и Тод начали смеяться.

Алиса нахмурилась и больше ничего не сказала. Ее уже дразнили тысячу раз. Она с обидой посмотрела на Сайла, потому что он был тем, кто поднял тему.

Тигр вздохнул от ребячества парней. Затем он ответил на второй вопрос юноши.

«А для Джундтратеп раса растений была наименее приемлемой расой».

«Наименее приемлемой?»

«Да, ведь она выполняет роль поддержки, используя магию. Поэтому наиболее подходящими были расы драконов или фей. Но эти две расы безумно редки. Так что, в итоге, мы решили, что раса растений, которая имеет хоть какую-то поддерживающую способность, неплохо подходит».

Сайл кивнул, подумав, что они молодцы, раз всерьез пытаются найти расу, подходящую для их стиля игры. По сравнению с тем, как он случайно выбрал свою расу, парень даже не знал, приведет ли его выбор к проблемам в будущем или нет.

«Как насчет тебя, Большой Брат Сайл? Какая раса тебя интересует? »- спросил Тод.

«Для Большого Брата подойдет лучше всего раса зверей. Такие виды, как волк, тигр или обезьяна, хороши в рукопашном бою. Ой! или летающие звери, так как они превосходны в

скорости. Более того, на высоких уровнях ты сможешь летать по небу. Это было бы очень круто », предложил Эйк.

«Я уже изменил свою расу».

Сайл сразу привлек всеобщее внимание.

«Какая раса, Большой Брат?» Спросил Эйк, и Тигр повернулся, чтобы неодобрительно взглянуть на него, поскольку это могло быть личной тайной, хотя сам Тигр тоже хотел знать.

Некоторое время Сайл молчал, размышляя, можно ли ему рассказать про слизистую расу.

Тигр увидел, что парень молчит, и истолковал это так, что он не хотел отвечать. «Ничего страшного если ты не хочешь отвечать, Сайл. В любом случае, это личное».

«Ой, прости, это не так. Я просто думал о другом.» - сказал Сайл. Он повернул голову к Эйку и ответил: «Я играю за расу слизи».

«Слизь!!?»

Все, включая Тигра, который обычно был спокоен, воскрикнули одновременно.

«Почему ты играешь за расу слизи?» - спросила Джундтратеп.

Сказать «я не знаю» было бы неловко, и тут юноша вспомнил о крутом ответе.

«Я заметил, что никто не играл за слизистую расу, считая ее бесполезной. Однако я лично считаю, что в мире нет ничего бесполезного. Какой бы ни была наша раса, мы все равно могли бы стать сильными, если бы усердно трудились», - ответ, который вырвался у него изо рта, был почти полностью основан на том, что сказал ему Кроу.

Во всяком случае, Тигр считал Сайла великим человеком, который был уверен в своем собственном пути.

«Ну, Большой Брат Сайл, даже будучи слизистой расы, ты все еще настолько сильный. Я думаю, что в будущем никто больше не осмелится оскорблять эту расу », - сказал Эйк.

Все кивнули в знак согласия. Затем вместе поели. Еду приготовила Джундтратеп, единственный человек здесь, кто умел хорошо готовить. Еда оказалась каким-то существом, обжаренным с солью. Сайл съел всё и нашел это восхитительным, но всё же еда, которую он ел в Особняке Семи Смертных Грехов, намного превосходила это.

После этого все разошлись по палаткам. Хотя Тигр еще раз предложил, что они могут поделить палатки, парень все же вежливо отказался от предложения.

Все спали. Между тем, Сайл культивировал около трех часов и обнаружил, что игровое время около часа ночи.

«Ах! Я наконец-то вспомнил! - воскликнул юноша.

Разговор о расах заставил его вспомнить, что заклятый враг слизи это драконы. Хотя Тигр сказал, что днем все будет в порядке, Древние Драконы все равно начнут автоматически и агрессивно атаковать его в любое время.

И вправду, они могут атаковать только его, но парень не хотел рисковать, вдруг они могут вместо него напасть на товарищей по команде. Из-за этого, он должен решить проблему заранее. Судя по болтовне Кроу, у драконов было долгое время возрождения, поэтому, если он победит их всех сейчас, они не смогут побеспокоить его команду позже.

Сайл наблюдал за течением времени в Системном Окне и подумал, что успеет вернуться вовремя, прежде чем все проснутся, если поспешит. Поэтому, не колеблясь, юноша использовал Ци Маленькой Птицы, чтобы поспешить в лес.

***

Территория Драконов оказалась ближе, чем ожидал Сайл. Он добрался всего за 30 минут. Нормальные люди обычно избегали приходить сюда ночью, потому что Древние Драконы нападали первыми; но для парня день или ночь не имело значения, так как Драконы все равно кинулись бы на него.

Раздался звук оповещения.

Появился Монстр Дракон-Дерево, Ранг Оруженосец, уровень 350.

Появился Монстр Дракон-Дерево, Ранг Оруженосец, уровень 350.

Появился Монстр Дракон-Дерево, Ранг Оруженосец, уровень 350.

Появился Монстр Дракон-Дерево, Ранг Оруженосец, уровень 350.

.....

Появился Монстр-Дракон Дерево, Ранг Оруженосец, уровень 350.

Деревья вокруг Сайла превратились в драконов. Драконы с коричневыми древесными телами, покрытые листвой. Точнее, они больше походил на деревья в форме драконов, а не на настоящих драконов.

Как будто они знали, что появился их заклятый враг, все они немедленно прыгнули на Сайла.

Сайл ранее сражался с Великими Обезьянами Тысячелетия, которые обладали очень высокой скоростью. Поэтому скучные движения Древних Драконов казались медленными.

Он мог уклоняться от их атак даже без помощи Ци Маленькой Рыбы. Парень бросился вперед, и ударил кулаком, заряженный Ци Маленького Тигра, в одного из Древних Драконов. Его голова взорвалась мгновенно.

Сайл улыбнулся, подумав, что они слабее, чем ожидалось. Хотя он не знал их жизненно важных точек, дракон без головы - мертвый дракон.

Однако, пока он восхищался собой, Безголовый Дракон-Дерево поднял ногу, чтобы пнуть юношу.

Расстояние между ними уменьшалось и Сайл быстро начал циркулировать Ци Маленькой Рыбы, избежал атаку, и контратаковал, в результате чего конечность раскололась на части.

Кроме этого, Сайл метнул два ножа, усиленных ци, в головы Драконов, их головы взорвались, как спелые арбузы.

Но, даже без головы, они все же прыгнули, чтобы напасть на парня.

Конечно, Сайл не сдавался. Он уклонился от их атак и снова попытался контратаковать.

Вскоре многие из них превратились в щепки. К сожалению, даже если оставалась лишь одна рука, они могли восстановиться.

Если так продолжится; даже если Сайл не совершит ни единой ошибки, он все равно умрет от истощения.

Юноша наконец осознал. Хотя эти Древние Драконы не были такими быстрыми, как Великие Обезьяны, их способность к регенерации была ужасающей. С тех пор, как началась битва, Сайл так и не смог убить ни одного из них.

«Если физические атаки не работают, мне нужно атаковать их стихийными атаками».- Сайл просто следовал логике.

Его предыдущая правая рука запечатанного, обладала навыками всех элементов. Но после того, как она превратилась в снаряжение типа ци, их стихийных остались только навыки огня и льда; в то время как остальные умения были превращены в особые техники ци.

Навык огня Пламя Пытки, в то время как навык льда был Замерзшая душа.

Особый навык: Пламя пытки

Одна из техник ци. Позволяет вам добавить горячий атрибут в свой ци через циркуляцию; создавая невидимое пламя. Жар пламени зависит от вашего опыта владения навыком.

Особое умение: Замерзшая душа

Одна из техник ци. Позволяет вам добавлять холодный атрибут в ци с помощью циркуляции; создавая невидимый лед. Температура льда зависит от вашего опыта владения навыком.

Но когда Сайл снова обратил внимание на свое окружение, он уже был пойман в ловушку корнями, связавших одну из его ног. Древние Драконы не упустили этот шанс напасть на него.

Парень влил Ци Маленького Тигра ногу, чтобы уничтожить связывающие его корни. Однако за то короткое время, некоторые Драконы успели добраться до него.

Древний Дракон использовал свои клыки, чтобы укусить Сайла.

Юноша вызвал силу Пламени пыток в свою руку. Тепло невидимого пламени вызвало колебания воздуха. Без промедления, Сайл ударил ладонью ближайшего Дракона.

Как только его ладонь ударила его, дракон-дерево отлетел, корчась от боли, и превратился в пепел. Система проинформировала парня, что он победил и получил очки опыта вместе с предметом, но у Сайла не было времени на беспокойство. Осознав, что Пламя Пытки оказалось эффективным, он начал использовать его постоянно.

Но количество Древних Драконов было слишком велико. Если юноша ударит по одному или двум за раз, его внутренней силы будет недостаточно. Итак, Сайл попытался объединить и использовать навыки вместе, как безымянный старец советовал ему.

Сайл вывел силу Божьего Собора. Его ци расширилось, и сформировало сферу радиусом пятидесяти метров. Затем сила Пламени Пыток объединилась со сферой, из-за чего атмосфера размылась от жара.

Древние Драконы закричали от боли. Хотя пламени не было видно, оно горело внутри сферы.

Если бы Сайл объединил Божий Собор с Ци Маленького Тигра, их здоровье постепенно уменьшалось бы без их ведома; но с Пламенем, которое он использовал сейчас, благодаря тому, что жертва ощущала жгучий жар, они чувствовали боль и урон, и их очки здоровья уменьшались намного быстрее.

Парень прыгнул туда, где Драконов-деревьев собралось больше всего. Его руки постоянно двигались, поскольку это помогало ему быстрее убивать противников.

Область внутри сферы радиусом пятьдесят метров превратилась в ад Древних Драконов. Они сходили с ума и нападали на Сайла, как сумасшедшие. К сожалению, их действия привели только к новым трудностям, они лишь плотнее собрались вокруг юноши, в результате чего пламя сжигало их еще быстрей.

В конце концов, через полчаса, все Драконы Дерева сгорели дотла.

Когда Сайл убил более ста Драконов, уровень его аватара вырос. Звук системы проинформировал его о деньгах и предметах, которые он получил.

Юноша потерял много ци и сил, после продолжительного сражения. Итак, он начал циркулировать Промежуточное Ци, чтобы восполнить Ци.

«Большой брат Сайл»

Ясный голос раздался из кустов.

Сайл повернул голову и посмотрел на Джундтратеп, он не знал когда она пришла.

Когда парень собирался ответить её, раздался звук.

Вы выполнили секретное условие: убить 200 Древних Драконов, будучи членом слизистой расы. Вы получили скрытый квест: деколонизировать королевство слизи. Детали квеста можно узнать у Короля Слизи.

П/П: Деколонизация — процесс предоставления независимости и полного суверенитета доминионам, подмандатным территориям, колониям, протекторатам, проходивший во второй половине XX века. P.S. Википедия.

Вы пробудили Монстра Питон - Земляной Дракон, Ранг Рыцарь, уровень 800, ото сна из-за квеста «Деколонизация слизистого королевства». Если Земляной Дракон убьет кого-то из слизистой расы, звание этой слизи будет понижено.

Затем земля начала дрожать.

П/А: имя главного героя, буквально означает «камень» на тайском языке, в то время как «Jund» и «Jundtra» в имени «Jundtrathep» буквально означают «Луна». Таким образом, название этой главы «Камень и Луна» означает, что они были вместе.

http://tl.rulate.ru/book/17182/691645