

Глава 3: Мудрый и Прекрасный NPC

Потратив много времени на допрос Мисс Муай, Сайл вышел из Магазина Карт только в следующем часу.

Парень узнал много нового о картах от Муай. Например, все карты, продаваемые в магазине, были вспомогательными. Каждую карту такого типа, от рангов F до D, можно найти в магазине. Что касается карт классов от C до A, они выпадают только из монстров. Но несмотря на это, в некоторых магазинах в ограниченном количестве могут продаваться такие карты. Так же, выбор в магазине меняется ежедневно. К сожалению, в городе Новичков не было ни одной редкой карты.

Карты S-класса в основном выдают за участие в специальных ивентах или за выполнение скрытых квестов. Хотя не каждая карта S-класса является мощной. Вероятнее всего, оценка карты классифицируется по её «редкости». Игроки должны быть осторожны. Когда-то игрок продал карту класса S за 300 золотых на аукционе, но результат оказался ужасным, эффект карты состоял в том, что рост её пользователя уменьшался вдвое.

Кроме того, в окно карт может быть установлено только ограниченное количество карточек одного типа. Схожих карт классов F и D может быть экипировано три дубликата, классы от C до A - до двух, но игроки могут использовать только одну уникальную карту класса S.

Сайл купил две карты, они увеличили его атаку голыми руками на 1%, по 500 серебра каждая. Он вставил их в окно карт вместе с тремя Картами Розовой Слизи. даже если он больше не планировал охотиться на слизь, неплохо бы полностью заполнить слоты.

Зал Начала находился недалеко от магазина. Перед входом стоял небольшой указатель: «Мы, мудрые и прекрасные NPC, приветствуем всех новых игроков».

Парень вошел внутрь. Он огляделся и обнаружил, что атмосфера тут очень похожа на атмосферу финансового банка. Впереди стоял билетный автомат, который очень противоречил традиционной китайской культуре города. Здесь не было банковских стоек с линиями клиентов. Вместо этого было пять дверей, в которых игроки обслуживались в частном порядке, индивидуально. Когда игрок выходил наружу, раздавалось звуковое оповещение для следующего в очереди игрока.

«Полагаю, это всё устроено для конфиденциальности?»

Сайл был немного ошеломлен, когда получил билет с номером 1856, так как предположил, что придется долго ждать. Но вскоре вздохнул с облегчением, услышав объявление.

«Номер 1839, пожалуйста, войдите в комнату номер четыре».

Сайл заметил, что время, затрачиваемое на разных игроков в комнатах, не было одинаковым. Игрок, зашедший в дверь номер четыре, все еще не вышел, а игрокам, которые вошли в комнату номер один, два или три, обычно требовалось от пяти до шести минут. Что касается комнаты номер пять, игроки выбегали оттуда меньше чем через минуту.

Сайл сидел минут пятнадцать, пока не услышал:

«Номер 1856, пожалуйста, войдите в комнату номер пять».

'Повезло. Комната номер пять самая быстрая.' Парень встал и пошел к своей двери. Она

открылась автоматически, снова руша всю городскую атмосферу.

Если по мнению Сайла, атмосфера снаружи была странно противоречивой, то внутри чувство несовместимости выросло еще больше. В комнате было очень темно, только слабое свечение лампы на столе в центре комнаты освещало окружение. На противоположных сторонах стола стояли два деревянных стула. И сейчас один из стульев занял пожилой мужчина с седыми волосами и лохматой бородой. Его левую щеку пересекал шрам, а глаза светились жестокостью.

«Эмм... мои извинения. Кажется, я попал не в ту комнату.»

Сайл обернулся, желая выйти. Но дверь оказалась заперта.

«Что? Почему не открывается? И у неё нет дверной ручки. »

«Садись первым, мальчик», - из уст старика донесся глубокий и сильный голос: «Эта дверь не откроется, пока я не закончу с тобой свои обязанности».

Услышав это, Сайл был вынужден сесть на стул: «Что означает его слово «закончить?»

«Прежде всего, меня зовут Кроу, мудрый и прекрасный NPC в этом Зале Начала.»

Молчание затянулось, но голос мужчины нарушил его.

«Не смотри на меня так. Эту фразу Зал Начала заставляет говорить всех работающих здесь NPC, будь моя воля, я бы пропустил формальности. У меня здесь недавно появилась временная работа, потому что моя племянница, Люси, взяла отпуск. На самом деле, комнаты здесь стоят по популярности от пятой до первой, просто чтобы ты знал.

Сайл не знал, что ответить, но его живот внезапно заурчал в такое неподходящее время, он ведь еще ничего не ел.

«Ты проголодался? Бери этот рис с жареной свининой. В любом случае мы предоставляем одну бесплатную порцию каждому новому игроку.»

Кроу поставил на стол миску с жареной свининой. Было в этом что-то мистическое для Сайла. Хотя он наблюдал за каждым движением старика, он все еще не смог увидеть, когда именно появилась миска риса.

«Ешь и слушай меня. Я не знаю, что сегодня случилось с новиками. Они все такие высокомерные. Когда они видели меня, начинали кричать «Выпусти меня», не слушая что им говорят.»

Парень кивнул не потому, что понимал чувства Кроу, а потому, что понимал причину, по которой они хотели выйти.

Ну, из-за того, что он вырос в додзё с детства, Сайл не очень боялся суровых лиц. Он молча ел рис, слушая Кроу. Однако все сказанное им не имело отношения к тому, что должны знать новые игроки. Это просто громкие слова.

Сайла мог обобщить всё то, что сказал Кроу; Мужчина был реальным человеком, который работал как NPC, в так называемой Долине Безумцев. Но сегодня у его племянницы Люси

были неотложные дела в реальной жизни, поэтому она умоляла его поработать за неё один реальный день.

Один день реала равнялся пяти дням в игре. И Сайл заинтересовано спросил, в порядке ли Долина Безумцев, ведь ответственный за неё NPC пропал. Кроу ответил, что все хорошо, потому что не так много людей, которые смогли туда добраться. Большинство игроков обычно умирают, раньше чем могут войти туда. Обычно он убивал время, разрубая на кусочки драконов. Эта просьба племянницы спасла его, так как сейчас время возрождения драконов стало слишком долгим, и он мог охотиться.

Сайл положил палочки как поел. Затем он перешел к основной теме.

«Я новый игрок. Я пришел сюда, поскольку NPC в начале сказала сделать так.»

«Хорошо, возьми вот это». Кроу передал вещи парню.

Вы получили Жидкую Бутылку (вместимостью 500 мл).

Вы получили Купон Отеля (бесплатное проживание в течение 1 ночи).

Вы получили 10 Маленьких Зелий Здоровья.

Вы получили 10 Маленьких Зелий Магии.

Вы получили Маленький Бенто.

Вы получили 2000 серебра.

Бенто был полон риса и жареной свинины; он мог хранить еду в течение трех дней. Бутылка оказалась наполнена пресной водой. Кроу сказал Сайле, что, если он хочет бенто или бутылку с водой лучше; к примеру, такой что имел больше возможностей или мог дольше сохранять пищу свежей; Сайл должен купить их сам в магазине.

После этого юноша задал много вопросов, из которых Кроу ответил только на несколько. Большую часть времени Кроу говорил слова, которые сильно противоречили мудрому и прекрасному NPC: «Я тоже не знаю. Пойди узнай об этом сам », - в любом случае Сайл не сильно беспокоился.

«Хорошо. Ты можешь идти, малыш. Не забудь когда-нибудь навестить меня в Долине Безумцев; Я приготовлю для тебя суп из дракона.»

Сайл пообещал, что придет, если сможет. Кроу потом нажал красную кнопку на столе. Однако ничего не произошло.

«Хм-м?» Странно. Кроу снова нажал кнопку. Тем не менее, ничего не произошло.

«Что происходит, сэр?»

«Это кнопка. Я нажал на нее, но дверь не открылась.» Кроу продолжал нажимать на нее снова и снова.

«Сломалась?»

Парню стало немного не по себе. Было бы хорошо, если бы оказался запертым в комнате с кем-то еще, а не со стариком с диким лицом.

«Проклятье! Возьми это!»

Рука Кроу светилась красной аурой. Он сильно ударил по кнопке на столе. Тут же стол раскололся и разлетелся на части. Куски стола полетели к Сайлу.

Парень поднял левую руку, отбивая его, но казалось, что в обломках была какая-то внутренняя энергия. Из-за этого, они порезали руку Сайлу, оставив длинную рану.

Сначала Сайл застыл, но потом пришло ощущение боли. Кровь текла из большой раны. Юноша стиснул зубы, выпив залпом два зелья здоровья, которые только что получил. Кроу увидел, что Сайл истекает кровью, поэтому подошел ближе.

«Зелья здоровья только восстанавливают очки здоровья. Для уменьшения боли тебе придется подождать, пока рана не исчезнет.

Сайл, все еще стискивая зубы, кивнул.

Кроу почему-то чувствовал себя виноватым, поэтому вздохнул и положил руку на плечо Сайлы.

«Не двигайся и постарайся сосредоточить свои мысли на ране».

Сайл почувствовал, как будто что-то потекло в его тело. Затем быстро сосредоточился на ране.

Болезненное ощущение немедленно исчезло. Сайл увидел, как его рана постепенно исчезает.

Вы изучили пассивный навык: Восстановление Ци - Уровень 1.

Вы изучили пассивный навык: Циркуляция Ци - Уровень 1.

Сайл уставился на свою левую руку, на которой теперь оставалось только немного крови, затем спросил: «Что только что произошло, сэр?»

«Ох. Это восстановление Ци. Оно не может ни вернуть потерянную кровь, ни восстановить очки здоровья, но может заставить раны и боль быстрее исчезнуть. Действует более эффективно, если ты сконцентрировался исключительно на ране»

«Спасибо за вашу помощь, сэр». Сайл сложил ладони, чтобы выразить свою благодарность. Он

подумал, что это очень удобно.

«Ничего. Для меня это то же самое, что помочь какому-нибудь насекомому.»

Парень сделал паузу, но не успел ничего сказать, потому что Кроу прервал его следующим предложением.

«Сейчас важнее узнать, почему дверь все еще не открылась?»

«В каком случае дверь может не открыться, сэр?» - Сайл попытался помочь.

«Она не должна была сломаться; Такого никогда не бывало прежде. Что-то другое... может я дал тебе не все предметы.»

«Помимо бутылки с водой, бенто, зелий здоровья, зелий магии, купона отеля и денег; есть еще что-то?»

«Нет, это всё, если у тебя нет расы».

«О, у меня есть раса». Сайл обрадовался, так как они наконец нашли, в чем проблема.

После этого Кроу был некоторое время ошеломлен.

«Хм-м? Дай мне посмотреть.» Кроу снова положил руку на плечо Сайла. «Осмотреть. »

Кроу сделал паузу: «Всё верно. Как ни странно, сейчас трудно найти людей, выбирающих Слизистую расу.»

«Я слышал, что она очень слабая, не так ли?» - спросил Сайл.

«Я так не думаю. В этом мире нет существа, которое является самым слабым или самым сильным. Я также считаю, что ничто не бесполезно; просто мы до сих пор не знаем их ценности. Если верить в выбранный нами путь, то нам просто нужно продолжать двигаться вперед. Идя по чужим следам, ты никогда не создашь свой собственный путь ».

Одно только это заявление заставило Сайла восхищаться им. Он видел только информацию, о том что раса слизи слаба. Кроу первый человек, который сказал иначе; просто он все еще не знает свои истинные способности.

Когда юноша спросил, знает ли Кроу, что хорошего в Слизистой расе, Кроу ответил: «Я тоже не знаю. Иди узнай об этом сам.»

Кроу снова достал что-то из воздуха. В этот раз Сайла так же не смог уследить за его движением.

«Возьми это.»

Кроу раскрыл ладонь. Там была эмблема. Как ни странно, только половинка её.

Сайл протянул руку, чтобы получить предмет. Однако Кроу отодвинул руку назад

«Будь осторожен. Не позволяй тьме поглотить свой разум. Я могу только предупредить тебя, в

противном случае это нарушит законы NPC», - проговорил Кроу с серьезным видом, а затем протянул руку.

Сайлу оставалось только ответить «Хорошо», поскольку он не знал, что именно происходит. Парень ничего не спрашивал, Кроу уже сказал, что не мог сказать ему больше.

Юноша коснулся эмблемы.

Вы получили половину Эмблема Особняка Семи Смертных Грехов.

Поскольку вторая половина уже принадлежит другому игроку; условие выполнено. Вы будете немедленно телепортированы в Особняк Семи Смертных Грехов.

Черный свет появился под ногами Сайла, и тут же засосал его в землю, парень исчез из комнаты. Кроу остался один; он пробормотал: «Удачи, малыш».

Дверь наконец открылась. Кроу вышел, так как красная кнопка почему-то сломалась, затем крикнул: «Следующий человек, входите!»

Многие игроки были потрясены, увидев, как из комнаты, в которой обычно сидит самый симпатичный NPC, Люси, вышел зловещий старик.

Один игрок-любитель, с белой кожей и тучного телосложения, пропотел. Следующим человеком в очереди был он. Несчастный медленно на согнутых ногах шел в комнату номер пять. Его ноги чувствовались очень тяжелыми.

Во время прогулки он, случайно, подслушал разговор двух других новичков.

«Эй, игрок, который вошел раньше, все еще не вышел, не так ли?»

«О верно. Есть ли здесь черный ход?»

«Конечно нет. Есть только один вход.»

«Тогда, может быть...» - прошептали они, но как бы это ни было тихо, пухлый игрок услышал отчетливо:

«...Он был убит!»

Его и так бледное лицо стало бледнее. В конце концов он вошел в комнату. Тусклый свет сиял от лампы. Она стояла на полу, её было достаточно, чтобы он увидел рассеянные повсюду деревянные щепки - то, что осталось от стола. Старик с диким лицом стоял среди этого бедлама, тусклое освещение, делало его похожим на дьявола.

Бам-!

Звук закрывающейся двери заставил пухлого парня содрогнуться. Он хотел повернуть назад, но

дверь не открылась. Затем он почувствовал что-то вязкое на полу.

Он посмотрел на пол и был потрясен еще больше.

«К-кровь...»

Молодой человек поднял глаза и случайно посмотрел в глаза старику, который медленно подошел к нему. Старик улыбнулся улыбкой жнеца.

Вдруг старик проговорил хриплым и сильным голосом:

«Меня зовут Кроу, мудрый и прекрасный NPC Зала Начала».

Молодой человек чуть не упал в обморок. Он повернулся спиной к нему и забарабанил в дверь, крича: «Выпустите меня!!!!» , он так обезумел, что не остановился пока не потерял сознание.

Крой смутился. Он задался вопросом, что же всё-таки случилось с новичками, ведь они хотели вернуться сразу, раньше чем прослушали информацию. Он осмотрел парня. Мужчина подумал, что, если он будет ждать, пока парень придет в себя, кто-нибудь обвинит его в слишком большой трате времени. Таким образом, он решил позвонить следующему человеку войти.

За дверью номер пять лица многих игроков побледнели, когда они услышали крик, стук в дверь и крики. После всех этих звуков дверь открылась, и тот, кто вышел, был не игроком, а всё тем же стариком.

«Следующий человек, заходи!»

Игроки поспешили убраться из здания и в зале не осталось ни одного игрока, ни одного вообще.

Кроу покачал головой.

«В наши дни новые игроки и вправду высокомерны.»

<http://tl.rulate.ru/book/17182/684849>