

Глава 4: Особняк Семи Смертных Грехов - Первая Часть

Земля внезапно исчезла из-под ног. Ему казалось, что он падает в бездонную пропасть. Тело Сайла целую вечность плавало в воздухе, прежде чем рухнуло на землю.

Сайл почувствовал боль по всему телу и сразу вспомнил, как восстанавливал Ци. Он сел и закрыл глаза, концентрируясь, распространяя ци по всему телу. Со временем боль постепенно исчезла.

Парень услышал системное уведомление.

Уровень навыка Восстановление Ци повысился до 2-го.

Уровень навыка Циркуляция Ци повысился до 2-го.

Когда Сайл открыл глаза, то смог осмотреть окрестности. Он был в большой, слабо освещенной прямоугольной комнате. Пол, на котором юноша сидел, был покрыт красным бархатным ковром. Стены были черно-белыми прямо как шахматная доска. Тут не было ни окон, ни дверей.

Когда его глаза начали приспосабливаться к темноте, он заметил, что рядом с ним стоят два человека. У одного из них были черные волосы, он был очень красив и одет в черную униформу дворецкого; его кожа была заметно бледной. Он стоял рядом и улыбался.

У другого были пушистые каштановые волосы. Он был не так красив, как дворецкий, но имел отличную мускулистую фигуру. Он был одет в форму элитного уся.

П/П: Как вы, наверное, знаете, термин wuxia (уся) традиционно относится к китайскому мастеру боевых искусств в китайской новелле. Его характерная черта - носить одежду с длинными рукавами, совершать легкие движения и использовать внутреннюю силу, называемую ци.

Сайл подумал, что эти двое, должно быть, ждали довольно долго, пока он закончит циркулировать Восстановление Ци, поскольку они не прервали его. Когда он захотел задать вопрос, дворецкий перебил его.

«Пожалуйста, не разговаривайте друг с другом, сэр, иначе вы двое будете дисквалифицированы из скрытого квеста».

Сайл закрыл рот. Молодой человек в одежде Уся повернул голову и кивнул ему, на что он кивнул в ответ. После этого дворецкий продолжил.

«Во-первых, я Себастьян, дворецкий в Особняке семи смертных грехов. В настоящее время мой мастер отсутствует, поэтому, пожалуйста, позвольте мне выступить в качестве его представителя. Приветствую вас, господа, в Особняке Семи Смертных Грехов.

Оба спокойно слушали.

«Вам не нужно быть такими тихими, господа. Вы двое можете говорить со мной как обычно, только не разговаривайте друг с другом или не упоминайте ничего, касающегося вашей личности.»

Сайл почувствовал облегчение и спросил Себастьяна:

«Почему мы здесь?»

«Вы двое здесь, чтобы принять участие в скрытом квесте, сэр. Это дуэтный квест с условием, что два участвующих игрока должны быть совершенно незнакомыми друг другу. Каждый из вас также должен иметь половину эмблемы нашего особняка. Эмблему можно получить, выбрав расу перед тем, как вы попадете в Зал Начала, сэр.»

Сайл кивнул, потом посмотрел на мужчину в одежде Уся. Он думал, что этот человек должен быть или очень способным, или супер-удачливым, ведь он сменил расу так рано. Исключая слизь которая имела очень высокий шанс выпадения карты; он слышал, что карты других монстров имеют очень низкую вероятность выпадения. Поскольку Сайл в настоящее время был единственным игроком своей расы, это означает, что мужчина относится к другой. По сравнению с этим человеком, Сайл чувствовал, что был намного хуже.

Парень не знал этого; но этот человек тоже удивился. Мужчина получил эмблему давным-давно. Когда он увидел описание квеста, он почувствовал безнадегу. Найти другого игрока, который выбрал бы свою расу перед посещением Зала Начала, не было нереально. Но нельзя никому говорить про это, потому что было условие, что другой человек не может быть тебе знаком. Несмотря на то, что он мог рассказать своим друзьям в реальной жизни, Monster Soul Online, это игра виртуальной реальности, которая сканирует мозг игрока, поэтому было бы бессмысленно делать это. Из-за всего этого эмблема пылилась в инвентаре, пока он совсем не забыл об этом квесте.

«Где это место?» - спросил человек. Это был первый раз, когда Сайл услышал его голос.

«Я не могу ответить на это, сэр. Я могу только сказать вам, что это место не находится на Главном Континенте. Место, куда нельзя попасть на обычном транспортном средстве.» Себастьян вежливо ответил.

«Тогда какой у тебя уровень?»

Себастьян улыбнулся: «Я монстр вида Мрачный Жнец, Раса Нежить, Уровень 350, Ранг Лорд, сэр».

Мужчина в одежде Уся испугался, что было видно по его лицу. Сайл увидел это и заинтересовался, что же случилось.

‘Уровень этого дворецкого настолько высок? Но я слышал, что уровень не влияет на боевые возможности, не так ли?’

С этой мыслью Сайл задал вопрос: «Разве нежить не относится к трупам? Ты совсем не похож на зомби.»

«Нежить означает бессмертное существо, сэр. Также к ним относится и движущийся труп; но он ранга Оруженосец, а мой ранг - Лорд.»

«Ранг Лорда силен?»

Как только этот вопрос был задан, человек в одежде Уся внезапно уставился на парня, как будто увидел инопланетянина. Он крепко сжал кулаки и начал тайно распространять ци. Он посмотрел на Себастьяна, опасаясь, что Сайл может быть убит, поскольку монстры некоторых видов высоко ценили свое звание и не любят когда их оскорбляют.

Однако Себастьян лишь рассмеялся и мягко улыбнулся, прежде чем ответить на вопрос юноши.

«Вы должно быть новый игрок, да? Хмм... я должен сказать, что Ранг Лорда выше ранга Оруженосец на три ступени. Для более точной информации, я предлагаю вам спросить других, поскольку я вынужден оставаться в этом особняке, и не могу измерить свою силу. О, но я общался со своим хозяином, а он сказал, что моя сила "вполне приличная".

Человек в одежде Уся был немного более обеспокоен. Обычно монстры в ранга Лорд были безумно сильны и их было очень трудно найти. Тем не менее, этот монстр сказал, что у него даже есть «хозяин». Мужчина не мог себе представить, насколько сильным был его хозяин, кто мог позволить сказать такие слова?

«Ну, мы должны закончить на данном моменте. Позвольте мне сначала объяснить детали вашего скрытого квеста, чтобы мы могли начать его в ближайшее время.»

Себастьян махнул рукой, и комната превратилась в роскошный номер. В нем было много доступных услуг; такие как телевизор, холодильник, винный бар и даже джакузи.

«Пожалуйста, следуйте за мной, господа.»

Себастьян указал на две, только что появившиеся двери. Одна была белой, а другая - черной. Сначала Себастьян повел игроков в комнату за черной дверью.

В комнате, в которую они вошли, стены и пол были черного-черного цвета. Размер её примерно в десять превышал предыдущее помещение; она была больше похожа на широкое поле, чем на комнату.

«Это учебная комната, господа. У входа есть алтарь со списком монстров, с которыми вы можете сразиться, вы также можете вызывать их одновременно.»

Себастьян немного помолчал, а затем продолжил.

«Обратите внимание, что все вызванные монстры будут иметь атрибут тьмы, и они могут варьироваться от Оруженосца до ранга Рыцаря. Кроме того, с этих монстров не будут выпадать предметы, деньги или очки опыта. Их назначение - исключительно тренировка.»

Когда Себастьян закончил говорить, он повел двух игроков обратно и провел через белую дверь.

На этот раз комната была вся белая. Внутри комнаты стояла шкатулка с сокровищами на полу. Себастьян открыл её, показывая им золотые монеты внутри.

«Вот комната сокровищ, господа. Теперь вы можете видеть, что есть только одна шкатулка с сокровищами. Но на самом деле количество сундуков будет увеличиваться на один каждый час, а сокровища внутри будут улучшаться с каждым разом. Некоторые будут содержать

золото, а некоторые будут содержать оружие или украшения. Каждый предмет, что вы достанете из сундука с сокровищами в этой комнате, гарантированно окажется предметом ранга В или выше, даже предмет S ранга можно найти. Вы можете войти в эту комнату, чтобы осмотреть содержимое, но брать его с собой запрещено, иначе вы будете дисквалифицированы».

После этого Себастьян отвел их в первую комнату.

«Эта комната - гостиная; все необходимые удобства представлены здесь. В этой комнате вы можете брать все, будь то еда, напитки или даже кровать, если вы сможете. В этой комнате также в пять раз увеличивается скорость восстановления, по сравнению с другими безопасными зонами ».

Услышав это, глаза человека в одежде уся сверкнули, как будто он придумал что-то.

«Ну, а теперь я собираюсь поговорить о скрытом квесте. Вы оба, должно быть, заждались.

Оба мужчины кивнули.

«Хорошо. Содержание этого скрытого квеста очень просто. С этого момента я начну считать время. Квест закончится, когда время истечет, и вы получите награду.»

«Время? Как долго? - спросил Сайл.

«Я не могу вам этого сказать, сэр. Это может быть один час или неделя.»

«Квест для нас, это просто ожидание?»

Это был вопрос от мужчины в одежде Уся.

Себастьян снова улыбнулся. Но это была улыбка, которую Сайл мог назвать злой.

«Да, просто, но...»

Парень нахмурился. 'Чувствую мне определенно не понравится то, что он дальше скажет'

«...В этом квесте будет несколько "правил"»

«Правил? / Правил?»

И Сайл, и мужчина повторили это слово одновременно.

«Да, в этом квесте вам двоим придется следовать этим правилам, господа».

"И...?"

«Во-первых, когда один игрок умрет, другому отдадут все сокровища. Во-вторых, если отсчет времени закончится, в случае, если вы все еще живы, никто не получит никаких сокровищ. В-третьих, вам двоим запрещено общаться друг с другом, разговаривать или писать что-либо; Хотя, вы все еще можете использовать язык тела. И, наконец, в-четвертых, когда один игрок

теряет свою жизнь, квест считается завершенным немедленно.»

Тишина поглотила комнату.

«У вас есть вопросы?»

«Ммм...», - едва пробубнил Сайл, - «Что же случится? Почему в правилах говориться о смерти? Начнется ли вторжение монстров?»

«Нет, сэр. Пожалуйста, будьте спокойны. Здесь только вы двое.»

'Как мне оставаться спокойным? Это все равно что прямо сказать нам попробовать убить друг друга, разве нет?'

«Значит ли это, что мы должны попытаться убить друг друга?» - прямо спросил человек в одежде Уся.

Лицо Сайлы слегка побледнело. Независимо от того, как он выглядел, этот мужчина казался намного сильнее его.

«Знаешь, я этого не говорил. Пожалуйста, просто помните о правилах.» Хитрая улыбка скрывалась за личиной Себастьяна: «О, есть кое-что, о чем я почти забыл ».

Это привлекло их внимание.

«У вас двоих есть эмблема Особняка семи смертных грехов, не так ли?»

Оба игрока кивнули. Они показали эмблемы и хотели передать их Себастьяну.

«Пожалуйста, сохраните её. Я просто хочу сказать, что: в случае, если владелец эмблемы уничтожит свою часть, оба игрока будут дисквалифицированы, ведь эмблема не будет завершена.»

Сайл почувствовал еще большее замешательство. Видимо, у обоих игроков была своя страховка; в случае, если игрок больше не может драться, он просто ломает эмблему, и никто ничего не получит. Значит один должен убить другого незаметно.

«Вот и все. Пожалуйста, извините, господа. Пусть мы втроем встретимся здесь снова, когда квест завершится. Ой, или, может быть, не втроем, а вдвоем, хм... или... буду только я? Фуфуфу.»

Никто не смеялся над этой шуткой.

«И вот, я желаю вам обоим насладиться и расслабиться в нашем Особняке Семи Смертных Грехов».

Внезапно Себастьян исчез во тьме; оставив двух мужчин неловко стоять.

Атмосфера в комнате была очень неловкой в течение первого часа. Оба молчали. На самом деле, по правилам никто и не мог ничего сказать. Человек в одежде из уся сел на корточки а углу и закрыл глаза.

Сайл увидел это и решил сделать то же самое. Затем начал думать о правилах, ему делать было нечего.

"Себастьян сказал, что мы должны помнить правила, не так ли?"

Парень мог бы обобщить правила следующим образом: Первое: Когда один игрок умрет, другой, кто выжил, получит все сокровища. Второе: Когда время закончится, если они оба останутся живы, никто не получит ни одного сокровища из комнаты сокровищ. Третье: Игроки не могли общаться посредством речи или сообщений, хотя язык тела был разрешен. Четвёртое: Квест немедленно закончится, когда кто-то умрет. Пятое: Хотя это не было включено, как правило; когда кто-то уничтожит свою часть эмблемы, оба игрока немедленно дисквалифицировались.

«Независимо от того, что я об этом думаю, эти правила заставляют нас пытаться убить друг друга...»

Сайл посмотрела на мужчину. Тот все еще сидел с закрытыми глазами.

"Это мой шанс?"

Юноша обдумал это, но затем вспомнил последнее предложение Кроу, что он услышал, прежде чем был отправлен сюда.

«Будь осторожен. Не позволяй тьме поглотить свой разум. Я могу только предупредить тебя, в противном случае, это нарушит законы NPC».

'Означали ли слова "тьма, поглощающая мой разум" вот это всё?'

Ну, возможно, Сайл был просто слишком бдителен. Но он не был тем человеком, который нападет на кого-то со спины.

А как насчет действий другой стороны? Этот мужчина нападет на него? Парень не знал. Они только что встретились.

Многие мысли проносились в голове Сайла. Но в конце концов он покачал головой, отбросив все бесполезные идеи.

«Он до сих пор не проявил никаких злых намерений по отношению ко мне, как я могу быть предвзятым по отношению к нему? Я должен просто распространить свою ци. Восстановление Ци очень полезно, лучше натренировать этот навык, пока у меня есть свободное время.»

Сайла сел и начал распространять свою ци.

Уровень навыка Восстановление Ци повысился до 3-го.

Уровень навыка Циркуляция Ци повысился до 3-го.

Сайл счастливо улыбнулся и продолжил Циркуляцию ци по телу. Уровень навыка потихоньку повышался.

По мере повышения умения, Сайл чувствовал, как время, затрачиваемое на один оборот ци по телу, уменьшалось. Его концентрация вошла в стадию, когда он уже не замечал своего окружения, даже системные уведомления о повышении уровня умения не могли его потревожить.

Время шло. Когда Сайл вернулся к реальности и открыл глаза, он почувствовал подступающую панику, потому как мужчина в одежде уся стоял прямо перед ним. Рука мужчины находилась на голове парня и источала белый свет.

Сайл уже видел подобное когда Кроу сломал стол. Тогда рука Кроу покрылась красным светом. Но Но если юношу ударят в голову, думается, что не будет иметь значения, красный свет или белый.

'Черт. Я был через чур беспечен'

<http://tl.rulate.ru/book/17182/684852>