

Глава 12. Что я сделал не так?

Сайл очнулся на кровати в гостиничном номере и почувствовал себя немного проголодавшимся, несмотря на то, что только что покушал в реальной жизни.

Он не умел готовить, поэтому открыл бенто, в котором оказалось странное блюдо, похожее на морепродукты. Что-то, что сделано из кальмара, но Сайл не был уверен. Он принес это из Особняка Семи Смертных Грехов; в инвентаре их было два. Тогда мужчина в одежде уся предложил парню съесть его, и, поскольку юноша почувствовал, что это очень вкусно, он взял еще один и поместил его в окно предметов, когда Себастьян сказал, что он может забрать все с собой.

В любом случае, парень вскоре вспомнил, что в холодильнике гостиничного номера должна быть еда. Он отложил бенто, так как был из тех людей, которым нравилось экономить самую вкусную еду, такое нужно есть в последнюю очередь. Юноша открыл холодильник.

Внутри лежало две порции стейков. Он взял одну и обнаружил, стейк горячий и испускает пикантный аромат. Сначала Сайл был удивился тому факту, что пицца, вытщенная из холодильника, может оставаться горячей. Но затем осознал, что это игра. Ему стало любопытно, поскольку еда уже готова к употреблению, какой в кухне в этом номере?

Сайл продолжил есть, пока не остался доволен. Затем он принял ванну и надел свою Одежду Новичка. Но заметил, что набор обтрепался и порвался, поэтому решил сначала сходить в магазин. Но опять же, он был довольно беден.

'Ох! Точно. Есть награда, которую я еще не получил.'

Во время драки в ресторане уведомления звенели так часто, что Сайл перестал их слушать. В любом случае он смутно помнил, что за некоторых грабителей есть награда, а за некоторых - нет. Надеюсь, общая сумма хотя бы в состоянии покрыть стоимость его будущей одежды.

И так юноша решил совершить свой первый визит в Ассоциацию Охотников За Головами.

Сайл спустился и подошел к сотруднику у стойки регистрации, чтобы оплатить счет в отеле. Однако сотрудник сказал, что Вари уже заплатила. Сайлу стало интересно и он спросил о стоимости.

«Небольшой люкс для молодоженов, 100 000 серебра за ночь, сэр.»

Парень был удивлен, что она выбрала номер для новобрачных, а также высокой ценой. Ну что ж, он ничего не мог с этим поделать, поэтому направился в Ассоциацию охотников за головами, как и планировал.

Знак Ассоциации охотников за головами развивался словно пиратский флаг - символ черепа монстра со скрещенными мечами. Сайл вошел и обнаружил, что внутри находилось много людей. К счастью, число сотрудников также оставалось высоким. Ему не пришлось долго ждать, когда сотрудник встретил его.

«Добро пожаловать в Ассоциацию охотников за головами, сэр. Хотели бы вы получить награду

или выставить награду? »

«Получить награду», - ответил юноша.

Сотрудник кивнул, а затем указали на рабочий стол. «Пожалуйста, присядьте, сэр.»

Сайл сел в кресло, пока сотрудник проверял некоторые данные. После этого перед ним всплыл окно.

«Вы получите награду за двадцать восемь человек на общую сумму 550 000 серебра, сэр. Пожалуйста, проверьте правильность информации».

Сотрудник толкнул экран в сторону Сайла. На экране отображался список из двадцати восьми игроков, включая награду за каждого.

Хотя сотрудник сказал ему проверить, парень не мог вспомнить, кого именно он убил. Поэтому он передвинул окно обратно, уставившись на сотрудника.

«Мистер Сайл тоже стал Разыскиваемым игроком, понимаете?» - сказал сотрудник, когда парень вернул ему окно.

«А? Я?»

"Кто-то выставил награду за меня?"

«Да, 200 золотых от Гильдии Небесного Дракона и 100 000 серебра от группы игроков. Всё в силе с сегодняшнего дня. Если вы будете находиться в сети в течение месяца и не умрете, вы получите половину этих денег ».

«Я понял. Спасибо, что сказали мне,» - Сайл попрощался с сотрудником и вышел, направляясь в магазин одежды, который был его главной целью.

Магазин одежды выглядел очень тривиально. Множество видов одежд и тканей были выставлены для просмотра клиентам.

Когда Сайл высказал свой запрос, владелец магазина спросил его, какую именно одежду он ищет.

Поскольку парень использовал Ци в бою, он сказал владельцу, что ищет одежду, которую обычно носят уся. Мужчина принес ему коричневую одежду Уся, испиленную золотой нитью. Она была сделана из ткани достойного качества.

Выслушав объяснение владельца о пользе этой одежды, Сайл почувствовал усталость и не хотел больше тратить время на один комплект одежды, поэтому он заплатил 100 000 серебряных монет, не торгуясь.

(С) Одежда странствующего Уся

Увеличивает физическую и магическую защиту на 300 очков.

Увеличивает атаку на 5%, увеличивает очки ци на 5%, увеличивает скорость циркуляции ци на 10% и увеличивает ловкость на 5%.

* Может сама очищаться, но не способна на самостоятельную починку.

Затем Сайл потратил 200 000 серебра, чтобы повысить ранг системного окна на два, по рекомендации Люси (повышение с класса F до класса E потребовало 50 000 серебра, а повышение класса E до уровня D - 150 000 серебра). Она сказала юноше, что он должен обновить его побыстрее, так как первые два улучшения стоили не дорого, и это позволило бы ему получить дополнительно по 100 мест в окне предметов за каждый ранг, а также возможность просканировать игрока, если тот имеет окно системы более низкого уровня, а также парень получил доступ к более подробной информации о навыках и предметах.

Затем Сайл пошел за покупками: Среднее зелье здоровья 50 единиц, Большое зелье здоровья 200 единиц, Среднее зелье магии 30 единиц, Жидкая бутылка (2-литровая) 5 единиц и Большой бенто 5 единиц. Все это стоило ему 55 000 серебра.

Прежде чем случайно потратить еще больше денег, Сайл спасся бегством от владельцев магазинов, которые зарекомендовали себя как хорошие продавцы, и отправился в Здание Поиска, как и предположила Люси.

Тут было мало людей. юноша вошел и обнаружил три двери, каждая из которых была обозначена по своему: Ци, Дух и Магия соответственно.

Простояв некоторое время в замешательстве, к нему подошел мужчина.

«Здравствуйте. Я могу вам чем-нибудь помочь?»

«О, здравствуйте. Я здесь новичок,» - вежливо ответил Сайл.

«Новичок?» - Мужчина посмотрел на парня, чувствуя себя странно. Потому что на Сайле была одета одна из самых дорогих вещей в городе. «Ммм ... у вас уже должны быть некоторые начальные знания о ци, духе и магии из Зала Начала, я прав?»

«Да, в этой игре есть три вида энергии: ци, духовная энергия и магия. Ци фокусируется на внутренней силе, дух - на балансе сил, а магия заимствует силу извне».

Сайл рассказала то, что Люси сказала ему слово в слово. Хотя он знал только это. Люси предложила ему узнать больше о типах энергии непосредственно в Здании Поиска, поскольку персонал там был более специализированным.

«Да, когда игрок приходит в это место в первый раз, он должен выбрать свой основной тип энергии. Игроки могут выбрать только один тип, а другие типы энергии будут действовать только как вспомогательные.»

«Кстати, энергия типа ци фокусируется на извлечении энергии изнутри. Чем больше тренируется игрок, тем выше его базовые характеристики и способности. Недостаток ци заключается в том, что он требует меньше навыков по сравнению с другими типами, что

приводит к меньшему разнообразию умений игрока. Вместо этого игрокам придется максимально использовать свои собственные навыки. Несмотря на то, что у этого типа трудное начало, если человек наберется опыта, он станет очень сильным.»

«Духовный (психический) тип фокусируется на отношениях между игроком и объектом или монстром. Чем сильнее разум игрока, тем крепче отношения. Игроки, выбравшие этот тип, лучше используют оружие и предметы, чем другие типы. Также здесь больше навыков, чем в ци типе. Однако их недостатков: низкая базовая статистика и необходимость полагаться на снаряжение или питомца.»

«Наконец, магический тип сейчас является самым популярным типом энергии. С ним легко тренироваться; просто используя магический свиток вы можете выучить заклинание. В качестве бонуса магические очки четко отображаются в системном окне игрока с самого начала, в отличие от очков ци и духовных очков, которые станут отображаться только тогда, когда системное окно повысят минимум до С-класса. Навыки игроков магического типа очень разнообразны, и их так много, что вы даже не сможете их сосчитать. Кроме того, магическая атака имеет свое преимущество, она неизбежна, за исключением случаев, когда противник использует навык или предмет, который позволит ему уклониться. Недостатки этого типа: у заклинаний есть время прочтения, и у каждого заклинания есть своя особенность, позволяющая оппоненту легко предсказать его использование.»

«Ну, судя по вашей одежде, вы выберете тип ци, верно?»

Сайл не ответил, но вместо этого кивнул. По его мнению, он хотел максимально зависеть от самого себя, даже если это было трудно. Зависимость от питомца или чтения заклинания не его стиль игры. Более того, он уже начал тренировать свою ци.

Игрок Сайл хочет выбрать тип ци в качестве основного типа энергии. Пожалуйста, подтвердите это.

«Подтверждаю», ответил Сайл.

Раздался звук оповещения.

Вы выбрали тип ци в качестве основного типа энергии.

«Вот и всё. Если у вас есть вопросы о энергии, пожалуйста, спросите NPC нужного типа за их дверью», - служащий жестом указал юноше на дверь с табличкой «Ци».

Как только Сайл прошел за дверь, он оказался в другом измерении. Тут росли бамбуковые леса, а посередине вилась тропа, которая вела к маленькой бамбуковой хижине. Вокруг хижины стоял невысокий забор для кормления кур во дворе. На крыльце сидел старик с длинной белой бородой, одетый в дешевую тонкую ткань, сидел и плел корзину из бамбука.

Когда парень дошел до хижины, старик поманил его, чтобы он сел рядом с ним на крыльцо. Затем старик продолжил плести корзину, совершенно не обращая внимания на него.

Сайл даже начал уважать старика. Ощущения, что он испытывал рядом со стариком были похожи на то, когда он находился рядом с пропавшим учителем из реальной жизни, за исключением того что Мора не настолько стар. Поэтому Сайл послушно ждал, пока старик закончит плести корзину, и начал поворачивать голову к Силе.

«Здравствуйте, эээ... старший», - сказал юноша, подумав, как называть этого старика.

«Я Ву Мин (Безымянный), - сказал старик сильным голосом. Если судить только по его голосу, многие неправильно подумают, что говорящий, молодой человек.

«О, я понял, старейшина Ву Мин».

«Просто зови меня Старейшина. У меня действительно нет имени.»

«Да, старейшина», - ответил Сайл.

«Тогда, что ты хочешь от меня, юноша?»

«Я хочу получить квест для игроков типа ци, сэр».

Старик немного нахмурился, будто задумался о чем-то. Затем он улыбнулся парню.

«Фуфу. Ты говоришь квест для игроков типа ци? Обычно ты бы получил свиток базовой ци, но у тебя уже есть этот навык, не так ли? Кроме того, у тебя даже есть два из четырех видов ци Маленьких Божественных существ.»

Юноша был немного удивлен, что старик узнал, что он раньше тренировал ци. Это должна быть одна из способностей NPC.

«Ци Маленьких Божественных Существ?» - удивился Сайл словам старика.

«Это продвинутая версия ци, состоящая из четырех типов. Сейчас у тебя есть Ци Маленького Тигра и Ци Маленькой Рыбы. Чего тебе хватает, так это Ци Маленькой Птицы и Маленькой Черепахи.»

«О, значит, вы имели в виду это ци. Я только знаю, что их было четыре вида. Не могли бы вы рассказать мне, в чем разница между обладающим всеми четырьмя видами и только двумя, сэр?»

«Ну, исходя из того, что у тебя есть, у тебя не должно быть способности атаковать нескольких противников и способности защитить себя от магии. Если бы ты обладал всеми видами, эти слабости исчезли бы.»

Сайл вспомнил драку в ресторане и согласился с этим: «В таком случае, могу ли я попросить вас научить меня этим ци, сэр?»

«Фуфуфу. Я не могу это сделать, молодой юноша. Эти ци являются навыками высокого уровня, поэтому тебе придется искать их источник самостоятельно. Ну, прямо сейчас, есть только один игрок по имени Одинокий Волк, который обладает всеми видами Ци Маленьких Божественных Существ, так что ты можешь спросить у него, если хочешь. Что касается меня, я могу научить вас только базовым навыкам».

Парень вспомнил человека, который передал ему ци. Если Одинокий Волк был единственным игроком, который обладал этими различными типами ци, то вероятность того, что человек в одежде Уся, которого он встретил в Особняке Семи Смертных Грехов, являлся Одиноким Волком, Императором Ци, была довольно высокой ,

Сайл был немного подавлен, когда услышал, что старик может научить его только базовым навыкам, но ему было все равно. Он подумал, что ему повезло больше, чем другим игрокам, судя по тем навыкам, которыми он обладал.

Затем еще одна из его слабостей пришла ему в голову.

«У вас есть навык, который позволит мне атаковать врага на расстоянии, сэр?»

«Есть. Дай мне посмотреть... Ижичан - навык высокого уровня, поэтому я не могу научить его тебе. Но если это навык скрытого оружия или навык владения механическим луком одной рукой, то все должно быть в порядке. Какой из них ты предпочитаешь?"

П / А: Yizhichan - искусство использовать внутреннюю силу с помощью пальцев; обычно упоминается в традиционном китайском романе о боевых искусствах. Это искусство обычно используется для того, чтобы повредить каналы ци или атаковать внутренние органы.

«Чем они отличаются, сэр?»

«Для механического лука вам просто нужно купить хороший лук и высококачественные стрелы, на некоторое время опустить их в яд, и тогда всё готово. Его легко контролировать, и ты сможешь четко увидеть результат. Что касается скрытого оружия, его преимущество в том, что ты можешь использовать все что угодно в качестве скрытого оружия; это может быть игла, нож или даже камень. Однако ты должен усилить оружие своей ци, чтобы атака была эффективной. Несмотря на то, что это навык F-класса, его трудно освоить, так же, как навык S-класса. Не многие люди изучают этот навык, потому что его трудно освоить и еще труднее использовать в реальном бою.»

Сайл обдумал это. Поскольку он решил полагаться только на себя, а не на внешнюю силу, он решил, что ему следует придерживаться такого мышления до самого конца.

«Я выбираю скрытое оружие, сэр», - без колебаний ответил юноша.

«Фуфу. Я не ожидал меньшего от такого молодого человека, как ты. Ну, не пожалей о своем решении позже.»

Зазвенело системное уведомление.

Вы изучили активный навык: Запуск скрытого оружия - уровень 1.

Вы изучили пассивный навык: Мастерство владения скрытым оружием - Уровень 1.

Старик хитро улыбнулся и передал маленький бамбуковый нож Сайле, сказав: «Попробуй использовать его».

Парень взял бамбуковый нож. Затем попытался продемонстрировать свои способности, сосредоточив Ци Маленькой Рыбы в своем запястье, прежде чем быстро метнуть его.

«Запуск скрытого оружия!»

После крика из руки Сайлы вылетел бамбуковый нож, хотя и не очень быстро. Нож воткнулся точно посередине бамбукового дерева.

Юноша улыбнулся своей первой успешной попытке, пока старик хототал до упаду.

Сайл растерялся, почему старик смеялся? Ладно, было медленно, но это его первая попытка. Должно быть приемлемо, верно?

«Что я сделал не так, сэр?» - Сайл попытался спросить про свою ошибку.

Старик посмотрел на него, как будто Сайл был каким-то инопланетянином, и снова начал безостановочно ржать.

«Ты правда не понимаешь, а? Хахаха!»

Парень все еще был сбит с толку. Он прокрутил в голове свои действия и совсем не понял, что сделал неправильно.

Что ж, похоже ему придется ждать, пока старец прекратит смеяться и объяснит ему...

<http://tl.rulate.ru/book/17182/687650>