

Красный статус.

Колесо Фортуны был зол и напуган. Игрок с ником Крах Мечты за час выследил одиночек его гильдии и отправил в город целых пять человек. Сначала показалось, что это конкурирующая гильдия начала против них войну. Но оказалось, что это был независимый эксперт без какой либо поддержки. Конечно, Колесо Фортуны мобилизовал все силы. К сожалению все доступные ему сейчас ресурсы в городе Ютх составили всего 50 игроков. После начала погони за убийцей был обнаружен прискорбный факт, что их скорости просто не хватает догнать его.

Травля продолжалась полчаса. Им удалось загнать Крах Мечты к скале, что позволило собрать все силы в одном месте.

Сейчас от всей группы осталось 3 игрока. Не было никакой возможности спастись от этого монстра Первый Свет. Колесо Фортуны сгорал от несправедливости ситуации. Они лишь хотели отомстить за своих товарищей, почему случилось все это? Как один игрок спустя несколько часов после запуска сервера смог стать таким сильным? Мог ли он уже выполнить квест ивента?

В тот момент когда выжившие стояли в оцепенении от неизбежности, Первый Свет произнес:

- Я вас не трону, - все вздохнули с облегчением от исчезновения того незримого давления от фигуры напротив, - Крах Мечты, убей их. Ничего личного, только квест.

Не Ли никак не ожидал, что его задание на убийство одного игрока выльется в это. Противостояние целой гильдии даже сейчас было чем то, что не мог себе позволить

независимый игрок как он. Разумеется, как только возникла реальная опасность потерять уровень, он сразу связался с Тао Ли. Всё таки за этот месяц Не Ли полностью полагался на друга.

Сначала ему было непросто принять перемену в человеке, которого он знал не первый год, но потом это давалось все легче. Уверенный и сильный, такой теперь его брат Ли. От этой мысли становилось легче. Все это время именно Не Ли поддерживал и защищал его. Беспокойство за друга ушло, на его место пришла уверенность.

- Не, подходи к этим координатам.

Когда я подошёл к месту, то застал эпическую картину сметающего игроков щупальца и выверенные движения Тао Ли. Похоже, он уже выполнил задание. Он не говорил, что может быть такая награда. Его умение выглядит высокоуровневым навыком, нарушающим баланс. В одиночку он перемолол почти пять десятков игроков.

... Убей их.

- Что теперь? С красными никами в город не попадёшь. Я уже видел пару игроков, которые даже не успели понять, что произошло, как отправились на кладбище.

- Давай сначала ты добьешь свой квест под моим присмотром. К тому же тебе не о чем волноваться. Просто возьми в руки ржавый меч. Стража города знает о подношениях, хоть и молчит, так что ты можешь попасть в город без проблем. Ну а я найду себе занятие.

Как раз вспомнил, что с красным ником есть возможность получить один сложный в исполнении и получении пассивный навык.

- Как скажешь, осталось ещё 12 убийств. Тебе не кажется, что это слишком?

- У меня тоже было подобное и награда того стоила, возможно тут условие по времени на скрытую часть квеста.

По крайней мере это вполне убедительное объяснение. Лучшие игроки сейчас лишь на полпути к разгадке. Мы просто оказались на два шага вперёд.

Буквально за полчаса нам удалось убить ещё сотню игроков. Вернее Не Ли убил своих 12 по квесту и отправился в город. Я же остался и продолжил добавлять тона в свой ник.

Вы первый игрок, совершивший 100 непрерывных убийств. Возможно стоит положить конец насилию?

Получен пассивный навык "Сквозь Пальцы"

Возможность совершить одну атаку по игроку, не приобретая "красный" статус.

Получена единовременная возможность моментально очистить "красный" статус. Принять?

Я задумался, изначально я планировал остановиться на этом навыке, очиститься и получить класс. Однако искушение узнать, какая награда за большее количество убийств было слишком велико. Это сейчас я превосхожу игроков на голову, даже на несколько голов. Для меня они

как дети с палками. Пройдёт какое то время и убивать их станет куда сложнее если не заполучить огромные бонусы прямо сейчас. Награда единовременно выдаётся лишь первому игроку убийце.

В прошлый раз какой то новичок похвастался убийством сотни игроков спустя. После этого началась шумная гонка. Главы гильдий предлагали деньги за смерть. Особо шустрые эксперты в других играх начали свою охоту. Известно лишь то, что награда существует за первую тысячу убийств. Ни победитель гонки, ни что за награда не указывалось.

Чем больше я убивал, тем сильнее чернее становилось моё имя. После ухода Не Ли я лишь ускорился в этом. Каждые три минуты щупальце уносило жизни десятков людей, а я добивал остатки. Это занимало около минуты.

Таким образом, я провел ещё около часа, доводя свой счётчик до нескольких сотен. Не Ли уже сдал задание, но похвастаться решил при встрече. Благодаря мне, он уже имел хорошее представление об игре, а потому сразу пошёл поднимать уровень.

До закрытия сервера оставался час, как счётчик достиг тысячи убийств. Мой ник источал лёгкую черную дымку, а среди игроков пошли слухи о безумном убийце. К счастью прямо сейчас игрокам ещё не доступен полный функционал. Такие опции как съемка видео или просмотр чужих профилей доступны после ивента. Это значит, что в эти два дня я могу наплевать на свою репутацию и делать что угодно. Именно поэтому я решил на выполнение такого "грязного" задания.

Вы первый игрок, совершивший 1000 убийств. Шлейф из крови тянется за вами, в ваших руках приумножить свои бесчинства или встать на путь искупления. Получен титул "Кровопускатель"

Дана возможность скрыть свой ID от игроков и стражи города на 30 минут. Снимает "красный статус". Время восстановления 3 часа.

Все характеристики +5

Судьба +1

Открыта возможность получать очки мастерства от использования навыков на игроках. Одно убийство = 0.5 очков.

Репутация Кюльта Плотн +5

Дана возможность искупить свои грехи. Покайтесь и снимите "красный" статус. Принять?

Снстема предупреждает вас, что продолжение агрессивных действий может повлечь тяжёлые испытания при неудаче.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: идёт перевод

<http://tl.rulate.ru/book/31599/682975>