

Слух о Резне.

Это мне так намекнули на продолжение? Смело отмахиваюсь от предложения очиститься. Система в этот раз была чрезвычайно щедра. Повышение пяти характеристик на 5 очень сильно. Открыв свой статус, я увидел это.

Первый Свет

150/150 хп (2/сек)

150/150 мана (2/сек)

Сила 10

Скорость 20

Интеллект 15

Выносливость 10

Дух 10

Судьба 2

Титулы:

Благословленный Хаосом.

Кровопускатель.

Примечание: минимальный порог значения здоровья и маны 50 очков, а регенерации 1 очко/сек. Отсюда несоответствие характеристик и количества хп/маны.

К сожалению, судьба не входит в число основных характеристик. Это вторичная характеристика, которую можно поднять только в редких квестах и уникальной экипировкой.

Возможность войти в город означает, что я смогу спокойно пользоваться всеми услугами города полчаса, после чего либо ждать перезарядки, либо не показываться страже. Я снова отложил классовой квест до получения следующего титула. Возможность очиститься от убийств многого стоит.

Следующий титул согласно десятилетнему опыту будет на 10000 убийств. Это солидное число, которое я смогу добить только завтра. Однако сомнений в этом нет, с приростом характеристик это стало возможно, ведь совокупно я получил усиление как от пяти уровней. Пусть я собираюсь быть магом. Но прямо сейчас мне пригодятся все эти характеристики кроме духа. Из за пассивного сокращения необходимой маны на магию хаоса и, ввиду того что это единственное моё заклинание, я не нуждаюсь в мане.

Пункт о повышении мастерства тоже очень важен. Теперь я извлёку дополнительную выгоду.

За оставшийся час я добил пять сотен игроков, что дало 250 очков мастерства навыку призыв щупальца и вознесло его на второй уровень. Время отката навыка теперь составляет 2 минуты 50 секунд, а дальность увеличилась на 0.5 метра. Для поднятия на третий нужно уже 400 очков.

Я снял шлем и открепил приборы от костюма, выходя из игрового модуля. Сразу после избавления от костюма его следует повесить в очистительный шкаф. Пусть это лишь 8 часов, но тело под воздействием питательных жидкостей и электрических импульсов продолжает улучшаться, а токсины выводятся даже быстрее, чем где бы то ни было.

Вот почему правительство со своим помешательством на физическое совершенствование

всячески одобряет Path. Это не первая игра, которая стимулирует развитие тела, но первая, которая даёт результаты, превосходящие конкурентов в разы.

День прошёл весьма обыденно. В школе после того случая меня больше никто не задирал, а за месяц я вырос до комплекции среднего атлета. К моим оценкам претензий больше ни у кого нет, поскольку я ещё после первой недели вырвался на лидирующую позицию. Учителя, что порицали меня за жестокий поступок с тем задирой, забыли об этом, будто ничего и не было.

Я стал все чаще ловить взгляды от девушек, причём довольно симпатичных. Однако не до них, честное слово, у меня период гипер роста, тратить половину дня на свидание не лучшее время.

В тренировочном центре Не Ли очень удивился, что я остался убивать игроков, но после того как я сказал расклад, то согласился с моим решением. Сам он сейчас качается в пятиуровневой зоне и уже достиг третьего уровня. Надо сказать, что это большое достижение, едва ли сейчас есть ещё один игрок с такими же успехами. Взятие класса он оставил на следующий сеанс.

На данный момент 8 часов реальности равно 20 часов в игре, но к концу первого месяца время увеличиться до 24 часов. Через пять лет оно увеличиться ещё в два раза. Это продиктовано тем, что игра набрала огромную популярность и стала неотъемлемой частью жизни колоссального количества людей.

Дульные центры Семьи Тао уже стали чрезвычайно посещаемыми местами и в связи с этим подготавливается план с обустройством ещё двух десятков подобных точек.

День закончился, и я снова надел чистый игровой костюм и вошёл в игру. Оказавшись снова в первоуровневой зоне, я продолжил резню. С получением титула, убийства проходили как нож через масло. Возросший урон наложился на скорость, а сила щупальца на уменьшенный откат и радиус.

Я защищал локацию с немислимой скоростью, игроки для меня были как соломенные чучела.

\*\*\*

Город бурлил от волнения. Убийства игроков за пределами безопасной территории приобрели массовый характер. Людям не оставалось выбора как снова и снова выходить в попытке выбить медную монету из монстра. Население города Ютх на данный момент составляло 100 000 человек. Шанс встретить убийцу был невелик, но отнюдь не мал. Кто то пытался заговорить с убийцей в надежде на квест, кто то думал, что это наказание игрокам за непотребное поведение в Храме и его предместьях. В конце концов, никто не верил, что это мог быть игрок, а потому все посчитали это частью испытания ивента.

Лишь группа игроков не соглашались с общим мнением и пытались донести до всех мысль, что загадочный Убийца это игрок. Конечно, это был Колесо Фортуны и его гильдия. Однако они столкнулись с грозной стеной непонимания и презрения. Легенду подкреплял тот факт, что у Убийцы глаза светились золотом, а зрачок был горизонтальным. Как на изображениях Богов.

- Кто виноват, что вам не хватает мужественности признать поражение? Вы хотите ввести нас в заблуждение? Потеряйтесь.

Такие выкрики были из толпы на площади. Колесо Фортуны оставалось лишь сжать кулаки и рот. Никто не осмелился выйти к нему лично, ведь гильдия Небесное Восхождение имело свой вес. Вот только ни доказать, ни записать ники тех, кто оскорбляет их, не было возможным. Оставалось лишь рвать волосы в бессилии кому-либо что-либо доказать. Однако в отличии от остальных он запомнил голос и казалось бы обыкновенное лицо Убийцы, а так же то что их как минимум двое.

\*\*\*

Резня продолжалась весь игровой день. За это время щупальце достигло 7 уровня. Его радиус атаки составил 7 метров, а время отката лишь 1 минуту 50 секунд. Осталось ещё 3 уровня до эволюции навыка. С этим скорость увеличилась ещё больше. Также взгляд прокачивался очень долго, для его повышения требовалось 2000 очков. Теперь глаз 2 уровня мог видеть статус других игроков и читать описание предметов, также давал ночное зрение в пределах 15 метров. До 3 уровня нужно ещё 1000 очков.

За Тао Ли тянулся заметный красноватый шлейф по которому пробегали черные искры. Это был эффект от тысяч убийств. Когда он играл в прошлый раз, ему удалось встретить игрока, который убил свыше 50 000 человек. Его облик был похож на бога смерти, его появление сопровождалось стонами и черепами, что тянулись за ним будто плащом.

Наконец, счётчик достиг 10 000 убийств и прозвенело оповещение от системы. Тао Ли закончил убивать и скрылся от напуганных до жути игроков.

\*\*\*

Что же посмотрим, какую награду даст система в этот раз. Решив смаковать триумф, я нашёл уединенное место и открыл сообщение.

Вы первый игрок, совершивший 10 000 убийств. Выши руки по локоть в крови, а души мёртвых проклинаят вас.

Титул "Кровопускатель" заменён на "Первый Убийца"

Все характеристики +10

Каждый уровень вы получаете дополнительно 2 очка характеристик.

Судьба +2

Получен пассивный навык движения "Стрейф"

Сделайте два шага назад, что бы пройти четыре шага моментально в любом направлении

Перезарядка 0.5 секунд

Репутация Культа Плоти +50

Репутация Пантеона Хаоса +5

Каждая тысяча убийств в "красном" статусе увеличивает исходящий и входящий урон на 5%

Ваши грехи лягут тяжёлым бременем на вашей душе. Есть ли способ искупить их?

Невозможно очистить смертью

После смерти накладывает дебафф на 50 % характеристик до снятия "красного" статуса

После смерти игрок теряет 20 уровней

С каждым прочитанным словом я радовался все сильнее. С таким стартом я буду превосходить любого игрока в разы. К сожалению, за мной нет огромной финансовой группы, что бы обеспечивать меня непрерывным вливанием денег. Такое подспорье в силе будет очень кстати.

Стоп. А где сообщение, предлагающее возможность очистить статус? Прочитав последнее оповещение, я закрыл глаза и сделал огромный вдох.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: идёт перевод

<http://tl.rulate.ru/book/31599/682978>