

## Глава 71: Убийство Арвелла Личестера

Разозлив стаю волков, Мерлин повернул в сторону маршрута, который он наметил ранее, и пустился бежать. Волки бросились за ним, оскалив клыки, и их общий лай и рычание были слышны на большом расстоянии. Мерлин увидел, как при приближении волчьей стаи разбегаются различные мелкие животные.

Сердце Мерлина учащенно билось, слишком много вещей могло пойти не так в этот момент, некоторые из них были вне его контроля. Если бы он не успел, то был бы загрызен до смерти стаей волков. Если бы по какой-то причине повозки Арвелла Личестера не было на месте, его бы растерзала стая волков. Если бы кто-то другой оказался там, где должен был быть Арвелл, он стал бы обедом для волков, и Мерлин потерял бы свой шанс.

Три минуты бега по лесу показались ему тридцатью: нужно было убедиться, что волки не ушли слишком далеко, но и не подошли достаточно близко, чтобы напасть на него или сбить с ног. Кроме того, он должен был сосредоточиться на работе ног: земля была мягкой, и хотя он выбрал маршрут без серьезных препятствий, все же существовал риск споткнуться о корень дерева или куст, если он не будет осторожен.

По мере приближения к цели он, наконец, смог разглядеть тропинку чуть поодаль, и на ней он увидел знакомую повозку, остановившуюся у поставленного им забора. Подойдя чуть ближе, он наконец услышал, как Арвелл кричит своим личным охранникам, чтобы они поторопились и убрали дерево. Казалось, никто еще не понял, что должно произойти, Мерлин был уже всего в нескольких метрах от повозки.

"Пора", - подумал Мерлин, когда его взгляд остановился на дереве, рядом с которым росли мелкие листовые растения. Мерлин начал напевать под нос какой-то навыв, одновременно посылая лозу, чтобы она обвилась вокруг дерева.

□Умение □ Скрытность □ Активировано, скрытность увеличивается на 30% на 20 секунд.□.

Мерлин ухватился за лозу и сосредоточился на том, чтобы скрыть свое присутствие. Его тело соскользнуло в лесную грязь, но вместо того, чтобы двигаться вперед, он использовал лозу, чтобы повернуть свое тело в кучу листьев.

Волки, сбитые с толку эффектом скрытности, мгновенно потеряли всю свою агрессию к Мерлину, который спрятался. Все еще находясь в состоянии ярости, их глаза устремились на другую группу целей, находившуюся неподалеку.

"За что, черт возьми, я вам всем плачу, подставляйте спины!" прорычал Арвелл Личестер с вершины своей повозки. Он заметил, что его лошади вдруг забеспокоились и начали беспокойно двигаться. "Что эти глупые твари сейчас делают..."

Помешав его разглагольствованиям, стая волков внезапно выскочила из-за деревьев с агрессивным лаем, заставив лошадей взбрыкнуть и попытаться вырваться на свободу, отчего Арвелл, стоявший в повозке, с грохотом рухнул на землю.

"Проклятые твари!" прорычал он, только сейчас осознав, что к нему приближается стая волков. Он закричал от страха, призывая своих охранников, чтобы они защитили его, и попытался вскарабкаться обратно на повозку так быстро, как только мог.

Один из волков успел наброситься на него сзади, когда он пытался подняться, но был тут же пронзен мечом одного из стражников. Остальные стражники наконец поняли, что происходит,

и заняли оборонительную позицию вокруг повозки.

"Убейте их!" закричал Арвелл от боли, пытаясь схватить поводья своих лошадей.

Волки разделились между стражниками, причем большинство набросилось на того, кто напал первым. Остальные стражники пытались отбиться от волков, но не похоже, что через некоторое время им будет трудно их убить. Даже тот стражник, на которого набросились, каким-то образом сдерживал волков.

Мерлин наблюдал за всем этим из кустов, и, когда он встал на ноги, то убедился, что все еще находится в укрытии: он не мог допустить, чтобы его увидели стражники. Он схватил свой лук и одну из немногих стрел, имевшихся в его распоряжении, и навел прицел на цель.

"Поторопись, избавься от..." Болезненный крик Арвелла прервался на короткое время, когда стрела вылетела из-за деревьев и вонзилась ему в грудь. "Что...!"

Еще одна стрела пролетела сквозь воздух, на этот раз пронзив его горло, оборвав его болезненные крики, но прежде чем мужчина успел упасть на землю, в воздухе пронеслась еще одна стрела. И когда стрела вонзилась в глаз мужчины, он упал спиной вперед с телеги.

Мерлин получил несколько уведомлений, которые он бегло просмотрел.

□Вы завершили квест "Убийство Арвелла Личестера", награда доставлена.□

□Поздравляю, теперь у вас 4 уровень.□

□Вы убили важного NPC, ваша карма уменьшилась на 300 пунктов.□

Лук в руке Мерлина сломался, но, к счастью, продержался достаточно долго.

Сердце Мерлина забило еще быстрее, когда он увидел, как человек падает. Им не потребовалось бы много времени, чтобы понять, что только что произошло, но, к счастью, Мерлин пришел с отвлекающим маневром. Обычно бегство было самой напряженной частью убийства, но Мерлину повезло, что он смог незаметно проскользнуть в лес.

Мерлин мчался по лесу несколько минут, не решаясь даже остановиться и перевести дух. Вполне вероятно, что его не увидят, но за годы выполнения заданий на убийство он понял, что лучше убежать так далеко, чтобы никто не мог рассчитывать найти тебя, а затем пробежать еще немного, чтобы быть абсолютно уверенным.

После нескольких минут бега Мерлин нашел небольшой участок между несколькими деревьями, который мог послужить ему укрытием, пока он немного отдохнет. Он сел и прислонился спиной к одному из деревьев, пытаясь отдышаться, и только теперь потрудился как следует просмотреть свои уведомления.

Самым ярким уведомлением было то, в котором говорилось, что он потерял триста очков кармы, это означало, что имя, висевшее над его головой, было темно-красного цвета, а не обычного белого.

Максимальное количество кармы, которое мог иметь игрок, равнялось ста, но не было предела тому, насколько низко в отрицательную сторону она могла опуститься. Карму можно было уменьшить различными способами, например, нападая и убивая игроков, нападая и убивая NPC, нападая, разрушая или иным образом вандализируя поселения, и так далее.

Но было всего несколько способов восстановления кармы: вы получали десять кармы за каждый игровой час или могли заработать ее несколькими другими способами, самым распространенным из которых было простое убийство врагов вашего уровня или выше, чем выше уровень врага по сравнению с вами, тем больше кармы вы получали.

Когда ваша карма падала до пятидесяти или ниже, ваше имя приобретало оранжевый оттенок, который постепенно становился темнее по мере приближения к нулю. Как только ваша карма становилась равной нулю, вы получали красное имя, которое становилось ближе к черному по мере дальнейшего падения.

Игроки с оранжевым именем могли быть атакованы другими игроками без каких-либо штрафов к карме, а большинство NPC, с которыми у вас не было положительного результата знакомства, обычно отказывались с вами общаться или, по крайней мере, относились к вам с некоторой долей презрения, подобно тому, как они вели бы себя, если бы у вас была низкая репутация в районе. Репутация в районе, если только она не была довольно высокой, мало что давала против низкого показателя кармы, но знакомство с людьми - да.

Игрокам с красными именами, независимо от оттенка красного, в большинстве случаев запрещалось легально входить в поселения, а если они пытались это сделать, их обычно выслеживали и арестовывали. В зависимости от степени знакомства и низкого показателя кармы некоторые отдельные NPC могут отвечать положительно, хотя в большинстве случаев маловероятно, что они захотят с вами разговаривать, а попытка сделать это может снизить степень вашего знакомства с ними.

Однако самым неприятным аспектом красного имени было то, что если вас убьют, то в зависимости от того, насколько низким был ваш показатель кармы, по крайней мере один из ваших предметов гарантированно выпадет, а также большой кусок опыта, причем это наказание сильно зависело от показателя кармы.

Это было решение, к которому Гайя пришла после изучения человеческой психологии, игроки ненавидели терять прогресс, поэтому у убийц игроков должна была быть очень заманчивая причина делать то, что они делали позже в игре.

Карма Мерлина в настоящее время была отрицательной, ему нужно было набрать как минимум двести пятьдесят одно очко кармы, чтобы вернуться к хорошему положению, что заняло бы у него не более двадцати шести часов простого ожидания почасовой кармы, если бы он не хотел убивать монстров.

<http://tl.rulate.ru/book/66945/1970912>