Количество убитых Люком пользователей достигло 100 001. С самого начала его игровой стиль был необычным. Сначала казалось, что он просто охотится, как и другие пользователи, но вскоре он начал свои злодеяния, убив торговца на поле и забрав его вещи.

"С ума сошел, зачем убивать NPC?!" - спросил пользователь рядом.

Люк спокойно ответил, собирая выпавшие предметы: "Разве не выгоднее просто убить и забрать, чем покупать?"

"Что?!"

"Что тут такого? Я просто убил одного NPC. Когда будет время, попробуйте и вы. Довольно прибыльно. Только не трогайте тех, кто в городе, иначе стража тут же набежит".

"С ума сошел..."

"Не нравится - не надо".

Для Люка NPC были всего лишь набором данных. И то же самое для других игроков.

"Почему я должен слушать, что сошел с ума? В игре изначально есть система РК. Лучше назовите меня невоспитанным игроком, раз я играю таким образом".

Опыт или предметы - для него не было ничего важнее. Безжалостный убийца, мгновенно становящийся бессердечным, если ему казалось, что это выгодно. Даже опытные игроки старались держаться от него подальше.

Но в один момент этот убийца исчез, бесследно исчезнув за несколько дней.

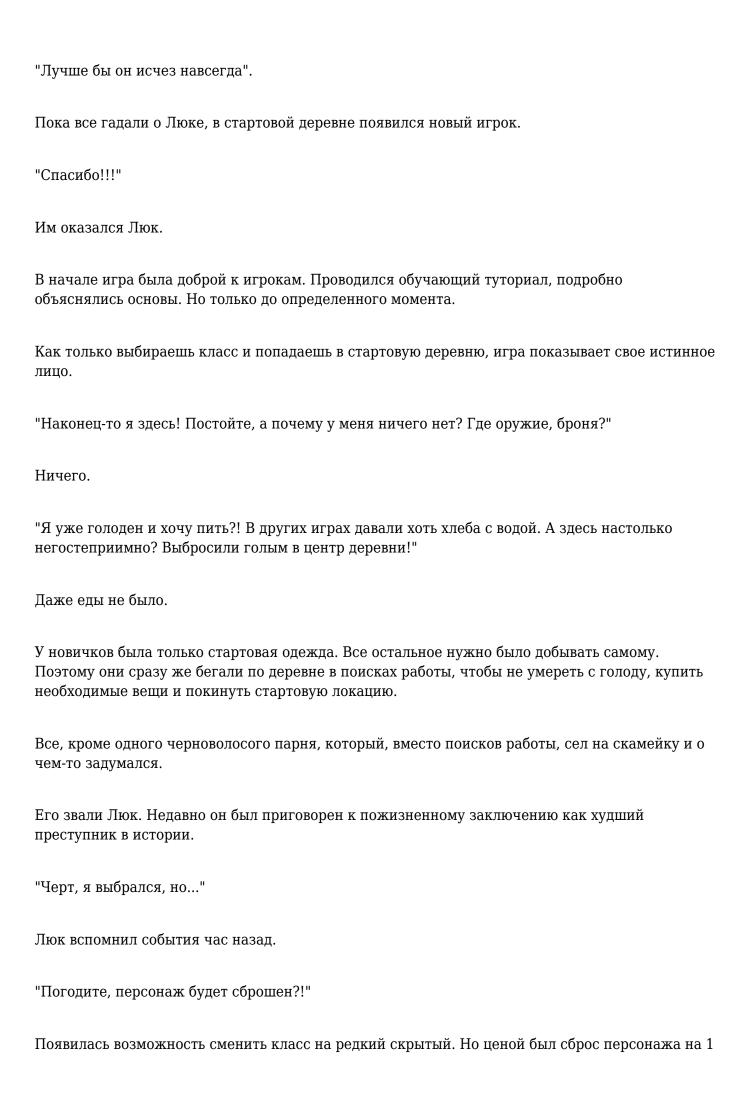
"Наверное, поймали и посадили?"

"Если бы поймали, давно бы все узнали. Думаю, компания Ровер его забанила. Иначе он уже появился бы".

"Может, крупные гильдии объявили охоту и он спрятался? Такое уже было".

"Может, продал персонажа и вещи и бросил игру".

Ходило множество слухов, но никто не знал правды. Только догадки.



уровень.

В таких случаях игра предлагает выбор: продолжить с текущим прогрессом или вернуться в стартовую деревню и начать заново.

"Жалко терять прогресс, но..."

Раз уж его приговорили к пожизненному, придется всё равно поднимать персонажа. Поэтому Люк выбрал второй вариант.

И вот он сбежал из тюрьмы, оказавшись в деревне. Но проблемы только начинались.

"Похоже, штраф за дурную славу пока не применяется".

С самого начала что-то было не так. Обычно, стоило людям увидеть его, они хватались за оружие или убегали в ужасе, будто увидели призрака. Но сейчас все было спокойно. Даже прохожие не обращали внимания.

"Из-за этого я потом почти не трогал NPC в городах".

Потому что уровень стражников был выше среднего игрока. Попадись им - и весь день придется убегать.

"Баг, что ли?"

Невозможно. В этой игре ни разу не было багов.

Чтобы разобраться, Люк открыл свою статистику.

[Люк]

Уровень: 1

Класс: Мечник

Достижения: Худший преступник в истории

Репутация: 0

Дурная репутация: 0 (1 000 001)

Здоровье: 1 Мана: 1 Сила: 1 Ловкость: 1 Удача: 1 Вера: -1024

Для начала, класс изменился.

И еще. "Мечник?.. Нет, дело не в этом, а в репутации - почему она такая?"

Репутация была 0.

"Почему в скобках... А, понятно".

Заметив активирующийся пассивный навык, Люк проверил его.

[Ложная личность]

Тип: Пассивный

Описание: Скрывает ваши злодеяния. Но штрафы применяются в полной мере.

"Скрывать репутацию?! Невозможно!"

Люк был в шоке. Такого навыка не существовало раньше в Агас. Для преступника это было почти читерство.

"Погодите..."

Но спокойно проанализировав, Люк понял важную деталь в описании - штрафы применяются в полной мере.

Это означало - стоит кому-то убить или поймать его, как всё вернется.

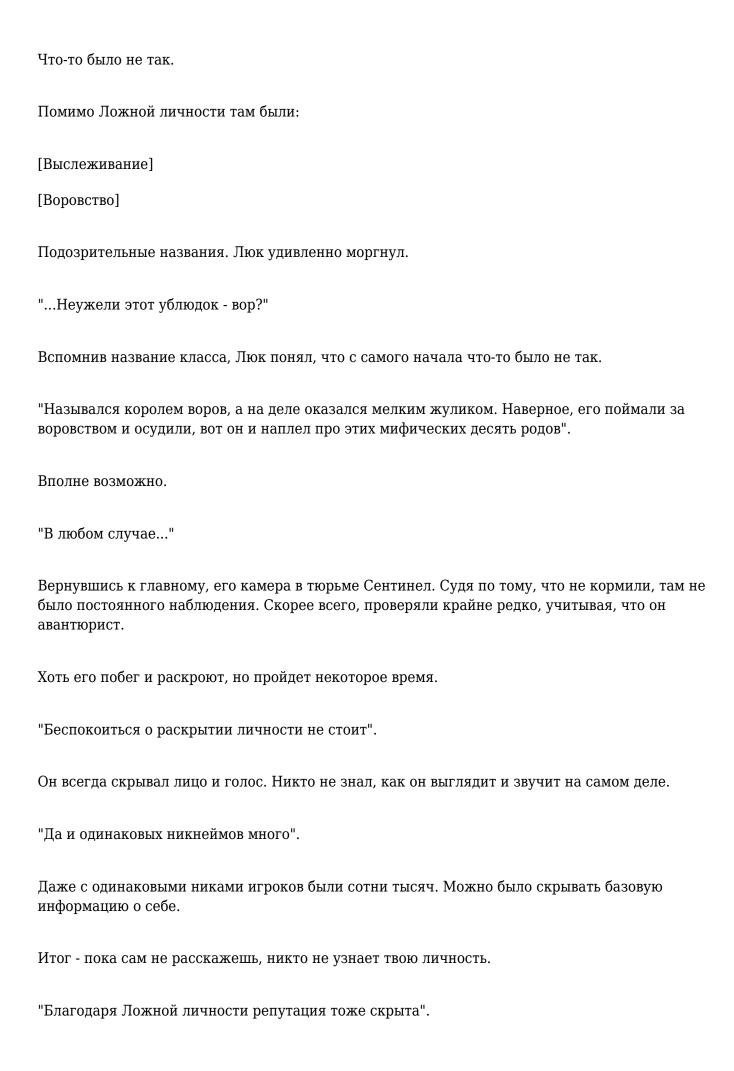
По сути, ничего не изменилось. Поэтому Люк не был в восторге от навыка.

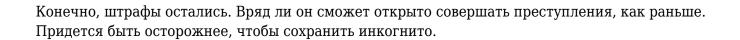
"Если кто-то узнает правду, будут проблемы".

Нужно быть осторожнее, ведь он начинал с нуля, а врагов было много из-за прошлых преступлений.

Люк решил изучить остальные классовые навыки и открыл их список.

"Хм?"





"Осталось только снова прокачаться...".

http://tl.rulate.ru/book/75487/3514780