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 PK. 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.

"Лучше бы он исчез навсегда".

Пока все гадали о Люке, в стартовой деревне появился новый игрок.

"Спасибо!!!"

Им оказался Люк.

В начале игра была доброй к игрокам. Проводился обучающий туториал, подробно объяснялись основы. Но только до определенного момента.

Как только выбираешь класс и попадаешь в стартовую деревню, игра показывает свое истинное лицо.

"Наконец-то я здесь! Постойте, а почему у меня ничего нет? Где оружие, броня?"

Ничего.

"Я уже голоден и хочу пить?! В других играх давали хоть хлеба с водой. А здесь настолько негостеприимно? Выбросили голым в центр деревни!"

Даже еды не было.

У новичков была только стартовая одежда. Все остальное нужно было добывать самому. Поэтому они сразу же бегали по деревне в поисках работы, чтобы не умереть с голоду, купить необходимые вещи и покинуть стартовую локацию.

Все, кроме одного черноволосого парня, который, вместо поисков работы, сел на скамейку и о чем-то задумался.

Его звали Люк. Недавно он был приговорен к пожизненному заключению как худший преступник в истории.

"Черт, я выбрался, но..."

Люк вспомнил события час назад.

"Погодите, персонаж будет сброшен?!"

Появилась возможность сменить класс на редкий скрытый. Но ценой был сброс персонажа на 1

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?"

Что-то было не так.

Помимо Ложной личности там были:

[Выслеживание]

[Воровство]

Подозрительные названия. Люк удивленно моргнул.

"...Неужели этот ублюдок - вор?"

Вспомнив название класса, Люк понял, что с самого начала что-то было не так.

"Назывался королем воров, а на деле оказался мелким жуликом. Наверное, его поймали за воровством и осудили, вот он и наплел про этих мифических десять родов".

Вполне возможно.

"В любом случае..."

Вернувшись к главному, его камера в тюрьме Сентинел. Судя по тому, что не кормили, там не было постоянного наблюдения. Скорее всего, проверяли крайне редко, учитывая, что он авантюрист.

Хоть его побег и раскроют, но пройдет некоторое время.

"Беспокоиться о раскрытии личности не стоит".

Он всегда скрывал лицо и голос. Никто не знал, как он выглядит и звучит на самом деле.

"Да и одинаковых никнеймов много".

Даже с одинаковыми никами игроков были сотни тысяч. Можно было скрывать базовую информацию о себе.

Итог - пока сам не расскажешь, никто не узнает твою личность.

"Благодаря Ложной личности репутация тоже скрыта".

Конечно, штрафы остались. Вряд ли он сможет открыто совершать преступления, как раньше. Придется быть осторожнее, чтобы сохранить инкогнито.

"Осталось только снова прокачаться…".

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