

Апофис и Антанрия покинули больницу.

Решив, что это будет хорошая возможность для них узнать друг друга поближе, Апофис повел ее на прогулку по городу.

К счастью, царило довольно мирное состояние, и не было опасности нападения случайных игроков на людей, так как считалось, что это наносит ущерб законной собственности "Золото - это хорошо", гильдии, которая контролировала город.

В конце концов, однако, они наткнулись на двух городских стражников из "Золото - это хорошо".

Стражники подошли к Апофису и Антанрии, заметив, что они похожи на отца и дочь из-за зетарской крови у Апофиса.

Сначала стражники подумали, что Апофис и Антанрия - NPC. Они были очень удивлены, когда один из них сверился с системной информацией Апофиса и понял, кто он такой!

Игрок более низкого уровня узнал Апофиса по имени - в конце концов, он стал одним из первых знаменитостей Гор - и охотно попросил у него совета, как быстро стать сильнее.

Апофис дал несколько советов по исследованию пустыни и поиску редких квестов, а не просто убийству NPC и монстров. Разговор закончился благополучно, и стражники даже попрощались со словами:

-Наслаждайтесь нашим городом и хорошего дня!

Антанрия была удивлена всем этим разговором, хотя и не могла понять слов стражников.

-Скажи мне, почему эти солдаты оказали тебе такое уважение?

-Они такие же люди, как и я, - сказал Апофис. - Тиоттинги называют нас "Вечными", потому что каждый раз, когда мы умираем, мы возвращаемся к жизни. Я довольно известен среди Вечных. - Конечно, это было сильное упрощение.

Затем Апофис и Антанрия посетили самый большой торговый центр в Омее. Большинство магазинов были закрыты из-за полного краха экономики планеты, но он наконец нашел магазин одежды, который все еще работал.

Антанрия попросила одежду, которая лучше подходила бы королевской наследнице, так как все, что у нее было, это комбинезон, который она носила в стазисной капсуле, поэтому Апофис сопровождал ее. Неудивительно, что в магазине не было покупателей, и менеджер был

удивлен, увидев кого-то вообще.

Так как цены в настоящее время были на дне из-за политического кризиса, Апофис воспользовался возможностью, чтобы купить несколько элегантных платьев для Антанрии. Это очень обрадовало ее, и ее настроение улучшилось теперь, когда она почувствовала себя прежней и оказалась на свежем воздухе.

Прежде чем покинуть торговый центр, они прошли мимо все еще работающего магазина мороженого. Антанрия, удивленная, спросила, что за странная еда продается в магазине.

-Это замечательный, сладкий десерт! - ответил Апофис.

Зетаркская принцесса посмотрела на него с просьбой в глазах. В конце концов, она была еще маленькой девочкой с простыми желаниями. В тот момент она выглядела как любой человеческий ребенок, за исключением ее красивых, инопланетных черт, таких как ее зетаркские белые волосы.

Апофис быстро понял, что лучше всего купить два мороженных, которые они съели в ближайшем парке. Вопреки самому себе, Апофис наслаждался этим моментом с девушкой, которую спас. Хотя местная ситуация была не совсем приятной для NPC, "Золото - это хорошо" создали довольно стабильный мир, и это позволило Апофису и Антанрии на некоторое время расслабиться.

Они продолжали гулять по городу в течение нескольких часов, наблюдая за пейзажем, пока не наткнулись на странное собрание, которое сразу же заставило инстинкты Апофиса подсказать ему, что вот-вот произойдет что-то жестокое.

Вокруг приподнятой сцены собралось около сотни человек - в основном NPC. В центре стояли трое игроков и один Тёттинг, которого заставили встать на колени.

Один игрок на сцене заговорил.

-Ну, ты, Тёттинг, очень жаль, что ты неправильно понял свои обязательства. Тебе придется заплатить прямо сейчас за защиту, которую предоставляет тебе наша гильдия!

Он повернулся к толпе.

-Уважаемые жители Омеи! Этот преклонивший колени человек на четыре дня задерживает уплату налога на защиту! У прославленных лидеров гильдии нет другого выбора, кроме как приговорить его к смерти!

Антанрия пристально смотрела на эту сцену. Как принцесса, ее обычная жизнь была очень далека от жизни простых людей.

Представитель на сцене вытащил из кармана пистолет и приказал Тёттингу открыть рот.

Апофис нахмурился, видя отвратительную безвкусицу того, что должно было произойти. Он положил одну руку на плечо Антанрии, а другой закрыл ей глаза.

-Не смотри, - твердо сказал он.

Игрок сунул револьвер Тёттингу в рот и нажал на курок.

Бум!

После выстрела наступила гробовая тишина на несколько секунд.

Она пропала только тогда, когда палач радостно закричал:

-Бля, да! Я достиг пятого уровня! - Его лицо и форма гильдии были залиты кровью, а с лица отвалился кусок мозга.

Игроки на сцене поздравили своего друга с повышением уровня, совершенно не обращая внимания на кровь, покрывающую их всех.

Неигровые персонажи Тёттинга, конечно же, не могли поверить в то, что только что увидели.

Это было видение ужаса, демонстрация ужасающей жестокости, бесконечно усугубляемая взрывом радости палача.

Несмотря на то, что Апофис мало заботился об жизнях NPC, которые, как он знал из своей первой жизни, все равно скоро умрут, это проявление развратного энтузиазма вызывало у Апофиса отвращение.

21 век был ужасным временем, так как изменение климата вынудило человечество укрыться в огромных куполообразных городах. Жизнь под этими куполами означала великое неравенство и насилие, а 1% самых богатых остался жить на Марсе и Луне, оставив так называемых "червей" жить на трупе своей заброшенной планеты.

Психическое здоровье среднего человека значительно ухудшилось, и специалисты в области психического здоровья сообщили, что и психопатия, и социопатия стали гораздо более распространенными среди поколений, выросших в этой новой среде.

На самом деле Апофис знал, что некоторые игроки играли в Гор только из-за его невероятно реалистичного насилия, как способа пытаться и убивать без реальных последствий.

Такая моральная слабость вызывала у него отвращение. Одно дело убивать NPC с утилитарной целью - даже если только для того, чтобы преподать урок другим. Он мог понять цель публичной казни со стороны гильдии, чтобы показать NPC, что они должны заплатить за защиту.

Но такое дело нужно делать профессионально! Победить врага было славно, и иногда было необходимо сделать из NPC пример.

Но никогда не было причин испытывать такую радость от убийства беспомощного человека, даже NPC. Это было просто отвратительно.

Увидев эту ужасную сцену, Апофис сопровождал Антанрию в отель и арендовал самый лучший доступный номер.

Пришло время отдохнуть. День был долгим для них обоих, и Апофис играл без перерыва почти сорок восемь часов.

Он уложил Антанрию в постель и отключился.

<http://tl.rulate.ru/book/78694/2655386>