

ГЛАВА 44. РЕГРЕССОР В ДЕЙСТВИИ (1)

— Почему бы тебе просто не отдать нам жетон и уйти?

— Ха-а... Думаете, похищать кого-то легко? Среди жителей уже собралась группа линчевателей.

— Не потому ли, что мы знаем, что это тяжело, мы просим тебя отдать нам жетон? В любом случае ты можешь просто выполнить квест еще раз. А мы не можем.

Когда я шел по знакомому узкому переулку, женщина с золотым символом, парящим над головой, столкнулась с тройкой хулиганов.

— Проваливайте.

Прежде чем они успели среагировать, я зарядил локтем по затылку каждого из них.

Я решил использовать локоть, чтобы не повредить пальцы.

Как же давно я хотел наказать этих наглых придурков. Аж на душе приятно стало.

— Вы с ума сошли? — воскликнула женщина, в шоке уставившись на трех хулиганов, потерявших сознание.

«Один... два...»

Не обращая на нее внимания, я молча считал в уме.

Я действовал жестоко, совсем не сдерживаясь.

Интересно... через какое время появится правитель города?

«Три...»

Прошло примерно 3 секунды, когда вдруг...

— Нападение! Приговор - 3 часа в тюрьме.

Меня ослепила вспышка, и я тут же потерял сознание.

[Статус: Травмирован

Возвращение к моменту, когда вы впервые вошли на 2-й этаж.]

* * *

— Ладно-ладно.

Честно говоря, я думал, что смогу увидеть хотя бы лицо правителя города, но не ожидал, что потеряю сознание в одно мгновение.

На самом деле, я даже не почувствовал никакой боли. Она чисто сработала.

Не знаю, умер ли я или просто потерял сознание... но я убедился, что с правителем города шутки плохи.

Честно говоря, я даже не знаю, что именно меня поразило. В случае с Чхве Дживон, я хотя бы улавливал что-то.

Если я соберу всех жителей города и активирую навык «Герой», смогу ли я одолеть ее? Нет... Это маловероятно.

Сама возможность собрать всех людей для защиты была почти неосуществима. Вряд ли жители города способны воспринимать правителя как врага.

Хотя я мог бы использовать «это», если бы захотел...

В правилах второго этажа была лазейка. Правитель города не появляется сразу же после акта насилия.

У меня будет 3 секунды, прежде чем ее атака достигнет меня.

А с моими нынешними физическими способностями... я думаю, что смогу выбежать из переулка и добраться до ангела как раз за 3 секунды.

Хм, тогда стоит попробовать.

Мне надоело раскрывать тайны 2-го этажа. Я не хочу тратить время на обдумывание идеального решения.

Нелогичная структура Башни? Выявление худших черт людей?

Разберусь с этим позже.

В конце концов, если я регрессирую, все это сгинет. А сейчас я сосредоточусь на том, что прямо передо мной.

Сначала я получу платиновую награду, а потом подумаю. На этот раз я сделаю все по-своему.

Барон Лихт.

Во-первых, надо наказать этого ублюдка.

— Приятно познакомиться, я... Кх!

Пока барон Лихт лукаво улыбался, протягивая руку в знак приветствия, я ударил его прямо в лицо.

Барон Лихт мгновенно потерял сознание.

Нанеся несколько мощных ударов ногой по упавшему мужчине, я снял с его пояса платиновый жетон и сунул его в карман.

Над моей головой тут же появился платиновый символ. Его размер был огромным, а блеск его мерцания ослеплял.

Это было похоже на прогулку с рекламным щитом на голове. Если я выйду из особняка в таком виде, обо мне сразу же все узнают.

Люди с других улиц соберутся вокруг меня, образуя барьер, а Игроки в этой области наверняка будут задаваться вопросом, как я получил платиновый жетон, и попытаются меня остановить.

И я не смогу прибегнуть к насилию по отношению к ним. Почему? Потому что правитель города наблюдает.

Просто выйдя за пределы особняка, я окажусь в ловушке.

При обычных обстоятельствах я бы действительно не смог покинуть особняка...

Но это нормально. У меня есть свой план.

Я осторожно позвал горожанина, проходившего мимо особняка.

— Эй, мужчина. О, посмотрите наверх! На втором этаже особняка.

— Эм, да?

— Я избранный. И я только что нокаутировал этого жалкого барона Лихта. В качестве доказательства вы можете увидеть платиновый символ, парящий над моей головой.

— Ах, да... действительно.

— Вы ведь благодарны мне за это, не так ли?

Горожанин нервно кивнул.

— Думаю, да... Он был мерзким человеком.

— Тогда не могли бы вы помочь мне?

— Как? Я ведь обычный человек. У меня нет сил помочь.

— Все в порядке. Это простая задача. Можете принести мне комплект одежды? Если вы мне поможете, я дам вам особую таблетку. Она повысит вашу силу.

— Повысит силу? Это правда?

Кажется, я наконец-то нашел практическое применение Таблетке Берсерка.

* * *

Только что мимо меня пронесся игрок в кожаной броне.

Удивительно, но он не проявил ко мне никакого интереса. Он даже не взглянул в мою сторону.

Причина была проста.

На мне не было узнаваемой кожаной брони, а был обычный тканевый наряд, какой носят местные жители.

Во-первых, было забавно, что единственным способом отличить Игроков была их одежда. Другого способа идентифицировать их не было.

— Хм, он похож на того азиата, который появился передо мной ранее.

Афроамериканец Дэвид, проходивший мимо меня, лишь озадаченно наклонил голову.

Даже тот, кто видел мое лицо раньше, не смог меня узнать из-за смены одежды.

В месте, где одежда людей стандартизирована в соответствии с их принадлежностью, переодевание оказалось отличной маскировкой.

Конечно, может возникнуть вопрос.

Почему люди не узнают меня, когда над моей головой парит такой большой и красивый символ? Почему они просто проходят мимо?

Ответ простой.

— Вы спрятали его в карман, да?

— Да.

Я доверил свой платиновый жетон горожанину, который ранее принес мне одежду.

Я боялся, что он мог внезапно измениться и атаковать меня магией, но, к счастью, этого не произошло.

Похоже, что критерии изменения личности местных жителей определяются «ящиком для создания жетонов», а не просто наличием жетона.

Кроме того, символ появляется над головой только тогда, когда жетон находится у Игрока. Если жетон у горожанина, то символ не появляется.

Таким образом, я мог идти по улицам, притворяясь местным жителем, и оставаться вне поля зрения Игроков.

Вне всякого сомнения, это был идеальный план.

Осторожно перемещаясь по улицам, пересекая переулки и приближаясь к площади, я заметил трех хулиганов, преграждавших путь.

— Эй, разве это не простые горожане? Давайте их пропустим.

— Чувак, ты совсем тупой? Разве ты не слышал, что сказал ранее Джихун? Какие-то ребята переоделись в местную одежду и прошли мимо. Парни заметили это только после того, как эти Игроки добрались до ангела.

— Серьезно? Как Джихун узнал об этом?

— Он услышал это от парня, который научил его преграждать путь. Этот парень взял в качестве оплаты золотой жетон и отправился дальше. Эй, вы двое, идите сюда.

Хотя мне удалось замаскироваться под горожанина, эти ребята, похоже, были теми еще профессионалами.

Они были чрезмерно осторожны даже в, казалось бы, таких тривиальных вещах.

Звавший нас хулиган выпятил грудь и сказал:

— Давай, ударь меня в грудь. Я слышал, что жители могут применять насилие к Игрокам.

— ...

Этот парень какой-то элитный бандит? Он быстро разработал идеальный способ различать Игроков и горожан: Игрок не может применять насилие. Однако для местного жителя никаких последствий не будет.

Но он не учел...

— Спасибо, что помогли мне. Можете вернуть мне жетон.

— Хорошо.

...что я был готов нокаутировать кого-нибудь, если понадобится.

Когда горожанин вернул мне платиновый жетон, над моей головой тут же появился блестящий платиновый символ.

— Ч-что за...

В тот момент, когда двое ошарашенных хулиганов от удивления широко открыли рты, я с силой толкнул их главаря, который просил меня ударить его в грудь, и тут же бросился к ангелу.

Осталось 3 секунды...

Я бежал, выжимая каждую унцию силы из мышц ног, мчась так быстро, как только мог.

2 секунды...

— Эй! Ангел! У меня есть жетон! Немедленно отправьте меня прямо на 1-й этаж!

Я заранее предупредил ангела, что у меня есть жетон. Ангел выглядел немного озадаченным, но понимающе кивнул.

Затем, за 1 секунду до наказания правителя города...

Я бросился к открывшемуся portalу.

Фшух!

[Вы прошли 2-й этаж]

[Пожалуйста, выберите платиновую награду]

Я успешно прошел через портал, вернувшись на 1-й этаж.

Мой план сработал идеально.

<http://tl.rulate.ru/book/96490/3464676>