

## Глава 5

Се Синсью нахмурился, разглядывая свою панель характеристик.

Низкие показатели телосложения и силы были ожидаемы. Так было и в прошлой жизни. Его реальное тело находилось в плохом состоянии — годы недоедания и лишений не прошли даром, а начальные атрибуты были напрямую связаны с физическими данными игрока.

В прошлой жизни высокий показатель магии позволил ему выбрать класс элементарного мага, что стало для него спасением. Даже с его тотальным невезением, в команде всегда находились удачливые игроки. Благодаря хорошим отношениям с людьми, он мог держаться на плаву.

Но теперь и магия была на минимуме. Юноше было любопытно, что именно вызвало такие разительные перемены при перерождении.

Он спокойно закрыл панель. Какой бы ни была причина, он узнает ответ, если продолжит идти вперёд.

Едва Се Синсью закончил изучать свои характеристики, как услышал какой-то шум — шаги, смешанные со звоном цепей.

Он тут же встрепенулся. Понимая, что сейчас начнётся сюжетное событие, он вскочил и подбежал к решётке камеры, пытаясь разглядеть, что происходит в коридоре.

— Шевелись! Не копайся! — крикнул тюремщик, толкая вперёд заключённого, чьи руки и ноги были скованы кандалами.

Узник с разметавшимися по плечам чёрными волосами, скрывавшими лицо, выглядел крайне истощённым. Он был настолько худ, что казалось, тяжесть оков вот-вот сломает его запястья и лодыжки. На его жёлто-коричневой робе проступали пятна крови — очевидно, он был ранен.

Надзиратель, подойдя к камере Се Синсю, ударил деревянной дубинкой по прутьям:

— Чего уставился? Ещё раз посмотришь — глаза выколю!

Се Синсью проигнорировал его. Всё его внимание было приковано к заключённому. Если он не ошибался, его стартовое задание было связано именно с этим NPC. Ему нужно было проследить, в какую камеру поместят беднягу, а затем найти способ заговорить с ним.

Впрочем, долго ждать не пришлось. Двое конвоиров открыли дверь его камеры и грубо втолкнули узника внутрь.

Тот, споткнувшись, рухнул на пол и замер. Охранникам, казалось, было всё равно, жив он или мёртв. Они захлопнули дверь и ушли.

Се Синсуй не спешил подходить. Он внимательно наблюдал за новоприбывшим. Судя по едва заметному движению спины, тот был ещё жив.

Он выбрал его своей целью. Имя, уровень и полоска здоровья были скрыты вопросительными знаками. Обычно это означало, что либо уровень NPC был слишком высок, либо его личность была окутана тайной.

Кроме того, его панель состояния была абсолютно чистой, что разительно контрастировало с его измученным видом. Даже у NPC при ранении или на пороге смерти в статусе отображались отрицательные эффекты. Отсутствие дебаффов означало, что он был в полном порядке.

Это ещё больше убеждало Се Синсюя в том, что перед ним — ключевой персонаж задания. Поэтому, хоть он и знал, что тот притворяется, он всё равно решил действовать осторожно.

Впрочем, осторожность была не лишней. Имя NPC было выделено жёлтым цветом. В отличие от дружественных зелёных и враждебных красных, жёлтые персонажи были нейтральны. Их можно было атаковать, но и они могли напасть без предупреждения. Разговор с таким NPC всегда был сопряжён с риском.

Се Синсуй подошёл и вежливо поздоровался. Не дождавшись ответа, он протянул руку, чтобы слегка подтолкнуть его. Но не успел он коснуться узника, как тот резко вскинул руку и перехватил его запястье.

В следующее мгновение Се Синсуй уже лежал на полу. Заключённый прижимал его к камням, одной рукой удерживая его руку, а другой сжимая горло.

Юноша даже не успел разглядеть его движений.

«В этой игре разница в уровнях решает всё, — Се Синсуй невольно вздохнул. — Иначе, с моей максимальной ловкостью и многолетним опытом, я бы легко увернулся даже в реальности»

Спутанные длинные волосы узника упали ему на лицо, щекоча кожу, но Се Синсуй, не шевелясь, лишь невинно смотрел на него.

Хотя тот, казалось, угрожал его жизни, полоска здоровья игрока не уменьшалась, а значит, система не считала это атакой. Раз нет факта нападения, то и состояние не стало враждебным, а значит, ему не нужно было сопротивляться. Впрочем, даже если бы он и попытался, узник, скорее всего, одним лёгким движением отправил бы его на точку возрождения.

Он не двигался. Тот тоже. На какое-то время они замерли в этой позе.

Се Синсью незаметно изучал противника. Из-за волос и тусклого освещения лицо незнакомца было скрыто в тени. Лишь глаза, сияющие, как звёзды, были видны отчётливо и производили неизгладимое впечатление.

Противостояние длилось недолго. Убедившись, что Се Синсью не собирается нападать и, что более важно, не способен оказать никакого сопротивления, узник разжал пальцы и с видом крайнего истощения повалился рядом.

Он выглядел так, будто вот-вот испустит дух.

«Этот парень — настоящий провокатор, — Се Синсью посмотрел на его безупречную панель состояния, а затем на изможденный вид. — Раз уж он решил играть, было бы невежливо не подыграть»

Он осторожно, сантиметр за сантиметром, начал приподниматься. Убедившись, что незнакомец не собирается нападать снова, юноша на четвереньках отполз в угол и стал ждать, пока NPC выдаст ему задание.

Но прошло довольно много времени, а тот не проявлял никаких признаков активности.

«Неужели это не тот NPC, что должен выдать задание? — недоумевал он. — Почему он никак не реагирует?»

Подождав ещё немного, Се Синсью не выдержал и осторожно спросил:

— С вами всё в порядке?

Тот, с полуприкрытыми глазами, сначала не ответил. Лишь спустя какое-то время он заговорил. Его голос был слаб и едва слышен, ничуть не напоминая голос человека, способного в мгновение ока придушить игрока:

— Как ты сюда попал?

Хотя NPC наконец заговорил, Се Синсью замялся.

Если бы он только знал, как сюда попал! Очнулся в тюрьме без каких-либо объяснений — игровые условия были, мягко говоря, суровыми.

— Не знаю, — осторожно ответил он. — Очнулся — уже был здесь.

Он не лгал. Войдя в игру и открыв глаза, его персонаж фактически «проснулся», и Се Синсью

действительно не знал, что произошло с героем до этого момента.

Тот помолчал немного и снова спросил:

— Раз уж мы оба заперты здесь, к чему скрытность? Скольких элементарных магов или рыцарей-щитоносцев ты убил?

Глаза Се Синсюя расширились:

— Что?

Элементарные маги и рыцари-щитоносцы, о которых говорил NPC, определённо не были игроками. Игровые разборки не интересовали подобных персонажей. Он, скорее всего, имел в виду NPC из Союза Элементалей и Святого Храма.

Убийство представителей фракций было под строжайшим запретом. Если убить слишком много или тронуть кого-то высокопоставленного, можно было попасть в список разыскиваемых, а репутация падала до критической отметки.

Репутация в игре была крайне важна. От неё зависело отношение фракции к игроку. Если она опускалась до уровня «Ненависть», фракция объявляла на нарушителя охоту.

В начале игры репутация со всеми силами была нейтральной, и Се Синсюй, естественно, не обращал на неё внимания.

Услышав слова заключённого, он, хоть и не поверил ему, тут же открыл панель репутации. Напротив Святого Храма и Союза Элементалей стояли отрицательные значения и ярко-красные пометки:

[Репутация]

[- Святой Храм: Ненависть]

[- Союз Элементалей: Ненависть]

\*\*\*

<http://bllate.org/book/13478/1663467>