

Глава 8

По опыту прошлой жизни, такой удар должен был на время оглушить стражника. Но Се Синсью помнил о своих жалких трёх очках силы, поэтому, ударив, он тут же проверил полоску здоровья противника.

К его разочарованию, удар отнял всего тридцать очков из пятисот. С такой силой юноше пришлось бы нанести больше дюжины ударов.

К тому же его противник был не один, и даже тот тюремщик, которого он держал, не был беззащитен.

Се Синсью цыкнул языком и мгновенно активировал эффект титула. Сосредоточив все атаки на одном враге, он полностью проигнорировал второго.

Два таких монстра с жёлтыми именами обычно были связаны: нападение на одного мгновенно делало второго враждебным. У Се Синсюя не было навыков для массовой атаки, поэтому ему оставалось лишь бить по выбранной цели.

С активированным эффектом его характеристики сравнялись с параметрами противников, и теперь можно было не бояться погибнуть от одной затрещины — с его выносливостью в два очка это было более чем вероятно.

Двух мощных ударов хватило, чтобы оглушить первого стражника. Увидев над его головой значок негативного эффекта, Се Синсью выхватил у него из рук клинок.

С оружием юноша почувствовал себя увереннее. Если бы эти монстры не считались элитными, ему бы даже не пришлось использовать титул. Всё-таки «Вторая жизнь» была первой игрой с полным погружением, и разработчики дали игрокам время на адаптацию: на уровнях до пятого монстры в целом были слабее людей того же уровня.

Се Синсью был на уровень ниже, но его богатый опыт с лихвой это компенсировал. Ему даже не требовались системные подсказки, чтобы вовремя уклоняться от атак. Один точный выпад — и дело было сделано.

После убийства двух тюремщиков Се Синсью окутался светом.

[Ваш уровень повышен до 3]

Уничтожение противников уровнем выше всегда приносило щедрую награду, но это также подчёркивало сложность такого испытания.

Помимо опыта, с монстров выпало несколько медных монет и комплект одежды. Он подобрал вещи в инвентарь и прочитал описание:

[Обычная форма тюремного стражника]

[Описание: может помочь избежать обнаружения, но также способна выдать вашу личность. Используйте с осторожностью]

О какой осторожности могла идти речь? Какой у него был выбор — неужели пробиваться с боем?

Он тут же надел форму. Тела убитых врагов исчезли, как только он подобрал добычу.

Се Синсуй взглянул на свою панель состояния. Там появился новый значок:

[Статус: Маскировка]

[Время действия: 01:00:00]

[Примечание: осторожно, не показывайте своё лицо начальнику тюрьмы]

Открыв карту, он решительно направился в сторону, противоположную сектору смертников, но на полпути наткнулся на запертую дверь, перегораживающую коридор.

Он бы и рад был её открыть, но под рукой не было ни инструментов, ни подходящих предметов. Атаковать преграду было бесполезно — у неё не было полоски здоровья.

Поняв, что так не пройти, парень развернулся и с паническим видом побежал назад, крича на бегу:

— Нехорошо! Дело плохо! Тот заключённый вернулся, чтобы устроить побег!

Начальник тюрьмы в это время осматривал тело мёртвого узника. Сморгнув нос от запаха крови, он услышал крик и тут же вскочил:

— Что?!

Се Синсуй подбежал к нему и, низко опустив голову, доложил:

— Начальник, тот сбежавший преступник вернулся и освободил другого! Мне... мне едва

удалось унести ноги, чтобы доложить вам!

Надзиратель, не говоря ни слова, бросился в сторону допросной.

Когда он пробежал мимо, Се Синсуй заметил на его поясе связку ключей, блеснувшую в свете факелов. Он инстинктивно выделил их и увидел описание:

[Связка ключей]

[Описание: позволяет открыть все камеры в тюрьме, включая главные ворота]

Раз это был предмет, значит, его нужно было как-то заполучить.

Се Синсуй последовал за ним, по пути незаметно проверяя всех неигровых персонажей. Сейчас здесь было трое: два стражника второго уровня и начальник четвёртого.

С его нынешними силами шансы на победу были, но юноша не торопился. Он ждал.

Ждал, пока восстановится откат его титула. С момента активации прошло семь минут. Путь до допросной занимал ещё какое-то время. Если время восстановления окажется меньше минуты, он сможет нанести удар.

Идя следом, Се Синсуй уже продумывал план нападения. С клинком в руках и равными характеристиками он мог убить начальника одним ударом или, по крайней мере, полностью лишить его возможности действовать. С оставшимися двумя тюремщиками проблем бы не возникло — он уже превосходил их уровнем.

Пока он строил планы, идущий впереди надзиратель вдруг вскрикнул и рухнул на пол.

Два его подчинённых бросились на помощь, но тоже закричали и повалились на землю.

Се Синсуй замер в растерянности. Он не знал, стоит ли ему тоже вскрикнуть и лечь рядом. Юноша сжимал рукоять меча, желая нанести пару ударов, но боялся, что это ловушка.

Он выделил всех троих и увидел на их панелях состояния значок отравления.

Ещё мгновение назад полные здоровья противники теперь имели лишь треть полоски, и жизни продолжали стремительно убывать. Чем дальше, тем быстрее.

Не прошло и полминуты, как стражники и их начальник были мертвы.

Глядя на три трупа, Се Синсью мог думать лишь об одном.

«Вот же негодяй, лишил меня опыта и добычи!»

Очевидно, это была работа Судьи Равенства.

Возможно, ему стоило поблагодарить NPC за то, что тот не бросил его на произвол судьбы. Хотя Дытин и не взял его с собой, но отравил всех врагов в тюрьме, так что рано или поздно парень всё равно бы выбрался.

Но в данный момент он больше сокрушался об упущенной выгоде. Он не убивал их и даже не успел нанести последний удар, поэтому система не засчитала ему победу.

Хотя с них выпало бы всего несколько медных монет, но даже комар — это мясо. Се Синсью был беден как церковная мышь, в кармане у него лежало всего десять медяков. На них даже приличную булочку не купишь.

После пятого уровня в игре появлялись показатели голода и жажды. Игрокам, как и в реальности, требовалось есть и пить. Чтобы новички не погибали в первые же часы, компания вводила эти механики только с пятого уровня. К этому времени пользователи обычно успевали скопить немного денег на еду.

Но Се Синсью ещё не сдал задание, монстров встретил мало, да и тех у него «украли». Он всерьёз начал беспокоиться, что скоро начнёт голодать.

В крайнем случае... придётся вкладывать реальные деньги, чтобы просто выжить.

Снимая ключи с пояса мёртвого начальника, Се Синсью думал о том, как всё это нелепо. В прошлой жизни он хотя бы зарабатывал в игре. Пусть с трудом, но это был доход. А теперь, начав заново, он уже готовился к тратам.

Наконец, открыв ворота, он как ни в чём не бывало вышел наружу и обнаружил, что тюрьма находится под землёй. Неудивительно, что Судья Равенства проделал дыру в потолке. Раньше парень думал, что тот просто хотел произвести эффектное впечатление, но теперь понял: иначе пришлось бы пробиваться через всю охрану. Очевидно, уйти через крышу было проще.

Тюрьма располагалась в долине. Посты охраны здесь были, но досмотр не казался строгим — Се Синсю даже никто не окликнул. Впрочем, иногда в играх логика отсутствовала: пока ты числился в той же фракции, NPC просто игнорировали твоё присутствие.

Оказавшись на свободе, он хотел было снять форму, но обнаружил, что у него нет стартовой одежды. Только тюремная роба.

Ладно, придётся пока ходить так. Стражник — это всё-таки представитель власти, на дороге подозрений не вызовет.

Он открыл карту. В левом верхнем углу виднелась надпись: [Окрестности Города Кленового Леса].

Войдя в город, Се Синсуй намеренно не стал покупать снаряжение, чтобы сменить маскировку. В форме тюремщика он открыто направился в переулок Козьего Рога, 25.

Это была узкая, безлюдная улочка на отшибе. Подойдя к нужному дому, он только занёс руку, чтобы постучать, как изнутри донёсся голос:

— Входи.

Се Синсуй с сожалением вздохнул. Он хотел напугать Судью Равенства своим видом, но тот не дал ему ни единого шанса.

Войдя во двор, он увидел молодого человека, лежащего в шезлонге под деревом. С закрытыми глазами и скрещёнными на животе руками, тот лениво покачивал ногой и, казалось, дремал.

У него были полудлинные вьющиеся волосы винного цвета и изумрудная шёлковая рубашка. Две верхние пуговицы были расстёгнуты, открывая бледную кожу и ключицы.

Теперь, когда лицо не скрывали волосы, Се Синсуй наконец смог его разглядеть. Бледная кожа, высокий нос, тонкие губы — даже в мире, полном красавцев, внешность этого NPC могла бы занять место в первой тройке.

Но больше всего поражала двойственность его образа. Он казался утончённым и в то же время опасным, острым, как лезвие.

И самое нелепое противоречие: одетый в такую изысканную одежду, он был бос, а на его ногах красовались розовые тапочки с плюшевыми кроликами. Такое сочетание было, мягко говоря, странным.

Пока Се Синсуй его разглядывал, Судья Равенства открыл глаза. Если пока он спал, то был прекрасен, как картина, то теперь, когда его глаза, сияющие словно звёзды, открылись, эта картина ожила.

Он лениво посмотрел на гостя:

— Надо же, выжил и нашёл меня. Неплохо. Считаю, что прошёл испытание.

[Задание выполнено]

[Награда получена]

Вокруг Се Синсюя вспыхнуло сияние повышения уровня. Он взглянул на свою панель состояния: уровень поднялся сразу до пятого. Это его немного утешило.

Пятый уровень открывал возможность опробовать навыки разных классов. Вплоть до десятого уровня игроки могли использовать базовые умения любой профессии, чтобы понять, что им ближе.

Се Синсюй открыл панель навыков и замер в изумлении. В его меню отсутствовал выбор классов.

Обычно на этом этапе появлялись четыре основные категории профессий и пять очков навыков. У каждого класса был доступен один базовый навык, и некоторые игроки даже становились «универсалами», не делая окончательного выбора и прокачивая умения из разных веток.

Но у него такой возможности не было. Активной светилась только вкладка «Механик», а под ней — единственный навык стрельбы.

Похоже, хоть класс и назывался случайным, его судьба была predetermined с самого начала. И это был Механик.

Се Синсюй даже заподозрил, что его специально заманили наградой, чтобы он выбрал случайный путь и попал в эту ловушку. Цель была всё та же — ограничить его развитие.

Если так, то Высший мир, скорее всего, отслеживал его личность, а игровая капсула лишь помогала точнее «закрепить» его в игровом пространстве.

Он удивлённо приподнял бровь. Ситуация становилась всё интереснее. В прошлой жизни он так и не узнал, почему им так интересовались.

Человек, который даже не смог поступить в университет, представитель социальных низов, для которого все пути вверх были закрыты. Он мог бы просто выживать до конца своих дней. Почему Высший мир считал его опасным и прилагал столько усилий, чтобы его подавить?

Но если они его подавляли, почему иногда давали передышку? Несмотря на все неудачи, ему иногда везло. У него было много друзей, которые помогали ему. Он даже смог с помощью игры вырваться из своего социального класса.

Размышляя об этом, Се Синсью активировал навык стрельбы. Другого выбора всё равно не было.

[Навык: Стрельба]

[Статус: Изучено]

Пока он распределял очки, до него донёлся голос Судьи Равенства:

— Первое испытание ты прошёл. Теперь тебя ждёт второе.

Се Синсью закрыл интерфейс и спросил:

— Какое именно?

— Я так торопился, что забыл убить ещё одного человека в той тюрьме. Пойди и прикончи его, — лениво отозвался Судья Равенства.

— Те смертники всё равно скоро умрут, — не удержался Се Синсью. — Зачем рисковать и возвращаться ради одного?

Собеседник качнул ногой. Розовый кролик на его тапке тоже затрясся.

— Неважно, когда они умрут, — небрежно протянул он. — Важно, чтобы они погибли от рук «Гостей Авичи». Запомни: если мы взяли заказ, цель должна быть уничтожена. Пока она дышит, мы обязаны найти способ её убить.

Се Синсью почувствовал себя крайне озадаченным.

— Это вопрос репутации организации?

Судья Равенства странно на него посмотрел:

— Зачем убийцам репутация? Если цель не умрёт от наших рук, заказ считается проваленным. Нам не только не заплатят, но и придётся вернуть половину задатка. А деньги, попавшие в карман «Гостей Авичи», обратно не возвращаются.

Се Синсью замолчал.

«Я был о вас лучшего мнения!»

<http://bllate.org/book/13478/1663914>