

## Глава 9

Се Синсью не стал больше общаться с Судьёй Равенства. Как только на экране появилось окно с подтверждением задания, он быстро принял его и направился к выходу.

Лишь выйдя со двора, он внимательно изучил описание.

Задание требовало убить в тюрьме заключённого-смертника. Далее следовало подробное описание его злодеяний — очевидно, преступник натворил немало дел, раз кто-то заплатил за его голову. Се Синсю не интересовало ни прошлое этого антропоморфного монстра, ни его личность. Он и так посмотрелся на подобных ему. Что до злодеяний... «Гости Авичи» были не лучше. Да и игроки из другого мира тоже не были святыми.

«Кто в здравом уме станет убивать направо и налево? — подумал он. — Для игроков это всего лишь монстры, но в этом мире они — живые люди».

Пропустив описание, юноша перешёл к требованиям. Их было два: убить цель и забрать у неё некий предмет. Вероятно, это был особый дроп с этого монстра.

Не стоило удивляться, почему у заключённого в тюрьме мог быть при себе какой-то предмет. Иногда именно такие нелогичные детали напоминали, что игровой мир отличается от реального.

Он оглядел себя. Форму стражника можно было пока не снимать, но ему определённо нужна была экипировка, а главное — оружие.

Единственный его навык — стрельба — был бесполезен без пистолета. Остальные части брони давали прибавку к характеристикам, что было нелишним для его жалкого телосложения. Этот параметр напрямую влиял на здоровье и защиту, и чем он был выше, тем лучше.

Се Синсью направился к торговцу оружием. В стартовой локации продавалась лишь простая «белая» экипировка с общими характеристиками. Чтобы носить «синие», «фиолетовые», «оранжевые» или даже «золотые» вещи, созданные специально для определённого класса, нужно было сначала получить профессию.

Купив полный комплект, он почувствовал, как сердце сжалось от боли.

С убитых ранее монстров выпало всего с десятков медных монет. Награда за задание Судьи Равенства была щедрее — целых пять серебряных. Но один комплект экипировки стоил три серебряных. А ещё нужно было купить еду и воду. Выйдя из лавок, Се Синсью обнаружил, что у него осталась всего одна серебряная монета.

Игрок открыл журнал заданий и посмотрел на награду. В строке значилось пять серебряных, и

это его немного утешило. По крайней мере, у него ещё была цепочка заданий.

Но потом он задумался. Заказы у «Гостей Авичи» стоили недёшево. Даже если этот монстр был низкоуровневым, за его голову заплатили бы не меньше тридцати золотых. А Дытин дал ему всего пять серебряных. Какой скряга.

Когда он вернётся, то обязательно поторгуется. Награду за задание изменить было нельзя, но неигровые персонажи часто были гибкими. Даже если он не получит денег, он мог выпросить что-нибудь другое. Это было нелегко, иначе все игроки просто вымогали бы средства у NPC, и экономика игры давно бы рухнула.

Он надел новую экипировку и осмотрел свои характеристики. Комплект состоял из шести предметов: куртки, перчаток, пояса, штанов, ботинок и оружия. В инвентаре был ещё один слот — для головного убора, но это была специальная экипировка, и в стартовом магазине её не продавали.

Все части брони, кроме оружия, давали простую прибавку +1 ко всем характеристикам, кроме обаяния. Итого — плюс пять очков. Ничего особенного. А вот описание оружия было более подробным.

[Старый, потрёпанный пистолет (б/у)]

[- Эффект: Урон +5%]

[- Дальность стрельбы: 25 м]

[- Начальная скорость: 300-350 м/с]

[- Боезапас: 20]

[- Время перезарядки: 5 с]

[Этот пистолет слишком стар, используйте с осторожностью.]

В отличие от других классов, оружие Механика было сложнее. Помимо урона, нужно было следить за боезапасом. В подземельях или затяжных боях Механикам приходилось носить с собой дополнительные патроны и менять их прямо в бою. У всех классов было время восстановления навыков, а у Механика вместо этого была перезарядка.

Се Синской не стал покупать патроны. Слишком дорого. Один патрон стоил одну медную монету. Чтобы полностью зарядить пистолет, потребовалось бы двадцать медяков!

Он был уверен, что благодаря своему особому титулу бой не затянется. К тому же, после получения профессии он научится делать патроны сам. Нужно будет лишь покупать материалы, что гораздо дешевле, чем брать готовые в магазине.

Снова надев форму стражника, парень как ни в чём не бывало вошёл в тюрьму.

Но на этот раз всё было иначе. Раньше он находился просто в локации, а теперь перед ним появилось системное сообщение.

[Подземелье: Тюрьма Кленового Леса]

Это было стартовое подземелье, часть начальной цепочки заданий. Оно было рассчитано на одного игрока, так что собирать группу не требовалось. Хотя это и было подземелье, выглядело оно точно так же, как и раньше.

В тюрьме снова появились начальник и стражники, точные копии тех, что он видел до этого. Единственное отличие заключалось в том, что новые NPC его не помнили.

Се Синсуй, опустив голову, дождался, пока один из охранников отойдёт от группы, и прикончил его мечом, после чего беспрепятственно проскользнул вглубь.

Опыт с монстра второго уровня был мизерным, но всё же это были и очки опыта, и медные монеты. Если бы разница в уровнях между ним и монстром превысила пять, он перестал бы получать награду.

Он направился в сектор смертников. Камеры были на своих местах, дыра в потолке исчезла, а труп «горы мяса» пропал.

Его целью был здоровенный детина. Увидев стражника, тот, видимо, зная о своей скорой смерти, нагло показал ему средний палец.

Се Синсуй не стал открывать камеру. Он просто достал пистолет и выстрелил сквозь решётку.

Заключённый не собирался стоять столбом. В тот же миг, как он получил урон, его имя окрасилось в красный цвет. Не обращая внимания на боль, он бросился к решётке.

К несчастью для него, между ними была дверь. Ему нужно было сначала её сломать, чтобы добраться до врага. Именно поэтому Се Синсуй и не стал её открывать. Использование ландшафта в качестве препятствий делает бой гораздо удобнее.

Впрочем, дверь, несмотря на свой грозный вид, была на удивление хлипкой. В руках Судьи Равенства она рассыпалась в пыль, и в руках этого заключённого — тоже. Тот лишь несколько

раз ударил по прутьям, и преграда разлетелась на куски.

«Если ты такой сильный, что ты вообще делаешь в тюрьме? — невольно подумал игрок. — С такой силищей ты мог бы сносить охранников одним ударом. Неужели тебе здесь пейзажи нравятся?»

Продолжая мысленно язвить, он быстро перемещался по коридору. Наконец-то его максимальная ловкость пригодилась. Он уклонялся от большинства атак, но некоторые всё же доставали его. Всё-таки заключённый был седьмого уровня, на два выше него, так что уйти от всех ударов было невозможно. То, что он до сих пор не потерял много здоровья, было заслугой его игрового опыта и высокой ловкости.

Не успел он добить заключённого, как услышал приближающийся топот. Этот звук был ему знаком: начальник тюрьмы вёл за собой стражников.

Раз это было подземелье, тюремщики тоже считались монстрами. Если они придут, Се Синсуй окажется между двух огней.

Но он не паниковал. Когда в поле зрения появились враги, он не стал убегать, а наоборот, бросился им навстречу. Имена начальника и стражников тоже стали красными, но их атаки были неизбирательными.

Это означало, что они будут бить и игрока, и заключённого. А тот, в свою очередь, будет бить их.

В «Второй жизни» у монстров тоже были свои фракции, и они враждовали между собой. Тюремщики и заключённые, очевидно, были врагами. Теоретически, атаки самого Механика тоже были неизбирательными, но его стрельба была только по одной цели. Это было неважно. Главное — продержаться до конца, пока начальник и заключённый не перебьют друг друга.

Начальник уступал заключённому и в уровне, и в силе атаки, и в количестве здоровья, но Се Синсуй, конечно же, помогал той стороне, которая начинала проигрывать.

Полагаясь на свою ловкость и опыт, он метался по полю боя, следя за состоянием обеих сторон. Когда у заключённого оставалось мало здоровья, он переключался на начальника. Когда у начальника — на заключённого. Он действовал беспристрастно и справедливо. Похоже, он действительно идеально подходил для Равенства Авики.

Два стражника в этой битве были просто пушечным мясом и быстро превратились в опыт. Вскоре начальник, который был на уровень слабее, повалился на землю. Заключённый был не в лучшем состоянии — у него оставалась лишь капля здоровья.

С последним яростным рёвом он тоже рухнул. Помимо опыта, на пол посыпались трофеи —

пять предметов, четыре из которых были экипировкой. К сожалению, это были «белые» вещи, которые ему совершенно не подходили. Единственное, что с ними можно было сделать — продать торговцу за несколько медяков.

Но пятый предмет сиял ярким оранжевым светом. Он показался Се Синсюю незнакомым, но это определённо было нечто ценное. Оранжевые предметы уступали по качеству только золотым.

Не успел он поднять его и рассмотреть, как прозвучало системное объявление.

[Поздравляем искателя приключений Световой Год Оригами с получением предмета:  
Изначальное Каменное Сердце (Начальный уровень)]

Объявление вызвало фурор. Мировой чат взорвался сообщениями, а личные сообщения игрока — и подавно. Ведь это был самый первый в истории сервера случай выпадения оранжевого предмета.

<http://bllate.org/book/13478/1664080>