

Ранним утром проникающий сквозь тонкий туман солнечный свет придавал серовато-синей каменной дороге тусклый золотистый оттенок. Отовсюду раздавались крики разносчиков. Звуки тяжело вращающегося колеса каменной мельницы смешивался с шелестом размалываемых пшеничных зерен. В густом белом облаке теплого пара, вырывающегося из булочной, скопилось множество возбужденных игроков. Покупка булочек здесь отличалась от покупки в обычной игре. Там обычно вам лишь стоило нажать на NPC, и перед вами в интерфейсе появлялся режим покупки. Здесь же вам действительно нужно держать зажатый в кулаке медяк, протискиваясь поближе к хозяину лавки, громко выкрикивать о своем желании приобрести булочку, привлекая к себе его внимание.

От прилагаемых усилий Мо Хан весь вспотел и, наконец, смог купить пять булочек, прежде чем его здоровье упало ниже единицы.

Горячая булочка, завернутая в шелковую бумагу. По ее виду нельзя было определить насколько она вкусная. Но при взгляде на нее он чувствовал, как тепло разливается в груди.

(П/п: бумага, произведенная из коры шелковицы или по-другому тутовника. За блеск, мягкость и используемое сырьё её прозвали шёлковой).

Родом из Ташкента, там я вдоволь поела этого тутовника. М-м-м-м-м. Вкус детства)

Это верно, что Цзючжоу богат своими дарами. Но вот что плохо, у игроков в этой игре нет так называемого рюкзака игрока. Мелочь можно было просто засунуть в пояс, а что-то крупнее приходилось носить в руках. А поскольку все новички здесь одеты в одежду с короткими рукавами, то у них попросту отсутствовали длинные рукава, которые что-либо скрывали. Естественно, на древней одежде нет никаких карманов. Если у вас слишком много вещей, занимающих ваши руки, и вы не знаете, как это все унести, вам нужно найти кусок простой ткани, чтобы завернуть все это в него, подвесив в качестве ноши. Как завернуть ткань, как закрепить это на себе – многих игроков это ставило в тупик. Что касается на новый хлынувший поток жалоб от игроков, официальный представитель Цзючжоу спокойно разъяснил, что игроки могут использовать складские помещения в городе для хранения своих предметов, ну, или могут купить дом, где будут все это собирать. Что касается таких предметов, как рюкзаки игроков, то в качестве альтернативы в игре можно было бы рассмотреть «портативное пространство». Но эта голографическая онлайн-игра является точным воспроизведением древнего мира классических боевых искусств. Вы, конечно, могли бы ожидать, что такое пространство в подобной игре возможно. Но такие космические подпространства, карманные подпространства и прочее являются чем-то из области фантастики. Поэтому здесь такого тоже не предусмотрено. Если в будущем компания по разработке игр решит разработать игру что-то типа про конец света или зомби-апокалипсис, то она обязательно введет подобную функцию для игроков. А здесь игрокам нужно полагаться на то, что им предлагают. И никак не иначе.

Да как же!! Кто захочет играть в игру подобную игре «Зомби судного дня», чтобы пощекотать себе нервишки?

Мо Хан развернул булочку, вгрызаясь в нее. Он медленно брел по разбитой каменной дороге заросшей мхом по обочине, размышляя о том, где бы ему раздобыть для себя задание.

Хотя он и являлся любителем онлайн-игр, но для прохождения квестов он не любил с кем-нибудь объединяться. Обычно он предпочитал играть в одиночку, по-тихому выполнять задания: сражаться с монстрами и идти туда, куда ему захочется. Только если его уровень был ниже среднего, он начинал беспокоиться. А пока этого не случилось, он предпочитал путь одиночки. И это его устраивало – иногда объединяться с друзьями, но не играя постоянно в командах.

Игра – не идеальный мир. Из-за части снаряжения или хорошего места для борьбы с монстрами часто возникают ожесточенные споры среди участников команды. Если бы прошлой ночью в гостинице был кто-то еще, то подобранный им артефакт Чунью, конечно же мог привлечь внимание других игроков, желающих его заполучить. А так он достался исключительно Мо Хану. В прошлом в реальном мире ему слишком часто приходилось испытывать чувство беспомощности при виде того, как люди теряют всю свою человечность в погоне за желаемым. И ему не хотелось лишний раз сталкиваться с этим еще и в игре.

Но сейчас Мо Хан очень спешил. За прошедшие сутки он все еще был на первом уровне. Не сказать, что это было настолько важно. Кто-то быстрее, кто-то медленнее повышает свой уровень. Но в каждом населенном пункте Цзючжоу, будь то деревня или город, где оказались новички, лимит игроков не может быть выше тысячи. Пока никто не покинет город Наньфэн, здесь не будет новых зарегистрированных игроков. Все остальные игроки уже на третьем и четвертом уровнях, и только он один все еще на первом. Разве это не значит, что среди игроков он словно изгой и слабак, которого презирают и грабят, над которым издеваются все остальные? Он никогда не любил драться. Если он слишком слабый, проходить игру становится неинтересно. А это уже серьезно.

– Добрые люди, подайте на пропитание. Пожалуйста, я не ел уже день и ночь, – NPC-нищий в лохмотьях сидел на обочине моста, кланяясь всем проходящим и выпрашивая милостыню. Он цеплялся за каждого игрока, проходившего мимо. Мо Хан остановился неподалеку.

Седой старик-нищий дрожал всем телом, разорванная на нем одежда когда-то могла считаться опрятной.

Игрок, остановившийся перед ним, подумал, что у нищего была особая миссия, поэтому он осторожно бросил ему медную монету. Нищий живо поблагодарил его, продолжая просить милостыню дальше. Доброе действие этого игрока сразу же привлекло внимание другого игрока, который раньше уже грабил этого нищего, ругаясь и проклиная эту игру и свою неудачу. Характер у него был мерзкий. Снова подскочив к нищему, он накинулся на него с кулаками. Избив его руками и ногами, он вырвал медную монетку из рук нищего.

Мо Хан посмотрел на нищего, чьи локти кровоточили от ползания по земле, а затем на половинку булочки в своей руке.

Он не может дать ему даже одного медяка. А булочка в его руке поддержит его здоровье в течение часа. Он понимал, что несчастный старый нищий перед ним – всего лишь набор цифровых данных в игре. Но этим утром Мо Хан уже столкнулся с одним нищим неподалеку от гостиницы, который был настолько слаб от голода, что у него не было сил издать даже звук. Он

встречал этого NPC еще вчера. Это был тот нищий, которого один игрок пинал и избивал, а он был так напуган, что передал ему всю чашу с подаянием. Когда он встретил его этим утром, от чаши остались лишь черепки, разорванная одежда была в беспорядке, обнажая местами избитое тело, а сам он молча дрожал, взирая на проходящих со страхом и беспомощностью в глазах.

Может это Мо Хану только показалось. Но когда мимо этого нищего проходили другие NPC, они избегали смотреть ему в глаза, выражения их лиц становились жесткими, а в глазах проявлялись сложные эмоции.

Мо Хан опустил голову, испытывая чувство неловкости. Он не знал почему, но он решил заговорить с этим NPC:

- Почему бы тебе не найти укромный уголок, чтобы спрятаться? Оставаться здесь небезопасно.

Например, как встреченный им утром тот NPC. Хотя он был так голоден, что у него не было сил говорить, но по крайней мере его никто не избивал.

Глаза нищего потемнели, он продолжал, не останавливаясь просить милостыню дальше, как будто не слышал обращенную к нему речь.

Мо Хан почувствовал, что всего действия бессмысленны. Хотя он не может назвать себя очень добрым человеком, но он также не стремится творить и зло. Он имел четкие моральные принципы, определявшие, что хорошо, а что плохо, что он никогда не может позволить себе сделать. И хотя понимал, что иногда его действия не принесут никакого результата, выставив его даже в глупом свете.

Например, как сейчас.

Он наклонился и сунул недоеденную булочку в руку NPC, который хватался за его одежду, выпрашивая милостыню.

Пораженный его жестом нищий сразу же запихнул булочку себе в рот. Это было сделано настолько быстро и с такой жадностью, что даже заставляло людей, смотревших на все это, забеспокоиться - как бы он не подавился.

Несколько игроков среди которых были и такие, что шли по своим делам, выполняя порученные им задания, наблюдая сейчас за этим всем со стороны, все они были ошеломлены происходящим. И те из них, которые затаились неподалеку, чтобы грабить нищих, выпрашивающих милостыню, позеленели от злости. Вы не подумайте, что грабить NPC так просто. В городе есть стража, патрулирующая улицы. Другое дело, если кто-то грабит NPC-нищих. До них никому нет дела. К тому же не каждый игрок с бесстыжим лицом сможет забрать деньги у нищего. Поэтому те немногие игроки, которые сейчас бродили по каменному мосту, на самом деле считали этого нищего NPC одной из своих дойных коров, присматривая

за ним и охраняя его. Конечно же, забирая все его деньги себе. И булка, которую Мо Хан передал голодному NPC это совсем не то, что деньги. К тому же это была всего лишь половина обглоданной булки, какой смысл пытаться отобрать остатки булки у NPC, когда он уже все это затолкал себе в рот? Не продавать же ее другому. Да и выручить за нее много не получится. Самой мелкой монетой здесь был один вэнь, но столько же стоит и горячая свежая булочка.

Все игроки, крышующие нищего NPC, все еще не могли отойти шока, а Мо Хан уже шел дальше, пребывая в раздумьях, где же ему взять новое задание. Он откусил кусок от другой купленной им булочки, медленно пережевывая ее на ходу.

- Эй, парень, подожди-ка!

Мо Хан даже не оглянулся. Он всегда был одиноким путешественником по играм. Если он сейчас остановится на этот оклик с учетом его жалкого первого уровня, это будет равносильно тому, что он сам напрашивается на смерть. Поэтому вместо этого он ускорился, рысью побежав по мосту.

Пока Мо Хан бежал, он вдруг услышал взявшийся из ниоткуда звук.

Дзинь!

Системное уведомление: ваш уровень справедливости повысился на 10 пунктов.

И что? Что ему с этим делать? Это не повышает ни его общий уровень, ни его опыт. Он получил это только за то, что подал милостыню нищему NPC без всякой корысти, не ожидая, что тот поручит ему какое-нибудь задание.

Так размышлял Мо Хан, продолжая убегать.

- Стой, кому говорят! Ты посмел вмешаться не в свое дело, кто мне возместит убытки!

Как только перед ним выросла темная стена, Мо Хан резко затормозил.

Дорогу ему перегородил игрок ростом не ниже метра девяноста.

Вот еще одна подставка от этой игры Цзючжоу. Мо Хан остро ощущал, что его метр семьдесят на самом деле сейчас просто ничто. У него с самого начала было намерение увеличить рост в

настройках игры, но только игроки ростом ниже метра шестидесяти или весом более двухсот килограмм имеют право изменять параметры своего тела в этой игре. Ну разве не подстава?

Мо Хану оставалось полностью положиться на свои качества ловкости, и как только он ловко прыгнул вперед, его отбросило в сторону.

Во время вынужденного полета в ушах стоял свист ветра, и прежде чем он смог подняться на ноги, он получил сильный удар по затылку, покотившись вниз по каменным ступеням моста.

Дерьмо, этот ублюдок, должно быть, имеет 4-й уровень и добавил все свои атрибуты к своей физической силе.

Мо Хану захотелось дико выругаться в адрес этого уroda. Мысль была еще не закончена, как появилась новое чертово системное уведомление.

Системное уведомление: ваше здоровье ниже нуля, вы мертвы.

«Мертвый» Мо Хан бездвижно лежал на земле. Только сейчас он вспомнил, что его здоровье было всего полтора пункта после того, как он проглотил половинку булочки.

Остатки булочки выпали у него из руки, покотившись по земле. Рядом с ним вспыхнул зеленый огонек и погас.

- Убивают, убивают... - NPC-нищий, сидевший на мосту, внезапно вскочил и громко закричал.

Другие NPC бывшие неподалеку, лодочники, торговцы, просто прохожие, увидев мертвое тело Мо Хана, все начали кричать, разбегаясь в разные стороны:

- Помогите, здесь убили кого-то!

Подавленный Мо Хан валялся на земле, как вдруг перед его внутренним взором появились два варианта, предложенных системой.

Системное уведомление: вы мертвы. Вы можете выбрать либо возрождение и немедленное возвращение на 0-й уровень, либо возрождение и возвращение на 0-й уровень с отсрочкой.

Ну, и чем одно дерьмо отличается от другого?

Прежде чем Мо Хан смог разобраться, в чем разница и выбрать из предложенных вариантов, он почувствовал, как его «труп» снова пнули, а затем он «снова увидел солнце». Но что его особенно взбесило, он даже чуть не дымился от злости, что игрок, убивший его и пинающий его «труп», ограбил его, вытащив спрятанное на теле скрытое оружие Чунью, рассматривая его сейчас на свету.

- Лузер. Умер от удара по голове. А эти NPC, черт их всех побери! Этот Лао-цзы вчера убил не одного игрока, почему же вчера никто из них не кричал об этом? Какая собака их укусила? Что это такое? Так блестит, а? Чунью?!

Разве это не тот артефакт Чунью, который всю ночь создавал проблемы на форуме?

Игрок пришел в восторг от находки, сунул деньги в карман и дал деру.

Однако его возглас был слишком громким. Глаза игроков, привлеченных на шум криками NPC, алчно заблестели. Все ринулись в погоню за незадачливым «убийцей». Игрок не успел далеко отбежать от «трупа». В голове не было ни одной идеи, где сейчас можно схорониться и переждать бурю. А тут уже подоспела и стража, принявшаяся тоже ловить «убийцу».

В отличие от обычных игроков 4-го уровня, стражники и ночной патруль находятся на 12-м уровне. Это означает одно, что нынешние игроки не могут сразиться лицом к лицу с ними.

Убегая, игрок тут же решил воспользоваться украденным артефактом.

Системное уведомление: простите, ваш уровень справедливости имеет отрицательное значение. Чунью не может быть вами использован.

- И какой же должен быть у меня уровень справедливости согласно вашей системе, чтобы можно было использовать это скрытое оружие?!

Игрок, убивший Мо Хана, успел издать только этот рев, как был уже схвачен стражей. В это же время другой ловкий игрок, не боясь присутствия стражи, желавший больше всего на свете заполучить артефакт, ударил пойманного преступника в спину сломанным кинжалом, подаренным ему системой, так что на земле теперь лежал еще один «труп».

Из одежды только что убитого много чего высыпалось, тут были и медяки, и сломанные кинжалы, и булочки, и, конечно же, яркой блестящий Чунью.

Игрок, нанеся ему удар в спину, быстро подобрал Чунью, собираясь скрыться. Однако «бессмысленное убийство» на глазах стражи, разозлило NPC-солдат. Группой где-то из восьми человек они дружно кинулись на нового «преступника». В конце концов, этот игрок потратил несколько секунд, поднимая Чунью с земли, когда увидел, погоню за собой. У него не было шансов. Согласно мошеннической системе Цзючжоу артефакт можно взорвать, умирая, чтобы потом воскреснуть на уровень ниже. Лучше уж убить нескольких солдат стражи 12-го уровня, чтобы потом возродиться на 2-м уровне. Просто не выгодно умирать с Чунью на руках, если ты всего лишь на 1-м уровне. Но он не знал, что это скрытое оружие Цзючжоу не будет систематически обновляться. И он должен забрать его сам.

Уровень справедливости игрока не был отрицательным, напротив, он еще получил вознаграждение в несколько очков за убийство «злого» игрока.

Итак, вспыхнул синий свет, и Чунью, это темное оружие, сделало свой ход.

Из-за того, что он не мог сразу выбрать из предложенных вариантов, Мо Хан не сразу вернулся в «мир живых». Ошеломленный он осматривал представшую перед ним картину. Видя, что Чунью было только что использован, он расстроился, но не забыл позлорадствовать: «Ну как, родной, твои успехи в овладении секретным оружием?»

Стоявшие несколько солдат были целы и невредимы. Игрок, использовавший Чунью, был зарублен стражей. Все игроки, включая трех человек, лежащих сейчас на «труп», наблюдали за голубым светом, летящим по широкой дуге, пересекая пространство. Было поздно кричать, предупреждая кого-то, Чунью уже влетел в группу NPC, неподалеку издали наблюдавших за волнением. Через некоторое время толпа разразилась криками, и стоявшие плотно NPC быстро рассеялись в разные стороны. На месте остался только худой смуглый NPC, одетый в одежду какого-нибудь подмастерья или помощника. Его лицо застыло в изумлении, и только струйка крови медленно стекала между бровями. Он беззвучно упал навзничь.

- Ли-эр, что с тобой, Ли-эр?! - другой худой NPC, одетый как этот же упавший паренек, закричал в панике.

Мо Хан ошеломленно уставился на этих двоих. Разве это не один из двух помощников хозяина гостиницы-развалюхи? Тот, кто сейчас плакал в ужасе, звали Ци Сяо-эр. А другой, к кому он сейчас обращался, с кем Мо Хан еще утром разговаривал, был сейчас мертв.

Э-э, кстати, хозяин гостиницы тоже мертв, что значит, гостиницу некому открыть, пока у гостиницы не появится новый хозяин... Как это называется - неожиданное бедствие?

В то же время в техническом отделе компании Цзючжоу Олайн Гейм Компани молодой человек, сидевший перед компьютером, внезапно издал громкий вопль:

- Я это сделал, брат Ли! Я исправил сюжет скрытой миссии! Ха - я смог улучшить нужный момент, воспользовавшись атакой Чунью, оружием старейшины из школы Гуйгу, ха! Где вы еще можете найти такого мастера? Я вводил по три команды за одну секунду. У меня чуть клавиатура не задымилась!

Директор Ли, который как обычно неправильно застегнул пуговицы на рубашке, потирая подбородок, наклонился над экраном, чтобы взглянуть на результат. И с улыбкой похлопал молодого человека по плечу:

- Неплохо, неплохо, плюс предыдущий игрок использовал его один раз, что получается в общей сложности получается, что артефакт был использован уже дважды. Его можно использовать еще один раз. Чунью на месте. Пусть остается на теле Ли Хэцзяна, пусть власти все проверят. А NPC-мастер из школы Гуйгу, находящийся по другую сторону от врат, скоро узнает новости. И дальнейший сюжет будет развиваться нормально...

-Ли-гэ, я, я хочу напомнить тебе кое о чем.

- Да?

- Как только Ли Хэцзян умер, единственный NPC в городке Наньфэн, кто знал о личности Се Цзыи, исчез. Я помню, что настройка данных заключалась в том, что он не может покинуть гостиницу, и Ли Хэцзян больше не сможет приносить ему еду. Владелец гостиницы умер. Сюжет продолжается. И если в ближайшее время не появится новый хозяин, гостиница не сможет открыться. Независимо от того, насколько быстро будет развиваться сюжет, это все равно займет много времени. А в гостинице шаром покати, даже питьевую воду можно получить только когда пойдет дождь...

- И что такого? - директор Ли рассмеялся, попросив. - Сяо-гэ, перечисли-ка этому беспокойному данные Се Цзыи.

Другой молодой человек с крашеными волосами поправил очки, сухо кашлянул и зачитал:

- Как главный БОСС Цзючжоу, ценность здоровья Се Цзыи составляет 76,92 миллиона очков. В настоящее время он израсходовал всего 25 очков. И еще ... Ли-гэ, уровень усталости у него равен 0!

- Ты это слышал? Даже если ты будешь голодать полгода, ты не сможешь «съесть» и доли его здоровья. Пусть и дальше сидит в этой развалюхе, пока не покроется мхом и не заплесневеет!

-!!!

<http://bllate.org/book/13529/1201165>