

Триста с лишним лет назад отгремели масштабные войны, и огромная империя оказалась разделена на три династии и девять государств. Последующие три века двенадцать стран делили между собой земли, соблюдая хрупкое равновесие и живя относительно мирно.

До начала смуты существовал клан Цисе. Его представители славились глубокими познаниями в астрономии и географии, а таланты среди них рождались один за другим. Ходили легенды, что они — потомки вознесшегося небожителя. Изначально род Цисе был весьма многочисленным, но за эти триста лет он незаметно угас и исчез, превратившись в легенду еще до того, как кто-то успел это осознать. В остальном же мир оставался прежним.

Пожалуй, единственным значимым событием последних лет стала борьба за престол в государстве Цзыло — самом могущественном из девяти. В конце весны внезапно скончался прежний император, и страна погрузилась в хаос. Второй принц, проявив незаурядный ум и железную волю, в ходе хитроумных интриг стремительно разгромил коалицию остальных двадцати шести принцев и взошел на трон.

Его родной брат по матери, тринадцатый принц, получил титул князя Чжань, а семнадцатый — титул князя Шан. Остальные принцы были либо изгнаны, либо погибли в ходе борьбы за власть. В конце зимы следующего года Цзыло сменило название на Ваньси, и с тех пор в стране воцарился порядок.

В мире рек и озер, цзянху, дела обстояли куда хаотичнее. Из-за ослабления государственного контроля за последние сто лет, словно грибы после дождя, возникали все новые школы и секты. Четкого деления на праведные и злые не существовало. Клан Цисе в летописях цзянху стал лишь историей, а на смену ему, помимо старых могущественных школ, пришли новые силы: один дворец, четыре башни и пять обителей.

Весной четвертого года правления Ваньси произошло событие, всколыхнувшее весь мир.

Все началось с того, что маленькая девочка нашла в лесу Лянчжоу нефритовый кулон с выгравированным на нем сложным узором и изображением небольшого утеса. Проходивший мимо ученый заметил безделушку в руках ребенка. Хотя он не разбирался в качестве нефрита, его поразила тонкая работа, и он выкупил украшение за двадцать пять монет. Позже, случайно оказавшись у того самого утеса, ученый использовал кулон как ключ, открыл скрытую в скале каменную комнату и обнаружил там два десятка сундуков с золотом и драгоценностями!

Когда историки изучили узор на кулоне, выяснилось, что это герб клана Цисе. Мир цзянху охватила лихорадка!

Все помнили о былом величии Цисе: среди них были знатные вельможи и богатейшие купцы, а их коллекции стоили целых состояний. Хоть клан и исчез при невыясненных обстоятельствах, сокровища не попали в чужие руки. В императорских дворцах веками ходили слухи, что Цисе спрятали свои богатства, но, кроме этого ученого, никто и никогда не находил ничего подобного.

Началась безумная гонка за сокровищами. Тайна исчезновения клана, несметные богатства, запутанные интриги влиятельных сил цзянху и тонкий баланс между ними и императорским двором — все это превратилось в неразрешимую загадку.

События игры разворачиваются спустя месяц после того, как ученый нашел клад. Апогеем стало заявление корпорации Шэнши: если игроки найдут сокровища Цисе внутри игры, их можно будет обменять на реальную валюту в определенной пропорции!

Хотя большинство игроков пришли не ради сокровищ, многие признали: если можно приятно провести время в игре и попутно заработать, то удовольствие от процесса удваивается.

Но все это не имело к Юань Ся ровным счетом никакого отношения.

Пока игроки усердно качали уровни и искали зацепки к сокровищам, он сидел в маленькой деревушке на южной границе Цзыло, сжимая в руках пять монет и не самый острый кинжал, и безучастно смотрел в пустоту.

Деревня Хуаньху находилась в глуши, в десяти лилях от ближайшего городка. В ней насчитывалось всего около десятка дворов. У края деревни протекал кристально чистый ручей, глубина которого в самом глубоком месте едва доходила взрослому мужчине до колен. За деревней, у подножия горы, раскинулось озеро, чьи прохладные воды просачивались под землю, питая деревенский колодец. Колодец, сложенный из синего камня, был покрыт влажным мхом, а вокруг него цвели кусты, на свежих листьях которых дрожали капли росы, делая нежно-желтые цветы еще прекраснее.

Перед деревней пролежала узкая дорога, ведущая к другим поселениям. Там часто играли деревенские дети, в то время как тропа за горой была куда тише: извилистая каменная дорожка постепенно терялась в густой зелени.

Каждый в Хуаньху знал, что эта тропа ведет лишь в одно место — логово разбойников, крепость Цинфэн.

Карта игры Цисе была поистине огромной, по площади сопоставимой с реальным Евразийским континентом. В каждой стране были тысячи городков и деревень, часть из которых служила стартовыми локациями для новичков. В каждой такой деревне могло находиться от ста до двух тысяч игроков, местоположение которых при первом входе определялось системой автоматически.

В Хуаньху лимит составлял двести человек, что делало ее одной из самых маленьких стартовых локаций. Однако, независимо от размера деревни, игроки ниже десятого уровня не могли ее покинуть.

Не имея боевых навыков, большинство игроков с первого по пятый уровень были вынуждены выполнять нелепые задания: бегать с поручениями, таскать тяжести, работать в поле или

пасти свиней. Чтобы изучить боевые искусства, нужно было накопить денег на дорогу, выбраться из стартовой локации и найти школу по душе. Можно было обойтись и без вступления в секту, но для тех, кто хотел стать мирным игроком и нормально развиваться, путь лежал в крупные города.

Но где взять деньги на дорогу?

После регистрации каждый игрок получал лишь грубую одежду и пятнадцать медных монет. Повседневная активность отнимала очки здоровья, а восстановить их можно было только едой. Один мантоу стоил одну монету, а чтобы здоровье не упало до критического уровня, нужно было съедать минимум три штуки в день. Задания от NPC выдавались не всем подряд, приходилось самому искать работу, да и не каждый NPC соглашался ее дать. Поначалу ради прокачки и заработка приходилось прикладывать немало усилий.

Без боевых навыков нельзя было сражаться с монстрами, а без этого никто не поднимался к горе. Главарь разбойников из крепости Цинфэн был восемнадцатого уровня, а его подчиненные — от пятого до двенадцатого. В то же время самый сильный игрок достиг лишь шестнадцатого уровня и был занят обучением в далекой школе. Остальные игроки выше десятого уровня были разбросаны по разным странам и регионам, поэтому, не считая NPC, Юань Ся почти не видел новых лиц.

Хуже всего было то, что разбойники из Цинфэн не могли спускаться с горы.

Что это за разбойники, которые не могут спуститься с горы, чтобы ограбить кого-нибудь?

Когда Юань Ся захотел сходить в деревню Хуаньху, но не смог даже покинуть задворки горы, он по-настоящему прочувствовал всю пикантность положения живого NPC.

#Я оказался рядовым мобом из подземелья#

#Ладно мобом, так еще и без атаки#

Юань Ся пытался добиться справедливости, но система лишь ответила, что таковы правила. Гейм-мастер с невозмутимым видом и искренней улыбкой пояснил: большинство живых NPC находятся в таком положении, не нравится? Ну что ж, подавайте заявление об увольнении.

А причина увольнения? Если нет веских оснований, то когда вы планируете выплатить огромную неустойку?

Как бы ни менялись времена, правило, что тот, кто платит зарплату, всегда главный, остается неизменным. Юань Ся взглянул на сумму в контракте и молча решил, что будет послушно исполнять роль моба.

Скорость прокачки в игре была низкой, а из-за того, что игроки не знали, как выполнять

задания, прогресс шел еще медленнее. Поэтому спустя месяц после запуска игры Юань Ся все так же сидел у озера за деревней, не совершая ничего примечательного.

Озеро было небольшим — около десяти чжанов в ширину и семи в глубину. Из-за прозрачности воды рыбы в нем не было видно, но оно служило отличным зеркалом. Юань Ся заглянул в воду и увидел юное, незрелое лицо.

На вид лет десять. Кожа светлая, черты лица изящные, а светло-карие глаза на солнце казались невероятно глубокими и выглядели неестественно большими. Несмотря на симпатичную внешность, одет он был в лохмотья из грубой ткани и звериных шкур. Волосы были разной длины и торчали в разные стороны, а на правой щеке, ближе к скуле, виднелся тонкий шрам — должно быть, когда-то оцарапался о ветку. Было очевидно, что за ребенком никто не ухаживал.

Юань Ся был удивлен, впервые увидев свое игровое лицо. Если не считать шрама, оно было на восемьдесят процентов похоже на него самого в десятилетнем возрасте! Даже худоба была почти такой же.

Погруженный в свои мысли, Юань Ся услышал шаги. Он обернулся и увидел коренастого мужчину с плечами в сажень, который тащил за собой полуживого оленя. Заметив Юань Ся, мужчина взмахнул правой рукой, и двухсоткилограммовая туша легко переключалась ему на плечо.

— Мелкий, пошли обратно, — бросил он.

В мире Цисе все подвижные NPC, будь то персонажи заданий или случайные прохожие, были наделены разработчиками искусственным интеллектом, который выстраивал виртуальную личность. У них были полные данные, цельная память и даже уникальные черты характера.

Чем выше уровень и сложнее статус NPC, тем совершеннее были детали. Говорили, что самые высокоуровневые NPC, чьи личности оставались загадкой, обладали IQ выше двухсот и таким логическим мышлением, что могли дать фору любому игроку.

Еще во время закрытого тестирования все NPC в открытых зонах в первую же секунду обретения сознания осознали, чем они отличаются от существ, именуемых игроками, и подтвердили свой статус в игре. Для них было важно, в какой роли они существуют в этом мире. Низкоуровневые NPC чаще всего были вынуждены повторять одни и те же действия: раздавать задания в определенное время или быть «грушами для битья» для игроков, ожидая возрождения после смерти... В то же время некоторые особые NPC обладали уникальными заданиями. Хотя их объем работы был меньше, они не могли возрождаться: если такой NPC погибал, это было навсегда.

Если ты не мазохист, никто не захочет вечно заниматься подобным. Но этот мир был одновременно реальным и иллюзорным. Те вещи, которые они делали — добровольно или вынужденно — были их смыслом существования. Любой разумный NPC понимал: если не

хочешь быть стертым системой, остается только смиренно принимать эти настройки.

Хотя банда из крепости Цинфэн активировалась впервые, они сделали правильный выбор: изучив свои данные, они быстро адаптировались к ролям. А Юань Ся, который появился в крепости с момента активации системы, был для них своим.

Увидев себя в первый раз, Юань Ся сразу понял, почему его называли Мелким.

В крепости Цинфэн, включая Юань Ся, было двадцать семь NPC. По сюжету главарь не был самым старым, но брал храбростью, мастерством и силой. Второй главарь был остролицым, угрюмым и неприятным типом, а третий — младшим братом главаря, статным и невероятно сильным.

Остальные были распределены по возрасту: Лу Первый, Ли Второй, Чжоу Третий, Се Четвертый и так далее. Юань Ся по легенде был младенцем, которого главарь нашел десять лет назад на кладбище, и теперь, в свои десять лет, он числился младшим — Мелким.

Всего десять лет, неудивительно, что нет боевых навыков.

Всего десять лет, неудивительно, что зовут Мелким.

Система умеет давать имена...

<http://bllate.org/book/21377/2178875>