

Автор темы впервые появился в игре в какой-то новичковой деревне неподалеку от города Бафан и сейчас уже достиг двадцатого уровня, входя в сотню лучших игроков по всему рейтингу уровней. По его словам, до десятого уровня брать у неигровых персонажей задания на побегушки или выполнять нехиткую крестьянскую работу — дело хоть и утомительное, но скорость прокачки была вполне приличной. После этого автор, в отличие от обычных игроков, не стал искать способ вступить в какую-нибудь секту, а решительно предпочел стать мирным игроком и напрямую отправился в город Бафан.

Прибыв в город Бафан, по рекомендации некоего местного сквайра из новичковой деревни он устроился подмастерьем и за месяц поднял восемь уровней. Затем он устроился счетоводом в небольшую постоянную загородную гостиницу. Стоило ему поработать, как начислялось определенное количество опыта, а если он помогал по хозяйству прижимистому и ленивому хозяюшке сверх нормы, то мог получить даже еще больше опыта. Хозяин прямо сказал: если будешь хорошо стараться, жалование можно будет немного поднять.

Город Бафан находился совсем недалеко от столицы, и если идти с юго-восточного направления, то город Бафан был обязательным местом на пути. Поэтому, хотя сервис в гостинице был средним, а качество услуг — еще более средним, дела шли вполне неплохо. Шкала опыта автора заполнялась полностью в зависимости от количества остановившихся на ночлег и пообедавших людей, а в праздники бывали даже дополнительные поступления. По сравнению с обычными игроками, у мирных игроков опыт рос гораздо быстрее, к тому же гостиница полностью обеспечивала едой и жильем, что было куда спокойнее, чем для тех игроков, которые изо всех сил пытались накопить дорожные расходы для вступления в секту.

На девятнадцатом уровне настал поворотный момент.

В одно прекрасное утро зашедший в игру автор подобрал в переулке за задним двором гостиницы раненого юношу. Будучи правильным молодым человеком нового века, автор, конечно же, не мог пройти мимо и оставить человека в беде, поэтому привел его в комнату, выделенную ему в гостинице. Когда раны зажили, юноша заявил, что его дорожные деньги потеряны безвозвратно, и слезно умолял приютить его.

Перед входом в игру игрокам зачитывают правила техники безопасности, и корпорация Сэнши предупреждала с самого начала: благодаря технологии сверхъестественного искусственного интеллекта и на основе тестов на аналитические способности, способность мышления, характер, поведение и прочие реакционные способности, внутриигровые неигровые персонажи обладают уровнем интеллекта от 80 до 220. Поскольку игроки не могут видеть уровни неигровых персонажей, они понятия не имеют, какими интеллектуальными данными и сколь чудовищным поведением те обладают.

Не имея ни малейшего представления о том, какого уровня неигровой персонаж ему достался, автор наивно поверил словам юноши и раздобыл у своего бывшего наставника по ремеслу рекомендательное письмо, так что юноша остался работать в гостинице.

В первые же дни определенный в подмастерья к автору юноша вел себя совершенно нормально: вовремя выходил на смену и старательно учился вести счета. Жалование

подмастерья составляло всего несколько медных монет в месяц, а поскольку прежняя одежда юноши была практически непригодна для носки, автор даже сходил в лавку тканей, отрезал несколько чингов материи и перешил ему новый наряд. Если прибавить к этому всевозможные расходы на лекарства, то получалось, что юноша полностью ел, пил и жил за его счет.

Было бы неправдой сказать, что у автора совсем не было скрытых мотивов. Лелея мысль, что появление этого неигрового персонажа в столь плачевном виде может сулить ему какое-нибудь скрытое задание, автор не пожалел с таким трудом заработанных серебряных монеток, и тут постепенно начались проблемы.

В первый раз это произошло во время ремонта в гостинице. Поскольку требовалось закупить множество необходимых вещей, счетовод должен был сопровождать хозяина в определенную лавку, чтобы помочь подсчитать расходы. Хозяин по делам ушел вперед, велел автору догнать его в течение получаса. Тот быстро собрал бухгалтерские книги и долговые реестры, однако дороги не знал и уже собирался спросить прохожего, как вдруг юноша заявил, что ему известно, где находится эта лавка.

В итоге автор послушно последовал за юношей в сторону столицы. Они шли добрых полчаса, пока не вышли из города, не углубились в рощу и не увидели официальный тракт вместе с чайным навесом у дороги. Тут автор внезапно почувствовал, что что-то здесь не так.

Лавка, о которой говорил хозяин... кажется, находилась прямо в городе Бафан.

Когда он озвучил это сомнение юноше, тот посмотрел на него с удивлением, невинно глянул на дорогу и ответил: я думал, это винный погреб Туна в столице.

За покупками — из города Бафан в столицу?

Этот человек сошел с ума?

Столкнувшись с невинным личиком юноши, автор оказался не в силах ни выругаться по-матушке, ни учинить суровую расправу. Главная же причина заключалась в том, что у него, абсолютно лишенного боевой силы, не оставалось выбора, кроме как молча сглотнуть кровь и со всех ног броситься обратно в город Бафан. Тем не менее, с назначенного хозяином времени они опоздали больше чем на полчаса, и автор, вполне предсказуемо, лишился почти половины месячного жалованья по милости прижимистого хозяина.

Во второй раз, на следующий день после удержания зарплаты, и разнорабочий, и официант в гостинице одновременно умудрились испортить животы. Юноша, будучи подмастерьем, временно подменял официанта и, если не считать того, что временами путал заказы, справлялся на удивление неплохо. Но после окончания смены произошло нечто крайне неприятное.

В вечерней кассе не хватало почти двух лянов серебра.

Два лян были почти равны месячному заработку автора. Сочтя, что дело пахнет керосином, они тут же свели баланс и обнаружили, что при расчете одно из фирменных блюд было записано не под тем названием.

Пылая праведным гневом и желая как следует проучить юношу, у которого снова отобрали жалованье за целый месяц, на следующий день автор получил в качестве извинения новую одежду.

Тонко сшитое светло-зеленое длинное халатец до боли напоминало то, в которое был облачен юноша при их первой встрече. И хотя тогда автор понятия не имел, откуда у бродяги деньги на такую одежду, руководствуясь принципом, что бьющего человека с улыбкой не бьют, он всё же временно простил обидчика и принял подарок. Затем последовали всякие сумбурные происшествия. Этот молодой человек, выглядевший донельзя смышленным NPC, на поверку в некоторых вещах оказывался невероятно, просто непроходимо простодушным. То время перепутает, то цифры забудет, то дорогу не ту покажет, то гостя назовет чужим именем — подобные оплошности сыпались как из рога изобилия, и в итоге у автора поста, работавшего у него счетоводом, хозяин вычел аж четырехмесячное жалованье.

Наконец наступила кульминация.

В один прекрасный день автор поста облачился в одежду, подаренную молодым человеком, и взял случайное задание — купить жареного гуся у старушки на углу улицы. Деньги игроку пришлось выкладывать из собственного кармана. Награда за квест была небольшой, но всё же принесла хоть какие-то очки опыта. Вернувшись в свою комнату, автор собрался достать сбережения, которые специально откладывал: треть каждого месяца отрывал от заработка и хранил отдельно от игровой сумки. Однако в тайнике не оказалось ни единой монеты.

Автор был не в силах описать то чувство, будто его поразил молнией.

Его комната располагалась за общим спальным помещением в заднем дворе постоялого двора. Поскольку он был игроком, ему даже выделили отдельную маленькую каморку. Из-за ее удаленности туда мало кто заглядывал: кроме него самого и того юноши, который временно спал на циновке прямо на полу его комнаты, мимо проходили разве что пара слуг. Слуги на постоялом дворе были людьми честными, а пропавшая сумма как раз равнялась стоимости той самой новой одежды, что была на нем надета. Сопоставив все факты, автор почти сразу догадался, кто мог быть вором. Расспросив других работников и узнав, где примерно находится молодой человек, он бросился на поиски.

Наконец автору с трудом удалось отыскать в переулке за постоялым двором юношу, с кем-то беседовавшего. Он уже собрался призвать того к ответу, как молодой человек обернулся, одарил его загадочной улыбкой, легко оттолкнулся носками туфель от земли и, взлетев на десять чжанов вверх, скрылся за поворотом в глубине переулка.

Ошеломленный автор остался стоять в одиночестве. Выпучив глаза, он кое-как пришел в себя и еще не успел перемолвиться и словом с тем укрывшимся в тени мужчиной с неразличимым

лицом, как прямо за его спиной бесшумно выросла целая толпа людей, и кто-то приставил к его горлу клинок.

Эти явно недобрые парни процедили сквозь зубы что-то вроде: «Наконец-то мы тебя поймали!» и «Живо отдавай вещь!». Не дав ему и шанса на объяснения, они схватили автора за воротник и поволокли вглубь переулка.

Ничего не понимающего автора почти целый час допрашивали с пристрастием. Лишь когда эти громилы выяснили, что он всего лишь игрок, они засыпали его расспросами об одежде и благовониях, которыми она пахла, и только после этого отпустили. Вернувшись же на постоялый двор, он обнаружил, что молодой человек давно след простыл.

Тут автора словно озарило: он смутно припомнил, что на следующий день после инцидента с заказом блюд юноша, казалось бы, вскользь упомянул название того самого кушанья. А еще — вся эта показная, казавшаяся случайной безупречная простота... Вмиг осознав, что его подставили и он чуть было не огреб за чужие грехи, несчастный автор был полностью раздавлен.

Под полными скорби и гнева жалобами и рассказом автора царила полная солидарность: добрая половина комментаторов выражала сочувствие и выжидательную позицию, а остальные делились собственными идиотскими историями из разряда тех, что приключились с ними по вине подобных NPC.

Людей обманом продавали в рабство, надували на деньги, грабили или подставляли исподтишка самые разные персонажи.

Тема очень быстро получила метку избранной, и кое-кто даже принялся звонить на горячую линию с жалобами на схожие обстоятельства. Официальный ответ разработчиков игры Се Сэ звучал так: поскольку все NPC обладают собственной личностью, наличие у них определенных поведенческих норм вполне естественно. Ради развития игры, а также ради увлекательности и реалистичности игрового процесса для самих игроков, в виртуальном мире просто обязаны существовать как хорошие люди, так и негодяи — иначе разве получится сделать всю игровую жизнь насыщенной? В реальной жизни полно негативной энергии, а вы раскисаете от того, что вас в игре обвел вокруг пальца какой-то NPC? Есть порох в пороховницах — обманите его в ответ! Если уж так хочется отомстить обществу, идите в нашу игру с ее широким выбором профессий и становитесь профессиональным мошенником. Ну а если вы и вовсе не способны с этим смириться — просто бросайте играть. В конце концов, игр на свете много, выберите ту, где у NPC вообще нет мозгов.

Юань Ся аж перекошило от столь самоуверенного ответа службы поддержки: такой тон — хочешь играй, а не хочешь — вали — чертовски выводил из себя.

Игроки, просиживавшие штаны на форуме, отборно материли разработчиков за их дурацкие настройки и администратора за подобные ответы. Шквал тем на форуме побил все рекорды: игроки принялись вытаскивать наружу истории о самых чокнутых NPC в игре. Впрочем, как бы

они ни ругались, бросать свои учетные записи никто не спешил. Напротив, благодаря распространению подобных тем на просторах интернета, к Се Сэ присоединилась еще и та партия игроков, что доселе занимала выжидательную позицию.

Просмотрев разномастные взволнованные посты, Юань Ся составил примерное представление о нынешнем положении дел в игре.

На текущий момент игроком с самым высоким уровнем являлся некий У Ся Чу Цин двадцать четвертого уровня, вступивший в секту Цансюэ, прообразом которой послужила школа Цанцан. Он как раз оказался одним из тех, кого напрямую приняли в ученики главы из-за невероятной удачи главного героя. Он практиковал ортодоксальные Метод тающего снега и Искусство девяти абсолютов, а его уровень рос стремительно.

На втором месте располагался Гу Сешэн — тоже двадцать четвертого уровня. Он был мирным игроком и сейчас служил горничной в каком-то особняке в столице. Третье и четвертое места занимали Мо Вэньсяо и Цзю Чишань — оба двадцать третьего уровня. Первый промышлял музыкантом в златном месте, а второй вступил в недавно возвысившуюся боевую организацию — секту Яньюн. Замыкал пятерку лидеров Цань Ян Ци Цзю — также двадцать третьего уровня, новичок в павильоне Сисюань.

Остальные девяносто с лишним человек едва перешагнули двадцатый уровень, а большинство и вовсе околачивалось где-то около пятнадцатого. О сокровище по-прежнему не ведал никто. Кое-кто осмеливался строить всевозможные догадки, но из-за их сомнительной правдоподобности мало кто верил подобным слухам. Общая тенденция в игре сводилась по-прежнему к упорной прокачке уровня.

Молча закрыв игровой форум, Юань Ся вышел прогуляться, чтобы убить время, а когда оно подошло к концу, снова вошел в игру.

<http://bllate.org/book/21377/2178883>