

ДАНИЯР СУГРАЛИНОВ
ДИСГАРДИУМ 2

A close-up, high-contrast image of a single green feline eye, likely a cat or leopard, with a dark pupil and a bright green iris. The eye is set against a dark, textured background, possibly fur, and is the central focus of the cover.

ИНИЦИАЛ
СПЯЩИХ

LITRPG

LitRPG

Данияр Сугралинов

Дисгардиум 2. Инициал Спящих

«Сугралинов Данияр»

2019

Сугралинов Д. С.

Дисгардиум 2. Инициал Спящих / Д. С. Сугралинов —
«Сугралинов Данияр», 2019 — (LitRPG)

Родители разводятся — и с шестнадцати лет ты будешь обречен существовать на дне. Соседская девчонка ради тебя улучшает внешность и фанатично прокачивается в игре. Спящий бог, дав силы, требует абсолютной преданности и подчинения в реальной жизни. Неведомый Чумной мор хочет, чтобы его Посланник заразил всех живых. И вот незадача — его Посланник ты! Но город видит в тебе спасителя, а не причину всех бед... Скиф, он же Алекс, — потенциальная «угроза А-класса» всему игровому миру «Дисгардиума». Так система классифицирует имба-игроков, вносящих в мир дисбаланс. Однако сложно грозить миру, занимаясь прокачкой у себя в нубятнике. Еще сложнее это делать, когда на тебя вот-вот объявят охоту все кланы-превентивы и даже лучшим друзьям нельзя доверять, пока два покровительствующих бога рвут тебя на части, а злейший враг сам становится «угрозой».

© Сугралинов Д. С., 2019

© Сугралинов Данияр, 2019

Содержание

Краткое содержание предыдущих книг	5
Пролог. Тобиас	8
Глава 1. Альянс превентивов	14
Глава 2. Запрет на погружение	20
Глава 3. Кто хочет стать миллиардером?	24
Глава 4. Слишком много «По»	28
Глава 5. Сложный выбор	32
Глава 6. Предвестник	36
Глава 7. Рождение фарм-машины	42
Глава 8. Большой привет	48
Глава 9. Дилемма судьи Кэннона	53
Глава 10. Чумной мор	57
Глава 11. Отщепенцы	62
Конец ознакомительного фрагмента.	67

Данияр Сугралинов

Дисгардиум 2

Инициал Спящих

Краткое содержание предыдущих книг

Краткая история будущего

В 2048 году население Земли достигло пятнадцати миллиардов. Практически всю работу выполняют роботы. Число нетрудоспособных людей растет в геометрической прогрессии, они, будучи трутнями, отъедают более половины мировых ресурсов. Под гнетом огромных подоходных налогов по всему миру вспыхивают бунты и восстания, один за другим следуют теракты.

Пророки и предсказатели предвещают конец света. Часть стран отказывается от содержания армии, не в силах прокормить собственных граждан. Мировые корпорации диктуют условия странам и регионам. Бунтующие громят ненавистных эксплуататоров, но остаются без гуманитарной помощи. Против этих территорий введено торговое эмбарго.

В Азии вспыхивает эпидемия. От нулевого пациента до гибели миллиардной жертвы нового вируса проходит неделя. Африка вымирает от нехватки питьевой воды и голода. Миллионы беженцев каждый день вторгаются на территорию Европы и Азии. США закрывают границы. Религиозные радикальные секты каждый день объявляют о новых независимых территориях.

Китай вторгается на Дальний Восток, в Корею, Таиланд, Вьетнам и Японию. США использует ядерное оружие, Россия отвечает, что провоцирует новые природные катаклизмы. Северные провинции Китая перестают существовать, их территории превращаются в радиоактивные пустоши. Ответный удар Китая русским удастся предотвратить за счет превентивного саботажа, но это только начало.

Силы НАТО вторгаются в Россию, однако приостанавливают вторжение под угрозой полномасштабной ядерной войны. Стороны садятся за стол переговоров и заключают мир. Третья мировая война длилась меньше месяца.

В 2052-м начинается принудительная глобализация силами миротворцев. ООН становится фактическим мировым правительством. После ряда принятых законов вводится показатель социальной значимости. Отныне блага и привилегии цивилизации доступны лишь гражданам – людям, имеющим значимость для общества. Порядок сохраняется только на гражданских территориях.

Неграждане живут в местах, признанных непригодными для жизни в силу плохой экологической обстановки, климата или повышенной радиационной опасности.

С каждым годом ООН ужесточает наказания за любые преступления. Даже банальное воровство в супермаркете может караться смертной казнью.

Все направлено на «очищение и селекцию человеческого вида». Набирает популярность евгеника. От масштабного геноцида власти удерживает страх перед хаосом и вооруженным сопротивлением (у каждого миротворца есть родственники среди неграждан) и потенциально необходимые человеческие ресурсы для колонизации Солнечной системы.

Ученые предсказывают крах системы гражданства и кризис продовольствия. Более того, недовольство растет, бурно развиваются оппозиционные течения, жестоко подавляемые силами миротворцев. Криминал по большей части процветает среди неграждан, и самые бога-

тые из них выстраивают себе огромные особняки и дворцы в зонах, признанных неподходящими для жизни граждан.

Чтобы занять людей, в 2055-м корпорация «Сноусторм» (51 % участия ООН) создает игру с полным погружением – «Дисгардиум». Неграждане получают работу в виртуальном мире (рудокопы, уборщики, пастухи, сборщики фруктов), а граждане – минимальную зарплату за восьмичасовой игровой день, просто за «оживление» мира.

Игра максимально усложнена, чтобы дать преимущество богатым и растянуть игровой процесс на десятилетия: игровые предметы дороги, прокачка квестами и убийствами мобов чрезмерно длительна. Максимально достигнутый уровень в игре за почти двадцать лет – 398-й, причем в Дисгардиуме существуют зоны для уровней 1 000+. Даже логистика в игре приближена к реалу – до неоткрытых континентов с текущими максимальными уровнями просто не добраться из-за враждебной морской фауны, погодных катаклизмов и скорости передвижения парусников.

Каждый разумный моб и NPC управляется собственным ИскИном с заложенными целями: выживание, развитие, продолжение рода. Экосистема и пищевая пирамида строго выверены и соблюдены архитекторами.

Баланс мира – краеугольный камень, заложенный основателями. По задумке создателей, после запуска игры в нее нельзя внести никаких изменений. Ядро всегда остается одним и тем же, а многочисленные бывшие, настоящие и будущие игровые события происходят сами, естественным путем или от срабатывания какого-либо игрового триггера.

Для сохранения баланса «Сноусторм» вводит в Дисгардиуме политику «угроз», чтобы игровыми методами выбивать несбалансированных (imba) персонажей. Такие игроки объявляются «угрозами».

Любого игрока-угрозу, идентифицированного артефактом *Истинного пламени*, можно навсегда выкинуть из игры, проведя несложный ритуал. Ликвидатор получает награды, соответствующие потенциалу «угрозы».

Сама «угроза» тоже награждается: чем выше ее класс, тем больше компенсация, но тем труднее ее устранить. Если статус мощной «угрозы» достигнет предельных значений, ликвидировать ее будет практически невозможно. Таким образом, ликвидаторам (или превентивам, как они себя называют) выгоднее уничтожить «угрозы» до того, как те усилятся.

Самим же «угрозам» важно скрываться и развиваться. Их награда после ликвидации высчитывается не от потенциала, а от текущего уровня развития статуса, где А – максимальный, а Z – минимальный.

К концу 2074 года, за почти двадцать лет с запуска «Дисгардиума», мир так и не увидел ни одной «угрозы», которой был бы присвоен потенциал А...

«Дисгардиум 1. Угроза А-класса»

Население планеты превысило двадцать миллиардов. Как минимум треть – неграждане, люди, признанные бесполезными для общества, а значит, не имеющими прав на блага цивилизации. Граждане разделены на двенадцать категорий, где А – наивысший статус, элита общества, а L – низший.

Согласно рекомендациям Департамента образования ООН, каждый подросток с четырнадцати до шестнадцати лет должен проводить в игре «Дисгардиум» час в день. Считается, что эта важная часть воспитания даст подростку необходимые навыки социализации и подготовит ко взрослой жизни.

Школьник Алекс Шеппард при регистрации берет себе игровое имя Скиф. Неверно создав персонажа и столкнувшись со сложностями, он быстро теряет интерес к игре и больше года проводит обязательные часы в песочнице, сидя на лавочке у таверны.

Его родители собираются развестись, из-за чего снизится их гражданский статус, уменьшатся доходы, и они не смогут оплатить образование Алекса, который мечтает стать космическим гидом – начата колонизация Марса, разрабатываются планы по смещению с орбиты Венеры.

За полгода до окончания школы Алекс вынужден начать играть в «Дисгардиум» по-настоящему, ему нужно заработать на оплату обучения.

Алекс-Скиф становится «угрозой» с потенциалом L из-за нескольких маловероятных событий, произошедших одновременно. Его прокликает NPC Патрик О'Грейди, тем самым заставляя возрождаться на месте смерти, а другой NPC-лич, босс подземелья, как оказывается, отыгрывается человеком-негражданином Андреем Клейтоном и входит с Алексом в контакт. Клейтон был пилотом космического грузового шаттла и после аварии лишился гражданства. Видя упорство Скифа, раз за разом гибнущего, но не сдающегося, он поддается и позволяет себя убить.

От погибшего окончательной смертью финального босса Скиф получает *Метку Чумного мора*, то есть возможность переносить любой урон, не умирая. Вкупе с проклятием Патрика это позволяет ему добраться до необитаемой территории в Болотине, где дремлет затухающий аватар Бегемота – одного из пяти древних богов, именуемых Спящими.

Скиф становится инициалом Спящих и получает первое задание: построить храм и посвятить его Бегемоту. Это повышает потенциал его «угрозы» до максимального уровня – А.

Пролог. Тобиас

Тобиас «Утес» Ассер, сколько себя помнил, всегда жил с Ним. Творец всего сущего неизменно присутствовал рядом. С его именем мальчик просыпался, с ним же засыпал, и даже успешно сходяв по нужде, мысленно благодарил Творца. Не то чтобы он был таким набожным, напротив, оставаясь наедине с собой, в мыслях Тобиас ненавидел Его. Но даже себе боялся в этом признаться.

Тем не менее именно в Нем и Его поучениях Тобиас видел причину всех своих неудач. Своих и родительских. Если бы не их фанатичная вера, то, может, их не устроила бы гражданская категория L, самая низкая, какая только может быть. Ниже некуда, ниже только неграждане.

Но родители не стремились ни к чему большему – довольствовались малым сами и учили тому же его. Каждое их слово, каждый поступок в отношении сына были направлены только на одно – воспитание его благочестивым и богобоязненным мальчиком. Все остальное не имело значения. Только Слово Творца.

Им всегда было безразлично, как к Тобиасу относятся в школе, какие оценки он получает и есть ли у него друзья. Одежду ему покупали, только если он совсем из нее вырос, а протертую дыру всегда можно было зашить, наложив заплатку. Игрушки в семье считались излишеством, как и любые другие способы развлечения – от книг до фильмов.

Не видать бы ему и виртуальных миров, если бы не обязательное для всех подростков время в Дисгардиуме. С каменным лицом мать наблюдала за тем, как работники Департамента образования заносят и настраивают капсулу погружения. Дешевая базовая модель, но Тобиас был рад и ей. Разве что пришлось изобразить недовольство и деланно посетовать на глупое законодательство, заставляющее его заниматься тем, чем совсем не хочется.

Там, в богомерзком языческом мире, все было иначе. Он навсегда запомнил свой первый день в Дисе (который он и «Дисом» стал называть много позже, обходясь в разговорах с родителями нейтральным «там»).

В тот самый первый день – день его четырнадцатилетия – он так и не вышел из гостевого холла здания городского совета. Все новички уже давно распределили очки характеристик и убежали осваиваться, а он все сидел, высунув язык, и медленно вникал.

У него не было опыта подобных игр, он не изучал какие бы то ни было гайды, а все его знания базировались на подслушанном в школе. Но он полностью прочитал текст введения в мир, слушая и боясь прервать чудесный женский голос, рассказывающий о волшебной вселенной, полной захватывающих приключений, о мире, где живут сотни рас, а королем и героем может стать каждый. Ему виделись картинки будущего, где он превращается в героя и спасает мир, но Тобиас бил себя по рукам за такие фантазии и молил Творца о прощении.

В тот день настоящего Диса он так и не увидел. Первый советник Уайтекер произнес приветственную речь и отправил новичков к писарю Карлсону. Стесняясь что-либо спрашивать у него при других, мальчик дождался, пока партия новичков разойдется, а потом долго пытал писаря, выясняя, что к чему. Обязательное время истекло неожиданно – отец врубил внешний экстренный выход. Из капсулы Тобиас вылезал ошарашенный, с усилием вливаясь в серую и унылую реальность. Все вокруг теперь казалось тусклым, а на проверку было таким всегда, но понял это Тобиас, только побывав в Дисе.

Освоился он не сразу, но довольно быстро. Даже сам не ожидал, что так легко воспримет мир игры как настоящий и привыкнет к интерфейсом. Понимание того, что такое очки характеристик, цифры урона, развитие навыков и ремесел, – все это пришло позже, пока же он просто радовался тому, как реален Тристад и населяющие его неписи. В то, что это неигро-

вые персонажи, управляемые искусственным интеллектом, он поверил с большим трудом, уж больно живыми они казались.

В первые дни Тобиас честно пытался выполнять социальные квесты: разносил почту, пропалывал огороды и убирал мусор. Делал все это он с куда большим удовольствием, чем когда практически то же самое совершал в реальном мире. Только там в обязательном порядке помогал родителям с хозяйством, и лучшей наградой было отсутствие побоев. В Дисе же его хвалили, благодарили, награждали очками опыта и *репутации* и медяками, на которые можно было что-то купить! В первые дни он потратил все сбережения на мороженое и конфеты. Виртуальные, нарисованные, несуществующие – да какая разница? Они были сладкие, в тысячи раз вкуснее картонной еды в его мире. В мире того Творца, который требовал не только непоколебимой веры, но и бесконечных молитв, и соблюдения правил, и отказа от всего интересного, а за исполнение не награждал ничем, кроме загробной райской жизни.

Но рай, в понимании Тобиаса, оказался куда ближе. В Дисгардиуме.

К тому же в Дисе бесконечно и беспрестанно оставаться благодарным было вовсе не обязательно. Богов много, выбирай любого! Или не выбирай. Хочешь веровать – пожалуйста, нет – твое право. Соблюдай законы тех, кто сильнее, и будешь вправе сам отбирать то, что тебе нужно, у слабых. Это нехитрое правило Тобиас уяснил уже на вторую неделю.

С социальными квестами он к тому времени завязал, как отказался и от группового фарма мелких мобов. Командная игра ему не понравилась. На лидера он не тянул, не умея толком общаться, а постоянно выполнять чужие приказы и выслушивать обвинения в криворукости... Нет, спасибо.

То ли дело самостоятельная игра! Иди куда хочешь, делай что хочешь... Тобиас дорвался до свободы и не собирался менять ее ни на что. Он бродил по округе Тристада, осторожно выпуливая одиночных мобов и планомерно копя очки опыта. Простота правил поражала: чем сильнее ты становишься, тем больше тебе дается, и чем более сильных мобов ты убиваешь, тем богаче с них лут и мощнее твоя экипировка. Колесо силы – так он тогда назвал свою философию.

Колесо силы сделало полный круг и ударило по самому Тобиасу. Долгие недели он медяк к медяку копил деньги на новый меч, присмотренный в оружейной лавке. Не ел, не пил, отказывал себе во всем, а когда накопил и приобрел...

Те ганкеры с ним не церемонились – просто убили, быстро и без лишних разговоров. Парень потерял все, включая вожака клинок.

Едва оправившись от удара, он, голый и несчастный, набрался духа и, выйдя с кладбища, пошел бесцельно бродить в районе Тремители там, где река успокаивалась и несла свои воды тихо и размеренно. Он любил наблюдать за течением воды. Это его умиротворяло.

У реки он увидел, как непонятно зачем забредшая туда группа новичков толпой забивала дикого вепря 3-го уровня. Тот дико визжал и сопротивлялся, прикончил двоих, но и его самого почти убили.

Тобиас, внезапно для себя, что-то дико заорал и с голыми кулаками набросился на игроков сзади. В неразберихе нубы даже не поняли, что происходит. Он успешно уложил одного, второго, потом третьего, после чего пришла очередь вепря.

Возвышаясь над грудой трупов и пытаясь отдышаться, он счастливо глазел на привалившее богатство. Один из погибших был хорошо одет – потом уже Тобиас сообразил, что тот был донатером. Но тогда он просто ошалел от простоты, с которой получил несколько серебряных монет – гораздо больше, чем заработал за все время в Дисе, – много хорошего и не очень шмота, гору опыта с вепря и ингредиентов с него же: шкуру, мясо, печень. Распродав барахло, Тобиас понял, что нашел свое призвание. И золотую жилу.

Он приспособился вылавливать новичков-одиночек на точках фарма, коварно нападая сзади в тот момент, когда игрок просто не мог отвлечься от моба. Какое бы решение ни при-

нимала жертва – добивать моба или защищаться и мочить Тобиаса – почти всегда исход был предопределен. Атакуемый с двух сторон игрок погибал, а свежий и полный сил ганкер добивал моба.

Так прошел год. Тобиас прокачался до 10-го уровня, и, к сожалению, это был его потолок при родительском лимите на игру. Они строго контролировали проводимое там время, которого и так было мало и ни на что не хватало. К тому же отец повредил спину, пытаясь заработать нелегально и конкурируя в доках с автопогрузчиком, и все тяжкие бытовые обязанности легли на плечи пятнадцатилетнего подростка. С деньгами дома стало совсем туго.

Жаль, что в песочнице нельзя было выводить голду в реал, хоть какое-то вышло бы подспорье. Тем не менее совершеннолетие, а вместе с ним и большой Дис, были не за горами, а значит, заработок в игре станет вполне реальным.

Тобиас упорно думал и надумал, что ганкерство – путь в никуда. С нубов падал хлам и жалкие медяки, а с 10-м уровнем многие вступали в кланы, и попадать ни в один КОС-лист Тобиас не хотел.

Все взвесив, он решил стать членом клана. Небольшого, с такими же, как у него, целями и с хардкорным геймплеем – не ради фана, а именно для заработка, сейчас и в будущем.

Помониторив доски объявлений Тристада, он обратил внимание на слаженную четверку Краулера: жрица-хил, маг огня с уроном по площади, воин-танк и вор, выдающий взрывной дамаг по одиночным целям. Учитывая, что полноценных хиллов в Тристаде было раз-два и обчелся, а магов и того меньше, группа казалась очень перспективной. Он встретился с ними и предложил свои услуги. С классом Тобиас еще не определился и, помимо воина, мог выбрать головореза или джаггернаута – идиотский класс с потенциально огромной *броней*, но отрицательной *меткостью*. Краулер сказал, что второй танк – оффтанк, могущий наносить урон, – им не помешает, и Тобиаса взяли на испытательный срок. Так он стал воином, вторым танком клана «Дементоры».

Пользуясь беспомощностью отца, жестко поговорил с матерью и объяснил, что благодаря Творцу у него появился верный шанс крепкого заработка, но для этого надо посвящать больше времени Дисгардиуму. Не сказать что она осталась довольна: парень слышал, как ночами мать плакала и молила господу вразумить сына, но в его дела не вмешивалась, и это его устраивало.

По крайней мере, включать экстренный выход она перестала, за исключением того раза, когда отцу стало плохо. Его вырвали из инста в разгар битвы с боссом, и из капсулы Тобиас вылетел разъяренный, готовый орать на мать, если не хуже, но сдержался, увидев, в каком состоянии отец. Он мычал, стонал и бормотал нелепости, захлебываясь клочьями пены, бешено вращая выпученными глазами, скрюченные пальцы скребли пол. Людей ближе, чем родители, у Тобиаса не было, а за отца он даже испугался. К счастью, ничего страшного тогда не случилось, медицинский бот ввел необходимые препараты, чем свел последствия инсульта к минимуму. Отцу перекосило рот, и его молитвы стали не особенно разборчивыми, но в остальном ничего не изменилось. Даже работы он не лишился, вступился профсоюз.

«Дементоры» дали Тобиасу кое-что новое. Пожалуй, впервые в жизни он общался с девушкой, и та была не против. Тисса для всех была кем-то вроде сестры, но даже с такой условностью разговоры с ней стали важным жизненным уроком – парень узнал, что девчонки, какими бы красивыми они ни были, такие же люди. Не принцессы. И они абсолютно так же писают и какают, в чем он, честно говоря, до этого сомневался. Но убедился, когда «дементоры» стали брать его с собой на вечеринки. Алкоголь им не продавали, но у Тиссы имелся знакомый охранник в клубе, который их пропускал, Ханг всегда знал, как добыть бухла, да и балкон Эда всегда был к их услугам.

До сих пор Тобиас жалел, что так глупо подставился. Краулер его предупреждал, что не потерпит ганкеров в клане, и Тобиас действительно завязал. Но один раз не удержался: в Мраколесье девчонка, одетая в *синеву* с головы до ног, в одиночку противостояла паку умертвий.

По самым скромным прикидкам, добыча могла превысить тысячу голды, а тысяча – это всегда тысяча.

По факту вышло бы почти в два раза больше, но распродать лут он не успел. Отец девочки вышел на Большого По, тот надавил на Краулера, который приказал немедленно все вернуть, компенсировать моральный ущерб и извиниться.

Тобиас скрепя сердце так и сделал. Но девчонке этого было мало, она потребовала извинений на коленях. Такого он стерпеть не мог – даже перед Творцом парень вставал на колени лишь в церкви. Так что он смачно плюнул ей под ноги и ушел.

Краулер вклеил ему первый страйк, объявив, что второго не будет – Тобиас вылетит из клана за любой проступок, бьющий по репутации «дементоров». Объяснения никого не интересовали, и даже Тисса, которая всегда была готова выслушать и относилась к Тобиасу дружелюбно, и та не сдержалась и всадила несколько крайне обидных слов, причем «дебил» и «придурок» оказались самыми мягкими.

Он ушел из клана, психанув и хлопнув дверью. То есть сначала хлопнул дверью в гараже отца Тиссы, где они поругались, а потом и в Дисе.

Несколько дней он постоянно следил за девчонкой и наконец подловил ее. Но в этот раз спрятал все награбленное, а сам решил стоять до конца – пошел к Большому По и заявил, что так дела не делаются, а ганк – часть игрового процесса, и если Большой По снова вздумает давить на него и требовать возврата шмоток, то он, Тобиас, пошлет всех в задницу, закроется в своей личной комнате и не высунется оттуда до выхода в большой мир. Полинуклеотид долго смеялся, похлопал его по плечу и сказал, что пускай девчонка разбирается с Тобиасом сама, а он может катиться в бездну и больше не попадается ему на глаза, если не хочет сидеть в личной комнате и в большом Дисе, где Большой По, случись что, найдет его, чего бы ему это ни стоило.

В дальнейшем Утес был осторожнее. Выбрал стиль игры поспокойнее, не усердствовал с ганкерством, качался и выполнял квесты, втайне надеясь сколотить свой клан и заняться тем же, чем с «дементорами» – фармом данжей. Он присматривался к новичкам и по мере сил помогал им, проповедуя собственную философию колеса силы. Так в его окружении появился Рашидос, а потом прибилась Виста, из которой он надеялся сделать жрицу Нергала, то есть хила для группы. Все шло хорошо.

Рушиться идиллия начала, когда он пересекся со Скифом. Тобиас и думать забыл об их первой встрече – той самой, на которой он познакомился с Вистой. Нуб порвал ей платье, и Тобиас произвел на девушку нужное впечатление.

А вот на следующий день началось то, что обычно называют началом конца, вот только, пытаясь выторговать у нуба *синий* пояс, Утес об этом и не подозревал. Конечно, стоило поступить умнее – отследить и отобрать шмотки там, где Скиф был бы беззащитен. Но увидев нехилую вещицу, которая отлично пошла бы Рашидосу – а он в тот момент думал только об усилении подопечного, – Утес потерял голову.

Скиф был чудачком, просидевшим почти полтора года у «Буйной фляги», и неожиданный отказ неприятно удивил Тобиаса. Нуб выставил его каким-то дебилом! С самого раннего возраста, едва мальчик научился разбирать речь, родители называли его дебилом, и слышать подобное еще от кого-то?! А Скиф, он был уверен, именно так его про себя и называл. Тобиас затаил злобу.

Настоящим подарком судьбы стал день, когда в таверне Скиф вступился за одного оницо по имени Мэнни, случайно толкнувшего Утеса. Нуб предложил дуэль, поставив на кон *синий* пояс, а Тобиас, конечно, отказываться не стал. Но лучше бы он не соглашался, потому что, проиграв Скифу на глазах многих зрителей, в считанные дни Тобиас растерял репутацию, соратников, дорогую экипировку, все сбережения и стал посмешищем на Арене, проиграв кучу денег и влетев в долги из-за неудачной ставки. Кто же знал, что Скиф задрал показатели *Безоружного боя* и *Устойчивости* к небесам?

Уже потом, проиграв дуэль, Утес читал логи и тихо шалел от цифр урона. Получается, пока все думали, что паренек валяет дурака, тот как-то и где-то втихую качал кулаки и защитные навыки? Да уж, нуб оказался с сюрпризом, напомнив знаменитого Магвая, топ-1 игрока мира. Тот тоже долго и скрытно прокачивал *Устойчивость*, а потом как пошел побеждать всех подряд! Нет, не просто так Краулер взял к себе Скифа...

История незадачливого ганкера Утеса стала достоянием общественности, и на него объявили охоту. Найти и прикончить его стало модным развлечением.

Само собой, его многократно ганкнули, полностью раздев даже соратников. Не вытерпев этого, Рашидос сбежал в другой клан, а Виста стала встречаться с каким-то парнем и проводила время в игре только с ним, и он – грозный воин Утес, назвавшийся так в честь легендарного пулемета, – остался совсем один. После череды унижительных смертей на него снизошло смирение.

К тому же мать начала сдавать, и на Дис оставалось все меньше времени. Он продолжал заходить в игру, забив на ганкерство и проводя обязательные часы так, как умел лучше всего, – молился в храме Нергала Лучезарного. Делать что-то еще ему не хотелось. Путь одиночки, путь члена клана, путь лидера – все оказалось не по плечу. «Может, местное божество даст больше, чем Творец?» – думал парень.

Он и сам понимал, насколько глупы эти мысли, но рассчитывал, что намоленные очки *веры* откроют ему путь к чему-то важному, великому – туда, куда он не смог прийти другими способами. Уж что-что, а молиться он умел, как никто другой. Во второй половине двадцать первого века, когда вера в бога уступила вере во множество других вещей и понятий, люди перестали молиться.

Дни у лика Лучезарного бога, проведенные в монотонных, самолично выдуманных молитвах, привлекли к парню внимание. Сначала жрецов: каждый, проходя мимо, угощал его божественным нектаром или одаривал благословением. Потом ссутулившегося, поникшего Тобиаса заметил и верховный жрец, который подолгу стоял рядом, вслушиваясь в его молитвы. Утес же не обращал ни на что внимания, полностью погруженный в свои исповеди, просьбы, жалобы и просто мысли о мироустройстве, справедливость которого подвергалась им сомнению как в реале, так и в Дисгардиуме.

К тому времени он перестал считать часы. Впадал в транс и иступленно молился, выпрашивая хоть что-то, что изменило бы его жизнь. Он не жаждал мщения, да и некому было мстить. Не горел желанием стать сильнее всех на свете – это требовалось для грабежей, а он больше грабить никого не хотел. Не просил власти и денег – они развращали и испытывали, а он устал от испытаний и хотел спокойствия. А еще – немного возможностей, чтобы вылечить отца, помочь матери, изнуренной жалкой жизнью, и успокоиться самому. Ему необходимо было ощущать, что он защищен и, если потребуется, может сам кого-то защитить, потому что ни Рашидосу, ни Висте он помочь не смог.

И тогда на него обратил внимание сам Нергал. Лучезарный ответил посреди ночи, когда в храме остался лишь один Утес, все так же смиренно молясь и говоря с богом.

– Я услышал твои молитвы, – раздался в голове ласковый голос. Тобиас открыл глаза и сглотнул подкативший к горлу комок. – Ты получишь то, о чем просишь, хотя и сам не знаешь, что именно тебе нужно.

Лик бога снова застыл, и ничто не напоминало о разговоре с Нергалом. Утес решил, что ему почудилось, но догадался заглянуть в профиль персонажа. В списке навыков и способностей появилась новая красная строчка: «Гнев Нергала».

В описании пассивной способности говорилось, что она активизируется, если Утес подвергнется нападению. Только в этом и никаком другом случае на все время боя способность повысит его характеристики в десять раз – и это на 1-м уровне навыка! Более того, божественная способность защитит и боевых товарищей Утеса, то есть тех, с кем он в группе.

И только после того, как он осознал, что намолил, завывла сирена:

Зарегистрированы искажения струн мироздания! В Дисгардиуме пробудилось то, что может нарушить баланс сил и воцарить хаос!

Оценка потенциального класса угрозы: D.

Оценка текущего класса угрозы: Z.

Вероятная локация аномалии: невозможно распознать.

Не дайте пробудившемуся зачатку хаоса набраться сил, уничтожьте его раньше – и награда сильных мира сего будет щедрой!

Храбрецы и герои, да будут благосклонны к вам боги!

Тобиас Ассер, он же Утес, поднялся и расправил плечи.

Глава 1. Альянс превентивов

Семь часов назад мой персонаж Скиф стал «угрозой» с наивысшим возможным потенциалом. «Угроза» А-класса! Случилось это во время встречи со Спящим богом Бегемотом, чей угасающий аватар я нашел в Болотине.

Когда Бегемот исчез, поручив мне построить первый храм Спящих, я вышел из Диса, выбрался из капсулы и, едва передвигая ноги, рухнул в кровать. Сон был беспокойным, и часа через три я проснулся от кошмара.

Пробудившись злой и разбитой, топовая «угроза» начала яростно приводить в порядок квартиру и себя. Это касалось и учебы. Количество пропущенных дней в школе достигло критической отметки, и в том, что родителей уже уведомили, я не сомневался. Несколько звонков, на которые я не ответил, и гневное сообщение от мамы были тому подтверждением.

Так что я спешно наверстывал пропущенное, штудирова учебники. В это время позвонила моя одноклассница Тисса, чтобы узнать, как дела и где я оказался после *Глубинной телепортации*, выданной нам в награду за *Первое убийство* в подземелье «Зло из глубин». Инстанс был окружен разъяренными бойцами «Аксиомы», желающими нас разорвать, потому пришлось экспериментировать с новой абилкой.

– Нас раскидало по самым отдаленным частям песочницы, – пожаловалась Тисса. – Нескоро доберемся до Тристада... Надеюсь, тебя забросило ближе?

– Ближе некуда. Я в центре Болотины!

– Ох! Хуже не придумаешь... Скажу парням, чтобы не ныли – нам еще повезло! Слушай, завтра после школы мы собираемся у Эда отпраздновать *Первое убийство* Мракисса. Хочешь с нами?

– С удовольствием...

Договорив, я снова засел за учебники. Когда дошел до квантовой теории поля, пройденной без меня на физике, входная дверь открылась и в квартиру завалились донельзя уставшие и мрачные родители.

– Алекс, Алекс... – покачала головой мама. Но, вопреки ожиданиям, не начала сразу орать. – Тебе несколько месяцев до гражданских тестов, потом придется жить самому. На что ты рассчитываешь с таким отношением к учебе?

Пока она читала нотации, отец потрепал меня по затылку и закрылся в ванной. Следующие полчаса оттуда доносились брызги, бульканье и кряхтение.

– Как слетали? – поинтересовался я.

– Так себе... – буркнула мама и долго молчала. – Они не приняли проект. Хорошо, аванс не заставили возвращать, хотя могли.

– Как так? Почему не приняли?

– Мы с ним снова сильно поссорились, – нехотя призналась мама, и я понял, что речь об отце. – Расчеты пошли к чертям, и на испытании полезли критичные баги. Заказчики были в ярости. Они готовятся к какому-то глобальному ивенту в Дисгардиуме, новой локации с топовым рейд-подземельем. Их инсайд в «Сноусторме» выдал характеристики и механику боссов, и нашей задачей было, используя эти данные, собрать им бета-полигон.

– А что за клан?

– Один из самых влиятельных в Дисе – «Модус». Победители последней командной Арены и самые успешные превентивы.

– Почему они не дали вам время все исправить, мам?

– О, им вдруг стало не до нас. В Дисе появилась новая «угроза» А-класса. Подобной еще никогда не было! Естественно, что они встали на уши и теперь роют землю, чтобы найти ее! –

Мама засмеялась. – Может, потому они и не настаивают на возврате аванса. У них там срочный сбор ведущих превентивов...

– Сбор? Зачем, мам? Они ведь обычно стараются найти «угрозу» первыми, чтобы не делить награды.

– После ликвидации «угрозы» D-класса никому не известный клан «Экскоммьюникадо» из восьмой тысячи топа вошел в десятку лучших. Как думаешь, Алекс, эти ребята знают, что могут получить за «угрозу» тремя уровнями выше, за класс А? Там ведь награды чуть ли не в геометрической прогрессии растут с каждым уровнем! Мне удалось подслушать, что они собираются создать Альянс превентивов.

Только в этот момент до меня дошло во всей красе, с чем мне придется столкнуться. Один против всего мира, если не считать неведомый Чумной мор и кучку протоплазмы, называющую себя Спящим богом.

Почти один, если не считать подругу детства, соседскую девчонку Еву О’Салливан, и одноклассников – Тиссу, Эда, Ханга и Малика. С Евой все сложно, и, боюсь, если я не отвечу на ее чувства, они кардинально изменятся. А «дементоры» рядом – это как привязанная пороховая бочка. Ее можно путать с пивной, но ровно до момента, пока одноклассники не поймут, с кем связались. Если уже не поняли...

Завтрашняя встреча на многое откроет мне глаза. Думаю, алкоголь развяжет «дементорам» языки, и я пойму, как себя с ними вести в дальнейшем.

– Мам... – Я запнулся, формируя мысль помягче. – А вы с папой...

– Что, Алекс?

– Вы с папой не пробовали помириться? Вы же столько лет вместе!

Мой вопрос застал ее врасплох. Она долго не отвечала, делая вид, что готовит чай, а когда все-таки села напротив, поставив передо мной чашку, в ванной стихла вода – папа закончил мыться. Мы молча сидели, слушая, как отец по старинке бреется электробритвой, вместо того чтобы раз и навсегда удалить щетину кремом (он считал, что щетина придает ему мужественности). Я повторять вопрос не решался, а мама отвечать не хотела.

Но все-таки сказала, когда папа зашелестел полотенцем, вытирая лицо:

– Я не люблю твоего отца, сынок. Я не люблю Марка. У меня есть другой.

Я догадывался об этом, но подтверждение ударило под дых сильнее *Молота*. В горле встал ком. Чувствуя, как кривится рот, а на глаза наворачиваются слезы, я закрыл лицо ладонями. Это был окончательный приговор.

Всю прошедшую неделю я еще на что-то надеялся, рассчитывал, что они все-таки перебесятся и изменят свое решение, но теперь все кончено. Папа не будет жить с ней, зная, что у нее есть любовник. Мама тем более ждет не дождется свободы, чтобы поскорее перебраться к своему...

Я посмотрел на нее другими глазами – ей тридцать девять, она все еще привлекательна, и у нее сногшибательная фигура. И теперь ее обнимает не папа?

Меня захлестнула ненависть к придурку, заморочившему маме голову, и я ушел к себе, не допив ее порошковый чай. Старик Фуртадо был прав: то, что сделала мама, не имело никакого отношения к благородному напитку.

Чтобы отвлечься, я попробовал связаться с Евой, но ее комм был недоступен. Тогда я с головой ушел в физику. «Квантовая теория систем с бесконечным числом степеней свободы...»

Захватывающее чтение.

* * *

С последним на сегодня звонком класс зашумел, поднимаясь со стульев и направляясь к выходу. Я потянулся вслед за «дементорами» – мы собирались лететь к Эду праздновать *Первое убийство*, но меня остановила рука учителя.

– Шеппард, задержись, – сказал мистер Ковач, не отрывая глаз от панели с моей успеваемостью.

– Да, Грег? – Я остановился рядом с учителем. Он удивленно вскинул глаза, хотя сам на прошлой неделе предложил называть себя по имени, и я поправился: – Мистер Ковач.

– Мы подождем, – кивнул мне Эд, и задержавшиеся «дементоры» вышли из класса.

– Лучше присядь, – мистер Ковач указал мне на стул рядом с его столом. – У нас будет долгий и серьезный разговор, Шеппард.

Подобное на моей памяти было впервые. Никогда раньше он не говорил со мной таким официальным тоном, называя по фамилии. Обычно он играл в равенство между собой и учениками.

Мистер Ковач встал, закрыл дверь и вернулся. Побарабанил пальцами по поверхности стола и резко сказал:

– У меня мало времени, Шеппард, поэтому буду немногословен. Посещаемость последнего блока – 80 %. Комплексный показатель успеваемости – 79 %. Еще не фатально, но очень близко к этому. Допустить подобное я не могу. Поэтому связался утром с твоими родителями, чтобы выяснить причину происходящего, и знаешь, что они мне сказали?

– Что разводятся?

– Что? – удивился мистер Ковач. – А они разводятся? Тогда многое проясняется... – Он снова застучал пальцами. – Так-так... Что ж, я чувствую, что несу еще большую ответственность за твое будущее, Алекс. – Его тон смягчился. – Я назначаю тебе два дополнительных урока каждый день, пока не исправишь комплексный показатель успеваемости. Начиная с сегодняшнего дня. Учебное место в лабе на тебя уже оформлено, так что сразу после нашего разговора можешь идти туда и приступать.

Я ничего не ответил и просто кивнул. Как он говорил, не смертельно, переживу. Да я и сам понимал, что надо подтянуть учебу. Прослушать в обычном VR-шлеме пропущенные уроки и повторно сдать по ним тесты – ничего страшного.

– Это не все. Миссис Шеппард сообщила мне о твоём нездоровом увлечении Дисгардиумом.

– Что? Нездоровом? Вы хотите сказать, что весь мир страдает нездоровой фигней?

– Возможно, я неправильно выразился. Впрочем, я лишь передал эпитет твоей мамы. Скорее всего, она имела в виду твой резко выросший интерес к Дису. Ты знаешь, я не сторонник конкретно этой рекомендации Департамента образования... Как бы помягче... Мне кажется, они перегибают палку с обязательным временем в игре. Понимаешь? Это могло бы сгодиться низшим гражданским статусам, потому что им действительно после школы идти некуда и Дис отлично снимает социальную напряженность в этом плане... – Он пожевал губами и почесал нос. – Но ведь ты из благополучной семьи, Алекс! Категория F! Тебе прямая дорога в полноценные члены общества!

– Вы забыли? Они разводятся!

– Но еще не развелись! – Грег треснул ладонью по столу и привстал. В его глазах плескалась ярость, и от неожиданности я откинулся на спинку стула. – И если они достаточно разумны, то не станут этого делать как минимум до твоих гражданских тестов!

Он был прав. Высокий гражданский статус родителей может накинуть мне баллов и сделать комиссию более благосклонной. А может и не накинуть, это лишь слухи, но упорные, и статистика их подтверждает.

Хотя, вероятно, все дело в том, что у высокостатусных семей больше возможностей дать отпрыскам лучшее здоровье, социальные навыки и обучение с самого детства, если не сказать с момента зачатия. Генетические корректировки стоят больших денег, но они возможны и доступны почти всем желающим, только плати.

Мистер Ковач долго буравил меня взглядом, но, наконец, морщинка, залегшая между его бровями, разгладилась, ноздри перестали грозно раздуваться, а сам он сел на стул и продолжил своим обычным тоном, словно и не было той вспышки:

– Час назад я подал прошение в Департамент образования о временном бане твоего персонажа в Дисгардиуме. Привел все формальные обоснования, в том числе учитывал твою потенциальную ценность для общества... этого мира, а не Диса. Прошение удовлетворили. Твой персонаж забанен на две недели. Надеюсь, тебе хватит этого времени, чтобы наверстать упущенную программу.

– Что? Вы, наверное, шутите, мистер Ковач? Вы не можете!..

Я чуть было не рассказал о своем обязательстве как «угрозы» проводить в игре не менее трех часов в день, но он меня, к счастью, перебил.

– По-твоему, я похож на шутника? Еще как могу! – Он снова разъярился. – Встать, Шепард! В VR-лабораторию на дополнительные уроки! Немедленно!

Захлопывая за собой дверь, я подумал, что слухи о боевом прошлом нашего школьного учителя имеют под собой основания. В коридоре я увидел изумленные лица подслушивавших «дементоров» и Ханга, шутовски вытянувшегося по стойке «смирно».

– Сэр, да, сэр! – заорал он, выпучив глаза.

– Ханг Ли! – донесся из класса голос Ковача. – Два дополнительных урока вместе с Шепардом! Выполнять!

* * *

Из солидарности остальные нас дождались. Полтора часа погружения в пропущенные лекции по бионике лично для меня пролетели довольно быстро, но вот Ханг Ли был очень недоволен. Снимая VR-шлем, он повел плечами, покрутил головой и чертыхнулся:

– Говорят, в нормальных школах полноценные капсулы, а не это древнее барахло. – Он стянул перчатки-манипуляторы, бросил их на полку и треснул кулаком по ладони. – Валим?

– Ага, – я кивнул. – Но было интересно. Не, правда! Не думаю, что получил бы эти знания по своей воле, но теперь хотя бы знаю, что еще сто лет назад ты бы так и ходил одноглазым.

Ханг рефлексивно дотронулся до левого глаза. Он был бионическим и неотличимым от настоящего, утерянному в детстве во время какой-то игры.

– Сто лет назад? Дед рассказывал, в то время у всех была работа. Хотя он тогда маленьким был, может, чего и выдумывает. Он вообще много всяких небылиц рассказывает! – Ханг треснул меня по плечу и как-то невесело засмеялся. – Какие у тебя планы, Алекс? Мы все гадаем, чего тебя так понесло в Дис?

– Расскажу у Эда. Не хочу повторять одно и то же.

«Дементоры» ждали у взлетной площадки с флаерами. Завидев нас, они поднялись, отряхиваясь от снега.

– Наконец-то! Мы уже тут жопы себе отморозили! – закричал Малик.

Вряд ли одежда с подогревом допустила бы такое, но щеки и у него, и у Тиссы с Эдом покраснели. Ночью выпал первый снег, и навалило его столько, что климат-контроль пло-

щадки не справился, и сугробы просто сгребли к краям крыши. Там-то «дементоры», видимо, и играли в снежки, дожидаясь нас с Хангом.

Мы впятером залезли во флаер, и Родригез забил точку назначения. В дороге мы болтали о всякой ерунде, избегая – не знаю почему – любых упоминаний Дисгардиума. Даже поднятая мною тема бана аккаунта на две недели реакции не вызвала – Тисса покачала головой и мягко дотронулась до моей груди, одними губами шепнув: «Потом».

Через четверть часа мы уже приземлялись на крышу жилого комплекса, где обитал Эд.

Это был район категории Н, заселенный гражданами низкого гражданского статуса. Отличия бросались в глаза сразу: здания невзрачнее, плотность застройки выше, меньше зелени... Даже окна казались уже, чем у нас.

– Идем. – Эд провел нас через стоянку комплекса, ткнул пальцем в панель управления замком. Тот щелкнул – и дверь поднялась. – Стряхните снег с обуви.

Мы вошли в лифт, Эд нажал кнопку двадцать четвертого этажа. Между статусами F и K всего две категории, но до чего же ощутима разница! Взять хотя бы лифт. Он был не такой быстрый, не такой бесшумный и не такой просторный, как в нашем доме.

В длинном коридоре мы остановились возле одной из дверей. Пока Эд открывал замок, подставив лицо камере распознавания, Малик насвистывал какую-то новую песенку и даже пытался пританцовывать, но Тисса шикнула:

– Тихо ты! Бабушку Эда разбудишь!

Едва дверь открылась, я услышал звонкий девчачий крик:

– Эдди!

Девочка лет пяти бросилась к Родригезу, напрыгнула, обхватив руками и ногами, и повисла на нем.

– Кто там, Полианна? – донесся женский голос из глубины квартиры. – Эдвард, это ты? Ты задержался, Эдвард!

– Да, бабушка! Были дополнительные уроки у мистера Ковача! – крикнул Эд через голову девочки.

Та спрыгнула с брата, обняла Малика с Хангом, а потом повисла на Тиссе. Видимо, они были здесь частыми гостями. Мелисса что-то нежно прошептала девочке на ушко, а та кивнула и рассмеялась, лукаво поглядев на меня.

– Меня зовут Алекс, – я протянул ей руку.

– Полли, – она дотронулась своей ладошкой до моей и смутилась.

– Я пока поговорю с бабушкой, – сказал Эд. – Кока-кола в холодильнике, берите и приземляйте свои задницы на балконе. Полли, малышка, ты ела? – Девочка кивнула. – Хорошо, тогда поиграй пока в своей комнате.

Я с интересом изучал квартиру Эда. Она была просторной, не меньше нашей, хоть и ниже категорией. Парни вытащили из холодильника пару двухлитровых бутылок газировки, Тисса взяла пакет с одноразовыми картонными стаканами и несколько упаковок чипсов.

Со всем этим мы переместились на широкий застекленный балкон, откуда открывался вид... на обшарпанную серую стену соседнего здания. Зато здесь умещалось четыре стула и небольшой пластиковый столик. Остальное свободное место было занято грудой запылившихся вещей: картинами, какими-то незаконченными статуэтками, коробками. В доме чувствовалась некоторая запущенность, будто он давно не видел женской руки или хотя бы манипуляторов робота-уборщика. Его я, впрочем, не заметил.

– Здесь должно жить человек пять, – заметил я, пока мы ждали Эда. – Большая квартира.

– Они и жили, – хмуро ответил Ханг. – Пока родители Эда не подхватили в Африке вирус Рока три года назад.

– Он же излечим? – удивился я.

Новые болезни появлялись чуть ли не каждый год, но медицина успешно находила противоядие даже такой адской хрени, как вирус Рока, заживо разлагающей здоровые клетки.

– Это было в самом начале, – пояснила Тисса, вскрывая пачку чипсов. – Они попали в первую волну, тогда даже диагноз ставить не умели.

– Но они были хорошими художниками, – добавил Ханг.

– Как там было? – Тисса закатила глаза, вспоминая. – Ценность культурного вклада их работ... бла-бла-бла... В общем, это сохранило гражданский статус бабушке Эда, и они смогли остаться в этом доме.

– А что с бабушкой? – спросил я. – Может, сходить к ней поздороваться?

– Не надо, – помотала головой Тисса. – Она тяжело ходит, глуховата и не любит чужих. А ты для нее пока такой.

– И останешься таким, если не познакомишься, – хмыкнул Малик. – На самом деле хорошая идея, сходи и представься.

Я поднялся со стула и направился к двери, но на пороге балкона появился Эд.

– Давайте потише! Бабуля легла отдыхать. Ты чего встал, Алекс? Туалет?

– Нет, хотел познакомиться с твоей...

– В другой раз, – перебил Эд. – Ей нужен покой. Так... Нам не хватает еще одного стула...

Он исчез из дверного проема и вскоре появился с табуретом в руке. Плотно закрыл дверь балкона и устроился с нами. На его лице застыла легкая улыбка, он обвел нас взглядом и остановился на здоровяке:

– Ханг, ты взял?

– Конечно! – Бомбовоз втянул носом воздух и широко ухмыльнулся. – Мы здесь праздновать собирались вообще-то! Так что... – Он достал из внутреннего кармана объемную фляжку и потряс ею в воздухе. – Чистый виски, пацаны! Из бездонных запасов моего папаши!

– *Первое убийство*, виски с колой... Дай подумать... – Эд потер ладони. – Мы теряем время! Танкуй, Бомбовоз!

Глава 2. Запрет на погружение

Письмо от «Сноусторма» пришло, когда я еще проводил время с «дементорами» у Эда. Как бы я ни затуманил себе мозги крепким алкоголем, мне хватило ума не читать письмо сразу.

Прикрыв экран, я глянул на уведомление в коммуникаторе, из плывущего текста вычленил название корпорации и тут же закрыл, пока не вчиталась любопытствующая Тисса. Она сидела между мной и Эдом, периодически касаясь меня то плечом, то волосами, а пару раз клала руку мне на колено. Справедливости ради, другая ладонь в то же время лежала на колене Эда – как будто наши ноги заменяли ей отсутствующие ручки кресла.

Вскоре я почувствовал, что поплыл и у меня вот-вот окончательно развяжется язык – даже не столько от непривычного алкоголя, сколько от душевности посиделок и дружелюбного тепла.

Я скомканно распрощался, но они не дали мне уйти одному. Вышли всей компанией проводить до флаера, Ханг убедился, что я верно назвал точку назначения, потом они долго обнимали меня, хлопая по спине, а Эд заплетающимся языком говорил, что они проведут ревизию налутанного в данже «Зло из глубин», начнут неспешно распродавать все ненужное, и я обязательно получу свою долю за весь инст, а не только за последнего босса.

Всю дорогу до дома я дремал, а потому не знаю, сколько проспал, сидя в приземлившемся на крыше нашего дома флаере, – может, минуту, а может, час. Потом я, врезаясь плечами в косяки и протирая стены, доковылял до квартиры, дотащил себя до кровати и провалился в густой дремущий сон.

Проснулся только под утро от раздражающей нутро жажды, причем раздетый и накрытый одеялом – кто-то из родителей позаботился о своем впервые в жизни напившемся сыне. На прикроватной тумбочке стояла бутылка воды и стакан, а рядом белел диск шипучей таблетки, хорошо знакомый мне по отцовским похмельям.

Утолив жажду минерализованной болеутоляющей жидкостью, я поднялся с кровати. Эйты лежал рядом, опустив голову на лапы. Заметив мое пробуждение, он поднял ухо, но, считав настроение, подходить не стал.

С раскалывающейся башкой я бесцельно побродил по комнате, собираясь с мыслями. До школы было еще много времени, и начал я с самого простого: прибег к помощи «Домашнего доктора», а потом забрался в душевую кабину и долго стоял под струями, оживляющими тело и разум. Боюсь даже представить, сколько денег скрутил счетчик потребления воды.

Зато мне легчало. Решив проверить, насколько угрозы Грега реальны, я залез в капсулу, но ожидаемо услышал сообщение о временном запрете на погружение во все игровые миры. Тогда-то я и вспомнил о письме от корпорации.

Дорогой Алекс!

Настоящим письмом я хочу сообщить, что мы уведомлены о поступившем на ваше имя школьном запрете на двухнедельное посещение Дисгардиума.

Принимая во внимание ваш особенный статус в мире и обязательства по времени нахождения в игре, я решила написать вам лично, чтобы успокоить. Все мы здесь, в «Сноусторме», когда-то учились в школе:-) Так что прекрасно вас понимаем и готовы войти в положение.

На время школьного запрета мы снимаем с вас все обязательства по присутствию в мире «Дисгардиума».

Желаю как можно скорее решить все вопросы, препятствующие погружению! Пусть небо Дисгардиума всегда будет чистым над вами!

*С дружеским приветом,
Марианна Да Силва, специалист отдела по работе с клиентами,
«Сноусторм Инкорпорейтед».*

Удовлетворенно хмыкнув, я собрался в школу и выбрался из своей комнаты. Втянув шею, под сочувственным взглядом отца выслушал мамины нотации, позавтракал и полетел на учебу.

Уроки промелькнули незаметно. Впервые за последнее время я почти не думал о Дисе, внимательно слушая преподавателей и добросовестно выполняя задания. На переменах мы болтали с «дементорами». Они предвкушали, как доберутся до Тристада и сдадут квест первому советнику Уайтекеру – с финального босса всем нам выпал скорпионий глаз, ставший квест-стартером.

В честь грядущего Дня благодарения Грег не стал настаивать на дополнительных уроках, но я их все равно отсидел, наверстывая упущенное.

Четыре праздничных выходных дня пронесли как один. В четверг к нам пришли гости и смели со стола все, что наготовила мама. Хотя «наготовила» звучит слишком громко, это заняло у нее не больше часа: она просто «развернула» в кухонном комбайне премиальный кулинарный набор «День благодарения» стоимостью всего девяносто девять фениксов. Стол, не считая прочего, украсили запеченная индейка, картофельное пюре, сырная запеканка с кукурузой и тыквенный пирог.

В пятницу по гостям пошли уже мы. Родители скрывали свой будущий развод и искусно разыгрывали счастливую семью. Подыгрывать им было легко, они почти обманули и меня, я бы поверил, не признай мама до этого, что больше не любит отца.

В субботу и воскресенье я занимался обычными делами: учился, смотрел кино и видеоматериалы марсианской экспедиции Лемана, а еще безуспешно пытался вытащить на свидание Тиссу. Она долго не отвечала, зависая в Дисе, но когда написала, ее сообщение прозвучало сухо: «Не могу. Не до этого». Я еще подумал, стоит ли обижаться, но решил, что абсолютно точно нет.

Со скуки я даже пытался связаться с Евой, но вместо подруги ответила ее мать, сказав, что процесс восстановления затягивается, так как «дочка вошла во вкус».

В общем, за выходные я успел подустать от отдыха, а в понедельник полетел в школу с радостью. Там-то все и выяснилось.

* * *

Убитые горем. Мрачные. Опустошенные и сокрушенные. Именно такими я нашел Тиссу, Эда, Ханга и Малика в школьном дворе. И хотя с безоблачного неба ослепительно светило солнце, вокруг «дементоров» царили холод и уныние, будто они стали теми, в честь кого и назвали клан.

На первом уроке их не было, на второй они явились с опозданием. На перемене меня задержал Грег, и только после мне удалось найти их. Они сидели на скамейке, нахохлившись, как замерзшие воробы.

– Привет... – осторожно протянул я. – Как дела?

– Привет, – хмуро ответила Тисса и отвернулась.

Остальные промолчали. Их ощутимо напрягало мое присутствие: похоже, я прервал разговор, а продолжать при мне они не хотели.

– К черту, – выплюнул Ханг. – Его это тоже касается.

Эд смерил меня ничего не выражающим взглядом и опустил голову, закрывшись руками.

– Что случилось? Кто-то умер?

– Да мы все умерли! – нервно рассмеялся Малик. – И очень много раз!

– Ладно... – пробормотал Эд, что-то решив для себя. Он поднял голову и воскликнул: – Алекс, мы в полной заднице!

– Это я уже понял. – Я сел на скамейку, распахав Ханга и Малика. – А подробнее?

– Аксиома... – начал было пояснять Малик, но Эд его остановил и заговорил сам:

– В прошлый четверг Большой По занес нас всех в КОС-лист и объявил награду: пятьдесят золотых за каждое убийство любого из нас.

– И меня?

– Насчет тебя мы не уверены, но можешь посмотреть форумы, – ответил Эд. – Там пока только четыре имени: я, Тисса, Бомбовоз и Инфект. Что касается тебя, то у них есть вопросы, но, если что, мы сказали, что тебя с нами не было.

– Вы хоть лут донесли?

– Донесли! – неожиданно взорвался Ханг. – Но свой шмот почти весь потеряли! Никто из нас до города не дошел! Перехватили каждого!

– Где вы сейчас?

– Все там же, – буркнул Ханг. – На точке возрождения в Олтонских каменоломнях.

– Всех опустили до 10-го уровня. Раздели полностью! – Эд шумно вдохнул носом. Его голос сел, и он сказал едва слышно: – Я свой эпик потерял. *Плаци Огненного Урфина*. Выйти не дают, там постоянно пасутся хедхантеры, чередуют киллы, чтобы не сработал диминишинг на убийство.

– Это что такое?

– Нельзя одному и тому же игроку или его группе убивать другого в течение суток более трех раз подряд, – пояснила Тисса. – После третьего их атаки перестают наносить урон. Вот они и меняются.

– А телепорт?

– Каст быстрый, но не мгновенный, – пожаловался Ханг. – Контролят, не дают свалить. Эд вон успел разок – попал к нагам, те его быстро сложили.

– А что я мог сделать? – фыркнул Эд. – Голый, на 10-м уровне!

– И долго это будет продолжаться? – спросил я.

– Пока не покинем песочницу. Мы вместе с Хангом слетали к Большому По сегодня утром. Хотели договориться... – Эд сплюнул. – Он только посмеялся! Заявил, что оценивает моральную и материальную компенсацию в сто тысяч золотых. У нас никогда не было таких денег, так что...

– Что?

– Не знаем, Алекс! – простионала Тисса. – Не знаем! Подождем несколько дней, может, все утихнет. Нам главное – добраться до города и одеться. Оттуда мы уйдем куда-нибудь в безлюдные края, в ту же Болотину, и будем качаться там. Другого выхода нет.

– Если это не сработает, тогда бросим Дис до выхода в большой мир, – отрезал Эд и спохватился: – Слушай, а давай с нами? Если найдем новый инст, можно спокойно только там и качаться! Алекс!

– Не получится, Эд. На мне больше нет того проклятия.

– Как нет? – всполошился Родригез. – Почему?

– Я выполнил квест Патрика, и проклятие снялось.

– Бездна! – «Дементоры» выругались одновременно...

– Значит, все... – выдавил Эд.

Все... Так прервалась моя короткая дружба с «дементорами». Напрямую об этом никто не говорил, но это чувствовалось. Нас связывал Дисгардиум, но когда исчезли общие интересы, общаться стало не о чем. Они молча отсиживали уроки, сухо отвечали на мои приветствия, не выказывая желания разговаривать, а на переменах где-то пропадали. Впрочем, я не навязывался, да и времени совсем не было. Единственное, что удалось узнать через неделю, – им все-

таки удалось прорваться в Тристад, привязаться там, и теперь они готовятся к задуманному побегу в Болотину.

Грег, обрадовавшись моему вновь вспыхнувшему интересу к учебе, грузил не только на дополнительных уроках, но и в домашних заданиях, не ограничиваясь рамками обязательной школьной программы. Я же старался уйти по ней вперед, максимально полезно используя время перед возвращением в игру.

Дома родители заключили пакт о ненападении, и в этом шатком перемирии и отец и мать были особенно осторожны в словах и поступках. Он бросил пить, она перестала пилить – и оба погрузились в новый проект, решив не налаживать и заработать как можно больше денег до развода. Не знаю, как там мамин хахаль, но она за все две недели моего бана ни разу не покидала дом без отца. Все как будто стало по-прежнему и даже лучше, но это была лишь иллюзия благополучия.

Ева, едва выписавшись из клиники, улетела на юг восстанавливаться. Миссис О’Салливан, видимо, договорилась в школе о дистанционном обучении на это время. Встретиться со старой подругой так и не получилось, но мы пообщались по комму. Она сильно изменилась – ничего, кроме лица, мне разглядеть не удалось, но и того, что я увидел, хватило, чтобы впечатлиться. Ева стала совершенной. Идеальной. Но все так же не в моем вкусе.

Вечером последних суток бана мне снова пришло письмо от Марианны. Она поздравляла с окончанием срока запрета на погружение и напоминала о возобновлении обязательного времени в Дисе. Это был вторник.

А в среду сразу после школы я пообедал и полез в капсулу.

Добро пожаловать в Дисгардиум, Скиф!

Глава 3. Кто хочет стать миллиардером?

Островок, где я встретил Бегемота, за две недели моего отсутствия увеличился за счет понизившегося уровня воды и порос травой. О Спящем боге ничего не напоминало – остатки накопленной энергии он, видимо, влил в меня, дав силу новым навыкам, и теперь дремал в ожидании новых адептов и храма.

В момент погружения я успел подумать о том, как насыщенность и яркость жизни меняют восприятие времени: с известия о разводе родителей я провел в Дисе неделю, а после бана от Грега не заходил сюда две, но по ощущениям казалось иначе. Будто в мире «меча и магии» я прожил всю жизнь, был из него изгнан и, наконец, возвращаюсь. Странное чувство, особенно учитывая, как скучно мне было в Дисе раньше.

Какое-то время я размышлял над тем, с чего начать. Горевшие иконки конвертов, уведомления о новых письмах, системные сообщения о невыбранном классе и нераспределенных очках характеристик, несданные Патрику и Уайтекеру квесты, сетовый эпик в инвентаре – все было любопытно, но хотелось... посмаковать, что ли.

Здесь же, на болоте, на меня в любой момент могут напасть местные агрессивные твари, и противопоставить им теперь нечего. Если погибну, то потеряю опыт и окажусь на кладбище Тристада. *Метка Чумного мора* мне здесь не помощник – проклятие нежити давно слетело, а вероятность того, что метка снова прокнет, лишь 8 %.

Значит, решено: мне надо в Тристад, в личную комнату, и как можно скорее. Но там, скорее всего подстерегают люди Большого По. Не думаю, что они меня отпустят прежде, чем вытрясут все, что их интересует.

Дело за малым – чтобы великий глубинный рандом навыка телепортации сработал как нужно. Ну, Спящий, не подведи... *Глубинная телепортация!*

Но оказался я не в городе.

Болотный пейзаж, уныло-тоскливый, но все же ярко освещенный солнцем, сменили вечные сумерки Мраколесья. Едва я это понял, как сразу же рухнул на сухую растрескавшуюся почву, спрятавшись в *Скрытности*. Подо мной что-то хрустнуло, впилось в грудь, а руки тут же оказались в зеленоватой слизи.

Вокруг звенел трескучий шорох. Осторожно оглядевшись, я вскочил на ноги – поле зрения завалило уведомлениями о проваленной проверке на скрытность. Но никакая конспирация не спасет, если ты оказался в центре огромной охраняемой кладки паучьих яиц. За стенами растянутой паутины не было видно деревьев! Тысячи яиц усеивали пространство вокруг, и из некоторых уже пробивались паучки. Но все это меркло в сравнении с чудовищными силуэтами взрослых арахнидов. Я быстро просканировал одного из них:

Порченный арахнид-страж, инсектоид 14-го уровня

Рядом с ним возвышались ноги-колонны существа помощнее – *Порченный арахнид-смотритель вывода* 17-го уровня.

Собственно, на этом демонстрационная часть экскурсии в новое Мраколесье была окончена. В следующий миг все пауки одновременно атаковали.

Под *Каменной кожей* мне удалось выстоять полторы минуты. За это время я уложил полдесятка пауков, не щадя *чумную энергию* и *Жуткий вой*, но итог был закономерен. Без висящего на мне проклятия нежити глупо надеяться на благополучный исход поединка.

***Новорожденный арахнид нанес вам урон: 16.
Вы мертвы.***

Погибнув, я не торопился возрождаться. Логи говорили о том, что вся моя *Устойчивость* яйца выеденного не стоит против мобов уровнями намного выше, а здесь даже новорожденный паучок сразу 13-го. За каждый уровень разницы с противником я теряю 10 % срезаемого урона. В итоге получилось, что пауки, хоть и били меня вполсилы, но превосходили количеством, а я... Мой текущий объем жизни – это на два-три удара такому, как *Порченный арахнид-смотритель выводака*.

Таймер отсчитал последнюю секунду в теле трупа. По привычке я возрождался, держа наготове связку навыков, чтобы моментально включиться в бой, но в этот раз она не понадобилась – передо мной высилась стена Тристада. Никто не спешил на меня нападать – я появился на городском кладбище. Перед глазами в воздухе зависло предупреждение:

Штраф за смерть: –550 очков опыта.

Прикинув, я вспомнил механику расчета штрафов в песочнице: текущий уровень, помноженный на полсотни. Стоимость примерно десятка убитых мобов. Неприятно, но терпимо – в большом Дисе штрафы намного жестче. Проблемой это становится, если тебя держат на точке респауна.

Смахнув уведомление, я проверил инвентарь. Спасибо редкой сумке, лут из «Зла из глубин» был на месте. Мысленно составив маршрут, я спокойно добрался до городских ворот, а оттуда трусцой побежал к «Буйной фляге», решив, что, пока не разберусь с письмами, классами и планами, из комнаты не выйду.

Визуально город не изменился, разве что народа на улицах бродило чуть больше, чем обычно. Причина этого выяснилась, когда я подбегал к таверне. У дверей «Буйной фляги» надрывал глотку разбойник Грейкилла:

– Голосуйте на выборах в городской совет! Впервые в них участвует игрок, известный каждому! Голосуйте за Большого... тьфу... Голосуйте за уважаемого Полинуклеотида! Его главная цель – повышение наград за социальные задания! Кроме того, игроки смогут обзавестись недвижимостью в черте...

Подивившись, я хотел узнать подробности, но вдруг обнаружил на себе чей-то пристальный взгляд. Повернув голову, понял, что меня засекли: курьерша 14-го уровня из «Аксиомы» по имени Вишенка беззвучно шевелила губами перед амулетом связи. Убедившись, что я смотрю, она направила на меня палец, что можно было понять как «Стой на месте!»

Нет, спасибо. Качнув головой, я прошмыгнул в таверну и поднялся к себе. Говорить с ними придется, но лучше не сейчас, когда я в одних трусах и с нераспределенными очками характеристик. Если расценивать предстоящую беседу с точки зрения психологии, то я в невыгодном положении, а значит, ничего хорошего не выйдет.

В комнате я растянулся на кровати и облегченно вздохнул. Полмесяца назад я выходил отсюда, будучи 6-го уровня. Вернулся с 11-м...

Что ж, пора разбирать подарки. Я свернул окошко с выбором, с удивлением заметив названия классов, предлагаемых системой: «Соло-приключенец», «Странствующий монах», «Предвестник». Ни одно мне ни о чем не говорило, но разбираться с этим я буду после.

Открытый почтовый ящик высветил ряд непрочтенных писем, и самое свежее, суточной давности, было от Тиссы:

Алекс!

Прости, что пишу только здесь и сейчас. У Эда паранойя, и в реале мы стараемся ни с кем не общаться до поры до времени. Даже с тобой. Я знаю, что это глупо, но мы так решили. Еще раз извини.

Кстати, Ханг был прав. ГТ на 3-м уровне позволяет выбирать две точки назначения. А там – как повезет.

Понятно, что «ГТ» – это *Глубинная телепортация*. Значит, они каждый день использовали ее, пытаясь вырваться, пока все не оказались в Тристаде? Возьму на заметку. Но что мешало написать мне хотя бы на комм? Или сказать то же самое в школе? Странно вся эта таинственность выглядит. Отвечать я не стал, решив поговорить лично.

Потом открыл следующее письмо – от Перевес:

Привет, Скиф!

Ты давно не появлялся, вот и решила напомнить о себе. Сегодня перебирали с Недом имотки, ну, знаешь, сделали что-то типа ревизии. В общем, мы наткнулись на набор экипировки на 5-й уровень, что Нед откладывал для тебя. Как ты там, сделал уже пятый?

Перевес (Рита).

Сделал ли я 5-й уровень? Я ухмыльнулся и быстро накатал ответ: «Рита, привет! Прости, не заходил в Дис две недели. Загляну к вам на днях!» Не знаю, буду ли что-нибудь у них покупать, но увидеться с девушкой не откажусь.

Еще одно письмо, открытое мною, написал Большой По:

Шеппард!

Я знаю, что ты там был. Надеюсь, при встрече ты не будешь отрицаться и отрицать это. Твои друзья уже наказаны, и заслуженно. Если ты еще не в курсе, единственная причина, по которой ты пока не в нашем КОС-листе, – мне бы хотелось поговорить с тобой до того, как ты озлобишься. Ответ сразу, как появишься в Дисе и прочтешь это. Не оттягивай неизбежное.

Большой По.

Мой ответ ему был еще короче, чем Рите: «Через час в таверне». Он прав, ни к чему затягивать – лучше решить вопрос и потом строить планы. Правда, я решил сначала разобраться с классом и очками характеристик. А заодно глянуть, что изменилось после того, как повысился мой потенциал «угрозы» миру.

Тем более следующее письмо было именно на эту тему. Начиналось оно уже знакомым приветствием:

Боги Дисгардиума приветствуют тебя, Скиф!

Заржавевшие шестеренки мироздания провернулись и дали толчок, великое множество независимых событий случилось, приведя к невозможному, и в одном разумном столкнулись две ужасающие напасти старого и нового миров!

Со времен Демонического пакта мир не видел угрозы страшнее той, в которую ты можешь превратиться!

Потенциальный класс твоей угрозы миру: А.

Текущий класс твоей угрозы миру: Q.

Тематика угрозы: явная, Спящие боги, Чумной мор, раскол, пандемия, взрывное развитие персонажа, глобальный катаклизм, война богов, скрытое преимущество в боях с многократно превосходящими по уровню противниками...

Далее шли знакомые слова с предупреждениями и штрафами за разглашение. Еще говорилось, что за достижение класса L – предыдущего потолка «угрозы» – я все равно получу новейшую капсулу с полным жизнеобеспечением, массажем и стимуляцией мышц, а также прочими важными и неважными «плюшками». Типа той же лучшей скорости передачи данных от мозга в Дис, за счет которой владельцы таких капсул, пусть и на доли секунды, но опережают остальных.

Но это меркло в сравнении с тем, что было в самом конце. Там шли строчки о новой награде за развитие «угрозы» до максимума. Причем мне пришлось дважды пересчитать нули. Я не ошибся, и потом долго, не веря своим глазам, пялился, пока нули не поплыли.

Девять нулей после единицы. Миллиард фениксов за полностью прокачанный класс «угрозы»! Но и это было не все. Еще они обещали полноценный трудовой контракт со «Сноустормом» и должность консультанта департамента «угроз»! С восьмизначной годовой зарплатой! И это без бонусов!

Мое сердце забилося так сильно, что я почувствовал это в Дисе. Большой По, «дементоры», школа и даже Тисса – все поблекло, стоило мне только подумать о наградах. Они решали вообще все вопросы! Образование за счет «Сноусторма»! Гражданский статус не меньше С – это уровень миллиардеров! Космогид? Ха, да за сотню миллионов можно купить новую космическую яхту и летать сколько угодно!

Я нажал «Принять», но пока соглашение действовало только в Дисгардиуме, надо было заключить договор еще и в реальном мире.

Не теряя времени, я вышел из игры, выждал минуту адаптации в полной тьме, пока интра-гель возвращал мне контроль над телом, выбрался из капсулы и открыл уже реальную электронную почту, чтобы подписать обновленное соглашение со «Сноустормом». Не ленись – какая лень, когда на кону такое? – я внимательно прочитал все девять страниц договора и вклеил электронную подпись везде, где это требовалось. Не знаю, как корпорация этого добилась, но не требовалось даже одобрение родителей.

Сразу после, проявившись в Дисе, я хотел было перейти к выбору класса, но в личку настойчиво постучали:

Игрок Полинуклеотид (Уэсли Чоу) хочет добавить вас в друзья. Принять?

Уэсли Чоу, он же Полинуклеотид, он же Большой По, напомнил о себе и о нашей встрече.

Глава 4. Слишком много «По»

В той части «Буйной фляги», где вольготно расположился Большой По с его бойцами, пространство будто вымерло. Народ, перемещаясь по залу, обходил стороной свободные столики вокруг «Аксиомы».

Причина выяснилась, когда я подошел ближе и уперся в невидимую завесу. Под моим напором она поддалась, но ощущение было такое, словно я снова в трясине Болотины, – на тело давило со всех сторон, уши заложило, и стало тяжелее дышать. Что говорили за столом топ-клана, слышно не было, но я увидел, как Большой По шевельнул губами, пелена исчезла, и я по инерции провалился внутрь «пузыря».

Одновременно почти все аксиомовцы встали и, пару раз толкнув меня плечами, направились к выходу из таверны. Я обратил внимание на имя одного из покинувших нас – Джей-Джей, бард 19-го уровня, бывший лидер клана «Ночные сталкеры», ставший заместителем Большого По после объединения.

Остались только двое – рядом с Уэсли Чоу сидела девушка с огромными голубыми глазами, выбритыми висками и длинным синим хвостом. Ее лицо показалось мне знакомым, но где его видел, так и не вспомнил.

– Уэсли, Ирина, – я кивнул и, не дожидаясь приглашения, сел за стол.

Они оценивающе рассматривали меня, а я изучал их.

Полинуклеотид, человек 19-го уровня

Клан: Аксиома.

Настоящее имя: Уэсли Чоу.

Реальный возраст: 15 лет.

Класс: вождь.

Ирина была мистиком двумя уровнями ниже. И если о ее классе я слышал, то «вождь» мне ни о чем не говорил.

– Интересный у тебя класс, Большой По... – протянул я, чтобы хоть как-то разбавить затянувшееся молчание. Из-за установленного «пузыря» тишина стояла оглушающая – я слышал биение своего сердца. – Это хотя бы боевой класс?

Лидер «Аксиомы» поднял указательный палец, призывая помолчать, а сам, не отводя взгляда, склонился к Ирине. Та довольно отчетливо зашептала:

– Сорок четыре тысячи очков опыта набрано за последнюю неделю, плюс-минус день. В среднем пять тысяч очков в сутки. Класс не выбран, похоже, не успел. В наш инст заходил на 6-м, после инста получил школьный бан. 11-й уровень взят за сутки, предшествовавшие бану. Он был там.

Большой По откинулся назад, забросив руки на спинку лавки, и обратился ко мне:

– Ты все слышал, Шеппард. Мой аналитик уверен, что ты был с «дементорами».

– А как же «здравствуй, Скиф», «рад знакомству», ну или, на худой конец, «долго же мы тебя ждали, дорогой Алекс»?

– Не хами, – отрезала Ирина. – Ты здесь никто и звать тебя никак. Поблагодари По за то, что он решил выслушать, прежде чем объявлять на тебя охоту.

– Огромное спасибо, Большой По! – Я привстал и шутовски поклонился. – А почему именно «большой» По? Не средний, не мелкий, а именно большой?

Не знаю, что на меня нашло. С перспективами, нарисовавшимися десять минут назад, стоило бы быть повежливее с главой сильнейшего клана песочницы. К чему обострять и без того напряженную обстановку? И я был бы вежлив, будь вежливы они.

– Понторез. Погром. Мой кузен Полинуклеар, – стал перечислять Уэсли, загибая пальцы. – Слишком много «По» в одном клане. Я крупный, у меня что-то не так с обменом веществ. Поэтому я «большой». Еще вопросы?

– Пока нет. Спасибо, что ответил, – смущенно кивнул я. Он меня обезоружил. Я ожидал чего угодно, вплоть до мгновенного занесения в КОС-лист, вспышки ярости, перевернутого стола, но не простого и понятного ответа.

– Тогда ответь и ты мне. Ты был в инсте?

– Да.

– Назови хоть одну причину... – Большой По сделал паузу, чтобы глотнуть имбирного пива. – Почему я должен тебя простить?

– Простить меня? – Я рассмеялся. – За что? Ваш боец сам разрешил мне зайти в данж. Как его там звали? Арадор?

Лидер «Аксиомы» кивнул и спросил:

– Что было дальше?

– Дальше все было просто. Инст закрылся на техническое обслуживание, и я вышел до того, как меня выкинуло...

– Ну-ну... – не поверила Ирина. – Ври дальше.

– Утром я зашел, убедился, что перс все еще внутри, и позвал «дементоров». Дальше вы знаете.

– Он врет! – безапелляционно заявила девушка и повернулась к Большому По. – При технических работах подземелье полностью перегружается, всех игроков выкидывает на точку респа.

– Смотри, Шеппард. – Уэсли лег большим пузом на стол, прищурил и без того узкие глаза. – С Краулером и его ребятами покончено. До выхода в большой мир игры им не будет, это я гарантирую. А рыпнутся, поймут проблем и в реале. Они кинули меня на *Первое убийство* созревшего данжа, такое не прощается, за такое в большом Дисе могут убить. Ты же понимаешь, какие ставки? По нашим наблюдениям, вы там урвали кое-что поценнее низколевельных эпиков. Да черт с ними, их можно купить. А вот способность телепортации – это то, что мы никогда не получим. Понимаешь?

– Твое разочарование – да, а вот почему «никогда не получим» – нет. С какой стати? У вас вся жизнь впереди, будут и на вашем веку *Первые убийства*.

– Черта с два! – По грохнул кулаком по столу. – Топ-кланы контролируют все. Если новый данж найдут какие-нибудь нубы, они скорее продадут координаты большой десятке, чем рискнут проходить его сами. Это и выгоднее, и надежнее. У топов скаутские сети покрывают весь известный Дисгардиум, и сети эти с мелкой ячейкой! Так что, если вдруг нам повезет, абсолютно не факт, что за *Первое убийство*, если оно вообще удастся, дадут именно телепортацию.

Закончив жаркую речь, По присосался к бокалу с пивом. Пока он жадно смачивал горло, ко мне обратилась Ирина. Говорила она тихо и размеренно, но в каждом ее слове чувствовалась горечь:

– Скиф, ты вообще в курсе, сколько стоят услуги магов по открытию порталов в большом Дисе? В зависимости от расстояния стоимость разового перехода может доходить до десяти тысяч золотом. Мало быть магом, надо специализироваться именно на пространственной магии. Стоимость полного курса обучения, необходимых фолиантов и свитков может измеряться десятками миллионов. Плюс класс совсем небоевой и прокачивается обычно сильным кланом для собственных нужд. Стационарные телепорты работают только в городах и тоже недешевы. Вы с этими придурками из Азкабана оторвали бесценные навыки...

– Бездна! – Уэсли витиевато выругался, описав, как и в каких позах он вступит в половой акт с Эдом Родригезом и его кланом. Тиссу он не упомянул. – Хрен с ним, с этим латиносом, но Ханг! Да он же мне почти родственник! Если бы только я уговорил его тогда перейти к

нам... Без танка Краулер просто в очередной раз бы соснул леденца в данже, и все было бы нормально!

Наблюдал я за их откровениями с некоторым удивлением. Нет, я верил в их гнев и негодование, в горечь и разочарование, но ведь до этого они исполняли совсем другие роли – сильных, хладнокровных, просчитанных. Не зря же «Аксиомой» назвались! И вдруг такой спектакль? К чему они клонят? Хотят завиноватить, чтобы я сам признал несуществующую вину? Если так, то не сработало.

– Значит так, Шеппард, – хмыкнул Большой По, все это время наблюдавший за моей реакцией. – Расскажешь, что вы на самом деле провернули в данже, назовешь лут, выпавший с ластва, и скинешь полное описание полученной способности. И тогда я подумаю, валить тебя или нет.

Он еще не закончил говорить, как я уже все решил. Признаваться им в том, что было на самом деле, не стану. Ни одного намека на мой истинный статус, ведь у Большого По есть завязки среди превентивов. А занесут в свой КОС-лист – свалю в Болотину или вообще буду в личной комнате положенные часы отсидывать.

– Нет.

– Что «нет»? – изумился Уэсли. – Не валить?

– Не расскажу. Я этот ваш Дис терпеть не могу и продолжать играть не собираюсь. У меня универ, учеба, плюс гражданские тесты на носу – не до игры будет.

– У всех тесты... – пробормотала помрачневшая Ирина.

– Значит, вы меня можете понять. Эд, Ханг, Малик и Тисса – мои друзья. Я их с первого класса знаю, а вас впервые в жизни вижу. Если они не рассказали, то и я не буду.

– Позиция понятная, – кивнул Уэсли. – Принимается. В КОС-лист заносить тебя не буду.

– Серьезно? Так просто?

– Абсолютно. Ты был прав, сказав, что мой человек сам запустил тебя в инстанс. Он, кстати, уже не в клане. Насколько я понимаю, обещания не убивать Мракисса ты ему не давал? – Он расхохотался. Ирина тоже улыбнулась. – Не давал же?

– Нет, не давал.

– Тогда вопросов больше нет. Гуляй, Шеппард. Ты уж прости, но мы за тобой понаблюдаем немного... Ненавязчиво.

– И все? – Я не поверил своим ушам и ждал подвоха. – Понаблюдаете – и все? Никаких претензий?

– Решишь поделиться информацией, пиши, – пожал плечами Полинуклеотид. – Могу даже в клан пригласить, если вдруг захочешь серьезно поиграть в Дис...

– У меня вопрос, – встряла Ирина. – Качался сам или «Дементоры» паровозили?

– По-всякому, – неопределенно ответил я и встал из-за стола. – Ладно, пока.

– Ага, пока... – ответил он. – Кстати, Шеппард...

– Да?

– Вождь – это боевой класс, – сказал он и спрятал улыбку, склонив голову.

Я улыбнулся в ответ – Большой По ярко продемонстрировал позицию сильного, не оставив без ответа ни одного вопроса.

Ирина сняла недоступную взору пелену «пузыря», и в уши ударили басы и звенящая музыка группы веселых бардов, играющих на сцене, и галдеж гостей таверны. В зале находились только игроки и неписи – работяги еще батрачили на смене. Патрик, которому я хотел сдать квест, тоже отсутствовал. Карта показала, что он отирается возле торговой площади Тристада, и тем лучше – не стоит сдавать квест при невидимых шпионах «Аксиомы».

Оглянувшись, я увидел, как Большой По шепчет что-то в амулет связи, а Ирина раздает команды разбойнику Грейкилле и головорезу Атиякари, непонятно как оказавшимся возле

нее. Они что, все это время сидели с нами за столом? Имя второго рёги показалось знакомым, но я не вспомнил, где его видел.

Беседа с лидером «Аксиомы» оказалась не такой неприятной, как я ожидал. Кроме того, это дало мне своего рода переоценку ценностей: *Глубинная телепортация* в моих глазах стала дороже любой легендарки. Особенно если учитывать, как важно мне быть мобильным – она просто спасение, если попаду в окружение врагов.

Я бегом поднялся по лестнице на второй этаж, проскочил коридор, наткнувшись на обнимающуюся парочку четырнадцатилетних нубов, и окунулся в портал личной комнаты.

Сегодня я выберу класс. Принятие решения затянется – изучу описания и вылезу из Диса, чтобы почитать гайды. Ошибка в выборе класса, конечно, не фатальна, ведь при выходе в большой Дисгардиум можно будет регенерировать персонажа, сохранив набранные уровни, но это не мой случай. Слишком много я потеряю: статус «угрозы», достижения и приобретенные навыки вроде того же *Жуткого воя* и телепортации. К тому же тогда будет возможен выбор только стандартных классов, пусть даже их сотни, и это не считая специализаций – от курьера до оружейника. А вот уникальные... хорошо-хорошо, редкие классы специальный ИскИн игры выдает только в песочнице, оценивая стиль геймплея.

Итак, что у меня в наличии: «Соло-приключенец», «Странствующий монах» и «Предвестник». Передо мной встали в полный рост три моих аватара.

Первый, облаченный в латные доспехи, покрутил мечом и закинул его за плечо. Второй, в шароварах и красной жилетке на голое тело, выдал серию приемов ногами и руками, совершил сальто и застыл в боевой позе. Третий, в поглощающей свет броне и черненой короне, просто стоял, сложив руки на груди и зловеще мерцая глазами, сияющими зеленым.

Его я решил оставить на сладкое и начал с самого понятного:

Странствующий монах

Редкий боевой класс (выбран менее чем 0,001 % игроков).

Специализации: боец ближнего боя, боец поддержки.

Бонусная характеристика: ловкость.

В сокрытых в отдаленных частях Дисгардиума монастырях, о местоположении которых знают лишь избранные, монахов обучают не только вере и использованию защитных и наступательных аур, но и смертоносным приемам боевых искусств...

Читая описание класса, я машинально поцеловал костяшки правого кулака. Мои губы растянулись в улыбке: если я необученным нубом выдаю *Молотом* ядерный урон, то что будет, когда меня обучат связкам-комбо и «смертоносным приемам», а я приправлю их *чумной энергией*?

Глава 5. Сложный выбор

Как оказалось, странствующие монахи – очень своеобразный класс. У них нет родины, они не могут принадлежать ни к одной фракции или придерживаться культа какого-то божества. Проповедуют альтруизм и не имеют права первыми начать бой, в противном случае дерутся с огромными штрафами на *силу веры* и запретом на использование классовых боевых приемов.

Терпимым минусом стало то, что странствующие монахи не должны иметь никаких профессий. Кроме того, им запрещено отказываться от квестов и носить тяжелые доспехи.

И все же, чем больше я изучал этот игровой класс, тем больше мне хотелось его выбрать.

Во-первых, выяснилось, что помимо маны, используемой для активации заклинаний, монахи применяют *дух*. Это дополнительный ресурс, влияющий на силу заклинаний и приемов, а его мощь и объем зависят от *силы веры*. Это не то, чем оперируют жрецы многочисленных богов Дисгардиума, а, может быть, кое-что противоположное.

Если последователи культов верят в могущество своего божества и получают за это крупы *репутации* и очки *веры*, на которые потом активируют бафы и новые способности, то...

...Странствующие монахи, благодаря неистовой вере в то, что мир, хоть и создан богами, податлив и формируется силой мысли разумных, действительно могут гнуть и искажать реальность.

Их безоружные атаки наносят не только физический, но и мысленный урон, который тем не менее становится сокрушающим.

Силой веры монахи могут контролировать скорость течения времени в бою, что невероятно повышает возможность уклониться или нанести за доли секунды град неотразимых ударов. И чем сильнее сила веры и развитие приемов, тем кошмарнее становится монах для своих противников.

Монах, пожалуй, один из наиболее скоростных классов Дисгардиума. И самый непредсказуемый. Ведь он владеет сильнейшим боевым приемом. В прямом смысле слова разрывая ткань реальности силой мысли, монах в состоянии с некоторой вероятностью уничтожить любого противника. Конечно, вероятность крайне мала, и чем выше уровень противник, тем меньше, но она есть. Всегда. В бою с любым врагом любого уровня и при каждой атаке.

В то же время монах может быть ценным бойцом поддержки. Его защитные ауры повышают шансы на уклонение и незначительно укрепляют броню всех союзников, лечащие ауры восстанавливают очки жизни, а наступательные непрерывно наносят урон противникам, оказавшимся в радиусе действия ауры.

Классовые бонусы:

- +5 к ловкости за каждый уровень.
- +1 % к скорости восстановления жизни, маны и духа за каждый уровень.
- +30 % к урону безоружного боя.
- +25 % к урону древковым оружием.
- +10 % к скорости атаки.
- +15 % к скорости передвижения.

Значит, никаких мечей, кольчуг, лат? Что ж, мне не привыкать. Я почти все бои провел в одних трусах! Кроме того, класс хоть и редкий, но отлично маскирует мои способности. Дерусь кулаками? Потому что монах! Хожу с голой задницей? Табу на штаны! Редко появляюсь в

городе? Монахам нельзя ночевать в тавернах и проводить более суток в городах. Это, кстати, правда.

В общем, изучение остальных классов может стать формальностью, но, учитывая необратимость выбора, надо внимательно просмотреть все. Потом неспешно покурить форумы и посидеть с калькулятором, прикидывая билд и распределение характеристик. Их у меня, с учетом бонуса за класс, будет сто двадцать. Короче, торопиться некуда, сделаю все по уму.

На случай, если информации о классе не окажется в сети, я сохранил снимок описания и открыл следующий:

Соло-приключенец

Редкий смешанный класс (выбран менее чем 0,001 % игроков).

Специализации: авантюрист, универсальный боец.

Бонусная характеристика: две любые на выбор.

Путь одиночки в Дисгардиуме тернист и извилист. Там, где группа единомышленников пройдет, расчищая путь огнем и мечом, одиночный приключенец двинется в обход, но, если придется, примет бой и будет драться за троих...

Пока я читал, мой аватар несколько раз полностью сменил экипировку: покрасовался с двумя искривленными кинжалами в руках, затянулся в кожаный доспех, сменил его на кольчужный, а потом на латный. Кинжалы растеклись в короткий узкий меч, который на глазах удлинился в двуручный, преобразовался в копье, алебарду, а потом вспыхнул и превратился в составной лук с наложенной стрелой. Анимация пошла по второму кругу...

...Героям-одиночкам не привыкать надеяться только на себя. И путь они выбирают свой.

Авантюрист предпочитает незаметность, внезапные атаки, и там, где можно обойтись без боя, справится одним лишь убеждением, а если не сумеет убедить, то так заморочит врагу голову, что тот на время станет ему другом.

В то же время разные ситуации требуют разных умений, а потому некоторые соло-приключенцы славятся способностью постижения сущности. Владея одним видом оружия, они с большой вероятностью освоят искусство поединка смежными типами. Мечник будет одинаково хорош и с палицами, и с топорами, а научившись стрелять из лука, герой сможет использовать арбалеты и пращи.

В зависимости от выбранного пути разнятся классовые бонусы и возможности. Авантюрист, хотя и может надеть тяжелые доспехи, но никогда не станет этого делать, чтобы не потерять своих преимуществ. Универсальные бойцы с одинаковым успехом носят любую броню и используют любое оружие.

Торговцы и владельцы таверн испытывают симпатию к героям-одиночкам, предоставляя им хорошие скидки.

Умение постигать сущность дает приключенцу знание об уязвимых точках противников, а умение правильно укладывать походный скарб и добычу позволяет переносить большие грузы.

Однако главной и сильнейшей стороной соло-приключенца является его независимость. Не являясь членом клана, он получает огромные бонусы к характеристикам, и еще большие – вне группы...

В отличие от класса странствующего монаха, этот давал разные бонусы к навыкам в зависимости от выбранной специализации. К сожалению, совместить их было нельзя. Но нашлись и общие, причем как бонусы, так и штрафы.

Классовые бонусы:

- +3 к двум любым характеристикам за каждый уровень.
- +10 % ко всем основным характеристикам (вне клана).
- +20 % ко всем основным характеристикам (вне группы).
- +30 % к скорости восстановления жизни и маны вне боя.
- +20 % к критическому урону.
- +15 % к грузоподъемности.
- +5 % к скорости передвижения.
- +10 % к торговым скидкам.
- +100 % к объему инвентаря.
- +1 % к шансу получить улучшенную добычу.

Классовые штрафы:

- 10 % от всех основных характеристик (в клане).
- 20 % от всех основных характеристик (в группе).

Количество бонусов соло-приключенца внушало восхищение. Стандартные классы получают лишь +5 очков к бонусной характеристике за уровень, соло – в сумме шесть. Причем к любым на свой выбор, балансируй как хочешь. Эта единичка преимущества на 110-м уровне вырастает в сотню плюсовых очков характеристик, а за счет бонусов – в сто тридцать. Без клана, вне группы, зато машина для убийств. Странно, что класс такой редкий... Хотя в Дисе в одиночку только под проклятием нежити реально проходить подземелья и тех же рарников валить, а так, без группы, ты никто. В общем, сидеть мне с калькулятором и сидеть, как бы голову не сломать – надо ведь учитывать потенциальные бонусы от культа Спящих и Чумного мора.

Култ! Бездна, а ведь странствующим монахам нельзя быть членами культа! Это что же, я класс не смогу выбрать? Или меня заставят отказаться от квеста Бегемота и снимут инициацию?

А Чумной мор? Это божество или что? Я вытер со лба выступивший пот и растянулся на кровати. Стул подо мной жалобно скрипнул, и я чертыхнулся. В комнате ощутимо пахло затхлостью, а в лучах солнца, пробивавшихся через запыленное стекло, плавали, поблескивая, пылинки. Проапгрейдить личную комнату, что ли? Кто знает, может, мне здесь теперь много времени придется проводить...

Я нехотя закрыл окошко класса и перешел к следующему. Название интриговало:

Предвестник

Уникальный класс (никогда не выбирался игроками).

Специализации: нет.

Бонусные характеристики: харизма и удача.

Только отмеченный богами может стать предвестником грядущих изменений мира. А поскольку таковые не намечаются, но мистер Инганнаморте настаивает на внедрении всех возможных классов до запуска Диса, то я тупо набиваю текст. Бла-бла-бла, великий предвестник чего-то там, все дела. Нергал пускает молнии из задницы! Или свет? Да пофиг. Мой кот нассал мне в ботинок, скотина! Ох... Эльза, немедленно перестань крутить жопой перед этим ублюдочным Рамачандрой! Что вообще значит это имя? ОМГ, столько работы, а я должен набивать знаки! Это никогда не пригодится!

Так, я сходил за кофе. Чел, кто бы ты ни был, если читаешь этот текст, то знай – это мой последний рабочий день в «Сноусторме». Так, сколько там еще надо? Пять тысяч зна-

ков – и это только в описании. Бездна! Надеюсь, этот текст достаточно уникален, мистер Инганнаморте? И куда вы так спешите с запуском?

Мне еще бонусы вбивать, а этот чертов отдел классовых специализаций, конечно, ни черта не прислал! Лол. Кто в здравом уме может придумать десять тысяч разных классов? Кому они нужны? Зачем придумывать сто вариаций воина? Латы, меч – воин. Нет, надо штамповать смежные классы на любой вкус! Пф-ф... Если назвать класс «богатырь», он не перестанет быть воином. Но как же, у нас огромный русский рынок! Большие модификатор урона от силы? И для этого нужен отдельный класс? И это я молчу о китайских. Воин шу и воин цзи. Кодерам одну строчку изменить, а нам тут сидеть и отдельные описания клепать...

– Наша игра будет саморегулируемой! – Ага, конечно.

Костыль на костыле. Это же идиотизм: целый департамент год пилил функционал Спящих богов, которых в игре даже нет! У нас должны быть Спящие боги, они есть в каждой уважающей себя игре. Конечно, мистер Инга-поцелуй-меня-в-зад-ннаморте! Никто не будет играть в вашу подделку. Это полная хрень, и никакие новомодные технологии погружения вам не помогут! Одно дело – жать на кнопки, совсем другое – получать реальным мечом в живот. Где вы найдете столько мазохистов?

Не более двенадцати бонусов и штрафов на каждый класс. Так-так-так... Две тысячи символов есть...

Подобный бред тянулся еще долго. Первой мыслью было сообщить в службу поддержки «Сноусторма», и я бы так и сделал, не дочитай до классовых бонусов.

Классовые бонусы:

- +100 уровней к навыку убеждения.
- +5 к харизме и удаче за каждый уровень.
- +50 % к урону дистанционным оружием.
- +30 % к скорости передвижения.
- Навык «Сокрытие сущности».
- Навык «Имитация».
- Навык «Предвестник» (разовый).
- Навык «Божественное озарение» (спонтанный).

Классовые штрафы:

- 50 % от торговых скидок.
- 30 % от грузоподъемности.
- 90 % от объема инвентаря.
- 50 % от показателя брони.

Уникальный класс, принят автоматически. Отказаться невозможно!

Финальные строчки описания уникального класса глумливо сообщали:

«Русский рандом в действии! Фигаць теперь как можешь, чел. Сочувствую! А я первым флаером валю домой! Будешь в Оренбурге, заглядывай „К Михалычу“, спроси Вову Картавого, расскажешь, как тебя угораздило поймать это».

Глава 6. Предвестник

Отрицание, гнев, торг, депрессия и смирение – пять стадий принятия неизбежного. Стадия отрицания и гнева у меня прошла довольно быстро, а вот на стадии торга я застрял, изучая классовые навыки.

Соккрытие сущности 1-го уровня

Классовый навык.

Знание того, кто твой противник, зачастую является определяющим в бою. Теперь вы можете скрыть свою сущность, лишив врага важной информации о себе.

На текущем уровне скрывается: имя персонажа.

Возможно, с развитием навыка скрыть можно будет больше, чем одно имя. Впрочем, в моем случае навык пока бесполезный – вызовет больше вопросов, да и гордое звание предвестника никуда не денется. Кроме того, в песочнице отображаются реальные имя и возраст, а об их скрытии речи вообще не идет. Я даже понял почему: класс и его навыки закладывались на этапе разработки игры много лет назад, а требование департамента образования о выводе реальных имен появилось через несколько лет после запуска.

Намного полезнее может быть...

Имитация 1-го уровня

Классовый навык.

Путь предвестника нового времени чрезвычайно многосложен и тернист: где бы он ни был, глашатай новых богов и грядущих изменений везде подвергается гонениям. Умение стать двойником доступно не каждому предвестнику, но только истинным из них.

Для использования выберите оригинал (должен быть в зоне прямой видимости).

На текущем уровне имитируется: класс персонажа.

Я резко вскочил с кровати. Зачесались руки проверить действие навыка. Выбравшись из комнаты, быстро оглядел коридор – никого. Даже если Большой По приставил ко мне соглядата, здесь, в свете специальных светильников, его незаметность не сработает. Если меня и пасут, то с улицы на выходе из таверны.

Осторожно посматривая вниз, я спустился по лестнице, но и там никого не было. Вдоль стены проскользнул мимо кухни к общему залу. Оттуда доносился мерный гомон.

У входа я остановился и аккуратно заглянул в зал, стараясь не попасться на глаза – мой класс предвестника показывать нельзя. Пусть даже его напрямую не привяжешь к статусу «угрозы», особое внимание и расспросы обеспечены.

Вечер еще не наступил, и в «Буйной фляге» было относительно тихо. Группа бардов репетировала вечернее выступление и переговаривалась на сцене. Ближайшие ко мне два столика заняли работяги, за следующим что-то бурно обсуждали воин и друид. Я водил взглядом по таверне – скрывший лицо капюшоном вор, что-то втолковывающий ему игрок без класса, жадно присосавшийся к кружке варвар, зависший возле смазливой официантки лучник... О, лучник подойдет! Учítывая мой бонус к урону дистанционным оружием, хорошее прикрытие!

Я активировал навык, и все фигуры в поле зрения обвелись зеленым контуром со всплывшей подсказкой-вопросом:

Имитировать воина 10-го уровня Дровосека?

Имитировать игрока без класса 3-го уровня Зузувелу?

Имитировать лучника 11-го уровня Даплогаса?

Да. Я сфокусировался на лучнике и взглядом вдавил кнопку. Но это оказалось не все. Система посчитала нужным предупредить:

Возможна имитация только класса. Выбрать класс «лучник»?

Да. Я открыл профиль, чтобы убедиться, что навык сработал как нужно.

Скиф, человек 11-го уровня

Настоящее имя: Алекс Шенпард.

Реальный возраст: 15 лет.

Класс: предвестник.

Отображаемый класс: лучник (имитация).

С души свалился огромный камень. Я уже прикидывал, как *Глубинной телепортацией* свалю отсюда подальше, чтобы не светить новым классом, но благодаря *Имитации* это теперь необязательно.

Весело насвистывая, я вернулся на лестницу и, поднимаясь, наткнулся на спускавшегося хмурого Утеса. От неожиданности я его поприветствовал:

– Здорово! Как дела?

Битый мной на Арене воин обернулся и, к моему удивлению, не стал рассыпаться в проклятиях, а остановился и ответил:

– Нормально. Сам как? Давно не видел тебя здесь...

Он был все того же 12-го уровня, но одет уже не так дорого, как раньше. Какие-то разнородные доспехи, ржавый меч, на спине убитый *серый* щит. Из всей экипировки лишь сапоги были *синего* качества. Все остальное пестрело *серым*, *белым* и *зеленым*. Похоже, после нашей дуэли дела его пошли не очень хорошо.

– В школе забанили из-за учебы.

– 11-й уже... Лучник? – Он удивленно вскинул брови. – Думал, ты в милишники пойдешь.

– Потому и взял рейнджа, надоело в лоб получать. Сам как?

– Понятно... – Утес замялся, не ответив на вопрос, потер лоб и, глядя в пол, пробубнил: – У тебя мелочи нет? Монеты-другой? Одолжишь?

Я оценил. Видимо, дела совсем плохи, раз обратился ко мне. И деньги у меня есть – двадцать два золотых с аукционных продаж как раз перед дуэлью с ним. И с инста накапало...

– Пожалуйста... – добавил он неуверенно.

– Нет, Тобиас, – я покачал головой.

Он кивнул и молча направился к выходу из таверны. На секунду мне захотелось его окликнуть и дать пару золотых – мне не критично, а ему поможет. Но я стряхнул эту мысль. Чего жалеть ганкера?

В комнате я продолжил разбираться с классовыми навыками. В этом списке *Божественное озарение* было написано серым. Ни описания, ни требований для открытия, только информация в скобках – «спонтанный». Хотя чего ждать от забогованного класса? Мне кажется, он сам спонтанный.

Читая описание последнего навыка, я рассмеялся. Бездна, да это же то что нужно!

Предвестник

Разовый классовый навык.

Повышает уровень любого уже открытого, кроме классовых, навыка до максимального значения текущего ранга.

Выбирал я недолго. У меня и без того почти все развито чуть ли не до предела. Так что... Поле зрения засыпало строчками уведомлений:

Навык «Предвестник» утерян.

Улучшен навык «Метка Чумного моря»: +92. Текущий уровень: 100.

Шанс получить «Проклятие нежити»: 100 %.

Навык «Метка Чумного моря» достиг максимального уровня и преобразован!

Предвестник Чумного моря

При активации вы получаете «Проклятие нежити». В этом случае вы начинаете гнить заживо, но остаетесь живы, а весь получаемый вами урон сокращается на 100 %.

Проклятие будет активно до тех пор, пока вы полностью не восстановите очки жизни или не отмените его сами.

Кажется, мне больше не надо умирать.

* * *

Изучив классовые навыки предвестника, я был готов проскочить депрессию и сразу перейти к финальной стадии, приняв неизбежное. Но мне хотелось расставить все точки над i.

Подумав, стоит ли писать в техническую поддержку корпорации, я сначала откинул эту мысль, побоявшись репутации «проблемного» игрока – все-таки уникальный класс, и терять его теперь, когда я получил контролируемый «режим бога», то есть полной неуязвимости, не хотелось. А шанс потерять был – учитывая, какой он читерский и несбалансированный, «Сноусторм» может его отобрать.

Но написать все же решился, чтобы избежать проблем в будущем. И получил ответ довольно быстро:

Здравствуйте, Скиф! Ваш запрос в службу технической поддержки получен и рассмотрен.

Мы внимательно изучили предоставленные данные. Вами получен уникальный класс «Предвестник», поздравляем! Скажите, что именно вас смущает?

Что касается бонусов и штрафов «Предвестника». Вы же могли ознакомиться с ними до того, как выбрали класс, как и с предупреждениями о невозможности в будущем изменить выбор. Если вы выбрали класс и спустя время решили его изменить, к сожалению, мы не можем вам с этим помочь. Однако смена класса станет возможной при выходе из песочницы.

Пожалуйста, обратите внимание, что в случае, если ответ от Вас не будет получен в течение двух дней, запрос будет расценен как решенный или не требующий ответа и будет автоматически закрыт.

С уважением, служба технической поддержки «Сноусторм Инкорпорейтед».

Кажется, они не поняли. Тем более у меня не было никаких предупреждений! Я начал слегка закипать и излил негодование в ответном письме, упомянув, что класс был выбран автоматически, а описание сгенерировано не ИскИном, а вполне конкретным человеком. К

письму я прикрепил сохраненный до этого скриншот описания класса предвестника. Полученный ответ корпорации был краток:

Здравствуйте, Скиф! Ваш запрос в службу технической поддержки получен и рассмотрен.

Еще раз ставим вас в известность, что игровые классы не выбираются, как вы выразились, «автоматически».

С уважением, служба технической поддержки «Сноусторм Инкорпорейтед».

Ни слова о кривом описании. Более того, сразу после получения письма пришло уведомление, что «инцидент решен». И эта странность меня насторожила. Осталось ощущение неправильности происходящего, да и на сердце было беспокойно. Что-то меня смущало.

В горле пересохло так сильно, что я вылез из капсулы попить и проверить почту. А заодно почитать, что люди пишут об уникальных классах.

На кухне, застав ужинающих родителей, я замер на полпути к холодильнику, но был замечен.

– Давай к столу, Алекс, ты как раз вовремя! – приказала мама.

– Составь компанию, – добавил папа и подмигнул. – Расскажешь, что у тебя в школе и в Дисе.

Отказываться я не стал. Кто знает, сколько еще раз мы соберемся за столом вместе?

Около часа мы ужинали и пили чай с приготовленным мамой яблочным пирогом. Отец с интересом выслушал о предлагаемых мне классах, перечисляя которые, пришлось схитрить, а потом принялся советовать:

– Выбор сложный, сынок. С одной стороны, я бы выбрал лучника. У них, в отличие от комплексных рейнджей, вроде тех же охотников, бешеный урон по одиночной цели. В любом рейде лучник всегда будет в топе по нанесенному урону. Да и безопаснее – меньше уворачиваться на боссах придется. Но плюсы монаха потрясающие! Они легко компенсируют недоступные ему бонусы последователей богов и членов фракций. А шанс на убийство одним ударом? Шикарный класс! – Папа восхищенно покачал головой. – Бери его, сынок, не ошибешься! А про соло-приклученца забудь. В одиночку не видать тебе рейдовых подземелий, а значит, и хорошей экипировки. Да и весь смак игры в групповых прохождениях, в кланах и группах. А в них способности соло будут ущербными.

Мама укоризненно посмотрела на отца, но промолчала. Но и без слов было понятно, что она хотела сказать: «Не тому ты учишь сына, Марк». Думаю, она все еще винила Дис в разрыве с отцом, ведь если бы папа не пропадал сутками в рейдах, глядишь, и мама бы не стала искать утешения на стороне.

После ужина я вернулся к себе. Новых писем не было, и я погрузился в форумы, включив поиск по уникальным классам, а также по тем двум, что мне не удалось выбрать.

В обсуждениях монаха, коих набралось всего с пару десятков, общая тональность сводилась не к его крутости, в чем никто не сомневался, а в нереальности его получения. Никто не понимал, от чего зависит его появление в списке доступных классов, при регенерации персонажа варианта «Странствующий монах» не было, только стандартный «Монах», плюсы которого были не такими очевидными.

Люди пробовали качаться только на кулаках или посохах, избегали групп и не заходили в город – ничего не помогало. Подумав, я решил, что, возможно, триггером является одиночное прохождения инста? Или еще что-то, что возможно только с таким читерским навыком, как *Метка Чумного моря*?

Соло-приклученец встречался в мире Диса чаще, но популярностью не пользовался по причинам, озвученным отцом. Впрочем, сильнейший соло-приклученец Диса – игрок 380-

го уровня Дэка – опровергал отцовские теоретические выкладки, в одиночку зачищая высокоуровневые данжи. В отдельной теме, полностью посвященной Дэке, нашлось этому разумное объяснение – «пузырь» и меч с *вампиризмом*. За счет прокачанной до небес *репутации* с Нергалом Лучезарным этот приключенец мог на тридцать секунд окружать себя невидимым пузырем, полностью поглощающим любой урон, а быстрый легкий меч с высоким процентом лайфстила, то есть конверсии урона в поглощенную жизнь, перманентно его выхиливал.

Но Дэка был исключением из правил. Те, кто пытался повторить его путь, не учитывали, как долго их образец для подражания шел к своей цели, годами добиваясь задуманного. Зато теперь, когда добился, активно наемничал, участвуя в осадах замков за тот или иной клан. Да и как телохранитель зарабатывал огромные деньги.

Уникальные классы в результатах поиска упоминались больше миллиона раз. Каждый, начавший играть в Дисгардиум, мечтал и стремился получить именно такой класс. Их еще называли эпическими, легендарными, но неофициально.

Что удивительно, уникальный класс не обязательно был сверхкрутым. Формально, чтобы система считала его уникальным, в нем должно было совпасть два параметра. Первый – не менее двенадцати бонусов и штрафов. Второй – никто из игроков ранее не должен был его получить. Если уникальный класс выпадал кому-то еще и был выбран, то терял уникальность. Как писали на форумах, после такого класс появлялся чаще и со временем становился довольно популярным. Так было с «Белым некромантом», «Крестоносцем» и... «Странствующим монахом». А вот «Соло-приключенец» изначально был заложен в игру как стандартный класс.

Тренькнул комм, сообщая о новом письме. Я вывел проекцию изображения перед собой и открыл почту. Новое письмо было со встроенным свойством «После прочтения сжечь», но на этот раз не от Кано, а от некоего Райдена:

Алекс, привет!

Прежде всего уведомляю тебя о том, что вся информация, предоставленная в этом письме, носит неформальный характер и не является официальным заявлением или позицией компании «Сноусторм Инкорпорейтед», а также всех ее аффилированных и дочерних структур, включая, но не ограничиваясь...

Как обычно у этих таинственных людей. Я промотал до сути:

Спасибо, что поставил в известность. Не обращай внимания на ответы технарей из поддержки – до них твои запросы дошли, скажем так, в подкорректированном виде.

Извини, что так получилось с твоим классом. Я посмеялся, читая последний привет от Владимира. Так вышло, что я его знал.

Запуск «Дисгардиума» происходил в диком аврале, переносить запуск было нельзя ни в коем случае, и мы запустили как есть. Проблема в том, что ядро Диса всегда неизменно. Планировалось, что после запуска мир игры заживет своей жизнью и к определенному моменту, после серии добавлений и исправления багов, нашего вмешательства более не понадобится.

Так оно и вышло. Дис живет своей жизнью. Наши вторжения минимальны и не затрагивают ядро. По правде сказать, это нереально. Если затронуть ядро, Дис придется перезапустить, и никто не гарантирует, что он останется прежним, если вообще не полетит к чертям.

Так что изменить описание «Предвестника» невозможно. К тебе никаких претензий нет, но если ты захочешь изменить класс, то потеряешь статус «угрозы». Надеюсь, о том, что не стоит светить описание, можно не говорить?

Штрафы у тебя адские, сочувствую. Набор бонусов вообще непонятный, такое ощущение, что Влад накидал их случайным образом, кроме навыков – они шли в комплекте изна-

чально. Не знаю, как ты справишься, но я покрутил твое возможное развитие – оно вырисовывается довольно забавным и перспективным. Единственное – учитывай, что «Харизма» работает только на NPC, а от «Удачи» зависят все показатели, где встречается слово «шанс». Ты понимаешь, о чем я?

*Да, и не ищи никакого «Вову Картавого». Он давно не с нами.
Успехов!*

Райден (нет).

Стиль письма очень напоминал Кано. Разве что теперь шуток было поменьше. Мне оставалось только гадать, кто этот человек и какую должность он занимает в «Сноусторме». Явно высокую, раз участвовал в разработке с самого начала и может перехватывать информационные потоки.

Ладно. Раз «Сноусторм» дал добро, пусть даже неформально, можно наконец-то начать играть. Распределяю очки характеристик и отправлюсь за луком на аукцион. А там Патрик, квест Бегемота и жесткий, бессовестный, ничем не прикрытый соло-кач.

Все, как я люблю.

Глава 7. Рождение фарм-машины

Сложно удивляться постоянно. Радость тоже не бесконечна, особенно если поводы появляются один за другим. Я бы даже сказал, что невозможно радоваться непрерывно.

На уроках биохимии нам объясняли: любая эмоция, испытываемая человеком, сопровождается всплеском гормонов, что, по сути, и есть реакция на изменение внешних или внутренних обстоятельств. Способность восторгаться или изумляться, переживать что-то, что ранее не вписывалось в жизненный опыт, – это тоже эмоция.

Истощенный бурными реакциями, я, изучая свой профиль предвестника, лишь подмечал, как это круто, офигенно и так далее. Любой другой игрок ради такого годами трудился бы и выполнял бесконечные квестовые цепочки, причем без гарантии успеха. Но радоваться и удивляться я все равно не мог.

Среди вала системных уведомлений я не заметил пачку усилений проклятия нежити. Объем *чумного резервуара* повысился и теперь преобразовывал в энергию больший процент полученного урона. Финальное уведомление выглядело так:

«Проклятие нежити» усилено!

Объем чумного резервуара: 100 000 единиц.

10 % урона, полученного вами в состоянии «Проклятие нежити», преобразовывается в чумную энергию и скапливается в резервуаре.

Чумная энергия может быть использована для усиления боевых приемов как частями, так и в полном объеме, в соотношении: единица затраченной энергии на единицу усиления урона.

Сто тысяч единиц? Да я таких, как Крушитель, могу теперь вязанками с одного удара укладывать! Я все еще не знал, кто или что такое этот Чумной мор, но возможности, которыми он награждал своих последователей, казались чем-то абсолютно нереальным. Учитывая то, что теперь я могу включать проклятие нежити силой мысли, прокачка персонажа станет легкой прогулкой...

Мои мысли прервали фанфары, нарушившие тишину личной комнаты.

Глобальное уведомление по всей песочнице!

Клан «Аксиома» совершил в Мраколесье первое убийство локального босса *Живоглота!* Жители и гости Тристада! Приветствуйте клан «Аксиома»! Слава героям! Слава игрокам *Полинуклеотиду, Ирине, Погрому, Понторезу, Полинуклеару, Джей-Джею, Махану, Грейкилле, Атиякари, Вишенке, Луке, Комару, Зубоскалу...*

Полный список рейда «Аксиомы» включал примерно сорок имен. Промелькнула легкая досада: ведь это достижение мог сделать я, если бы не терял время – после беседы с Большим По и Ириной прошло около трех часов.

Вроде бы и бездна с ним, всех достижений не получишь, но очевидность потери *Первого убийства* заставила разозлиться на себя. Сiju тут, рассусоливаю, переписываюсь с админами... Тем не менее прежде чем мчаться сломя голову на поиски приключений, надо было распределить очки характеристик. По пять за 11-й уровень уже прибавились к *удаче* и *харизме*.

Я стал прикидывать. С *чумной энергией* полагаться на *силу* смысла нет, мой урон и без того чудовищен. Аналогично из-за проклятия нежити не очень важна *выносливость*.

Грузоподъемность, учитывая мои штрафы на инвентарь, вообще ни к чему. В имеющемся рюкзаке я могу переносить только три предмета. И даже если куплю за сотню тысяч

золотых эпическую сумку наилучшего качества, это поднимет количество слотов только до сотни, но из-за классового штрафа останется лишь десять.

В общем, хорошо бы обзавестись компаньоном с огромной *грузоподъемностью*...

Я оставил эту мысль на задворках сознания и перешел к оценке того, как на персонаже сказались классовые бонусы и штрафы.

В навыках добавилось:

Убеждение 100-го уровня

Общаясь с разумными, вы воздействуете на их сознание, снижая критичность воспринимаемых доводов. В процессе разговора ваша репутация с собеседником повышается в 10 раз.

Достигнут предельный показатель убеждения на текущем ранге!

Я открыл вкладку с таблицей значений *репутаций*, чтобы просчитать, что дает навык. Ага, если навскидку, то *равнодушные* неписи будут относиться ко мне с *дружелюбием*, а *дружелюбные* – с *симпатией* или *уважением*. Смущало лишь, что навык работал только в разговоре.

На торговых скидках навык визуально не отразился, зато на них сказался классовый штраф. Судя по профилю, теперь все цены торговцев увеличились на 43 %, но сам штраф просчитывается, к счастью, от базового значения скидок. Таким образом, с повышением *харизмы* положение постепенно выправится. Я поиграл с плюсиками к ней: если вложить всю сотню очков в эту характеристику, то скидки выйдут в плюс и достигнут 47 %. Отлично. Разве что всю торговлю пока придется вести через Неда с Перевес.

Грузоподъемность снизилась, но это так несущественно при моем ограничении на инвентарь, что можно не обращать внимания.

Добавилась строчка с показателем бонуса к дистанционному урону, напоминая о желании купить лук. Лучник я или кто, в конце концов? Я улыбнулся – еще один повод заглянуть к Неду.

Моя *скорость передвижения* повысилась на 30 %, но, наворачивая круги по комнате, эффекта я не заметил. Как это реализовано физически? Шаги стали шире? Ноги длиннее? Или я просто быстрее хожу? Да вроде как обычно. Ладно, проверю позже.

Я вернулся к распределению очков и, все покрутив и обдумав, решил сделать упор на *интеллект* и *восприятие*. Из любви к круглым числам довел до них остальные характеристики и в результате получил персонажа – фарм-машину!

Скиф, человек 11-го уровня

Настоящее имя: Алекс Шепард.

Реальный возраст: 15 лет.

Класс: предвестник.

Основные характеристики:

Сила: 25.

Восприятие: 40.

Выносливость: 20.

Харизма: 10.

Интеллект: 40.

Ловкость: 20.

Удача: 20.

Второстепенные характеристики:

Очки жизни: 784 / 784.

Очки маны: 50 / 50.

Очки чумной энергии: 258 / 100 000.

Скорость восстановления: 60 очков жизни в минуту.

Бонус к скорости передвижения: 50 %.

Базовый урон: 9.

Грузоподъемность: 228 кг.

Меткость: 210 %.

Бонус к силе заклинаний: 48 %.

Шанс уклонения: +31 %.

Шанс критического урона: +41 %.

Торговые скидки: -40 %.

Бонус к шансу получить уникальный квест: +1 %.

Бонус к шансу получить улучшенную добычу: +2 %.

Бонус к дистанционному урону: +50 %.

Известность: 0.

Навыки:

Безоружный бой: 72.

Дробящее оружие: 1.

Ночное зрение: 30.

Одноручные мечи: 1.

Плавание: 40.

Скрытность: 63.

Убеждение: 100.

Устойчивость: 90.

Приемы и способности:

Каменная кожа: 90.

Коварный удар: 1.

Кулак-молот: 72.

Таран: 1.

Ремесла и профессии:

Кулинария: подмастерье (0 / 250).

Особые навыки и способности:

Глубинная телепортация: 1.

Жуткий вой: 9.

Предвестник Чумного мора.

Классовые навыки:

Божественное озарение (спонтанный).

Имитация: 1.

Соккрытие сущности: 1.

Божественные способности:

*Единство.
Касание Спящих.*

Достижения:

«Лич умер! Да здравствует новый...»
«Первое убийство: Крушитель»
«Первое убийство: Мракисс»
«Пришел, увидел, победил»
«Я в огне снова и снова!»

Скрытый статус: Посланник Чумного мора.
Скрытый статус: Угроза Q-класса с потенциалом А.

Заглянув в описание *Кулака-молота*, я ухмыльнулся: урон, наносимый этим приемом, стал под тысячу единиц. К фарму готов.

* * *

Я встретил его у фонтана – излюбленное место свиданий игроков в Тристаде – по пути к Неду. Он терся возле лавки уличного торговца едой и водил носом, жадно втягивая запах запеченного мяса и чеснока. «На ловца и зверь, то есть квестгивер, бежит», – подумал я и пошел навстречу.

– Мистер О’Грейди?

Тронув его за плечо, я отшатнулся: Патрик был мрачнее тучи. Высморкавшись, он сначала неприветливо затянул свою постоянную шарманку:

– Пацан, найди медяшечку почетному гражданину... – но, узнав меня, запнулся. – Я не нахожу слов, чтобы достойно извиниться перед тобой, малой... Отправить тебя на верную смерть! О, нет же мне прощения!

Он спрятал лицо в ладонях и забормотал неразборчиво. Городской пропойца убивался так искренне, что мне стало стыдно. Он знает, что мы не умираем?

– Я был у Бегемота, Патрик. Поговорим?

Он поднял голову, неверяще открыл рот, чтобы что-то сказать, но не нашел слов, будто боялся услышать то, что окончательно лишит его надежды.

– Джейн жива. Она...

– Тсс... – Он ткнул грязным пальцем мне в губы, но я успел отстраниться, заметив его черные ногти. – Не здесь. Власти города объявили единобожие. За одно упоминание кого-то, кроме Нергала Лучезарного, кинут в острог.

– Э... И что тогда...

– Ступай за мной, – Патрик качнул головой.

Не уверен, что подействовало лучше – успешное выполнение квеста или навык убеждения – но он перестал называть меня «пацаном» и стал обращаться по имени.

Всю дорогу до городских ворот, а пьяница вел меня именно туда, я крутил башкой, ощущая, что знакомые улицы неуловимо изменились. Стало больше жрецов светозарного бога, больше стражи. Повсюду были развешены плакаты с изображением Большого По – кандидата в члены городского совета.

Патрик лавировал между прохожими, но его координация оставляла желать лучшего: он периодически врезался в людей, задевал их плечами, ноги его заплетались, отчего пьяница пару раз свалился, искусно чертыхаясь и поливая бранью всех вокруг.

Жизнь за городской стеной тоже изменилась. Хотя уже наступил поздний вечер, на месте хаотичных торговых рядов шла стройка: плотники сколачивали лавки, рабочие бойко ровняли землю, да и вообще было очень оживленно. Заложив руки за спину, прохаживался первый советник Уайтекер, окруженный помощниками. Среди них я заметил и Ирину из «Аксиомы». Топ-клан песочницы, похоже, стремился к абсолютной власти в городе.

– А куда дели тех, кто стоял здесь раньше? – спросил я у Патрика.

– Город расширяется, – пояснил он. – Теперь, если хочешь торговать у стены, надо получить лицензию. Дикие торговцы переместились ближе к лесу. Вон, гляди... – он показал пальцем. – Видишь?

И правда, в нескольких сотнях шагов от городских стен расположились торговцы. В сумерках участок на границе пустыря с лесом выделялся огнями факелов и магических светильников.

– Прогуляемся туда? – предложил я. – Мне все равно надо кое с кем повидаться.

– Как скажешь, Скиф.

Когда мы отделились от людной стройки, Патрик замедлил ход и потребовал:

– Ну давай, рассказывай, не томи!

Его трясло. Волнуясь, Патрик тяжело дышал. Нелегко ему далась эта четверть часа пути от городского фонтана. Но мы почти дошли до опушки леса, и продолжать разговор возле торговцев мне не хотелось.

– Вы были правы, Патрик. В Болотине смертельно опасно, столько мерзких и опасных тварей я никогда не видел. Если бы не ваше проклятие, я бы ни за что не добрался туда живым... относительно живым.

– И? Ты встретился с Бегемотом?

– Да. Вы знаете, кто это? Это один из Спящих богов.

– И? – нетерпеливо сказал Патрик, дернув меня за руку. – Что сказал Спящий? Ты выполнил то, что он требовал?

– Да, – ответил я, и Патрик побледнел. – Но я не сделал ничего постыдного! Не знаю, о чем он просил вас, но в моем случае ему для общения хватило жизней тех поганных тварей, что обитают в трясине.

– Как тебе удалось? – Он пошатнулся, но я ухватил его за локоть и не дал упасть. – Как?

– Мистер О'Грейди, давайте присядем. Вас ноги не держат.

Патрик кивнул. Я помог ему опуститься на траву и присел рядом.

– Бегемот посчитал, что вы выполнили свое обещание, пусть и не напрямую, но послав к нему меня. Взамен он выполнил свое. Джейн жива, но она не помнит того, что была вашей невестой.

– Где она?

– В Даранте. Учится там в Университете магии.

Патрик резко поднялся, сразу забыв обо мне и бормоча:

– Дарант... Дарант... До Туафа пешком доберусь, там устроюсь на корабль и морем...

– Постойте, Патрик. Спящий сказал, что в таком виде вам к ней ехать нельзя. Вам надо вернуть утраченный человеческий облик! Привести себя в порядок, перестать пить... Джейн вас просто не узнает! Кстати, на медальоне изображена она?

– Ах да... – Патрик, начавший подниматься с земли, снова сел. Кажется, из всего, что я ему сказал, он услышал только последнее. – Могу я на него взглянуть?

– Я вообще хочу вернуть его вам. – Я достал прихваченный медальон, но пока передавать не стал. – Есть еще кое-что, Патрик. Бегемот назвал меня инициалом Спящих и сказал, что вы должны стать их первым последователем, как единственный, кроме меня, кто его видел.

С этими словами я отдал ему медальон. Он раскрыл его и уставился на портрет девушки...

Задание Патрика О'Грейди «Невыполненное обещание» выполнено!

Очки опыта: +1 200.

Очки опыта на текущем уровне (11): 7 740 / 8 800.

Ваша репутация с Патриком О'Грейди повышена: +150.

Текущая репутация: симпатия.

Патрик со щелчком закрыл медальон и аккуратно сложил его во внутренний карман потрепанной жилетки. Я заметил, как его ранее ссутуленная спина выпрямилась, плечи расправились, а в глазах появился огонь, словно он принял решение жить дальше и бороться за свое счастье.

– Как и обещал, расскажу тебе свою историю, Скиф. Ты хороший парень и заслужил мое доверие. Единственное, у меня будет просьба. И ты и Бегемот правы. Если Джейн увидит меня таким – опустившимся, грязным, вонючим и слабым... Хорошо, если она меня просто не узнает! Я не могу ее снова потерять! – Он горько улыбнулся. – Я готов последовать за тобой и Спящим, но прошу тебя помочь мне вернуть мою невесту!

– Сделаю все, что в моих силах, мистер О'Грейди... – осторожно произнес я, прикидывая, во что мне встанет следующий квест цепочки.

– Патрик, дружище. Для тебя просто Патрик.

– Хорошо, ми... Патрик.

– Знаешь, для тебя, Скиф, я теперь сделаю все, что скажешь... Я уже и не надеялся, думал, так и сдохну в канаве... – Он сорвал травинку и закусил ее, мечтательно уставившись в звездное небо. – А знаешь, с чего все началось?

– Вы были капитаном патрульного отряда стражи?

– Да, я был капитаном, – согласился он. – Но знаешь, Скиф... Воспоминания путаются. Я знаю, что был в страже Тристада, что влюбился в долговязую тощую девчонку с острыми коленками, дочку торговца дорогими тканями, и ждал, когда она вырастет. Еще помню, как до этого три года служил в армии Содружества во времена Второй войны с Роем... Но знаешь, что странно?

– Что, Патрик?

– До всего этого я участвовал в другой войне. В Третьей мировой, так она называлась. А я, хоть убей, не соображу, что это была за война и кто с кем воевал. Помню лишь, кем я тогда был – пилотом боевого меха. И пусть меня утащит в Бездну, если я знаю, что это значит!

Глава 8. Большой привет

Городской пьянчуга Патрик О'Грейди – самый странный NPC из всех, кого я только встречал, а Тристад, подозреваю, – самая странная песочница. Я вспомнил, что именно этот тощий, с испытанным и изборожденным морщинами лицом, неигровой персонаж неопределенного возраста наградил меня проклятием, ставшим первым шагом к статусу «угрозы». Не сжался тогда надо мной покойный Клейтон, управлявший Дарго, все бы на том и закончилось, но началась-то эта история именно с пьяницы.

Вспомнились мне слова Бегемота о том, что Джейн никогда не была невестой Патрика, он просто напутал, разучился разделять реальность с бредом. А теперь еще упоминание Третьей мировой войны... Вопреки зловещим прогнозам, она стала самой короткой в истории человечества, причем ядерное оружие почти не использовали. И мехи, то есть боевые машины, передвигающиеся при помощи ног и пилотируемые человеком, находящимся внутри, в ней активно использовались.

Однако гадать и выяснять причины прямо сейчас не хотелось. Стихийные торговцы, судя по гаснущим огням на опушке леса, уже расходились, а получить лук нужно сегодня же, чтобы не теряя времени, начать прокачку навыка. И так много времени потратил, выслушивая историю пьянчуги.

Патрик рассказал, как он дошел до жизни такой: как служил в городской страже, влюбился в Джейн и в последний день перед свадьбой перебил весь свой отряд, поддавшись влиянию то ли таинственного тумана, то ли дыхания Спящих. История была трагической, но абсолютно не в стиле корпорации, ведь обычно она так не жестила, и это добавило странностей в копилку...

– Дальше ты знаешь, – закончил свою историю Патрик. – А потому, дружище, прошу, помоги! Теперь, когда в моей жизни снова появился свет, мне как никогда нужна помощь!

Доступно новое задание: «Стать человеком».

Почетный гражданин Тристада, бывший капитан патрульного отряда стражи, Патрик О'Грейди, узнав, что его невеста жива, воспрянул духом и обрел вкус к жизни. Помогите ему снова «стать человеком», вернув былую репутацию и авторитет в обществе.

Награды:

- 2400 очков опыта;
- ваша репутация с Патриком О'Грейди повысится на 250 очков;
- следующее задание в цепочке квестов.

В отличие от начала цепочки, тут отказ или неисполнение никакими штрафами не грозили, поэтому я согласился не раздумывая:

– Конечно, Патрик. Помогу всем, чем смогу! Разве что...

Задача в первоначальном описании квеста была размытой, но прояснилась, когда открылись квестовые прогресс-бары. Тогда-то я и понял, что задание невыполнимо. Разве что я забью на все остальное и годами буду заниматься только помощью бывшему капитану патрульного отряда стражи.

Алкоголизм

Дней без алкоголя: 0 / 21.

Внешний облик

Харизма: 2 / 15.

Физические характеристики

Сила: 9 / 45.

Ловкость: 6 / 35.

Выносливость: 4 / 35.

Восприятие 9 / 30.

Репутация

Тристад: 25 / 2 000 (недоверие).

Джейн: 0 / 2 000 (недоверие).

Похоже, задание выполнится, когда все индикаторы будут заполнены, вот только виделся мне тут подвох. Как довести *репутацию* Патрика с городом до *уважения*, то есть до двух тысяч очков, за то время, что мне осталось провести в песочнице? Невыполнимо! Все остальное можно будет сделать и в большом мире, и даже морщины сойдут с его лица, если поднимем *харизму*, но *репутация* с городом? Или после снятия дебафа алкоголизма что-то изменится? Может, именно он сейчас срезает цифры характеристик Патрика?

Бум!

Грянул гром, и глобальное уведомление оповестило о появлении очередной «угрозы» – класса D. Я запаниковал, но быстро сообразил, что речь не обо мне. Сообщалось, что установить местоположение «угрозы» невозможно. Представляю, как всполошились превентивы!

Патрик тем временем будто ничего не заметил. Странный NPC кинулся трясти мою руку и благодарить:

– Спасибо, Скиф!

У меня ушло несколько секунд, прежде чем я понял за что.

– Но предупреждаю – больше никакого алкоголя! – строго сказал я. – Хоть раз увижу, что ты выпил, – сам свою Джейн возвращай. Понял?

– Даже эльфийского белого нельзя? Оно ж как ягодный взвар...

– Ни эльфийского вина, ни дворфийского пойла. Это самый важный шаг на пути к возвращению твоей невесты!

– Хорошо, – серьезно сказал Патрик. – Не думал, когда просил тебя навеститься к Бегемоту, что это к чему-то приведет. Но раз такое случилось, значит, боги ясно дают мне понять, что мой путь не закончен.

– Кстати, насчет богов... – Я вспомнил рекомендацию Бегемота. – Спящий...

– Я готов, – перебил он меня, усмехнувшись. – Что для этого надо сделать? Принести кого-то в жертву? Дать клятву верности? Отказаться от...

– Ничего подобного, – перебив его, я покачал головой. – Дай мне руку, Патрик.

Он протянул грязную ладонь и напрягся. Я сжал его руку и активировал *Касание Спящих*. Патрик едва заметно кивнул и стиснул в ответ мои пальцы. Визуально больше ничего не произошло, но у Бегемота и его летаргических друзей появился первый последователь.

Патрик О'Грейди обращен в нового последователя Спящих богов.

Как *инициал Спящих* теперь вы видите информацию о новообращенном в специальной вкладке в своем профиле. Пока это только общая информация, но чем больше храмов будет у Спящих, тем больше вы будете знать о последователях.

Вольный город Тристад добавлен в список городов, в которых живут последователи Спящих.

Недостаточное количество последователей Спящих в Тристаде, чтобы объявить его городом под сенью Спящих! Требуется: более 50 % жителей – последователей Спящих. В настоящий момент: менее 1 %.

Доминирующим богом Тристада в настоящий момент является: Нергал Лучезарный.

Очки опыта за привлечение нового последователя: +100.

Очки опыта на текущем уровне (11): 7 840 / 8 800.

Эффект Единства: +1 к силе.

Желаете произвести Патрика О’Грейди в жрецы Спящих?

Жрец получает способность привлекать новых последователей, получая дополнительные бонусы за каждого.

Не более одного жреца при текущем количестве активных храмов Спящих (0).

Непись – жрец Спящих? Идея показалась мне привлекательной, а легенда более чем подходящей: пьяница вдруг уверовал и подался в проповедники, завлекая в секту новичков. Но все оказалось не так просто: Патрик не принял назначение.

– Не гони лошадей, падре, – объяснил он свой отказ. – Прежде расскажи мне о Спящих. Слышал я о них много, но ничего хорошего. Одно дело такому безбожнику, как я, потрафить другу, объявив себя последователем, – он согнул пару пальцев, изображая кавычки, – а совсем другое – заманивать в культ безвинных людей.

– Да я и сам пока знаю немного, Патрик. – Я поднялся и помог встать ему. У меня появилась мысль, как убить двух зайцев: и ему помочь, и свой план по прокачке реализовать. – Пойдем к торговцам, пока они не разбрелись. Надо бы и тебя приодеть... Ты чем дерешься, мечом?

– А что, идем куда-то, что ли? – поинтересовался он. – Биться с кем?

– Вот именно. Нечисть будем зачищать. Видел, на сколько монстров городской совет награду объявил? Вот ими мы и займемся.

– Так у меня все есть! – воскликнул он. – Я, конечно, все пропил, даже разум, но доспехи и меч сохранил. Рука не поднялась продать. Надо только домой заглянуть.

В торговом ряду я не обнаружил ни Недовеса, ни Перевес. Может, оно и к лучшему – не потерял время на разговоры и расспросы, за десять серебра купил обычный *белый* лук у зевающего продавца низкоуровневой экипировки.

Многослойный изогнутый лук

Обычное оружие дальнего боя.

Урон: 7-10.

Прочность: 55 / 55.

Требуется уровень: 10.

Цена продажи: 3 серебряных монеты, 25 медных монет.

Потом мы с Патриком потащились в город, завернули к городской тюрьме, где в свете фонарей я обновил список квестов на головы разыскиваемых монстров и беглых преступников. Вообще, это была больше условность, полезная самому игроку, – чтобы знать, на кого охотиться, и иметь представление о местах обитания тварей. Для того чтобы сдать голову той же зловещей Ведьмы Мередит, заманивающей к себе путников, квест не нужен: принес доказательство, что ведьма мертва, – получай награду.

Встреченные игроки с удивлением провожали нас взглядами, но, если бы задали вопросы, у меня имелась легальная причина быть рядом с неписем – квест. И я мог легко его

засветить любопытствующим – квест, может, и был уникальным, но ничего такого, чему стоило бы завидовать, в нем не содержалось.

– Эх, малой! Как представляю, что снова увижу Джейн, пусть полюбуюсь ею только изда- лека, так у меня внутри все поет! – мечтал Патрик. – И даже если она меня знать не захочет или забыла, например, я не расстроюсь. Одного того, что она жива, мне хватит. А я все теперь сделаю, чтобы ее любовь вернуть!

После тюрьмы мы поперлись на другой конец города, чтобы Патрик экипировался. К этому моменту он уже прилично меня достал, потому что на любой случай у него была припа- сена история, и не одна. Он начал рассказывать о том, как, будучи младшим сыном крестья- нина, завербовался в армию, а потом вернулся к теме отказа от жречества и развил ее вообще в другом направлении.

– Знавал я, Скиф, одного бородатого проповедника, – начал Патрик, провозжая взглядом вход в таверну и рефлекторно облизываясь. – Вот только вещал он не о вере в божество какое- нибудь, а совсем даже напротив. То ли Карлос, то ли Маркус его звали, уже и не помню, но он все призывал к коллективной жизни, к равенству и прочей подобной белиберде – мол, зара- ботки общие, все общее, и жены, стало быть, тоже. Его, кстати, потом с позором разжаловали и изгнали из армии: капраловскую жену оприходовал, шельмец! Перепутал, стало быть, чужое с общим. Но одно мне запомнилось особенно. Говорил он, что нет якобы никаких богов, а есть только дурман для народа. И боги все – сплошь выдумка жрецов, набивающих мощну жертв- вованиями прихожан. Ему говорят – дурачок, откуда тогда благословения берутся, если не от богов? А тот уперся – обычная магия и ничего более...

Патрик остановился возле небольшого домика с покосившимися ставнями. Низкий щер- батый забор напоминал старческую челюсть, где зубы через один, а калитка так и вовсе валя- лась на земле.

– Мы пришли. Извини, в дом не приглашаю... пока. У меня там немного не прибрано... Стыдно, – признался он и спросил с надеждой: – У тебя, часом, нет больше никаких дел? Я бы помылся, не хочется марать форму...

– Дела есть, – подтвердил я. – Но не знаю, выполнимы ли они сейчас. Патрик, ты же всех в городе знаешь, не подскажешь, где я могу найти мастера безоружного боя?

– Так ты же вроде лук купил? Думал, ты лучник...

– Лучник и есть. Только стрелять не умею.

– Ну ты даешь! – расхохотался Патрик. – Тебе кто-нибудь говорил, что за головы тех страшилищ, на которых ты собираешься идти, не просто так награда назначена? Они опасны! И как ты собираешься с ними разбираться? Если понадеялся на меня, то не хочу тебя разоча- ровывать, но я вроде бы не в форме, если ты понимаешь, что я имею в виду... Или решил таким образом от меня избавиться? Так для этой цели у тебя слишком изощренный план, малой! Сдохнуть я могу и немывым!

– Нет такого плана и не было, но я уже начинаю жалеть, что согласился тебе помочь. Я прямой вопрос задал, а в ответ услышал...

– Все-все-все, – Патрик примиряюще поднял ладони. – Извини, я же уже второй час как ни капли в рот, а это непросто дается! Трубы горят, в горле дерет... Ладно, переживу. Слушай, учитель драки на кулаках, мастер Сагда, живет в оружейном квартале. На вывеске у него кулак нарисован красный, не пропустишь. Он, кстати, и ногами машет – дай Нергал, тьфу, Спящий, каждому! Что твоя мельница! Там же, если захочешь, найдешь и охотника Конрада. Он мастер лука – с пяти сотен шагов белке в глаз стрелу засаживает! Правда, ночь на дворе, и вряд ли они тебя примут, но ты попытай счастья...

Патрик широко зевнул, и, глядя на него, я тоже разинул рот, прикрыв его рукой. Первый после бана день затянулся, а я так ничего и не сделал.

– Знаешь что, малой? Может, лучше завтра? – предложил мой подопечный. – Я посплю, с утра приведу себя в порядок, начищу доспехи, заточу меч, а ты спокойно обучишься у мастеров и...

В первые мгновения я не понял, что произошло. О'Грейди вдруг задержался, захлебнулся словами, забулькал, а из его рта полилась кровь, черная в свете Геалы. Тело городского пропойцы рухнуло, а за ним обнаружился темный силуэт убийцы. В его руках хищно изгибались дымящиеся кинжалы.

Убегать он не стал. Невозмутимо облутав труп, сверкнул белозубой улыбкой.

Атиякари, человек 20-го уровня

Клан: Аксиома.

Настоящее имя: Санджи Редди.

Реальный возраст: 15 лет.

Класс: головорез.

Имя отозвалось узнаванием. Это же тот самый парень, с которым я фармил кроликов в свой первый день в Дисе! Однако Атиякари меня не узнал. Изучив лут, он радостно воскликнул:

– Ого, почти золотой серебром! Вот же попрошайка, всегда знал, что у него есть деньги!

Черт, минус тридцать *репы* с городом...

– На фига? – только и вымолвил я.

– Обломалась уникальная цепочка? Сочувствую, – никакого сочувствия в его голосе не чувствовалось.

– На фига, Санджи?

– Без понятия, – он пожал плечами. – Я просто выполнил приказ.

– Чей? – спросил я, хотя мог бы не спрашивать.

– А, ну да, забыл. Тебе большой привет от Большого По!

Головорез растворился во тьме. Я смотрел на лужу крови, расплывавшуюся под Патриком, и слышал за спиной стихающий в ночи смех.

Глава 9. Дилемма судьи Кэннона

В остекленевших глазах Патрика отражалось звездное небо. Шок от внезапности прошел, и его сменил главный вопрос: как много услышал Атиякари, незримо находясь рядом, пока мы обсуждали Спящих?

Пустынная окраинная улочка ожила, осветилась факелами, а лязг доспехов известил о приближении стражи. Меня окружил сразу десяток городских стражников, один из которых ощупал труп Патрика.

– На землю! – рявкнул чей-то властный голос. – Руки за голову! Не двигаться!

Меня сбили с ног, скрутили и обезоружили. Схватив за волосы, стражник приподнял мою голову, и в нос ударил запах мяса и лука. Кривя губы, уже знакомый старший стражник Гейл с ненавистью вперился в мое лицо:

– Гость Тристада Скиф! Ты обвиняешься в преднамеренном убийстве почетного гражданина города, бывшего капитана патрульного отряда стражи Патрика О’Грейди! – объявил он. – Тащите его в тюрьму, ребята!

– Это не я, стражник Гейл! – заорал я, придя в себя. – Я видел, кто это был! Это сделал...

Жесткий удар под дых не дал мне договорить. Гейл больно схватил меня за уши, резким ударом лбом сломал нос и, бешено вращая глазами, проревел:

– Заткнись, твою мать! Пасть раскрывать будешь только тогда, когда тебя спросят!

В тот же час моя *репутация* с городом рухнула до *враждебности*. Мелькнула мысль активировать *Жуткий вой* и сбежать из города, но я ее отменил. Это равносильно признанию вины, а лучше посмотреть на дальнейшее развитие событий. Разумеется, я отказался и от идеи перебить стражу. После такого о городах Содружества можно забыть навсегда.

Кто меня так подставил, натравив мирно пировавших в таверне стражников, можно было не гадать. Демонстративно проявив великодушие, Полинуклеотид затаил злобу и однозначно будет и дальше гадить везде, куда дотянется. А что может быть хуже, чем облом уникальной квестовой цепочки и минусовая *репутация* с единственным городом нашей песочницы? Единственным населенным пунктом, где обычный игрок может закупиться и распродаться на аукционе, починить экипировку, передохнуть, навестить учителей и получить квесты?

Вот только эта сволочь не учла одного: игрок я далеко не обычный...

За квартал до тюрьмы я вспомнил, как Гейл вымогал у меня три медяка, чтобы отпустить без суда за порванное платье Висты, и решил попробовать договориться. Подумал, что это вернет *репутацию* с городом. Да и когда еще проверять, как работает мой навык убеждения, если не сейчас?

– Сэр! У меня есть деньги, – шепнул я в затылок идущему впереди Гейлу. – Может, решим вопрос без участия судьи? Ночь на дворе, зачем беспокоить старого человека?

Меня словно не услышали, и тогда я озвучил сумму:

– Тридцать золотых, сэр. А если подождете, то будет и больше...

Гейл резко остановился, и ведущие меня стражники встали как вкопанные. Старший подошел ближе. По его лицу было видно, как в нем борются алчность и долг службы. Он поиграл желваками и миролюбиво произнес:

– Ты мне тут не «сэркай»! Можешь звать меня Дэвид. По правде сказать, за любого другого горожанина мы, возможно, и договорились бы... убийца. Впрочем, это еще не доказано... Скиф. Но капитан О’Грейди – не любой другой! Так, ребята?

– Так точно! – раздались голоса вокруг. – Он наш!

– Вот именно, – кивнул Гейл. – У нас бывших не бывает!

– Я и сам горжусь мистером О’Грейди! – воскликнул я. – Мы с ним весь вечер провели вместе, спросите кого хотите, нас многие видели, сэр... Дэвид! Мы собирались пойти с ним на

поиски преступников, досаждающих горожанам. Тех, за чьи головы объявлена награда! Мистер О'Грейди хотел бросить пить и вернуть себе былое уважение! Любой Арбитр это подтвердит!

– Это так не работает, – поморщился Гейл. – Арбитры не привлекаются судьей для разрешения дел между гостями Тристада и городом, Скиф. Там, где речь идет о горожанах, их способности бессильны.

Похоже, этот функционал для разрешения споров только между игроками... Бездна! Все-таки мне очень не хватает фундаментальных знаний об игре, ведь будь иначе с Арбитрами, вряд ли Большой По стал бы придумывать эту комбинацию – она ударила бы по самой «Аксиоме». Член клана, возглавляемого кандидатом в городской совет, убивает почетного гражданина города? Не лучший расклад для их шансов на выборах.

– Сэр, неужели нет никаких вариантов? Я клянусь вам, что не виновен! Да и как бы я смог убить мистера О'Грейди? Вы посмотрите на меня, Дэвид, да я бы даже поранить его не сумел!

Гейл скептически оглядел меня, оценил уровень и несколько виновато произнес:

– Понимаешь, Скиф... Наводка на тебя сверху пошла. Дело на особом контроле, так что не выгорит никак.

Резко отвернувшись, он дал команду продолжать движение, а если я снова заговорю, разрешил сломать мне руку. О том, что это он так пошутил, подсказал гогот конвоиров.

Я шел опустив голову и возле портала в инст, в правое крыло тюрьмы, периферийным зрением заметил скалящегося Атиякари, реального убийцу. Похоже, сегодня его смена следить за мной. Если они решили наблюдать постоянно, то мне стоит быть осторожным и не активировать проклятие нежити, пока не буду уверенным, что рядом никого нет.

Небольшое помещение зала суда находилось прямо в здании тюрьмы, и из него вело два выхода: в тюремные камеры и на волю. В тюрьме Гейл передал меня из рук в руки уже знакомому седовласому тюремщику Древнику. Тот за весь путь до зала суда не вымолвил ни слова и, лишь оставив меня, одними губами произнес:

– Удачи, Скиф.

Сам он встал рядом. Меня тут же окружило энергетическое поле, а ноги сковали магические кандалы. Более того, теперь я не мог выйти из Диса до оглашения приговора.

Никакой торжественностью не пахло: слабо освещенное помещение, чадающие факелы на стенах, нетерпеливо переминающиеся охранники, зевающий судья Кэннон, которого, похоже, выдернули из постели. Но хуже всего было то, что на мне повис дебаф усмирения: все характеристики снизились до единицы. Понятно, что убедить судей в собственной невинности мне не удастся.

За короткой трибуной рядом с престарелым Кэнноном находился начальник тюрьмы Купер. Он что-то прошептал судье на ухо, и тот без лишних церемоний огласил:

– Гость города Тристада Скиф! Вы обвиняетесь в преднамеренном убийстве почетного гражданина Тристада Патрика О'Грейди. Вам есть что сказать в свое оправдание?

– Подонок! – выкрикнул Купер. – Мерзавец!

– Тишина в помещении! – призвал судья.

Каким бы хилым и болезненным ни казался Кэннон, голос у него был командирский – густой и басовитый. Судья перевел требовательный взгляд на меня:

– Скиф?

– Я невиновен, господин судья. Мистера О'Грейди убил не я.

Судья недоверчиво склонил голову на тонкой старческой шее. Пошамкав губами, он спросил:

– Есть ли хоть кто-то, кто может подтвердить ваши слова, обвиняемый?

– Кроме нас с Патриком О'Грейди и убийцы по имени Атиякари, рядом никого не было, господин судья. Но, возможно, кто-то из жителей...

– Достаточно! – взревел начальник тюрьмы Купер. – Господин судья, давайте не будем затягивать с приговором? Гость Тристада, именуемый Скифом, за все время пребывания в городе ни разу не показал себя с хорошей стороны, не заслужив ни достойной репутации, ни уважения горожан! И на вашем месте...

– Я бы вас попросил помолчать! – недовольно проговорил судья, прерывая Купера. – Вы не на моем месте, слава Нергалу! Командовать будете у себя в тюрьме, а у нас здесь справедливый суд! Введите свидетеля!

В зал суда ввели Атиякари. В тот же момент я понял, что мне ничего не светит, и стал пытаться предугадать, как игровая механика накажет за убийство NPC. Минусовая репутация? Изгнание из города? Несколько суток в тюрьме? Работа на рудниках? Денежный штраф?

Головорез из «Аксиомы» тем временем соловьем пел о том, как он прогуливался по ночным улицам, наслаждаясь тишиной и сочиняя поэму в честь этого прекрасного города, но вдруг заметил, что некий игрок, то есть я, оскорбляя и избивая, клеймит беззащитного городского попрошайку. Атиякари хотел вступить, но не успел – беззащитный мистер О’Грейди, к слову, почетный гражданин города, уже пал под смертельными ударами моих кинжалов. Не мешкая, Атиякари побежал к ближайшему патрулю городской стражи, одновременно передавая по амулету связи своим друзьям, чтобы те срочно прислали подмогу. Вступать в единоборство он не рискнул, зная о моих преступных наклонностях. На этих словах он запнулся, перехватив скептический взгляд судьи, понял, что перегнул палку, и стушевался.

– Не, ну правда, господин судья! – воскликнул убийца. – Этот Скиф, знаете, какой зверь? Он известного всем и прославленного воина Утеса одними кулаками уложил!

– Голыми руками? – переспросил Кэннон и обратился ко мне: – Стало быть, вы мастер безоружного боя, обвиняемый? Логичный вопрос: досмотр тела убитого показал, что он был заколот кинжалами, но никакого оружия ни на месте преступления, ни при досмотре не выявлено. Свидетель, как это соотносится с вашими показаниями?

– Да мне откуда знать, господин судья? – удивился Атиякари. – Темно было, может, и не кинжалы то были.

К судье склонился Купер и, активно жестикулируя, что-то зашептал. Старик покивал:

– Хорошо. Принимается. – Он посмотрел на меня. – Обвиняемый, прошу вас предоставить полный доступ к содержимому вашей сумки.

Равенство в действии. Неписи не только знают о нашем внепространственном инвентаре, но и сами его активно используют. Я снял рюкзак, открыл доступ судье и, дождавшись отключения энергетического поля, передал Древнику. Охранник, в свою очередь, отнес рюкзак Кэннону.

Тот безразлично покопшился внутри и достал огромный, размером с кочан капусты, глаз скорпиона.

– Нергал Лучезарный! – Кэннона передернуло, и он отбросил глаз на стол. – Что это такое? *Глаз Мракисса*? Того самого, что захватил Олтонские каменоломни? Какое отношение вы имеете к этому, обвиняемый?

– Самое непосредственное, господин судья. Я был в группе тех, кто изгнал зло из глубин Олтонских каменоломен.

Насколько я понимал механику таких инстов, после того как мы побиили Мракисса, инстанс из активной фазы перешел в пассивную: он остался доступен для прохождения другим группам, но уже не влиял на окружающий мир. Грубо говоря, шахтеры теперь работали там спокойно, по крайней мере до тех пор, пока не начнется новая фаза.

– Да? – негромко хмыкнул Древник, но его услышали. – Неожиданный поворот! Насколько я помню, Уайтекер много чего обещал за ликвидацию скорпида. Две с половиной тысячи золотых, если я не ошибаюсь, и...

– Умолкни, сержант! – гаркнул Купер и уже спокойнее продолжил: – Один гад прикончил другого, ничего более. Нам это, конечно, на руку, но не оправдывает убийства уважаемого О’Грейди! Судья Кэннон! Первый советник Уайтекер прямо дал понять, что...

– Передайте господину Уайтекеру мои искренние пожелания не лезть в чужой огород! – Кэннон одарил начальника тюрьмы таким презрительным взглядом, что тот заткнулся и больше говорить не пытался.

Я же ломал голову, пытаюсь понять, как «Аксиома» достигла такого влияния в городском совете, что Уайтекер лоббирует их пожелания. Тем временем судья продолжал, и его бас монотонно заполнял помещение:

– Однако стоит признать справедливость слов господина начальника тюрьмы. С тем, что в свете рассматриваемого дела былые заслуги нельзя рассматривать как весомые, я, пожалуй, соглашусь. Но все же приму во внимание это деяние обвиняемого. Итак... – Он откашлялся, отпил воды и продолжил: – Выслушав все стороны, я пришел к выводу, что вина Скифа в убийстве Патрика О’Грейди не доказана. – Кэннон нахмурился, заметив мою улыбку. – Не спешите радоваться, обвиняемый! Ваша вина не доказана, но так же не доказана ваша невиновность! А потому я передаю правосудие в руки богов! Решение суда – ордалия¹! – Он грохнул молотком по столу. – Привести приговор в исполнение! Увести обвиняемого!

Ожидая, когда Древник освободит меня, я заметил, как Купер потирает руки. Судья повернулся к нему:

– Что, Эдвин, много у вашего брата там скопилось?

– Все камеры Винкулы забиты, господин судья! Под завязку!

– Это хорошо, – удовлетворенно произнес судья. – Это хорошо.

Рядом раздался смех. Парень из «Аксиомы» встал рядом и фальшиво посочувствовал:

– Ты попал, Скиф. После ордалии обычно начинают заново.

– Да что там такое?

– Там? Закрытый данж, забитый преступниками со всего Диса. По разным причинам казнить их не могут, поэтому отдают все на суд богов – через портал закидывают в одну закрытую локацию. Последний, кто останется жив, будет оправдан. Ну или как-то так. Сам я там не был, как ты понимаешь.

– А в чем подвох-то? Убьют меня там, так я воскресну на городском кладбище, да и все. Делов-то...

– Видишь ли, Скиф... – ухмыльнулся Атиякари. – Ты не воскреснешь.

¹ В средние века – так называемый «суд божий», то есть испытание обвиняемого какой-нибудь пыткой (например, огнем, водой), которую он должен был выдержать, чтобы доказать свою невиновность.

Глава 10. Чумной мор

– Видишь ли, Скиф, ты не воскреснешь... – ухмыльнувшись, сказал Атиякари.

Он говорил что-то еще, но я больше ничего не услышал. Головорез растворился в воздухе, а вслед за ним исчез и весь мир. В мимолетной вспышке пропал зал суда вместе с судьей Кэнноном и начальником тюрьмы Купером, исчезла стража с внедренным в непися Древника жителем Калийского дна...

В ту же секунду я осознал, что нахожусь на Моховой улице, в нескольких кварталах от дома Патрика. Сам пьянчуга обогнал меня на несколько шагов и вещал то, что я уже слышал:

– ...стало быть, завербовался в армию. Вербовщик, конечно, был тот еще искуситель! Послушать его, так выходило, что война – это сплошь развлечения и удовольствия: путешествия, девочки, выпивка и легкие, неустойчивые пробежки...

Не зная, что обо всем этом думать, я догнал его и покрутил головой. Все было спокойно, лишь подвыпившая группа дворфов, шатаясь, еле передвигалась по другой стороне улицы.

Вдруг сработало оповещение, не сопровождавшееся шумовыми эффектами. Текст, оформленный как стандартное уведомление, проявился перед глазами:

Спонтанная активация Божественного озарения!

Извини, дружище, что без предупреждения, но так оно и задумывалось. Навык сырой и не дает большой точности, не хватило времени даже заlegenдировать описание, но суть ты, наверное, понял: исходя из известных ИскИну данных, касающихся твоего персонажа, моделируется ближайшее будущее. Этакий персональный инстанс с копиями неигровых персонажей и игроков, с которыми ты взаимодействуешь или потенциально будешь взаимодействовать в ближайшее время.

Время в процессе «Божественного озарения» течет иначе, чем в реальной жизни, так что не удивляйся, если предвидение покажет тебе час будущего, а по факту пройдет пара секунд.

Навык срабатывает внезапно и только перед потенциально ключевыми для твоего персонажа событиями. Надеюсь, поможет. Главное, учитывай, что моделирование будущего идет довольно грубо, без детализации, и при переигрывании, вполне возможно, все пойдет совсем не так.

Да, этот текст больше не появится. Удачи, предвестник!

Буквы растворились в густом влажном воздухе. После того, как описывался класс предвестника, удивить меня было сложно, но я все же изумился, ведь моделирование моего персонального инстанса было таким реальным! Разве что сейчас, уже пытаясь вспомнить, я осознавал, что многих деталей не хватало, а воспоминания были словно флэшбеки: смерть Патрика, непонятно откуда появившиеся стражники, короткий разговор с Гейлом – и бац! – сразу скоротечный суд. Словно мне приснился короткий яркий сон, подробности которого обесцвечиваются и угасают после пробуждения.

Вспомнив, что рядом с нами ошивается убийца, я придержал Патрика, который к этому моменту перешел на историю об одном бородатом проповеднике: то ли Карлосе, то ли Маркусе.

– Постой. – Я приложил палец к губам.

Патрик остановился и, непонимающе глядя, замолчал. Я прикинул, где мы находимся, и повел его в таверну, благо до нее надо было пройти один квартал.

– Давай заглянем в «Буйную флягу», – предложил я.

– У нас изменились планы?

– Да. – Я предложил ему стать жрецом Спящих. – Ради твоей же безопасности прими предложение и никак его не комментируй!

«Уши» Большого По могли быть рядом, и допускать ту же ошибку я не собирался.

Ошарашенный моим напором, Патрик молча согласился – и одной проблемой стало меньше. Возможно, теперь, когда он не просто NPC, а первый жрец нового культа, убить его станет не так просто.

Мы добрались до таверны, высмотрели свободный столик и направились к нему. На полпути я оглянулся и совсем не удивился, увидев входящего Атиякари. Не сегодня, гад...

– Поужинай, сними комнату в таверне и иди спать, – тихо сказал я, когда мы уселись за стол, и я убедился, что головорез идет к своим соклановцам. – Утром выбирайся из города и направляйся в Дарант.

– К Джейн? – Щербатая улыбка озарила его лицо, но тут же угасла. – Ты же обещал помочь...

– И помогу. Но кое-что изменилось. В этом городе у меня появились враги, и, поняв, что ты со мной заодно, они не дадут тебе спокойной жизни. Ты же пока слишком слаб, чтобы противостоять им, а я не смогу все время быть рядом и защитить тебя. Да я и сам пока... не особо крут. Себя бы уберечь.

– Я так понимаю, речь идет о тех, – Патрик кивнул в сторону стола «Аксиомы», откуда нас буравил взглядом Большой По, склонившийся ухом к Атиякари. – Слышал я, как они тебя обсуждали. Крепко ты им насолил, видать! Ладно, сделаю все, как ты сказал. В Даранте... можно мне встретиться с Джейн?

– Я не могу тебе запретить видеть ее, но постарайся все не испортить. Ты сейчас совсем не тот храбрый и сильный воин, Патрик, каким был. Но теперь, когда знаешь, что твоя невеста жива, просто должен стать прежним! Главное – не пей. Возобнови тренировки, займись чем-нибудь полезным в столице. Вот деньги на первое время, – я протянул в сжатом кулаке десяток золотых. – Не уверен, знаешь ли ты, но до весны я не могу покинуть земли Тристада...

– Слышал о таком, – кивнул Патрик. – Вы, я имею в виду гостей города, попадаете к нам из другого мира, будучи подростками, и с совершеннолетием уходите в большой мир.

– Да, так оно и есть. Ты посмотрел, что нам дают новые адепты?

– Каждый сделает нас сильнее. Я оценил, – шепнул он и, прикрывшись ладонью от чужих глаз, быстро показал большой палец. Почесав голову, он возвел глаза к потолку и спросил: – Эти... Они хотя бы хорошие, Скиф?

– Не знаю, – честно признался я. – Но суть в том, что, если они не вернут силу, мир покатится в Бездну.

– Да, похоже на то, – согласился он. – Постараюсь привлечь больше последователей. Уходишь?

– Да, пора. Ладно, удачи тебе на пути в столицу, Патрик! – Я встал из-за стола и протянул ему ладонь.

– И тебе, малой! – Бывший пьяница сжал мне руку и, не отпуская, спросил: – Какой он – тот мир, откуда ты родом?

– Почему ты спрашиваешь?

– Никак не могу забыть вкус одного напитка – сладкий такой, с кислинкой, шипучий, пузырьки так и щекочат язык и глотку, когда пьешь. Пьешь его, пьешь и не можешь напиться! Сроду не пробовал такого, хотя много где побывал. Вдруг подумалось, может, у вас он есть?

– Сладкий, шипучий и с кислинкой? – переспросил я и соврал: – Нет, такого у нас нет.

– Значит, привиделось... – Он отвел взгляд и пробормотал еле слышно: – Странные мне сны снятся, Скиф, да, впрочем, в бездну их! Я увижу Джейн!

– Конечно увидишь.

На следующий день, судя по метке на карте, Патрик был уже на пути в Дарант.

* * *

Ночь прошла беспокойно. Первый раз проснулся я оттого, что болела голова. Долго стоял на балконе, вдыхая прохладный воздух и пытаясь перетерпеть, но ломота в висках не уходила, вевшись изнутри и выдавливая глаза.

Я некоторое время копался в настройках «Домашнего доктора», пока от шума не проснулась мама. Она выяснила причину и настроила аппарат на обезболивающий эффект. Благодаря этому удалось уснуть. Потом, уже под самое утро, я вскочил от кошмара весь в поту, но не вспомнил, что снилось. Перевернув подушку, я некоторое время валялся и ждал продолжения, но сон не возвращался.

В итоге не выспался и в школе клевал носом. Мистер Ковач, заметивший это, покачал головой, но промолчал. На перемене я попытался выяснить у «дементоров», сохранили ли они эпический лук, полученный в Олтонских каменоломнях. Я нашел их в том же закутке, где они когда-то уговаривали меня помочь со «Злом из глубин».

– Выставили на аукцион, но пока не продали, – сказал Эд, перекинувшись взглядами с Тиссой и Бомбовозом. – Деньги нужны, так что цену задрали. А что?

– Я выбрал класс, – ответил я. – Лучник. Как понимаешь, эпик-лук был бы кстати.

– Не вопрос, если не выкупили, сниму с аука сегодня же, – не стал возражать Эд. – Твое право. Рвану с последнего урока, пока «Аксиома» в школе, и сделаю. Скину тебе почтой.

– Отлично, спасибо. Могу взамен отдать перчатки из эпического сета.

– Пока не стоит, сохрани у себя, Алекс, – сказала Тисса. – Мы сейчас стараемся не надевать ничего дорогого, все равно снимут. Даже у эпика есть 10 %-я вероятность выпасть после смерти, не стоит рисковать. Тем более, насколько я помню, вещь на 20-й уровень и в ближайшее время нам точно не пригодится.

– Так может, тогда продать? Если вам деньги нужны, то...

– Ни в коем случае! – перебила Тисса. – 20-й нам в песочнице не светит, а вот в большом Дисе перчи пригодятся! Они и мне, и Эду будут очень в тему!

– Хорошо, как скажете...

– Как ты, Алекс? Как твой первый день после бана? – спросил Ханг. – Слышали, ты общался с Большим По?

– Да, он снял претензии. Но наблюдает за мной, рядом – в незаметности – постоянно крутятся его ребята, вынюхивают что-то. Да, про то, что было в инсте, я не рассказал, и спасибо, что и вы этого не сделали.

– Ты нас за уродов-то не держи! – рявкнул Ханг. – Мы знали, во что ввязываемся, и благодарны тебе за ачивку. Все это фигня, на самом деле, таланты-то у нас никто не отнимет!

– Да, телепортация – вещь! – воскликнул Малик, которого я сначала даже не заметил, хотя в реале у него никакого стелса, понятно, не было.

– Какие у вас планы?

Они снова переглянулись, и когда я подумал, что ответа не будет, он все-таки прозвучал:

– Фармим инст гноллов и подводные пещеры мурлоков, – ответил Эд. – Все сливаем вендорам и на аукцион. Обычно утром, пока все в школе. Если ты заметил, на первом уроке кого-то из нас не бывает. А вообще копим деньги на большой Дис, в прокачку не упираемся, просто стараемся выжать максимум голды из того времени, что нам осталось в песочнице.

– А ты чем будешь заниматься, Алекс? – спросила Тисса.

– Ну, проклятия у меня больше нет, так что фиг его знает. Может, прибьюсь к какому-нибудь клану, может, сам попытаюсь покачаться, а может, ударюсь в социалку...

– Так давай с нами! – предложила она.

– Ага, – поддержал ее Ханг. – Без танка тебе лук тяжело будет прокачивать, а так – стой себе в сторонке да постреливай. Тем более ты сейчас такого же, как мы, уровня, раз класс получил. – Он засмеялся, но как-то невесело.

– Может быть. – Я решил не отказываться прямо. Может, и похожу с ними, чтобы не вызывать подозрений. – Закончу только с одним квестом...

Вернувшись домой, я пообедал с родителями, потом пару часов поспал, а проснувшись, нырнул в капсулу, надеясь, что выполнять план прокачки мне больше никто и ничто не помешает.

Перед тем как пробежаться по разыскиваемым преступникам, я планировал заглянуть в городской совет и сдать *Глаз Мракисса* – деньги и очки *репутации* с городом не помешают. Потом надо заглянуть к наставнику безоружного боя мастеру Сагде и к учителю стрельбы охотнику Конраду. Кроме того, были мысли все-таки прокачать *Кулинарию*, а потом забежать к Недовесу с Перевес...

Но стоило мне проявиться в Дисгардиуме и выйти из личной комнаты персонажа, как я наткнулся на высокую, на голову выше меня, массивную фигуру. Человек то был или эльф, орк или минотавр – не понять. Черный струящийся плащ скрывал тело, а тень капюшона – лицо. Над головой не выводилась никакая информация, и даже понять, игрок то или непись, было невозможно.

Я вытянул руку, дотрагиваясь до неизвестного. Тело было реальным, но от него исходил холод. Существо шумно выдохнуло и приблизилось вплотную. Лицо было нечеловеческим. Безгубый рот, провал там, где должен быть нос, и черные глазницы.

– Скиф. – Оно открыло рот, и щеки, раздвинувшись в стороны, обнажили не то жвала, не то щупальца, а мне в лицо дохнуло гнилью, и в голове зазвучал вибрирующий голос: – Я посланник Чумного моря.

Я оглядел коридор, надеясь, что никого из игроков рядом нет. Не хватало еще, чтобы меня заметили рядом с этим чучелом!

– Не беспокойся, меня видишь только ты, – прошуршал голос посланника. – Ядро довольно тем, как ты развиваешься, и готово проверить тебя. Тебе выпала великая честь: Тристад должен стать оплотом Чумного моря! У тебя три месяца, предвестник!

С этими словами он исчез, оставив меня наедине с новой способностью и квестом, от которого нельзя было отказаться.

Вы получили способность «Чумное поветрие» 1-го уровня!

Заражает живых чумой мертвых. После смерти зараженные восстанут нежитью и подчиняются тому, кто их заразил. Требуется касания жертвы.

Стоимость использования: 10 000 единиц чумной энергии.

Доступно новое задание: «Прорыв Чумного моря».

Ядро Чумного моря хочет вас испытать и дает первое задание: захватить Тристад. Вы должны заразить критическую массу горожан. Это позволит подготовить город к вторжению, накопить достаточное количество чумной энергии и открыть портал легионам нежити.

Прогресс выполнения: 0 %.

Срок выполнения: 90 дней.

Награды:

– 1 000 000 очков опыта;

– следующий ранг в иерархии: «Легат Чумного моря».

Штрафы в случае невыполнения задания:

– лишение Метки Чумного моря;

– лишение ранга Предвестника Чумного моря.

С тихим хлопком из портала, ведущего в личную комнату игроков, появился варвар 15-го уровня Скиссор.

– Твою мать! – отталкивая, обругал он меня. – С дороги! Ты чо тут встал, нубяра?

Изрыгая проклятия в адрес дебилов, заполонивших Дис, он спустился по лестнице. Я же, почувствовав, как подгибаются ноги, медленно опустился по стене и задумался. Я, может, и «нубяра», но могу стереть с лица Диса всю песочницу в самое короткое время.

Глава 11. Отщепенцы

Встретившись с посланником Чумного моря, я малодушно отказался думать о его квесте. Заразить горожан и открыть портал нежити? За последнюю пару дней я и без того принял массу сложных решений, да еще и осуществлять их постоянно что-то мешало.

У меня есть три месяца, чтобы выполнить квест Чумного моря, квест на восстановление храма Спящих вообще бессрочный – можно не гнать флаеры выше скорости звука. В бездну все, у меня руки чесались подраться, а застывшие цифры уровня нервировали до такой степени, что я плюнул и на мастера безоружного боя, и на запланированную прокачку *Кулинарии*. Правильнее, не теряя больше времени, рвануть на фарм опыта.

В общем, я так спешил, что даже не сдал квест на очищение Олтонских каменоломен, и *Глаз Мракисса* все так же занимал одну из трех ячеек моего заштрафованного классовыми «бонусами» инвентаря.

Разве что к наставнику по стрельбе из лука заглянул, чтобы открыть навык. А то глупо имитировать лучника, не имея соответствующего боевого навыка. Учítывая, что это игра, я мог бы использовать лук и без него, как в свое время дрался мечом и дубинкой, но от развития навыка сильно зависела успешность использования – как точность, так и наносимый урон. Даже при высочайшем уровне *меткости* неумение владеть оружием накладывало штрафы.

Охотник Конрад, благодушный и приветливый, слегка прихрамывающий на левую ногу, погладил бедро, поморщился и пояснил:

– Медвежья услуга... Черт меня дернул лезть в его берлогу, чуть ногу не потерял!

Узнав о цели моего визита, обрадовался и назвал цену – один золотой. Получив деньги, немедленно приступил к обучению: отвел меня на стрельбище на заднем дворе, выдал тренировочный лук и показал, как правильно держать оружие, целиться и стрелять. После нескольких выстрелов в молоко мне, наконец, удалось попасть в мишень.

Вы изучили навык стрельбы из лука 1-го уровня!

Точность выстрелов и урон, наносимый из лука, повышены на 10 %.

Продолжайте совершенствовать навык в боях с противниками вашего уровня или выше для получения дополнительных бонусов и новых приемов.

Вы изучили новый прием: «Быстрый выстрел»!

Наносит 120 % от обычного урона.

Так я получил десять очков опыта за честно «выученный» навык *Стрельбы из лука*.

Потом Конрад объяснил, как действует механизм использования разных стрел. Их в игре было множество! На любой садистский вкус: от замораживающих и воспламеняющих до стрел с расщепляющимся внутри тела наконечником, материал которого тоже мог быть разным, например, адамантитовым с зачарованной взрывной боеголовкой, да еще и с нанесенным ядом для пушкого эффекта. Но мне об этом пока можно было только мечтать.

– Желаешь ли обучиться владению арбалетом или стрельбе из ружья? – поинтересовался охотник, закончив урок.

– Э... Думаю, в другой раз, – отказался я.

– Возвращайся за новыми знаниями, когда будешь готов. Доброй охоты, Скиф!

Выйдя от него, я вспомнил про обещанный Краулером эпический лук, но в почте ничего не оказалось. Более того, ни одного «дементора» не было в игре.

Из города я ушел *Глубинной телепортацией*, чтобы оторваться от наблюдателей «Аксиомы», и попал в Мраколесье. Оттуда я рванул на северо-восток, начав свой великий поход

за головами самых разыскиваемых мобов. К сожалению, найти их не так просто, потому что квестовые метки не указывали на конкретное место, а очерчивали на карте ареал обитания элитного моба, и чтобы исследовать его полностью, можно было убить весь день.

Но мне повезло. Час блужданий, скрашенный выкосом низкоуровневых мобов, и я наткнулся на кобольдов. За голову их вождя была назначена награда.

Я разделся и оставил шмотки под деревом, чтобы не снижать получаемый урон и *прочность* вещей, подкрался к мобам.

Военный лагерь кобольдов расположился возле каверны в скале и жил своей жизнью: несколько дозорных вглядывались в туман, пара бойцов суежилась у большого котла на костре, остальные расселись полукругом и общались. Один что-то рассказывал, остальные внимали и вставляли комментарии. Гортанно-лающий язык был мне незнаком, но рассказчик, похоже, говорил что-то смешное, потому что раскаты хохота раздавались регулярно.

Обмотанные грязными тряпками гуманоиды то ли охраняли вход в убежище, то ли были изгнаны из родного племени и не знали, чем себя занять. Ясно одно – их вождь изрядно насолил Тристаду, раз за его голову назначена награда аж в пять золотых. Не бог весть что, но меня заклонило – захотелось помочь обреченному городу хотя бы так.

Нужный мне кобольд, вождь Грог'хыр, увлеченно счищал ржавчину с тяжелой кирки. Выглядел он чуть выше и массивнее своих соплеменников – мне примерно по грудь, зато втрое шире в плечах. Огромное пузо свисало ниже ремня, выполнявшего декоративную функцию, – кобольд, нисколько не смущаясь, обходился без штанов, щеголяя в одной набедренной повязке. Но больше всего поражали его несоразмерные росту полуметровые ступни.

Серебристый череп перед именем говорил, что моб элитный:

Грог'хыр, кобольд 13-го уровня

Вождь племени кобольдов-отицепенцев.

Значит, изгнанник. Тогда понятно, почему рудокопы вдруг вышли на большак, грабя путников и совершая набеги на фермеров, проживающих в окрестностях Тристада.

Все это время я лежал в *Скрытности*, не столько продумывая грядущий бой, сколько отслеживая других игроков. Заодно почитал игровую энциклопедию: «Кобольды компенсируют слабость и малый рост числом, свирепостью в бою и умелой тактикой с применением ловушек. Их жестокость оправдывается тем, что на них охотятся все от мала до велика...»

Тем временем главный свирепый тактик почесал киркой пятку и зевнул. Любитель поспать после сытного обеда? Я внимательно обвел взглядом его подручных. Десяток бойцов 11-го уровня и престарелый ссутуленный шаман 12-го, который, ни на кого не обращая внимания, пританцовывал и напевал у костра.

Выждав еще пару минут и не заметив ничего подозрительного, я выдвинулся на позицию. Мог бы прикончить элитника с его восьмьюстами очками жизни одним выстрелом из лука, даже не заходя в агро-зону, но *чумной резервуар* был почти вычерпан. Так что раз уж придется постоять голым под атаками немытых пещерных жителей, то хотя бы с пользой.

Вытащив лук, я вытянул руку, другой взялся за тетиву и почувствовал материализовавшуюся стрелу. Переключение между стрелами, имеющимися в стандартном колчане, производилось активацией соответствующей иконки в интерфейсе, но у меня там сиротливо мерцала только одна *Обычная стрела с каменным наконечником*. До снарядов помощнее я не дорос ни уровнем навыка, ни финансово. Стремный лук, каменный наконечник, из всей одежды лишь неснимаемые трусы – все как у пещерных людей. Вот только у них вряд ли была *чумная энергия*.

Я прицелился, усилил стрелу и выстрелил в шамана. Сказал бы, что этот сторбленный старикашка мне сразу не понравился, но на самом деле я руководствовался другим: в любом

паке первым из строя надо выводить мага – жизни в нем меньше, зато по опасности даст фору всему паку. Урона должно было хватить, чтобы отправить шаму в его любимый астрал.

Каково же было мое разочарование, когда стрела ушла мимо! Просвистела в воздухе прямо над мясистым ухом цели, и это не осталось незамеченным – воины моментально вскочили на ноги и обеспокоенно завертели косматыми головами. Вождь пролаял ряд команд, указав в мою сторону, но, вопреки ожиданиям, атаковать никто не кинулся.

Бойцы выстроились вокруг вождя лицом ко мне. Рядом встал шаман и немедленно принялся колдовать. Что именно он сделал, я понял, выпустив из лука серию *Быстрых выстрелов*. Все снаряды увязли в невидимой преграде, замедлились до полной остановки и растворились. Очередной лай вождя – и шаман призвал аддов. Почва вспучилась, выпуская наружу небольших, с самого шамана ростом, духов земли.

Оформившись, они получили команду и снова провалились под землю. Почва, вспучивавшаяся по ходу движения, показала, что направляются они ко мне. Проклятие нежити позволяло не беспокоиться, но я все равно отступил на пару шагов, когда, разбрызгивая комья и камни, передо мной взорвалась земля.

Духи обрели плоть и дружно атаковали, а вслед за ними, поняв, где скрывается враг, рванули и кобольды. Вождь остался на месте – то ли собравшись прикрывать шамана, безостановочно призывающего новых духов, то ли решив, что с единственным противником его бойцы разберутся сами. И разобрались бы – мои очки жизни сливались крайне быстро, но...

«Проклятие нежити» активировано: весь получаемый урон снижен на 100 %!

Заподозрив неладное, шаман застрочил заклинания как из пулемета, и, честно говоря, ничего хорошего в очередном паке призванных аддов не было – ни опыта, ни лута – так что я решил следовать плану и первым упокоить дедушку. Причем лук я закинул в инвентарь, чтоб не мешал работать кулаками.

Разогнав и воинов и аддов *Жутким воем*, я бросился к шаману. За мной увязались два бойца, на которых вой не подействовал, но, учитывая мой бонус на скорость, они быстро отстали.

Вождь проявил доблесть, грудью загородив шамана. Я замахнулся, но кобольд поднял руку когтистой ладонью вперед и заговорил на всеобщем:

– Постой, человек!

Это было так неожиданно, что я остановился. Говорящие mobs существуют, но обычно они встречаются в рамках квестов или внутри подземелий. Обычные mobs сначала атакуют, а потом разбираются. Хотя этот именно, еще и квестовый...

– Твои слабоумие и отвага не знают границ, чужеземец! – задрав подбородок и скаля зубы, пролаял Грог'хыр. – Вы, люди, любите воевать, с головы до пяток спрятавшись в железе, но ты! Ты пошел в бой в одной лишь набедренной повязке и с этой смешной деревяшкой, которую и луком-то не назовешь! Воистину, ты спятил! Или ты самоубийца, человек?

– Вовсе нет, кобольд. Я не спятил и не самоубийца.

– Значит, твое безумие зашло еще дальше! Как и коварство! Затаился в кустах и подло пустил стрелу в уважаемого Рыг'хара, говорящего с духами! Тебя прислали Теневые проходчики?

– Понятия не имею, о чем ты, вождь.

– Тебя прислал наш бывший клан Теневых проходчиков?

– Нет, Грог'хыр. Ты преступник, и за твою голову в Тристаде назначена награда. Сейчас... – Я открыл квестовое окно и зачитал: – Лидер банды кобольдов-отщепенцев. Убийца, грабитель.

– Значит, ты пришел за мной. – Вождь почесал пузо, раздирая когтями наросшую на шерсть грязевую коросту. – Скажи, человек, откуда взялась твоя уверенность? Ты слаб. Ты один. А нас...

Я оглянулся и увидел, что окружен воинами и земляными духами, каждый направлял копье на меня, разве что у духов копья были каменными. Кобольды рычали и источали смрад, что можно было воспринять как психологическую атаку. И тогда я рассмеялся – они были такими забавными в своей непреодолимой уверенности, что держат ситуацию под контролем.

– Разве ты, Грог'хыр, не видишь, что я не совсем человек?

В задумчивой тишине отчетливо раздалась команда шамана. За спиной послышался треск и шуршание, и меня накрыло тенью. Я обернулся. Все духи слились в одного мегадуха земли в несколько человеческих ростов. В отличие от своих маленьких составляющих этот имел ноги, а туловищем оформился в каменного гиганта, вырезанного из цельного куска скалы, – без шеи, но с колоссальными руками, каждая из которых могла без труда раздавить человека. В кулаке он держал массивную палицу, при одном взгляде на шипы которой становилось дурно.

Элементаль земли 15-го уровня

Замахнувшись, элементаль попробовал вбить меня в землю. Атака была столь же неожиданной, сколько и бесполезной. Я даже устоял на ногах, а вот палица развалилась на тысячу осколков.

Благодаря мощнейшему удару *резервуар* наполнился на четверть. Я подошел к стихийному созданию и впечатал в его каменное колено *Кулак-молот*, плеснув собранной *чумной энергией*. Чудовище взорвалось и осыпалось комьями грязи, глины и скальной пыли.

Вы нанесли урон Элементалю земли: 1 217.

Элементаль земли мертв.

Кто-то шумно прочистил горло. Воины застыли каменными изваяниями.

– Если разговор окончен, давайте приступим. – Я хрустнул пальцами. – А вообще, это было крайне подло, шаман.

– Согласен. Старик, ты поступил бесчестно! – возопил Грог'хыр, с негодованием поворачиваясь к «уважаемому Рыг'хару».

– От него несет мертвечиной и злым могуществом! – сварливо заметил шаман, невозмутимо раскуривая самокрутку. Пыхнув пахучим дымом, он пожал плечами: – Я вижу в нем силу, но не могу понять ее источник. Я проверил его, и он доказал, что биться с ним бесполезно и лучше бы тебе, вождь, сдаться. Глядишь, люди не казнят тебя сразу, а отправят в тюрьму. Тебе там понравится, я как-то побывал...

Говоря, он пятился к каверне. Отследив направление его движения, вождь нахмурился, вздохнул, махнул рукой и повернулся ко мне. Его лапы сжимали и разжимали рукоять кирки.

– Живым не дам! – прорычал он. – Прошу только пощадить моих соплеменников и предлагаю честный поединок: только ты, человек, и я.

– Как скажешь. – Я пожал плечами, не собираясь затягивать время, но тут меня осенило. – Стой! Грог'хыр, а ведь есть и другой выход!

– Это какой же? Правителей вашего города устроит голова старого Рыг'хара?

Остановившийся шаман снова попятился.

– Да бездна с ними, с правителями. Кому вы поклоняетесь?

– Бог-кобольд Куртулмак ведет народ кобольдов к господству и превосходству над высокими расами, – не задумываясь ответил Грог’хыр. – Особенно Куртулмак ненавидит дворфов. Будь ты им, я бы с тобой и говорить не стал!

– Но теперь вы, кобольды-отщепенцы, вышли из подчинения вашему божеству?

– Это еще почему? – удивился вождь, и бойцы приглушенным рычанием его поддержали.

– Да потому что вы больше не нормальные кобольды, а бандиты. Живете не в пещерах, а снаружи, и промышляете не тем, чем положено любому уважающему себя кобольду, а грабежами и воровством! Вряд ли Куртулмак одобрил бы это.

– Мы не отщепенцы! – взъярился Грог’хыр. – Так сложились обстоятельства! И не от хорошей жизни мы... сменили деятельность. Мы воины! А оставшееся племя прячется по норам и носа высунуть не смеет при виде человека!

– Не вы такие, жизнь такая? Что за чепуху ты несешь, вождь? Мир всегда одинаков, меняются лишь те, кто его заселяет. И если бы ваш бог хотел, чтобы вы искали золото – солнечные угольки, кои вы обязались вернуть солнцу, – а ты решил жить иначе, то либо осмеливаешься признать, что более не подчиняешься своему богу, либо все-таки делаешь все по его правилам. Где ваши свечи? – пафосно спросил я, радуясь, что не зря почитал игровую энциклопедию.

– Мы не носим свечей, человек, – голос вождя прозвучал глухо. – В этом больше нет нужды, да и слишком поздно возвращаться к прежней жизни.

– Никогда не поздно! – крикнул я, но он отвернулся, и я не стал продолжать.

Грог’хыр надолго ушел в себя, а его воины, поняв, что драка откладывается на неопределенный срок, расселись вокруг. Зарядил дождь, и их мокрые морды с жесткими твердыми усиками стали еще больше напоминать крысиные.

– Что ты предлагаешь? Войти в твою стаю? Но у тебя нет стаи, человек!

– Не в мою, но идею ты уловил верно, Грог’хыр... За много-много зим до того как Куртулмак появился на свет, миром правили другие боги. Ты их знаешь как Спящих...

Кобольды вздрогнули, но заинтересованно приблизились и наострили уши. Вождь слушал внимательнее всех, но по его окаменевшей морде было не понять, проникается ли он или просто удовлетворяет любопытство.

– ...силой единства, которая усиливает всех последователей! И это не пустая *вера* за эфемерные временные усиления. Это гарантированный рост не только *силы*, *выносливости* и *ловкости*. Вы даже станете умнее и удачливее! И я позволю тебе, Грог’хыр, первым среди твоих вступить в ряды последователей Спящих.

Вождь кобольдов-отщепенцев окинул взглядом стаю, посчитал в уме количество получаемых бонусов, скрестил лапы на груди и пролаял:

– Я уверую в твоих богов, как только увижу обещанное. Что надо сделать?

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.