

ДАНИЯР СУГРАЛИНОВ

ДИСГАРДИУМ



УГРОЗА

А=КЛАССА

LITRPG

LitRPG

Данияр Сугралинов

Дисгардиум 1. Угроза А-класса

«Сугралинов Данияр»

2019

Сугралинов Д. С.

Дисгардиум 1. Угроза А-класса / Д. С. Сугралинов —
«Сугралинов Данияр», 2019 — (LitRPG)

ISBN 978-80-7619-075-7

Стоп! Что значит «ваш персонаж проклят»?! Гнить заживо? — Да вы издеваетесь! Хотя... Возможно, это тот самый шанс, который судьба дарит единожды? Хм... Вот и игровой ИскИн присвоил мне статус потенциальной угрозы миру. А значит что? Значит, мы ещё побарахтаемся! 2074 год. Пятнадцатилетний школьник Алекс мечтает о карьере космического гида и грезит звездами, но жизнь ломает его планы, и теперь виртуальная игра «Дисгардиум» — единственный путь к достижению цели. Случайность дает ему практически God-mode с полной неуязвимостью...

ISBN 978-80-7619-075-7

© Сугралинов Д. С., 2019
© Сугралинов Данияр, 2019

Содержание

Пролог	5
Глава 1. Спустя полтора года	14
Глава 2. Возвращение в игру	22
Глава 3. Официально не рады	28
Глава 4. Проклятие и благословение	32
Глава 5. Когда ты не готов	36
Глава 6. Скелеты и зомби	42
Глава 7. Проклятый лич	46
Глава 8. Ты мне – я тебе	50
Конец ознакомительного фрагмента.	52

Данияр Сугралинов

Дисгардиум

Угроза А-класса

Пролог

На день рождения родители подарили мне «Инфинитум 8». Не очень дорогая модель капсулы погружения, но одна из лучших в своем классе. Самый желанный подарок на четырнадцатилетие, потому что именно с этого возраста начинают играть в крутейшую и популярнейшую игру в мире – «Дисгардиум».

Едва закончилось празднование дня рождения, а гости разошлись, папа улыбнулся:

– Не терпится попробовать?

Я кивнул. Конечно не терпится! Капсула погружения – это не какой-то там допотопный VR-шлем с манипуляторами в перчатках!

– Иди-иди, Алекс, – сказала мама и рассмеялась, обнимая папу.

– В первый раз не погружайся надолго! – крикнул он мне вслед. – Алекс?

– Да, пап!

Отвечал я, уже мчась в свою комнату, где ожидала установленная, настроенная на меня и полностью готовая к работе капсула.

Я торопливо разделся, зашел внутрь, взялся за металлические поручни и замер. Прошло несколько секунд, но ничего не происходило. Неужели не работает? Я собрался бежать связываться с поставщиком, когда в капсуле раздался суровый голос:

– Алекс, зафиксирована чрезмерно высокая частота сердечных сокращений для первого погружения! Доступ запрещен.

– Да как так?! – закричал я.

– Простите за неудобство, но генерация персонажа требует вашего нормального физического состояния... – Голос забубнил выдержку из руководства пользователя, но под конец все-таки дал дельный совет: – Постарайтесь успокоиться и попробуйте еще раз. Спасибо.

Вздохнув, я вылез из капсулы и вышел на небольшой балкончик. На фоне звездного неба с тихим жужжанием мелькали серебристые силуэты дронов-доставщиков. Они залетали и вылетали из окон нашего огромного жилого комплекса.

Много выше тянулись темные вереницы общественных флаеров. Такими самостоятельно можно пользоваться с четырнадцати лет, и совсем скоро я узнаю, каково это – летать самому на ручном управлении. То, что без труда сдам на права пилота флаера, я даже не сомневался.

Из рта вырвалось облачко пара. Я поежился, от промозглого ветра по коже пошли мурашки, хотя днем весна постепенно вступала в свои права.

Через несколько минут я окончательно успокоился и вернулся в капсулу. На этот раз никаких предупреждений не появилось, и погружение началось.

Пластичный интра-гель заполнил капсулу, поднимаясь выше головы, но это не мешало дышать. Впрочем, глаза я закрыл.

А когда открыл, обнаружил себя в космосе, в невесомости! Ощущения были настолько реалистичными, что перехватило дыхание, и я еле удержался, чтобы не начать размахивать ногами и руками. Хотя это ничем не грозило: контроль над мышечным тонусом перехвачен капсулой, а интра-гель поддержит тело в вертикальном положении. Если вдруг капсула засбоит и потеряет управление моим телом, гель уберезет от травм.

Добрый вечер, Алекс!

Выберите желаемый мир погружения.

Текст продублировался мягким женским голосом. Выбора особого не было: небольшой тестовый мир «Инфинитум», демонстрирующий возможности капсулы, или огромный «Дисгардиум», устанавливаемый на все капсулы еще на заводе.

Я выбрал его. Перед глазами пронеслись логи:

Биологический возраст подтвержден.

Доступ в Дисгардиум разрешен.

Уведомление Департамента образования... Успешно... Статус подтвержден.

Первое погружение в мир!

Сканирование тела... Успешно... Образ персонажа сгенерирован.

*Разрешенная версия мира: **Песочница.***

*Рекомендованная локация: город **Тристад.***

Вокруг меня замелькали величественные города и заброшенные деревушки; эпические битвы и жуткие монстры; шесть континентов, все еще не до конца изученных игроками; райские сады и огненные пустоши; миллиард активных игроков и столько же неигровых персонажей, и это не считая рабочих-неграждан; морские курорты и столичные кварталы запретных удовольствий...

Добро пожаловать в Дисгардиум, Алекс!

Добро пожаловать в мир, в котором уживаются десятки нечеловеческих рас. Мир, где царят меч и магия! Мир, где каждый может стать королем или героем! Мир, в котором хочется жить! Мир, судьба которого...

Прерывать интро я даже не подумал, смакуя масштабность и красочность ранее недоступного для меня мира. Слишком долго я мечтал об этом моменте.

Представление Дисгардиума закончилось. Я на мгновение погрузился во тьму и вдруг оказался в комнате, заполненной людьми.

Несколько парней и девчонок, одетых, как и я, в холщовые одежды, удивленно разглядывали себя и место, где оказались. Занявшись тем же самым, я не смог скрыть восторга: все так реально! Деревянный пол поскрипывал под ногами, из-под высокого потолка выглядывали балки перекрытия, а свет из окна скакал по стенам, играя с нашими тенями. Я ощущал запах смолистого дерева, в лучах солнца кружили пылинки. Холщовая рубаха свободно облегла тело, и потрогав ее, я нащупал свои ребра. Фантастика!

– Ой! – взвизгнула девчонка с длинными черными волосами ниже плеч. – Кто меня ущипнул?

Все засмеялись. Девчонка чихнула, и это вызвало новый взрыв хохота.

– С днем рождения, народ! – крикнул я.

– С днем рождения! – вразнобой проговорили сквозь смех.

Всем нам именно сегодня исполнилось по четырнадцать лет, это очевидно. Кто станет откладывать старт в Дисгардиуме на потом?

– Минутку! А мы разве не должны видеть свои имена?

– Мы же еще не сгенерировали персонажа, дубина!

Взбодораженные предвкушением, мы сначала не обратили внимания на то, что дверь открылась.

– Добро пожаловать, гости Тристада! – раздался зычный мужской голос.

Мы обернулись. На пороге, пряча улыбку в усах, нас встречал солидный мужчина с седыми висками. Над ним парила надпись:

Питер Уайтекер, человек, лидер 30-го уровня
Первый советник города Тристада.

– Я рад приветствовать вас в вольном городе Тристаде, где найдется место каждому, будь то герой или воин, бард или знахарь, охотник или маг, друид или обычный труженик каменоломни... – Советник перечислил еще ряд классов и профессий, а потом перешел к списку рас Содружества: – Мы одинаково рады и людям, и эльфам, и гномам...

Слушал я с интересом. Одно дело – изучать материалы в сети, а другое – наконец-то стать частью всего этого. Советник вкратце рассказал нам о положении дел в мире: расы Содружества одновременно воюют с темной Империей и нейтральными расами, многочисленными ордами степных орков и варварскими племенами, отражают нападения Разорителей, противостоят темным братствам, Глубинному злу, разумным инсектоидам из Роя и Лиге гоблинов...

Много чего происходит в мире, и не факт, что кто-то из нас останется в Содружестве при переходе во взрослый мир. Кто-то обязательно использует регенерацию персонажа и переметнется в другую фракцию – к темным или нейтралам.

– Я вижу, что вы устали с дороги, – сказал в завершение Уайтекер. – Прошу вас пройти регистрацию у писаря Карлсона, после чего я отвечу на любые ваши вопросы. Если таковых не будет, располагайтесь в городе, знакомьтесь с его жителями и будьте ему полезными...

Народ начал смещаться к стойке регистрации, где сидел пухлый розовощекий писарь, и я пошел за всеми.

– Заполните листы прибытия, – сказал Карлсон, выдавая нам анкеты.

В руках листок раскрылся в форму регистрации персонажа.

В песочнице можно играть только за человека, так что не очень понятно, зачем Уайтекер перечислял нам все расы Содружества. Выбор класса вообще будет доступен только на 10-м уровне, так что сейчас нам предстоит всего лишь указать игровой ник и распределить очки характеристик.

Имя я придумал давно, еще когда отец увлек меня древней историей.

Ваше игровое имя: Скиф.
Подтверждено.

Я бы сказал, что оно ничего не значит, но это не так. Надеюсь оправдать это имя.

Скиф! Вам доступно 15 очков основных характеристик.

Ваши характеристики в значительной мере определяют всю вашу жизнь в Дисгардиуме – от стратегии боя до отношения к вам окружающих!

Будьте внимательны! Перераспределение очков в будущем невозможно!

В школе я слышал, что какой бы класс ты ни выбрал, потом все равно надо иметь значение каждого параметра не ниже десяти. *Сила* – хотя бы для того, чтобы переносить больше груза, *ловкость* и *восприятие* – чтобы не мазать по цели и наносить критический урон. *Интеллект* влияет на объем и регенерацию *маны*, а без нее не используешь ни один специальный прием, даже если ты воин. С низкой *харизмой* можно забыть о хороших квестах и скидках у торговцев, а *удача* вообще всего касается.

Так что, недолго думая, я раскидал все поровну. Добавил на очко больше в *выносливость*, вообще без всякой задней мысли, просто потому что оставалось лишнее.

Скиф, человек 1-го уровня

Настоящее имя: Алекс Шеппард.

Реальный возраст: 14 лет.

Класс: не выбран.

Основные характеристики:

Сила: 2.

Восприятие: 2.

Выносливость: 3.

Харизма: 2.

Интеллект: 2.

Ловкость: 2.

Удача: 2.

Закончив с этим, я передал заполненный листок прибытия писарю. Тот просмотрел его, хмыкнул, натянуто улыбнулся и преувеличенно бодро объявил:

– Добро пожаловать в Тристад, Скиф!

Выйдя наружу, я остановился на лестнице, мечтательно оглядел центральную улицу и улыбнулся.

– Дисгардиум, встречай нового героя! – закричал я, не в силах сдерживать восторг.

На меня понимающе посмотрели другие новички. Те, кто поопытнее, ухмыльнулись, покрутили у виска пальцем. Присмотревшись, я заметил среди них моего одноклассника Ханга Ли. Бомбовоз, его персонаж 3-го уровня, уже красовался в латных доспехах, хотя Ханг начал играть лишь дней десять назад! Неприятный сюрприз – он меня не переваривал, да и вообще был полным придурком. Впрочем, весь наш дистрикт начинает в этой песочнице, так что это было ожидаемо...

– Эй, герой, штаны с дырой! – крикнул мне Бомбовоз и расхохотался. – На фиг ты тут никому не сдался, Шеппард!

Вскоре я убедился в его правоте. После часа блужданий по городку выяснилось, что никто из неигровых персонажей не спешит выдавать мне квесты. NPC или «неписи», как называют всех разумных неигровых персонажей, управляемых искусственным интеллектом, относились ко мне с недоверием, скорее даже враждебно. Очевидно, не хватало *репутации* с городом.

Игроки тоже были не особо дружелюбны. Хайлевелы вообще вели себя так, словно сами никогда не были новичками – презрительно оценивали мою экипировку, уровень и смотрели как на пустое место.

У здания аукциона я, залюбовавшись симпатичной девчонкой в короткой кольчужной юбке, столкнулся с воином 10-го уровня по имени Терри.

– Смотри, куда прешь, баран! – рявкнул он, пригляделся ко мне и проворчал: – Вообще нубы нюх потеряли! Слышь, Скиф, увижу за городом – грохну!

В Дисгардиуме новичкам, кроме холщовых штанов и рубахи, не выдают никакой экипировки, брони или оружия, а потому идти бить мобов за пределы города не хотелось. Обуви, и той не было, а голыми руками и босиком много не навоюешь. Жаль, что нельзя просто отломать ветку потолще и драться ею, как дубиной – если предмет не классифицирован системой как оружие, то наносимый им урон равен нулю. Реализма в этом ноль, но такова механика.

Так что я забрел в оружейную лавку прицениться и быстро оттуда вышел, мысленно ругаясь и обкладывая алчного торговца проклятиями. Самый убогий ножик с уроном «2–3» стоил шесть серебряных монет.

Надеясь быстренько заработать на хоть какое оружие, я поперся назад к зданию городского совета. Там висела доска объявлений с текущими «дейликами», то есть оплачиваемыми общественными работами, которые повторялись изо дня в день:

Уборка городских улиц

Полный рабочий день.

Требования: нет.

Награда: 1 медная монета, 1 очко опыта.

Доставка почтовой корреспонденции

Полный рабочий день.

Требования: ловкость 5+.

Награда: 2 медные монеты, 2 очка опыта.

Прополка сорняков

Полный рабочий день.

Требования: ремесло травологии.

Награда: 2 медные монеты, 2 очка опыта.

Охрана границы с Мраколесьем

Полный рабочий день.

Требования: уровень 10+.

Награда: участие в разделении добычи, 10 серебряных монет, 30 очков опыта.

Всего я насчитал пару десятков заданий, но на каждом стояла печать: «Недоступно. Приходите завтра!» Что ж, логично. День близится к вечеру, ко всему еще и количество вакансий ограничено – не отправишь же тысячу человек пропалывать сорняки в огороде местной травницы. Сорняки здесь, конечно, неубиваемые, и прорастают каждый день новые, но всему есть разумные пределы.

Впрочем, большую часть «дейликов» я бы не смог взять – не вышел уровнем и характеристиками. К тому же что за награды? Чтобы собрать всего один серебрак, нужно сто дней убирать городские улицы! А ржавый нож стоит шесть! Полтора года уборщиком – и ты гордый обладатель *Ржавого ножа*?

Побродив еще, у городских ворот я наткнулся на группу таких же новичков. Их было трое, и улыбчивый парень с ником Атиякари поманил меня:

– Эй, Скиф! Новенький? Давай с нами, собираем группу на кроликов!

– Кроликов?

– Ага. Тут за стеной их до фиго, 1-го уровня. Они нейтральные и агятся, только если атакуешь.

– Не, ты серьезно? – изумился я. – Группой фармить кроликов?

– Смейся, смейся... – посерьезнел Атиякари.

– Да ну его, – протянула Ирина, девушка с огромными голубыми глазами. – Он, видно, еще не выходил...

– Да не, я с вами! Просто странно это...

Парень кинул приглашение в группу, я принял, и мы пошли бить кроликов. Помимо Атиякари и Ирины с нами был еще один парень – Детрове.

Фарм был... ужасен. Милые пушистые кролики превращались в исчадий ада, стоило их сагрить, и рвали плоть зубами и когтями с таким остервенением, что даже через фильтры боль казалась невыносимой!

Я офигел, когда одна крольчиха с красными глазами подсекла мне связки на ноге, а когда я рухнул, вцепилась в горло. Так я чуть было впервые не умер в Дисгардиуме, но помогли соратники, сняли озверевшего моба и затоптали. Оружия-то ни у кого не было!

Тогда-то и выяснилось, как я ошибался, распределяя очки характеристик. Мне казалось, что я поступил очень умно, раскидав их поровну. Черта с два! В результате Скиф стал нежизнеспособным персонажем с мизерным уроном и удручающей *меткостью*. К сожалению, именно этот момент в прочтенных гайдах я упустил, зная, что с каждым уровнем буду получать по пять очков к характеристикам и смогу исправить любой дисбаланс. Дело было за малым, всего-то поднять пару уровней. Ха. Ха. Наивный Алекс Шеппард.

В общем, я попадал по кроликам раз через пять, нанося единичный урон. Сам же при этом складывался с пары-тройки укусов и сбился со счета, сколько раз бегал с кладбища назад к группе. А хуже всего было, что за кроликов нам выдавали капли опыта. Реально росинки, учитывая распределение между всеми членами группы. За единственное очко я целый час бился с четырьмя кроликами!

За три с половиной часа такого увлекательного фарма я полутал кроличью лапку, серый хлам, несколько клочков шерсти, которые даже вендорам не нужны, и медную монетку. На *Ржавый нож* копить так придется полгода круглосуточного фарма!

Когда я это понял, энтузиазм поугас, причем не только у меня. Детрове просто молча вышел из игры после очередной смерти, а Ирина свалила делать социальные квесты, бросив на прощание:

– Здесь без доната фигня полная, а не игра. Счастливо, мальчики!

Один Атиякари, глядя на меня, воскликнул:

– Слабаки! Ты как, Скиф? Фармим дальше?

Я посмотрел на его почти отсеченную кисть и окровавленное лицо с вытекшим глазом, потом тронул свое вспоротое брюхо – реалистичность зашкаливала так, что меня стошнило.

– Не, бро, я пас...

Покачав головой, я пошел к воротам в город. Уже почти дойдя до них, оглянулся – Атиякари азартно мочил мобов...

До ворот не дошел – что-то толкнуло в спину, отозвалось резкой болью, а из моей груди вылезло обгаренное острие стрелы.

Игрок Никкин (Николас ван Арле) нанес вам урон: 24.

Очки жизни: 0 / 23.

Ганкер прикончил меня одним выстрелом, и ради чего? Ради фана? Вряд ли он нажился на моих кроличьих лапках и единственном медяке.

Потеряв весь набитый на кроликах лут, я воскрес на кладбище Тристада, злой не столько на ганкера Никкина, сколько на разработчиков. К чему такие сложности? Да в этот их «Дисгардиум» вообще невозможно играть!

Для первого дня впечатлений хватало. Я вышел из игры и улегся спать.

«Видимо, стоит все-таки накопить социалкой на любое оружие», – думал я, засыпая. Донатить, зная, как тяжело даются деньги родителям, мне претило.

* * *

Ночью мне снились кровожадные кролики, а на следующий день после школы я снова вернулся в здание городского совета, откуда начался мой пока бесславный путь в Дисгардиуме. Подумал, что раз не получилось с фармом опыта на мобах, придется идти по социальным квестам.

В небольшом уютном холле с деревянным полом и огромной люстрой, свисающей с потолка, меня встретил первый советник Питер Уайтекер. Он расхаживал по холлу, сцепив за спиной руки, но, увидев меня, остановился и расплылся в радостной улыбке:

– Скиф! Как же я рад вас видеть! Как ваше пребывание в Тристаде?

Его радушие, каким бы показным оно ни было, мне почему-то понравилось. Я понимал, что он NPC, управляемый искусственным интеллектом, но даже эта ненастоящая радость грела. Хоть какое-то дружелюбие.

– Прекрасный город, и жители... хм... гостеприимные. Мне все здесь нравится!

– Замечательно! – продолжал радоваться советник. – Чем могу вам помочь?

– Я бы хотел быть полезным городу. Может, у вас найдутся какие-нибудь поручения для меня?

– Конечно, уважаемый Скиф! Мы всегда рады гостям города, желающим быть полезными. Так... Дайте подумать... – Он поднял указательный палец. – У меня для вас есть крайне важное поручение!

Я встал в стойку, потому что «крайне важное» наверняка значило что-то эпическое! Может, даже легендарное!

– Сделаю все, что в моих силах! Что надо сделать, советник Уайтекер?

Он скептически окинул меня взглядом.

– Хм... Видите ли, это крайне деликатное поручение. Даже не знаю, могу ли я вас просить о таком...

– Безусловно! Выполню все так быстро, как смогу. И, конечно, это останется между нами.

– Что ж... – Он кивнул, приняв решение. – Сходите на Пекарскую улицу и найдите там лавку свежей выпечки «С пылу с жару». Найдете?

– Я знаю, где это, советник.

– Превосходно! – Он потер ладони. – Зайдите туда и скажите госпоже Гройсман, что сегодня вечером все отменяется ввиду... непредвиденных осложнений на правом фланге.

– И? – Никакого окошка с квестом не возникло, и я подивился такой странности. Может, это вводная часть какой-то уникальной цепочки? – Это все?

– Да, уважаемый. Это все. Сделаете? Запомнили?

– Госпожа Гройсман из «С пылу с жару». Сегодня вечером все отменяется ввиду непредвиденных осложнений на правом фланге. Уже бегу, советник Уайтекер!

Я пулей вылетел из здания городского совета и помчался на Пекарскую улицу. Где находится лавка свежей выпечки, мне было известно – видел ее, когда гулял. Я аккуратно огибал прохожих, чтобы не влипнуть в очередную неприятность, и до лавки добежал, посадив показатель *бодрости* в ноль, но зато уложился в пять минут.

В лавке было пусто. Миловидная и статная хозяйка, госпожа Гройсман, выслушала меня с каменным выражением лица и молча кивнула. Я потоптался на месте, ожидая продолжения, но она занялась своими делами – продолжила перекладывать невыкупленную выпечку в объемный мешок.

– Простите... Госпожа Гройсман?

– Да? Что-то еще?

– Нет, я передал вам все слово в слово.

– Тогда чего тебе? Желаете купить свежей выпечки, оборванец?

– Э... Нет, просто хотел спросить, нет ли у вас для меня каких-либо просьб? Может, мне что-то передать первому советнику?

– Нет, никаких просьб. Хотя... – По ее лбу пробежала тень. – Ответь ему, что с правым флангом надо что-то решать. Так вечно продолжаться не может. Все, иди. Ты мне мешаешь!

Вот оно! Посмотрим, какотреагирует Уайтекер! *Бодрость* восстановилась, и я так же бегом проделал обратный путь.

– Что-то решать? – уточнил он, когда я передал ответ госпожи Гройсман. – Ладно. Спасибо, Скиф!

Советник улыбнулся чему-то своему и, насвистывая, направился в свой кабинет. Что? А опыт? Дьявол с ней, с цепочкой, не дали даже жалкого медяка – ладно, но хоть единицу опыта? Даже *репутации* не прибавилось!

Я был настолько шокирован этим пустым «квестом», настолько разочарован, что даже не погнался за советником. Да пошел он!

Не верилось, что игра моей мечты, в которой буквально живет полмира, оказалась такой сложной. Может, есть какой-то другой путь? Может, стоит поделаться реальными квесты, чтобы прокачать *репутацию* с Тристадом?

В любом случае сдаваться было рано. Я отправился на поиски и нарвался на какого-то забулдыгу-неписю в драной шляпе. Завидев меня, он вдруг ломанулся навстречу и приветливо ощерился:

– Ты тут новенький? Пошуруди в карманах, пацан! Найди медяшечку дяде Патрику!

От «дяди Патрика» несло перегаром.

– Простите, у меня нет, – ответил я, пожав плечами. – Вчера был медяк, да сплыл – отобрали...

– Понаехали неудачники! – пробурчал он, сплюнул мне под ноги и, потеряв интерес, исчез в толпе.

Подивившись наглости пьянчуги, я пошел искать квесты. После ряда грубых отказов от неписей у здания городских архивов я наткнулся на архивариуса Торана, запиравшего дверь, и вид у него был мрачнее тучи.

– Добрый вечер! – поздоровался я. – Меня зовут Скиф, я недавно в Тристаде. Скажите, не найдется ли у вас для меня какого-нибудь квеста?

Скривившись от вида моей неказистой оборванной одежды, он скептически оценил мою фигуру и кивнул.

Мой самый первый квест в Дисе казался простейшим:

Доступно новое задание: «Охота на крыс».

Архивариус Тристада Жан-Луи Торан хочет, чтобы вы уничтожили 10 крыс, которые завелись в подвале городских архивов.

Награды: 1 серебряная монета, 20 очков опыта.

Я с радостью принял квест, но в глубине души содрогнулся. После вчерашних кроликов крысы могли оказаться настоящими монстрами...

– Будь осторожен, Скиф! – напутствовал меня Торан и печально покачал головой. – Недавно завезли урсайского дикого кота, чтобы избавиться от крыс...

– И что?

– Растерзали котика, – всхлипнул архивариус.

Осторожно спустившись в подвал, я замер перед дверью, предчувствие было очень скверное. Набрал полную грудь воздуха и, зарывав, ломанулся внутрь, готовый рвать и убивать...

И через десяток смертей, так никого и не убив, отказался от задания. Юркие *Подвальные крысы* 1-го уровня укладывали меня с нескольких укусов. Мне же приходилось нанести кучу ударов, постоянно промахиваясь, чтобы снять хотя бы единицу жизни. С визгом раненый грызун прятался за спинами полных здоровья и злобы товарищей.

Это какой-то аллес, а не игра! Погруженный в мрачные думы, бесцельно побродив по Тристаду, я вышел в реал.

На следующий день, вдохновленный успехами одноклассников, некоторые из которых приближались к 10-му уровню, а значит, и выбору класса, я зашел с новыми надеждами и планами...

Но чем больше играл, тем больше разочаровывался. Я метался, не зная, за что хвататься. Снова пробовал качаться в группе и выполнять социальные задания, но вскоре плюнул и на то и на другое. Не видел смысла в этом беспросветно нудном и бесконечном занятии. Драться голыми руками с крысами? Ха! Да они дадут фору ротвейлеру из реального мира! И когда наконец ты убьешь такую, получишь целую единичку опыта, а если повезет, то аж две. А чтобы получить единицу опыта за «дейлик», надо несколько часов провести на общественных работах типа расчистки конюшен или прополки сорняков на огородах.

Полгода в игре ради получения пары уровней? Ну его в бездну!

Меня хватило на несколько недель. Перепробовал все способы хоть как-то прокачаться, но не добился даже 2-го уровня – индикатор опыта заполнился лишь на 5 %. В особо тяжелые моменты приходили мысли закинуть в игру реальных денег, но дела у родителей пошли совсем плохо, они сэкономили на всем, так что и от этой идеи я отказался.

Вот только в Дисгардиуме мне все равно приходилось появляться. Причем ежедневно.

Каждый подросток, начиная с четырнадцати лет, обязан проводить там не менее часа в сутки. Мохнатые лапы «Сноусторма», компании-разработчика, убедили Департамент образования ООН, что это важная часть воспитания, дающая нам необходимые навыки социализации и подготовки ко взрослой жизни, будь она в реале или в Дисгардиуме.

Глава 1. Спустя полтора года

До конца урока осталось меньше пяти минут, и класс начал шуметь.

– Звонка еще не было, – сурово заметил Грег Ковач, наш учитель истории. – Займите свои места! Эдвард! Немедленно сядь!

Эд Родригез, лидер клана «Дементоры», со скрежетом подвинув парту, нехотя опустился на стул. Современная история – последний урок на сегодня, и парню не терпелось погрузиться в Дисгардиум.

– Я не закончил, – нахмурился Грег. – Плюс две минуты ко времени урока, молодые люди! Вы знаете, кого благодарить.

– Но, учитель! – возмутился Эд. – Мистер Ковач...

– Никаких возражений, Родригез!

Белокурая Тисса, сидящая за Эдом, прошипела что-то, очень похожее на «дерьмо». Она из клана Эда, и, похоже, у них сегодня назначен рейд.

– Плюс три минуты, Мелисса Шефер, – невозмутимо внес поправку историк и продолжил лекцию: – После краха мировой банковской системы...

Тисса закатила глаза и громко выдохнула, не разжимая губ. Эд, обернувшись, изобразил поцелуй. Девушка в ответ показала средний палец.

– ...ООН. – Крупно вывел маркером Грег. – Это привело к созданию Единого мирового банка и единой мировой валюты. Кто скажет, как она называется?

– Феникс, – вразнобой ответил класс.

– Вот именно, – кивнул учитель. – Кто знает, как выглядит феникс?

Молчание. Зная историка, лучше ответить, иначе задержит нас еще на полчаса.

– Феникс – мифологическая птица, обладающая способностью сжигать себя и затем возрождаться, – сказал я. – Первое письменное упоминание мифа о фениксе встречается у Геродота.

– Ценю твои познания в мифологии, Алекс, но я спрашивал о денежной единице. Феникс не имеет материального воплощения. Это цифровая валюта, независимая от экономических и политических условий. В том же году произошло еще одно важное изменение в обществе...

Он заговорил о грядущих обязательных тестах на гражданство, о том, какое жалкое существование влачат неграждане и как они вымирают без всякой поддержки общества... Но под конец уже никто не слушал. В последние секунды дополнительных минут, назначенных преподавом, мы стучали по партам, выкрикивая обратный отсчет:

– Три! Два! Один!

Грохот одновременно сдвигаемых стульев заглушил слова учителя о домашнем задании и грядущей контрольной.

Первыми из класса вырвались «дементоры», подгоняемые Эдом. Эти ребята серьезно относятся к Дисгардиуму, потому что видят в нем свое будущее. «Сноусторм», компания-разработчик, первой ввела игрокам плату за онлайн. А потом эта самая массовая многопользовательская игра с полным погружением получила еще и сертификацию ООН. Именно в ней проводят время и зарабатывают как неграждане, так и граждане с низкой квалификацией.

Для многих это единственный способ что-то изменить и добиться успеха в жизни. Но точно не для меня с моим криво созданным Скифом. А удалить персонажа и начать, создав его заново, в песочницах запрещают по каким-то причинам, ведомым одним разработчикам. Возможно, чтобы развивать в подростках ответственность за принятые решения.

Не спорю, поначалу было интересно открывать абсолютно новый мир со своими законами, правилами, географией, историей и расами. В нем даже физика другая, раз уж работают

магия и телепорты. Но захватывающе было только в первые дни. Полоть сорняки или раз за разом перерождаться от смертельных укусов какого-нибудь паука-переростка? Нет, спасибо.

К тому же я загорелся космосом. На Марсе основали первые поселения, и мне казалось, что познавать настоящий новый мир куда интереснее, чем виртуальный. Я жадно глотал все материалы космических экспедиций, изучал требования для поступления в университет и готовился к экзаменам. Родители поддерживали мои устремления, откладывая деньги на учебу.

Каждый мой день в Дисгардиуме проходил одинаково. Обычно весь положенный час я просто сидел на лавочке возле таверны «Буйная фляга». Потом в игре появилась соседская девчонка Ева О’Салливан. Она не терпела даже намек на боль, а потому тоже была не в восторге от игры и стала убивать время со мной.

Скорее бы уже гражданские тесты, после них закончится доставшая меня обязаловка!

Думая обо всем этом, я спешил на выход. Количество школьных флаеров ограничено, и если не успеешь занять место, придется ждать, когда какой-нибудь вернется.

Так и произошло. Вернее, в одном из последних еще было пустое сиденье, но мне хотелось занять флаер единолично, чтобы управлять им вручную.

На крыше школы, где возле панелей солнечных батарей разместилась стоянка, сидела Ева. Она всегда ждала меня, чтобы полететь домой вместе. У ее отца дела пошли в гору, но они пока остались в нашем жилом комплексе.

– Алекс!

Лицо Евы озарилось радостью. Очевидно, я нравлюсь ей, но меня это не вдохновляет: она милая, но совсем не в моем вкусе и не следит за фигурой, поедая шоколадные батончики в количествах, многократно превышающих рекомендации Департамента здравоохранения.

– Как прошел твой день?

– Как обычно, Ева. Два урока этики современного общества, два – программирования бытовой робототехники, два – современной истории. Скуотища.

– О боже, никогда не понимала, зачем нам история? – воскликнула она и, изменив голос, попыталась спародировать своеобразную манеру речи Грегга: – «Последним президентом Соединенных Штатов...»

– Угу.

Ева задумалась, сбита с мысли. Я скинул рюкзак и сел рядом. Все флаеры улетели, и ждать нам предстояло минут десять, не меньше. Асфальт взлетной площадки источал запах битума.

– Еще этот чертов Дис, – вздохнула она. – Ты когда сегодня зайдешь? Как всегда, сразу, как пообедаешь?

– Угу. Быстрее начну, быстрее закончу. Зато потом можно делать что хочешь.

– А что ты хочешь делать? – сделав акцент на «что», Ева томно, как ей казалось, протянула последнее слово и скосила взгляд.

Кокетство – точно не ее конек. Где только она этого насмотрелась? Тем не менее я смутился.

– Только не то, что ты подумала, – ответил я, улыбнувшись. Мне не хотелось обижать Еву, она славная, и я знаю ее с детства. – Буду изучать материалы марсианской экспедиции Лемана.

– Понятно. Я просто подумала... Вдруг ты захочешь...

– Захочу что? – Обламывать лучше сразу, пока порыв не привел к неоправданным надеждам.

– Может... Может, мы посмотрим вместе? – на одном дыхании выпалила она. – Ну... материалы экспедиции...

– Прости, не сегодня. Родители занимаются новым проектом, не хочу, чтобы они из-за нас отвлекались.

Я тактично сказал «нас», хотя имел в виду только ее. Отец с матерью наконец-то получили какой-то несложный заказ, но клиент капризный, и лучше свести все риски к минимуму. С деньгами у нас в последнее время совсем туго.

Папа подозревает, что у мамы шашни на стороне, из-за чего все чаще прикладывается к бутылке, а выпив, становится параноидально подозрителен и агрессивен. Маму это, конечно, не устраивает: она молча уходит из дома и возвращается под утро. У нее точно кто-то есть.

Их постоянные разборки так портят настроение, что даже не хочется делать домашнюю работу. А это важно – для поступления в университет мне нужен высокий средний балл.

– Мы можем посмотреть у меня, – не сдавалась Ева.

– Давай решим позже, – ответил я, надеясь, что к тому времени ее запал угаснет.

Флаеры начали возвращаться на стоянку. Забравшись в ближайший, я кивнул соседке, устроившейся рядом:

– Летим?

– Да.

Я перевел автоматическое управление на ручное и поднял флаер в воздух. Полеты... Что может быть лучше? Только звезды.

* * *

Победив, я зашел в Дис. Мы с Евой сели на лавочку у таверны «Буйная фляга», между прочим, единственной на весь Тристад, болтали и глазели по сторонам.

Городишко жил полной жизнью. Вокруг сновали игроки, курсируя между торговой площадью, банком и аукционом. Шум стоял такой, что уже через десять минут после погружения мне захотелось хотя бы на время оглохнуть. Все спорили, торговались, приглашали в группы и в едва созданные кланы.

В гомон вклинивались голоса крикунов и зазывал, рекламирующих местных торговцев и ремесленников. Неловко – из-за низких характеристик – лавируя между всеми, туда-сюда сновали курьеры и прочие низкоуровневые игроки, выполнявшие социальные городские квесты.

И все они игнорировали краснолицего местного пропойцу Патрика. Просто делали вид, что его не существует, настолько он всех достал. Этот чудак кланчил медяки, и ходили слухи, что если прокачать с ним *репутацию* до максимума, можно получить некий легендарный квест. При курсе конвертации единица репы за медяк – на этом эксперименте можно разориться.

Чуть дальше по улице суетливые гномы громко скандалили со степенными дворфами, торгуясь за каждую серебрушку, и даже отсюда было слышно, что речь идет о новой гномьей разработке. У входа в таверну патруль городской стражи с подозрением осматривал прохожих...

Кстати, в тавернах песочниц игрокам подают только сливочное пиво. Никакого алкоголя! Ненормативная лексика запикивается, за нее штрафуют очками опыта. И еще здесь невозможно полностью раздеться, а вместо половых органов можно нащупать... Ничего. Как у детской куклы.

Жаль, конечно. С девчонками у меня сложностей нет, но от мысли о чем-то большем, чем обычный разговор, меня бросает в дрожь, и от лишней практики я бы не отказался.

Впрочем, к Еве О'Салливан это никак не относится. Вообще. А выбранный ею ник – Афродита – как-то не очень ей соответствует. Хотя, может, она просто не знает, кто это.

Если уж и мечтать о чем-то большем, чем разговоры, то только с Тиссой Шефер. Именно она с Эдом и другими ребятами из клана шагала сейчас по другой стороне улицы. «Дементоры» шумно переговаривались и смеялись.

Судя по тому, что парни едва передвигали ногами, все были с перегрузом, а путь они держали к аукциону на торговую площадь, к кузнецу или в лавку торговца, чтобы сбросить весь

скопленный лут перед рейдом. Вряд ли у них там что-то ценное, может, просто грудка ржавого металлолома из рудника гиеноподобных гноллов. Не самый сложный инстанс, но обязательный для прохождения перед рейдовым подземельем огров-людоедов, куда они пойдут. А может, они собираются в новый инст в Олтонских каменоломнях, о котором все говорят в школе...

– Ей обязательно так крутить задом? – раздраженно спросила Ева, глядя на Тиссу.

Высокая и стройная Мелисса была облачена в короткое белое платье жрицы Нергала Лучезарного – так в Дисгардиуме называется главное божество. По крайней мере, у этого бога больше всего последователей, а значит, и очков *веры*. Я провожал Тиссу взглядом. Зрелище завораживало, и только укоряющий взгляд Евы, который я уловил боковым зрением, заставил отвернуться от одноклассницы.

В подростковых песочницах все персонажи – точная копия реальных владельцев, но в реале Тисса кутается в бесформенные штаны и безразмерные худи. Так что полюбоваться ею я мог только здесь, и это единственное, что меня радовало в игре.

Из всех знакомых мне игроков в Тристаде лишь она да Эд «Краулер» Родригез смогли стать магами. Магия – неотъемлемая часть Диса, ею здесь, по идее, может овладеть каждый, однако изучать ее чертовски дорого. Фолиант базовой магии любого направления стоит от десяти тысяч золотых! Это примерно столько же фениксов, а за такие деньги можно флаер купить.

Впрочем, эти ребята фолианты не покупали. Тисса случайно нашла квестовый предмет, который провел ее по длинной цепочке заданий, финальной наградой стало обучение магии света в храме Нергала Лучезарного.

А Эд получил класс мага огня, вроде бы полутав фолиант в каком-то инстансе. Был ли к нему благосклонен жребий или он забрал лут на правах лидера клана – мне неизвестно.

– Скучно, – сказала Ева и требовательно посмотрела на меня.

– Хочешь, прогуляемся по городу?

– Неохота, – она покачала головой.

Не угадал, но играть в ее наивный флирт не собирался. Не дождавшись от меня других предложений, Ева недовольно притихла.

Я бы сейчас почитал что-нибудь, но сюда ничего не пронесешь. Это фэнтезийный мир средневековья, где наивысшим технологическим достижением стали примитивные пороховые ружья гномов и дворфов. Так что мне приходится читать, вернее, перечитывать игровую энциклопедию: «Гномы снаряжают дворфов различным пороховым оружием: ружьями, мушкетами и даже пушками. Не гнушаются они и паровыми машинами, в том числе...»

Неинтересно. Какие паровые машины в век освоения и колонизации Солнечной системы?

Черт, как же долго тянется время! Жаль, что нельзя делить обязательный час на несколько игровых сессий. Считается, что постоянные переключения между реальностями вредят психике. Были случаи, когда люди, не успев адаптироваться после вирта, где они лихо орудовали тяжелым двуручным мечом, в реале получали травмы или погибали, переоценив свои настоящие физические характеристики.

От скуки я в который раз открыл меню интерфейса и просмотрел профиль:

Скиф, человек 1-го уровня

Настоящее имя: Алекс Шенпард.

Реальный возраст: 15 лет.

Класс: не выбран.

В песочницах показывается настоящее имя и возраст игрока, чтобы повысить ответственность школьников за свое поведение в игре. В первые годы существования игры в профиле зна-

чился только ник и сгенерировать разрешалось любую внешность. Это было воистину благословенное время для задротов-неудачников, в игре мстящих своим обидчикам из реала. Тогда волна родительских возмущений прокатилась по всему миру, и после недолгих дискуссий в песочницах в профиль добавили настоящие имена, а персонажам дали реальную внешность. На следующий день почти никто из ганкеров в школу не вернулся...

– Надоело сидеть, – вдруг поднявшись, сказала Ева. – Пойдем прогуляемся?

Я то же самое ей предлагал пять минут назад, но она не захотела! Девчонки...

– Хорошо, пойдем... – Я тоже встал, и мы направились к городским воротам.

Стражник Миллс скользнул по нам взглядом и дал знак напарнику:

– Пропустить!

Следующие несколько секунд мы терпеливо ждали, когда створки раскроются достаточно, чтобы пройти, а потом вышли за пределы города. Ева рассказывала о подарке, который готовят родители на ее день рождения, но я почти не слушал.

До опушки леса оставалось метров двадцать, когда нас нагнала группа бегущих игроков. Я чертыхнулся – только «дементоров» здесь не хватало. Их лидер Эд «Краулер» как-то совсем неровно ко мне дышит, стараясь поддеть при любом удобном случае.

– Куда собрались, ребята? – насмешливо улыбаясь, спросил он. – Романтическое свидание в Мраколесье? Или идете в рейд на заек?

– Отвали, Родригез, – ответил я.

За прошедшие месяцы я привык к подначкам одноклассников, проходившим по одному сценарию. Сейчас Малик «Инфект», смуглый вор-разбойник, как-нибудь тупо пошутит про мой прогресс, а Ханг «Бомбовоз» эту шутку поддержит. Потом нахмурившаяся Тисса попытается урезонить соклановцев, Краулер сплюнет и скажет, что нечего терять время на жалких нубов...

– Это вряд ли, – сказал Инфект. – Там среди зайцев рарник появился, им его не одолеть.

– Думаешь, нападут на бабочек? – сохраняя серьезное выражение лица, спросил Бомбовоз. Его отец – китаец, а мать – шведка, так получился двухметровый амбал-воин Ханг. – Вайпнуты, сто процентов.

Сценарий сломал Эд. Покачивая редким жезлом, вокруг наворачивая которого струились огненные всполохи, он сделал пару шагов ко мне и доверительно произнес:

– Послушай, Скиф. Я понимаю, что у семьи Афродиты все на мази, и ее предки пристроят дочку в какое-нибудь теплое местечко. Ей Дисгардиум на фиг не сдался. А ты-то что?

– Что «я», Эд?

– Называй меня Краулер, Скиф. Мы не в реале!

– Отстаньте от нас! – крикнула Ева.

Она встала передо мной и недобро посмотрела на Тиссу.

– Не мешай нам общаться, Афродита! Для тебя все здесь, – Эд обвел рукой пространство вокруг, – ничего не значит. Для нас же это очень важно. Намного важнее, чем то, что происходит там, где миром правят такие лицемерные ублюдки, как твои родители!

– Заткнись! – вспыхнула Ева. – Ты ничего не знаешь!

– Твоего отца выберут префектом? Все об этом говорят. Сколько задниц он вылизал? Или мистер... – Эд скривил лицо и сплюнул. – О’Салливан не делится таким со своей единственной и ненаглядной дочуркой?

– Иди в жопу, придурок!

– Выбирай выражения, мелюзга, – лениво произнесла Тисса.

– А то что? Убьете меня? Ха! – Ева распалилась, и я положил руку ей на плечо, но она ее скинула. – В этой вашей тупой игре даже убить невозможно!

Она шагнула вперед и влепила Родригезу пощечину. От следующей Эд легко уклонился. Вспыхнувший кулак его левой руки разжался, выстреливая сгустком сжатой плазмы размером с грецкий орех. В долю секунды достигнув Евы, файрбол разлился по ней напалмом.

Одежда – легкое стандартное платье новичка – вспыхнула и в момент прогорела, а очки жизни моей соседки резко поползли вниз. Ева закричала – болевые ощущения здесь сильно занижены, но они есть. Девушка рухнула на землю, пытаясь сбить огонь, но урон был слишком велик для ее 1-го уровня. Через пару мгновений она погибла.

– Фу, Краулер, зачем? – Тисса сморщила носик.

Тело Евы, оставшись в одном неуничтожимом белье, замерцало, а вскоре совсем исчезло. Моя подруга воскресла на городском кладбище и вышла из игры.

– Что, даже не вступишься за свою глупую подружку? – съехидничал Краулер, подначивая меня.

– Она не глупая, если ты об уровне ее интеллекта, – спокойно возразил я. – И уж точно не глупее вас.

– Нет, не глупая, да. Здесь ты прав. Но все равно, она – один большой кусок дерьма, как и вся ее семейка! – провоцировал меня Краулер, баюкая новый файрбол. – Ну! Давай же!

– А тебе обязательно нужно моральное обоснование, чтобы сжечь игрока на много уровней ниже? В конце концов...

– Опять умничаешь, Скиф? – перебил он. – Предпочитаешь работать языком, а не руками? Ха-ха!

– Смешно пошутил, молодец.

Он берег *репутацию* с городом. Ева напала на него первой, и он как бы защищался – был в своем праве, когда убил ее. Теперь он ждал того же и от меня.

– Трус! – Он снова смачно сплюнул.

– Это бессмысленно, Эдди. Вас четверо, все 15-го уровня, у меня даже не получится пробить вашу броню. Но я, конечно, могу типа впасть в праведный гнев и послать тебя в бездну. Могу еще крикнуть «Подлец!» и броситься на тебя с кулаками, если это поможет твоим принципам и позволит с чистой совестью отправить меня на респаун.

– Точно умничает. Да, ребята?

– Да он только и умеет, что трепать языком, Краулер, – ответил Бомбовоз. – Хочешь, я его прихлопну без всяких моральных угрызений? Еще я могу...

– Оставьте его, – перебила Тисса. – Теряем время!

Она развернулась, чтобы уйти, но Родригез все-таки добился своего. Что бы я ни говорил, но их слова меня задели, и мне захотелось ответить.

– Эй, Эд... – окликнул я его. – Знаешь что?

– Что? – встрепенувшись, среагировал он.

– В конце концов, это просто игра. Ничего больше! Сколько бы вы тут, ребята, ни строили из себя крутых, кто чего стоит, покажет реальная жизнь...

Они внимательно слушали, все, даже Тисса, но промолчали, и я продолжил:

– И вы знаете, что, как бы вы ни старались, жить вам в настоящем мире. И то, если повезет пройти тест на гражданство. А иначе... Виртуальные рудники? Работа на плантациях? Уборка улиц? Разве это жизнь?

На лицах «дементоров» не дрогнул ни один мускул. Лишь по щекам Тиссы пробежала легкая тень: она потеряла мать, а отец зарабатывает в Дисе. Университет ей не светит.

– Ну его в бездну, парни. Мы зря теряем время! – сказала она.

– Сейчас пойдем, огры никуда не денутся. – Краулер подошел ко мне, уперся лбом в лоб. – Сколько я тебя знаю, Скиф, ты всегда считал себя выше других. Может быть, я не такой умный, но, по крайней мере, у меня есть друзья. А у тебя есть друзья, Алекс Шеппард?

– Есть. У меня есть друзья.

– И кто же эти невидимые друзья?

Ответить было нечего. Только одиночки мечтают о космосе. Остальным есть кого терять.

– Вот именно, – кивнул Эд. – Подумай об этом... умник. Тисса, бафни!

Жрица Лучезарного обновила всем баф на скорость передвижения, и «дементоры» не оборачиваясь побежали на запад.

Я вышел из Диса.

Скиф, вы покинули Дисгардиум.

Ожидайте адаптации.

До выхода из игры: 00:59... 00:58... 00:57...

Меня погрузило в крошечную тьму. Я будто оглох, ослеп и потерял осязание. Только во рту остался привкус гари – игры разума, запомнившего копать сожженного тела Афродиты.

В данный момент сенсоры капсулы, перехватившие управление телом, возвращали контроль мозгу, а интра-гель, обеспечивающий равновесие и амортизацию, а также препятствующий атрофии мышц, всасывался в стенки капсулы, чтобы пройти антисептическую обработку и фильтрацию.

Чувства возвратились. Дверцы капсулы бесшумно раздвинулись.

Я вылез и замер. Вернувшийся слух уловил ругань родителей в другой комнате. Их ссоры стали ежедневными, ничего необычного.

Надев шорты и футболку, я пошел на кухню, чтобы взять пару сэндвичей и бутылку газировки, с которыми собирался смотреть материалы марсианской экспедиции Лемана, но остановился, прислушавшись. Отец пытался что-то втолковать маме, причем спокойно, а это уже странно:

– ...придется ему сказать, Элен. Он умный, он поймет.

– Марк, какой же ты бессердечный! У него последний год в школе, гражданские тесты, ты хоть понимаешь, что для него это станет таким ударом, что он может и не оправиться?

– Это ты не понимаешь! – отец повысил голос. – Рано или поздно ему придется об этом узнать! И пусть лучше рано, так у него будет время все обдумать и решить, что делать дальше!

О чем они? О чем я должен узнать? Я вышел как раз тогда, когда мать уже открыла рот, чтобы ответить отцу. Увидев меня, она шумно выдохнула:

– Алекс...

– Мам, пап? Все нормально?

– Все хорошо, сынок, все хорошо... – пробормотал отец. Его руки легли мне на плечи, мы сели на диван. Он посмотрел на обеспокоенную маму и, глядя куда-то в сторону, тихо сказал:

– Алекс, мы с мамой разводимся. Нет-нет, не сейчас, мы дождемся, когда ты пройдешь тестирование на гражданство.

– Разводиться? – В горле мгновенно пересохло. – А я?

– Да, ты... – Папа посмотрел на маму. – Элен?

– Нет уж, сам затеял, сам и говори. Не хочу, чтобы он возненавидел меня на всю жизнь!

– Я затеял? – взъярился он. – Это ты должна была думать о сыне, когда...

– Марк! – зашипела мама. – Не при Алексе!

Отец снова кинул на нее бешеный взгляд, но сдержался. Воздух искрил от напряжения, казалось, еще мгновение – и пространство разорвет ветвистая молния.

– Да что такое? Можете спокойно объяснить?

– Алекс... – Папа откашлялся. – Мы не потянем твою учебу. Прости.

– Да почему? – Мне показалось, что я ослышался. – Почему?!

– Развод автоматически понизит наш гражданский статус до уровня G. На оплату университета денег не хватит, и помогать тебе мы сможем только в первое время, пока ты не обустроишься. Тебе придется начать работать, сынок.

Работать? Без образования? Интересно кем? Но они же откладывали мне на учебу! Или...

– А как же сбережения? – я все-таки решился спросить, уже предвидя ответ.

– А вот так! – особенно мстительно ответила мама, глядя на отца. – На что мы живем все это время, как ты думаешь? У нас давно не было успешных проектов!

Я беспомощно посмотрел на папу, и он, играя желваками, отвел взгляд. А мама продолжила меня добивать:

– Наших доходов будет едва хватать на самих себя. Поздравляю, Алекс, теперь ты взрослый и должен будешь сам...

И грянул гром.

Я не слышал ни ее, ни отца, говорящего пустые слова поддержки. У меня в голове не укладывалось, как наша семья может так распасться! А следом обожгло осознание последствий: значит, никакой учебы? Никакого космоса?

– Это неправильно! – взорвался я. – Мама! Папа! Ну вы что? Какой развод, о чем вы? У нас же все хорошо! Ну да, ссоритесь иногда, но так у всех! Я знаю, все пары ругаются, но они же не разводятся!

В горле застрял ком, и, чтобы не зареветь, как маленький, при родителях, я отвернулся.

– Прости, сынок. Мы уже все решили, – откуда-то издали донесся папин голос. – Вырастешь – поймешь...

Чувствуя мое настроение, мне о ногу потерся наш котопес Эйты. Он мурлыкал и толкался лобастой башкой. Я машинально схватил его, сунул под мышку, вернулся в свою комнату и только там дал волю беззвучным слезам, уткнувшись в подушку.

Работу не получить без высшего образования. Образование не получить без денег. Социального пособия будет хватать только на каморку в жилье низшей гражданской категории L и безвкусные универсальные питательные смеси.

То есть все, что мне остается, это Дисгардиум?

Глава 2. Возвращение в игру

Настроения смотреть материалы марсианской экспедиции не было никакого, учитывая, что мой путь туда закрыт, и, может быть, даже навсегда. Ведь стипендию я не получу, для этого надо быть выдающимся учеником в рамках хотя бы своего города, а у нас достаточно ребят и поумней. Может, Эд Родригез и считает меня «умником», но я никогда не увлекался учебой настолько, чтобы выходить за рамки обязательной программы.

Не знаю, сколько я провалялся, бесцельно глядя в потолок. Я не обращал внимания ни на родительский скандал в гостиной, вспыхнувший с новой силой, ни на сигналы коммуникатора.

Привычный мир рушился, а я лихорадочно думал, как его собрать обратно, отказываясь принимать новую действительность и надеясь на то, что все можно исправить. Даже попробовал снова поговорить с мамой и папой, но попал под горячую руку, и все стало еще хуже. Казалось, они так ненавидят друг друга, что плевать им и на меня, и на мое будущее, а важно только поскорее забыть и никогда больше не видеть друг друга.

Тогда-то и пришло четкое осознание – такую разбитую чашку точно не склеить. И мне придется разгребать, то есть самому искать деньги на образование. А сделать это можно только в Дисгардиуме.

Почему-то принятое решение меня успокоило. Теперь я знал, что надо делать, хотя пока и не понимал, чем буду заниматься в самой игре.

Но как туда возвращаться? Это может показаться глупым, но меня беспокоила реакция Эда, Тиссы и компании после всего, что я наговорил. Что мне мешало просто промолчать?

А еще я жалел, что не вступился за Еву. Ведь получалось, на сегодня она мой единственный близкий друг, а я даже не посмотрел ее сообщение!

Чувствуя угрызения совести, я взял в руки комм и включил запись.

– Привет! Как ты там?

Голограмма Евы транслировалась в центре комнаты.

– Эти уроды отстали от тебя? Не обращай на них внимания, Алекс! Они просто завидуют... – Она умолкла, не решаясь продолжить. – Э... В общем, помнишь, ты говорил, что собираешься что-то посмотреть? Если хочешь, я могла бы прийти к тебе. В общем, это не срочно и не обязательно, просто я подумала...

Она окончательно смутилась, выпалила «Пока!», и сообщение оборвалось. Я оценил ее тактичность – не стала звонить, а отправила сообщение, на которое можно не отвечать. Но я ответил, правда, коротко: «Возвращаюсь в Дис. Объясню при встрече».

Потом сходил на кухню за едой, чтобы без аппетита, практически не пережевывая, съесть остывшие сэндвичи и запить газировкой. Я планировал провести в капсуле много времени, а у меня не та версия, что обеспечивает питание.

Из головы не выходила мысль о разводе родителей. Что в их жизни пошло не так и когда?

В бездну все это. В чем смысл бесцельно страдать и отмахиваться от неизбежного? Пора.

Раздевшись, я подошел к капсуле, и моя ладонь легла на сенсор. Он считал отпечаток, вспыхнул зеленым и приветливо пискнул. Створки капсулы распахнулись.

Зайдя внутрь, я взялся за поручни и активировал запуск. Капсула закрылась, свет выключился, и интра-гель быстро заполнил пространство. Я рефлекторно зажмурился.

Погружение...

Я открыл глаза. Сделал вдох, набирая полные легкие пахнущего хвоей воздуха и чувствуя припекающие кожу лучи местного солнца. Меня окружал светлый и удивительный лес. Огромная бабочка, пролетевшая мимо, крылом щекотнула щеку. Пытаясь ее словить, я сделал неловкий шаг – под ногой хрустнула ветка. Босую ступню пронзила боль, приглушенная игро-

выми фильтрами, и я, чертыхаясь, некоторое время провел на придорожном камне, вытаскивая занозу.

Закончив с этим и оглядевшись в поисках враждебных мобов, я решил прикинуть план действий. И начать стоило с оценки персонажа.

На этот раз я изучал статьи совсем не от скуки – просматривал их внимательно и с пристрастием.

Скиф, человек 1-го уровня

Настоящее имя: Алекс Шенпард.

Реальный возраст: 15 лет.

Класс: не выбран.

Основные характеристики:

Сила: 2.

Восприятие: 2.

Выносливость: 3.

Харизма: 2.

Интеллект: 2.

Ловкость: 2.

Удача: 2.

Второстепенные характеристики:

Очки жизни: 23 / 23.

Очки маны: 12 / 12.

Скорость восстановления: 9 очков жизни в минуту.

Бонус к скорости передвижения: 2 %.

Базовый урон: 1,2.

Грузоподъемность: 49 кг.

Меткость: 20 %.

Бонус к силе заклинаний: 2,4 %.

Шанс уклонения: +4 %.

Шанс критического урона: +5 %.

Торговые скидки: +2 %.

Бонус к шансу получить уникальный квест: +0,2 %.

Бонус к шансу получить улучшенную добычу: +0,2 %.

Известность: 0.

Из одежды на мне были только холщовые штаны да рубаха без всяких бонусов.

По градации качества мои шмотки – хлам, и их названия написаны серым шрифтом, поэтому вещи такого низкого качества называют *серыми*. Их даже торговцы не скупают.

Обычные – *белые* – чуть получше, они прочнее, но не дают никаких бонусов.

Бонусы начинаются с необычных – *зеленых*. На первых уровнях можно получить зачарованный *зеленый* предмет, разве что если случится чудо. Вроде бы есть в игре еще редкие *синие*, эпические *фиолетовые* и *оранжевые* легендарные, еще какие-то сетовые и масштабируемые, но так далеко в дебри игровой энциклопедии я не влезал. Вряд ли такие вещи у меня появятся в обозримом будущем.

Выведенная информация о том, что в наличии, показала:

Холщовые штаны новичка

Ветхая тканевая одежда.

Броня: 1.

Прочность: 4 / 10.

Требуется уровень: 1.

Цена продажи: 0.

Холщовая рубашка новичка

Ветхая тканевая одежда.

Броня: 1.

Прочность: 7 / 10.

Требуется уровень: 1.

Цена продажи: 0.

Прочность штанов ниже, чем у рубашки, – последствия памятной битвы с агрессивным кроликом 2-го уровня. Можно отремонтировать, наверное, то есть наложить заплатки, зашить, но здесь для этого требуется отдельный навык. А чтобы заплатить за «ремонт» портному... Это самый болезненный вопрос в Дисгардиуме, особенно когда понимаешь, что после песочницы игровую валюту можно спокойно вывести в реальные фениксы. Впрочем, у меня все равно нет ни единого медяка.

Вообще говоря, то, что на мне, выдается каждому. Если погибну, найду новый комплект в личном сундуке в таверне – все те же холщовые штаны да рубаху.

Фармить мобов безоружным с моими стататами – это не только долго и занудно, это попадает мазохизмом. Так что мне предстоит долгое и рутинное набивание экспы социальными квестами: подай, принеси, уберишь, собери... Опыт и деньги. Деньги и опыт. Надо собирать хотя бы с десятка серебра, чтобы приодеться во что-то более серьезное и обзавестись пусть не мечом, но хоть каким-то захудалым кинжалом.

– С дороги! – Кто-то задел меня плечом и пробежал мимо.

Не удержав равновесия, я повалился за обочину, прямо в грязь. Следом пробежали еще несколько человек.

– Куда вы? – бросил я, не надеясь на ответ.

– Угроза Z! – обернувшись, выкрикнул нелепо одетый лучник 6-го уровня. На голову он натянул шлем, похожий на чугунный котелок, и вынужден был придерживать его одной рукой, чтобы он не свалился на бегу. – Какой-то некромант поднял погост!

Ага, точно! За ликвидацию «угроз» миру (если дать некроманту прокачаться, он может и мир захватить!) игра награждает особенно щедро...

Я поднялся, отряхнулся от налипших комьев влажной земли и, аккуратно ступая по краю тропинки, направился в город. Мимо проносились игроки, спеша не пропустить ивент, и мне это было только на руку. Может, удастся взять какой-нибудь квест до вечера, пока работает городской совет. Большая часть квестов Тристада выдается там первым советником. Правда, только днем, пока он на работе. Прочие NPC живут собственной жизнью и выдают задания, только если им самим что-то понадобится.

Дойдя до городских стен, я увидел ряд нелегальных торговцев – таких же, как я, игроков, не желающих платить комиссию аукционеру, тратиться на торговую лицензию или сливать задешево добро торговцам. Сейчас, правда, народу здесь не так уж и много. Видимо, большинство убежало на ликвидацию «угрозы».

Солнце уже начинало скрываться за городской стеной, и торговый ряд накрыло тенью. Приблизившись, в однородном гуле я различил отдельные зазывающие выкрики и голоса торгующихся покупателей и продавцов.

- Боевой плетеный нагрудник! Плюс два к *силе*! Всего три золотых!
- Крохотные зелья здоровья! Оптом – дешевле!
- Свитки *выносливости* и *ловкости*! Качаю профу, отдам по цене ингредиентов!
- Что ты гонишь! Грош цена тем ингредиентам! А ты почему продаешь, жлоб?
- Свитков от жадности нет, проходи мимо!

Я решил пройтись и прицениться. Одеваться во что-то более пригодное все равно придется, и лучше сразу вникнуть. По большей части здесь торгуют барахлом, секонд-хендом, из которого выросли, – ничего особенно ценного, зачастую с пониженной *прочностью*, зато дешевле, чем новое.

- Ищешь что-то особенное? – чей-то хриплый голос заставил меня обернуться.

Низкорослый тощий игрок 9-го уровня с говорящим ником «Недовес» оценил, во что я одет, пожал плечами и сделал вывод:

- Вряд ли.
- Новичок? – спросила сидящая рядом с ним очень высокая, на полголовы выше меня, девушка по имени Перевес.

Перед ней были свалены кучи оружия, рассортированного по видам. У Недовеса преобладали одежда и броня. Понятно, ребята выбрали свою нишу – берут на реализацию или скупают дороже, чем NPC-торговцы, и перепродают с наценкой.

- Не думаю, – ответил ей Недовес. – Ему пятнадцать, значит, уже год тут торчит.

– Постой... Кажется, это тот чудак, что постоянно сидит возле таверны! Точно! – Она повернулась ко мне. – Это же ты?

- Да, я. Скиф.
- Чем можем помочь, Скиф? – в унисон спросили торговцы.
- Прицениваюсь, как и во что смогу одеться, чтобы спокойно фармить мобов.
- Понял! – воскликнул парнишка. – Щас все покажем! Так... 1-й левел... Сколько в *силе*?
- Два.
- Сколько? Два? Э... Это ты, мягко говоря, сглупил, братишка... Понятно, значит, латы и кольчуга отменяются. Дай мне минутку...

Недовес хмыкнул, перебирая тряпичные и кожаные доспехи, и отложил в отдельную кучу то, что могло мне подойти. Я переминался с ноги на ногу, размышляя и прислушиваясь к тому, что кричали другие продавцы. В городской совет успевал, время пока было, а вот...

– Не слушай его, – сказала мне Перевес. – Может, ты магом решил стать? Или бардом? Недаром же ты у таверны все время тусишь?

- Да я пока не думал...

– Ну, время есть, успеешь еще. Просто лучше сразу определиться, чтобы нужные статьи качать. При выборе класса Дис будет учитывать, к чему у тебя склонность.

- Спасибо.

- Да не за что. Это и так все знают.

- Все равно спасибо, Перевес. Слушай, а почему такой ник?

– А по мне не видно? Или по нему? – ухмыльнулась она. – Он доходяга, а у меня... кость широкая, ха-ха!

Хрупкой она точно не была, скорее фигуристой. Особенно мощными казались бедра, затянутые в кожаные штаны. Отсмеявшись, она скептически посмотрела на напарника, зарывшегося в товар с головой, а потом спросила:

- Деньги-то хоть у тебя есть?

- Ни одного медяка, – признался я. – Не заработал.

- А раньше что время терял?

– Было неинтересно. – Я пожал плечами, не зная, что еще сказать о моем бездействии в Дисе.

– Бывает. Но это печально. И знаешь почему? Потому что мы в долг не даем! – почему-то улыбаясь, объявила девушка. – Слышь, Нед! Отбой! Клиент безденежный! Пустой он!

– Что? – завопил тот, в сердцах откидывая какие-то наплечники и поднимая голову. – Ты чего мне голову морочишь и время мое тратишь, бездельник?

Недовес закончил с подбором экипировки и продолжать не собирался. Он встал из-за импровизированного прилавка и гневно посмотрел, раздувая ноздри. На голову ниже девушки, хоть и человек, а не гном, что выглядело потешно.

– И в мыслях не было, уважаемый Недовес. Я же сразу сказал, что прицениваюсь, а не собираюсь покупать. Так что, может, расскажете, что вы хотели мне продать?

Он недоверчиво посмотрел, что-то прикинул и расплылся в улыбке:

– Приношу извинения за эту... вспышку. Это из-за недопонимания. Наше маленькое, но гордое предприятие всегда готово оказать поддержку начинающим!

– И что же может предложить ваше маленькое, но гордое предприятие такому нубу, как я?

– Так, ну, смотри. – Недовес посерьезнел и перешел к делу. – Я отобрал тебе тканевые доспехи и несколько кожаных. Основное – обычный тканевый *Комплект кондора*: нагрудник, штаны, наручи, наплечники. Все *белое*, без бонусов, но в сумме даст хороший прирост к *бронь*. Сапоги рекомендую брать сразу кожаные и с высоким голенищем. Здесь основные mobs на первых уровнях ниже тебя ростом, а потому грызть будут в первую очередь ноги. Пояс тоже кожаный, пусть убитый, зато с бонусом – единица к *выносливости*. Поможет пережить на укус-другой больше. Соответственно, перчатки тоже лучше взять кожаные, но у меня таких сейчас нет, извини.

– Да у него все равно денег нет, Нед! – встряла Перевес.

– Но они же когда-то будут? – улыбнулся он.

– Мы не даем в долг!

– Все бывает в первый раз, Рита, – не отводя от меня взгляда, продолжал лыбиться торговец. – Знаешь, я готов оказать тебе услугу, братишка. Экипирую в этот великолепный комплект брони новичка, стоимость которого превышает два золотых, но при условии, что ты сделаешь две вещи...

– Верну не два, а двадцать? – я скептически улыбнулся.

– Вернешь столько же. Два золотых и двадцать серебряных. И это со скидкой за опт! – Недовес поднял указательный палец. – Но! Когда вырастешь из этого комплекта, ты его тоже вернешь.

– То есть ты мне предлагаешь просто аренду?

– Да. Какой график погашения кредита тебя устроит? Как насчет золотого в неделю?

– Нет, спасибо.

– Нет? Ты серьезно? Да в этих шмотках ты в одиночку завтра городскую тюрьму будешь зачищать!

– Ха-ха, очень смешно. Это вряд ли. Но спасибо за предложение. Как удастся что-то заработать, вернусь и что-нибудь куплю. Извините, если отнял ваше время.

Девушка ударила приятеля локтем под ребро. Он бросил недовольный взгляд и вздохнул:

– Ладно, так и быть... Только для такого чудака, как ты, уникальное предложение!

– Недовес, спасибо, но мне пора.

Мне еще надо было успеть к первому городскому советнику, и дальнейшее обсуждение льготного кредита меня не интересовало. Не знаю почему, но хотелось жить по средствам и не быть связанным обязательствами.

– Дослушай! Будешь возвращать по полтиннику серебра в неделю. Ну?

– Хорошо, я подумаю. Спасибо.

– Лады, – кивнул он и хлопнул меня по плечу. – Надумаешь, ты знаешь, где мы. Удачи!

Я уже отошел на несколько шагов, когда меня окликнула его подруга:

– Эй, Скиф! – В руке она держала какую-то палку. – Держи. Бесплатно! Всяко лучше, чем голыми руками...

Большая медвежья кость

Ветхое дробящее оружие.

Урон: 1–2.

Прочность: 8 / 20.

Цена продажи: 0.

– Бери, бери! – Она чуть ли не силой заставила меня принять подарок. – Пользуйся. Можно не благодарить, этот хлам все равно никому не нужен и просто занимает место.

Я прикинул, как взяться за кость удобней и сколько она может весить. Килограмм пять-шесть – чтобы удержать, мне пришлось перехватить ее обеими руками.

– Давай, вали, – грубо закончила Перевес. – Ты же куда-то там торопился?

– Спасибо. – Я всмотрелся в ее профиль. – Спасибо, Рита!

Она закатила глаза.

– Вали уже, Шеппард!

Глава 3. Официально не рады

Закинув дубинку на плечо, я под зазывания торговцев дошел до ворот, но там меня остановил стражник Миллс:

- Спрячьте оружие, молодой человек!
- Разве это запрещено?
- Вам – запрещено. Город вам не доверяет. Я вам не доверяю. Убрать оружие!

Он положил руку на рукоять меча в ножнах и выжидающе вперил в меня взгляд. Понятно, *репутации* с городом недостаточно, и горожане относятся ко мне с недоверием. Так что я кивнул и спрятал дубинку в инвентарь. Одна из тех уступок игровым привычкам старой школы, которую «Сноусторм» оставил в ущерб реализму: инвентарь здесь внепространственный и безразмерный, лишь бы хватало заявленного объема сумок, измеряемого в слотах, и *грузоподъемности* персонажа.

От ворот по прямой центральной улице я шагал к зданию городского совета и еще долго чувствовал буравящий спину взгляд Миллса.

По Тристаду разгуливали толпы народа, даже несмотря на то, что многие побежали сражаться с «угрозой» Z-класса – каким-то незадачливым игроком, ставшим на свою голову некромантом. Я не так уж много знаю об «угрозах», но слышал, что зачастую этот статус в Дисгардиуме случайно инициируется самими игроками. Постоянное генерирование массы «угроз», а стать ею можно на любом уровне, вносит разнообразие в геймплей и позволяет игрокам повеселиться и заработать.

Другое дело, зачем это самим «угрозам»? Не знаю. Я как-то из интереса пытался покопаться на текстовых форумах, но ничего, кроме слухов или догадок, не обнаружил. Как будто корпорация просто запрещает всем игрокам, побывавшим в роли всемирного пугала, что-то рассказывать, имея при этом мощные рычаги, чтобы пресечь любые попытки огласки...

С моими характеристиками оказалось непросто пробиваться через толпы народа. Все вокруг были сильнее, тяжелее и мощнее, чем я.

Проскальзывая между воином в латных доспехах и девушкой, я наступил на подол ее платья. Ткань натянулась и начала с треском рваться. Ноги девушки обнажились, она чуть не упала, но ее подхватил латник. Другой рукой он успел цапнуть меня за ворот рубахи.

- А ну стоять! – грозно рыкнул он.
- Стою. – Я разочарованно вздохнул.

После новости о разводе родителей все катилось в пропасть, и это – просто еще одна подлянка от жизни в общую копилку.

- Ты причинил ущерб этой даме!

«Дама» – четырнадцатилетняя девчонка 1-го уровня, новичок Виста. А этот бугай, что строит из себя рыцаря, – воин 12-го уровня Утес, он же пятнадцатилетний Тобиас Ассер. Боже, какой дешевый подкат! Но Висте понравилось, и она требовательно посмотрела на меня.

- Это было не нарочно. Прошу прощения...

– Извинениями не отделаешься! Ты должен компенсировать ущерб! – протянул Утес и самодовольно посмотрел на Висту. Та ободряюще улыбнулась, совсем не смущаясь голых ног.

– Да какой ущерб? Это же стандартное платье новичка, пусть зайдет в свою комнату в таверне и вытащит из сундука новое...

- Я вообще-то спешу, меня подруга ждет! – бросила Виста.
- Я не специально!
- Плати за ущерб, иначе я вызову стражу! – рявкнул воин.
- У меня нет денег. Оплатить ущерб нечем, так что...
- Стража! – вдруг заорал Утес. – Я поймал преступника!

Да что за бред? Он серьезно? Я попробовал вырваться, рубаха порвалась, и тогда воин схватил меня за руку. Вот привязался!

– Какая стража, Утес? У меня реально нет денег!

– Ага, конечно. Ты больше года тут и хочешь сказать, что у тебя не найдется даже жалкого медяка? Будешь объясняться со стражей... А вот и они! – Утес поставил меня перед троицей прибежавших стражников. – Стражник Гейл! Этот преступник нанес ущерб прекрасной даме Висте и должен понести наказание!

– Преступник он или нет, будет решать господин судья, – проворчал Гейл. – Взять его, ребята!

«Ребята» схватили меня под руки. Гейл задал направление и громко рявкнул:

– Дорогу страже!

Народ расступился, освобождая нам путь.

– Ты такой сильный! – раздался за спиной голос Висты.

Ответа Утеса я уже не услышал, но подумал, что тот доволен. Цеплять девчонок в игре все горазды, в этом ничего нового. Как и в том, что некоторые девушки совсем не против получить помощь прокачанного игрока, удачно стрельнув красивыми глазками.

«Да вы тут все сбрендили!» – крутилось в голове, пока меня куда-то волокли. Народ здесь вел себя так, будто это и есть настоящая жизнь, а не просто отыгрыш персонажа в ролевой игре. Как-то странно...

Мы прошли пару кварталов, а потом стражники завели меня в безлюдный переулок и прижали к стене. Старший стражник Гейл приблизил лицо и, громко рыгнув и обдав луковым духом и перегаром, интимно прошептал:

– Договоримся без судьи? Три медяка – по одному на брата – и ты свободен. По рукам?

– У меня нет денег, стражник Гейл.

– А если подумать?

– Думай – не думай, а денег нет.

– Ну медяк-то хоть есть? Ребята после смены расслабятся, а?

– Был бы медяк, отдал бы его той девушке, стражник Гейл.

– Бездна!

Он в сердцах ударил латной перчаткой по стене и наморщил лоб, думая, что бы из меня выжать.

– Тащиться к судье, Гейл? – недовольно спросил один из стражников. – Может, ну его...

– В бездну! – вынес вердикт Гейл. – Идемте, ребята. А ты, Скиф, держись-ка подальше от Тристада. Здесь тебе официально не рады!

Ваша репутация с городом Тристадом понижена: –5.

Текущая репутация: недоверие.

Стражники ушли, мгновенно обо мне забыв. Мыслями они уже выпивали с друзьями и играли в карты за столом таверны.

Я посмотрел на прогресс-бар *репутации* с городом: пока не *враждебность*, но уже близко. До этого доводить нельзя ни в коем случае, иначе в город мне не попасть.

Ладно, ничего страшного. За счет социальных квестов можно восстановить и повысить уровень репы хотя бы до *дружелюбия*. Это увеличит торговые скидки, мне будут давать более интересные задания, да и вообще сделает жизнь в Тристаде комфортнее.

В общем, стоило попытаться счастья, поговорив с первым советником Уайтекером. Конечно, я помнил его самое первое «поручение», за которое ничего не получил. Как бы опять не нарваться на что-то подобное... С этими мыслями я побежал к зданию городского совета, пока оно не закрылось.

К несчастью, Уайтекер уже закончил работу и шел прочь от здания. Заметив его спину, я рванул за ним и завопил:

– Советник! Пойдите!

– Да? – Он обернулся, в нетерпении перебирая ногами на месте. – Что вы хотели, Скиф?

– Нет ли у вас для меня каких-либо поручений?

– Поручений? – Он задумался, покачал головой. – Нет, молодой человек... На сегодня все задания уже розданы, приходите завтра, и я что-нибудь для вас придумаю.

– Я обязательно приду и завтра, советник Уайтекер, спасибо. Но вдруг... может, у вас найдется что-то поинтереснее, чем уборка улиц и разнос почты?

Его улыбка оставалась приклеенной, но глаза смеяться перестали. Он изучающе посмотрел на меня, во взгляде мелькнуло что-то неуловимое.

– Поинтереснее?

– Да. Не такое скучное.

– Не такое скучное? Я вас понял. Вынужден пояснить, что уборка общественных территорий и своевременная доставка почтовой корреспонденции очень важны для горожан. В жизни много важных и необходимых вещей, которые вряд ли можно назвать интересными. Видите ли, работа в принципе не должна развлекать. За развлечения, понимаете ли, мы не платим. Когда приезжие оказывают городу услугу, взяв на себя эти, как вы выразились, малоинтересные занятия, город отвечает им уважением и гостеприимством. Если же приезжие воруют нос от основополагающих вещей, благодаря которым Тристад остается привлекательным и комфортным для жизни городом, значит... Значит, этим приезжим не место в Тристаде. Город не может доверить важные функции таким гостям, как вы, Скиф.

– Простите?

– Вынужден вам отказать. Город не будет вас нанимать на ежедневные общественные работы. Ни при каких обстоятельствах. И уж точно – пока я здесь что-то решаю.

Ваша репутация с городом Тристадом понижена: –5.

Текущая репутация: недоверие.

Он отвернулся, давая понять, что я могу идти. Моя *репутация* стала еще на шаг ближе к *враждебности* города. Но еще хуже то, что это единственный населенный пункт песочницы, где игрок моего уровня может получить квест. Надо спасать ситуацию!

– Советник Уайтекер!

– Мы закончили, – ответил он, не оборачиваясь.

– Простите, я был не прав! Я не имел в виду ничего такого! Просто, понимаете... Мне не терпелось начать приносить городу пользу, а поскольку все общественные работы на сегодня выполнены, то...

– Что? – Кажется, в нем проснулся интерес, и, хотя он не улыбался, он остановился и повернулся ко мне.

– Может, я все-таки могу быть полезным горожанам? Мне бы этого очень хотелось!

– Что ж... – Он снова осклабился, но эта улыбка была намного искренней, чем раньше. – Хорошо! Я понимаю, что такому молодому человеку, как вы, иногда бывает сложно правильно формулировать мысли... – Кажется, он реально веселился и только что назвал меня дурачком.

– Простите, вы правы, мне и правда это сложно дается, – подыграл ему я. – Строить из букв слова, а из слов предложения...

– Достаточно клоунады, – оборвал меня на полуслове советник. – Храм Нергала Лучезарного. Подвал. Там что-то происходит. Что-то нехорошее. Проверьте, что именно, и разберитесь с этим!

Одновременно с его последними словами всплыло окошко с заданием.

Доступно новое задание: «Что-то нехорошее».

Первый советник города Тристада Питер Уайтекер хочет, чтобы вы выяснили причину происходящего в подвале Храма Нергала Лучезарного и устранили ее.

Награды: 1 серебряная монета, 100 очков опыта.

Рекомендуемый уровень для прохождения : не ниже 5.

Штраф в случае отказа от задания: ваша репутация с городом Тристадом снизится до уровня «Враждебность».

Вот теперь он точно веселился. Я перевел взгляд с задания на советника, пытаюсь понять, достаточно ли достоверно изобразил на лице недоумение.

– Вы еще здесь? Идите и докажите городу свою полезность, Скиф!

Бездна, он не шутил! Я принял квест, и Уайтекер кивнул.

– Сколько у меня есть времени? – спросил я, думая, что единственный вариант – прокаться на мобах, благо дубинка есть, и только потом идти в подвал храма, пусть даже через месяц-два.

– Времени вполне достаточно, – благосклонно ответил он. – Более чем достаточно! Жду от вас результатов проверки завтра до конца рабочего дня. Ступайте!

Ступайте? Ступил я сегодня столько раз, что непонятно, как разгребать.

Глава 4. Проклятие и благословение

На пути от здания городского совета к храму я встретил Еву. Она вышла из таверны в новом платье новичка и крутила головой. Только увидев ее, заметил мигающее уведомление чата: «Я вошла. Ты где?» – и вспомнил, что оставил ей сообщение.

– Привет, Алекс! Мама попросила помочь ей выбрать новую мебель, мы только из VR-магазина. Зашла сюда сразу, как увидела твое сообщение. Что случилось? Зачем ты снова здесь?

Я коротко рассказал о родителях и их грядущем разводе, но она не поняла всей серьезности ситуации. Чтобы не терять время, я зашагал к храму, и мы общались на ходу.

– И ты так просто расстаешься с мечтой? Ведь ничего страшного не произошло. Их статус понизят после развода, но это же временно. К следующей аттестации они все вернут и смогут оплатить тебе учебу!

– Это не так просто, Ева...

– Да почему?

– Понимаешь, они сильны в работе именно вместе. Слабые стороны одного перекрываются сильными другого. У папы крутые идеи, но воплотить их в жизнь без маминой любви к мелочам он не сможет. И так во многом, а значит, по отдельности им не восстановить статус.

– Так почему бы им просто не продолжить совместную работу?

– На оценку статуса это не повлияет, так как они перестанут быть семьей. Это уже корпоративные категории...

– Тогда зачем они вообще разводятся? – воскликнула Ева.

– Да кто их разберет? – Я сглотнул внезапно подступивший комок, чувствуя, как щиплет в глазах. – Похоже, они дошли до стадии, когда жить вместе стало сложнее, чем работать раздельно.

– И ты вдруг решил, что нет другого выхода, кроме этой дурацкой игры? – воскликнула она. – Боже, скажи, что ты пошутил! Это же шутка, да?

– У меня пока нет других идей, я не знаю, как оплатить учебу. Если честно, я до сих пор не представляю, как буду жить без поддержки родителей... То есть понимаю, что, когда получу гражданство, мне в любом случае придется обходиться только собственными силами из-за этого закона...

– Закон об обязательной независимости от родительской опеки совершеннолетних граждан? Только вчера нам Грег про него рассказывал...

– Покорнейше прошу прощения! – Еву перебил трескучий голос.

Путь нам преградил городской пропойца Патрик. Его возраст сложно определить, но уровень относительно высок – 25-й. Это выше уровня городских стражников.

– Предоброго вам вечера, молодые люди! – Он снял прохудившуюся дырявую шляпу.

– Добрый вечер, мистер О'Грейди, – ответили мы в тон.

– Позвольте поинтересоваться, не располагаете ли вы лишним медяком, который скрасит этот серый вечер прославленному ветерану?

Мы покачали головами, а Ева ответила:

– Простите, мистер О'Грейди, не располагаем.

– Точно? А ты? – он угрюмо вытаращился на меня. – Пошуруди в карманах, малой! Найди медяшечку дяде Патрику!

Пока он неприветливо буравил меня взглядом, я вспомнил, как непросто оказалось «Сноусторму» настоять на своем и сохранить в мире наличные деньги. Игроки требовали не создавать сложностей и дематериализовать игровую валюту, но корпорация уперлась, и мы теперь

вынуждены были таскать монеты с собой. Хорошо хоть можно брать из инвентаря именно столько, сколько нужно, не пересчитывая монеты поштучно.

– Нет денег, дядя Патрик! Всего доброго! – Я попрощался достаточно резко, потому что если приставающий персонаж почувствует неуверенность, будет давить до последнего.

– Что ж, довольно прискорбно осознавать, что гости города зажали ничтожный медяк почетному гражданину Тристада! – Он плюнул нам под ноги.

– Скорее заслуженному пьянице, – вырвалось у меня.

– Что ты сказал, паршивец? – Насупив брови, он двинулся вперед и навис надо мной. – Да ты хоть знаешь, с кем говоришь?

– С жалким пьянчугой-побирушкой?

Патрик набрал полную грудь воздуха, пожевал губами, собираясь ответить, но потом... просто махнул рукой. И только когда мы с Евой переглянулись, удивленные его поведением, до меня донеслось:

– Будь ты проклят, мелкий поганец! Чтоб твоя душа никогда не знала покоя так же, как не знает покоя моя вечно пересохшая глотка!

Распрощавшись таким образом, Патрик, выплевывая ругательства вперемешку со слюной, удалился. Какой неприятный NPC! Я как-то пробовал с ним просто пообщаться, но Патрик вежлив и обходителен, только если ты готов расстаться с монетой. Я, дурачок, как-то подал ему последнее – ни *репутации* не поднял, ни квеста не получил. А через десять минут снова его встретил, и тот включил свою шарманку про «лишний медяк» по второму кругу, будто мы с ним до этого и не виделись.

– Куда мы идем? – спросила Ева, проводив взглядом Патрика.

– Первый советник дал мне задание проверить подвал храма. Надо выполнить до завтрашнего вечера.

– Можно с тобой?

– Конечно, но там опасно. Квест на 5-й уровень и выше, значит, туда надо не просто прогуляться. Может быть больно!

– Сильно? – Ева поморщилась.

– Не попробуем – не узнаем. Мы пришли.

У храма всегда многолюдно. Лучезарный бог не жалеет бонусов своим адептам, но требует строгого соблюдать основные принципы веры. Один из них – ежедневно посещать храм и молиться во славу божества. Так игроки прокачивают *репутацию* с Нергалом и получают бафы к характеристикам.

Пробираясь сквозь толпу, я думал, как выполнять задания. Обойти храм кругом в поисках отдельного входа в подвал или сначала направиться к верховному жрецу и сказать, что я здесь по заданию первого советника? Ева отстала – с ее комплекцией не так просто пробиваться сквозь скопление людей.

– Скиф? – рядом раздался удивленный голос Тиссы. – Вот так сюрприз!

– Привет, Мелисса!

– Что за рвань ты носишь? – спросила она.

Глянув на себя со стороны, я смутился. Разорванная рубаха открывала вид на мою тощую грудь и выпирающие ребра. С трудом, но я взял себя в руки: это просто игра.

– Рвань? А, попался мне тут один защитник униженных и обездоленных, порвал мне рубаху. Какой-то Утес...

– Утес? – Тисса рассмеялась. – Этот лузер небось за какую-нибудь юбку вступился?

– Именно.

– Не бери в голову, он придурок, каких мало. Потому и без клана ходит, что его отовсюду выкидывают. Он такой гов...

– Да и бездна с ним! – перебил я. Меня осенило. – Слушай, а здорово, что я тебя встретил, может, ты сможешь? У меня квест в храме. Что-то там в...

– У тебя? Квест? – От изумления у нее округлились глаза, но Тисса удивилась еще больше, когда увидела Еву. – А эта принцесса что здесь забыла?

– Не «эта принцесса», а Ева, – поправил я, надеясь, что отставшая подруга не услышала.

– А, плевать. Что ты хотел спросить?

– Первый советник Уайтекер сказал, что в подвале храма что-то происходит. Мне надо проверить, что там.

– Пф-ф... Я тебе и так скажу. Там завелась нежить! Ну, знаешь, скелетики, зомбьячки и босс там – мелкий, но крайне неприятный лич. Я недавно со своими проходила это задание – ничего сложного.

– А попасть-то туда как?

– Зайдешь с обратной стороны храма через черный ход, увидишь там лестницу вниз, спустишься, пройдешь через короткий тоннель и дойдешь до входа в инст... И все-таки! С чего это ты решил взяться за квесты? А как же «я слишком крутой, чтобы играть в ваши детские игрушки»?

– Скучно что-то стало. Делать нечего, решил побегать тут. – Я старался сохранить маску равнодушия, но не уверен, что мне это удалось.

– Хм... Будем считать, что я тебе поверила. Корова тоже взяла квест?

– Сама ты... – взорвалась подошедшая Ева, но поняла, что Тиссу коровой не назовешь. – Дрянь!

– Ну-ну, спокойнее, девочка, я не с тобой разговариваю, – ответила Шефер. – Ладно, я спешу, у меня еще посвящение новых адептов. Вы двое, кстати, не хотите взять Нергала покровителем? Бонус к резисту от темной магии, к урону против нежити. Ну и чем больше очков *веры*, тем выше *репутация*, а там «плюшки» еще полезнее! Скиф, тебе это в инсте лишним как раз не будет, что думаешь?

– Нет, спасибо. Хочу сначала изучить всех богов, понять, разобраться...

– Ты до сих пор не разобрался? Бездна, ребята, чем вы тут вообще год занимались? Полировали лавочку? – Она заливисто рассмеялась.

– Очень смешно! – фыркнула Ева, но тихо, чтобы веселящаяся Тисса ее не услышала.

– Нам пора, – сказал я. – Спасибо за подсказку.

– Ага. Удачи в прохождении инста! Хотя постой... Ты же 1-го уровня? Как ты собрался его проходить?

– Я ему помогу! – бросила Ева.

– Ага, щас. Ребята, вы смешные! У вас хоть оружие есть? Там mobs вас порубят в капусту, а вы даже дотронуться до них не успеете! У них же урон по вам будет повышенный, а у вас наоборот! Да вы по ним даже попадать не будете! Вам лучше группу собрать, может, найдется кто... Хотя вряд ли, туда только ради квеста ходят. Лут там – ерунда. Металлолом да кости. Так что лучше купи «паровоз»! За пару золотых найдется хай...

– А ты не можешь помочь? – хватило мне наглости спросить, но я тут же об этом пожалел.

– Я? Определенно нет. Извини, Скиф, ты, конечно, нормальный парень... – протянула Тисса и тут же перебила сама себя: – Хоть и странный, но Краулер меня не поймет. Особенно после всего, что ты сегодня наговорил. Увидимся в школе!

Она пошла, направляясь к главному входу в храм, но, обернувшись, подмигнула. На секунду меня окутало светом: Тисса кинула баф на +5 к *силе*. К сожалению, только на меня.

Под ухом фыркнула Ева. Если общаешься с ней, к этому быстро привыкаешь.

– Странный нормальный парень? Она это к чему?

– Без понятия, о чем она. Ну что, ты со мной? – Обернувшись, я скептически посмотрел на боевую подругу. – Там не кролики, будет больно!

– Думаю, я справлюсь, – ответила она и отвела взгляд.

Глава 5. Когда ты не готов

Пробившись через людей, внимавших верховному жрецу и так получавших суточные бафы, мы добрались до свободного пространства и вздохнули свободнее. Запахи полутора сотен немытых тел игра передавала очень достоверно.

Мы шли вдоль храма по выложенной булыжником дорожке. Здание находилось в прекрасном состоянии: идеально чистое, без повреждений, грязи и всего того, что присуще прочим городским строениям. Даже резиденция городского совета обшарпана, но храм словно и не из камня, а отлит из мрамора, если такое возможно.

В сумерках особенно хорошо было видно слабое свечение, излучаемое стеной, но свет этот не живой, и когда я поднес к нему руку, она будто осталась во мраке. Божественное сияние не греет, не озаряет, оно выполняет только одну функцию: напоминает о присутствии бога.

Искомый вход мы нашли ближе к дальнему концу стены. По инструкциям Тиссы за несколько минут добрались до входа в инст. Дошли бы быстрее, но сначала Ева чуть не убилась, споткнувшись о крупный булыжник, непонятно откуда взявшийся в тоннеле, потом я свернул проверить один боковой проход и оказался в тупике, только зря время потеряли. В этой игре всегда так – если есть какой-то лаз, проход или скрытая от глаз пещера, то, скорее всего, они просто сгенерированы бессердечным ИскИном, и нет там ни тайников, ни сундуков с сокровищами, ни разложившегося тела с интригующей запиской, запускающей квест.

Вернувшись в тоннель и добравшись до мерцающей пелены квестового инстанса «Подвал храма Нергала Лучезарного», мы попытались проникнуть внутрь, причем первой шла Ева.

– Я не могу войти! – сказала она. – Пишет: «Вы не являетесь членом группы исполнителя или самим исполнителем задания, связанного с этой локацией».

Я спешно добавил ее в группу, глубоко вдохнул и нырнул в инстанс. Мне открылась первая комната, слабо освещенная парой чадящих факелов на стенах. В углу колыхались ключья паутины, но ни ее восьминогого владельца, ни какой-либо другой агрессивной живности я не заметил. Следом у входа появилась Ева.

– Не бойся, сразу никто не нападет, здесь пусто, – сказал я.

Ева сощурилась, всматриваясь вглубь подвала. Я же достал из инвентаря дубину и предложил:

– Постой здесь, а я проведу разведку боем. Если погибну – выходи.

Ева кивнула и осталась у входа. Первое и главное правило прохождения инстансов – не погибать. Когда гибнет вся группа, приходится начинать все заново. Впрочем, если Ева избежит смерти, покинув подвал, начинать сначала все равно придется, просто... Просто я не хочу, чтобы ей причинили боль. Тем более она в легком платице и без оружия.

Оставив ее, я заглянул за угол. Дальше тянулся узкий темный коридор, где в отдалении виднелся смутный движущийся силуэт и, если прислушаться, доносилось шарканье. Всмотревшись, я увидел, кто это:

Поднятый скелет-воин, нежить 5-го уровня

Запах гниющей плоти ударил по рецепторам, и я едва с трудом подавил тошноту. Задержав дыхание, перехватил дубинку обеими руками и пару секунд себя настраивал.

Перед смертью не надыхайся – сейчас эта поговорка была как нельзя кстати, учитывая трупную вонь. Я заскочил в следующую комнату с дубиной наперевес и замахнулся, одновременно сокращая дистанцию. Медлительность ожившего мертвеца была мне на руку – скелет не успел обернуться и получил в затылок. Медвежья кость врезалась в человеческую. Раздался

хруст проломленной черепашки. Я заметил кое-где на костях не до конца сгнившие остатки плоти.

Вы нанесли критический урон Поднятому скелету-воину: 4!

Очки жизни: 35 / 39.

Невозмутимо обернувшись, он вскинул короткий ржавый меч и нанес удар, от которого я не успевал уклониться. Медлительность оказалась мнимой – двигался моб бодро.

Поднятый скелет-воин нанес вам урон: 7.

Очки жизни: 16 / 23.

Вспышка острой боли в груди быстро прошла, но испытать ее повторно я желанием не горел. Дальнейший обмен ударами должен был сложиться не в мою пользу, и я инстинктивно отступил, а когда скелет шагнул ко мне, поймал его на противоходе и ударил.

Промах!

Так, обмениваясь холостыми, мы добрались до начала инста. Бой проходил в тишине – противник не издал ни звука, не считая бряцанья костей. Он молча, с упорством и невозмутимостью робота-уборщика, проводил заскриптованные связки ударов: колющий в грудь, слева направо, справа налево, колющий...

Мне стало жутковато. Удручало, что он моментально перестраивался под меня и мои попытки сместиться вбок.

Поднятый скелет-воин нанес вам урон: 8.

Очки жизни: 8 / 23.

Остатков моего здоровья хватало на один пропущенный удар. Я же смог нанести только еще один точный, снявший нежити всего три очка здоровья.

Скелет напирал, сзади визжала Ева, и я, отвлекшись на нее, получил смертельный урон – меч скелета разрубил мне шею, и на этот раз боль была тупая, обжигающая, расходилась по телу морозной волной.

Погибнув, я не сразу отправил себя на перерождение на кладбище, используя разрешенные десять секунд, чтобы отлежаться в мертвом теле и проследить, успеет ли сбежать Ева. Хотя в этом повезло: труп лежал лицом к девушке.

«Беги же!» – подумал я, но не мог даже написать ей в чат группы – погиб, значит, погиб, мертвецы не разговаривают.

Но она не сбежала! Издав яростный крик, Ева закрыла глаза и хищной курочкой налетела на моба. Ее кулачки заколотили по обидчику, но и без логов было понятно, что она не попадает по цели.

А вот скелет не мазал совсем. Его превосходство в уровнях делало каждый удар точным, а урон повышенным. Ева страшно закричала и упала замертво.

В тот же момент таймер, отсчитывающий время до моего перерождения, отщелкнул последнюю секунду, и диалоговое окно исчезло. Я ожил. Что за фигня?! Ожил я не на кладбище! Я оказался все там же, в инстансе!

Нежить, уже собравшаяся возвращаться в зону патрулирования, почувствовав нового противника, тут же развернулась. Да что не так?

Поднятый скелет-воин нанес вам урон: 6.

Очки жизни: 0 / 23.

Вы мертвы.

Снова я труп. Таймер воскрешения начал новый отсчет. Я нажал на кнопку...

И снова оказался в той же комнате – там же, где погиб. Уже отошедший скелет, несколько удивленно уставившись на меня, не напал сразу, но все же сделал неуверенный шаг.

Я перевел взгляд на индикатор жизни: 1 / 23. Да что за фигня?

«Ты где?» – написала в групповой чат Ева. Где-где... В беде! Ужом верчусь на сковороде – с поэзией у меня не очень, особенно когда нападает живой труп.

Скелет был уже рядом, и он меня взбесил. Я сделал шаг вправо, но в тот же миг перенес вес влево и прыгнул, чтобы подхватить дубинку, выпавшую после первой смерти. Система была не согласна с моей оценкой собственной ловкости – задуманное получилось лишь наполовину.

Короткий тычок мечом настиг меня в прыжке. Слишком медленно!

Поднятый скелет-воин нанес вам критический урон: 9!

Очки жизни: 0 / 23.

Вы мертвы.

Теперь возрождаться я не торопился. Пусть скелет отойдет подальше, а я потом просто подберу дубинку и свалю из этого инста. Ева продолжала бомбардировать чат, и одно из ее сообщений привлекло мое внимание: «Не могу войти в инст! Пишет, что ты еще там и идет бой!» Что ж, логично – пока хоть один член группы в инстансе, остальные после перерождения туда проникнуть не могут. Иначе любого босса можно было бы тапками закидать, возвращаясь в бой сразу после гибели.

Скелет уходить не торопился. Он стоял возле моего тела и медленно, будто танк башней, крутил черепом, зыряка по сторонам. И все это в мертвой тишине.

Таймер дотикал, и снова в гостях программы «Наедине со смердящим трупом» Алекс Шепард, он же Скиф, он же жуткий неудач... Бездна, больно! Ржавый меч с зазубринами по кромке лезвия – я это очень хорошо успел рассмотреть! – вошел мне промеж глаз, когда я попытался взять с пола дубинку.

Поднятый скелет-воин нанес вам урон: 7.

Очки жизни: 0 / 23.

Вы мертвы.

Вот же гадство! Зачем я потянулся к оружию, когда собирался уносить ноги? Шут его знает, но теперь во мне почему-то закипело не желание бросить эти мучения, а гнев и ярость. Что-то упорно твердило: эта тварь сделала мне больно, и не один раз. Ее надо наказать!

Только сейчас я обратил внимание на то, что очки жизни неживого моба застыли на отметке 32 / 39. Кажется, скелетик-то не вечный! Понятно, что если бы я возродился на кладбище, инстанс бы откатился, но формально-то я все еще здесь, пусть и в виде духа.

Перед очередным возрождением я мысленно замахнулся и, оказавшись в теле, стоящем рядом с мобом, сразу ударил кулаком в лоб костяной твари.

Промех!

Я ударил еще два раза, прежде чем снова погибнуть. И последний удар достиг цели!

Вы нанесли урон Поднятому скелету-воину: 1.

Очки жизни: 31 / 39.

Поднятый скелет-воин нанес вам урон: 8.

Очки жизни: 0 / 23.

Вы мертвы.

И хотя я лежал на земле труп трупом, а мой противник самодовольно скалился, вытаскивая заржавелый меч из моей груди, мысленно я улыбался. До 10-го уровня со смертью я не терял опыта. А мне осталось нанести всего лишь тридцать один точный удар, чтобы раскрошить в пыль этот костяной кусок дерьма! И хорошо бы еще понять, что за баг происходит?..

Когда число смертей превысило три десятка, я сбился со счета. К тому времени я довел жизнь скелета до 19 / 39.

Моб набросился на меня с особым усердием, толкнул, и погиб я в нескольких шагах от скелета, рядом с дубинкой. Потому после очередного перерождения успел ее подхватить и провел один точный удар дубиной, но какой!

Вы нанесли критический урон Поднятому скелету-воину: 5!

Очки жизни: 14 / 39.

Ева уже давно не писала, но мне так и не удалось ей ответить: мертвым чат недоступен, а коротких секунд жизни не хватало, чтобы напечатать ответ. В этом корпорация также осталась консервативной. Хочешь общаться голосом удаленно – покупай амулет связи или зеркало дальновидения. Понятно, что у нас с Евой нет ни того, ни другого...

Человек привыкает ко всему, но привыкнуть к тому, что каждые десять-двенадцать секунд в тебя втыкают меч, невозможно. Каждый раз, ожив, я подпрыгивал, приседал, уклонялся – в общем, делал все, чтобы не погибнуть сразу и нанести удар.

И каждый раз в ожидании вспышки боли я чувствовал, как колотится, ускоряясь, мое сердце в реальном теле. Нельзя сказать, что многократно сниженная боль вполне терпима. Если уколоть себя иголкой – в глаз, в бок, потом в грудь, добавить в живот или шею – и повторять каждые десять секунд, хотеться будет одного – сдаться. Я был близок к тому же.

Мои редкие точные удары – примерно один на пять или шесть смертей – я наносил голыми кулаками, и скелет не получал урона больше единицы.

Костяная тварь, которую я ненавидел всеми фибрами души, будто измывалась надо мной, убив ударом в пах. У меня аж зубы свело!

Сначала утешало только то, что здоровье скелета не бесконечно, но потом мой энтузиазм подкрепился еще кое-чем. Это кое-что произошло после удачной атаки, и, валяясь мертвецом, я считал логи, испытывая странное удовлетворение.

Я приобрел первый игровой навык!

Вы изучили навык безоружного боя 1-го уровня!

Точность и урон ударов, наносимых без оружия, 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: «Кулак-молот»!

Наносит 150 % от обычного урона.

Очки опыта за открытие нового навыка: +10.

Очки опыта на текущем уровне (1): 36 / 400.

Двадцать шесть очков опыта накопили в первые недели в песочнице, пока я окончательно не потерял интерес. И вот сейчас сразу десять!

Забрезжил свет в конце тоннеля. Я пока не заглядывал вперед и не думал, что буду делать дальше – уходить из инстанса или пробовать тем же манером проходить его дальше, чтобы выполнить квест Уайтекера. Во втором случае я запросто мог свихнуться, но решил обдумать это потом. А сейчас... Активированный *Кулак-молот* смазал движение руки в воздухе. Ощущение было, будто кисть обернута в стальную перчатку – с таким громким хрустом она пробила грудную клетку скелета! Осколки костей разлетелись по комнате!

Вы нанесли критический урон Поднятому скелету-воину: 5!

Поднятый скелет-воин мертв.

Очки опыта: +10.

К концу второго часа противостояния со скелетом попытка закончилась. Костяной воин рассыпался в прах. Мстительно пнув то, что осталось от скелета, я почувствовал, как меня постепенно отпускает напряжение.

Я так устал, что не спешил смотреть выпавший лут, просто сел рядом и минут десять отдыхал, прислонившись спиной к стене. Ева была не в Дисе, но я все-таки написал в чат группы, что застрелял в инстансе и не смог выбраться.

Пока отдыхал, здоровье полностью восстановилось. Это обрадовало меня даже больше, чем лут. Впрочем, посмотреть, что там выпало, все равно стоило. Встав, я с наслаждением потянулся и подобрал вывалившиеся со скелета шмотки и один медяк.

Покрытый письменахми кожаный наплеч

Обычный кожаный доспех.

Броня: 5.

Прочность: 60 / 60.

Требуется уровень: 1.

Цена продажи: 1 серебряная монета, 15 медных монет.

Ничего себе! Чтобы заработать такую сумму низкоуровневыми социальными квестами типа прополки сорняков, уйдет месяц! Понятно, почему «дементоры» посвящают зачистке инстов все время.

С минуту я раздумывал, стоит ли надевать наплечники, но решил, что нет. Хватит на сегодня боев, смертей и боли. Да, может, я провалю квест, не успев после школы зачистить подвал храма, но игра никуда не денется, а вот если заporю завтрашний экзамен по современной истории у Грега, это ударит по итоговым оценкам. Как любит говорить дядя Ник, старший брат моей мамы, нужно правильно расставлять приоритеты.

Я направился к выходу из инстанса. Но пограничная пелена мягко оттолкнула меня.

Вы не можете покинуть «Подвал храма Нергала Лучезарного», пока не выполните связанное с ним задание или не одержите победу над боссом локации.

Что ж, логично. Так сделано, чтобы группа не бегала наружу подлечиваться или пополнять запасы зелий. Но разбираться с этим дальше не было никакого желания, мне хотелось

поскорее вернуться в свою уютную комнату – подготовиться к экзамену, все-таки посмотреть материалы марсианской экспедиции...

Я нажал на «Выход» в интерфейсе игры. Выскочило окошко с предупреждением:

Весь прогресс прохождения будет утерян!

Подтвердить?

Потом и кровью добытый прогресс было так жалко терять, что я остановился. Я что, просто так здесь два часа умирал?

Свернув окно интерфейса, я задумался. Приобретенный навык безоружного боя и прием *Кулак-молот* должны облегчить задачу.

Я открыл окно характеристик, перечитывая информацию о новоприобретенной способности, и заметил в профиле персонажа еще одну строчку, которой раньше не было: *Мятежная душа*. Сфокусировался, и у меня вырвалось очень плохое слово. Вот почему я возрождался не на кладбище!

Мятежная душа

Вы прокляты! Вы, должно быть, очень сильно оскорбили и обидели кого-то именно в тот момент, когда он больше всего ждал от вас поддержки. Его проклятие было услышано вселенной, получило силу и обрело форму: отныне после смерти вашей беспокойной души и проклятому телу нет места на кладбище. Вы всегда будете возрождаться там же, где приняли смерть, с 1 очком здоровья.

– Чертов Патрик! Чтоб у тебя вечно трубы горели! Чтоб ты пил и не пьянел! Чтоб эль и вино для тебя всегда были на вкус, как моча!

Я продолжал орать, надеясь, что мои проклятия тоже обретут форму и получают силу вселенной, но сам понимал – эта игра для меня закончена. Оставалось надеяться, что *Мятежную душу* можно как-то снять. А иначе... Сколько бы я ни набрал уровней после десятого, группа ганкеров выбьет из меня все очки опыта, деньги, шмотки, почти не затрачивая усилий.

– Патрик! Хренов алкаш!

Сорвав глотку и закашлявшись, я пнул стену, получив урон, и мне осталось только надеяться, что эта пьянь сейчас хотя бы икает.

Глава 6. Скелеты и зомби

В том коридоре, где я встретил первого скелета, обнаружилась дверь в стене. Она была заперта, и как я ни изгалялся, открыть ее у меня не получалось. Я даже подумал, что это просто декорация типа тех чадающих факелов, которые невозможно снять, часть оформления мира.

Пришлось забить, но не покидала мысль, что за запертой дверью спрятано что-то интересное. К тому же мне показалось, что оттуда доносится шуршание.

Следующий патрульный оказался не воином – это был *Поднятый скелет-ключник*. Его я убил намного проще, чем первого, – за четверть часа. Получил одиннадцать очков опыта и связку ключей.

Запертая дверь, выпавшие ключи... Не надо быть гением, чтобы обнаружить связь.

Вернувшись назад, я принялся вставлять в замочную скважину ключи по очереди, пока один из них не подошел. Но только я начал открывать дверь, как за ней раздался пронзительный визг, от которого, казалось, лопаются барабанные перепонки. Сразу несколько крыс, роняя куски разлагающейся плоти, ни на мгновение не умолкая, бросились на меня. Чуть позже, в ожидании возрождения после смерти, я сосчитал их точное количество – пять в разной стадии разложения – и понял, что нахожусь в комнате, заставленной бочками с вином.

И всю эту бесконечную череду жизней между смертями меня сопровождал их беспрерывный визг.

Пока их пак оставался полным, было сложно нанести хотя бы один удар, не погибнув. Кроме того, не удавалось бить по одной и той же *Крысе-зомби*. Я надеялся попасть хотя бы по какой-нибудь. Хорошо хоть благодаря приему *Кулак-молот* получалось снимать с них не по жалкой единичке, а сразу по два-четыре очка. Да и очков жизни у них было меньше, чем у скелета-воина. Но все равно бой вышел сложным.

Последняя крыса перестала нападать, когда у нее осталось 10 % жизни, попытавшись скрыться среди бочек. Так что у меня появилось время восстановиться, подобрать дубину и потом спокойно нанести решающий удар...

Визг огромной *Крысы-зомби* оборвался, когда моя дубина размазала ее голову о стену. Я слышал свое kloкочущее дыхание, частящее сердце, кровь, пульсирующую в висках, но вокруг воцарилась могильная тишина.

Пришло время собирать лут. Я брезгливо копался в трупах, но, кроме *Внутренностей крысы-зомби*, не нашел ничего. Ни шкурок, которых, по правде говоря, у них особо и не было, ни когтей, выглядевших пугающе мощными. Не выпало ни монет, ни предметов экипировки.

Единственное применение внутренностям давалось короткими строчками описания: «*Алхимический ингредиент. Кулинарный ингредиент. Стоимость: 2 медные монеты*». Кулинарный ингредиент? Я пообещал себе выяснить, в каких блюдах он используется, и никогда их не пробовать. А что касается стоимости... Что ж, полсотни крыс – один серебряк, тоже бизнес.

Закончив с лутом, я посмотрел на часы – время близилось к полуночи, но я уже решил, что спать сегодня не буду. Моя комната заперта, и родители подумают, что я уже сплю. Утром приму душ, пробежусь по материалам, по которым будет контрольная, позавтракаю и полечу в школу.

А пока – зачищать инстанс дальше. Задним умом я понимал, что проклятие пьянчуги Патрика стало для меня единственной возможностью выполнить квест первого советника. Не знаю, как долго оно продержится, но ценна сама возможность за ночь нафармить горы опыта и денег, и это не считая прокачки *Безоружного боя*, который растет много быстрее за счет боев с пятикратно превосходящими противниками.

Сразу после четвертой убитой крысы прокачались и навык, и прием. Урон и точность *Безоружного боя* теперь были повышены на 15 %, а *Молот* наносил 200 % от обычного урона. В

боях с крысами я приловчился пинать, когда понимал, что не достану кулаком, но соответствующего приема пока не появилось. То ли мало ноги использовал (босым пинать – сам больше урона получишь), то ли новые приемы были привязаны к развитию навыка.

Зачищенный винный погребок с крысами принес странное удовлетворение. Мелькнула мысль, что тылы должны быть зачищены, и вылезла она, похоже, откуда-то из генетической памяти предков.

Подумав еще с этой точки зрения, я даже надел кожаные наплечи, чтобы повысить защиту перед первой смертью в следующем бою. В том, что погибну еще не раз, я не сомневался.

– Бу-э... – донеслось, когда я подходил к концу узкого коридора. – Ы-ы-э...

Снова зашуршали чьи-то ноги по полу, донесся отрывистый звук, как будто кто-то собрался блевануть, но не смог. Следующая комната была раза в три просторнее предыдущей. Факелы хорошо освещали лишь небольшой участок, а потому чтобы всплыло название ближайшего моба, мне пришлось подойти к нему максимально близко.

Безмозглый зомби, нежить 6-го уровня

Группа поднятых трупов двигалась по кругу в центре помещения, будто заключенные тюрьмы на прогулке. Они плохо координировали свои движения, в отличие от встреченных ранее скелетов, натыкались друг на друга, хромали, ковыляли и постоянно ругались на своем зомбачьем. В башке одного моба торчала стрела, которой он периодически цеплялся за лохмотья идущего перед ним сотоварища.

Я наблюдал за ними, заранее прикидывая, где лучше умирать, можно ли будет, отступая, скайтить их ближе к выходу в инст – теплилась надежда, что тогда они после моей смерти уйдут, и я смогу спокойно восстановиться. Одновременно в голове зарождался еще один план: более громоздкий, но, если получится, с меньшим количеством смертей.

Потом я критически осмотрел себя: полностью обнаженный, не считая неснимаемого нижнего белья в виде трусов-боксеров. Рубаха первой потеряла все очки *прочности* и рассыпалась в труху, а через три-четыре смерти приказали долго жить и штаны. Случилось все это еще на первом скелете, и напаянные наплечи смотрелись на мне крайне нелепо. На фиг, лучше снять, иначе и их потеряю. Я отправил наплечи в инвентарь, и мой взгляд наткнулся на спрятанные там крысиные внутренности. А что, если...

Вытащив внутренности одной крысы и сдерживая дыхание, чтобы не стошнило, я бросил их в толпу мертвяков. Зомби зомби не жрет, но вдруг?

Первым насторожился зомбик с простреленной головой. Услышав шлепок плоти о пол, он остановился, покрутил головой и зацепился взглядом за приманку. Идущий за ним, наткнувшись на товарища, тоже остановился и спросил:

– Уэ-э?

– Ху-э, – ответил простреленный и сделал шаг в сторону требухи.

Его товарищ что-то недоверчиво пробормотал и пошел дальше, а тот, что со стрелой, стал приближаться. Я шагнул ему навстречу, и он меня заметил. Забыв про требуху, возбужденно заухал и ускорился! Его прихрамывание и шатания не прекратились, но зашагал он намного бодрее.

Я начал отступать вглубь коридора, надеясь, что мне удастся оттащить его подальше от корешей, но все тщетно. Простреленный издал ряд особо громких выдохов «Бу-э!» – и через мгновение все мертвецы сменили направление движения.

– Свежие мозги! Свежее мясо! – перевел я с зомбачьего в абсолютной уверенности, что ребята имели в виду именно это.

Зомбик со стрелой в башке вырвался вперед, но, как бы он ни перебирал прогнившими ногами, я оказался быстрее.

Добежав до винного погребка, я захлопнул совсем не хлипкую дубовую дверь и запер на замок.

– Б!э-у! – как-то особенно разочарованно заверещал мертвец с той стороны.

Пока они там устраивали совещание и обменивались идеями по взлому двери, в их обсуждении мне вдруг почудилась почти разумная речь. То есть понятно, что без губ и языка, давным-давно сгнивших, много звуков не наговоришь, но в завываниях я уловил определенную логику.

Думая об этом, я один за другим перетаскивал, перекатывая по полу, бочонки, полные вина, и выстроил баррикаду перед дверью, но так, чтобы ее можно было немного открыть. Мне удалось подпереть ее еще несколькими рядами тяжелых бочек, и я очень надеялся, что этого хватит для реализации плана.

Бум! Бум! Хрясь! – зомби продолжали стучать и царапать дверь.

Я отпер ее ключом и отступил на шаг. В открывшийся узкий проем тут же просунулось несколько рук и ног. Поехали!

Со всего размаха я ударил сверху вниз вдоль проема и попал по рукам сразу двум мертвякам, снимая им по два-три очка жизни. Зомби мешали друг другу, пытаясь пролезть внутрь, а тот, что со стрелой в черепе, застрял в проходе, преградив путь остальным.

Глядя на дубину, я раздумывал, не лучше ли бить голыми руками для прокачки навыка, но здравый смысл взял верх. Меня могли схватить и подтащить к себе, а вырваться с моими показателями я вряд ли сумею. Поработаем дубинкой.

Вы нанесли критический урон Безмозглому зомби: 5!

Очки жизни: 43 / 50.

Зомби распались, а в урчании простреленного появились нотки обиды:

– Бу-э?

– Ху-э! – выдохнул я с очередным ударом.

Процесс пошел...

На последних очках жизни простреленный попытался выбраться из проема, но напирющие сзади товарищи не выпустили его.

Вы нанесли урон Безмозглому зомби: 3.

Безмозглый зомби мертв.

Тело дважды мертвеца осело с разможенным черепом, и на его месте появился следующий желающий отведать моей дубины. Он был уже покоцанный – досталось, когда я лупил по всем ним без разбора. Зомби протянул руку и чуть не достал меня окаменевшими ногтями, из-под которых сочилась черная слизь. Надо было действовать аккуратнее, не хватало еще получить дебаф отравления трупным ядом.

Следующий удар вышел особенно удачным – мощный тычок в проваливающийся нос вдавил хлипкие кости зомби внутрь черепа.

Вы изучили навык владения дробящим оружием 1-го уровня!

Урон, наносимый дробящим оружием, повышен на 10 %. Точность ударов повышена на 10 %.

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

Вы изучили новый прием: «Таран»!

Наносит 150 % от обычного урона.

Очки опыта за открытие нового навыка: +10.

Очки опыта на текущем уровне (1): 126 / 400.

Ухмыльнувшись, я взял дубинку поудобнее и активировал *Таран*. Я по-прежнему часто мазал, но все же урона наносил немного больше. Из-за дефицита маны мне приходилось чередовать *Таран* с обычными ударами. Но понимание того, что каждая успешная атака дает немного очков опыта в прогресс навыка, вводило меня в азарт...

На весь пак из шести зомби у меня ушло не более получаса. Теряя осторожность, я наклонился, чтобы подобрать лут, валяющийся у приоткрытой двери. В этот момент меня схватили за волосы и ласково произнесли:

– О-а-йя? Аа-аа-аа!

Я попытался вырваться, но держали крепко. Скосив глаза, я запоздало увидел наполовину просунувшегося сюда зомбика. Он радостно скалился и повторял:

– О-а-йя! О-а-йя!

Почему мне чудилось в его речи «попался»?

– Попался?

Зомби с энтузиазмом кивнул:

– О-а-йя!

Можно было бы уловить в его голосе дружелюбие, если бы зомби не вгрызся мне в плечо.

Безмозглый зомби нанес вам урон: 8.

Очки жизни: 15 / 23.

Я уперся ногами в стену и резко оттолкнулся, вопя от боли. Часть шевелюры и кусок плоти остались у зомби, застрявшего в проходе, я же откатился в центр винного погребка, роняя оружие. Зомбик, пережевывая откушенное, разочарованно посмотрел вслед, не пытаясь протиснуться в узкий проем. Странный моб.

Я подобрал дубинку и осторожно приблизился. Замах... Зомби отошел, исчезая за дверью. А он точно безмозглый?

Сменив угол обзора, я увидел, что моб маячит в коридоре вне пределов досягаемости. Похоже, этого так просто не убить. Что ж, придется поумирать.

Глава 7. Проклятый лич

«Умный» зомби отправил меня на перерождение раз двадцать. Поняв, что, умирая, я возрождаюсь рядом, он всегда был настороже, никуда не уходил и ждал возле трупа. За доли секунды жизни мне не всегда удавалось нанести хотя бы один точный удар, так что пришлось играть на эффекте неожиданности: иногда я шел на респаун сразу, иногда – выжидая все десять секунд.

Взбесил он меня страшно. Он будто издевался: отпускал какие-то снисходительные комментарии, смеялся и показывал непристойные жесты. Один раз даже не стал меня сразу убивать, предусмотрительно отойдя на пару метров. Произнес целую речь, из которой я не понял ни слова, кроме того, что она была вопросительной.

– А-ы э-о е-а-е? Ы о ы-э? О-а у-э!

Высказавшись, он пожал плечами и атаковал.

Я его все-таки прикончил, правда, мне показалось, что он умышленно подставился и умер с облегчением – так ему все это надоело. Прогресс опыта сразу перевалил экватор: 210 / 400. Мысль о том, что с левел апом я получу пять дополнительных очков характеристик, придала сил. Единственное, что очень беспокоило, – это нарастающая жажда. Пить хотелось так сильно, что мне пришлось бороться с желанием задействовать экстренный выход, вылезти из капсулы и вдоволь напиться.

Лут с пака зомби окончательно убедил потерпеть жажду. Кому-то вроде Тиссы он показался бы *серым* хламом, который недостоин даже места в инвентаре, но для меня добыча была как нельзя кстати: тканевый *Жилет грабителя* (+2 к броне), *Изношенные наручи* (+1 к броне) и – что порадовало больше всего – *Изношенные ботинки*! И пусть их броня всего единица, зато теперь не буду босым! Вот выберусь из этого дурацкого инста и наконец-то оденусь.

После комнаты с ходячими мертвецами я зачистил коридор с парой патрульных скелетов. С ними пришлось повозиться, потому что один умело прикрывался от моих ударов деревянным щитом. На эту парочку у меня ушел час с небольшим, но в итоге я получил ржавый *Непрочный меч* с уроном 3–4, которым сразу вооружился, а дубину отправил в инвентарь. Щит, к сожалению, лутом не выпал. Зато я поднял несколько медяков.

А еще получил первое достижение. Мое тело на секунду вспыхнуло, освещая коридор подвала, мана и жизнь полностью восстановились, а следом, сопровождаемое коротким звуком фанфар, всплыло уведомление:

Разблокировано достижение «Я в огне!»

Одержите победу над 15-ю противниками, пятикратно превосходящими вас по уровню.

Один раз – случайность. Десять – и такое бывает. Но пятнадцать? Это достижение!

Награда: +10 % к очкам жизни.

Конечно, я сразу забыл о жажде. Эта игра начинала мне нравиться.

В коридоре обнаружилась еще одна запертая дверь. Открыв ее, я очутился в комнате, заваленной костями и их обломками. Исцарапал себе все руки и ноги, но не получил ничего полезного.

А вот дальше у меня начались серьезные проблемы. В следующей комнате стояли скелеты-лучники. Конечно, их было не два-три десятка, а всего четверо, но мне хватило и этого. Заметив меня, они даже не дали к себе приблизиться, расстреляв издалека.

Мне повезло, что они не стояли на месте, а продолжали бесцельно бродить, иногда оказываясь прямо там, где валялся мой многострадальный труп. В эти моменты я возрождался и успевал нанести удар-другой *Молотом*. Очков жизни у них было меньше, чем у скелета-воина,

а капля камень точит – я уложил и этот пак. Наградой за мучения мне стали *Рваные кожаные перчатки* (+4 к броне) стоимостью в двадцать шесть медяков и еще четыре монеты.

Следующая комната была по левую руку от входа и вела в помещение, забитое зомби. Все они были такими же безмозглыми, как предыдущие, и оба пака по шесть зомбяков я заманил брошенной приманкой – крысиной требухой. Они кинулись за мной, а дальше все прошло по тому же сценарию, что и с первым зомбопаком, разве что среди них не оказалось умного и разговорчивого, так что вынести их получилось относительно быстро. Тем более я использовал меч! Мало того, что у него урон в два-три раза выше, чем у моей дубинки, им еще оказалось сподручнее пользоваться.

Внимание! Достижение улучшено до «Я опять в огне!»

Одержите победу над 30-ю противниками, пятикратно превосходящими вас по уровню.

Мы начинаем подозревать, что вы чиртер! Ха-ха! Расслабьтесь, это шутка. Но все же...

Тридцать? Что-то здесь не так!

Награда: +20 % к очкам жизни.

После этого сообщения я начал понимать тех, кто гоняется за достижениями. Нет, серьезно, это и само по себе приятно, но ведь и бонусы нехилые! У меня уже очков жизни на треть больше, чем раньше, и это только за счет достижений.

Что касается лута, то, к сожалению, выпала всего одна шмотка – *Истлевший кожаный шлем* низкого качества (+3 к броне) – и с полтора десятка медяков. Зато я вплотную приблизился ко 2-му уровню: 358 / 400. Также открылся новый навык:

Вы изучили навык владения одноручными мечами 1-го уровня!

Урон, наносимый мечами, повышен на 10 %. Точность ударов повышена на 10 %.

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

Вы изучили новый прием: «Коварный удар»!

Наносит 150 % от обычного урона.

Очки опыта за открытие нового навыка: +10.

Очки опыта на текущем уровне (1): 368 / 400.

Время к этому моменту близилось к четырем утра. От обезвоживания не только в горле пересохло, но и пекли глаза. Я в игре чувствовал то же, что и мое реальное тело. Но бросать все на полпути не собирался. Если я правильно прикинул, то пройдено больше половины подземелья – оставалось совсем немного.

После зачищенной комнаты начинался новый коридор, и тоже по левую руку. Там был смешанный патруль: скелет-воин, скелет-лучник и пара безмозглых зомби. Всех четверых я закайтил туда же – к винному погребку, где расправился тем же способом со всеми, кроме лучника. Этот повел себя хитро и не приближался к проему, высматривая меня и стреляя из коридора. Пришлось рискнуть: я натянул на себя все собранные шмотки и принял бой.

На мое счастье, стрелял он не так быстро, как я бил, и я даже не умер. Лучник рассыпался грудой костей.

Новый уровень! Текущий уровень: 2.

Доступно 5 свободных очков характеристик!

У меня не осталось сил даже бурно порадоваться, но в этот момент подключилась капсула, впрыснув в кровь бурный коктейль гормонов. От накатившего удовольствия я чуть не упал, едва удержавшись на слабеющих ногах. Это было настолько приятно, что немедленно захотелось повторить – бежать сломя голову и добывать опыт, для того чтобы срочно получить новый левел ап! «Скорее! – колотилось сердце. – За новой дозой!»

Но разум взял верх, хотя было непросто. Пришлось даже врезать себе по скуле! Я понял, как «Сноусторм» подсаживает на Дис: новый уровень дает не просто прирост к цифрам, он еще и вгоняет в эйфорию! Осознание того, что собираюсь вести себя как подопытная крыса, вызвало отторжение. Нет, катитесь в бездну, меня вы не подсадите!

Удовольствие схлынуло, уступив место боли. Напомнив себе, зачем я здесь, взял себя в руки и занялся делом. Надолго завис, изучая, на что влияют характеристики. Самый серьезный прирост в моем текущем положении я получал от повышенного *восприятия*. Еще раз все взвесив, я вложил все пять очков в эту характеристику, чем повысил *меткость* до 45 %.

Потом вернулся в тот коридор, откуда выманивал последний патруль. Там оказались две запертые двери. Первую я лучше бы не открывал...

Поганое тошнотище, нежить 7-го уровня

Трехметровое раздувшееся тело моба, казалось, было сшито из частей разных людей: три ноги, причем одна торчала из живота, четыре руки, глаза на плечах и огромный зубастый безгубый рот. Завидев меня, чудовище всхлипнуло, протянуло навстречу все руки и ту ногу, что торчала из живота, и неожиданно резво помчалось ко мне. Я задал стрекача, надеясь, что монстр застрянет в проеме двери, но он как-то собрался и пролез.

Мне пришлось бежать изо всех сил, чувствуя за спиной его смрадное дыхание и всхлипывание – лишь потом я понял, что эти звуки издавались сочащимися гноем ранами на его теле. Достигнув заветного винного погребка, я закрыл дверь и еле успел запереть ее на замок. Тошнотище стало ломиться и чуть не выбило преграду, пока я, слегка паникуя, переставлял сдвинутые бочки.

Потом, следуя опробованному не раз плану, отпер замок и тут же получил торцом по лбу, потеряв четверть жизни. Спасибо шлему (а то и всей экипировке, я пока не разобрался, суммируется ли броня), иначе урон мог стать смертельным.

На этом белая полоса в жизни тошнотища закончилась, а спустя несколько минут исчерпалось и само безрадостное существование. Мой меч входил в гниющее тело как нож в масло, выбивая не только очки жизни, но и куски плоти. Я запачкался с головы до ног, а тошнотворный запах впитался намертво.

Никакого лута из него не выпало, и только двадцать очков опыта хоть как-то компенсировали испытанный ужас и отвращение.

Я вернулся туда, откуда выпустил чудище. С опаской открыл вторую дверь, готовый ко всему, но оказался в пустой комнате с небольшим сундуком. Откинув незапертую крышку, я обнаружил и сразу же отправил в инвентарь несколько крохотных флагов с зельями здоровья и маны, а также две серебряные монеты. По меркам утреннего благосостояния Скифа я просто богач! Наконец-то мы с Евой выпьем сливочного пива в таверне!

Подумав об этом, я хмыкнул, сам себя не узнавая – время шесть утра, скоро проснутся родители, но я все еще в игре! Живот бастует, требуя пищи, кишка кишке бьет по башке, першит пересохшее горло, а мысли только о том, что меня ждет финальный босс.

Я видел его в дальнем конце просторного помещения, стены которого были заставлены храмовой утварью. Фигура босса не внушала никаких опасений – невысокий, тощий и не выглядящий проблемой. Особенно с моим проклятьем пьяницы Патрика. Тактика выглядела

простой: нанести удар-два, погибнуть, возродиться, повторять до смерти босса. Пусть даже он именной.

Проклятый лич Дарго, нежить 10-го уровня
Босс подземелья.

Скользнул взглядом по себе – я полностью экипировался. Готов. Собравшись с духом, я сделал шаг навстречу.

– Кто посмел нарушить мой покой? – Шипящий шепот наполнил все подземелье.

Чертовски избитая фраза. Но я так давно ни с кем не говорил, не считая того хитроподнятого зомби, что ответ вырвался сам, когда я с мечом наперевес двигался к боссу.

– Меня зовут Алекс Шеппард, я здесь как Скиф и я тебя убью.

– Ты жалкий слабый смертный, – голос лича не содержал никаких эмоций. – Не тебе тягаться с тем, кого прислал Чумной мор...

Я нанес удар, стараясь попасть по незащищенной шее, но Дарго легко уклонился и бросил в меня магический розовато-черный сгусток, похожий на свернутых в клубок могильных червей. Сгусток с шелестом вонзился мне в живот и проник внутрь. Холод вечного покоя впрыснулся в кровь и растекся по всему телу.

Проклятый лич Дарго нанес вам урон: 24.
Очки жизни: 4 / 28.

Взвыв от боли, я в падении *Коварным ударом* воткнул клинок в бедро лича и погиб от тикнувшего дота.¹

Вы нанесли критический урон Проклятому личу Дарго: 8!
Очки жизни: 272 / 280.

Не желая провести с этим уродом больше часа времени, чтобы не опоздать в школу, я не стал ждать и сразу возродился на том же месте: голый и безоружный, мои шмотки остались лежать на полу, надеть их я не успевал. Я бросился к отошедшему личу, чтобы ударить, но наткнулся на то же заклятие.

Снова встал, кинулся... Погиб. Снова встал...

На восьмое перерождение я сразу выпил зелье здоровья, и у меня получилось успеть врезать личу Дарго в его безносое лицо.

Вы нанесли урон Проклятому личу Дарго: 2.
Очки жизни: 278 / 280.

Валяясь трупом у его ног, я неверяще смотрел в логи боя и на индикатор жизни босса. Эта тварь регенерировала намного быстрее, чем я наносил урон!

Это точно был финиш.

До перерождения 9... 8... 7...

¹ Дот, ДОТ, DoT (от англ. Damage over Time – «урон со временем») – тип урона, который действует на протяжении некоторого времени. Например, отнимает по 50 очков жизни каждые 3 секунды на протяжении 1 минуты.

Глава 8. Ты мне – я тебе

Несколько секунд на смерть, еще столько же на перерождение. Не менее четырех смертей в минуту. Более сотни в первые полчаса боя с Проклятым личем.

Я видел подобное исступление только в кино: когда герой обессилен, его старания не приносят никаких результатов, дальнейшее упорство выглядит не просто бессмысленным, но и глупым, а он продолжает бороться. Уставший, без веры, духа и энергии, но продолжает.

Сейчас я чувствовал себя примерно так же. Как крыса с электродом, подключенным к мозговому центру удовольствия, раз за разом жал кнопку воскрешения и сломя голову неся к боссу в надежде на чудо. Иногда мне удавалось зацепить его кулаком, но чаще нет.

Он тоже вымотался, но скорее морально. Seriously, он даже перестал зловеще шептать «Ты жалкий слабый смертный!» при моем появлении.

После полусотни убийств он сменил тактику и стал чередовать смертельные клубки могильных червей с разъедающей чумой, покрывающей половину зала пузырящейся дымящейся слизью, а потом и вовсе перешел на физический урон, стучая мне по затылку или лбу жезлом с тяжеленным навершием из черного камня. Логи высвечивали названия его заклинаний, одно другого зловещей: *Плеть, Чума, Мор...*

Эти мысли я успел прокрутить за несколько очередных попыток, уже смирившись с поражением, провалом квеста и изгнанием из Тристада. Просто... решил попробовать еще разок.

Проклятый лич Дарго нанес вам урон: 37.

Очки жизни: 0 / 28.

Вы мертвы.

Эх, Патрик, Патрик, проспиртованное ты сердце! Мог бы так проклясть, чтобы я возродился с полной жизнью? Тогда шансы были бы, а так... Встать!

Воскреснув, я мысленно сжался в ожидании вспышки боли, но все равно побежал к личу. Удар! *Молот!* Еще удар! Ни один из ударов не прошел, босс легко уклонился, посмеиваясь. Не понимая, что происходит, я остановился, тяжело дыша. Дарго посмотрел на меня с... жалостью?

– Ты жалкий слабый смертный! Не тебе тягаться с тем, кого прислал Чумной мор, неукротимый, беспощадный и неизбежный для всего Дисгардиума!

Одновременно с этими словами лич подозвал меня пальцем и показал на земляной пол. Убедившись, что я смотрю, он вывел рукояткой жезла: «Ты ведь не успокоишься?»

В изумлении я не мог вымолвить ни слова. Просто кивнул. Он затер текст и написал новый: «Понятно. Слушай, мне это надоело». Писал он одно, а говорил другое:

– Неужели ты не понимаешь всю бесполезность происходящего, червь?

– Но у меня нет другого выхода, Дарго, – объяснил я. – Провал задания обрушит мою репутацию с городом, а Дисгардиум – мой единственный шанс заработать на учебу.

«Учебу?» – написал лич и пафосно произнес:

– Ничтожный человек, тебя погубит твоя самоуверенность!

– Да. Учебу на космогида, – я, конечно, растерялся, но уже понял, что боссом управляет реальный человек. – Сколько себя помню, всегда мечтал работать в космосе.

– Тебя пожрут изнутри! – Он наколдовал клубок могильных червей, но бросил заклятие в противоположную от меня сторону.

«Калийское дно, 270-36. Спросишь Клейтона. Привези пончиков. От упса уже тошнит!» – вывел жезлом по земле лич, а потом внимательно посмотрел на меня.

УПС – универсальная питательная смесь. Содержит все необходимые для человека элементы, стоит дешевле питьевой воды. Этот синтетический коктейль с приторным запахом имеет сотни вариаций, но все равно на вкус как бумага.

– Калийское дно, 270-36. Запомнил. Мне туда часа три лететь... – Я прикинул, что сказать родителям. – Выдвинусь сразу после школы. Буду вечером.

Дарго кивнул. Потом демонстративно убрал жезл, развел руки и посмотрел в потолок.

Я глянул ему под ноги и увидел только одно слово: «Бей».

Не отводя от странного лича взгляда, я отступил туда, где грудой были свалены мои вещи, выпавшие после первой смерти, оделся и взял в руки меч.

– Так будет быстрее, – поднимая оружие, объяснил я боссу свои действия.

Он моргнул – понял, но продолжал сыпать заложенными в него фразочками:

– Заткнись, червь! Не тебе тягаться...

Коварный удар оборвал его на полуслове.

Вы нанесли критический урон Проклятому личу Дарго: 9!

Очки жизни: 271 / 280.

Промаяхиваясь через раз, я чередовал единственный прием с обычными ударами, выкладываясь на все две единицы показателя *силы*. Я старался не поднимать меч, чтобы не ударить в голову – почему-то мне казалось это неправильным, хотя, может, я просто страдал ерундой. В бездну все эти метания.

Очередной *Коварный удар* кританул на двенадцать очков урона. Дарго даже не поморщился, возможно, потому что не чувствовал боли.

К концу второй минуты с боссом подземелья было покончено. За миг до последнего удара он вскинул руки и, соединив большие и указательные пальцы, показал мне круг.

– Пончики? – спросил я на выдохе.

Ответить он не успел.

Вы нанесли критический урон Проклятому личу Дарго: 5!

Проклятый лич Дарго мертв.

Очки опыта: +90.

Очки опыта на текущем уровне (2): 117 / 900.

Подземелье «Подвал храма Нергала Лучезарного» пройдено!

Влажный и рыхлый земляной пол, пахнущий гнилью и тленом, начал меняться, начиная от места гибели босса. Мрачное помещение, едва освещенное коптящими факелами, озарилось ликами Лучезарного бога, непонятно откуда взявшимися на стенах. Сырость исчезла, земля сначала высохла, а потом и вовсе пропала, открывая деревянный пол.

Последовала череда вспышек, серия победных звуков фанфар, и обзор заслонили сообщения интерфейса. Я собрал свои вещи, потом вернулся к трупу лича и сел рядом, сложив руки на коленях, чтобы немного передохнуть и изучить, чем же меня наградили.

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.