

От автора

Иногда история начинается не с героя, а с вопроса: как все могло дойти до такого?

В 2018 году, завершив свою первую трилогию Level Up, я собирался продолжить историю Фила Панфилова, главного героя серии. Но, чтобы отправить его в будущее, нужно было придумать, каким это будущее станет. И тут я остановился — сочинить можно что угодно, но хотелось понять, как человечество туда дошло.

Я погрузился в статьи футурологов, демографические прогнозы, рассуждения о колонизации Марса и социальной инженерии. Так из попытки построить мост между 2018 и 2110 годами родился «Дисгардиум» — история другого героя, другого времени.

Я придумал Алекса Шеппарда, школьника, мечтающего о звездах, но вынужденного шагнуть не в космос, а в виртуальный мир полного погружения. Мир, где можно зарабатывать, но не всегда без страданий. Мир, в котором, в отличие от реального, у Алекса есть шанс что-то изменить.

Название придумалось не сразу. Я часами крутил генераторы имен и в конце концов остановился на слове, которого не знал даже Google, — «Дисгардиум». Оно казалось тяжелым, инородным... и абсолютно подходящим.

С тех пор история разрослась. Персонажи, которых я задумывал эпизодическими, — как Перевес, Трикси или Большой По, — внезапно отвоевывали себе место на первых ролях. План из семи книг стал серией в тринадцать. Некоторые сюжетные ходы рождались прямо на лету. Имя Хаккар, к примеру, появилось почти случайно, но с ним пришла целая отсылка к легендарному эпизоду World of Warcraft с «Порченной кровью».

Эта книга — самое начало пути. История про песочницу, про первые шаги Алекса-пока-еще-одиночки, про первые трещины в его ранее понятном и уютном мире — и внутри него самого. И если вы держите в руках это издание, значит, входите в число тех, кто отправляется в это путешествие впервые — или, быть может, возвращается в него, чтобы пройти заново.

Немного благодарностей

С бумажными изданиями мне повезло не сразу. Один издатель выпустил пять книг в черно-белом переплете. Другой — восемь, с глазами на обложке. И вот теперь — Zerde Publishing. Для меня особенно важно, что это казахстанское издательство. Родное. Выпустить всю серию «Дисгардиум» в Казахстане, там, где когда-то все начиналось, — это больше, чем очередной тираж. Это возвращение домой.

Тем ценнее, что Zerde Publishing — не локальное издательство, а часть издательской группы «Альпина», с опытом и репутацией в России, СНГ, Европе и США. Это значит, что «Дисгардиум» станет доступен еще большему числу читателей, в том числе в России, где у него огромная армия поклонников. И я искренне этому рад.

Спасибо всей команде, сделавшей Дис таким крутым: арт-директору Татевик Саркисян за то, что вдохнула жизнь в текст; художнице Анастасии Децыной за чудесные обложки; верстальщице Белле Руссо за лучшее в истории жанра оформление игровых сообщений; корректорам Наталье Сербиной и Евгении Якимовой — за внимание к деталям, которое порой превосходило внимание даже самых въедливых читателей :-)

Особая благодарность невероятной Марии Султановой, которая поверила в проект с самого начала и дала ему крылья, и офигенной Анне Туровской — за преданность, внимательность и любовь к каждой странице.

Сердечное спасибо Алине Волосковой, моей ассистентке и давней читательнице, которая сперва просто верила в историю, а потом стала помогать, поддерживать и вдохновлять.

Спасибо вам, что решили погрузиться.

Данияр Сугралинов

> > >

Добро пожаловать в Дисгардиум!

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 уставленная, 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.

Вздыхнув, 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. В том, что без труда сдам на права пилота флаера, я даже не сомневался.

Изо 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: Песочница¹.

Рекомендованная локация: город Тристад.

Вокруг меня замелькали величественные города и заброшенные деревушки; эпические битвы и жуткие монстры; шесть континентов, все еще не до конца изученные 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.

¹ Тип игровой зоны, где игроки свободно исследуют мир и развивают персонажей без строгих сюжетных ограничений или предварительных целей. — *Здесь и далее примечания редакции, если не указано иное.*

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 рубашка свободно облегла тело, и, потрогав ее, я нащупал свои ребра. Фантастика!

— Ой! — взвизгнула девчонка с длинными черными волосами. — 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!

Взбудораженные 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 седеющими 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 классов¹ и профессий², а потом перешел к списку рас Содружества³: — 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 Империей⁴ и нейтральными расами⁵, 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 мир⁶. 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

¹ Специализация персонажа, определяет его основные навыки, умения и роль в игре.

² Дополнительная специализация персонажа, часто связана с созданием предметов или добычей ресурсов.

³ Группа игровых рас, объединенных в альянс против общих врагов.

⁴ Одна из основных враждебных Содружеству фракций.

⁵ Группы, не принадлежащие ни к Содружеству, ни к Империи.

⁶ Основная версия «Дисгардиума», становится доступной игрокам после достижения 16 лет.

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

> > >

Ваше игровое имя: Скиф.

Подтверждено.

Конечно, учитывая огромное количество игроков в Дисгардиуме, это имя могло уже быть занято кем-то другим, но для современных игр это не проблема. Управляющий ИскИн связывает персонажа с игроком, используя его биометрические данные, включая ДНК. Эта система обеспечивает уникальную идентификацию каждого игрока, позволяя использовать одинаковые имена без путаницы для системы.

Появилось сообщение:

> > >

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*¹, а без нее не используешь ни один специальный прием, даже если ты

¹ Ресурс, используемый для применения магических способностей или специальных приемов в игре.

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 Шепард
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, Шепард!

Вскоре я убедился в его правоте. После часа блужданий по городку выяснилось, что никто из неигровых персонажей не спешит выдавать мне квесты. NPC¹, 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. Хайлелевы² 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 нубы³ 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 враждебных мобов⁴ 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.

¹ От англ. non-player character, сокр. NPC — неигровой персонаж.

² Игроки высоких уровней, обладают более развитыми способностями и лучшей экипировкой по сравнению с новичками.

³ От англ. noob — новичок, который, несмотря на отсутствие игровой практики и знаний, ведет себя как опытный игрок.

⁴ Подвижный объект, обычно монстр.

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 серебряк, 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 фи́га, 1-го уровня. Они нейтральные и агрятся¹, только если атакуешь.

— Не, ты серьезно? — изумился я. — Группой фармить² 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 исчадия ада, стоило их сагрить, и рвали плоть зубами и когтями с таким остервенением, что даже через фильтры боль казалась невыносимой!

¹ От англ. aggression — агрессия; становиться враждебным и атаковать.

² От англ. farming — фермерство; заполнить ресурсы, предметы или очки опыта путем рутинных однообразных действий.

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 Алек 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 полутал¹ кроличью лапку, серый хлам, несколько клочков шерсти, которые даже вендорам² 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 квесты³, бросив на прощание:

¹ От англ. loot — награбленное; найти оружие, броню, ресурсы либо другие ценные предметы или получить их после победы над монстрами.

² NPC-торговцы.

³ Задания, предполагающие взаимодействие с другими игроками или с NPC в социальной или небоевой обстановке.

—Здесь без доната фигня полная, а не игра. Счастливо, мальчишки!

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 острое стрелы.

> > >

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

Очки жизни: 0 / 23.

Ганкер¹ прикончил меня одним выстрелом, и ради чего? Ради фана? Вряд ли он нажался 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

¹ От англ. gank kill — подлая атака, нападение исподтишка; игрок, охотник за другими игроками.

совета, откуда начался мой пока бесславный путь в Дигардиуме. 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, просадив 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? Желаешь 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, как отреагирует Уайтекер! *Бод-рость* 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 реальные квесты, чтобы прокачать *репутацию* с Тристадом?

В любом случае сдаваться было рано. Я отправился на поиски и нарвался на какого-то забулдыгу-непися в дражной 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, зарывчав, 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 тех одноклассников, которые 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.



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 подвинул 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: — Крах 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, — привел 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 влечат 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 Диггардиуму, потому что видят в нем свое будущее. «Сноусторм» первым ввел плату игрокам 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 разработчиком. Возможно, чтобы развивать в подростках ответственность за принятые решения.

Не спору, 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 намека 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 обязателька!

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. Скукота.

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

— Угу.

Ева задумалась, сбитая 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.



Пообедав, 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 чудака 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 ноги, 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 груды ржавого металлолома из рудника гиеноподобных гноллов. Не самый

сложный инстанс¹, 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?

¹ Изолированная от внешнего мира локация, обычно населенное монстрами подземелье, создается для одного или нескольких игроков.

Оглавление

От автора	5
Немного благодарностей	7
Пролог	9
Глава 01. Спустя полтора года	26
Глава 02. Возвращение в игру	41
Глава 03. Официально не рады	52
Глава 04. Проклятие и благословение	59
Глава 05. Когда ты не готов	65
Глава 06. Скелеты и зомби	76
Глава 07. Проклятый лич	84
Глава 08. Ты мне – я тебе	92
Глава 09. Калийское дно	98
Интерлюдия. Клейтон	107
Глава 10. Угрозы и награды	113
Глава 11. «Буйная фляга»	121
Глава 12. Невоенное ремесло	129
Глава 13. Путь в Мраколесье	139
Глава 14. Проклятие нежити	146
Глава 15. Крушитель	156
Глава 16. Право посланника	164
Глава 17. Ганкеры и «дементоры»	172
Глава 18. Свои чужие	180
Глава 19. Сиськи и драконы	188

Интерлюдия. Патрик	198
Глава 20. Прекрасные порывы	208
Глава 21. Городская тюрьма	215
Глава 22. Правое крыло	222
Глава 23. Прерванный акт	225
Глава 24. День рождения Евы	234
Глава 25. Новый показатель	243
Глава 26. Дружеский совет	253
Глава 27. Здравый смысл	260
Глава 28. Слабоумие и отвага	267
Глава 29. Истинная проверка характера	274
Глава 30. Заплати другому	283
Глава 31. Конфликт интересов	292
Глава 32. Право сильного	301
Глава 33. «Зло из глубин»	311
Глава 34. Выходим из огня!	322
Глава 35. Слава героям!	333
Глава 36. Спящий бог	342