



Цикл Артёма Каменистого
АЛЬФА-НОЛЬ

Альфа-ноль
Набирая силу
Экстремальная археология

Чужая территория
Рейтинг-ноль
Битва за рейтинг

АРТЁМ
КАМЕНИСТЫЙ

АЛЬФА-НОЛЬ



ЧУЖАЯ ТЕРРИТОРИЯ
РЕЙТИНГ-НОЛЬ
БИТВА ЗА РЕЙТИНГ

Ленинград
издательский дом
2026

УДК 821.161.1-312.9
ББК 84(2Рос=Рус)6-445
К18

Серия «БФ-коллекция»

Иллюстрация на обложке *Михаила Федулова*

Издание подготовлено при участии Author Today

*Выпуск произведения без разрешения издательства считается
противоправным и преследуется по закону*

Каменистый, Артём

К18 Альфа-ноль: Чужая территория. Рейтинг-ноль. Битва за рейтинг: сборник / Артём Каменистый. — Москва: Издательство АСТ; Издательский дом «Ленинград», 2026. — 864 с. — (БФ-коллекция).

ISBN 978-5-17-187989-1

Не все можно получить за деньги. И даже горы золота вряд ли помогут купить заветные цифры на чёрной доске.

Мой Великий План, все его сложнейшие этапы — это лишь ступеньки лестницы, ведущей к главному. К двери. Но дверь сейчас не просто закрыта, она для меня недоступна. Чтобы к ней подобраться, придётся постараться. Увы, но доступ к заветному месту за деньги не купишь. Тут потребуется особое платёжное средство — баллы, получаемые в рейтинговой гонке.

Да начнется битва! В умах и сердцах, в стенах школы, на тренировочных площадках и даже на улицах столицы. Битва ловкости, силы и смекалки. Битва честная и бесчестная, бескровная и кошмарно-кровавая. Битва за рейтинг.

УДК 821.161.1-312.9
ББК 84(2Рос=Рус)6-445

ISBN 978-5-17-187989-1

© Артём Каменистый, 2026
© ООО «Издательство АСТ», 2026

ЧУЖАЯ ТЕРРИТОРИЯ



Глава 1

ИСТИННОЕ СОКРОВИЩЕ ПЕРВОХРАМА И ПРОЧИЕ НОВОСТИ

Проявление первородной силы, даже самое незначительное, в теории способен заметить любой абориген, не страдающий завышенной толщиной кожи. Не в буквальном смысле, разумеется. Даже если оно лишь ненамного отличается от повсеместного фона, это можно поставить на службу, чем жители Рока занимаются вот уже несколько тысячелетий.

Если не больше.

Возделанное поле на незначительном проявлении способно дать урожай с особыми свойствами. То, что я называю специями — продуктами, позволяющими атрибутам раскрываться выше минимального уровня наполнения. И это не единственный их плюс. Без правильного питания и на Земле жить непросто, а здесь всё многократно усложняется.

Разумеется, элитные специи ни с того ни с сего не вырастут даже на самом сильном месте. Ради них придётся попотеть, добывая, например, из тех же панцирников. Однако для бедного люда и «среднего класса» низовая продукция возделанных полей — вполне приемлемый вариант. У них средств не хватает на дорогую еду, да и за максимумом они не очень-то гонятся.

Ведь эта гонка не для всех.

Но существует своего рода альтернативный вариант. Тоже доступный далеко не для каждого. И связан он с одним из многих явлений, на которых держится здешний религиозный уклад.

Первохрамы выполняют множество рутинных функций, как ритуально-бесполезных, так и практичных, почти без намёка на мистику. И две из них стояли особняком, по значимости и особенностям выделяясь на обыденном фоне прочих.

Ради первой из них я переплыл через моря и отыскал это древнее место. Да-да, я о возможности пройти испытание на получение ключа от круга силы.

Насчёт второй я даже не надеялся, лишь в мыслях мелькало, что, глядишь, что-нибудь обломится.

Дело в том, что при успешном прохождении испытания ПОРЯДОК вознаграждает не только испытуемого, а и храм, в котором произошло действие. Одаряет его толикой Росы ПОРЯДКА. Своего рода местный аналог святой воды: бесцветная жидкость, прекрасно утоляющая жажду, чистая и всегда приятно-прохладная, в любую жару.

Вот только даже равийский император пить её стаканами вряд ли может себе позволить. Подданные и особенно вассалы древних кровей такое не поймут.

Это ведь невысказанное расточительство. Росы за испытание выпадает жалкая капля. Она ничего не стоит, потому что толку от столь мизерного количества нет. Но если накопить на глоток, тут уже расклады иные.

Устроив щедрейшее пожертвование храму, этот глоток можно заполучить и здесь же, на любом из алтарей, выпить Росу, после чего по-быстрому открыть все атрибуты, какие возможно. Шансы, что при этом они получат близкое к максимальному или даже максимальное наполнение весьма высоки. Плюс некоторое время после приёма ци будет скапливаться с бешеными темпами, а при победах и мирных свершениях ПОРЯДОК способен одаривать повышенным количеством трофеев. Прибавка, разумеется, не столь впечатляющая, как у меня за счёт Меры, но заметная.

Были у Росы и другие полезные свойства, делающие её одним из самых дорогих веществ в мире. Выражение «в Росе купается» здесь означает не кувыркание в мокрой траве поутру, а человека, которому деньжата некуда девать.

И вот представьте мою реакцию, когда я обнаружил чуть ли не до краёв заполненную чашу.

Росой заполненную.

И чаша не из тех, из которых чай пьют. Метра два диаметром, глубиной повыше колена по краям и раза в два больше по центру. В голове немедленно защёлкали геометрические формулы. Точно на глаз объём определить не получилось, но понятно, что тут устанешь вёдрами вычерпывать.

«Ведро Росы ПОРЯДКА» звучит примерно так же нереально дорого, как «ведро бриллиантов». Это десять литров, или десять тысяч миллилитров. Приблизительно три тысячи глотков по меркам жрецов. И чтобы заработать один такой глоток, житочному крестьянину

придётся горбатиться лет тридцать минимум, что, естественно, мало кто станет делать. Эффект ведь не фантастический и не долговечный. Разумеется, если делать это регулярно, смысл есть. Но такое расточительство далеко не всякий аристократ может себе позволить.

А вот сходить в Первохрам и открыть круг силы — это куда проще. Доступно даже для не самых зажиточных простолюдинов, если говорить о северянах. На юге, в Раве, обычные крестьяне в массе мало чем превосходят рабов. Им сложнее. Но редкие свободные фермеры и городские ремесленники и там способны приобщиться к высоким материям. Разумеется, не в полной мере, но хоть что-то.

Каких-то лет десять работы, и накопится на пожертвование для испытания по облегчённой версии. В итоге трудяга получит ключ, который самому слабому аристократу неинтересен, а вот для себя, возможно, откроет что-нибудь полезное. Например, получится выбрать в награде поощрение, повышающее засухоустойчивость посевов. Весьма полезно для свободного фермера, проживающего где-нибудь на жарком юге.

Даже при таком несерьёзном испытании храм получит частицу награды от ПОРЯДКА. В чашу капнет совсем чуть-чуть, почти ноль. Но желающих много, постепенно накопится глоток, затем ещё один. Часть получают аристократы, на чьих землях располагается Первохрам, остальной Росой распорядятся жрецы.

Люди они религиозные, отвернувшиеся от всего земного, однако питаются не воздухом. Да и прочих расходов у Первохрама хватает.

В общем, здешние церковники от бедности не страдают. Механизм бизнеса на Росе ПОРЯДКА отлажен.

Но в этом храме жрецов давно нет. И очереди из желающих пройти испытание я не наблюдаю. К тому же, если доверять полученным сведениям, в данном месте всего три варианта это сделать, из которых даже средний по сложности — непосильная задача для подавляющего большинства простолюдинов и многих аристократов.

Очень уж местный храм непрост. Настолько непрост, что, если мои сведения верны, вариант с самыми ценными призами считается непреодолимым.

Раз испытания остались в далёком прошлом, откуда здесь взялась эта Роса? Ни за что не поверю, что накопилась в давние времена, и когда жрецы уходили, оставили здесь такое сокровище. Нигде и никогда она не накапливалась в столь невероятных количествах. Ладно, допустим, в те эпохи подобное случалось. Но всё равно остаётся вопрос: почему её бросили? Обходя зал, я нашёл несколько пустых

керамических и металлических сосудов, в том числе большой ёмкости. Кто мешал их заполнить и утащить?

Да и бред все эти размышления, никак не могло здесь столько дорогостоящей жидкости собраться. Даже в давние времена не могло. Будь иначе, эта информация пусть и в искажённом виде, но сохраниться должна. Однако даже в легендах не упоминали о подобных сокровищах. В Первохрамах и литр скопиться не успевает, чересчур много желающих. Да, запредельная цена останавливает большинство от покупок, но и меньшинства достаточно, чтобы всё насухо выхлѣбывать.

Можете представить моѐ потрясение? Нет, не можете.

Да я сам представить не могу.

А вдруг это простая вода?!

Зачерпнул ладонью, попробовал. Да, на вкус действительно вода, весьма приятная, но в следующую секунду я ощутил столь могучий подъѐм сил, что сомнений не осталось.

Зал и прилегающая к нему часть нижнего яруса Колодца не просто так сухие. Обычной воде здесь не место. Только Росе ПОРЯДКА позволено находиться в столь сильном месте. Даже разбавить её с чем-нибудь другим невозможно. Если наверху залить флягу из самого чистейшего родника, спуститься и опрокинуть её над чашей, ничего не произойдѣт. Ни одна капля не упадѣт, какая-то незримая сила помешает загрязнить волшебный источник. Именно по этой причине в нём нет ни малейшей соринки.

Спускаясь в Чѣрный колодец, я рассчитывал найти здесь воду. С собой, увы, взял не так много, как хотелось бы. Мне ведь ещё припасы пришлось тащить и при этом не выглядеть вором, похитившим половину имущества Хлонассиса. То есть я, конечно, могу взвалить на каждое плечо по большущему мешку. Силы хватит и не на такое. Но вот жители Верхнего города станут на такое коситься.

С водой, похоже, проблема решена. Да, столь банально расходовать Росу ПОРЯДКА — это гораздо хуже, чем топить печи банкнотами крупного достоинства. Но я уже давно не стеснѣн в средствах и уяснил, что, прежде всего, вкладываться следует в себя, не стесняясь трат.

К тому же Роса существенно упростит мою задачу. Это и допинг, и лекарство, и средство борьбы с последствиями быстрого набора параметров ПОРЯДКА и прочее-прочее.

Жидкий философский камень, божественная амброзия, эликсир от всех болезней и средство продления жизни.

В общем, сюрприз не просто приятный, а ещё и своевременный. Откуда здесь взялась Роса в таких несусветных количествах — уже не так важно. Скорее всего, она даже без испытаний потихоньку накапливается, а так как храм непуст и оставался закрытым тысячи лет, набраться успело порядочно. Возможно, я первый, кто узнал этот секрет.

Совершил открытие.

Ну а теперь можно приступить к изучению второй главнейшей функции храма.

* * *

Древние письмена здесь высечены чуть ли не на любой гладкой поверхности. Я их как не понимал, так и не понимаю. Но спасибо, что для важных дверей древние продублировали текст картинками. Для меня они несложные, к тому же жрецы любезно подкрепили их поясняющими надписями.

Я по очереди обошёл алтари всех сил Рока: ПОРЯДОК, Стихия, Жизнь и Смерть. Только Хаоса не хватало (по понятным причинам).

Также не было Разума. Он не запрещён, с ним особая история. Дело в том, что это не сила в узком понимании этого слова. То есть не имеет воплощения, свободно действующего явления. Это то, что присуще исключительно разумным созданиям и используется специфически. Честно говоря, я и сам до сих пор не разобрался, чётких и однозначных ответов в книгах не нашлось. Древние зодчие Первохрамов для него алтарь не предусмотрели, и современные церковники с ними солидарны.

На каждом алтаре я принёс жертву. Нет, мне не пришлось резать животных или прекрасных дев: ни то, ни другое в мой заплечный мешок не помещалось. Сюда разве что хомячка можно было пронести, но, подозреваю, что высшим силам столь смехотворное подношение вряд ли заметно улучшит настроение.

Нет, всё проще, их вполне устраивают заурядные трофеи. Считается, что чем больше ты их оставишь, тем благосклоннее отнесётся к тебе данная сила при прохождении испытания.

Конструктивно здешние алтари представляли собой невысокие и узкие каменные колонны с отверстиями посередине. В них полагалось бросать трофеи, после чего те спустя какое-то время растворялись без следа в Росе ПОРЯДКА. Её тончайший слой плескался на дне. Причём забирать отсюда ценнейшую влагу для каких-либо

надобностей или продажи категорически не рекомендовалось. Считалось, что высшие силы за такую жадность накажут быстро и жестоко.

Я, разумеется, мелочиться не стал. Все четыре алтаря получили от меня столько, сколько от тысячи паломников можно не увидеть. Экономить на этом не видел смысла. У меня всё рассчитано, для задуманного трофеев более чем достаточно, мелочи на расходы вроде платы Кубе и прочим останутся.

Покончив с бескровными жертвами, направился к главной двери. Она не выделялась на фоне прочих, однако в каждом Первохраме ей уделялось повышенное внимание. Именно за ней открывается путь к испытанию по самой сложной программе.

Да-да, я собрался совершить то, что, если верить старым книгам, здесь до меня никому не удавалось. Однако на этом пути я не первый, понимаю, чего следует ожидать, и почти не сомневаюсь, что сумею пройти до конца.

За дверь открылась большая комната, из которой вело ещё три двери. Поясняющих надписей на них не наблюдалось, но в них нет нужды. Во всех Первохрамах этот момент устроен одинаково.

Левая дверь — это выход наружу для тех, кто прошли испытание. Правая — тоже выход, и он предназначен для тех, кто свернули с половины пути, не добравшись до финиша. То есть на каком-то этапе решили, что с них достаточно.

Я направился к центральной. Это не выход — это вход. Именно за этой дверью располагается старт первого этапа испытания.

Кстати, возле правой двери человеческие останки. Мумия, высушенная в жарком и сухом воздухе Первохрама. В его атмосфере, пропитанной силой, нехорошие микробы чувствовали себя не очень хорошо, поэтому тела здесь не разлагались. Некоторые религиозные культы использовали особый микроклимат в особых целях, устраивая в таких местах не только святилища, а и некрополи. Разумеется, не для кого попало — только для избранных.

Или просто богатых.

Заинтересовавшись, присел над мумией. По одежде ничего не понять: выглядит она замысловато и богато, но без оригинальности, такую и сейчас могут носить. Возможно, такая была популярной тысячи лет назад. Вся изгваздана бурыми пятнами. Похоже на засохшую кровь. И не надета, а накручена на тело, будто человек пытался в неё завернуться, или его заворачивали. На оскалившемся высохшем лице рубленая рана, раздробившая нос и глазницу наискосок. Заметно, что на момент смерти она была свежей, да и пятна на полу характерные,

натекло немало. Этого бедолагу здорово потрепало, где-то там, за дверью, которая открывается только в одну сторону. У него хватило силы выбраться, но уйти из храма уже не смог.

Похоже, у меня был как минимум один предшественник. То есть тот, кто решил бросить вызов проблемному Первохраму уже после того, как подземелье покинули жрецы. Ему не повезло с испытанием, но он всё же сумел преодолеть какой-то из его этапов. Как минимум первый, иначе дверь бы не открылась.

Сразу не погиб, но заработал смертельные раны. Наверное, не хотел, чтобы его тело осталось там, внутри, где с ним произойдёт непонятное. Ведь погибшие, застряв в процессе прохождения, исчезают бесследно. Это одна из многих загадок древних мест.

Этот не застрял. Добил этап до конца и выбрался. Подобрал вещи, или, возможно, выжившие спутники помогли: пошедшие с ним, но ожидавшиеся здесь. На их присутствие намекает то, что я не нашёл ничего ценного, только грязное тряпье. Хотя погибший мог и сам прихватить только его, оставив прочее имущество за дверью. Возможно, его интересовало исключительно спасение тела, вот и не задумывался над прочим.

Честно говоря, не вижу в таком поступке большого смысла. Но верю, что для кого-то мысль о бесследном загадочном испарении неприемлема. Некоторых людей чрезвычайно волнует то, что случится с их телом после смерти.

Никакого оружия или доспехов на трупе не нашлось. И дело не в том, что их могли унести спутники, их здесь попросту не должно быть. Я ведь знаю об испытаниях если не всё, то многое. В том числе и то, что не всё можно проносить туда, и не каждый предмет позволено вытаскивать оттуда.

Пора переходить от теории к делу.

Уставившись на центральную дверь, я перебрал в голове ключевые детали плана. Ведь если зайду туда, возвращение нежелательно. Первохрам косо смотрит на тех, кто сходят с половины дистанции, а затем с новыми знаниями и силами снова отправляются на штурм. Могут усложниться правила, а они здесь и без того непростые.

Итак, что меня ждёт?

Там, за дверью, должен открыться коридор, который тянется к первому залу испытания. Всего таких залов двенадцать, и каждый последующий становится доступным только после прохождения предыдущего. И чем дальше, тем больше сложностей.

В обычных Первохрамах за первой дверью может оказаться тренажёр, по которому надо просто врезать палкой. Или барьер, через

который придётся перепрыгнуть. В следующем зале бить придётся сильнее, а прыгать выше. Вариаций множество, единых правил, работающих во всех сильных местах, не существует. Никто точно не знает, как создавались эти сооружения. Церковники продвигают мысль, что человеческие руки здесь вообще ни при чём. Мол, сам ПОРЯДОК поработал, и он же установил систему прохождения.

Я в это не очень-то верю. Мой опыт и знания, почерпнутые из книг, доказывают, что высшие силы предпочитают пальцем о палец не ударять. Всё материальное, что создаётся якобы от них, в действительности дело рук «посредников-аборигенов».

Или, как в случае с Хаосом — действуют некие загадочные комплексы вроде тех же Некросов, закинутые из других миров в компактном виде, и здесь постепенно разворачивающиеся на местных ресурсах, перенимая здешние особенности.

Если я прав, люди, строившие этот Первохрам, пребывали в плохом настроении. Или даже сюда согнали вечно угрюмых садистов со всего мира. Ну а те по полной отыгрались, изощёренно воплощая самые кровавые фантазии.

Правила местного главного испытания весьма просты. Заходишь в первый зал, двери за тобой закрываются. Дётся время на подготовку, после чего появляются противники. Если ты один, противник тоже окажется один, если с тобой группа поддержки, их выйдет столько же.

Начальные противники — стандартные омеги твоей ступени. Если ты десятка, у них будет десять ступеней, на каждой из которых, в сумме, шесть единиц Ловкости, Силы и Выносливости в произвольных сочетаниях. Также у них максимально для таких параметров поднят навык использования применяемого оружия.

Победить надо голой Силой, Ловкостью и Выносливостью. Также работают пассивные навыки обращения с оружием. Все активные боевые навыки заблокированы, лечебные, усиливающие и прочие — тоже недоступны. Никакой алхимии и амулетов. Максимально честная драка, безо всяких магических и полумагических трюков.

Во второй комнате количество противников удваивается, и каждый из них становится чуть сильнее за счёт дополнительной единички атрибута на каждой ступени.

Третий этап — в три раза больше противников. И у каждого уже по две дополнительные единички на ступени. И так далее, с нарастанием параметров, до финала с максимальным двенадцатикратным превосходством в численности.

Наполнение атрибутов противников во всех случаях вроде бы одинаково-максимальное, но не чрезмерное. То есть честные пятьдесят единиц, больше в этом мире набрать трудно, если ты не аристократ в весьма серьёзном клане, или не такой редкостный счастливец, как я. По книжным описаниям, драться испытуемым приходилось с антропоморфными созданиями в тяжёлой броне и с разнообразным вооружением. Ничего фантастического те не вытворяли, но лупили не прямолинейно и умели действовать сообща.

Почему же никто так и не добрался до финиша? Ведь аристократы — почти поголовно альфы или как минимум приличные омеги. То есть могли или не сильно уступать даже финальным противникам по атрибутам и наполнениям, или даже прилично превосходить.

Всё верно, однако надо не забывать, что количество противников увеличивается от этапа к этапу. Выстоять в одиночку против десятка, причём в тесноте не очень-то большого зала — непростое дело. Плюс, если тебе повезло обзавестись эффективными боевыми навыками, ты, естественно, быстро к ним привыкаешь. И когда их блокируют, тебе кажется, что ты остался с пустыми руками. А ощущение потери не идёт на пользу боевой эффективности, не говоря уже о сломе всех боевых наработок.

Так зачем идти в одиночку? Ведь никто не запрещает обзавестись «группой поддержки».

Ну да, такого запрета нет. Однако взять с собой пару-тройку крутых воинов — скверная идея. Противники станут их копировать, плюс вроде как с двадцать восьмой ступени просветления начинаются штрафы. Если хоть один человек в отряде до неё добрался, Первохрам выставит вдвое или даже втрое больше сил. То есть в первой комнате на каждого придётся по два или три врага, а в последней по двадцать четыре или тридцать шесть.

Если тебе помогают воины куда выше двадцать восьмой ступени, штрафы нарастают. В невеликих комнатах образуются столпотворения, где тяжело маневрировать. В таких условиях в первую очередь погибают самые слабые участники. То есть те, кого и требуется провести до финиша. А это делает такую тактику прохождения бессмысленной.

Почему я уверен, что пройду? Да всё потому же — верю в свою уникальность.

Двойной штраф мне не светит, я ведь до двадцать восьмой ступени не добрался. Следовательно, в первой комнате меня ждёт один противник, в последней — дюжина. При этом по количеству