

> > >

Добро пожаловать в Дисгардиум!



П р о л о г

УЭСЛИ

После смерти бабушки главным в большой семье Чоу стал дядя Джо, старший брат отца Уэсли. Случилось это три года назад, когда Большого По все звали просто Уэс, да и ник Полинуклеотид он еще не придумал. Дядя тогда вызвал отца на разговор, после которого для Уэсли все изменилось.

За ужином отец вдруг перестал есть; отложив палочки в сторону, мрачно посмотрел на жену, перевел взгляд на сына и сказал:

—Твой дядя Джонатан больше не станет нам помогать. Если ты все еще хочешь заниматься бизнесом, тебе придется пробиваться на стипендию. Семья не будет оплачивать обучение.

Отец не объяснил решения дяди Джо, но Уэсли понял, что дела в семье пошли неважно. С того разговора мир будто ополчился на Уэсли. Из-за неправильного обмена веществ он набирал вес, а физическая подготовка в школе значила не меньше, чем академические знания.

Уэсли задумался. Тогда ему было только тринадцать, до разрешения играть в «Дисгардиум» оставалось чуть меньше года. Пока его друзья развлекались в детских VR-мирах, Уэсли пытался представить свою жизнь и то, кем бы он хотел быть. И чем больше думал, тем больше понимал, что надо делать карьеру в Дисе. Он не выиграет шанс на бесплатное высшее образование, это ясно.

Тогда он занялся тем, что любил больше всего, — планированием. Развиваться, зарабатывать и делать карьеру в Дисгардиуме стремились многие, и даже сейчас игра напоминала золотую лихорадку — было все еще много неисследованных

земель, а значит, шансов внезапно разбогатеть. Но успеха добились немногие. Уэсли решил разобраться почему.

Для начала он изучил, с чего начинали лучшие игроки в Дисе. Всех их отличала хардкорная, даже фанатичная манера игры. С первого дня в песочнице они проводили в игре все свое время.

Так вели себя многие, однако далеко не все добились значимого успеха. Требовалось что-то еще. И этим «чем-то», как правило, становилось некое игровое преимущество: редкая способность, уникальный артефакт, в общем, то, что привело к аномально быстрому развитию.

Основательный, привыкший взвешивать риски и шаг за шагом добиваться своего, Уэсли написал план. Первая часть плана касалась игры в песочнице: он хотел создать топ-клан и доминировать, чтобы накопить ресурсы для развития в большом Дисе. Вторая часть ветвилась на варианты – Уэсли решил вернуться к ним позже, когда придет пора покидать песочницу.

К своему плану он привлек кузена Скотта, стартовавшего в Дисе на четыре месяца раньше. Парень был глуповат, из-за чего Уэсли относился к нему как к младшему. Тот признал превосходство брата и загорелся его идеями.

Уэсли подготовил для кузена детальную программу стартовой прокачки, благодаря которой к моменту, когда он сам появится в игре, у обоих братьев будет полный комплект экипировки, оружие и возможность сразу заняться боевыми заданиями, игнорируя социальные квесты.

Воображения кузену не хватало, потому за пару дней до четырнадцатилетия он решил посоветоваться с братом насчет игрового имени.

– Я буду Полинуклеотид, – ответил Уэсли.

– Поли... что? Ерунда какая-то! – Скотт потряс головой. – Как насчет «Разрушитель»? Или «Ангел смерти»? Что за ник, Уэс?

– Выбрал за уникальность – среди миллиардов игроков нет ни одного Полинуклеотида. Я не хочу быть еще одним Уэсли, Ангелом смерти или Разрушителем, потому что среди них легко затеряться. Имя должно запоминаться.

—Что это вообще значит?

—Биополимер. А, забудь, просто запомни, что это из химии. Закончилось тем, что, прельстившись оригинальностью ника, Скотт назвался Полинуклеаром.

После каждой игровой сессии брата Уэсли изучал видеозаписи его игры и корректировал планы. И хотя из-за невнимательности и забывчивости Скотт неточно выполнял рекомендации, в итоге все удалось. Уэсли стартовал в Дисе, одетый в *зеленую* экипировку и с оружием.

Вскоре к ним присоединился еще один По — Погром, лучший друг Скотта. Этот парень сначала усомнился в том, что Уэсли достоин быть их лидером, но, проиграв на дуэли, будучи на два уровня выше, смирился.

В математическом кружке Уэсли познакомился с Ириной Кацнельсон, высокой носатой девушкой с огромными голубыми глазами. На голову выше него, она сутулилась, чтобы им было комфортнее общаться.

Во время похода в инстанс «Подвал храма Нергала Лучезарного» они искали пятого в группу, и им стал Санджи — Атиякари. В реале они не были знакомы, но будущий голово-рез проявил себя умелым дамагером и влился в компанию.

Так их стало пятеро — более чем достаточно, чтобы объединиться в клан. Уэсли любил математику и точные науки, а потому назвал его «Аксиома». Ирина поддержала, а остальные не возражали.

Вскоре клан набрал вес в Тристаде, собрав под крыло самых хардкорных игроков. Под руководством Уэсли в первый же год им удалось попасть в сотню лучших кланов по итогам ежегодной юниорской Арены, причем высокоуровневые члены команды сами предложили ему войти запасным, признавая не только его лидерство и талант тактика, но и умения PvP-бойца.

«Дементоры» были слишком независимы и избирательны, чтобы войти в «Аксиому», хотя Уэсли не оставлял попыток переманить хотя бы Бомбовоза. А вот с «Ночными сталкерами», вторым сильнейшим кланом песочницы, удалось договориться об объединении. Джей-Джей не стал оспаривать лидерство

Уэсли — из-за развивающегося романа с Маришкой в нем играли гормоны, было не до круглосуточного онлайна.

Первая часть плана была выполнена. До выхода Уэсли из песочницы и на реализацию следующей части оставалось целых полгода, и он не сомневался, что и тут проблем не возникнет.

Второй этап подразумевал фарм достижений. В песочнице открылся новый инстанс в Олтонских каменоломнях — «Зло из глубин», и «Аксиома» сделала на него упор. Объединение с «Ночными сталкерами» позволило заявить права на инстанс, полное прохождение которого стало вопросом времени — не хватало немного урона, и эта проблема решалась прокачкой членов основного статика.

Празднуя слияние кланов, впервые за все время в Дисе Уэсли позволил себе немного расслабиться. Соклановцы устроили вечеринку в реале, и там-то он посмотрел на Ирину другими глазами.

Преодолев смущение, Уэсли пригласил девушку на свидание. Теперь, спустя месяцы, он понимал, что это было ошибкой. Не девушка, нет, она ему по-прежнему нравилась, а то, что из-за развивающихся отношений он потерял концентрацию. «Фокусируйся на цели!» — твердил ему отец, и Уэсли всегда следовал этому правилу. Сам отец в большой семье Чоу считался неудачником, но не хотел, чтобы сын повторял его ошибки. Низкий гражданский статус и пренебрежение брата Джо — результат того, что в жизни отец позволял себе отвлекаться на второстепенные вещи. Распылялся. Не фокусировался. Уэсли обещал и ему, и себе, что не повторит таких ошибок.

Наказание пришло сразу же. Когда он полетел на первое свидание с Ириной, ему сообщили, что в «Зло из глубин» проник чужак. Алекс Шеппард, он же Скиф. Имя, которое Уэсли предстояло услышать еще не раз. «Аксиома» потеряла *Первое убийство* сперва в этом инстансе, потом в другом — «Гнезде болотных иглоколов».

Достижение, взятое «Аксиомой» за убийство Живоглота, странного паука-рарника, появившегося вместо волка Крушителя, стало чуть ли не единственным светлым пятном

за это время. Они тогда получили по *Паучьему яйцу*, позволявшему занять ездового *Шерстистого арахнида*.

Немного утешила и победа на выборах в городской совет Тристада. Уэсли стал первым игроком, добившимся подобного, за что получил достижение и доступ к запретным территориям города.

Потом было немало странностей, много позже анализируя которые Уэсли все больше убеждался в том, что отовсюду торчали уши Скифа.

Несколько дней Атиякари с Грейкиллой, топовые стелсеры клана, отслеживали перемещения Шеппарда, но ничего не могли противопоставить его способности прыгать по всей песочнице. Уэсли даже начал подозревать, что тот и есть «угроза», но в тот же день «угроза» пришла, откуда не ждали.

Тобиас Ассер, ганкер-неудачник Утес, разметал охрану, выставленную «Аксиомой» возле нового инстанса, не прилагая особых усилий. С ним была Афродита, но вряд ли дело в ней. По словам Атиякари, девка просто обозначала присутствие, хотя и она наносила впечатляющий урон.

Пока весь клан рыл землю в поисках Утеса, кто-то из своих же слил инфу о нем превентивам, нехило на этом заработав. Разъяренный Уэсли чуть не распустил клан, пытаясь выяснить имя предателя. Впрочем, Утеса еще можно было ликвидировать самим.

Однако на следующий день случилось кое-что еще более странное. Детрове и Энамаси покинули пост возле «Улья сарантаподов». Просто, черт возьми, свалили оттуда, поскольку Уэсли якобы сам их отпустил! Но он-то был в школе! К сожалению, парочка не сообразила записать увиденное, а потому он им не поверил, решив, что ребята проспали, когда кто-то проник в подземелье, и просто кормят его глупыми отмазками.

Дальше – хуже, начался какой-то кошмар. Сперва крайне неудачно прошел старт Арены. Они бездарно проиграли оба первых боя, причем во втором могли бы выиграть, если бы Уэсли не совершил ошибку. Приказав добивать выжившую тройцу соперников, он, по сути, направил команду в ловушку.

Потом – очередное потерянное *Первое убийство*, на этот раз в «Улье сарантаподов», из-за чего Большой По на глазах у всех офицеров снова разругался с Детрове и Энамаси, обвинив их в разгильдяйстве, и выкинул из клана.

Настроение Уэсли поднялось, когда им все же удалось выйти в плей-офф Арены и выбить оттуда первых противников, но затем жребий выкинул им «Пробужденных», удививших поразительно высоким прогрессом – и в уровнях, и в навыках.

«Аксиома» проиграла им без шансов. Анализируя бой с «Пробужденными», Уэсли задумался о том, как эти ребята смогли сделать по пятнадцать уровней меньше чем за месяц. Два варианта: или им помогал Утес, или в песочнице есть и вторая «угроза». Уэсли в тот момент склонялся к первому варианту. Две «угрозы» на одну песочницу – такое вряд ли возможно.

Клан вылетел, проиграл спор и потерял *Горн распорядителя Арены*. Бывший владелец легендарки Джей-Джей на тот момент уже покинул их ряды и потребовал компенсации. Бард даже призвал Арбитра, но тот вынес вердикт, что клан ничего Джей-Джею не должен. В конце концов, легендарка выпала барду, когда он был в составе, и отдал он ее сам. Однако осадок остался не только у разъяренного Джей-Джея, но и у офицеров «Аксиомы», винивших в конфликте своего лидера.

Чертов Шеппард... Никакого спора с ним бы не случилось, не решишь Уэсли выйти через знакомых ребят из Триады на оницо, которым заказал проучить «дементоров». Как ни крути, а получалось так, что во всех своих проблемах Уэсли был виноват сам, и все из-за излишней импульсивности.

Даже осознавая это, в действительности он стал еще более несдержанным и наехал на Атиякари из-за какой-то мелочи, сути которой даже не помнил. Тот молчать не стал, и новый виток конфликта расколол «Аксиому». Уэсли поплыл, потеряв и контроль, и доверие подчиненных. Даже Скотт и Ирина не поддержали друга. «Большой По потерял лицо» – так бы сказал отец, и эти мысли жгли душу.

Все последующие дни Уэсли бродил по окрестностям Тристада как одержимый, пытаясь в одиночку найти «угрозу». Сжимая в руке *Факел Истинного пламени*, он рыскал по Мраколесью, землям мурлоков, побережью Бездонного океана и краю Болотины, выискивая Утеса. Ко встрече с ним Уэсли был готов: дорожные свитки *Полного оцепенения* и *Пузыря неуязвимости* помогут усмирить кого угодно.

В Мраколесье он нарвался на огромного волка-зомби Карателя. К тому времени локальный босс 17-го уровня проблемой для него не был. Уэсли получил *Первое убийство* и странную способность «Метка Чумного мора».

На первый взгляд способность казалась непрактичной — всего лишь 1% на активацию неуязвимости. Еще и с перевоплощением в нежить. Но чуть позже Уэсли сообразил, что достаточно лишь дождаться активации абилки, а потом не дать ей сойти. Нагрянуло уведомление о том, что он получил статус «угрозы» с потенциалом L. Уэсли тогда ржал как умалишенный — охотился за «угрозой» и сам в нее превратился.

Истерика закончилась, и пришел трезвый расчет. В ту ночь Уэсли так и не уснул. Ворочался, продумывая план действий, варианты прокачки новой способности, и, конечно, размышлял, как сохранить статус в тайне. В игровой энциклопедии, в секретном разделе, посвященном «угрозам», он прочитал, что каждый соклановец, обнаруживший метку на запястье Большого По, сам станет «субугрозой». Делить будущую славу с теми, кто от него отвернулся, а тем более зависеть от сдержанности чужих языков он не пожелал.

На следующий день Полинуклеотид собрал офицеров, признал свои ошибки и объявил о том, что выходит из клана. Его убеждали остаться, но парень был непреклонен — его будущее будет строиться на другом. Да и не хотелось рисковать статусом «угрозы».

Для фарма Уэсли выбрал островок в нескольких километрах от материка. Он сразу догадался использовать *Изнеможение* — с таким дебафом *проклятие нежити* не спадет даже вне боя. Островок был полон нагов и тритонов, а еще там кишели *Гигантские крабы* и *Плотоядные черепахи* 25-го уровня

и выше. Но главное — там было безлюдно. Качаться можно вволю.

Добравшись до побережья, Уэсли забил точку возрождения у инстанса мурлоков, чтобы не пришлось далеко бегать, вылавливая активацию *проклятия нежити*, и приступил к реализации плана.

Проводя на острове все время, кроме сна и школы, Уэсли день за днем качал уровни и способности, в том числе *Устойчивость*. Вскоре мобы стали для него слишком слабыми, уровни и обычные навыки рост приостановили, но он не остановился, и вероятность, что *проклятие нежити* сработает, росла вместе с *Меткой Чумного моря*.

Для этого пришлось много умирать — скучно и рутинно, теряя опыт и уровни. Уэсли верил, что это того стоит. Его жгло желание отомстить «Пробужденным», и он набрался терпения, стремясь к полной, а не случайной неуязвимости.

К тому же даже месть отошла на второй план, когда он осознал, чего может достигнуть, после того как к нему явился посланник Чумного моря и выдал первое задание: заразить критическую массу горожан и открыть в Тристаде чумной портал. Кроме того, посланник объявил Уэсли предвестником и поведал историю его предшественника, не оправдавшего надежд Ядра и лишённого всех регалий.

Уэсли не удивился, узнав, что им был Скиф. Алекс долбанный Шеппард.



Лишенный ранга

«Пробужденные» — чемпионы юниорской Арены! Победу мы праздновали всю ночь, так что домой я заявился только утром. Хорошо хоть, хватило благоразумия не напиваться — ощущение достигнутого пьянило лучше алкоголя.

Я пытался не разбудить родителей, но нарвался на маму.

— Ты в своем уме, Алекс? — задала она риторический вопрос и сама же на него ответила: — Думаю, что нет. Поэтому напомню, что у тебя скоро гражданские тесты! Надеюсь, ты собираешься в школу? Или уже поймал звездную болезнь и уроки для тебя больше не важны? Ну конечно, ты же теперь чемпион! Можно и школу пропускать, и опаздывать...

— Мам, все, не переживай. Я тебя понял, а сейчас надо собираться в школу! Сделай завтрак, пожалуйста...

Ее взгляд смягчился, а я пошел к себе — принять душ и переодеться. Надевая штаны, сел на кровать и уткнулся взглядом в стену. Там своей жизнью жила проекция Солнечной системы, и если, увеличив масштаб, присмотреться, можно было увидеть вереницу колонизаторских шаттлов, летящих на Марс. Их разделяли месяцы пути, но на объемной карте челноки формировали пунктирную линию. Когда-нибудь там буду и я.

Космос... Призовые за победу в юниорской Арене и выигранная там же ставка составили больше миллиона золотых, так что моя мечта найти средства на обучение в университете почти воплотилась. К сожалению, деньги зависли на игровом балансе до совершеннолетия, которое наступит не раньше сдачи гражданских тестов. Но главное, деньги есть!

При мысли об этом я подавил зевок, широко улыбнулся и засобирався в школу. Не хотелось опаздывать, показывая этим свою «звездность».

Весь день в школе для «Пробужденных» прошел как прекрасный сон. Нас поздравляли учителя, одноклассники, ученики... Да вся школа гордилась тем, что с ними учатся новые чемпионы юниорской Арены.

Посреди урока современной истории в класс вошел директор Фульц.

— А вот и наши герои! — воскликнул он и, широко улыбаясь, направился к нам.

Мистер Ковач опешил, но спорить с руководством не стал. Замолчал и принялся насмешливо наблюдать за происходящим, пока директор Фульц произносил проникновенную речь. Как оказалось, еще вчера в своем интервью для «Дисгардиум Дейли» директор заметил, что «Пробужденные» вместе с первого класса и их успех, несомненно, заслуга учителей и «вашего покорного слуги господина Фульца».

Этот и несколько следующих дней после победы на Арене нам не давали покоя многочисленные фанаты и журналисты. Нарезки самых ярких боев с нашим участием возглавили топы популярных видеороликов, и все это преподносилось с фактами биографии каждого из нас. Лидер «Пробужденных» и капитан команды лучник Алекс «Скиф» Шеппард, маг света Мелисса «Тисса» Шефер, воин Ханг «Бомбовоз» Ли, маг огня Эдвард «Краулер» Родригез и вор Малик «Инфект» Абдуалим в полной экипировке украшали голопанели многих комнат наших ровесников. Не меньшими звездами стали наши иглоколы Игги, Колючка, Хрень, Чужой и Хоботок — уникальные питомцы, которые, как оказалось, для каждой песочницы свои.

Что и говорить, мы после такого немного расслабились. На уроках были невнимательны, в Дисе не знали, чем заняться, и просто слонялись по песочнице обязательное время, чтобы потом собраться у Эда дома или слетать к морю.

В общем, все эти дни мы жили словно в сказке, и даже новости о том, что Большой По вышел из клана «Аксиома»,

а Тобиаса «Утеса» Ассера пытались похитить прямо у школы, прошли для нас незамеченными.

Об этом мне сообщила Перевес при встрече в Тристаде:

— Уэсли в депрессии. Даже на уроки забил, а в Дисе играет соло, бродит по Мраколесью — видели его там.

— А что слышно об Утесе?

— Была попытка похищения, но рядом оказался полицейский патруль и спугнул бандитов. Тобиаса куда-то перевезли и спрятали, в Дисе его не видно. Или вообще не заходит, или прячется в личной комнате... А ты где пропадаешь? Все празднуете?

В голосе Риты я уловил легкую зависть.

— Да не особо, — соврал я. — Учеба навалилась просто...

Моя ложь стала пророческой. На следующий день после разговора с Ритой учитель Грег оставил меня после уроков.

— Шеппард, — сказал он, и в этом обращении читалось многое — будет ругать. Так и вышло, но в несколько странной форме. — Ты, конечно, чемпион, и мы, безусловно, все тобой гордимся... Я понимаю, что тебя донимают репортеры, поклонники, поклонницы...

Он был прав, за последние дни я получил три десятка предложений сходить на свидание и штук пятнадцать — стать чьим-то парнем. От обилия предложений кружилась голова, и я принял единственно верное решение — начал встречаться с Тиссой. Мы улетали куда-нибудь на пустынное побережье и... Ну, в общем, целовались. До главного пока не дошло, но я и сам не спешил — боялся ударить в грязь лицом.

— ...только ради твоего же блага, Алекс! — оказывается, Грег продолжал что-то говорить. — Все уже согласовано. Начинай приходить в себя и учиться!

— Простите, мистер Ковач, что?

— Я говорю, Департамент образования утвердил ваше отстранение от программы социализации в Дисгардиуме и наложил запрет на погружение сроком восемь недель.

— Восемь недель? — Мне показалось, что я ослышался.

— Именно. «Сноусторм» уведомлен. Учись, Алекс. До гражданских тестов осталось всего четыре месяца...

Как выяснилось, забанили не только меня. Всем героям Арены наложили запрет на погружение, и жить стало очень скучно. Школа, уроки, сон. Были еще редкие, помимо школьных, встречи с Тиссой — ее отец, получив уведомление из школы, разгневался и добавил свой бан на общение с нами. Особенно ему не нравились докучавшие журналисты и папарацци — мистер Шефер разбил кому-то нос, и его самого посадили под домашний арест, выставив огромный счет на компенсацию.

Вспомнив о квесте Ядра Чумного моря, ограниченном во времени, я написал в поддержку. Из «Сноусторма» ответ пришел только через два дня, причем обескураживающий. Мне написали, что «к сожалению, иногда жизнь вмешивается в ход событий» и менять условия квеста никто не будет. Хорошо хоть, пошли навстречу и на время бана убрали обязательство заходить в Дис на три часа ежедневно.

Вскоре жизнь вернулась в прежнее русло — в мире происходило столько событий, что наша победа потеряла остроту.

В феврале мы отметили день рождения Эда, а в середине марта и Хангу исполнилось шестнадцать. Оба по возрасту переросли песочницу. Так что, когда они вернутся после бана в Дис, окажутся в большом мире. Парням предстоят те же самые процессы, что и при первом появлении в Тристаде, — регистрация полноценного персонажа. Можно оставить прежнего, а можно сменить класс, но тогда теряешь прокачанные классовые навыки. Еще можно перебраться в Империю или к нейтралам, тогда появишься в соответствующей зоне. Поначалу мы подумывали о том, чтобы перейти на сторону темных, но решили остаться светлыми, чтобы быть ближе к Кхаринзе.

За время бана я все-таки встретился с Евой О’Салливан. Когда из-за вынужденного перерыва угасла горячка по Дису, я осознал, как некрасиво со стороны выглядит

мое отношение к подруге детства. Вспомнилась сцена на крыше школы в ее день рождения, когда я улетел с Тиссой, и мне за Еву сделалось так обидно, что не осталось другого выхода, кроме как позвонить ей и предложить встретиться.

Мы откровенно поговорили, и девушка призналась, что любила меня.

— Эх, Алекс, Алекс... — вздохнула она. — Поверить не могу, что ты отказался! Ты мог только намекнуть, и я бы...

Посетовав на неразумных мужчин, она твердо сказала, что все ее чувства ко мне прошли. Она какое-то время встречалась с Утесом, найдя в нем родственную душу, но после зачистки «Улья» и последовавших проблем Тобиас отдалился, и они расстались. Подробностей она не сообщила. Спрашивать о том, «угроза» ли он или она, я не стал. Это не тот вопрос, которого ждешь от друга. Что с Утесом сейчас, она не знала, потому что перестала общаться с бывшим парнем.

— К папе, кстати, приходили какие-то серьезные люди. Такие серьезные, что отец выставил им свой самый дорогой виски. Они пообщались, а потом пригласили меня. У них было очень много вопросов о Тоби...

Ева решила, что утаивать ни к чему, и рассказала этим «серьезным людям» все ей известное.

— Это же просто игра, — объяснила она. — А взрослые без причины так интересоваться не будут.

После ряда настойчивых приглашений Риты я встретился и с ней. Решив быть честным, сразу предупредил ее, что встречаюсь с Тиссой. Она грустно кивнула, признавшись, что я ей понравился при первой же встрече, когда Рита подарила мне серую дубинку *Большая медвежья кость*.

— А знаешь, Алекс... — сказала она. — Мне все стало понятно уже в тот день у «Буйной фляги». Вы так друг на друга смотрели! Но... А, забей.

Что «но», она не сказала. Впрочем, я понял. После той встречи мы почти каждый день созванивались и дружески болтали. Она рассказывала о том, что происходит в Тристаде, а я о своей жизни и учебе, которую мне удалось выправить.

Рита говорила и о новой «угрозе» высокого класса, но я пропустил это мимо ушей и не сопоставил с тем, что услышал от нее через несколько дней:

—Кстати, Большого По давно никто не видел... Странно, да?



Бан закончился за несколько дней до окончания моей жизни в Тристаде и выхода в большой мир. За это время я лично остыл к игре и даже в капсулу полез нехотя.

Мир перегрузился, и я оказался в теле Скифа у барной стойки в таверне «Буйная фляга». За ней, протирая бокалы, стоял владелец заведения Ташот.

—Какие люди! Скиф! Наш чемпион! — радостно воскликнул он. — Ты где пропал?

—Учился новому, — почти не соврал я.

—Это правильно. Знаешь, как говорил мой отец? Знание — сила! Кстати, дорогой, у меня для тебя кое-что есть!

Его голова исчезла под прилавком, а когда снова появилась, он протянул мне конверт.

—Передали из Даранта от Патрика, — сказал он.

Я машинально поблагодарил, пихнул конверт в карман, а сам опустился на стул. Весь обзор загородили сообщения.

> > >

Квест Ядра Чумного мора провален!

Вы не смогли пройти испытание и выполнить первое задание: захватить Тристад!

> > >

Вы лишены Метки Чумного мора!

> > >

Вы лишены ранга предвестника Чумного мора!

> > >

Навык «Чумное поветрие» удален!

> > >

Навык «Предвестник Чумного мора» удален!

> > >

Ваша репутация с Ядром Чумного мора понижена: -5000.

Текущая репутация: ненависть.

Все? Конец моему статусу? Или просто понизят класс?
Я быстро глянул метку на запястье:

> > >

Клеймо угрозы L-класса с потенциалом развития до A-класса

Хм, странно. И в чем же тогда смысл максимального потенциала моей «угрозы», если не в синергии возможностей Чумного мора и Спящих? Неужели вторые сами по себе так сильны?

Не зная, что теперь делать без привычной неуязвимости, я распечатал конверт и прочитал письмо Патрика:

■ ■

Дорогой Скиф!

Писать письма – дело привычное для старого вояки, но руки и зрение уже не те, так что буду краток. Я обосновался в Даранте и обзавелся знакомствами. Видел Джейн, но не решился заговорить. Она меня не узнала. Что ж, главное, что она жива и, кажется, у нее все хорошо.

Важно! Я убедил стать последователями Спящих небольшое племя канализационных троггов. Они живут под Дарантом. Теперь мы с ними с нетерпением ждем, когда у Спящих появится новый храм. Все их племя готово вступить в наши ряды. Их немного. Чуть меньше тысячи человек троггов.

■ ■ ■

Обнимаю, дядя Патрик

Дочитав, я выпил сливочного пива с работягами, потом, пока ждал Тиссу и Инфекта, задумался о том, что делать дальше.

Показатели персонажа позволяли надеяться, что в большом Дисе получится неплохо стартовать:

!

Скиф, человек 26-го уровня

Звание	• Юный гладиатор
Настоящее имя	• Алекс Шеппард
Реальный возраст	• 15 лет
Класс	• предвестник

Основные характеристики

Сила	• 102
Восприятие	• 70
Выносливость	• 100
Харизма	• 96
Интеллект	• 65
Ловкость	• 100
Удача	• 105

Второстепенные характеристики

Очки жизни	• 6474 / 6474
Очки маны	• 465 / 465
Скорость восстановления	• 300 очков жизни в минуту
Базовый урон	• 32
Бонус к дистанционному урону	• 60%
Бонус к критическому урону	• 116%
Бонус к навыку устойчивости в боях против игроков	• 5%
Бонус к силе заклинаний	• 88%
Бонус к скорости передвижения	• 140%
Бонус к шансу получить улучшенную добычу	• 10,5%
Бонус к шансу получить уникальный квест	• 9,6%

-
- Бонус к шансу уклонения • **66%**
 - Грузоподъемность • **874 кг**
 - Меткость • **370%**
 - Торговые скидки • **2%**
 - Шанс критического урона • **+100%**
 - Известность • **455**
-

Навыки

- Безоружный бой • **75**
 - Дробящее оружие • **1**
 - Ночное зрение • **45**
 - Одноручные мечи • **1**
 - Плавание • **66**
 - Скрытность • **66**
 - Стрельба из лука • **75**
 - Убеждение • **100**
 - Устойчивость • **90**
-

Ремесла и профессии

- Кулинария • **умелец (195 / 500)**
-

Особые навыки и способности

- Глубинная телепортация • **7**
 - Жуткий вой • **21**
-

Перки

Юный гладиатор

Классовые навыки

- Божественное озарение
(спонтанный)
 - Имитация • **5**
 - Летаргия • **3**
 - Освобождение • **24**
 - Сокрытие сущности • **5**
-

Божественные способности

Единство
Касание Спящих

Достижения

«Morituri te salutant»

«Лич умер! Да здравствует
новый...»

- «Первое убийство»
- Крушитель
 - Мок'рисса, Скальная мать
 - Мракисс
 - Чаф, Матка болотных иглоколов
 - Шог'рассар, Бог сарантаподов

«Снова пришел, увидел,
победил»

«Я в огне снова и снова»

Божественные знаки

Защита Шог'рассара

Питомцы

Игги, болотный иглокол • **30-й уровень**

- Скрытый статус
- «Угроза» L-класса с потенциалом А
 - Инициал Спящих богов
-

Даже без читерских абилок Чумного мора персонаж выглядел впечатляюще. Прокачанная *харизма* почти уравновесила классовые штрафы на торговлю — еще немного, и получится выйти из минуса по скидкам у торговцев.

От мыслей отвлекло появление друзей. Завидев их, Ташот еще больше обрадовался и закидал их вопросами. Поговорив с ним, ребята заказали выпить и заняли места возле меня.

—Что будем делать? — поинтересовался Инфект. — Пойдем пофармим инсты?

—Ничего неохота, — пожаловалась Тисса. — Смысл фармить часами мобов, если за них почти не дают опыт?

—А эпики? — не согласился вор. — Деньги...

— У нас есть, — перебила девушка. — К тому же тут падают низкоуровневые вещи, задорого их не продашь.

— Ладно, давайте просто потусим тут, в таверне, а потом выйдем в реал и сходим в кино, — предложил я.

Мы так и сделали. Высидели положенное мне время, развлекаясь, — слушали живую музыку, общались, потом Инфект познакомился с новенькой девушкой... вернее, она с ним, и наш друг пересел к ней, а мы с Тиссой уединились в комнате наверху.

Так прошел первый день после бана, и так же проходили все последующие. Заходить в Дис я стал, только чтобы отсиживать положенные часы. Почти «отсиживать», потому что я все-таки прыгал по песочнице, развивая *Глубинную телепортацию*, а все остальное время проводил в таверне.



Зараженный Тристад

В свой последний вечер в песочнице я пробежался по всем памятным местам. Начал с городского совета, куда заглянул с гостинцами: коробкой горячих булочек, банкой клубничного джема и свертком сладостей. Подарил их писарю Карлсону.

С первым советником Уайтекером мы общались недолго — он спешил к госпоже Гройсман. Как выяснилось, бывшая супруга советника миссис Уайтекер прознала про похождения мужа и, собрав вещи и детей, укатила к родителям в Звеньящие рощи, небольшой городок на границе с эльфийскими владениями. «Подлец! — сказала она на прощание бывшему мужу. — Знай же, что я тебя никогда не любила! А еще у тебя маленькие перспективы!»

С перспективами мистер Уайтекер не согласился, считая, что они у него огромные. Видимо, он убедил в этом и госпожу Гройсман, ибо на предложение руки и сердца она без раздумий ответила «да». Их быстро обвенчали в храме Нергала Лучезарного.

Уайтекер в ответ на мои сожаления широко улыбнулся: — Послушай меня, парень. Жизнь убедила меня в том, что все перемены к лучшему. Я только сейчас осознал, как несчастлив был рядом с Клаудией. Никогда бы этого не понял, если бы не получил возможности сравнить.

Из городского совета я уходил в глубоких раздумьях. Чем-то его слова задела меня.

В таверне Ташот устроил очередной мини-турнир. Участвовать я не стал из-за превосходства в уровнях, а вот поглазеть не отказался.

— Ты бы зашел ко мне на днях, — сказал мне мастер Сагда в перерыве между боями. — Научу новому.

— Сегодня мой последний вечер в Тристаде, Бу, — ответил я. — Хочу попрощаться.

— Ха! И ты? Ну да, точно, твой срок здесь выходит... Однако мы не будем прощаться, ученик, потому что у меня Тристад уже в печенках сидит.

— Вы тоже уезжаете?

— Ага. Собираюсь в Лахарийскую пустыню, где находится брэнная оболочка легендарного гранд-мастера Оямы. Вести оттуда доходят небыстро, но послушники рассказывали, что великий мастер поднял одну бровь. Возможно, он закончил созерцание и готовится к выходу из астрала, — с надеждой сказал Бу.

Мы договорились не терять связи и встретиться. Кто знает, может, Сагда познакомит меня с Оямой.

Я зашел попрощаться и с другим моим наставником. Охотник Конрад, обучавший меня *Стрельбе из лука*, поведал, где находится его учитель в Даранте, и сказал, что я его лучший ученик.

— Надеюсь, еще увидимся, — сказал Конрад, обнимая меня. — Доброй охоты, мой ученик!

Следом я заглянул к шеф-повару Арно, и мы тепло распрощались. Еще теплее вышло с Ташотом. Он торжественно, под гром аплодисментов, вывесил портреты «пробужденных» на стену.

Не знаю, кто их рисовал, но вышло почти похоже, разве что с небольшими творческими корректировками: Бомбовозу художник вдвое увеличил нижнюю челюсть, Краулеру сделал пылающие глаза, Инфекту — плутоватый взгляд и орлиный нос. С моего портрета, презрительно оттопырив губу, надменно смотрел Скиф. Впечатление было такое, что он вот-вот не выдержит и плюнет в лицо.

Больше всего повезло Тиссе. Ей художник раза в два увеличил грудь, заголив ее сверх меры. Так моя подруга стала еще популярнее, а когда появилась в таверне, все игроки уставились на нее.

— Не, Скиф, валим отсюда, — нервно оглядываясь, сказала она.

— Угу, — согласился Инфект, недовольно глядя на свой портрет. — Художнику нужно руки оторвать!

— Ладно, давайте попрыгаем, — предложил я.

Мы прошвырнулись по местам моей боевой славы. Прошлись по Мраколесью, посетили остров, где я встретил Бегемота, огляделись в Болотине, оттуда двинули в Олтонские каменоломни, но знакомых я не увидел. Пока ждали отката, пробежались по «Злу из глубин» ради фана и ностальгии. Данж зачистили втроем без всякого *проклятия нежити* и *чумного урона*.

Затем прогулялись через Виноградники Пакстона и Загранскую запруду, заглянули в Воющий склеп, чтобы попытаться счастья в бою с локальным боссом Бароном Дастбрингером, но *Костяной конь* так и не выпал. Завершили экскурсию у небольшого водопада, где когда-то начались наши совместные приключения.

Поздним вечером мы все-таки вернулись в таверну и засели там под *Куполом безмолвия* вместе с Кряпотой, Недовесом и Перевес. Алхимик Эрл подогнал нам своего веселящего зелья, так что мы не скучали, обсуждая, чем будем заниматься в большом Дисе. Понятно, что мы с Тиссой и Инфектом особо не откровенничали.

Когда мы уже планировали расходиться, у входа в зал народ заволновался, слышались крики, а потом началось!

Из кухни появился Арно в окровавленном фартуке, что, впрочем, было нормально, но у него и все лицо было в крови! Выглядела она нереалистично, все-таки песочница, но мы-то знали, что это кровь!

Взревев, Арно набросился на Ташота и вцепился зубами ему в шею. Владелец таверны истошно завопил.

Шеф-повар оторвал от него изрядный кусок плоти и стал, урча и помогая себе руками, жадно заглатывать. Взгляд у него был безумный — покрытые белесой пленкой глаза, казалось, помертвели и ничего не видели. Из шеи Ташота фонтанировала кровь, он пошатнулся и рухнул за стойку.

— Нежить! — завопила официантка и метнулась к двери.

Арно, вытянув вперед руки, поковылял за ней. «Все-таки обратился!» — подумал я. Оставалось непонятным, отчего он умер...

Бойцы из посетителей кинулись умирять Арно, остальные бросились врассыпную. Не сговариваясь, мы вскочили из-за стола и побежали на улицу. Оттуда уже доносились рев, урчание и душераздирающие крики. Где-то заплакал ребенок.

— Прорыв Бездны! — орал стражник Миллс, показывая рукой направление. — Твари бегут откуда-то с площади перед городским советом! Тревога! Тревога! Прорыв Бездны!

В ту сторону мчались патрульные и взбудораженные игроки. Последние радовались и шумно обсуждали, с чем связан инвент.

Миллс ошибался. Это был прорыв Чумного мора. Кто-то открыл портал, заразив многих горожан, и нежить перла отовсюду. Просто на городской площади всегда больше народа.

— Как думаешь, что это? — спросила Тисса.

Я окинул взглядом друзей.

— Перевес, Кряпота, Недовес, вам лучше выйти из игры. Вы слишком маленькие, вас быстро сгрызут. Потеряете опыт, шмотки...

— Не получается! — крикнул Недовес. — Невозможно выйти из игры во время глобального события!

Не дослушав парня, я вскинул лук и вклепил стрелой в глаз приближающемуся мертвецу. Это был владелец лавки безделушек. Кто-то точно заразил горожан Чумным мором!

— Тогда лучше зайдите в личных комнатах и не выходите, пока я не напишу, что можно. Все, Тисса, Инфект, за мной!

Отбежав подалее, я остановил друзей. Рядом никого, кроме пары зомби, не было, появилась возможность поговорить. Я не хотел скрывать от друзей, что все наши планы на будущее могут сегодня рухнуть.

— Скиф? — не поняли они.

— У нас большие проблемы. Огромные.

Мы синхронно сработали по мертвякам, упокоили обоих, и я продолжил:

— Бегемот дал мне задание: предотвратить захват Тристада Чумным мором. Если провалю, лишусь статуса «Инициал Спящих». Читерских абилек у меня уже и так нет. Знаете, что это значит?

— Ты потеряешь гражданство? — нахмурилась Тисса.

— Вот именно. Нам надо найти, где именно открыт портал. И как-то его закрыть. А потом очистить город от ходячих мертвецов.

— Тогда лучше поторопиться, — сказал Инфект, озираясь на бредущую к нам нежить.

Разделяться мы не стали и побежали по улице, убивая встречных мобов. Помимо обратившихся горожан, были и монстры, причем все выше 20-го уровня. Ползущие по брусчатке *Очаги чумы*, этакие серые кляксы, стали самыми сложными противниками. Физический урон их не брал, зато *Длань Нергала* припечатывала насмерть. *Костяные гончие* нападали обычно стаей, и с ними терять концентрацию нельзя было ни на миг. Позволишь вцепиться одной — накинутся остальные. На наших глазах пак гончих разорвал стражника в полной латной броне.

У квартала оружейников мы встретили первое *Поганое тошнотище* — слепленное из разных частей тел людей и животных чудовище. Я видел такое в «Подвале храма Нергала Лучезарного», а потому не очень испугался 30-го уровня и спокойно расстрелял тварь издали. Тисса помогла шарahnувшим сверху световым зарядом, а Инфект не успел даже к нему приблизиться.

Врезаясь в паки мобов, раскидывая их кулаками и вколачивая в них дорожные стрелы с зачарованными

взрывными боеголовками, я вел себя так, будто в любой момент мог прикрыться *проклятием нежити*, и, изредка лоя себя на этой мысли, удивлялся собственной безрассудности. Сложно менять привычки, но во многом благодаря этому нам удалось зачистить квартал и организовать его жителей.

Видя, как внешне легко мы справляемся с монстрами, мужчины во главе со стражником Миллсом собрали детей и женщин и под прикрытием отправили в более безопасное место. Мне сообщили, что Ташот тоже обратился, но после того, как его и Арно упокоили, больше в таверне нежити не осталось, и там организовали эвакуационный пункт.

К горлу подкатил комок. Я же несколько часов назад обнимался с дядей Арно... Все, больше я его не увижу? А Ташот? Этот вроде бы хитроватый и скуповатый, но с огромным сердцем человек окончательно погиб? Я услышал, как заскрипели мои зубы.

Другого знакомого стражника, Гейла, мы встретили у храма Нергала. Вот только он уже не был живым. Этаким ходячий мертвец с истыканным стрелами плечом. Он и еще несколько десятков *Обращенных жителей* скопились у входа в храм. За их спинами, издавая хлюпающие звуки, бесцельно бродили *Поганые тошнотища*. Повсюду валялись растерзанные трупы горожан. Игроков вокруг видно не было — твари оказались слишком сильны для подавляющего большинства населения песочницы.

Мы затаились за углом здания напротив, решая, что делать дальше.

— Где все? Разгар вечера, а я не вижу никого из сильных кланов, — покрутив головой, сказала Тисса.

— Может, из-за ивента? — предположил Инфект. — Если нельзя выйти из Диса, то нельзя и войти?

— Еще вариант — погибшие игроки или обращаются в нежить, или погибают окончательной смертью. Забыли? Вот это все, — я повел рукой вокруг, — должен был сделать я. Так что я немного эксперт. Помните Крушителя? Он обратился в Карателя...

— Да ну, бред... — перебив меня, Инфект махнул рукой. — Если с персонажами игроков что-то случится, завтра «Сноусторм» засудят. Сам подумай, какой в этом смысл? Вложить годы и тонны денег, чтобы завтра какой-то Чумной мор превратил тебя в нежить?

— Вот поэтому такие игроки, как запустивший этот ивент, и «угроза», — сказала Тисса. — Ладно, когда выйдем — почитаем, что народ пишет. Какой план?

— План такой, что надо найти и закрыть портал, — сказал я. — Иначе мне полный аллес! Смотрите!

На наших глазах двери храма распахнулись, выпуская наружу несколько паков тошнотищ, костяных гончих и чумных клякс.

— Сто пудов, портал там! — Я треснул кулаком по ладони. — Мне надо пробиться в храм.

— Я могу сагрить всех на себя, а вы рвите внутрь, — сказал Инфект. — Докайчу на пару кварталов отсюда, потом уйду в инвиз. Он прокачан, не заметят. Потом вернусь к вам.

Так и сделали. Пока вор мчался по улице, улюлюкая и дразня нежить, мы выжидали, а когда они отошли подальше, рванули в храм. Я оторвался от Тиссы за счет высокой скорости и забежал внутрь первым.

Там, у алтаря, в окружении трупов жрецов Нергала сидел на полу Большой По. Он держал руку у подножия черного, вязкого, с зеленоватыми прожилками портала. Заслышав мои шаги, он поднял голову, узнал меня и ослабил:

— Слушай, Шеппард, ты как раз вовремя! Я уже планировал поскорее закончить с этим и идти тебя искать.

Губы Полинуклеотида сгнили, и то, что я принял за улыбку, оказалось оскалом обнаженных челюстей. Его глаза вытекли, вместо них зияли глазницы, в правой промелькнул белый трупный червь. Бездна, неужели я тоже так выглядел?

— По? Что это? Что происходит? — Мой голос дрожал. — И что ты, твою мать, такое? Почему ты выглядишь словно мертвец?

Я сделал вид, что меня тошнит. Удивление, шок, охренение, в конце концов, вот чего он от меня ждет! И побольше страха в голосе.

— Ой, не играй со мной в эти игры, Шеппард! — рассмеялся По. — Я знаю, что ты и сам был меченым, посланник рассказал о тебе. Слава Ядру, ты не справился, а Чумной мор нашел замену. Мне, в отличие от тебя, хватило меньше месяца. И опять же, в отличие от тебя, неудачника, я свой шанс не упусти и не потеряю статус «угрозы»!

— Ты так открыто в этом признаешься? И превентивов не боишься?

— Почему бы и нет? Я же не планирую сдаваться, чтобы разделить с тобой награду, идиот!

В храм забежала Тисса. Остановившись рядом со мной, она удивленно воскликнула:

— По? Под проклятием? Какого хрена?

— О, и твоя белобрысая подружка здесь? — обрадовался Уэсли. — Слышь, Мелисса, я теперь в курсе, как вы отжали *Первое убийство*! И не одно, полагаю? Я так думаю, что и Крушитель, и Мракисс, и Чаф — ваших рук дело? Шог'расара, скорее всего, завалил тот придурок Утес, но ему недолго радоваться осталось. «Модус» и остальные превентивы пасут его на выходе круглосуточно. Им даже пришлось срочно ввести своего человека в совет Даранта...

Он вдруг закашлялся и поднял руку, мол, сейчас продолжит. Я не знал, что предпринять. Что можно сделать с неуязвимым... Ну конечно! Я направил руку, и тут он снова заговорил:

— Ты спрашивал, не боюсь ли я превентивов? Поверь, уже сегодня они сами будут бояться меня! Я захвачу Тристад, а им сюда доступа нет. Отсюда Чумной мор начнет захватывать все окружающие территории, и мы заполоним весь мир.

— Почему же они будут тебя бояться, По? — не сдержала любопытства Тисса.

— Хе-хе. Все-то вам расскажи, — с ухмылкой протянул он. — Ладно, скажу. Остальные будут больше бояться!

шкуре, покрытой мифриловыми пластинами, пробежали разряды молний.

Мощный трубный рев разнесся по пустыне. Инстинктивно отпрянули не только мы, но и мертвые прислужники. Питомцы, возглавляемые Игги, прыгнули в сторону. Из песка вылезла голова Краша, подростшего до размеров аэропоезда, и с любопытством уставилась на моего нового питомца.

> > >

Грозовой дракон

Легендарный боевой питомец и летающее верховое животное.
+1500% к скорости передвижения.

> > > Грозовой дракон, последний из своего рода, настоящий владыка небес. Во все времена ему не было конкурентов как в небе, так и на земле, что и послужило причиной его вымирания: каждый разумный считал своим долгом найти и уничтожить кладку яиц Грозových драконов.

Этого дракона сохранил один древний маг, запечатав его сущность в артефакте.

Является боевым питомцем и может принимать участие в сражениях. Помимо базовых приемов атакует точечным ударом молнии.

Требуется уровень: 100.

Требуется навык верховой езды 10-го уровня.

Утопая в песке, дракон приблизился и легонько ткнул меня мощной треугольной мордой. Дотронувшись до нее, я почувствовал мерное дыхание ящера, а в огромных змеиных глазах увидел желание летать и биться. И в то же время каким-то образом понял: это девочка!

— Будешь Грозой, — объявил я и повернулся к друзьям. — Что, парни, летаем? Осмотрим пустыню сверху, заодно я *Картографию* прокачаю...

Дважды просить не пришлось.

Я-то думал, что прошедшая неделя была жаркой. Но грядущая будет вообще огонь.



Оглавление

Пролог. Уэсли	6
Глава 01. Лишенный ранга	14
Глава 02. Зараженный Тристад	25
Глава 03. Прорыв из песочницы	38
Глава 04. План Б	52
Глава 05. Спасти рядового Утеса	65
Глава 06. Дом, милый дом	78
Глава 07. Форт Кхаринза	97
Глава 08. Сокровищница Первого мага	116
Глава 09. Путь отваги	128
Глава 10. И снова Патрик	144
Интерлюдия. Мелисса	162
Глава 11. Пока непокоренный предвестник	174
Глава 12. Черви пожрут тебя изнутри!	185
Глава 13. Ходячие мертвецы	197
Глава 14. «Пробужденные» в сборе	219
Глава 15. Ядро Чумного моря	231
Глава 16. Нет смерти в служении Чумному мору	252
Глава 17. Прогулка по Даранту	267
Глава 18. Озерный край	280
Глава 19. Ультиматум Большого По	288
Глава 20. На фронтир!	301
Глава 21. Лахарийская пустыня	315
Глава 22. Пробужденная нежить	331
Интерлюдия. Йеми	353
Глава 23. Величайший мститель	363
Глава 24. Призыв Нергала	374