

Данияр Сугралинов

ДИСГАРДИУМ. ЧУМНОЙ МОР

КНИГА ТРЕТЬЯ

RUGRAM

УДК 82-312.9
ББК 84.4
С89

Сугралинов Д.

С89 Дисгардиум 3. Чумной мор / Д. Сугралинов — М. : Т8 Издательские технологии / RUGRAM, 2022. — 412 с. — (Дисгардиум).

ISBN 978-5-521-92368-7

Алекс Шеппард и его друзья оказываются под пристальным вниманием превентивов. Сильнейшие кланы мира охотятся не только на Скифа, чья личность им пока неизвестна, но и на уже выявленную «угрозу» — Утеса. Старым врагам придется объединиться, чтобы прорваться из песочницы.

Но это только одна из многих проблем. Ядро Чумного моря крайне недоволено Скифом, Спящий бог дает новый невыполнимый квест, а Большой По, одержимый мстостью, жаждет реванша и готовит нечто ужасное.

BIC FM
BISAC FIC009000

ISBN 978-5-521-92368-7

© Данияр Сугралинов, текст, 2022
© Елена Сугралинова, арт, 2022
© Ксения Новосёлова, дизайн, 2022
© Magic Dome Books, 2022
© RUGRAM, оформление, 2022
© Т8 Издательские технологии, 2022

Что было в предыдущих книгах

Краткая история будущего

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Ученые предсказывают крах системы гражданства и кризис продовольствия. Более того, недовольство растет, бурно развиваются оппозиционные течения, жестоко подавляемые силами миротворцев. Криминал по большей части процветает среди неграждан, и самые богатые из них выстраивают себе огромные особняки и дворцы в зонах, признанных неподходящими для жизни граждан.

Чтобы занять людей, в 2055-м корпорация «Сноусторм» (51% участия ООН) создает игру с полным погружением — «Дисгардиум». Неграждане получают работу в виртуальном

мире (рудодокопы, уборщики, пастухи, сборщики фруктов), а граждане — минимальную зарплату за восьмичасовой игровой день, просто за «оживление» мира.

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

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

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

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

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

Сама «угроза» тоже награждается: чем выше ее класс, тем больше компенсация, но тем труднее ее устранить. Если статус мощной «угрозы» достигнет предельных значений, ликви-

дировать ее будет практически невозможно. Таким образом, ликвидаторам (или превентивам, как они себя называют) выгоднее уничтожать «угрозы» до того, как те усилятся.

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

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

«Дисгардиум 1. Угроза А-класса»

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

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

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

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

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

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

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

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

«Дисгардиум 2. Инициал Спящих»

Достигнув 10-го уровня, Скиф получает уникальный класс «предвестник», непродуманный и со странным описанием. Сразу после этого к Скифу является посланник Чумного моря и выдает задание от Ядра: заразить горожан Тристада и открыть чумной портал. Спящий бог Бегемот дает противоположное задание: саботировать квест Ядра.

Тем временем ганкер Утес, враг Скиф, получив от Нергала способность многократно усиливаться, становится

«угрозой» с потенциалом D, но выдает себя, вступившись за свою девушку Еву, подругу детства Алекса.

Друзьями Скифа становятся члены клана «Дементоры»: его одноклассники Эд «Краулер» Родригез, Ханг «Бомбовоз» Ли, Мелисса «Тисса» Шефер и Малик «Инфект» Абдуалим. Злясь на них за отнятое *Первое убийство* Мракисса, лидер «Аксиомы», топового клана песочницы Тристада, Большой По, устраивает на ребят охоту. «Дементоры» теряют все и опускаются до 10-х уровней.

Чтобы им помочь, Скиф заключает с Большим По пари, поставив легендарного *Призрачного волка*. Победит тот, чей клан добьется большего успеха в турнире ежегодной юниорской Арены.

Для этого Скиф и его друзья создают свой клан — «Пробужденные». Став соклановцами, одноклассники выясняют, что Алекс — «угроза» А-класса, и сами становятся «субугрозами». Теперь в их интересах помогать ему развивать статус.

Мастер безоружного боя Сагда обучает Скифа, за счет чего тот приобретает усиленные приемы, а изобретая новые кулинарные блюда, Скиф получает приглашение на еженедельный «Кулинарный поединок» и выигрывает его.

Для победы на Арене «Пробужденным» приходится построить на необитаемом острове Кхаринза храм, посвященный Спящим. Им помогают неграждане из Калийского дна, с которыми Скиф познакомился, вступившись за рудокопа Мэнни. Среди них строитель Дьюла. После возведения храма он занимается строительством кланового форта «Пробужденных». Единственный и очень опасный обитатель острова — гигантский древний ящер, зверобог по имени Монтозавр.

Победив на Арене, Скиф и его друзья выигрывают спор с Большим По, а также привлекают внимание вербовщиков из Альянса превентивов — десятки самых сильных кланов Дисгардиума. Но «Пробужденные» тянут время и ни на одно предложение вступить в топовый клан не отвечают согласием.

Пролог. 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 плохо. 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 «что-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?