

Данияр Сутралинов

ДИСГАРДИУМ. УГРОЗА А-КЛАССА

КНИГА ПЕРВАЯ

RUGRAM

УДК 82-312.9
ББК 84.4
С89

Сугралинов Д.

С89 Дисгардиум 1. Угроза А-класса/ Д. Сугралинов — М. : Т8
Издательские технологии / RUGRAM, 2022. — 366 с. —
(Дисгардиум).

ISBN 978-5-521-92366-3

Стоп! Что значит «ваш персонаж проклят»?! Гнить заживо? — Да вы издеваетесь! Хотя... Возможно, это тот самый шанс, который судьба дарит единожды? Хм... Вот и игровой ИскИн присвоил мне статус потенциальной угрозы миру. А значит что? Значит, мы ещё побарахтаемся!

2074 год. Пятнадцатилетний школьник Алекс мечтает о карьере космического гида и грезит звездами, но жизнь ломает его планы, и теперь виртуальная игра «Дисгардиум» — единственный путь к достижению цели. Случайность дает ему практически God-mode с полной неуязвимостью...

BIC FM
BISAC FIC009000

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

ISBN 978-5-521-92366-3

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.

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

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

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

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

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

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

Добрый вечер, Алекс!

Выберите желаемый мир погружения.

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

Я выбрал его. Перед глазами пронеслись логи:

Биологический возраст подтвержден.

Доступ в Дисгардиум разрешен.

Уведомление Департамента образования... Успешно...

Статус подтвержден.

Первое погружение в мир!

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

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

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

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

Добро пожаловать в Дисгардиум, Алекс!

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

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

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

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

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

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

— С днем рождения, народ! — крикнул я.

— С днем рождения! — вразнобой проговорили сквозь смех.

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

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

— Мы же еще не сгенерировали персонажа, дубина!

Взбодороженные 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 классов и профессий, а потом перешел к списку рас Содружества: — Мы одинаково рады и людям, и эльфам, и гномам...

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

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

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

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

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

В руках листок раскрылся в форму регистрации персонажа.

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

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

Ваше игровое имя: Скиф.

Подтверждено.

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

Скиф! Вам доступно 15 очков основных характеристик.

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

Будьте внимательны! Перераспределение очков в будущем невозможно!

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

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

Скиф, человек 1-го уровня

Настоящее имя: Алекс Шеппард.

Реальный возраст: 14 лет.

Класс: не выбран.

Основные характеристики:

Сила: 2.

Восприятие: 2.

Выносливость: 3.

Харизма: 2.

Интеллект: 2.

Ловкость: 2.

Удача: 2.

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

— Добро пожаловать в Тристад, Скиф!

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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