

Данияр Сутралинов

ДИСГАРДИУМ. ИНИЦИАЛ СПЯЩИХ

КНИГА ВТОРАЯ

RUGRAM

УДК 82-312.9

ББК 84.4

С89

Сугралинов Д.

С89 Дисгардиум 2. Инициал Спящих / Д. Сугралинов — М. : Т8
Издательские технологии / RUGRAM, 2022. — 488 с. —
(Дисгардиум).

ISBN 978-5-521-92367-0

Родители разводятся — и с шестнадцати лет ты будешь обречен существовать на дне. Соседская девчонка ради тебя улучшает внешность и фанатично прокачивается в игре. Спящий бог, дав силы, требует абсолютной преданности и подчинения в реальной жизни. Неведомый Чумной мор хочет, чтобы его Посланник разбил всех живых. И вот незадача — его Посланник ты! Но город видит в тебе спасителя, а не причину всех бед..

Скиф, он же Алекс, — потенциальная «угроза А-класса» всему игровому миру «Дисгардиума». Так система классифицирует имба-игроков, вносящих в мир дисбаланс.

Однако сложно грозить миру, занимаясь прокачкой у себя в нубутнике. Еще сложнее это делать, когда на тебя вот-вот обьют охоту все кланы-превентивы и даже лучшим друзьям нельзя доверять, пока два покровительствующих бога рвут тебя на части, а злейший враг сам становится «угрозой».

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 978-5-521-92367-0

Что было в предыдущей книге

Краткая история будущего

В 2048 году население Земли достигло пятнадцати миллиардов. Практически всю работу выполняют роботы. Число нетрудоспособных людей растет 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 (рудокопы, 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,

ликвидировать 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 снизится их гражданский статус, уменьшатся доходы, и они не смогут оплатить образование Алекса, который мечтает стать кос-

мическим 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.

Пролог. Тобиас

Тобиас «Утес» Ассер, сколько себя помнил, всегда жил с Ним. Творец всего сущего неизменно присутствовал рядом. С его именем мальчик просыпался, с ним же засыпал, и даже успешно сходяв по нужде, мысленно благодарил Творца. Не то чтобы он был таким набожным, напротив, оставаясь наедине с собой, в мыслях Тобиас ненавидел Его. Но даже себе боялся в этом признаться.

Тем не менее именно в Нем и Его поучениях Тобиас видел причину всех своих неудач. Своих и родительских. Если бы не их фанатичная вера, то, может, их не устроила бы гражданская категория L, самая низкая, какая только может быть. Ниже некуда, ниже только неграждане.

Но родители не стремились ни к чему большему — довольствовались малым сами и учили тому же его. Каждое их слово, каждый поступок в отношении сына были направлены только на одно — воспитание его благочестивым и богобоязненным мальчиком. Все остальное не имело значения. Только Слово Творца.

Им всегда было безразлично, как к Тобиасу относятся в школе, какие оценки он получает и есть ли у него друзья. Одежду ему покупали, только если он совсем из нее вырос-тал, а протертую дыру всегда можно было зашить, наложив заплатку. Игрушки в семье считались излишеством, как и любые другие способы развлечения — от книг до фильмов.

Не видать бы ему и виртуальных миров, если бы не обязательное для всех подростков время в Дисгардиуме. С каменным лицом мать наблюдала за тем, как работники Департамента образования заносят и настраивают капсулу

погружения. Дешевая базовая модель, но Тобиас был рад и ей. Разве что пришлось изобразить недовольство и деланно посетовать на глупое законодательство, заставляющее его заниматься тем, чем совсем не хочется.

Там, в богомерзком языческом мире, все было иначе. Он навсегда запомнил свой первый день в Дисе (который он и «Дисом» стал называть много позже, обходясь в разговорах с родителями нейтральным «там»).

В тот самый первый день — день его четырнадцатилетия — он так и не вышел из гостевого холла здания городского совета. Все новички уже давно распределили очки характеристик и убежали осваиваться, а он все сидел, высунув язык, и медленно вникал.

У него не было опыта подобных игр, он не изучал какие бы то ни было гайды, а все его знания базировались на подслушанном в школе. Но он полностью прочитал текст введения в мир, слушая и боясь прервать чудесный женский голос, рассказывающий о волшебной вселенной, полной захватывающих приключений, о мире, где живут сотни рас, а королем и героем может стать каждый. Ему виделись картинки будущего, где он превращается в героя и спасает мир, но Тобиас бил себя по рукам за такие фантазии и молил Творца о прощении.

В тот день настоящего Диса он так и не увидел. Первый советник Уайтекер произнес приветственную речь и отправил новичков к писарю Карлсону. Стесняясь что-либо спрашивать у него при других, мальчик дождался, пока партия новичков разойдется, а потом долго пытал писаря, выясняя, что к чему. Обязательное время истекло неожиданно — отец врубил внешний экстренный выход. Из капсулы Тобиас вылезал ошарашенный, с усилием вливаясь в серую и унылую реальность. Все вокруг теперь казалось тусклым, а на поверку было таким всегда, но понял это Тобиас, только побывав в Дисе.

Освоился он не сразу, но довольно быстро. Даже сам не ожидал, что так легко воспримет мир игры как настоящий и привыкнет к интерфейсу. Понимание того, что такое очки характеристик, цифры урона, развитие навыков и ремесел, — все это пришло позже, пока же он просто радовался тому, как реален Тристад и населяющие его неписи. В то, что это неигровые персонажи, управляемые искусственным интеллектом, он поверил с большим трудом, уж больно живыми они казались.

В первые дни Тобиас честно пытался выполнять социальные квесты: разносил почту, пропалывал огороды и убирал мусор. Делал все это он с куда большим удовольствием, чем когда практически то же самое совершал в реальном мире. Только там в обязательном порядке помогал родителям с хозяйством, и лучшей наградой было отсутствие побоев. В Дисе же его хвалили, благодарили, награждали очками опыта и *репутации* и медяками, на которые можно было что-то купить! В первые дни он потратил все сбережения на мороженое и конфеты. Виртуальные, нарисованные, несуществующие — да какая разница? Они были сладкие, в тысячи раз вкуснее картонной еды в его мире. В мире того Творца, который требовал не только непоколебимой веры, но и бесконечных молитв, и соблюдения правил, и отказа от всего интересного, а за исполнение не награждал ничем, кроме загробной райской жизни.

Но рай, в понимании Тобиаса, оказался куда ближе. В Дисгардиуме.

К тому же в Дисе бесконечно и беспрестанно оставаться благодарным было вовсе не обязательно. Богов много, выбирай любого! Или не выбирай. Хочешь веровать — пожалуйста, нет — твое право. Соблюдай законы тех, кто сильнее, и будешь вправе сам отбирать то, что тебе нужно, у слабых. Это нехитрое правило Тобиас уяснил уже на вторую неделю.