

СОДЕРЖАНИЕ

ЛЕГЕНДА НУБЯТНИКА	5
ТРИ ДАНЖА.....	177
МЕСТЬ НУБА.....	349
ЧЕРТОВ ДАНЖ.....	535

ЛЕГЕНДА НУБЯТНИКА



Глава первая

ПОСЛЕДНИЙ ШАНС

Небольшой дождик лениво пытается запятнать ветровое стекло, щетки добросовестно ему препятствуют. До дома осталось не больше десяти километров. На лице появляется улыбка от предвкушения встречи. За пять дней отсутствия в командировке накопилась не только усталость, но и острое ощущение скуки без своих, без членов семьи. Коммуникаторы, хоть Скайп, хоть Вайбер, вещь неплохая, но ничего не сравнится с теми эмоциями, которые испытываешь, когда после разлуки обнимаешь жену и дочерей.

Фура на встрече внезапно выезжает на твою полосу. Противное ощущение, что сделать ничего просто невозможно, будь хоть чемпионом по Формуле-1. Справа хилое ограждение моста, отворачивать попросту некуда, тормозить уже поздно. Удар, полет в воздухе, ощущение тоски.

Вселенской тоски по своим, по планам, даже по мелочам наподобие семейного чаепития. И правда, перед смертью все успевает пронестись перед глазами, в особенности когда времени полно — лететь аж метров тридцать до бетона автострады вниз. В воздухе мелькает и фура, летящая вслед. Как есть ударит сверху. Как будто самого падения с такой высоты в легковушке мало. Вижу свое первое свидание с соседской девушкой, второе с сокурсницей в университете, встречу с будущей супругой, бессонные ночи перед экзаменами, вижу, как подкидываю дочку под потолок, к ее неве-

роятному восторгу. Заново переживаю стресс при рождении второй дочки. Бессонные ночи первые месяцы, укачивание в люльке, та невероятно доброжелательная улыбка, которую можно увидеть только у ребенка, не знающего ни пороков, ни страстей человеческих. Напоследок вообще дурацкая мысль, а смог бы я выжить при ударе, будь машина набита десятками пуховых подушек — мозг отчаянно ищет способ выжить. Но подушек нет, лишь две меховые игрушки в подарок дочкам. Всё, похоже, прилетел...

Свет, яркий белый свет. Никакого тоннеля, правда, нет. Свет под ногами, свет по бокам и вверх. Испуг, когда понимаешь, что не дышишь, но тебе все равно комфортно. Внезапная надпись перед глазами:

Желаете получить последний шанс? Да/Нет.

Мигающий курсор подчиняется движениям глаз, прыгая с «да» на «нет». Не то чтобы я уже рвусь нажимать или верю в то, что еще жив, но мозг пользователя компьютерных устройств с огромным стажем автоматически тестирует возможность перевести курсор со слова на слово. Что за черт? Ну не верю я в возможность выжить после такого удара о бетон в алюминиевой машине. Как бы эмоционально ни хотелось верить. Да и надписи перед глазами, как и возможность управлять мысленно курсором, вовсе не являются обычными признаками того, что везунчик сумел уцелеть в немыслимой катастрофе. Пугает и невозможность банально перевести дух, а когда еще и осознаешь, что висишь в воздухе без видимой опоры...

Понятный ступор. Под надписью появляется таймер: 60... 59... 58... Намек понятен, не до моих эмоций тому, кто все это устраивает. Подвожу курсор к «да». Думаю, неужели кто-то способен в такой ситуации нажать на «нет».

Выскакивает новая надпись:

Благодарим за выбор. В связи с произошедшей гибелью можем предоставить Вам возможность пройти испытания в виртуальной игре, популярной на Вашей планете. У Вас есть возможность доказать, что на покой еще рано и выиграть разные бонусы на каждом из десяти этапов

развития Вашего персонажа. Победа во всех десяти этапах позволит возобновить физическое существование на планете Земля.

Этап первый: за три месяца необходимо войти в топ-5 процентов игроков, стартовавших одновременно с Вами. Критерии оценки: сумма баллов основных пяти характеристик, достигнутый уровень развития, заработанные ресурсы. Огнестрельное оружие запрещено. Возможность сравнить темпы своего развития с конкурентами отсутствует. Возможность анализировать базы данных по игре вне ее отсутствует. Выход на контакт с друзьями и родными запрещен. Попытка нарушить запрет всеми возможными путями расценивается как отказ от дальнейшего участия в игре, игрок дисквалифицируется. Другой шанс не предоставляется. Если Вы умрете за этот период четыре раза, Вы также проиграли. Подтвердите понимание условий участия в первом этапе.

Появляется слово «да». Возможность нажать «нет» отсутствует. Что же, все понятно, чуда не случилось, я погиб. Но... все же чудо случилось. Мне дают второй шанс. Ясно одно, в концепцию христианского рая и ада происходящее точно не вписывается. В то же время невероятно хочется добраться до десятого этапа, выиграть и вернуться к своим. К жене и двум дочкам, которые сейчас находятся в диком шоке, не говоря уже о том, что я в семье был единственным источником материальных благ, если, конечно, не считать декретные выплаты супруге источником к существованию. И больше никаких личных машин, только общественный транспорт. Желательно самый тяжелый и массивный, едущий по рельсам, способный сбить сошедшую с курса фуру к чертям собачьим в сторону и ехать себе спокойно по прежнему маршруту. Нажимаю «да».

Вы приступаете к участию в игре «Эгида», самой популярной игре десятилетия. Первоначальная локация — нубятник. На территории нубятника охота игроков друг на друга запрещена. На полученной после входа в игру карте Вы сможете видеть только территорию нубятника, выход

за его пределы будет понятен визуально — белое пространство на карте начнет заполняться. Вернуться обратно после выхода нельзя. При смерти на любой территории игры все Ваши вещи, если в их характеристиках не указано «не теряется при гибели», остаются на месте гибели и достаются первому нашедшему. Вещь с характеристиками «не теряется при гибели» обычно приобретается в лавках, появляется при успешной охоте на монстров высшей категории или в найденных тайниках. Подобные вещи являются редкими, их стоимость в игре велика. Игрок получает при старте 20 серебряных монет, комплект одежды и сумку. В сумке имеется инвентарь на 20 ячеек, который может быть расширен за счет приобретения усовершенствованной сумки. При достижении нового уровня выделяются два балла для последующего распределения. При гибели игрока теряется треть уровня и половина нераспределенных баллов. На нулевом уровне гибель не приводит к потере уровней, но половина нераспределенных баллов также теряется. Вступать в клан запрещено. Приступить к игре. Да/Нет?

«Эгида», да, конечно, слышал про нее. Море рекламы. 18 плюс. Континенты, океаны, острова, множество государств. Поиграть не успел, хотя и хотел, но много работающие отцы двоих маленьких детей меня поймут. Судя по услышанным краем уха отзывам друзей, правила игры стандартные, характеристики прокачиваются действиями, много конкурирующих кланов, донат возможен, но стоит так дорого, что большинство игроков обходятся без него. Похоже, что владельцы игры сделали ставку на богатых людей, способных вкидывать серьезные суммы в игру за ценные артефакты или комплекты вооружения, остальные игроки берут свое усердием, развиваясь практически без доната.

Главная фишка «Эгиды» — потрясающая визуализация без всяких видимых пикселей, заставляющая при длительной игре воспринимать ее как реальность. Слышал также, что финансовая система игры уже всю со-

прикасается с реальным миром, виртуальные деньги выводятся и обналичиваются, что придает особую жесткость внутреннему соревнованию за лидерство, влекущему за собой финансовый успех уже не только в игре, но и в реальном мире.

Жму «да».

Выскакивает:

Выбор расы. Выделите желаемую расу для игровой активности: человек, эльф, гном, гoblin, хоббит, орк.

Выбор расы во многом терра инкогнита, так глубоко я в эти вопросы при беседах с друзьями не вдавался. В моем случае ключевой вопрос — какая раса дает возможность быстрее развиваться? Какая стратегия позволит мне войти в топ-5 процентов игроков? Как умереть не более четырех раз за целых три месяца, когда агров должно быть вокруг немерено, раз в задании специально предупреждают, что убивать других игроков нельзя только на территории нубятника?

В других играх я понемногу пробовал разные расы и специализировался на воинских и магических специализациях. Особенно ценил боевую магию в тех играх, где магам не урезали специально потенциал. Но факт остаётся фактом, как дела обстоят в этой игре, я не знаю. Обнадёживает одно — друзья много не рассказывали, но и особо не ругались по поводу каких-либо серьезных отклонений от обычных норм игры. Значит, то, что я знаю по другим схожим играм, должно быть вполне применимо.

Чрезмерную экзотику брать опасаясь. У хоббита, конечно, не может не быть бонусов, к примеру, на меткость или скрытность. Но черт его знает, какие у него там штрафы по другим параметрам.

Эльфы, как правило, хороши на начальных уровнях, если хочешь развивать стрелка. На более поздних — мага, но это не три месяца в такой сложной игре, что делает данный выбор опасным. Что касается стрелка, то преимущество в развитии однозначно будет у игрока, способного задонатить своему эльфу офигенный лук. Не мой вариант.

Гоблины и орки на любителя. Особенно хороши для тех, кто рвется ко всяким пакостям для других игроков или мордобоем. Никогда не стремился к тому, чтобы в игре вести себя не так, как в реальной жизни. Плохо для развития и то, что другие игроки тоже знают о специфичности подобных персонажей, можно получить проблемы на ровном месте, просто из-за выбора расы. Поэтому — нет.

Остается самый сложный выбор — гномы или люди. Гномы особенно хороши тем, что, как правило, заметно прочнее других рас, за исключением орков. Также игра гномам предоставляет обычно больше возможностей для развития ремесел, в особенности традиционной стези горнодобытчика или кузнеца. И в том, и в другом варианте хорошо прокачивать характеристики игроку, который, наподобие меня, располагает кучей свободного времени для длительного монотонного труда. А это один из самых стабильных способов прокачивать персонажа на индивидуальной основе. Есть и еще один плюс гнома — небольшой рост, легче прятаться, легче найти укрытие при обстреле, сложнее попасть по тебе. Учитывая, что вступать в клан запрещено (что явно очень осложнит мне прокачку), гном выглядит предпочтительнее.

Осуществляю выбор.

Выберите имя.

Перед глазами всплывает алфавит с мигающим курсором. Судя по всему, в игре уже не то десятки, не то сотни миллионов пользователей, так что простые варианты все уже разобраны. Набираю имя и фамилию, при этом понимаю, что вряд ли разрешат, но психологически для меня это последний шанс доказать, что я еще существую как личность:

Павел Гнатюк.

Как и ожидал, попытка забракована. Чтобы не тратить время, набираю сложную конструкцию, со мной не связанную, и какая точно не существует:

Трой Игнатиус Пятый.

Имя одобрено.

Желаете выбрать внешность или согласитесь со случайным выбором (уродства исключены)? Нажмите одно из двух: желаю выбрать / согласен со случайным выбором.

Да какая, блин, разница! Мне бы понять быстрее — это предсмертный бред, или я действительно получил второй шанс! Жму «согласен со случайным выбором».

Начинается отсчет: 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1...

Я в игре.

Осматриваюсь вокруг. Небольшая равнина, трава по пояс, молодые кусты. В километре справа отроги высоких гор, слева болото и пруд перед ним, впереди в двух сотнях метров деревенька домов на тридцать, позади река и густой дремучий лес. Потрясающая реалистичность всего вокруг, ветер ворошит волосы на голове, стрекоза села на окладистую гномью бороду. Высунул язык — невероятно, но почувствовал дуновение ветерка и по его поверхности. И тут же ощутил запах навоза, когда ветер сменил направление и подул на меня от деревеньки. Как они добились подобной правдоподобности, как?!

На мне простенькая полотняная одежда, штаны с двумя карманами, рубаха без карманов, что-то вроде кожаных мокасин. Серенькая полотняная сумка, как и было обещано, на двадцать делений.

Слева сверху мигает меню. Открываю. Шесть категорий: характеристики, карта, заклинания, задания, контакты и почта.

Характеристики:

Выносливость (жизнь) — 1 (10 единиц).

Сила — 1.

Ловкость — 1.

Интеллект — 1.

Удача — 1.

Репутация — 0.

Нераспределённых баллов — 5.

Бодрость — 30.

Мана — 10.

*Количество единиц до первого уровня — 80.
Деньги — 20 серебряных монет.*

Открываю заклинания, там пусто. Обидно.

Контакты — ожидаемо пусто.

Почта — пусто. Нет даже обычного welcome letter.

Задания — указано то, что было уже ранее — войти в 5 процентов лучших игроков за три месяца среди стартовавших одновременно со мной.

Карта есть, и нубятник приличен по размеру, километров на сорок виртуальных. Вокруг, как и обещано, огромное черное пятно. От нубятника отходят четыре дороги, каждая в свою сторону, и тут же обрываются, пока сам там не пройдешь, карта не откроется. Знать бы еще, что кроется в каждом из направлений. Но это еще успеется.

Поднес к лицу ладони. Коротышки с толстыми пальцами. Притопнул ногой, сделал шаг вперед. Ноги стали так коротки, что, считай, и с места почти не сдвинулся. Но моя вестибулярка воспринимает и укороченное тело, и ноги с руками как должное, словно всегда так было. Не, ну вот как они это делают?! Я же был метр восемьдесят два, а теперь метр с кепкой, причем реально с кепкой, а не фигурально выражаясь. Меня, по уму, сейчас должно колбасить, даже тошнить, из-за того, что все параметры тела так резко изменились. А мне хорошо. И не то что хорошо, мне — кайфово. Я жив, мать его! Меня расплющило о дорогу, и сверху еще раз расплющило фурой, а я жив! И я молод. В теле бурлит энергия, чувствую себя так, как давно не чувствовал. Когда приближаешься уже к финалу четвертого десятилетия жизни, забываешь, каково это, когда тебе восемнадцать. Быть восемнадцатилетним — невероятно классно! Сюда бы еще жену, да детей, да пару друзей... Хотя нет, они все живы, в отличие от меня, и это здорово. А я здесь, и это мой долбаный шанс, который я не должен упустить. Прокачаться, победить и вернуться к семье и друзьям. А захочу снова почувствовать себя восемнадцатилетним, так я теперь знаю, в какую игру заходить.