



ИЗДАТЕЛЬСТВО «АСТ»

ПРЕДСТАВЛЯЕТ СЕРИЮ «WARGAMES»

Алекс Кош.
«ОДИНОЧКА. ПУТЬ МЕЧЕЙ»

Сергей Извольский.
«ПРОЕКТ ДАНТЕ. СЕДЬМОЙ КРУГ»

Марк Кузьмин.
«СКИДБЛАДНИР. КРОВЬ И ЖИЗНЬ»

Иван Суббота.
«ТЕМНЫЙ ЭВЕРИ. АДЕПТ СМЕРТИ»



ИВАН СУББОТА

ТЕМНЫЙ ЭВЕРИ
АДЕПТ СМЕРТИ

ЖИ
РЫ
АСТ
МОСКВА

УДК 821.161.1-312.9
ББК 84(2Рос=Рус)6-44
С 89

Любое использование материала данной книги, полностью или частично,
без разрешения правообладателя запрещается.

Серия «Wargames» основана в 2014 году

Художник — *Алексей Виноградов*

Серийное оформление — *Василий Половцев*

Суббота, Иван.

С 89 Темный Эвери. Адепт смерти : [фантастический роман] / Иван Суббота. – Москва : АСТ, 2015. – 384 с. – (Wargames).

ISBN 978-5-17-087525-2

Хлеба и зрелищ! Ничто не изменилось со времен Древнего Рима. В недалеком будущем люди так же готовы тратить огромные деньги на удовольствия, будь то финал чемпионата мира по футболу, нашумевший мюзикл на Бродвее, океанская яхта или... Или виртуальный мир, где каждый может стать благородным рыцарем или коварной красавицей, злобным чернокнижником или бесстрашным охотником... Вариантов много, каждый выбирает по душе и по средствам.

Мог ли догадываться вчерашний студент, не нашедший достойного применения своим силам и знаниям в реальном мире и решивший сделать виртуал источником своего существования, что именно там он заработает свой первый миллион, найдет свою любовь, а заодно, мимоходом, заберется на вершину могущества и от звуков его имени будут содрогаться сильные мира?

УДК 821.161.1-312.9
ББК 84(2Рос=Рус)6-44

ISBN 978-5-17-087525-2

© Иван Суббота

© ООО «Издательство АСТ», 2014

ПРОЛОГ

-Что ты сказал? Повтори, а то у меня со слухом что-то, – Валерка помахал рукой возле уха. – Послышалось, будто ты сказал, что продал своего героя в «Битве богов». Прикинь, а? Слуховые галлюцинации в таком юном возрасте. Вот дожил!

Тоже мне юный возраст. Парню скоро двадцать пять стукнет, а он тут клоунаду передо мной устроил.

Я устало вздохнул. Паясничать Валерка умел и любил, ему только повод дай. А сейчас повод у него был.

– Тебе не послышалось, – терпеливо начал объяснять я. – Я действительно продал Вальда. Почти неделю назад. Уже и деньги получил. И даже, наверное, уже потратил.

– Стоп! Стоп! Стоп! – Валерка выставил руки ладонями вперед. – Давай по порядку. Ты заявляешь, что продал Вальда, паладина триста восемнадцатого уровня? Персонажа, на развитие которого ты потратил восемь лет. Восемь!

– Откуда восемь? – удивился я. – Как это ты насчитал?

– Элементарно! Два года школы, – Валерка начал загибать пальцы. – Год армии – наверняка в игре через телефон сидел. И пять лет института.

– Ни по какому телефону я в игре не сидел, – возмутился я. – Там не до игр было. Нас так гоняли, что просто с ног валились. И последний год института можешь не считать, я в игре почти не был, к диплому готовился. Проект чертил. Так, иногда на пару часов заходил по данжу пробежаться.

– Все равно, – Валерка отмахнулся от моих возражений и продолжил: – Ты продал единственного паладина в игре, преодолевшего трехсотуровневый рубеж. Единственного паладина, входящего в сотню сильнейших героев «Битвы богов».



Тут он придал голосу торжественные нотки и с пафосом произнес:

– На почетном сотом месте.

При этом он поднял указательный палец вверх, что, как я понимаю, должно было подчеркнуть патетику момента, а задно и продемонстрировать всю глубину моего нравственного падения. Подождав пару секунд моей реакции и не дождавшись ее, он продолжил капать мне на мои бедные мозги:

– Единственного персонажа в игре, не считая, конечно, персов донаторов, способного в одиночку пройти подземелье замка Редшир. Полностью! Включая и босса подземелья – эту скотину Красмайера.

– Ну, я не думаю, что я единственный прохожу в одиночку Редшир...

– Неважно! Не отвлекай меня деталями! – Валерка возмущенно уставился на меня. – Ты продал единственного героя, опять же – не считая донаторов, имеющего три полностью прокачанные божественные репутации!

Я пожал плечами и молча кивнул. Говорить что-либо в ситуации, когда Валерка Калёнов входит в раж, бесполезно. Он оседлал своего любимого конька и в ближайшее время с него не слезет.

– Да ты знаешь, сколько стоит прокачать репутацию до «Восхищения» у трех богов? Миллион долларов! – трагически прошептал он. И тут же добавил нормальным голосом: – Ну, почти.

Конечно, я знал. Все подобные вещи уже давно были просчитаны и пересчитаны по сто раз, неоднократно обсуждены на форумах. Вопросы прокачки героев были самыми популярными темами, а божественные репутации в этих темах стояли чуть ли не на первом месте.

Богов в игре было много. Одних только основных пантеонов – целых шесть штук. Хаос, Порядок, Смерть, Жизнь, Свет и Тьма. И в каждом пантеоне десятки богов. А сколько еще было богов, входящих в малые пантеоны? Я, например, не смог бы ответить на этот вопрос, несмотря на несколько лет, проведенных в игре.

Отношение богов к героям, или, другими словами, божественная репутация, являлась важным игровым фактором.



Каждый бог мог улучшить одну из характеристик героя, вплоть до ее удвоения. Достигнув максимума в отношениях с одним богом, можно было выбрать другого и начать поднимать свою репутацию уже у него. И так пока боги не кончатся. На уже имеющиеся репутации это никак не влияло.

Вот только заработать репутацию у каждого последующего бога было все труднее и труднее. О чем, кстати, сейчас и говорил мечущийся по комнате Валерка.

– Тебе повезло, что ты начал качать Вальда задолго до рестарта Битвы. Раньше еще хоть как-то можно было без реала прокачать третью репу, а теперь, после этого долбаного апгрейда и ввода ИскИнов, хорошо, если вторую репу сумеешь прокачать до взятия трехсотого уровня.

Ну, это он загнул. Большинство игроков поднимали репутацию у второго бога до максимальной планки – «Восхищения» – уже где-то к сто пятидесятому уровню. А отдельные игроки умудрились сделать это, не достигнув даже и сотого уровня. И это я не про донаторов говорю, эти ребята бегали с тремя «Восхищениями» чуть ли не с первого уровня, а к сотому многие из них успевали обзавестись уже и четвертой божественной репой.

– Зато играть стало интересней, – вставил я, пока Калёнов на секунду остановился перевести дух. – Монстры поумнели. Теперь, чтобы завалить моба...

– Конечно, интересно, – сердито перебил Валерка. – Еще бы не интересно было играть, когда у тебя три божественные репы и четвертая почти на сорок процентов поднята. Не персонаж, а имба неубиваемая! И ты продал такого героя!

Валерка, схватившись за голову, опять забегал по комнате. Он по жизни такой – вспыльчивый и неугомонный. Не может ни минуты спокойно усидеть на одном месте. И в игре тоже постоянно куда-то торопится. Хорошо хоть в подземельях и других опасных локациях со временем стал вести себя осторожно. А то ведь по молодости сколько вайпов, падений рейда, по его вине было, сколько раз из-за его торопливости погибала вся команда – не счастье!

Зато его персонаж был сильным дамагером. Дамагерами в игре называли героев, заточенных на максимальное нанесе-



ние урона противнику. Валеркин персонаж был разбойником, а герои класса «Разбойник» могли за одну связку ударов нанести столько урона, сколько не каждый герой класса «Паладин» и за десять раундов боя нанесет.

Больше разбойников урон в «Битве богов» наносили только игроки, выбравшие для своих героев классы «Воин» или «Маг». Но вот в первой десятке игроков почему-то было всего два мага и один воин, занимающий, правда, верхнюю строчку рейтинга, все остальные – разбойники. Хотя понятно почему – все благодаря умению «Стелс», незаметности, доступной только классу «Разбойник». Врожденное умение класса. Приобрести его иным способом, кроме как выбрать своему персонажу этот класс, нельзя. «Стелс» это не просто незаметность. Это – невидимость, которая не спадает в бою. При максимально прокачанном умении «Стелс» разбойник может использовать абсолютную незаметность в течение двадцати секунд. Этого времени более чем достаточно, чтобы обнулить здоровье противника одинакового с разбойником уровня.

Да и просто при активированном «Стелсе» заметить разбойника не каждый сможет – тут нужно прокачанное умение «Наблюдательность».

Зато откат после применения абсолютного «Стелса» – три минуты. Пока они не пройдут, использовать его заново не получится. А за это время многое может случиться. У меня, например, Валеркин герой – КаленВал – за двадцать секунд «Стелса» сносил четверть жизни, пока я тупо размахивал мечом в надежде зацепить невидимого противника. И еще две четверти здоровья я терял за следующие сорок секунд, в свою очередь нанося удары по КаленВалу, иногда пропадавшему из вида на доли секунды. А потом мой Вальд валил его. Здоровья у разбойников было мало, и сорока секунд мне, как правило, всегда хватало, чтобы обнулить полоску жизни у КаленВала. Применить абсолютный «Стелс» второй раз КаленВал не успевал. Если, конечно, он не выпивал эликсир, восстанавливающий здоровье. Но такой же элик мог выпить и я.

А еще паладины могли использовать заклинания лечения из Магии Света и восстанавливать часть потерянного здоровья. А вот разбойники лечить себя не могли. Так что, у Валер-



ки не было никаких шансов завалить своим КаленВалом моего Вальда.

– Да сядь ты уже, – раздраженно бросил я Валерке. – Притомил мелькать туда-сюда.

Кстати, этот класс – «Разбойник» – я рассматривал в качестве возможного выбора для своего нового персонажа. Нравился мне урон, наносимый ими. И «Стелс» их тоже нравился. Очень нравился. Исключительно эффективное умение! На мой взгляд – самое крутое умение в игре. Разумеется, если играешь дамагером. Если же предпочитаешь играть целителем, или, например, бафером, усиливающим характеристики и другие параметры союзников, то «Стелс» не особо и нужен. Хотя такое умение никому не помешает.

– Если притомил, поиграй в тетрис, – буркнул Валерка, но бегать по комнате перестал. – Самое оно для тебя. В нем хотя бы нельзя продать персонажа, бросив своих друзей на растерзание мобам. Кто теперь меня танковать будет? С кем я в рейды за фрагами ходить буду? А донаторов как я буду киллить? В одиночку? Какие вещички мы из них выбивали, ммм...

Валерка плюхнулся на кровать и мечтательно закатил глаза. В этой игре его больше всего привлекали бои между игроками. И не только его. Эта игра вообще была ориентирована на противостояние между игроками. Управляемые компьютерными программами монстры и так называемые НПС, от английского NPC (non player character), или неписи, играли большую и очень важную, но все же второстепенную роль в «Битве богов».

На первом месте в игре были ожесточеннейшие бои между игроками антагонистичных фракций. Света и Тьмы. Хаоса и Порядка. Жизни и Смерти. Впрочем, в «Битве богов» с не меньшей ожесточенностью и с не меньшей регулярностью дрались между собой и представители одной и той же фракции. Это в начале игры, лет восемь назад, игроки более-менее придерживались разделения на враждебные фракции – тогда еще никаких виртуальных капсул не было, играли на обычных компах. Но уже тогда стали постепенно отходить от задуманного разработчиками игры сценария – фракционного противостояния. А с появлением нейрокапсул и технологии



полного погружения в виртуальный мир игроки словно обезумели. Все нападали на всех. Ни о какой фракционной солидарности и речи не шло. Светлый бил светлого с не меньшим ожесточением, чем темного, и наоборот. Каких только мезальянсов не складывалось. Светлые вступали в союз с Тьмой против Порядка, друиды из фракции Жизни могли плечом к плечу с рыцарями смерти биться против сторонников Хаоса. Игроки упивались возможностями виртуального мира.

Поле боя выступал весь мир «Битвы богов» с его бесконечными территориями и бесчисленными подземельями. В любом месте встреча двух игроков могла закончиться нападением одного на другого. А если эти игроки являлись еще и членами боевых кланов, то завязавшаяся между ними дуэль могла перерасти в настоящее массовое побоище, в котором с каждой из сторон участвовали сотни и тысячи игроков.

Обычно это случалось неподалеку от населенных пунктов, в которые можно было телепортироваться из других мест мира, а уже оттуда быстро добраться до места сражения. Правда, только в случае, если завязавшие бой игроки были примерно равны друг другу. Иначе битва длилась считанные секунды и никакие друзья по игре или соратники по клану прийти на помощь просто не успевали.

А вот осады замков могли длиться часами и участвовали в них десятки тысяч игроков. Это еще одна грань игры, которая привлекала нас с Валеркой. И не только нас: масштабные клановые или фракционные войны превращали миллионы игроков из разных уголков планеты в настоящих фанатиков игры, яростно защищавших свой клан или свою фракцию.

Мы с Калёновым играли за Свет. Я сразу выбрал класс «Паладин», а паладины могут идти только по Пути Света. А вот классу «Разбойник» доступна любая фракция и Валерка сначала выбрал Путь Смерти и расу «Вампир». Разбойник-вампир – это ходячая смерть. У вампиров есть врожденное расовое умение «Вампиризм» – восстановление здоровья за счет нанесенного урона. И чем выше прокачано умение, тем большее количество здоровья восстанавливается. На максимальном уровне умения, десятом, на восстановление здоровья идет пятьдесят процентов нанесенного урона. Вот и пред-



ставьте себе, какое количество единиц жизни восстанавливает себе вампир, обладающий страшным уроном разбойника? При таком раскладе не самые высокие показатели выносливости и здоровья у вампира не имеют существенного значения. Если, конечно, против тебя не стоит такой же сильный дамагер. Круче разбойников в этом плане были только вампиры-воины, но у них не было «Стелса».

И все это великолепие Валерка года три назад, когда разработчики игры объявили рестарт и дали всем игрокам возможность бесплатно изменить выбранный стиль игры, сменил на фракцию Света и расу «Человек», у которой и бонусов-то толковых нет. Причина, как он объяснил, была проста – «а надоело за Темную сторону играть». Впрочем, на нашей парочке, паладине Света и разбойнике, сменившим Путь Смерти на Путь Света, эти изменения не сильно сказались – мы по-прежнему представляли грозную силу.

Фракцию и расу Валерка сменил, а класс оставил – не захотел терять «Стелс» и высокий дамаг разбойника. Хотя против серьезных монстров одного только высокого урона не достаточно – здоровья у этих монстров много, защита серьезная, сами они урон наносят не маленький. А у разбойников здоровья мало, защита слабая, да еще и доспехи они могут носить только кожаные. Даже кольчуги носить не могут. Точнее, надеть они могут и кольчуги, и даже полную металлическую броню, но только в этом случае все их преимущество сойдет на нет – «Стелс» они применять не смогут, как и связки своих коронных ударов. Так что в боях с самыми сильными монстрами дамагер нуждался в прикрытии – партнере, который сам, может, и не наносил высокий урон, зато благодаря большому количеству жизни, мощной защите и надетым доспехам способен был длительное время выдерживать удары противников. Таких игроков называли «танками» и у них, как правило, было освоено умение «Защитить», позволяющее принимать на себя весь урон, предназначенный другому игроку. Таким танком был мой Вальд. В паре с Валеркиным КаленВалом мы были опасным противником и для сильнейших монстров, и для игроков-донаторов (про обычных игроков я даже не говорю).



– Перейдешь на обычных игроков. Или на донаторов поменьше уровнем, – ответил я. – С них тоже не плохой шмот падает.

– Не получится, – поморщился Валерка. – С совсем маленьких мне ничего не упадет, а те, кто постарше, скорее меня самого замочат, чем я их. Да ладно, что уж теперь об этом.

Он огорченно махнул рукой.

Валерка был явно расстроен. Мы с ним вместе уже пять лет играли в эту игру, с самого первого курса института, когда познакомились и сдружились. Крепко сдружились. И даже то, что Валерка после третьего курса бросил архитектурный и поступил в другой институт, в финансово-экономический, не прервало нашу дружбу, а, наоборот, сделало ее крепче.

И в игре мы с ним были все время вместе, кроме последнего года, когда я работал над дипломом и в игру заходил редко, да и то только для того, чтобы за пару часов в одиночку пройти какое-нибудь подземелье и выбить из его босса какую-нибудь плюшку. Валерка тоже давно играл в «Битву богов» и именно на этой почве общих интересов мы с ним сблизились. А потом уже общие интересы переросли в крепкую мужскую дружбу, хотя все вокруг удивлялись, как могут дружить люди с таким разным характером. Я был спокойным и уравновешенным, а у Валерки был взрывной характер. Он загорался, как спичка, и так же быстро остывал. И в нем совсем не было дипломатичности – резал правду-матку в глаза невзирая на лица. Не всегда, конечно, иногда у него хватало ума и такта промолчать, но такое случалось редко. Лично я считал, что от такой разности характеров наша дружба становилась только крепче.

– Скажи лучше, за сколько Вальда продал?

– За три лимона, – я ждал этого вопроса и постарался, чтобы мой голос прозвучал равнодушно.

– Рублей? Не, ты точно самый последний дурачина, которого я знаю, – Валерка разочарованно покачал головой. – А дураков знаю я немало, ты уж поверь. Ну, вот сам посчитай. Первую репу прокачать легко и дешево. Если без доната качать, то уровню к пятидесятому, а, скорее, раньше, получишь «Восхищение». Если бабла в игру закинуть, закупить на него шмот на



аукционе или даже в магазинах у неписей или у игроков, и сразу скинуть его на алтарь, то выйдет тысяч пять-десять долларов за первую репу. В зависимости от выбранного бога. Вторую репу качнуть – это или несколько месяцев потратить, как делает основная масса игроков, или сотню тысяч реальных денег в игру закинуть. Баксов! Ну, пусть не сотню, пусть семьдесят тысяч, если бог попроще и бонус от него так себе. А третья репа – сколько времени на нее уйдет, если без доната, никто не знает. Ты не показатель, ты всю репу, считай, только на замке Редшир и поднял. Весь дроп на алтарь полтора года таскал. А дропа в подземельях одному игроку падает на порядок больше, чем если группой ходить. Тебе только Легендарка три раза падала, а сколько Редких вещей и Уников – не сосчитать. Да и к тому же, ты тоже донатил. По мелочи, но все равно реальные деньги в игру вливал. И вообще, все донатят в той или иной степени. Про мажоров я даже не говорю. Им, кстати, чтобы третью репу получить, надо реала на пятьсот тысяч вложить. И это – минимум. Так что, ты мог отхватить не три ляма, а все тридцать. Это с учетом прокачанной почти до «Симпатии» четвертой репы. Про остальное я не говорю, это мелочь.

Я молча выслушал этот монолог, терпеливо дожидаясь, когда Валерка закончит свою речь. Не любил он, когда его перебивают, сразу нервничать начинал.

– Всё сказал? Тогда держись крепче за кровать, а то свалишься. Па-ба-ба-бам! – Я изобразил бой барабанных палочек. – Три миллиона долларов плюс новый кокон! Вот так-то!

Валерка выпучил глаза.

– Опупеть, – спустя несколько мгновений сказал он. – Не, Серега, ты не самый последний дурак. Ты всего лишь на втором месте.

Вид у него был явно ошарашенный. Да я и сам до сих пор еще не отошел от шока. Когда на Вальда упало письмо с предложением продать его, я поначалу даже отвечать не стал, удалил письмо и забыл. На последующие письма отвечал коротким отказом. Пока мне не нарисовали цифру. Три миллиона долларов. И не предложили набрать номер скайпфона.

Номер я набрал. Не очень верил в названную сумму, думал – лажа, но номер набрал. Предложение оказалось не ла-



жей. Когда осознал это, я сначала обрадовался – наконец-то смогу завести нового персонажа и поиграю магом, а то все никак не мог заставить себя бросить героя, в которого вложил несколько лет своей жизни, и играть которым уже несколько приелось. А потом я начал яростно торговаться.

После часа напряженного торга мы, как говорится, расстались довольные друг другом. Цена паладина триста восемнадцатого уровня по имени Вальд, персонажа игры «Битва богов», составила три миллиона долларов. Да-да, с чего наш длительный торг начался, тем и закончился. Этот ушлый русский американец торговаться умел. Куда мне, вчерашнему бедному студенту архитектурного института, до этой акулы бизнеса. Он сразу просек, что цена меня очень впечатлила. Хотел даже откатить немного назад, но и я тоже просек, что ему очень нужен мой паладин. Так что, я еще и выторговал замену моей старенькой виртуальной капсулы, которую я четыре года назад купил за шесть тысяч долларов и которая должна перейти к новому владельцу вместе с проданным персонажем, на новую, самую современную, супер-пупер навороченную, стоимость которой составляла в среднем пятьдесят тысяч долларов.

– Эх, Калёнов, Калёнов. Вечно ты торопишься с выводами, – сказал я. Развернул кресло к компьютерному столику и подтянул к себе ноутбук. – Как-то на одном форуме вычитал, что давно, когда онлайн игры только-только появились, среди геймеров ходила такая поговорка – одни игроки смеются над другими, вкладывающими бешеные деньги в виртуальную игру, а другие смеются над первыми, считающими эти деньги бешеными. Вот, смотри.

Я повернул ноутбук к Валерке и кивнул на экран:

– Сейчас его информация закрыта. Ничего, кроме класса, уровня и имени не увидишь. Ну и, разумеется, статуса – в игре или отсутствует. Но еще пару дней назад она была открыта, и я успел сделать скриншот. Гляди!

Валерка вскочил и склонился над ноутбуком, впившись взглядом в картинку на экране. Несколько долгих минут он молча рассматривал ее, а потом тихо прошептал:

– Опупеть!



На экран была выведена полная информация о Вальде с изображением самого паладина и с указанием всех его параметров, начиная от основных и вторичных характеристик и заканчивая длинным списком изученных умений с указанием их уровня.

– Шесть божественных репутаций уровня «Восхищение»! – мой друг выпрямился и посмотрел на меня ошалевшими глазами. – Я боюсь даже представить себе, во сколько это ему обошлось. В «Битве богов» таких всего пара сотен.

Я усмехнулся:

– Ты на клан его посмотри.

Валерка опять прильнул к экрану ноутбука.

– Орден Розы и креста. И что? – недоуменно спросил он. – Ни разу о таком не слышал.

– Этот клан создан всего два месяца назад, а сейчас в нем уже почти двадцать тысяч членов. И все они знаешь откуда? – я вопросительно посмотрел на Калёнова и, дождавшись его отрицательного кивка, продолжил: – Они из другой игры пришли в «Битву богов». Всем кланом перешли. Я тоже раньше о нем не слышал, пока не полез в поисковик и не нашел нужную информацию. Розенкрейцеры – это был сильнейший клан в «Негусе». Ты наверняка слышал про эту игру, до ареста руководителей «Негус Интертеймент» она была одной из самых популярных. В нее играло народу больше, чем в Битву.

– Ага. А теперь, когда «Негус» прикрыли, они ломанулись в Битву, – сказал Валерка.

– И не только они. Я тут полазил по поисковику, пока свободное время было – новый кокон привезут и установят только завтра, – и вот что обнаружил. «Негус Интертеймент» не единственная компания, владелец виртуальной игры, в отношении которой ведется расследование – им вменяется что-то там вроде сговора с рекламодателями и использование скрытого нейропрограммирования игроков. По решению суда закрыты более двух десятков игр, некоторые очень популярные. Как тот же «Негус». Еще в отношении нескольких компаний такое решение пока не принято, но дело находится на рассмотрении суда. Единственная фирма, которая прошла