

— ЛУЧШАЯ ИЗ ЛУЧШИХ —

Карина ВРАН

ВОСХОЖДЕНИЕ

Москва

УДК 821.161.1-312.9
ББК 84(2Рос=Рус)6-445
В81

Серия «Лучшая из лучших»

Оформление обложки *Натальи Гурковой*

Выпуск произведения без разрешения издательства
считается противоправным и преследуется по закону

В81 Вран, Карина

«Восхождение»: роман / Карина Вран. — Москва: Издательство АСТ; Издательский дом «Ленинград», 2017. — 352 с. (Лучшая из лучших).

ISBN 978-5-17-101305-9

Вероника, талантливая студентка училища искусств, рано потеряла родителей — и веру в людей. Она привыкла полагаться на себя, поэтому ради будущей финансовой стабильности начинает играть в ««Восхождение»», виртуальный мир с полным погружением. Но что, если игра может принести не только выгоду?..

Добро пожаловать в мир «Восхождения»!

УДК 821.161.1-312.9

ББК 84(2Рос=Рус)6-445

ISBN 978-5-17-101305-9

© Карина Вран, 2017
© ООО «Издательство АСТ», 2017

Официальный цвет «Восхождения» — пурпурный. Эмблема, флаг и логотип игры содержат общее изображение. На нем ртутной серпантинной лентой вьется дорога, до самой вершины горы. На пике высится замок, в его ворота и упирается край серпантина. Абрис замка вызолочен отсветом садящегося светила, наполовину скрывшегося за горизонтом. Цвет небес — насыщенный пурпур.

И гора, и замок существуют на просторах Тионэи, мира, в который погружаются игроки «Восхождения». Тот, кто первым поднимется к вершине, захватит замок и наденет на чело свое корону владельца, будь он предводителем войска или же героем-одиночкой, получит от компании-создателя колоссальный денежный приз, равный числу зарегистрированных пользователей.

До сих пор ни замок, ни одинокий пик не найдены. Тионэя столь огромна, что на обнаружение этой ключевой локации могут уйти годы. Неизвестно также и название замка, поэтому игроки, упоминая его, говорят не иначе как Замок пурпурных небес.

Каждое ее утро начиналось в маршрутке. За тусклым замызганным стеклом пронесились одни и те же покосившиеся столбы, растрескавшийся асфальт и изумительная зелень — в обрамление серой убогости дорог. Стандартные многоэтажки оставались вне ее внимания, будничные и обыкновенные, они портили лик ее любимого города. Питер. Даже ему не обойтись без скуки спальных районов.

Вероника вздохнула. Ежедневный ритуал включал в себя эту поездку, как ни крути, на маршрутке удобнее добираться до училища, чем на метро. А частники, готовые за пару сотен подкинуть куда требуется, подорвали бы скромный бюджет девушки. Плевать. В городе весна, теплая, хоть и припозднившаяся в этом году, радующая глаз, и ее настроение не испортит ни ругань водилы кавказской наружности, ни дребезжащее нутро маршрутки, ни пары перегара с задних сидений.

— Разрешите? — обратилась она к пухлой сидящей брюнетке, мусолящей мягкий переплетик Донцовой.

Та буркнула нечто невразумительное в ответ и немного посторонилась, не отрываясь от чтива. Вероника снова вздохнула, перешагивая через безвкусовые синие босоножки. Культурная столица. К счастью, терпеть это эстетическое безобразие пришлось не долго: транспортное, с позволения сказать, средство с визгом затормозило на требуемой остановке.

Дворы, сквозь которые она срезала путь до училища, обиталища муз и кузницы талантов, благоухали сиренью. Вероника твердо решила на обратном пути уделить часик-другой эскизам раскидистого, на удивление не ободранного куста. Главное, не забыть картон под эскизы...

— Где ты шляешься?! — завопила при виде Вероники сокурсница. — Юрьевна в бешенстве, когда к ней опаздывают!

— Пробки, — неопределенно отмахнулась Вероника, критически разглядывая свое отражение в зеркале холла. Вроде ничего, только синева под глазами предательски просвечивает сквозь тон. Мелочи, спишем на усердную подготовку к экзаменам — круглосуточно и в любое другое время.

— Ладно, она вроде сама только пришла, — заговорщицки подмигнула Аня, доставая из сумочки пудреницу.

— Пудра в воздухе кружится, на ресницы тушь ложится, — продекламировала Вероника с ехидной усмеш-

кой. — Кончай прихорашиваться, и правда ведь опаздываем.

— Поэтесса, — хмыкнула приятельница, швыряя пудреницу в сумку и увлекая Веронику в недра училища искусств. — Ты чего опять заспанная такая? Чем ты вообще ночами занимаешься?

— Так ведь сессия, какой может быть сон? — невинно улыбнулась Вероника, продолжая скользить по мраморным коридорам, уставленным творениями скульптурного отделения.

Приятельница вскинула брови, но спорить не стала. И хорошо, потому как врать Веронике не хотелось, откровенничать с однокурсницей — тем более. Ее личное время никого не касается.

А ночами она... изучала виртуальный мир. Остальное время было занято под завязку, все-таки третий курс, работ надо к показу подготовить уйму, а вылетать из училища желания не было. Не так много осталось до выпуска и поступления в академию, ради которой она, собственно, и вкальвала тут, как взмыленный негр (ох, простите, афроамериканец!) на плантациях.

Зато, когда сгущался воздух, заливая отблесками заката утомленный город, кисти и холсты отходили на задний план. Ее ждали краски другого мира. Игрового, конечно, но подчас — более логичного, чем обыденность. Пока что — это выражалось в описаниях квестов, скриншотах, видеозаписях... Но вскоре, буквально на днях, она окунется в этот мир, красивый чуть пугающей, немного готичной красотой, загодя покоровившей сердце молодой художницы. Точнее, художницей ей только предстоит стать, как бы не грели самолюбие похвалы преподавателей. Сессию надо сдать... Для начала — сегодняшнюю историю изобразительных искусств... Показ не завалить...

— Ни-и-ик! Я с тобой разговариваю или со стенкой?! — возмущенный возглас приятельницы.

— Вероятно, со стенкой, — отрезала Вероника. — Ищешь собеседника своего уровня?

Обидится Аня или нет, ничуть не волновало ее. Не обиделась.

— Точно не выпалась, колючка. Говорю, первая партия уже пошла сдаваться. Нам Антоша очередь занял, правда, он душка?

— Душка, душка. Тебе все, кто на мужика смахивают хоть отдаленно, душки.

— Нет, с тобой сегодня что-то не так...

— Ага, — фыркнула Вероника.

Промайся всю ночь с выбором будущего класса, учитывающего все твои требования (а их было немало!), с тобой тоже так будет!..

Ей подкинули эту идею старинные знакомые, муж и жена. В свое время они очень помогли ей, и она к ним привязалась. Других людей Вероника старалась к себе не подпускать, как с той же добродушной Анечкой, отталкивая эксцентричными выходками и ядовитым языком. А к Галине с Лешей заезжала периодически, часто оставаясь на все выходные. Они не стремились ее опекать, не лезли в душу, и она это ценила.

В тот вечер друзья рано легли спать, Галка была в положении, а Леша решил, что пять бутылочек темного пива — достойный повод уснуть рядом с любимой женой. Чтобы Веронике не было скучно, ей выдали геймерский журнал, открытый на соответствующем разделе, и в опере — пару вкладок с базами данных. Большая часть ночи прошла в чтении при свете ночника и с монитора. А когда за окном забрезжил рассвет, она уже знала, что «Восхождение» — игра, которая станет для нее большим, чем простое развлечение.

— Белозерова! — из аудитории высунулась кучерявая голова Андрея. — Ты следующая.

— Ладно, — пожала плечами Вероника. Очередность сдачи экзамена ее мало волновала, как и горящие глаза Андрюши, ее главного конкурента среди однокурсников. Привычка быть лучшей заставляла Веронику ревновать, когда хвалили не ее работы. Или не

только ее. К Андрею приходилось ревновать чаще, чем к остальным.

Посреди экзамена пришло уведомление от питерского отделения «Extra-World» — транснациональной корпорации, разработавшей игру «Восхождение» и оборудование, необходимое для погружения в виртуальный мир. Понадеявшись на русскую безалаберность, Вероника сделала заказ капсулы заранее, из расчета, что успеет закрыть сессию как раз к установке... Планы резко менялись — ИМПП (индивидуальный модуль полного погружения, в народе повсеместно именуемый капсулой) готовы были привезти и монтировать прямо сегодня. Ох... Поколебавшись мгновение, девушка отправила подтверждение по электронной почте — прямо под взглядом разъяренной преподавательницы.

— На что сдала? — вежливо поинтересовалась у Вероники Полина. Одногруппница с сигаретой в зубах выглядела изможденной.

— Пять, — пожалала плечами Вероника. Можно подумывать, кто-то ожидал от нее иного результата.

Шел большой перерыв, дабы студенты могли поесть, но основная масса собралась не в столовой, а перед входом в училище, внутри колодца квадратного здания. Двор манил всех, как курящих, так и воздерживающихся от этой пагубной привычки (хотя последние и были в меньшинстве), манил теплом весеннего солнышка и относительно чистым воздухом, в котором плыл аромат цветущей сирени...

— Слушай, Ник, как тебе это удается? — Анечка, возмнившая себя едва ли не лучшей подругой Вероники, все не могла уgomониться и оставить девушку в покое.

— Что — это? — без выражения процедила Вероника. Страшно болела голова... А ведь сегодня такой важный день, сон снова откладывается до лучших времен...

— У тебя почти все экзамены, все просмотры — все на отлично. Тебя терпеть не может половина преподав, но ты три года лучшая студентка если не курса, то живописного отделения — точно. Сколько твоих работ забрали в фонд?

— Без понятия, — пожала плечами Вероника. Сдались ей эти работы... Новые напишет, было б вдохновение. — Много. Ань, ты точно уверена, что тебе нужен мой ответ?

— Да! — тряхнула гривой рыжих кудрей Анна, затягиваясь.

— Ладно. Слушай. Я не трачу по два часа на маки-яжи-маникюры и прочую хрень ежедневно, не заливаюсь той дрянью, которую вы называете выпивкой, не дурманю мозги сигаретами, — Вероника резким, расчитанным движением выдернула изо рта Ани окуроч и отшвырнула в пыль. — Вместо посиделок размалеванных пьяных дур рисую этюды и не таскаю в свою постель озабоченных юнцов. Достаточно?

Никто из группы (одиннадцать человек, не считая самой Вероники) не проронил ни слова, пока она удалялась. Только когда горделиво прямая спина Вероники скрылась за турникетами проходной, Аня не сдержалась и обронила одно емкое, точно выражающее суть, слово: — Сука!..

Услышь ее Вероника, удовольствие она испытала бы непомерное. Впрочем, она и без Анны отлично знала, что собой представляет. Более того — гордилась этим.

Зависть и злоба — лучше, чем жалость.

...Как это было три года назад, еще в школе... Скрипнули сжатые зубы. Последний год обучения превратился в сущий кошмар — все вокруг словно сговорились задавить ее своим состраданием. За спиной непрестанно шушукались, учителя опускали глаза... Почти выпускница, шла на золото и вдруг такое...

Вероника ненавидела их за жалость, которой они травили ее. Ненавидела — и ничего не могла сделать.

День за днем терпела она притихающих при появлении девушки одноклассников, отводящих взгляды учителей, которым ее золотая медаль была много нужнее, чем ей. Особенно теперь.

А потом сорвалась. Посреди урока встала и вышла из класса, когда при опросе домашнего задания ее «случайно» забыла спросить историчка. Зашла к директору и потребовала документы.

— Деточка, что случилось? — изумилась пожилая, добродушная женщина, поправляя старомодные очки. — Кто тебя обидел?

— Я НЕ деточка. Мои документы, пожалуйста. Я ухожу.

— Как же так! — всплеснула руками директор. — Не могу я тебя отпустить, рассказывай, что стряслось?

«А ведь она не уgomонится!» — поняла тогда Вероника. Пришлось объяснять.

— Надоело быть экзотической зверушкой. Надоели поблажки учителей, лишь бы не испортить мне оценки. Надоело, что в коридоре в мою спину тычут пальцами. Хватит причин?

Ее уговорили остаться, взывая к благоразумию — бросать школу за полгода до выпускного по меньшей мере неправильно, пообещав устроить нагоняй учителям. Директор, женщина неглупая, умело сыграла на гордости Вероники, намекнув, что, уйдя сейчас, она только покажет свою слабость. Девушка согласилась с доводом.

И с этого дня замкнулась еще сильнее. А медаль они ей все-таки всучили...

...На композицию Вероника не пошла, работа для просмотра уже была одобрена куратором, он легко отпустил девушку домой, отметив для галочки присутствие в таблице. Конечно, после выходки во дворе ее уход едва ли останется незамеченным, но ей было глубоко и основательно начхать.

Пока безукоризненно вежливые сотрудники устанавливали оборудование, она пила чай на кухне и (в который раз!) взвешивала рациональность своего решения. Монтировали ИМПП отнюдь не бесплатно: это удовольствие стоило три тысячи «зелененьких», в переводе на родные рубли по нынешнему курсу почти сто тысяч. Деньги были. Родители несколько лет назад сделали вклад на ее имя «на всякий случай», после совершеннолетия Вероника могла распорядиться им на свое усмотрение. Существовала еще одна, значительно более крупная сумма, но к ней Вероника не прикасалась. Это было наследство — страшное слово, одно упоминание которого приводило девушку в состояние депрессии.

Кроме того, государство ежемесячно выплачивало пособие «По потере кормильца», эти средства шли на проезд, коммунальные услуги и питание. Считать стипендию за деньги было бы шуткой не смешною, она даже стоимость кистей и картона под эскизы не окупала, не говоря уж про холсты и краски. Пособие прекратят выдавать, как только она прекратит учебу — это чуть более года в училище и шесть лет в академии. Казалось бы, не так уж и мало. Однако девушка вполне здраво смотрела на вещи и понимала, что художник — особенно художник неизвестный, только-только закончивший обучение — это тот же нищий, если у него нет финансовой поддержки извне. Сидеть вдоль проспектов с мольбертом и делать наброски лиц случайных прохожих — нет, не так видела Вероника свое будущее. А это означало, что у нее около семи лет на то, чтобы найти альтернативный источник доходов. И «Восхождение» вполне могло им стать, при грамотном подходе.

Все, за что вы платите, подключаясь к миру «Восхождения» — это модуль, напичканный датчиками, сканерами и кучей разных устройств, значение которых для Вероники, не сведущей в технике, постичь возможным не представлялось. Абонентской платы, как в большинстве ранних онлайн-игр, нет. Однако имеется внутриигровой

аукцион за реальные деньги, с каждой сделки пять процентов отчисляются компании «Extra-World». Конечно, можно продавать вещи «в обход», но тогда никакой гарантии, что вас не обманут, у вас не будет.

Вероника не просто так посвятила несколько месяцев изучению доступной информации по «Восхождению». Она целенаправленно выбирала класс, самодостаточный до самых высоких уровней, пусть бы и сложный в развитии. Кроме того, она искала сведения о профессиях, о нестандартных квестах, о дополнительных возможностях, о всяческих мелочах, способных помочь ей в игре.

— Вероника Рудольфовна? — отвлек ее от размышлений голос инженера. — Установка завершена, осталась только идентификация. Ее вы можете выполнить после нашего ухода, при малейших осложнениях сразу же звоните в клиентскую службу.

Веронике даже любопытно стало, сколько же платят этим ребятам, что они настолько обходительны с заказчиками?.. Когда-то при подключении выделенной линии интернета (кстати, одним из непременных условий подключения к «Восхождению» был интернет-канал от 2 гбит/с, так что российская глубинка могла лишь печально вздохнуть) мастер явился, что называется под шофе, с фингалом под правым глазом и сыпал весьма спорными в плане приличия шуточками. Эти же ребята, в аккуратной униформе, порядочные, культурные — не шли ни в какое сравнение.

— Спасибо, — мило улыбнулась она инженеру. Заслужил!

— О, не стоит благодарностей, — еще больше удивил Веронику мужчина (неужели в наше время такие вообще могут существовать где-то, кроме женских романов?). — Распишитесь в накладной, пожалуйста.

Она расписалась. И еще минут двадцать после ухода работников пребывала в состоянии легкого шока.

Идентификация... Предполагалось, что пользователь сделает это самостоятельно: процедура не сложная, но

мало кто станет ложиться в капсулу в плотной или уличной одежде, так что действие предполагало некую интимность. Веронике, например, совершенно не хотелось при посторонних переодеваться в спортивные шортики и маечку... Она немножко нервничала перед первым «погружением», все-таки смотреть записи — это совсем не то, что самой находиться в игре.

Вероника поставила таймер на три часа ночи: приходиться на занятие по живописи совсем не спавши казалось ей плохой идеей. Сделала глубокий вдох, забралась в модуль, поерзала, устраиваясь поудобнее, закрыла крышку.

— Идентификация.

Несколько минут аппаратура считывала и фиксировала отпечатки пальцев, сердечный ритм, рисунок сетчатки глаза и другие показатели организма. В некотором роде это походило на медосмотр — только быстрый, безболезненный и высокотехнологичный.

Вспышка!

...Вначале было Имя. И имя было — Хэйт.

Ники фиксировались на английском, но универсальный переводчик транскрибировал ее ник именно так. Называя персонажа Nate (Ненависть), она изрядно иронизировала, как над собою, так и над будущим классом.

— Выбор пола, — прозвучал мягкий женский голос с вопросительными интонациями.

— Женский.

— Выбор расы.

Если с определением пола трудностей не возникало, то от выбора расы и далее зависело, сможет ли Вероника — нет, теперь Хэйт — реализовать свой замысел.

— Квартеронка. Четверть крови — дроу*, три четверти — человек.

* Дроу (англ. Drow) — темные эльфы, вымышленная раса из вселенной Забытых Королевств (англ. Forgotten Realms) игровой системы Dungeons & Dragons. Авторство принадлежит Гэри Гигаксу.

Выбери она чистокровную дроу — и начать игру ей пришлось бы в одной из их подземных крепостей, а это не входило в ее планы, в которых все было выверено до мелочей. Например, в квартероне влияние на внешние данные крови темных эльфов сводилось к минимуму, а значит, ее вид не должен был вызывать неприязни у НПЦ*-людей.

— Выбор расовых бонусов.

Игровая механика предполагала, что какую бы помесь вы не создали в своем персонаже, выбрать начальные пассивные параметры (у каждой расы они, естественно, были уникальными) вы можете лишь от одной из составляющих вашего псевдогенеалогического древа.

— Дроу.

Бонусом дроу-воинов была надбавка к атаке, темных эльфов-мистиков — сила магии. Кроме того, в темное время суток и в подземельях эффективность любых умений увеличивалась на семь процентов: будь то проклятие, прямой удар или исцеление.

Вообще, более всего Хэйт привлекал бонус гномов — удача, причем у них это умение развивалось. Удача — о, это был краеугольный камень мечтаний девушки... Но гномка не сможет в одиночку побеждать боссов — сложнейших именных монстров, сколько времени и средств на нее ни трать. Потому — увы.

— Выбор направления стиля боя: воин или мистик.

— Мистик.

Здесь сомнений не было и быть не могло: физическая подготовка в реальной жизни у девушки была, прямо говоря, так себе. Никаких боевых секций или клубов она не посещала ни разу в жизни, и понимания, как должно двигаться тело в бою, у нее было нулевым. Разумеется,

* NPC — неигровой персонаж (от *англ.* Non-Player Character) — персонаж в ролевых играх, которым управляет не игрок, а программа.