

Перевод на русский: Vzhiikkk

Abyss Domination (Власть Бездны), глава 3: Кладбище.

После дождя дорога была скользкой и грязной.

Дороги в трущобах всегда были в плохом состоянии, поскольку никто ими не занимался. Грязь и земля разбрызгивались в сторону, куда бы ты ни шёл. Острый запах обволакивал трущобы, временами дождь заносил продукты жизнедеятельности даже на главную улицу. В забитых людьми деревянных коробках-домах, жители сидели с пустыми лицами, пока чинили свои дома, прежде чем отправиться в доки искать работу. Множество домов страдало от протоков в дождливые сезоны, временами дома падали на своих жильцов.

Соран держал усопшего пса на руках, пока шёл через воняющие улицы. Вивьен держала его за руку, тихо следуя рядом.

Вереск умер.

Пёс, который был с ней с её рождения, состарился и покинул этот жестокий мир.

Брат и сестра похоронят его достойно, как если бы он был им родным

Потому что они считали его своим родным.

- Соран...

- Ой, это же Соран! Он наконец-то очнулся!

- Хох, видимо что-то хорошее скоро произойдёт.

Все жители трущоб вокруг перешёптывались, поглядывая на Сорана, с уважением и страхом одновременно. Соран был авторитетным вором, прежде чем его победил волшебник. Он мог легко положить от трёх до пяти взрослых людей разом, ходил даже слух, что он способен прибить муху к стене простым броском кинжала.

Пламенный и Каннибал были активными пехотинцами, которые контролировали ближайшие улицы. Они выбрали Вивьен своей целью в тот же момент, как узнали, что Соран без сознания, и уже ходил слух о немалых средствах, которые им дала на это София. Эти двое также предупредили местных, что девочка их добыча и потому лучше не попадаться у них на пути.

Трущобы были зловещим местом.

Никто не хотел заступаться за маленькую девочку. Они боялись, да и сил противостоять у них не было.

- Брат, куда мы идём?

Вивьен была в изодранной рубашке, сплетённой из дешёвой ткани. Только люди трущоб носили что-то такое, потому что качество было плохим, а материал неудобным. Даже несмотря выдающиеся воровские способности Сорана, он был всего лишь подчинённым другого вора в своей банде. Ему приходилось отдавать немалую часть своего дохода лидеру банды, оставляя себе лишь минимум, которого ему с сестрой хватало только на простейшие нужды.

Таким было правило банд и фракций. Начинающий вор, каким бы талантливым он ни был, не должен идти против этих регламентов.

- На кладбище. Вереск заслуживает мирного места.

Соран осматривался в пути, подсознательно сравнивая сцены вокруг с его воспоминаниями. Ему было знакомо название «Янтарный город», он слышал о нём в игре, но только когда Эпический Главный Квест начался. Ужасающая трещина появилась в ткани пространства-времени, она лишила богов их сил, из-за чего им пришлось спуститься в мир смертных, в качестве Святых. Время от времени, некоторые боги восходили обратно на небесную реальность, в то время как другие погибали от рук смертных. Честно говоря, игроки были просто частью истории – довольно незначительной частью.

В Столкновении Титанов у игроков было всего три жизни.

Каждый раз, когда игрок погибал, он появлялся вновь, со штрафом в три единицы к телосложению. Штраф был вечным и избавиться от него было невозможно. После трёх смертей одного аватара, он удалялся из игры, а игроку приходилось начинать сначала.

В хаотичный период множество игроков поднимались на высокие вершины. Прежде чем упасть обратно в тёмную пустоту.

Тогда сцена принадлежала всем.

Эпический Главный Квест закончился, когда боги наконец-то вернулись в свою реальность, правда, потеряв треть от своей былой численности.

Даже могущественные божества, такие как Богиня Магии, Хозяин Порядка, Баронесса Ночи, Тёмный Монарх и Лорд Страха пали во время бедствия.

Это был не конец; затем пришли ещё более шокирующие события.

Троны богов и богинь упали с небесной реальности, врезавшись в реальность смертных и создав особые реальности, которые могли исследовать игроки.

Вместе, они были названы Реальностью Богов.

Лишь игроки, которым удалось выдержать трудные времена и пережить бедствие, оказались достаточно способными, чтобы изучать эти особые реальности.

Тем же, кто погиб, пришлось начинать с самого начала. Даже подняв свои профессии до уровня продвинутых, они были способны противостоять лишь слабой реальности, которой правил Король Кобольдов Гакнулак.

Вспышка спутывающих воспоминаний неожиданно появилась у него в голове.

Сцены, видимые только для Сорана, показывали, каким незаконным и неупорядоченным станет мир в будущем.

Из-за Святых, настоящих богов, континент пошёл трещинами, природа десятков континентальных шельфов полностью изменилась, из которых три превратились в ад вечного пламени, ледяной континент, замёрший до конца времён, и землю нежити. Демоны вырвались из глубин ада и подталкивали людей убивать друг друга, наполняя их сердца подозрением и

страхом. Не пересчитать, на скольких НИПов* повлияли демоны, но и значительное число игроков поддалось их искушениям. Демоны бездны разрывали небо на части, покрывая мир куполом крови. Больше двенадцати крепостей, с сотней тысяч солдат и жителей внутри, были уничтожены в первый день пробуждения бездны.

(*НеИгровых Персонажей)

Игроки назвали это Рассветом.

Рассветом богов, рассветом игроков и, наконец, рассветом всего мира.

В этом бедствии, повлиявшем на всю вселенную, каждый погиб не меньше раза. Даже Соран был побеждён без возможности спастись, и ему пришлось перевоплотиться.

Никто не мог сбежать от гнева бедствия.

Некоторые из игроков создали себе персонажей-героев, которые были лучшим классом против демонов, но их сокрушили как муравьёв.

Такой была эпоха Святых.

И, что важнее всего, великий конец небесных титанов!

Когда всё наконец закончилось, началась эпоха смертных. Бесчисленные реальности ожидали их, и сокровища были внутри, такие опасные, но такие манящие.

Власть, богатства, даже бессмертие: всё можно было найти в руинах павших реальностей.

-

Кладбище было не в трущобах. У них была только большая яма для усопших, куда скидывали тела на корм собакам. Некоторые тела просто исчезали, очевидно их забирали некроманты и прочие тёмные колдуны. Никто не знал, что станет с телами, и никого это не волновало.

Вереск заслужил больше простой ямы.

Соран уже чувствовал жадность исходящую от людей вокруг. Все они видели не тело усопшей собаки, а вкусное мясо. Даже, если он глубоко закопает Вереска, ночью его откопают и сварят из него суп.

Таковыми были трущобы, каждый здесь был на грани голодной смерти.

Мясо было мечтой!

Он бы даже трупы людей ели, если бы не вечные муки в аду за каннибализм.

Соран, как и множество других игроков, не мог поверить, каким жалким начинает своё существование игрок.

Ни блестящей экипировки, ни прекрасных пейзажей, никаких казуальных ПВП зон для игроков - только грязные трущобы, где жизни отнимают в простых потасовках. Место наполненное грязью и навозом, в которое не попадал даже свет, место полное зла. Множество игроков рисковали своими жизнями, просто пытались добыть еду или хоть какую-то экипировку.

Горсти игроков это показалось настолько омерзительным, что они приняли роль паладинов, чтобы изменить этот мир, пусть он и не был реальным.

Но в итоге изменились сами паладины.

Им не хватило сил бросить вызов правилам. Нелегко было изменить целый мир.

В период темнее Тёмных Веков, всем игрокам предстали вещи, которые заставили их изменить свои моральные стандарты и принять решения разбивающие сердца.

Кто-то стал жестоким во имя зла, другие пытались быть щедрыми во имя собственной веры.

В этом виртуальном мире каждый должен был выбрать свой путь, желал он того или нет.

И по этой самой причине, Столкновение Титанов была практически альтернативным миром для большинства игроков.

-

Кладбище.

Бесшумное и мирное место.

Здесь души усопших могли отдыхать в мире, ведь здесь стояла святыня Принцессы Преисподней. Жрецы и стражи святыни защищали это место от незваных гостей и не позволяли беспокоить души. Не каждому было позволено остаться на территории кладбища; люди были обязаны заплатить пошлину, чтобы насладиться вечным покоем.

Богиня Богатств однажды сказала, что всё в этом мире можно купить, если у тебя достаточно денег.

В эту тёмную эру людям промывали мозги желаниями, и каждый шел, сколько мог, чтобы получить желаемое.

Поговорив с Вивьен о некоторых вещах, Соран узнал, что она понятия не имеет, что такое «атрибуты».

Капсула активации, которую он когда-то использовал, вновь освежилась в его памяти. По какой-то причине.

Была под ней магическая печать, но большинству людей изображение почему-то казалось страшным, в итоге они вскоре продавали свои устройства.

Сорана не слишком волновала простая декорация, так что он оставил капсулу. Позже издатель игры подчинился мнению многих игроков и удалил декорацию со всех последующих продуктов.

- Уверен, что желаешь похоронить его на кладбище? - Старый жрец встречал много знати, желающих похоронить своих питомцев на кладбище, но впервые видел, чтобы бедный вор из трущоб желал того же.

С их изодранной одеждой и грязными ботинками, каждый понимал, что Соран и Вивьен из трущоб.

Соран поклонился и сказал, - Да. Пожалуйста, примите это подношение. - Соран достал

серебряный дирал из своего кармана и скромно передал его жрецу. Как талантливый вор, он успел найти свою первую жертву на пути к кладбищу.

Всё будет в порядке, если никто не узнает, как он получил эту монету!

Блестящий серебряный дирал был валютой созданной последователями Богини Богатств. Его принимают настолько широко, что воспользоваться им можно даже в аду.

Старый священник серьёзно посмотрел Сорану в глаза, после чего кивнул и указал на коробку для подношений. – Наверно, он был верным псом, иначе вы бы не зашли так далеко. Следуйте за мной, дети мои. Ему будет даровано место, в котором он сможет упокоиться с миром.

Соран положил монету в коробку рядом со входом в святилище и последовал за священником на кладбище, не выпуская тело Вереска из рук.

-

В тёмном уголке кладбища, когда брат и сестра закончили копать яму для захоронения Вереска, Вивьен, которая молчала всё это время, больше не могла сдерживать слёз.

- Вереск...! - неясно пробормотала маленькая девочка несколько слов перед маленькой могилой, после чего поднялась с серьёзным выражением лица и взяла брата за руку.

Вереск был просто старым псом.

Ему не была положена надгробная плита, лишь крошечная могила.

Крошечная могила на краю кладбища.

<http://tl.rulate.ru/book/747/260713>