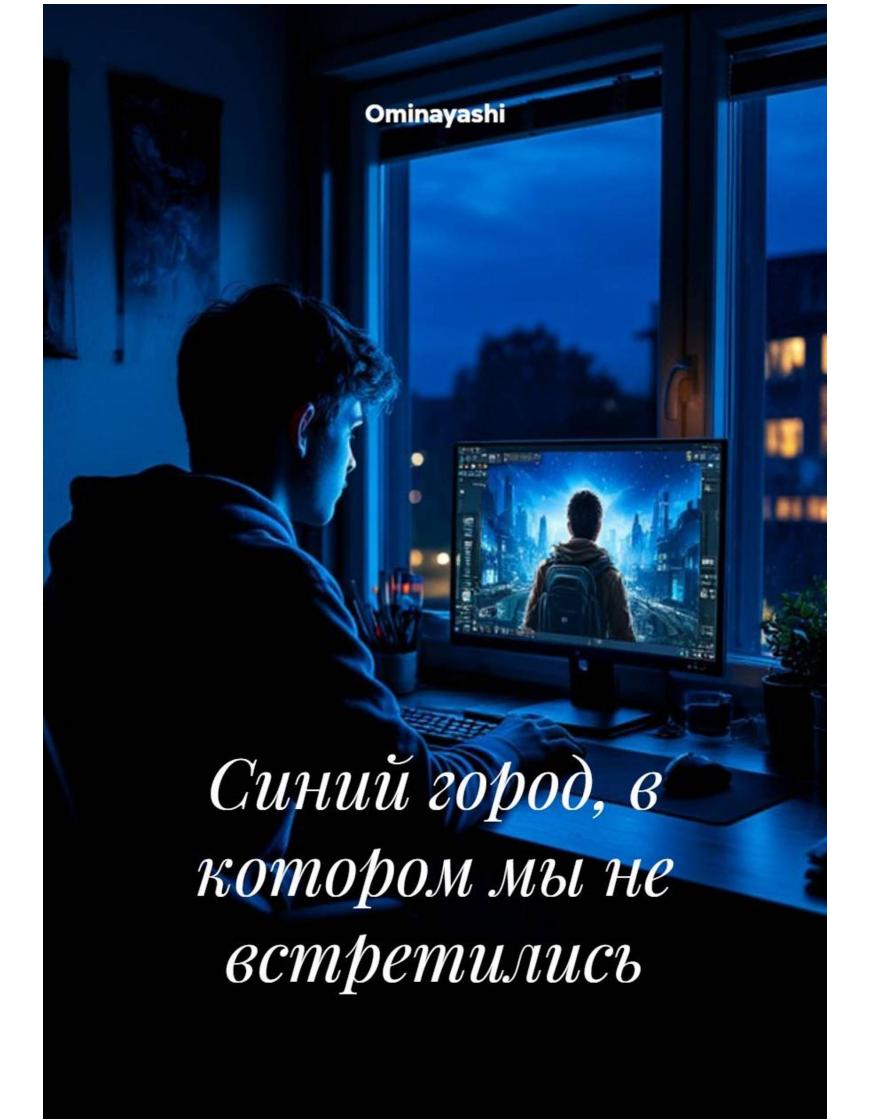




Ominayashi

*Синий город, в
котором мы не
встретились*

Ominayashi Ominayashi

Синий город, в котором мы не встретились

<https://litres.ru/74601747>

SelfPub; 2026

Аннотация

История о молодом человеке по имени Макс, который, погружаясь в виртуальную реальность популярной онлайн-игры, неожиданно встречает там Келли — девушку, играющую роль Жрицы Луны Серебряной. Их знакомство начинается в игровом мире, где Макс, вопреки правилам своего клана, проявляет милосердие к представительнице враждебной группировки.

Между героями завязывается необычная дружба, которая постепенно перерастает в нечто большее. Они вместе исследуют виртуальный мир, выполняют задания, спорят из-за игровых предметов и делятся сокровенными мыслями. Однако их отношения подвергаются испытаниям: лидеры кланов, Грегор и Вика, пытаются разлучить пару, используя обман и манипуляции.

Ominayashi

Синий город, в котором мы не встретились

Синий Город, в котором мы не встретились

Глава первая, в которой всё начинается с того, чего не начинается

Знаете, как бывает: ты садишься за компьютер в семь вечера — просто проверить почту, просто ответить другу, просто на минуточку — а потом открываешь глаза, и за окном уже не тот свет, и чай давно остыл, и вообще, кажется, что кто-то украл у тебя четыре часа жизни и заменил их на что-то другое. На что-то цветное и шумное. На что-то, что пахнет не чаем, а грозой.

Вот так и я.

Меня зовут Макс, и я, вообще-то, не собирался влюбляться. Я вообще собирался играть в «Азеротские Хроники» — игру, которая была старше половины моих знакомых и моложе большинства моих сожалений. Игра, в которой мир был огромным, синим по краям и неисчерпаемым, как чужое горе. Игра, в которой можно было быть кем угодно — паладином с мечом размером с собственное эго, магом в платье, за которое в реальной жизни тебя бы засмеяли до слёз, или вот,

как я, — ночным эльфом-разбойником по имени Тихий. Тихий — это потому, что я, понимаете ли, infiltration specialist. Это потому, что я умею исчезать. Это потому, что в реальной жизни я часто исчезаю тоже, только почему-то никто этого не замечает.

Наш клан назывался «Последний Приют». Нас было сорок три человека, и все мы были из тех, кого в жизни что-то не устроило. Не то чтобы мы были несчастны — нет. Мы были из тех, кого жизнь слегка недосолила. Кому не хватило щепотки приключений, капли опасности, щелчки носа от судьбы. И мы находили всё это здесь, в мире, где небо было фиолетовым, а трава — зеленее, чем на любых открытках с видами Альп.

На другом конце этого мира, в той же игре, но как бы в параллельной вселенной, существовал клан «Стальная Заря». И у них тоже было сорок три человека, и они тоже были из тех, кого жизнь недосолила, только они от этого озлобились, а мы — наоборот, стали философами. Хотя, может, это одно и то же.

А ещё у них была Келли.

Нет, не так.

У них была Жрица Луны по имени Серебряная. Эльфийка. Жница. Хилер. Та, кто лечит. Та, кто стоит позади всех и делает так, чтобы остальные не умирали, — а потом скромно отходит в тень, потому что кто обращает внимание на того, кто просто не даёт тебе умереть?

Я обратил.

Это случилось в Багровых Пустошах — зоне, которая была красной, как не обкатанный кармин, и бесконечной, как чужой вопрос. Багровые Пустоши были местом, куда приходили фармить руду — кобальт, который светился в темноте синим, как фосфор, и стоил на аукционе столько, что на вырученные деньги можно было купить лошадь. Не настоящую. В игре. Но всё же.

Я фармил кобальт.

Я фармил кобальт, и небо над пустошами было цвета старого вина, а солнце садилось за горы, которые назывались Зубы Дракона, — и они действительно были похожи на зубы, только не дракона, а скорее человека, который долго и мучительно что-то жевал, а потом выплюнул. Тени от зубьев ложились на песок длинными синими полосами, и ветер нёс пыль, и пыль пахла... ну, как может пахнуть пыль в игре? Никак. Но мне казалось, что она пахнет корицей. Почему корицей — я не знаю. Может, это был запах моего остывшего чая.

И тут появился отряд «Стальной Зари».

Их было шестеро. Паладин в золотой броне, которая на закате казалась медовой. Воин с мечом, на котором висел баг — руна светилась не синим, а зелёным, и это было красиво, хоть и неправильно. Маг в синем платье с серебряным шитьём. Два охотника, чьи петы — волк и рой саранчи — бе-

жали впереди, как авангард маленького, злого цирка.

И Жрица.

Жрица Луны по имени Серебряная.

Она была в белом. Не в боевом белом — в том, который носят те, кто не собирается сражаться, кто пришёл просто постоять у края пустошей и посмотреть, как солнце проваливается за зубья гор. Её мантия была белой, и на ней была вышивка — серебряные лунные серпы, — и они переливались, потому что движок игры умел переливы, и в тот вечер мне казалось, что он умел их лучше, чем всё остальное.

Они шли.

World boss — это мировой босс. Существо, которое живёт в открытом мире, которое не заперто в подземелье, которое доступно всем, и которое убивают ради добычи. Добычи, ради которой люди забывают о вежливости, о клановых договорах, о том, что вообще-то за окном светит солнце, и, может, стоит выйти на улицу.

Босса звали Горхан Падший. Он был огромным демоном, который стоял посреди пустошей, в кратере, который сам же и выжег, и ждал, пока кто-нибудь придёт его убить. Он ждал всегда. Ему некуда было спешить.

И вот «Стальная Заря» шла к нему. А я стоял в стелсе — в невидимости, в тени, в своём естественном состоянии — и смотрел.

И тут Жрица обернулась.

Нет, она не могла меня видеть. Мой стелс был прокачан до

максимума, мой уровень позволял мне быть невидимым для всех, чей уровень был ниже моего на десять и более пунктов. Она была моего уровня. Но она обернулась — в мою сторону, прямо, точно, — и я почувствовал, как у меня что-то сжалось. Не в груди. В районе солнечного сплетения. В том месте, где, по представлениям некоторых восточных философий, живёт воля, а по моим — просто болит, когда ты нервничаешь.

Она не могла меня видеть. Но она знала.

И я знал, что она знает.

Глава вторая, в которой начинается война, которая не война

Война между «Последним Приютом» и «Стальной Зарёй» шла давно — так давно, что никто уже не помнил, с чего она началась. Говорили, что когда-то кто-то из наших увёл у них танка, главного защитника группы, того, кто принимает удары на себя, чтобы остальные могли бить. Говорили, что когда-то кто-то из них украл добычу с босса, которого мы вместе убивали в те времена, когда ещё не воевали. Говорили разное. Правда была в том, что война была, и она была удобна. Она давала нам врага, а враг — это то, что объединяет лучше, чем дружба.

Я в войне не участвовал. Я вообще старался не участвовать в том, что объединяет, потому что это всегда означает, что ты должен стать чуть меньше, чем ты есть, чтобы влезть

в общую форму. Но я был в клане, и у клана были правила, и одно из правил было: если встречаешь «Стальную Зарю» в открытом мире — убиваешь. Без разговоров. Без исключений.

И вот я встретил их. В Багровых Пустошах. На закате. И Жрица обернулась в мою сторону.

Я не стал убивать.

И, может, именно поэтому всё случилось так, как случилось.

На следующий день мне пришло письмо. Не по обычной почте — по игровой. Личным сообщением. От Серебряной.

«Ты стоял там, да? У кратера. Я видела, как колышется пыль там, где никого нет. Это ты колыхал пыль. Я не сдала тебя. Почему ты не атаковал?»

Я долго смотрел на это сообщение. Потом написал:

«Не знаю. Может, солнце было слишком красивым.»

Она ответила через минуту:

«Солнце в Багровых Пустошах всегда красивое. Это не причина.»

Я написал:

«Тогда у меня нет причины. Иногда отсутствие причины — самая честная причина из всех.»

И она ответила:

«Хорошо. Тогда у меня тоже нет причины тебя не убить. Но я не убью. По той же причине.»

Вот так началось то, что нельзя было назвать ни дружбой,

ни враждой, ни чем-то ещё. Это было чем-то, для чего в нашем языке не было слова. Может, в каком-то другом языке было. В эльфийском, может. Или в том языке, на котором говорят дожди.

Глава третья, в которой есть лут, и он становится причиной всего

Через неделю мы разговаривали каждый вечер.

Не о войне. Не о кланах. О другом. О том, что небо в Ашенвальском лесу — единственное место в игре, где тени от листьев падают на плечи персонажа и остаются там, как реальные тени, — и что это, наверное, лучшее, что сделали разработчики за все годы. О том, что в Подземном Городе, в таверне «Сломанный Котел», варят эль, который, если выпить три кружки, меняет цвет брони на розовый на полчаса, — и что это бессмысленно и прекрасно. О том, что северное сияние в Зимних Пиках появляется только ночью и только если ты один, — и что это несправедливо, потому что красота должна быть для всех.

Мы разговаривали, и я постепенно понимал, что не могу не разговаривать. Что если я прихожу домой и не открываю игру, — что-то не так. Что если я открываю игру и не вижу её имени в списке друзей, — что-то не так. Что «что-то не так» — это, может, самое точное описание влюблённости, которое я знаю.

Но мы не говорили об этом. Мы говорили о луте.

Лут — это добыча. Это то, что падает с убитых монстров. Это то, ради чего люди приходят в игру и ради чего остаются. Лут бывает разный: серый — мусор, который не стоит ничего; белый — обычный; зелёный — необычный; синий — редкий; фиолетовый — эпический; оранжевый — легендарный. Цвет лута — это цвет твоих глаз, когда ты смотришь на него. Серый — равнодушие. Зелёный — интерес. Синий — надежда. Фиолетовый — жадность. Оранжевый — безумие.

И вот однажды мы пошли в подземелье.

Вдвоём. Втайне от всех. В «Сердце Бездны» — подземелье, которое было прорублено в чёрной скале, и в котором не было света, кроме света от заклинаний, и где эхо повторяло каждый шаг дважды: один раз — твой, второй раз — чей-то ещё, кто шёл за тобой, но которого не было.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.