

ДАНИЯР СУГРАЛИНОВ  
ДИСГАРДИУМ 6



ПУТЬ ДУХА  
LITRPG

LitRPG

Данияр Сугралинов

## **Дисгардиум 6. Путь духа**

«Сугралинов Данияр»

2021

## Сугралинов Д. С.

Дисгардиум 6. Путь духа / Д. С. Сугралинов — «Сугралинов Данияр», 2021 — (LitRPG)

Скиф и последователи Спящих проиграли в Священной войне. Новые боги, называющие себя Истинными, торжествуют, не догадываясь, что у Спящих имеется еще один храм. Но долго ли продлится их неведение? Ведь враг Скифа, Магвай, когда-то сильнейший игрок планеты, знает о Кхаринзе. Высший легат Чумного мора рвется отомстить и жаждет вернуть былые позиции, становясь сильнее с каждым днем, тогда как сам Скиф с потерей неуязвимости лишился прежних преимуществ. Тем временем близятся гражданские тесты, Калийское дно оказывается для «Пробужденных» не таким уж гостеприимным, а Бегемот снова требует от Скифа невозможного...

© Сугралинов Д. С., 2021

© Сугралинов Данияр, 2021

## Содержание

Краткое содержание предыдущих книг	5
Пролог. Фэн	17
Глава 1. Все еще Большой – По	24
Глава 2. Цитадель	28
Глава 3. Карающие длани Инноруука	31
Глава 4. Смерть Чумному мору!	35
Глава 5. Готовы приступить немедленно!	39
Глава 6. Одна голова хорошо, а две – огр	45
Конец ознакомительного фрагмента.	46

# **Данияр Сугралинов**

## **Дисгардиум 6**

### **Путь духа**

## **Краткое содержание предыдущих книг**

### **Краткая история будущего**

В 2048 году население Земли достигло пятнадцати миллиардов. Практически всю работу выполняют роботы. Число нетрудоспособных людей растет в геометрической прогрессии, они, будучи трутнями, отъедают более половины мировых ресурсов. Под гнетом огромных подоходных налогов по всему миру вспыхивают бунты и восстания, один за другим следуют теракты.

Пророки и предсказатели предвещают конец света. Часть стран отказывается от содержания армии, не в силах прокормить собственных граждан. Мировые корпорации диктуют условия странам и регионам. Бунтующие громят ненавистных эксплуататоров, но остаются без гуманитарной помощи. Против этих территорий введено торговое эмбарго.

В Азии вспыхивает эпидемия. От нулевого пациента до гибели миллиардной жертвы нового вируса проходит неделя. Африка вымирает от нехватки питьевой воды и голода. Миллионы беженцев каждый день вторгаются на территорию Европы и Азии. США закрывают границы. Религиозные радикальные секты каждый день объявляют о новых независимых территориях.

Китай вторгается на Дальний Восток, в Корею, Таиланд, Вьетнам и Японию. США использует ядерное оружие, Россия отвечает, что провоцирует новые природные катаклизмы. Северные провинции Китая перестают существовать, их территории превращаются в радиоактивные пустоши. Ответный удар Китая русским удастся предотвратить за счет превентивного саботажа, но это только начало.

Силы НАТО вторгаются в Россию, однако приостанавливают вторжение под угрозой полномасштабной ядерной войны. Стороны садятся за стол переговоров и заключают мир. Третья мировая война длилась меньше месяца.

В 2052-м начинается принудительная глобализация силами миротворцев. ООН становится фактическим мировым правительством. После ряда принятых законов вводится показатель социальной значимости. Отныне блага и привилегии цивилизации доступны лишь гражданам – людям, имеющим значимость для общества. Порядок сохраняется только на гражданских территориях.

Неграждане живут в местах, признанных непригодными для жизни в силу плохой экологической обстановки, климата или повышенной радиационной опасности.

С каждым годом ООН ужесточает наказания за любые преступления. Даже банальное воровство в супермаркете может караться смертной казнью.

Все направлено на «очищение и селекцию человеческого вида». Набирает популярность евгеника. От масштабного геноцида власти удерживает страх перед хаосом и вооруженным сопротивлением (у каждого миротворца есть родственники среди неграждан) и потенциально необходимые человеческие ресурсы для колонизации Солнечной системы.

Ученые предсказывают крах системы гражданства и кризис продовольствия. Более того, недовольство растет, бурно развиваются оппозиционные течения, жестоко подавляемые силами миротворцев. Криминал по большей части процветает среди неграждан, и самые бога-

тые из них выстраивают себе огромные особняки и дворцы в зонах, признанных неподходящими для жизни граждан.

Чтобы занять людей, в 2055-м корпорация «Сноусторм» (51 % участия ООН) создает игру с полным погружением – «Дисгардиум». Неграждане получают работу в виртуальном мире (рудокопы, уборщики, пастухи, сборщики фруктов), а граждане – минимальную зарплату за восьмичасовой игровой день, просто за «оживление» мира.

Игра максимально усложнена, чтобы дать преимущество богатым и растянуть игровой процесс на десятилетия: игровые предметы дороги, прокачка квестами и убийствами мобов чрезмерно длительна. Максимально достигнутый уровень в игре за почти двадцать лет – 398-й, причем в Дисгардиуме существуют зоны для уровней 1 000+. Даже логистика в игре приближена к реалу – до неоткрытых континентов с текущими максимальными уровнями просто не добраться из-за враждебной морской фауны, погодных катаклизмов и скорости передвижения парусников.

Каждый разумный моб и NPC управляется собственным ИскИном с заложенными целями: выживание, развитие, продолжение рода. Экосистема и пищевая пирамида строго выверены и соблюдены архитекторами.

Баланс мира – краеугольный камень, заложенный основателями. По задумке создателей, после запуска игры в нее нельзя внести никаких изменений. Ядро всегда остается одним и тем же, а многочисленные бывшие, настоящие и будущие игровые события происходят сами, естественным путем или от срабатывания какого-либо игрового триггера.

Для сохранения баланса «Сноусторм» вводит в Дисгардиуме политику «угроз», чтобы игровыми методами выбивать несбалансированных (imba) персонажей. Такие игроки объявляются «угрозами».

Любого игрока-угрозу, идентифицированного артефактом *Истинного пламени*, можно навсегда выкинуть из игры, проведя несложный ритуал. Ликвидатор получает награды, соответствующие потенциалу «угрозы».

Сама «угроза» тоже награждается: чем выше ее класс, тем больше компенсация, но тем труднее ее устранить. Если статус мощной «угрозы» достигнет предельных значений, ликвидировать ее будет практически невозможно. Таким образом, ликвидаторам (или превентивам, как они себя называют) выгоднее уничтожить «угрозы» до того, как те усилятся.

Самим же «угрозам» важно скрываться и развиваться. Их награда после ликвидации высчитывается не от потенциала, а от текущего уровня развития статуса, где А – максимальный, а Z – минимальный.

К концу 2074 года, за почти двадцать лет с запуска «Дисгардиума», мир так и не увидел ни одной «угрозы», которой был бы присвоен потенциал А...

### **«Дисгардиум 1. Угроза А-класса»**

Население планеты превысило двадцать миллиардов. Как минимум треть – неграждане, люди, признанные бесполезными для общества, а значит, не имеющими прав на блага цивилизации. Граждане разделены на двенадцать категорий, где А – наивысший статус, элита общества, а L – низший.

Согласно рекомендациям Департамента образования ООН, каждый подросток с четырнадцати до шестнадцати лет должен проводить в игре «Дисгардиум» час в день. Считается, что эта важная часть воспитания даст подростку необходимые навыки социализации и подготовит ко взрослой жизни.

Школьник Алекс Шеппард при регистрации берет себе игровое имя Скиф. Неверно создав персонажа и столкнувшись со сложностями, он быстро теряет интерес к игре и больше года проводит обязательные часы в песочнице, сидя на лавочке у таверны.

Его родители собираются развестись, из-за чего снизится их гражданский статус, уменьшатся доходы, и они не смогут оплатить образование Алекса, который мечтает стать космическим гидом – начата колонизация Марса, разрабатываются планы по смещению с орбиты Венеры.

За полгода до окончания школы Алекс вынужден начать играть в «Дисгардиум» по настоящему, ему нужно заработать на оплату обучения.

Алекс-Скиф становится «угрозой» с потенциалом L из-за нескольких маловероятных событий, произошедших одновременно. Его прокликает NPC Патрик О'Грейди, тем самым заставляя возрождаться на месте смерти, а другой NPC-лич, босс подземелья, как оказывается, отыгрывается человеком-негражданином Андреем Клейтоном и входит с Алексом в контакт. Клейтон был пилотом космического грузового шаттла и после аварии лишился гражданства. Видя упорство Скифа, раз за разом гибнущего, но не сдающегося, он поддается и позволяет себя убить.

От погибшего окончательной смертью финального босса Скиф получает *Метку Чумного моря*, то есть возможность переносить любой урон, не умирая. Вкупе с проклятием Патрика это позволяет ему добраться до необитаемой территории в Болотине, где дремлет затухающий аватар Бегемота – одного из пяти древних богов, именуемых Спящими.

Скиф становится инициалом Спящих и получает первое задание: построить храм и посвятить его Бегемоту. Это повышает потенциал его «угрозы» до максимального уровня – А.

## «Дисгардиум 2. Инициал Спящих»

Достигнув 10-го уровня, Скиф получает уникальный класс «предвестник», непродуманный и со странным описанием. Сразу после этого к Скифу является посланник Чумного моря и выдает задание от Ядра: заразить горожан Тристада и открыть чумной портал. Спящий бог Бегемот дает противоположное задание: саботировать квест Ядра.

Тем временем ганкер Утес, враг Скифа, получив от Нергала способность многократно усиливаться, становится «угрозой» с потенциалом D, но выдает себя, вступившись за свою девушку Еву, подругу детства Алекса.

Друзьями Скифа становятся члены клана «Дементоры»: его одноклассники Эд «Краулер» Родригез, Ханг «Бомбовоз» Ли, Мелисса «Тисса» Шефер и Малик «Инфект» Абдуалим. Злясь на них за отнятое *Первое убийство* Мракисса, лидер «Аксиомы», топового клана песочницы Тристада, Большой По, устраивает на ребят охоту. «Дементоры» теряют все и опускаются до 10-х уровней.

Чтобы им помочь, Скиф заключает с Большим По пари, поставив легендарного *Призрачного волка*. Победит тот, чей клан добьется большего успеха в турнире ежегодной юниорской Арены.

Для этого Скиф и его друзья создают свой клан – «Пробужденные». Став соклановцами, одноклассники выясняют, что Алекс – «угроза» А-класса, и сами становятся «субугрозами». Теперь в их интересах помогать ему развивать статус.

Мастер безоружного боя Сагда обучает Скифа, за счет чего тот приобретает усиленные приемы, а изобретая новые кулинарные блюда, Скиф получает приглашение на еженедельный «Кулинарный поединок» и выигрывает его.

Для победы на Арене «Пробужденным» приходится построить на необитаемом острове Кхаринза храм, посвященный Спящим. Им помогают неграждане из Калийского дна, с которыми Скиф познакомился, вступившись за рудокопа Мэнни. Среди них строитель Дьюла. После возведения храма он занимается строительством кланового форта «Пробужденных». Единственный и очень опасный обитатель острова – гигантский древний ящер, зверобог по имени Монтозавр.

Победив на Арене, Скиф и его друзья выигрывают спор с Большим По, а также привлекают внимание вербовщиков из Альянса превентивов – десятки самых сильных кланов Дисгардиума. Но «Пробужденные» тянут время и ни на одно предложение вступить в топовый клан не отвечают согласием.

### «Дисгардиум 3. Чумной мор»

Школа накладывает на «Пробужденных» восьминедельный бан на игру в Дисе, из-за чего Скиф проваливает квест Ядра Чумного моря. В его отсутствие Чумной мор находит нового исполнителя – Большого По. Когда Скиф возвращается в игру, Большой По открывает портал Чумного моря, чтобы захватить Тристад. Скиф с помощью друзей отражает прорыв нежити и ликвидирует новую «угрозу».

К ним присоединяется воин Утес, он же Тобиас Ассер, бывший неудачливый ганкер, а теперь избранник Нергала Лучезарного. Личность Утеса как «угрозы» раскрыта, и он вынужден прятаться не только в игре, но и в реале.

Утес просит о помощи Скифа, и тот принимает его в состав «Пробужденных».

Из песочницы Скиф и Утес выходят вместе. В Даранте, столице Содружества, превентивы, устроившие массовые проверки новичков, идентифицируют Утеса как «угрозу». Скифу удается спасти соклановца и перенести его из замка клана «Модус» на отдаленный остров Кхаринза, где у «Пробужденных» выстроен форт.

Боясь преследования превентивов в реальном мире, «Пробужденные» обсуждают будущее укрытие. Мэнни и Дьюла предлагают выкупить три этажа нового здания в Калийском дне и укрепиться там.

Используя *Радужный кристалл*, полученный за ликвидацию «угрозы» Большого По, Скиф попадает в Сокровищницу Первого мага. Там он обзаводится соратниками – стражами сокровищницы: сатиром Флейгреем, суккубой Негой, раптором Риптой и инсектоидом Анфом.

С их помощью Скиф, Утес, Краулер и Бомбовоз пытаются отразить нападение лича Шазза, легата Чумного моря, однако в итоге терпят поражение. Храм Бегемота разрушен, а Скиф обращен в нежить. Монтозавр прячется в джунглях.

Ведомый легатом Шаззом, Скиф отправляется в подземелье на Холдест, где находится логово Ядра Чумного моря, и получает квест: построить оплот в Лахарийской пустыне. Кроме того, Ядро просит найти последователей культа Морены и привлечь саму богиню смерти на свою сторону.

Ядро делает марионетками своих легатов, но Бегемот, которого Скиф взял с собой в виде капли протоплазмы, защищает его сознание, а сам остается в логове Ядра, чтобы изучить источник силы Чумного моря.

Скиф, используя способности, дарованные Ядром, обращает в нежить своих соклановцев и друзей-неграждан.

У нежити иммунитет к климатическим дебафам, что позволяет Скифу быстро прокачать персонажа в пустыне. Там же он обретает новую убийную способность – *Чумную ярость*. Используя ее, Скиф добирается до места силы, где можно основать храм Спящих. Неграждане-строители помогают ему возвести в Лахарийской пустыне храм Тиамат, одной из пяти Спящих богов. Только она, по словам Бегемота, может снять со Скифа ярмо Чумного моря.

За день до постройки храма Скифа захватывает зверобог Апоп, Белый змей. Он это делает, выполняя пожелание своего первожреца колдуна Йеми, лидера африканского темного клана «Йоруба». Скифа пытаются убить, вырывают ему сердце, но безуспешно. С помощью новой способности Скиф уничтожает их всех. Возродившись, Йеми, который тоже «угроза», кричит, что он и его клан готовы встать на сторону Скифа, если он позовет.



Увидев глазами Утеса явление Спящих, бог света Нергал Лучезарный объявляет священный поход, чтобы уничтожить храм Тиамат. На время похода бог обещает всем участникам полный иммунитет от жары Лахарийской пустыни.

#### «Дисгардиум 4. Призыв Нергала»

Компания-разработчик «Дисгардиума», «Сноусторм», ежегодно организывает «Дистиваль», этакий «Комик Кон» для всех фанатов игры. Посетить его может каждый, но есть и закрытое мероприятие только для избранных.

«Пробужденные» как победители юниорской Арены посещают ежегодный «Дистиваль» в Дубае. В номере отеля Алекс встречает Кирана Джексона, одного из директоров «Сноусторма», который настоятельно рекомендует Алексу забыть о Спящих и запустить сценарий новой игровой фракции – расы нежити. Еще Киран советует привлечь к ивенту культистов Морены, чтобы событие стало более масштабным.

По словам Кирана, все игровые боги Диса – всего лишь ИскИны, ограниченные ресурсами «веры». Чем больше последователей – тем больше *веры*, а потому среди ИскИнов существует жесткая конкуренция. Что касается Спящих – то это особенно мощные ИскИны, вшитые в ядро игры на случай, если число критических ошибок превысит допустимое. Тогда Спящие «пробудятся» и перезагрузят мир, уничтожив все, что в нем есть.

На «Дистивале» Алекс знакомится с двадцатидвухлетней Пайпер, членом молодежного крыла клана «Модус». Девушка отводит его к семидесятилетнему Сергею Полоцкому, бывшему олигарху, на чьи деньги был основан «Модус». Его игровой ник – Печенег. Старик рассказывает историю о том, что именно он спонсировал клан «Модус», пока занимался бизнесом, но его кинул Отто Хинтерлист, нынешний лидер клана.

Полоцкий предупреждает Алекса, что тот под тщательным наблюдением – в «Модусе» уверены, что парень и есть «угроза». Теперь клан боится спугнуть Алекса и опасается, что другие превентивы тоже о нем узнают. Полоцкий потерял почти все сбережения, вложившись в «Модус». «Тайпан», клан Печенег, живет за счет захваченной жилы *Искаженного адамантита*.

Топ-1 игрок мира Фэн Сяоган, известный как Магвай, объявляет, что возвращается в игру и вместе со своим другом Критошибкой основывает клан «Элита».

К этому моменту Алексу нужно очень много денег. Его родители провалили проект и должны выплатить неустойку; его шантажирует офицер службы безопасности клана «Экскоммюникадо» Хайро Моралес; нужно купить игровую капсулу Дьюле, без которой тот не сможет построить оплот Чумного моря; Большой По, догадавшийся о том, что Скиф и есть «угроза», тоже требует денег и хочет вступить в клан «Пробужденные».

Вернувшись с фестиваля, Алекс дает интервью Иену Митчеллу, журналисту со схожей жизненной позицией. За это он получает от «Дисгардиум Дейли» крупную сумму денег и договаривается с Митчеллом о сотрудничестве.

Тиссу, с которой у Алекса развиваются отношения, вербует Элизабет, Охряная ведьма, лидер клана «Белые амазонки». Девушка переезжает на частный остров клана.

Используя награду за достижение, Скиф улучшает репутацию с Лигой гоблинов и получает доступ в Кинему, столицу Бакаббы. Там он выставляет на торги два топовых легендарных доспеха и успешно их продает более чем за десять миллионов золотых. Это позволяет решить проблемы родителей и выкупить за миллион золотых медный слиток Хайро Моралеса, шантажировавшего «Пробужденных» тем, что раскроет личность «угрозы». Скиф оставляет приписку, что готов обсудить с Хайро возможность сотрудничества.

В Кинеме Скиф заглядывает в храм Фортуны, богини удачи. Она из Старых богов, но нашла себя и среди Новых. Фортуна просит помочь ей добиться большего влияния. Для этого

ей нужны *сферы везения* – неизрасходованный разумными жизненный запас удачи. После смерти он уходит Новым богам, связанным со смертью, или к демонам в Преисподнюю, что несправедливо. Теперь Скиф видит на убитых *сферах везения* и может их собирать.

Встреченный в Лахарийской пустыне Разоритель Эрвигот позволяет Скифу хорошо прокачать навыки устойчивости и безоружного боя.

Исследовательница Кити из фракции Охотников на монстров, непонятно как оказавшаяся в пустыне, подсказывает Скифу, где искать культистов Морены.

На Шэд'Эрунге, континенте темных, Скиф находит культистов и просит устроить ему встречу с Мореной, богиней смерти из Старых богов. Та опознает на нем божественные метки и говорит, что помнит Ядро Чумного моря под другим именем – как Старого бога Жнеца. Морена и Жнец в древние времена ходили рука об руку, но с появлением Новых богов потеряли последователей, а значит, и силу. Морена призывает всех своих адептов помочь Скифу и дарит ему *Косы Жнеца*, божественное оружие, которое можно развивать поглощенными жизнями убитых врагов.

Также Скиф призывает на помощь клан «Йоруба», змеепоклонников, чей лидер, колдун Йеми, дал Скифу обещание явиться на призыв о помощи.

Чтобы провести диверсии с помощью «Йорубы», Скиф решает стать начертателем. Он осваивает ремесло и быстро его прокачивает. Теперь он может создавать свитки с разрушительным заклинанием *Чумная ярость*.

Утес, никому ничего не говоря, покидает клан «Пробужденные».

Скиф и его друзья используют *Ключ-портал* на Холдест, уверенные, что mobs там уровнем выше, чем в Лахарийской пустыне. Однако континент их разочаровывает: те немногочисленные mobs, что там есть, низких уровней. Более того, место силы, на котором можно основать новый храм Спящих, находится почти на Южном полюсе, а Гроза, драконица Скифа, не в состоянии преодолеть такое расстояние – морозный дебаф ее убивает. Если Скиф пойдет пешком, это займет несколько недель. *Ключ-портал* решено продать на гоблинском аукционе.

Строитель Дьюла возводит оплот Чумного моря как раз к началу ивента «Призыв Нергала».

В разговоре со Скифом Дьюла упоминает о череде странных смертей в Калийском дне. Люди погибают от вируса Рока, синдрома внезапной смерти, инсультов и инфарктов. Все погибшие в свое время отказались от работы рудокопами и чем-то занимались в Дисе. Хэнк, брат Мэнни, которого Скиф встречал в облике босса подземелья «Тюрьма Тристада», сошел с ума и был увезен куда-то «Сноустормом».

Скиф сдает квест по постройке оплота Ядру Чумного моря, получает новые способности – теперь он может заражать игроков *Чумным поветрием* – и подбирает Бегемота, все это время находившегося в логове Ядра в виде протоплазмы. Спящий, видя, как меняется его инициал, преподает ему урок: Алекс временно теряет контроль над персонажем и утрачивает легендарный комплект брони *Хладнокровие карателя*, выкинутый ИскИном, взявшим на себя управление Скифом. Ядро дает задание обратить культистов Морены в нежить, чтобы вселить в их тела «ушедших» легатов Чумного моря. Когда-то их было девять, но сейчас остался лишь лич Шазз, а также легат-игрок Скиф.

Армия нежити лича Шазза проходит через Чумной портал и начинает наращивать силы за счет пустынных высокоуровневых мобов. Туда же являются культисты Морены, которых Ядро поручило обратить в нежить. Скиф не решается это сделать и отправляет культистов на Кхаринзу.

Прокачивая *Рыбную ловлю*, Ханг встречает огромного кракена Ортокона. В испуге воин забрасывает кракена выловленной рыбой, поднимает репутацию со зверобогом и сам становится «угрозой».

Вернувшийся на остров Монтозавр невольно помогает Скифу. Зверобог наносит бешеный урон, что позволяет Скифу быстро накапливать *чумную энергию* и заливать ее в свитки *Чумной ярости*. Впоследствии Скиф передает эти свитки Йеми, чтобы провести ряд диверсий.

Скиф встречается с Печенегом в замке старика. Тот знакомит его с Ежевикой, офицером-аналитиком «Модуса». Она работает на Полоцкого. Призвав Арбитра для регистрации сделки, Ежевика оформляет на Скифа право использовать ее образ, что позволит в будущем успешно проходить проверки огнем *Истинного пламени*. Также она рассказывает о *Великом переносном алтаре* Нергала Лучезарного, который превентивы тащат с собой, чтобы привязать к нему точку возрождения.

Несколько тысяч высокоуровневых игроков вторгаются в Лахарийскую пустыню и движутся к храму. Альянс превентивов спешит, чтобы обогнать огромную массу обычных игроков и первым выполнить квест Нергала.

Скиф атакует алтарь и разрушает его. Сразу после он под видом Ежевики проникает в штаб превентивов и всех убивает. Среди них он встречает Утеса, ставшего партнером «Модуса». Выясняется, что разрушенный алтарь ненастоящий.

«Йоруба» устраивает ряд взрывов возле храмов Нергала Лучезарного во время массовых обрядов освящения. Верховные жрецы выживают и просят покровителя о защите от *Чумной ярости*.

Нергал обещает, что защита будет предоставлена всем, кто откликнулся на его призыв.

### «Дисгардиум 5. Священная война»

Офицер службы безопасности клана «Экскоммьюникадо» Хайро Моралес и его напарник Вилли Брисуэла, выходцы из низов общества и бывшие миротворцы, принимают предложение Алекса и присоединяются к «Пробужденным». На их решение повлияли не только финансовые условия, предложенные Алексом, но и вера в то, что он способен изменить жизни неграждан к лучшему.

Армия Света вторгается в Лахарийскую пустыню. Ее встречают легионы нежити во главе с личем Шаззом. Скиф вмешивается в ход битвы и берет под контроль лидера «Модуса» Хинтерлиста, чтобы перенаправить *Армагеддон* на настоящий *Великий переносной алтарь*. Взрыв уничтожает грузчиков, предоставленных Лигой гоблинов. Боевой спутник Ушедших Дезнафар, поднятый Шаззом, не дает игрокам и шанса. Взрыв *Армагеддона* пробуждает от затянувшейся медитации Ояму – легендарного гранд-мастера безоружного боя.

Тот ставит в битве точку, серией дистанционных приемов раскидав и остатки превентивов, и армию нежити. Сам мастер оказывается ранен *Отражением*. Скиф приводит старика в чувство и просит обучить новым приемам. Ояма говорит, что не работает с нежитью, но все-таки, уходя, упоминает, что будет отдыхать в деревушке Джири на юге Латтерии.

Оправившийся Шазз возвращается к оплоту Чумного моря, чтобы восстановить павшую армию, обещая Скифу, что она будет сильнее прежней.

Наутро родители Алекса летят на престижный лунный курорт строить заново отношения. В тот же день в Калийском дне «Пробужденные» арендуют новое здание и начинают обустройство клановой базы.

К последователям Спящих присоединяется племя кобольдов-отщепенцев и культисты Морены. Скиф назначает жрецами, получающими бонусы *Единства* от всех адептов, вождя кобольдов Грог'хыра, их старого шамана Рыг'хара, а также лидеров культистов: тролля Декотру и полуорка Ранакоца.

Скиф с Патриком О'Грейди (первый человек, чье сознание было успешно перенесено в игру) отправляются в столицу гоблинов Кинему, чтобы закупить строительные материалы

для кланового форта и продать *Ключ-портал* на неизведанный морозный континент Холдест. Аукционер Грокусзюйд обещает пригласить на торги самых богатых покупателей Дисгардиума.

Оттуда Скиф и Патрик отправляются на Латтерию, чтобы достичь Каменного ребра и привлечь в последователи Спящих канализационных троггов, сбежавших из-под Даранта. Однако близ города Нивель Скиф становится свидетелем прорыва Бездны и столкновения Разорителя Харнатеа со жрецами Нергала и игроками.

Скиф отправляет Патрика за троггами в Каменное ребро, а сам остается понаблюдать за изгнанием Разорителя. Верховный жрец призывает на помощь Нергала Лучезарного. Божество, явившись, обращает внимание всех на Скифа: «Вы не туда смотрите, глупцы!» Верховный жрец сбивает Скифа с дракона, и тот падает прямо на Разорителя, верхом на котором переносится в бета-версию Дисгардиума, то есть в Бездну.

Время в Бездне течет в пятьсот раз быстрее, чем в реальной жизни. Скиф попадает в плен к Девятке, Бете #9, одной из сотни первых бета-тестеров игры, чье сознание застряло в виртуальном пространстве.

Месяц за месяцем Девятка безостановочно убивает Скифа, чтобы извлечь из него интересные ей навыки. Она маг-коллекционер. Скиф не может покинуть бета-Дис, у него отсутствует кнопка выхода.

В один из вечеров Девятка откровенничает со Скифом и называет свое настоящее имя: Джун Кертис. Скиф проводит с ней ночь, но наутро Девятка снова его убивает и больше с ним не общается.

Спустя сутки (или год для Скифа), воспользовавшись кнопкой экстренного выхода, друзья достают Алекса из капсулы. Питательные картриджи опустошены – в Бездне мозг Алекса работал с бешеным ускорением. Присутствующий при этом Хайро рассказывает, что подобная технология использовалась военными для быстрого обучения солдат в симуляции, и, возможно, «Сноусторм» применял ее для бета-тестирования мира Диса.

На этот же вечер у Алекса дома запланирована вечеринка, которую он решает не отмечать, желая развеяться после кошмарного года в Бездне.

На вечеринку приглашены девушка Ханга Элисон Ву и Пайпер Дандера, познакомившая Алекса с Сергеем «Печенегом» Полоцким. Девушки – члены молодежного крыла клана «Модус». Также Алекс позвал Риту «Перевес» Вуд и ее подругу Карину «Кряпоту» Расмуссен, которая давно оказывает Алексу знаки внимания. От последней он узнает, что Уэсли Чоу, ранее известный как Большой По, желает с ним встретиться.

На вечеринке появляется прилетевшая на выходные к отцу Тисса вместе со своим новым кавалером Лиамом, другом Магвая и племянником Элизабет. Тисса разрывает отношения с Алексом. Лиам оскорбляет Алекса и требует, чтобы тот отстал от Тиссы, которая успевает подрасться с Кариной из-за Алекса. В итоге Алекс проводит ночь с Кариной.

Наутро он звонит Кирану Джексону, директору «Сноусторма», чтобы выяснить, как вытащить персонажа из Бездны. Джексон высмеивает его, отрицает существование бета-версии, а когда Алекс угрожает обнародовать сведения, злится и грозит в ответ засудить его и отобрать все игровые деньги. Еще директор требует, чтобы Алекс выполнил свои обязательства: запустил сценарий Чумного моря, прекратил защищать храм Тиамат и уничтожил своего персонажа. Тогда, возможно, Джексон подумает о своих обещаниях.

Алекс просит домашнего помощника по имени О разослать письма всем людям с именем Джун Кертис. Он хочет найти женщину, чье сознание стало Девяткой, чтобы выяснить правду о бета-тестировании Дисгардиума.

Вернувшись в Бездну, Алекс осознает, что его персонаж продолжал все это время жить там, обладая сознанием Алекса. При помощи эффекта *Взрывающегося леденца* Скиф сбегает из замка Девятки на Кхаринзу. Из первого же убитого моба вываливается *Осколок Тлеющей пустоты*. Миллион таких осколков откроет Скифу *Пробой* в нормальную версию Диса.

Следующие восемь месяцев в Бездне Скиф качается и фармит осколки. Наконец срывается таймер экстренного выхода.

В новостях Алекс видит, что храм Тиамат почти разрушен Магваем, Критошибкой из «Элиты» и соло-приключенцем Дэкой. В то же время начинается битва армий Света и нежити. У Алекса есть считанные минуты реального времени, чтобы успеть выбраться из бета-версии и спасти не только храм, но и стражей Флейгрея, Негу, Анфа и Рипту, угодивших в услужение к личу Шаззу.

В Бездне Скиф, достигший 100 000-го уровня и прокачавший все десять рангов *Устойчивости*, собирает почти миллион осколков, но попадает в плен к Третьему – еще одному бета-тестеру, другу Девятки. Скиф убеждает его, что поможет выбраться из Бездны, со временем сделав *Пробой* в Бездну с той стороны, тогда застрявшие бета-тестеры попадут в нормальную версию Дисгардиума. Третий дает Скифу недостающие *Осколки Тлеющей пустоты* и отпускает. На прощание он называет свое имя: Денис Каверин. Друзья называли его Дэка.

Скиф возвращается (из-за ошибки синхронизации данных его персонаж спускается к тем же параметрам, с какими попал в Бездну) и успевает вовремя. У храма остается несколько процентов прочности. К Магваю, Критошибке и Дэке присоединились две магички из клана «Элита»: Ланейран и Бьянканова. Скиф расправляется со всеми, кроме Магвая. Более того, Критошибку, Ланейран и Бьянканову он обращает в нежить и по завершении боя видит системный текст о том, что эти три персонажа решили перейти на сторону фракции «Чумной мор».

Скиф летит к месту битвы, чтобы спасти стражей, к тому моменту бой близится к концу. Дезнафар пал, лич Шазз на последнем издыхании. Появление второго легата в одной локации снимает с Шазза *Бессмертие*, лич погибает, однако его смерть приводит к тому, что место битвы засыпает *Чумной пылью*, которая убивает всех выживших игроков и обращает их в нежить. При этом каждому предлагается переходить на сторону Чумного моря.

Собрав трофеи и отправив спасенных стражей охранять храм Тиамат, Скиф разбирает полученные достижения. Он становится высшим легатом и получает 40 % от всех очков опыта погибшего Шазза, а также навык «Зов высшего легата», позволяющий призывать прислужников и младших легатов.

Скиф использует свиток «Мы с тобой одной крови», полученный в бою с Разорителем Эрвиготом, чтобы поднять уровни своих питомцев: болотного иглокола Игги, алмазного червя Краша и грозового дракона Грозы до своего 564-го уровня.

За достижение 400-го и 500-го уровней Скиф получает не только навыки «Духовные оковы» и «Полет», но и «Слава герою!» В отличие от других достижений, достичь первым 400-го и 500-го уровней анонимно нельзя. Имя Скифа, а значит, и «угрозы» А-класса становится известно всему миру.

Осознав это, Скиф выходит из игры. В ту же минуту в дверь звонят: это Хайро Моралес. Теперь все знают, что «угроза» – именно Алекс, и его жизнь в опасности, поэтому безопасник немедленно увозит его, Малика, Ханга и Эда в секретный бункер.

На следующий день они летят в школу и подписывают заявления о переводе на дистанционное обучение. Классный наставник Грег Ковач на прощание напоминает Алексу о важности подготовки к грядущим гражданским тестам. Алекс просит Карину Расмуссен хранить молчание об их связи, чтобы не подвергать ее жизнь опасности. По словам Хайро, голова Алекса – сейчас самый ценный приз на планете.

Хайро и Вилли везут ребят на Аляску, по пути подобрав Йошихиру Уэмацу (эксперта по сетям, шифрованию, ИскИнам и цифровой защите), Сергея Юферова (мастера фортификации и оборонительных сооружений), а также двух телохранителей для Алекса: Марию Саар и Роя ван Гардерена.

«Пробужденных» разделяют. Алекс и Ханг используют капсулы базы на Аляске; Малик, Эд и его сестренка Полианна перебираются с Вилли в другое убежище. Алекс дает эксклюзив-

ное интервью Иену Митчеллу, впервые не анонимно. «Дисгардиум Дейли» платит за это три миллиона темных фениксов.

Алекс решает, что, как только продаст *Ключ-портал* на Холдест, удалит персонажа, чтобы за ним прекратили охотиться. Он беспокоится о родителях, застрявших на Луне, друзьях и близких.

Скиф участвует в закрытом аукционе в Кинеме. *Ключ-портал* за сто миллионов золотых выкупает неизвестный. Сразу по окончании торгов кто-то останавливает время в аукционном зале и переносит Скифа в подвал неизвестного замка. Испробовав все, Алекс понимает, что выбраться из плена самостоятельно не сможет. На нем магические кандалы, а энергетическое поле вокруг блокирует все способности.

Пленение Скифа – дело рук Айлин, лидера темного клана «Вдоводелы», входящего в Альянс превентивов. Этот клан – карманное подразделение «Детей Кратоса», которое финансируется Джошуа и Вивиан Галлахерами, гражданами высшей категории А. «Вдоводелы» созданы для того, чтобы проводить операции, опасные для репутации самих Галлахеров.

Айлин дает пресс-конференцию, где сообщает о пленении «угрозы» А-класса.

Алексу снится кошмар: его похищают, всех его друзей убивают и, угрожая смертью родителей, заставляют сдаться. Во сне Скиф идет в указанное место – Стылое ущелье в Речных землях гноллов. Некие люди проводят ритуал изгнания «угрозы»... и Скиф просыпается.

Апоп, Белый змей, способен проникать куда угодно, и по просьбе своего первожреца Йеми из «Йорубы» зверобог спасает Скифа, вытащив его за пределы замка. Скиф призывает своих прислужников: подземного ужастеня Акулону и стражей. Совместно они захватывают замок и продают его за сорок миллионов золотых (без учета стоимости содержимого хранилища) Лиге гоблинов, представленной гоблиншей-оценщицей Кусаларикс, одной из лидеров Зеленой лиги. Эта организация не только контролирует бои на Арене и ставки, но и заправляет криминальным миром всего Дисгардиума.

Хайро, полетевший в Калийское дно, чтобы поставить членам «Пробужденных» из неграждан ментальные блоки на разглашение, докладывает о двух погибших негражданах из строительной бригады Дьюлы. Оба были нежитью. Еще трое в критическом состоянии, Хайро кладет их в больницу за счет клана.

Алекс связывается с Кираном Джексоном. Тот отказывается от сделки, обвинив Алекса в невыполнении условий: Скиф не обратил в нежить культистов Морены. Киран снова требует удалить персонажа, но ничего не гарантирует взамен – старые договоренности больше не в силе.

Алекс решает бороться с Чумным мором и «Сноустормом», подозревая, что смерти неграждан, ставших нежитью, – дело рук корпорации. Кроме того, он записывает видеообращение, предупреждая, что каждый клан, замеченный в осаде храма Тиамат, потеряет замок. Иен Митчелл распространяет запись, но превентивы относятся к предупреждению легкомысленно. Клан «Вдоводелы» изгоняется из Альянса.

Вождь канализационных троггов Моварак рассказывает Скифу о причине, по которой его племя покинуло Дарант, это «злой, кошмарный, пугающий» Тук-Тук.

Старая богиня смерти Морена призывает к себе Скифа. Она недовольна тем, что тот посвятил членов ее культа в последователи Спящих без её согласия. В этот момент за Барьером, где прячется Морена, появляется Чумной мор, вытягивающий Скифа к Ядру.

В логове Ядра Скиф видит еще восьмерых новых легатов. Все они, за исключением Бьянкановы и Ланейран, обращенных в нежить самим Скифом, попали под выброс *Чумной пыли* после смерти лича Шазза и согласились сменить расу. Ядро, увидев в них сильнейших из обращенных разумных, объявило новообращенных своими легатами. Более того, Ядро сняло со Скифа звание высшего легата и передало его Магваю.

Понимая, что его время с Чумным мором на исходе, Скиф прыгает в чумной резервуар, куда его бесконтрольный персонаж выкинул *Хладнокровие карателя*, и достает утерянный доспех.

Покинув логово Ядра, Скиф оказывается в оплоте Чумного моря в Лахарийской пустыне. Там его встречают легаты из «Элиты», которые с ходу атакуют, но выясняется, что нежить не может навредить нежити. Магвай демонстрирует способность «Зов высшего легата», позволяющую вытащить Скифа откуда угодно куда угодно и уничтожить «угрозу». Однако питомцы Скифа живые, а потому с их помощью он трижды расправляется с легатами. Магвая он убивает, скидывая с огромной высоты.

После третьей смерти за день Магвай нейтрализован на двенадцать часов. За это время Скиф собирается выжать максимум из *Бессмертия Чумного моря* и снова стать человеком.

В то же время почетный гражданин Тристада, ветеран войны с Роем, пьяница Патрик О'Грейди благодаря Бегемоту выясняет, что все его воспоминания о жизни в Дисе фальшивы. Патрик узнает, кто он на самом деле: человек, ветеран Третьей мировой, приговоренный к смерти за массовые убийства в состоянии аффекта, но согласившийся поучаствовать в эксперименте «Сноусторма» по переносу сознания в виртуальный мир.

Рита Вуд покидает песочницу и берет себе новый никнейм: Ирита. Скиф высылает ей все неопознанные артефакты и деньги на идентификацию. Девушка оправдывает доверие, и Скиф принимает ее в клан. Ирита – профессиональный торговец, теперь на ней вся коммерческая часть деятельности «Пробужденных».

Скифу приходит в голову идея попробовать попасть на Террастеру, где уже когда-то побывал Йеми. Это возможно, если убедить Апопа, Белого змея, перенести Скифа туда. Йеми обещает помочь, но предъявляет претензии: Скиф потерял статус высшего легата, быть нежитью больше не привилегия, а «Йоруба», став союзником «угрозы», испортила отношения со всеми. Скиф раскрывает карты, рассказывая о Спящих, и демонстрирует *Единство*, наделяющее бонусом «+1 к случайной характеристике всем последователям за каждого нового последователя Спящих». Йеми и его офицеры Франциска и Бабангида становятся жрецами Спящих. Также колдун обещает привлечь орков из клана Сломанного топора, боготворящих его.

«Пробужденные» берут два *Первых убийства* на Холдесте и приручают Монтозавра, который теряет божественную сущность, но становится боевым спутником Скифа.

Апоп, призванный Йеми, поначалу категорично отказывает Скифу. Тогда тот призывает Монтозавра. Древний ящер своим примером доказывает, что Скиф способен расправиться и с древним змеем. Апоп, решив не проверять этого, исполняет просьбу.

Оказавшись на Террастере, Скиф тестирует артефакт *Благосклонность Изида*. В радиусе пятидесяти метров на сутки устанавливается идеальная погода, без дебафов кислотных дождей токсичного континента. Убедившись, что живые друзья здесь не погибли, Скиф привлекает к прокачке не только «Пробужденных», но и трех жрецов из «Йорубы».

Он сдает квест по постройке второго храма Тиамат, за что получает две новые божественные способности: *Правосудие Спящих*, которое повышает характеристики Скифа, если его атакуют первым, и *Содействие Спящих*, восстанавливающее очки жизни, маны и возмездия за убийство врага.

Орк Сарронос, вождь клана Сломанного топора, рвется на защиту храма Тиамат. Того же самого хотят культисты Морены и трогги, впечатленные приручением Монтозавра. Гоблинша Кусаларикс откликается на просьбу Скифа помочь перенести несколько тысяч разумных к храму Тиамат и выдает ему порталный маяк и две монетки, активирующие часовые порталы. Скиф назначает Кусаларикс жрицей Спящих. В ответ гоблинша обещает прислать на защиту храма тысячу лучших наемников и гладиаторов Арены, а также помочь построить замок «Пробужденных» на Кхаринзе.

Прокачка на Террастере превзошла все ожидания: Йеми, Бабангида, Франциска, Краулер, Инфект и Бомбовоз преодолели 460-й уровень, Дьюла подобрался к 400-му, Ирита, только выбравшаяся из песочницы, и Патрик взяли 300-е. Кроме того, удалось сделать *Первое убийство* и получить *Яйцо дalezмы*. Скиф дарит питомца Инфекту, а тот позволяет ему вылупиться на месте силы.

Армия Света начинает атаку на храм Тиамат, об этом Скифу сообщает суккуба Нега. «Пробужденные» телепортируются к храму.

Тиамат создает на милю вокруг оазис, позволяющий находиться в пустыне тем живым, кто не имеет благословения Нергала. Она снимает проклятие нежити со Скифа и его друзей, а также со стражей и всех работяг-неграждан. Они снова живые. Кроме того, Тиамат возвращает к жизни подземного ужастеня-нежить Акулону и волка-нежить Крушителя из Мрако-лесья. Судьбы этих существ неразрывно связаны со Скифом, и они становятся его боевыми питомцами.

Через порталы на защиту храма Тиамат прибывают орки клана Сломанного топора, канализационные трогги и культисты Морены. К ним присоединяются наемники Зеленой лиги и гладиаторы Арены, отправленные гоблиншей Кусаларикс.

Помимо ста тысяч игроков храм осаждают воины короля Бастиана и легионы императора Крагоша, верховные жрецы Нергала и Мардука, а также бессмертные *Аспекты света* и *Колоссы тьмы*.

С огромными потерями Скифу удается отстоять храм. В битве окончательной смертью погибают стражи, орки Сломанного топора, трогги и Патрик О'Грейди.

Дьюла сообщает, что с ним пытался связаться один из работяг, но в пылу боя строитель не ответил, а теперь из форта на Кхаринзе ничего не слышно. Предчувствуя неладное, Скиф телепортируется туда: форт разрушен, храм Бегемота захвачен Чумным мором, неграждане и кобольды обращены в нежить. Скифа встречает Магвай, уверенный, что теперь в одиночку сможет убить бывшего легата и уничтожить «угрозу».

В этот момент срабатывает экстренный выход из капсулы, запущенный неизвестным мужчиной. Скиф понимает, что его кошмарный сон сбывается наяву, но в этот момент все исчезает, и он снова оказывается в Лахарийской пустыне в начале битвы. Все, что произошло за это время, было *Божественным озарением*.

Скиф решает пожертвовать храмом, чтобы сохранить союзников невредимыми, защитить форт и успеть покинуть убежище на Аляске, если *Божественное озарение* каким-то чудом показало и то, что произойдет в реале. Храм остается без защиты, но Скифу не только удается отстоять форт, куда Магвая привела, как выяснилось, Тисса, но и перенести Магвая в магическую камеру в подвале бывшего замка «Вдоводелов», где Скифа удерживала Айлин. Замок теперь принадлежит Зеленой лиге, но Кусаларикс согласилась помочь.

Алекс, Ханг и безопасники спешно покидают дом на Аляске и улетают в Калийское дно. Туда же направляются Эд, Малик и Вилли. В дороге они смотрят новости: храм Тиамат разрушен, ивент Нергала завершен, а фракция «Чумной мор», к которой присоединились некоторые темные боги, стала официально доступна игрокам.

Ломая голову над тем, каким образом Тисса, находившаяся в песочнице, и Магвай сумели встретиться, Алекс вспоминает о другом бывшем посланнике Чумного моря, Полинуклеотиде, Большом По, и решает с ним увидеться.



## Пролог. Фэн

Сначала на весь мир прогремела слава Магвая, и только потом все узнали о пятнадцатилетнем парне по имени Фэн Сяоган, игравшем за этого персонажа.

Во время битв на юниорской Арене 2063 года в составе «Лазурных драконов» выделялся друид-анималист. Противники били его файрболами, морозили льдом, рубили мечами, пронзали стрелами, рвали зубами, а он оставался в живых поразительно долго, и заклинания лишь немного замедляли его. Казалось, все ему нипочем. «Стойкий медведь», так тогда прозвали Магвая комментаторы боев. Магвая признали самым ценным игроком турнира. Так начался его впечатляющий взлет.

Гораздо позже он получил новые достижения: победа на Полях боя в составе уже основной команды «Лазурных», первое место на Демонических играх и снова победа на Арене – теперь взрослой. Всего этого Фэн добился, не достигнув и двадцати двух лет. Его улыбающаяся физиономия не сходила с обложек журналов и рекламных экранов. Sony, Snowstorm, Tesla, Nike, Mercedes, Google, «Доброе дело» – крупнейшие бренды выстроились в очередь, предлагая рекламные контракты на десятки миллионов фениксов. Не любя Фэн сорить деньгами, он вошел бы в тысячу богатейших людей мира.

Со стороны его путь казался легким. Японская армия фанатов прозвала Магвая Кин-таро, то есть Золотым мальчиком, подразумевая то ли безграничную поддержку Глифа, лидера «Лазурных драконов», которого Магвай называл своим вторым отцом, то ли мистические сверхспособности друида вроде предельно развитой *Устойчивости*, прокачать которую было не просто даже лучшим танкам того времени – равные мобы, атакуя, давали ничтожный прирост к прогрессу, а на очень сильных не справлялись хилеры, из-за чего танки погибали, теряя столь драгоценные очки опыта.

Однако путь Фэна к победе на Арене можно назвать каким угодно, но точно не легким. Он рос в бедной семье беженцев из Северного Китая. После ядерных ударов Харбин попал в радиоактивную зону. Родители Фэна потеряли почти все, а что удалось сохранить, отобрали миротворцы. Непрерывно воют сирены в ночи, по тучам мечутся лучи прожекторов, грохочут взрывы, лают автоматы, будто призраки смерти, друг за другом в темноте ползут силуэты мехатанков – это все, что помнил Фэн, да и то бессвязно, урывками, хотя ему было тогда уже шесть лет.

Пережив изнурительную эвакуацию, во время которой три четверти беженцев погибло от голода, инфекций и холода, семья Фэна добралась до Шэньчжэня. Долгое время жили в нищих кварталах, промышляя поденной работой – то донести груз, то помочь с ремонтом. Иногда работы хватало, чтобы прокормиться, но чаще приходилось голодать.

А потом отец Фэна начал торговать на улице питьевой водой.

В магазине пол-литровая бутылка стоила пять фениксов. Шестидесятилитровая канистра кустарно очищенной водопроводной воды – тридцать, а в розницу стаканами она шла по четверть феникса. Треть прибыли забирала местная преступная группировка, но спустя несколько лет родителям Фэна все-таки удалось накопить на собственную лачугу в трущобах Шэньчжэня. Мальчику тогда было тринадцать, но он постоянно недоедал, потому никто не давал ему больше десяти.

Фэн рос хилым ребенком, но как мог помогал родителям. Вскоре отец приобрел промышленные фильтры и перестал закупать воду у других. Задачей мальчика стало носить канистры с очищенной водой из дома родителям, блуждающим по оживленным местам в поисках тех, кто испытывает жажду. По две десятилитровые за раз.

На улице ему каждый божий день приходилось отстаивать свое право там находиться. Его били, унижали и оскорбляли, называя шлюхиным сыном, монгольским вырожденком и мутантом

– из-за радиоактивных пустошей, в которые превратился Северный Китай. Фэн терпеливо сносил побои, извинялся, улыбался, просил прощения, подавляя гнев, накапливающийся в душе, и не выпускал из рук канистры. «Скользкий, как угорь, – считали местные, удивляясь тому, как стойко „мутант“ терпит боль. – И подлый, как зловредный демон. Настоящий магвай». Прозвище прилипло.

Тот день ничем не отличался от многих других. Вечерело. Фэн уже почти дошел домой, осталось миновать длинную улицу и пересечь проезжую часть...

Но навстречу выбежал И Юнь с длинной хворостиной.

– Вот ты где!

Он громко свистнул, и, словно свора собак на лисицу, сбежались мальчишки. Шесть человек. Обычно их было трое-четверо, но иногда и больше семи.

– Мутант! – осклабился самый мелкий, топнул. – Беги!

– Не побежит, – покачал головой И Юнь.

– Так давай ему поможем. Пошел с нашей земли, опарыш!

В спину полетели свист, ругательства, мелкие камешки.

– Беги, а не ползи. Ну!

Фэн рванул домой – под дружное улюлюканье и свист. Если никто не выйдет навстречу, у него оставался шанс закрыть за собой дверь и избежать избиения хотя бы сегодня. Недавно прошел дождь, подошва ступила на что-то скользкое, и Фэн плюхнулся прямо в лужу, подвернув ногу. Вскочил и первым делом проверил, целы ли канистры, выдохнул с облегчением.

– Пошел отсюда, я сказал!

И Юнь первым огрел его хворостиной. Фэн, свернувшись калачиком прямо в луже, закрыл голову руками. Посыпались удары, а потом вдруг раздался властный голос:

– Исчезните.

И обидчики беспрекословно разбежались. Фэну же незнакомец сказал:

– Вылезай.

Мальчик выбрался из лужи, пряча канистры за спиной. Мужчина, опираясь на титановую трость, протянул ему пластиковую бутылку с упсом и процедил, не разжимая зубов с сигаретой:

– Каждый день я вижу из своего окна, как тебя бьют. Ты ни разу не попытался сбежать и ни разу не попытался дать сдачи. Почему?

Фэн был очень голоден, а потому сначала, не выпуская канистр из рук, исхитрился опустошить бутылку и только потом ответил:

– Если я сбегу, они все равно найдут и побьют меня. Зачем же откладывать неизбежное? Они никогда не бьют меня дважды за день, потому что для них это скучно. Если же я дам сдачи, то все равно проиграю, потому что их больше и они старше. Но бить будут куда сильнее. К тому же им будет не так скучно бить меня, и, если понравится, они начнут делать это чаще.

Казалось, столь рассудительный ответ удивил незнакомца. Хоть Фэн и был с головы до ног в нечистотах, мужчина протянул ему руку:

– Меня зовут Ду Мочжоу. Но все называют меня Ду Кривой зуб.

Ду, скрывая улыбку, наблюдал за тем, как парень пытается удержать канистру под мышкой. Наконец Фэн сдался, поставил емкость на землю и пожал Ду руку. Его ладонь была узкой, детской, но рукопожатие оказалось крепким.

– А меня Фэн Сяоган. Но все, кроме родителей, называют меня Магваем.

– Твои родители беженцы? – сделал вид, что догадался, Ду. – Сколько же тебе лет?

Фэн кивнул:

– Да, мы из Харбина. Месяц назад мне исполнилось четырнадцать.

– Четырнадцать? – удивился Ду Мочжоу. – Никогда бы не подумал. Что ж... Это меняет дело. Где твой отец? Мне нужно поговорить с ним.

– Там, – указал мальчик направление и объяснил, как найти отца.

Потрепав Фэна по слипшимся от грязи космам, Кривой зуб ушел. У Фэна болели ребра и отбитые предплечья, но настроение после разговора с незнакомцем все равно было приподнятым. Господин Мочжоу стал первым, кроме мамы и папы, кто проявил к Фэну интерес и даже не отругал его.

Вечером за непривычно сытным ужином родители были веселы и ласково поглядывали на сына. Они встретились с Кривым зубом. Отец не рассказывал, о чем он говорил с Ду, но с того дня мальчишки перестали бить Фэна. Позже он узнал, что и отец больше не платил «налог» людям местного преступного главаря, которого, как оказалось, звали Ду Мочжоу.

Наутро в лачугу семьи Сяоган четверо хмурых мужчин занесли капсулу погружения. Сутулый техник подключил ее, настроил и ушел. Разбираться со всем остальным мальчику пришлось самому. Но капсула, пусть старая, побитая и помятая, с интра-гелем, давно требующим полной замены, открыла Фэну новый мир.

Мотивы Ду он понял несколько лет спустя. Кривой зуб, давно заглядывавшийся на покорение виртуальных пространств, ко всему подходил основательно. Нет, он не играл сам и не планировал даже заводить собственный клан, но Ду знал точно: в Дисе есть деньги, и их там много. Куда больше, чем можно собирать с крышуемых оницо, низкопробных граждан и их, смешно сказать, бизнеса.

Ду создавал свою банду улиц, отбирал подростков и детей и воспитывал их так, что у них, повзрослевших, не возникало и мысли о предательстве. Они были всем обязаны Кривому зубу, а с теми, кто хотел уйти от него, происходило страшное. Птенцы могли покинуть гнездо и даже улететь на Марс, но всегда должны были помнить, кто выдал им путевку в жизнь. И отстегивать от доходов господину Мочжоу, потому что для многих он стал вторым отцом. Или вообще заменил его.

Этот же метод Кривой зуб решил применить и на новой территории – в Дисгардиуме. Способ требовал технических вложений, но с этим проблем не возникло. Должники рассчитывались с Ду Мочжоу не только фениксами, но и всем, что имели. Например, капсулами.

Выданная Фэну была не только старой, но и неисправной. Болевой фильтр не работал, кожа раздражалась до волдырей от просроченного интра-геля, но Фэн все равно был в восторге. Родители с благословения господину Мочжоу разрешали ему играть сколько угодно. Фэн использовал это без чувства меры. Иногда, выйдя из игры, он засыпал прямо в капсуле, свернувшись клубочком, а открыв глаза, быстро запихивал в себя упсы и снова лез в Дис.

Навык устойчивости Магвай открыл в первый же день. Терпеть боль ему было не привыкать, да и, по правде сказать, он ее даже полюбил. Поначалу парень не стремился качаться или выполнять квесты. Задания – это обязательства, а Магваю нравилась свобода: возможность бродить где хочется и делать что хочется. Но, испытывая странное удовольствие от острой разнообразной боли, первые недели он просто изучал песочницу и умышленно подставлялся под самых разных мобов: от зубастых кроликов до кошмарных умертвий. Первые кусали мелкими зубками и царапали, вторые обдавали могильным холодом и медленно душили. В итоге Магвай всегда погибал, но, возродившись, продолжал эксперименты.

*Устойчивость* росла с каждым часом, проведенным в Дисе. Магвай оставался 1-го уровня, а экспериментируя и исследуя песочницу, добрался до ее окраин с самыми сильными мобами 27-го уровня. В этом помогла *Скрытность*.

После того как огромный тарантул 21-го уровня не сумел прикончить дерзкого нуба с одного укуса, Магвая озарило. В отличие от реальной жизни, в Дисе сносить побои оказалось выгодно: он становился сильнее. Крепче. Сообразив, что можно не просто стоять под атаками мобов, но и бить их в ответ, чтобы прокачивать боевую способность, Магвай вооружился *Ржавым ножом* с уроном 1–2, добытым с трупа моба, которого забыли полутать. Девяносто девять ударов из ста шли мимо, но сотый прокачивал навык.

Игроки и здесь над ним насмехались, видя, как он вот уже который месяц не может преодолеть 1-й уровень, но Магвай мысленно улыбался в ответ. Его *Устойчивость* росла тем быстрее, чем больше была разница между ним и мобом, наносящим урон. Брать второй уровень при таких условиях – тормозить развитие будущего превосходства над глупыми игроками. К тому же ему было не привыкать к насмешкам и оскорблениям.

На девятый месяц жизни в песочнице нуб 1-го уровня всех удивил. Явившись в таверну «Гусь и сыновья», Магвай зарегистрировался на турнире мини-арены на заднем дворе. Недрогнувшей рукой выложил сто золотых за участие (взять займы у Кривого зуба получилось на удивление просто, хоть и под грабительские проценты), дождался жеребьевки и пошел драться – в холщовых штанах и рубаше, со *Ржавым ножом* в руках. Ему противостоял головорез 10-го уровня.

Зрители встретили Магвая хохотом и оскорбительными репликами. Никто не догадывался, что его *Устойчивость* к тому моменту достигла капа песочницы, а вкупе с *Каменной кожей* он не просто выстоял, он победил: и головореза, и всех последующих противников.

Кто-то даже заподозрил, что Магвай «угроза», и попытался на следующий день его прикончить, но не смог одолеть. Тогда на странного нуба устроили охоту всей песочницей, но, убив, изгнать «угрозу» не смогли. Хотели проверить еще раз, но второго раза не случилось. В «Дисгардиуме» Магвай не допустил травли, открыв охоту на всех обидчиков. Отлавливал их по одному и группами и быстро методично убивал.

Наверное, с той первой победы на мини-турнире и начался стремительный взлет Магвая. Сразу после нее другой финалист, лучник Критошибка, пригласил его отметить успех за одним столом. Несколько дней Критошибка бегал с ним по песочнице, помогая проходить инстансы, а хорошенько присмотревшись, предложил присоединиться к их клану, который был подразделением «Лазурных драконов».

Год спустя эти двое выиграли юниорскую мировую Арену. Имена Фэна Сяогана и Игнасиуса Скариоло прогремели на весь мир.

\* \* \*

В голове крутилась одна и та же злобная мысль: «Мелкий сучонок трижды положил всех нас! Восьмерых легатов Чумного моря!» Фэн вскипел от злости, осознав, что Скиф отрезал его от Диса на двенадцать часов.

Через пару минут в холле базы клана «Элита» собрались все. Игнасиус-Критошибка изрыгал проклятья, ругался, чуть ли ногами не топал, а когда выпустил пар, заявил:

– Я говорил, что не надо было его встречать! Надо было призывать сразу в замок! Там бы скрутили! И хрен бы он взлетел!

Все кивнули, кроме Лиамы Дрисколлы, сидевшего на диване рядом с Магваем. На взгляд Фэна, Лиам был чрезмерно осторожен, даже труслив, и в конфликт вступал, только будучи абсолютно убежденным в том, что все складывается наилучшим для него образом. Или, как сейчас, – в собственной правоте.

– Слишком опасно, – сказал он. – Раскрыли бы свой замок – потеряли бы его, как «Вдоведы».

– Херня, – заявила Бьянка, расхаживающая туда-сюда по холлу. – Изгнали бы «угрозу» – и дело с концом.

– Нам все равно новый замок строить, – сказал Магвай и закинул ногу на ногу. – На Холдесте. Но Крит прав, шанс мы потеряли. Как и фактор внезапности. Надо было подготовиться, привлечь живых соклановцев, а потом вытаскивать Скифа. Сейчас бы отмечали ликвидацию «угрозы» А!

Последнее он сказал с горечью. Из-за этой ошибки клан пропустит битву у храма Спящих. А могли бы хорошо пожить, встряв в сражение неожиданным элементом, третьей стороной. Пощипали бы Альянс и, может быть, собрав войско нежити, разрушили бы храм, и, помимо лута с убитых игроков, еще получили бы награду. А теперь все интересное пройдет без них.

– Давайте рассудим логически, – снова заговорил Лиам, то сплетая, то расплетая пальцы. – Этой ночью Тисса под *Ускорителем* проговорила, что владеет таким же навыком, как и все «Пробужденные», *Глубинной телепортацией*. При этом она признавалась, что бывала в клановом форте. Он где-то на архипелаге к западу от Латтерии.

– Где-где он находится? – От неожиданности Фэн аж вскочил. – И почему ты раньше молчал?

– Потому что, как только вернулся с острова амазонок, мы все полезли в Дис, Фэн! Это было часа два назад, забыл? Сам же нас торопил, и не зря! Мы стали легатами!

– Ладно, давай дальше, что там с этой девкой? – спросила Лан Лин, игравшая за эльфийку Ланейран. Недолго думая, она заняла место Фэна на диване.

– Теоретически она может доставить нас туда.

– Вот именно, что теоретически, – хмыкнул Критошибка. – В песочницу нам не попасть.

– А даже если попадем, сдохнем от «детского» дебафа за полминуты, – добавила Бьянка.

– Минутку... – Фэн развернул карту Латтерии, увеличил масштаб и ткнул пальцем в Тристад. – Она же в этой песочнице? Мы все время мыслим старыми категориями, забывая, что дебафы нам не страшны, ведь мы теперь бессмертны. Это же все меняет! Смотрите, можно пройти через Болотину, а можно пробежаться с юга от Туафа.

– Там королевские стражники, они не пропустят... – сказала Бьянка.

– Дура! – рассердился Фэн. – Мы теперь нежить! Нам плевать на стражников Содружества! Прикончим их. Дебаф песочницы меня не убьет. Можно еще пройти по океану в обход Безымянных гор, выпив *Зелье хождения по воде*.

– *Изнеможение*...

– Тоже не убьет меня!

– Но все же, если проглотит акула 1 000-го уровня, потеряешь время, – заметил Лиам. – Мне нравится вариант с дорогой от Туафа. Кратчайший путь. Там сторожевая башня, небольшой гарнизон – Фэн легко справится один.

– Справлюсь, даже не сомневайтесь. Только где искать девку?

– Я полечу к ней, – ответил Лиам. – Обработаю, попрошу выйти... Скажем, сюда. Олтонские каменоломни. Как раз недалеко от дороги на Туаф.

– И что, она так легко сдаст друзей? – засомневалась Бьянка. – Магвай, ты, конечно, друид авторитетный, но у девчонки слишком большие заморочки по поводу дружбы и предательства. Тем более она вроде до сих пор что-то питает к Шеппарду, так, Лиам?

– Чего ждать от дворянки? – пожал тот плечами.

Фэн побуравил Бьянку взглядом и тяжело вздохнул. После чего сказал:

– Кто-нибудь, объясните этой тупой курице, что такое *Подчинение разума*. А я пока приму душ, отмоюсь... Никак не привыкну к тому, что в Дисе гнию заживо.

\* \* \*

– Простите, господин Мочжоу! – Фэн опустил голову. – Я исправлю ошибку, обещаю!

Бывший топ-1 игрок мира чувствовал себя нашкодившим щенком, стоя перед Кривым зубом. Фэн Сяоган стал гражданином категории А, миллиардером и мировой знаменитостью, но все так же робел от одного сумрачного взгляда Ду, который тоже изменился.

За прошедшие годы мелкий гангстер из Шэньчжэня вырос до одного из боссов Триады, и тому очень поспособствовала карьера Фэна в Дисгардиуме. Ду больше не хромал, обзавелся новыми зубами, среди которых не было ни одного кривого, а также сердцем и печенью. Легкие тоже были новыми, но их скоро опять придется менять: Кривой зуб искоренил старые привычки, приобрел аристократический лоск, но так и не бросил курить.

– Самонадеянный глупец! – Ду поднялся и, приблизившись, выдохнул смрадный табачный дым в лицо Фэну. – Упустить такой шанс! Твои мозги прокисли? Снова сидишь на этой дури?

– Простите, господин Мочжоу, простите! – Фэн бормотал извинения, не отрывая взгляда от пола. *Ускоритель*, к счастью, остался во флаере, но Кривой зуб мог и кровь проверить, с него станется. – Никак нет! Не сижу!

– Нет тебе прощения, глупец, – проворчал Ду, возвращаясь в кресло. По неуловимой смене интонации Фэн понял, что господин Мочжоу отходит после гневной вспышки. – Рассказывай, как собрался исправлять свои косяки. Как ты выберешься из плена «угрозы»?

Фэн бросил взгляд за окно. Вид на залив Сан-Франциско из пентхауса небоскреба напомнил ему пока неоформившуюся идею прокачки персонажа. Однако задача требовала нетривиального решения, и обсуждать ее с Ду раньше времени Фэн не собирался.

– Мой персонаж заперт в подвале бывшего замка «Вдоводелов». Это клан Айлин, которая работает на Галлахеров.

– Помню ее, – кивнул Кривой зуб. – Что с того?

– Она знает, как отключить силовое поле и снять блокировку. Замок сейчас под гоблинами, но у нас есть пара *Армагеддонов*, еще три нам продаст Айлин.

– Чего она хочет взамен?

– Голову Скифа, возвращения замка и... – Фэн запнулся.

– Давай, говори! Опять пообещал что-то, не согласовав со мной? Как вышло с этими двумя эльфийками, с которыми ты спишь?!

– Господин Мочжоу, их выбрало Ядро! Я ни при чем!

– Да? – Ду прищурился. С возрастом старик параноил по любому поводу, а поскольку проверить слова Фэна возможности не было, он давил авторитетом в расчете на то, что подопечный начнет путаться в показаниях и сам во всем признается. – Не ценил бы твои мозги – отправил бы на сканирование памяти!

– Не надо. – Магвай вздрогнул. Сканирование не просто снимало память, оно убивало нейроны. – Клянусь жизнью, господин Мочжоу! Ядро само!

– Проверим, – сурово произнес Ду. – Чего хочет Айлин?

– Стать девятым легатом.

– Приемлемо. Но тебе надо поспешить, если хочешь успеть взять приз за «угрозу» А. Объединенный картель нашел Шеппарда. У них появился свой человек в его окружении.

– Что? Они взяли его?

– Опоздали на каких-то десять-пятнадцать минут. Шеппард успел скрыться, но источник Картеля знает, куда он направился.

– А Триада...

– Триада ищет! – перебил Ду. – Мы ищем! Я ишу! Есть вероятность, что Шеппард примет к себе нашего человека. Но если мы не успеем, взять «угрозу» – твоя главнейшая задача. Наши яйцеголовые сделали прогноз, что награды за ее уничтожение будут беспрецедентными.

Ду вывел на планшете число с таким количеством нулей, что у Фэна зарябило в глазах. «В шею гнать таких аналитиков, – подумал Фэн. – И без них понятно, что на кону триллион».

– Понял? Первая тройка возбудилась так, что готова отправить на Луну военный флот, лишь бы захватить родителей Шеппарда.

– «Сноусторм» отменит награды, – покачал головой Фэн.

– Я объяснил это боссам. Так что работаем деликатно. Я в реале, ты – в Дисе. Есть идеи?

Подумав, Фэн решил не раскрывать свой главный козырь. Ду снимет с него голову, если будет знать, что Магваю известно, где находится база «угрозы» и единственный оставшийся храм Спящих, но при этом он упустил Скифа. В будущем всегда можно сказать, что он вот только узнал о местонахождении форта «Пробужденных».

– У меня было четыре столкновения со Скифом, господин Мочжоу. В первых я превосходил его в уровнях, но он был неуязвим и владел Путем отражения. – Фэн сделал паузу, Ду кивнул, показывая, что понял, о чем речь. – Сейчас неуязвим я. Однако теперь он превосходит меня, и очень сильно. Если не возьму его под контроль, он сбежит. Мне нужно несколько дней, чтобы прокачаться и обогнать его. Тогда при следующей встрече у него не останется ни шанса.

– Считаешь, он остановится в прогрессе? – Ду нахмурился и закурил сигарету. – Он не будет спать.

– Но ему негде качаться! Он превзошел почти всех мобов освоенных земель и потерял *Бессмертие*.

– И как же ты его найдешь?

– Не могу сказать, господин Мочжоу. Но я найду его! Клянусь! Найду и уничтожу!

– Да будет так, – резюмировал Ду и отвернулся.

Фэн молча вышел за дверь и быстрым шагом направился к флаеру. Игнасиус уже сообщал, что они с Айлин выдвигаются к бывшему замку «Вдоводелов», в котором застрял Магвай. Прощаться с Ду Фэн и не подумал. Не принято.

В четырнадцать лет он боготворил Ду Мочжоу, а день их знакомства считал лучшим в своей жизни. Сейчас Кривой зуб стал слишком мешать. Немыслимо разбогатев за счет Фэна, он вознесся и к вершине Триады, но, по сути, остался тем же хромым на интеллект мелким рэкетиrom из трущоб Шэньчжэня.

Когда Фэн разберется с Шеппардом, настанет черед Мочжоу. Старику давно пора на покой.

## Глава 1. Все еще Большой – По

Мемориал памяти жертвам Третьей мировой находился в огромном парке Свободы, раскинувшемся на добрую сотню квадратных километров вдоль границы нашего дистрикта.

Йоши посоветовал встретиться с Большим По именно здесь по двум причинам: здесь безлюдно и можно приземлиться практически в любом месте. Название как нельзя лучше передает суть: это в прямом смысле парк Свободы, куда полиция не рискует соваться. Территория, где не действуют никакие законы. Добропорядочные граждане здесь не появляются, преступники утром спят, а негражданам вообще закрыт доступ в дистрикт – именно поэтому до обеда парк относительно пуст.

Парк пользуется популярностью среди бездомных, наркоманов, проституток и всех тех, кто готов с головой окунуться в атмосферу праздника и безнаказанности, принимая риски. И, конечно, здесь часто встречаются «свободные» – граждане, отказавшиеся от «медицинских» чипов, позволяющих следить за каждым.

Изучив полицейские сводки, Хайро сказал:

– За одну ночь оттуда поступают десятки вызовов «скорой». Опасное место. Причем непосредственно в парк медики не летают, так что пострадавшим приходится самим выбираться за его пределы. Сколько человек там пропало без вести – и предположить трудно.

– Если Уэсли испугается парка, встречи не будет, – сказал я.

К этому моменту я уже остыл и выяснять, как именно Магвай провернул свой фокус с Тиссой, посчитал необязательным. Достаточно вспомнить, как я сам выбрался из песочницы и достиг Кхаринзы. Если можно было так, что мешает повторить в обратном направлении: не из песочницы, а в нее? Тем более высшему легату? Ничего. А дальше понятно: или предательство Тиссы, то есть добровольное сотрудничество, или *Подчинение разума*. Если жертва под контролем, открывается доступ ко всем ее способностям, это я помнил по своему опыту.

Но встретиться с Уэсли Чоу все равно хотелось. Несмотря на все дерьмо, вываленное им на «Дементоров» и «Пробужденных», невозможно отрицать, что Уэсли – сильный игрок. И, что важно, хороший стратег и тактик. Многое, конечно, будет зависеть от того, как он себя поведет при встрече, но я понимал, что войны в одиночку не выигрываются.

Уэсли не испугался. «Шеппард? Неожиданно... Да, я хочу встретиться. В парке Свободы? Буду через час по указанным координатам», – преодолев первоначальное удивление, он сразу принял решение. Это тоже прибавляло ему очков. Мы могли поговорить по комму или в «Крэпчате» или встретиться в «привате», но во всем этом был большой минус: я бы не видел его лица и истинных эмоций. Риск был оправдан, в отличие от встречи с Хайро, когда я предлагал ему работу.

– А если он приведет «хвост» или сдаст? – спросил Ханг. К Уэсли он относился лучше всех нас, но ставки слишком высоки.

– Мы вооружены и опасны, – оскалился Рой ван Гардерен. – Пусть приходят.

– Согласна, – поддержала напарника Мария Саар. – Одного оставим, выьем из него информацию и узнаем, кто на тебя охотится, Алекс.

– Кто охотится, и так понятно, – возразил Хайро. – Но кто конкретно вломился на базу и как узнал – это интересно. Очень.

Безопасник оценивающе посмотрел в лица Роя и Марии, изучая реакцию. На них не дрогнул ни один мускул.

– По прилету всех отправлю на детектор лжи, – сообщил Хайро.

– Себя не забудь, – огрызнулась Мария.

– Можно я тоже пройду? – спросил Ханг. Поймав недоуменные взгляды, пожал плечами: – А что, это интересный опыт.



– Попроси дядю Хайро, он тебя научит обходить детектор, – хохотнул Йоши.

Мы прибыли в парк Свободы первыми. Йоши скинул на комм Уэсли координаты, Сергей и Хайро запустили стайку дронов-глаз, выдали мне маскировочную бейсболку, меняющую лицо на голомаску, и я вылез из флаера на небольшой асфальтированной площадке возле развалившегося фонтана – античной женщины с отколотой головой.

Пришлось немного прогуляться через лес. За спиной бесшумно, сливаясь с деревьями, следовали телохранители.

Чуть ли не под каждым деревом стояли палатки, из спальных мешков торчали босые ноги. Земля была усыпана окурками, пустыми бутылками, использованными шприцами и презервативами.

За спиной хрустнула ветка, и я вздрогнул. «Не оборачивайся», – раздался в ухе голос Марии. Послышался шорох, сдавленное мычание, и воцарилась тишина.

В назначенной точке – на пересечении двух парковых дорожек с еще одним неработающим фонтаном в центре – приземлился общественный флаер. Оттуда выглянул Уэсли, pokrutil головой и, увидев меня, вышел. С момента нашей последней встречи прошло меньше трех недель, я помнил тот день: это был день рождения Малика, а вечером я отправился на фронтир, познакомился с Зораном и Эгеем, впервые попал в Лахарийскую пустыню... Казалось, это было в другой жизни, очень давно, но, наверное, сказывались годы в Бездне, пусть и виртуальные.

Парень будто еще больше раздался вширь: его голова напоминала свеклу хвостиком кверху, глаза заплыли, вислые щеки оттянули уголки рта вниз, все тело вибрировало при каждом шаге, тройной подбородок вздрагивал.

Обменявшись кивками и ничего не говоря, мы бок о бок углубились в лес, прошли подальше от лишних ушей и встали под деревом, достаточно большим, чтобы скрыть нас от наблюдения сверху.

– О чем ты хотел поговорить? – спросили мы друг у друга в унисон и запнулись.

– Давай ты первый, – сказал я и незаметно навел на него сканирующий браслет, выданный Йоши. – Карина говорила, ты искал меня.

«Он чист, – донесся голос японца. – Никаких устройств слежения при нем нет. Запись не ведется».

– Да, хотел... – Сейчас Уэсли не выглядел таким уверенным, как тогда, возле школы, шантажируя и угрожая мне Триадой. – Знаешь, Алекс, а ведь на месте Магвая мог быть я. Или на твоём, ты ведь был высшим легатом? Магвай говорил, Ядро тебя понизило за что-то, а потом ты вообще как-то снова стал человеком. Как?

– Уэсли, у меня нет времени. То, о чем ты спрашиваешь... С чего ты взял, что я отвечу?

– Понимаю. Ладно, перейду к сути. Я ничего не могу с тобой сделать, твое имя и так всем известно. Мог бы слить инфу о встрече превентивам или Триаде, но не стал, потому что не хочу.

– Чего же ты хочешь?

– Того же, чего и раньше. – Его глаза-щелочки алчно блеснули. – Ну, за минусом того миллиона, что я просил. Понимаешь, после того, как я сам побывал «угрозой», от одной мысли о карьере обычного игрока меня тошнит. Но я люблю Дис! Просто теперь вся та песочная херня, что раньше казалась крутыми достижениями, не стоит выеденного яйца. Скучно. Короче, я хотел попроситься к тебе в клан.

– И зачем ты нам нужен?

– Помимо того, что я хорош в аналитике, стратегии и в целом перспективный игрок? – ухмыльнулся Уэсли, и его щеки колыхнулись. – Когда ты меня ликвидировал, я немного прокачал статус «угрозы». Так что, кроме сотни тысяч фениксов, «Сноусторм» выдал моему новому персонажу забавный перк – *Заводчик хорьков*...

Он сделал паузу и, поевшись, потер ладони – утро выдалось прохладным, по земле стелился туман. Я сохранил каменное выражение лица, промолчал и никак не проявил любопытства. По лицу Уэсли пробежала тень разочарования.

– Знаю, название звучит неубедительно. Что какой-то заводчик хорьков может предложить великой и ужасной «угрозе» А?! – с едва различимой горечью в голосе воскликнул Уэсли. – Но, Алекс, это не просто питомцы, то есть они вообще не питомцы. Короче, каждый член клана, в котором я состою, получает трех хорьков. Их нельзя призвать или отозвать, они просто появляются, если чуют рядом лут, и подбирают его. Добыча переносится в инвентарь, хорьки исчезают.

Хотя с моим *Притяжением* перк Большого По бесполезен, в целом для клана штука нужная. И да, забавная. Но я ответил согласием не поэтому, а потому что еще раньше решил взять его к нам. «Пробужденным» катастрофически не хватало рук. Тех же работяг, массово воспользовавшихся клановым займом и купивших капсулы, некому прокачивать! Ирита на торговых операциях, Бомбовоз свалит выполнять задания кракена Ортокона. На Краулере и так гора задач, он качает *Алхимию*, чтобы создать зелье сопротивления жаре Лахарийской пустыни и ядовитым испарениям Урсайских джунглей. Инфект... ну, он бард. Я вообще в форте не появляюсь. А клану нужен хороший администратор.

– О'кей, – сказал я.

Уэсли опешил:

– «О'кей» вообще или «О'кей, я приму тебя в клан, Уэсли»?

– Примем, – уточнил я. – Я не могу решать единолично, но два голоса, мой и Ханга, у тебя точно есть, а как проголосуют остальные – не знаю. Теперь послушай, что нужно от тебя. Надо, чтобы ты подробно расписал все, что с тобой произошло с момента, как ты стал «угрозой». Сделай головидео, можешь наговорить или написать, неважно. Скинешь в «Крэпчат», контакт получишь с того же коммандера, с которого я звонил. Особенное внимание удели взаимодействию с посланником Чумного моря, который выдал тебе квест.

– Хочешь повоевать с Ядром? – догадался Уэсли. – Собираешь информацию?

– Решил его уничтожить.

– Охренеть! Вот это тема! – Уэсли повеселел. – Хорошо, конечно, сделаю.

– После получишь приглашение в клан. Где и когда встретимся в Дисе, напишу отдельно. Пока не до этого.

Уэсли кивнул, и я продолжил:

– Как жест доброй воли могу принять тебя в последователи Спящих. Это даст тебе приятный бонус. Но только если согласишься заключить договор разума – что-то вроде ментального...

– Знаю, – кивнув, перебил он. – Дядя рассказывал. В Триаде такие заключают с каждым новобранцем еще до испытания. Я готов.

«Алекс, это Хайро. Иду к вам», – донеслось из наушника.

Даже став последователем Спящих, ничего особенного Большой По о них не узнает. *Единство* появится в списке навыков, но этим все и ограничится.

Кусты позади зашелестели. Я подумал, что это Хайро, но, обернувшись, увидел лохматого забулдыгу с репьями в волосах и в штанах таких замусоленных, что было трудно определить их изначальный цвет.

– Слышь, молодежь, есть чо бухнуть? – заговорил он развязным сиплым голосом и шумно почесался. – Нюхнуть? Ширнуться? Нет? А мелочь на балансе не завалилась? Подкиньте феникс ветерану, а?

От мужика несло мочой и кислым потом. В неопрятной бороде виднелась засохшая кровь. Один глаз был подбит, другой едва открывался из-за отека.

За его спиной показался Хайро в голомаске и грубым командным голосом бросил:

– Нюхни у себя под мышкой! Где служил, боец?

Вопрос нейтральный, но сказано было таким тоном, что забулдыга развернулся, разглядел грозную фигуру настоящего ветерана и попятился, а потом дал стрекача и исчез в кустах. Может, не в тоне было дело, а в компактной импульсной пушке, натянутой на кулак.

Безопасник проводил взглядом забулдыгу, посмотрел на меня и показал на наручные часы.

– Никого тебе не напомнил? – спросил я у Большого По.

– Подайте медяшечку дяде Патрику... – гнусаво протянул он.

Мы оба расхохотались.

– Заткнитесь! Дайте поспать! – донесся возмущенный возглас из-за деревьев.

Хайро покачал головой и еще раз постучал по запястью:

– Время, Алекс!

Я ответил кивком и обратился к Уэсли:

– Это наш безопасник. Он проведет процедуру заключения договора разума.

Хайро протянул Большому По черный обруч с металлическими вставками и вывел с комм голограмму текста клятвы:

– Надень, дождись моего сигнала и озвучь написанное. – Пока Большой По надевал обруч, Хайро сказал мне: – Если вы закончили, возвращайся, здесь становится небезопасно.

И правда, отовсюду доносились шорохи, жужжание молний палаток, топот и приглушенные разговоры. Потянуло запахом марихуаны. Кого-то шумно стошнило. Кто-то взял аккорд на гитаре, забарабанили в там-там, и издали полилась песня, слов было не разобрать.

– Ладно. Увидимся. – Я хлопнул толстяка по плечу.

– Пока, Алекс, – ответил он.

– Рой встретит, – сказал мне Хайро. – Буду через пару минут.

– Забыл спросить, Уэсли... – Я остановился и обернулся. – Ник у тебя тот же? Полинуклеотид?

Уэсли широко улыбнулся и покачал головой:

– Не-а. Я теперь Полидевк. Так что можете и дальше звать меня Большим По.

– Полидевк? – удивился я. – Как спутник Сатурна?

– Или как сын Зевса. Созвездие Близнецов знаешь? Ну вот, один из этих братьев.

– Погоди-погоди... Там две ярчайшие звезды Кастор и Поллукс.

– Ага. А Поллукс – римское имя Полидевка. Учи историю, Шеппард.

Я улыбнулся и зашагал прочь. Удаляясь, слышал, как Уэсли скороговоркой произносит слова договора разума, а чуть позже позади послышался топот и тяжелое дыхание.

Уэсли, догнав меня, тронул за плечо, я обернулся. Прерывисто дыша, он сказал:

– Спасибо, что встретился со мной. Понимаю, как ты рисковал. Я это оценил. Извини за все, что между нами произошло. За угрозы... И за то, что первым делом не извинился при встрече.

– Что было, то было.

– Удачи! Она тебе не помешает.

– Не волнуйся, она со мной, – улыбнулся я, вспомнив о Фортуне. – А ты не теряй время, начинай качать персонажа... Полидевк!

## Глава 2. Цитадель

В Кали мы прибыли тихо. Йоши припарковал «Барракуду» в специально предусмотренном ангаре на крыше. Со свистом, похожим на вздох, открылся люк.

– Добро пожаловать в цитадель «Пробужденных»! – с некоторой гордостью произнес Хайро, окидывая взором пустую крышу. – Все здание наше. Строители закончили с вашим отсеком, парни, и перешли к этажам неграждан. Переселять их будем по мере ввода в эксплуатацию апартаментов. Вижу в ваших глазах немой вопрос – отвечаю: да, капсулы завезли. У всех премиальная «Альтера Вита», как у тебя, Алекс.

Ханг восторженно вскинул руки:

– Да!

– Мне срочно надо в Дис, – с некоторым сожалением проговорил я. Уж очень хотелось осмотреть новое место.

– Придется дожидаться, пока настроят капсулу, – сказал Хайро. – Идемте, все покажу.

Так даже лучше: мое любопытство будет удовлетворено.

Первым делом направились ко мне. С крыши проникли в здание, спустились на этаж ниже по железной лестнице и добрались до лифта.

Мои апартаменты находились в центре здания. Для них объединили с десятка обычных каморок, но в целом все было скромно и со вкусом. Чистые бежевые стены, каменная барная стойка, отделанная под мрамор и отделяющая кухню от гостиной, и две комнаты: маленькая спальня и игровая, где установили новенькую капсулу. Окон не было из соображений безопасности, но невысокий потолок оснастили монолитными световыми панелями.

На полу валялся строительный мусор, обломки гипсокартона.

– Не было времени, – пожал плечами Хайро. – Уборщиц вам пока не наняли.

– Фигня, сам уберусь, – ответил я.

– Да вообще круто! – оценил Ханг, счастливо улыбаясь. – Здесь в футбол можно играть! Не то что дома, в тесноте... Только мебели маловато. Как-то по-спартански...

Действительно, из мебели во всей квартире были только стул, кровать и тумба.

– У тебя то же самое, Ханг, – заметил Хайро. – Мебель выберете сами и закажете через Марию. Я вам не нянька! Главное, двери бронированные, стены усиленные – выдержат направленный взрыв пятнадцати килограммов ТНТ.

Последнее он проговорил с гордостью.

Заметив флакон с таблетками на тумбочке у изголовья кровати, я спросил:

– А это что?

– Комплекс радиопротекторов. Принимать по одной в сутки. Не забывайте, если здоровье дорого. Радиационный фон здесь повышен, не так, как в Гайанском отстойнике, но все же ничего хорошего...

Йоши отправил меня в капсулу, снял биометрику и попросил погулять, пока он все настроит.

Скоростным лифтом мы спустились на первый этаж и заглянули в пустынный супермаркет, где приобрели газировку и хот-доги из автоматов, прошли через ряд других полностью автоматизированных магазинов и кафе. Широкие коридоры, стеклянные витрины, перекрестки с деревьями, ухоженными клумбами и питьевыми фонтанчиками создавали ощущение, что мы на улице обычного городка. С десятиметрового потолка светили панели дневного света, меняющие яркость в течение суток.

– Ночью потолок имитирует звездное небо, – сказал Хайро. – Вдоль улиц включаются фонари.

– Даже не верится, что за такое здание мы заплатили всего десять миллионов, – пробормотал я, разглядывая коридоры-улицы.

– Не обольщайся, – проворчал Хайро. – Все дешевка. Стройматериалы такого качества ничего не стоят, все блоки из переработанного мусора. Они не прошли бы ни одну проверку комиссии Департамента здравоохранения. Стройботы возвели все здание за три недели. Мы на укрепление вашего этажа столько же потратили.

Пока Йоши настраивал мою капсулу, я успел обменяться приветствиями с прибывшими Эдом, его сестренкой Полианной, Маликом и Вилли Брисуэлой, который повел ребят в их апартаменты. А сразу после этого в Хайро и Рое проснулись садистские наклонности – они потащили меня в тренажерный зал. Ханг остался дожидаться Йоши.

Калийское дно – не лучшее место для оздоровительных пробежек. Поэтому спортзал, на взгляд телохранителей, – лучшее, что было в этом здании. Я с ними не согласился, но при виде выпирающих бицепсов Марии стало стыдно. У меня бедро тоньше.

Десятиминутный разогрев на эллипсоиде уже изрядно утомил, но этим дело не закончилось. Порастягивавшись вместе с Марией и ощутив себя деревянным, я поприседал... нет, не со штангой, а с двумя трехкилограммовыми гантельками. Затем поотжимался – еле осилил десять раз, сумел раза два подтянуться. Сделав три круговых подхода, умер. Пусть и в фигуральном смысле, но больше не смог. Сдох.

– На первый раз достаточно, – сказал Хайро, подавая мне руку и помогая подняться со скамьи. – Душ там.

Ноги не дрожали, нет, скорее трепетали, голова кружилась, майка прилипла к спине.

– С каждым разом будет легче, – подбодрила меня Мария.

– Это вряд ли, – не согласился Хайро. – Парня надо учить приемам самообороны. Легко не будет, я гарантирую!

На этой угрожающей ноте тренировка, занявшая от силы полчаса, закончилась. Помывшись, я в сопровождении телохранителей поднялся к себе. На нашем этаже суеился Сергей, прикручивавший к потолку очередную мини-турель. Рядом уже была установлена другая, и при нашем появлении она с тихим гулом выдвинула ствол, направив его прямо на меня. Я поежился. Эксперт фортификации поспешил успокоить:

– Не дрейфь! Система «свой-чужой», ИскИн просекает обман по куче параметров. Пушка заряжена электрошоковыми патронами. При попадании парализует. Если целей больше трех, сменяет боекомплект и ведет огонь на поражение.

В квартиру Рой не зашел, остался у двери. Мария первой заглянула в спальню. Я двинулся следом.

Женщина приподняла кровать. Сперва я подивился легкости, с которой она это проделала, и лишь потом увидел квадратный люк.

– В случае чего ныряй сюда. Крышка сдвинется, если нажать на кнопку. Такой же люк в игровой, прямо под капсулой. Йоши поработал, дно капсулы сдвинется при голосовой команде «Дерьмо!».

ИскИн опознал слово, и люк бесшумно отъехал в сторону. Я подошел к нему и посмотрел в черноту.

– Мы еще устроим тебе несколько тренировок, чтобы ты мог сбежать с закрытыми глазами, – продолжила Мария.

– Куда ведет проход?

– Этаж под нами нежилой. Его нет даже среди кнопок лифта с номерами этажей. Снаружи туда не попасть, но, зная цифровой код, можно выбраться или вниз, или вверх, сразу в ангар флаеров. Показываю только сейчас, потому что Ханг свой, но даже ему лучше не знать код. Держи его в секрете. Понятно?

Я кивнул, отошел от люка.

– Голоден? – поинтересовалась Мария.

– Нет. И мне пора в Дис.

– Не против, если я похозяйничаю тут? Приготовлю что-нибудь на ужин. Есть особые предпочтения?

– Конечно нет. Ты обалденно готовишь, – сказал я совершенно искренне, и Мария едва заметно улыбнулась.

Но предпочтений я не выразил – в мыслях уже переместился на Кхаринзу. Не знаю, как такое возможно, но я слышал, буквально всем сердцем чувствовал зов Бегемота.

Сопроводив меня до капсулы, Мария тактично отвернулась, пока я раздевался, дождалась, пока капсулу заполнит интра-гель, и вышла.

Капсула провела процедуру инициализации, мир погрузился в черноту, но вместо привычного Диса я очутился в космическом вакууме. Вспыхнул зеленый текст, дублируемый женским голосом:

*Добрый вечер, Алекс!*

*Выбери желаемый мир погружения.*

Выбрав из трех предлагаемых миров Дисгардиум, я снова закрыл глаза и через три бие-ния сердца ощутил под ногами каменный пол. Мой персонаж появился там же, откуда я спешно сваливал в реал, – в подвале бывшего замка «Вдоводелов».

Вернее, я думал, что он бывший. А оказалось, «Вдоводелы» вновь его захватили, потому что меня встречали двое, чья торжествующая ненависть звучала в каждом слове:

– Я был прав! – удовлетворенно воскликнул Магвай, и в нос ударила вонь разлагающегося тела, аж комок к горлу подкатил. – Он выходил отсюда, сюда же и вернулся.

– Убей его! – прорычала Айлин, указывая на меня пальцем. – И не забудь, что финальный удар – мой!

Магвай дернулся, встал на четвереньки, башка его вытянулась, черты лица будто бы стали восковыми и потекли – он начал трансформироваться в здоровенную неживую пантеру. Лидерша «Вдоводелов» отступила за его спину и активировала мобильный силовой купол. Я же нацепил *Сокрытие сущности*, чтобы скрыть эмоции.

Окинув взглядом интерфейс, убедился, что все способности активны, и приготовился драться, но мгновенной атаки не последовало. Высший легат Чумного моря даже отступил, прикинув к полу и замерев. На загровке оскалившейся пантеры шерсть вздыбилась и заискрилась – похоже, так друид активировал боевые усиления.

Бросив взгляд на профиль Айлин, я убедился, что она все еще эльфийка, а значит, Магвай здесь единственный легат. В прямое противостояние мы с ним вступаем не в первый раз и отлично изучили друг друга. В таких случаях обычно не тратят время на оценку противника и выработку стратегии, но наша конфронтация уникальна: при каждом следующем столкновении кто-то из нас менялся, перетасовывая расклад.

И в этот раз наше положение тоже перевернулось. Я вышел из Чумного моря, потерял звание легата и *Бессмертие* – на что и рассчитывал Магвай, организовывая засаду. Но ведь это не помогло ему на Кхаринзе, так на что он надеялся?

На незаданный вопрос ответила Айлин:

– Выход из подвала заблокирован! Любая телепортация запрещена. Снять блок могу только я, вы, оба, имейте в виду...

### Глава 3. Карающие длани Инноруука

Судя по поведению лидерши «Вдоводелов», от союза с Магваем она была не в восторге, но обоих объединял общий враг. Что пообещал ей высший легат, чтобы она вступила в новое противостояние с облажавшейся Лигой гоблинов? Участие в изгнании «угрозы»? Статус легата?

Первоначальный восторг от удачной засады у высшего легата уже прошел, на морде пантеры проступило презрительно-равнодушное выражение, но слишком сильные эмоции прорывались даже у зверя: он ликовал.

– Прежде чем я размажу тебя по полу, хочу кое-что сообщить, – сказал Магвай.

Голос его модифицировался, но не только из-за облика пантеры. Магвай шипел и утробно урчал из-за изменений в гниющей гортани. Господин Сяоган и прежде доказывал, что он достоверный источник информации, к тому же атаковать первым мне невыгодно из-за механики *Правосудия*, поэтому я дал ему возможность договорить.

– Твоя бывшая тебя предала! – издевательски сообщил высший легат. – Видимо, Лиам в постели оказался лучше... Ох, прошу прощения, ведь тебе так и не представилось возможности взломать этот сейф, ха-ха! – Смех пантеры звучал так, будто кошка пытается выкашлять комок шерсти.

Понять, чего он добивается, нетрудно: вывести меня из себя. Но, даже осознавая это, сложно было сохранить спокойствие. Цели он добился, но я не проявлю слабость.

– Хватит трепаться, Магвай! – проговорила Айлин kloкочущим от гнева голосом. – Докажи, что ты не прогнившая тряпка с червями, уделай его!

– Ты не в том положении, чтобы командовать мной, будущий, – друид сделал акцент на этом слове, – легат!

– Эй, значит, вы двое теперь типа вместе? – спросил я. – Твои хозяева Галлахеры в курсе, что ты прислужничаешь Сяогану, а, Воутерс?

Я умышленно использовал фамилии вместо игровых ников, напирая на то, что имею в виду не игровое подчинение, а вполне реальное. Кроме того, мне хотелось сыграть на возможных противоречиях между ними: оба по натуре лидеры, по одной интонации понятно, как сильно Айлин не нравится сотрудничать с Магваем.

– Иди в жопу, мальчик, – выплюнула Айлин. – Не тебе вякать, встречаю в дела взрослых.

Магвай бросил на нее взгляд, и эльфийка запнулась. Снова повернув голову ко мне, друид ощерился:

– Я могу попасть в ту дыру, где ты прячешься, как вонючий клоп, в любое удобное для меня время!

– Извини, я не эксперт по клопам, Фэн. В жизни ни одного не видел.

– Это потому, что ты сам клоп, но все же поработай своими убогими мозгами, Скиф: почему я здесь, а не там? Что мне мешало захватить твой остров и уничтожить последний храм Спящих? Думай, Шеппард, думай...

Заканчивая говорить, он безуспешно попытался взять меня под контроль *Подчинением разума*. Ему это не удавалось и прежде, но он использовал все доступные возможности – ну а вдруг? *Освобождение* защитило от первой атаки, *Правосудие Спящих* удвоило мои характеристики, а еще включилась *Невозмутимость*, подарив секунды неуязвимости в начале боя.

В эти мгновения я окончательно осознал: мне не убить его ни *Отражением*, ни *Возмездием*, ни кулаками, зато мой бешеный урон даст ему непрерывное поступление *чумной энергии*. Если Айлин не солгала, мне отсюда не выбраться, а значит, у высшего легата есть все время мира, чтобы уничтожить «угрозу». Чумные атаки игнорируют броню и защитные навыки, в том числе *Устойчивость*, которая сопротивляется любому другому урону.

Мысли скользили по краю сознания, а разум начал действовать, активировав привычную последовательность действий: *Жуткий вой* ожидаемо не испугал нежить, но зацепил Айлин, бросившуюся в *Страхе* прочь по туннелю; ей вслед полетел каст *Летаргии*, но не прошел, отбитый классовой защитой эльфийки; надо мной незримо развернулась сеть *Духовных оков*; в Магвая был выпущен *Гребень Акуллона*, заряженный *Возмездием*; один за другим вывалились из пространственных карманов Игги, Крушитель, Монтозавр... В этот момент произошел сбой:

***Невозможно призвать грозового дракона Грозу в замкнутом пространстве. Питомец слишком велик.***

***Невозможно призвать подземного ужастеня Акуллона в замкнутом пространстве. Питомец слишком велик.***

Монтозавр, благодаря превентивной мере Бегемота, умудрился втиснуться в каменный тоннель. Заостренный гребень на хребте зверобого крошил низкий потолок. Игги цеплял крыльями стены, пытаясь взлететь. Крушителя зажало между ящером и иглоколом, он рычал и поскуливал, пытаясь вырваться. Из-за питомцев я полностью потерял из виду противников. От волка и иглокола толку сейчас не было, так что я отозвал обоих.

Трубный рев прокатился по подвалу – Монтозавр, войдя в режим боя, начал увеличиваться. Древняя божественная магия и плоть оказались мощнее зачарованных стен замка, и он будто бы взорвался изнутри. Не только тоннель, но даже стены и перекрытия каждого этажа разлетелись камнями, осталась лишь кружащаяся золотая пыль. Полумрак подвала залило солнечным светом, однако я остался в тени шестидесятиметрового ящера.

Дал ему команду растоптать Магвая, чтобы он не выбрался из-под многотонной лапы. Я прекрасно помнил, как сам во времена легатства был беспомощен под весом ящера, а сейчас мне требовалось несколько секунд, чтобы покинуть зону блокировки. Поняв, что я собираюсь сбежать, Айлин набросила на меня энергетическую сеть.

Я без труда разорвал ее, взлетел, спикировал на эльфийку, подхватил ее, обняв чуть ниже груди, и, лавируя между рушащимися стенами, устремился в небо. Айлин извивалась, вырывалась и расплосовала мне лицо острейшими клинками Инноруука, выросшими, казалось, прямо из рук. Рассвирепев, я освободил правую руку и замахнулся *Молотом: Косы Жнеца* почувствовали кровь, лезвия, изгибаясь, потянулись к врагу...

Но верхушка донжона с грохотом обрушилась на нас. Чувствуя, как меня обломками увлекает вниз, а силы *Полета* не хватает, чтобы удержать многотонную массу, я отпустил Айлин и принялся работать кулаками, разнося каменные блоки *Молотами*.

Р-раз – и каменная глыба взорвалась, острые осколки поцарапали кожу, но я не обратил внимания. Удар – второй камень разлетелся на куски.

Призванная Гроза пронеслась подо мной кошмарной тенью так, что я опустился прямо в седло. Рядом проявился и застрекотал Игги. Внизу древний ящер сокрушил мана-щит *Устойчивости* друида и напоролся на *Невозмутимость*. В облаке поднявшейся пыли, каменной крошки и обломков я увидел, как раздавленный Магвай атакует Монтозавра: из-под земли вырвались живые могучие корни, истекающие чумной субстанцией. Они быстро пошли в рост, оплели ящера, дотянулись до его шеи и стиснули ее, а затем дернулись вниз. Монтозавр уперся, зашатался и начал медленно заваливаться, не в силах справиться с многократно усиленным чумным заклинанием друида.

Взмывая вверх на драконе, я заметил активировавшуюся иконку *Глубинной телепортации* и сразу прожал ее. Следующие мгновения уместились в двухсекундный каст. Жалобно взревев, Монти упал на бок; Игги, отправленный разобраться с Айлин, выдал *Смертельный стрекот*, вбросил пачку личинок-паразитов и врезал по эльфийке *Цепенящим токсином*; Магвай выполз из-под ящера, волоча оторванные ноги, нашел меня взглядом и немедленно атаковал.



Луч *Лунного света* сбил каст глубинки за миг до моего прыжка на Кхаринзу. Я приготовился к бою, но в следующую секунду из ниоткуда возник призванный Акулон и погреб под собой друида. Айлин, слегка потрепанная падением, застыла под станом Игги: с поднятой ногой, руками, воздетыми над головой, и перекошенным от ярости лицом.

Мы поднялись выше, и я оглядел несколько черных кратеров на территории замка, от которого остались лишь груды камней. И ни единого разумного в поле зрения, не считая Магвая и Айлин. По всей видимости, здесь изначально были лишь они и кто-то третий. Наверняка из легатов, возможно, Критошибка. Отбив свои бывшие владения у гоблинов и освободив Магвая, Айлин с ним задержалась, чтобы подстеречь меня, а другой легат покинул локацию, дабы не лишать Магвая *Бессмертия*.

Оставив Грозу, я стремительно поднялся на километровую высоту, чтобы уж точно ничто не помешало уйти; отозвал питомцев, не дав Магваю их убить, и включил телепортацию...

Периферийным зрением увидел, как вокруг меня материализуются в воздухе колоссальные кисти чешуйчатых рук:

### ***Карающие длани Инноруука***

Божественные ладони, черные с кровавыми прожилками, сомкнулись, и меня от макушки до кончиков пальцев пронзила адская боль. Легко преодолев сопротивление *Устойчивости*, ранее неизвестный Новый бог почти убил меня, и только *Алмазная кожа* не дала погибнуть, заморозив шкалу жизни за миг до того, как та достигла нуля.

Когда длани разомкнулись и исчезли, голос божества сотряс руины замка:

– Он твой, моя фаворитка!

Инноруук вернул меня – переломанный кровоточащий комок – на землю. Помощь бога, похоже, на этом исчерпалась, и он исчез. Кровь заливала глаза, но интерфейс я видел: откат на повторный призыв питомцев еще не прошел, так что я остался один против двоих. Обездвиженный и беспомощный – Инноруук своим хлопком запечатал меня в некий кокон, блокирующий способности. Попытка взлететь обернулась неудачей. Минутный таймер дебафа *Кара Инноруука* превышал время, оставшееся до истечения *Алмазной кожи*.

Все обернулось против меня, и, лихорадочно просчитывая варианты, я обреченно делал одни и те же выводы: меня убьют, как только спадет неуязвимость.

Наверное, те же мысли были у Айлин и Магвая, который был все еще в образе пантеры. Тоже весьма потрепанные, они подошли, переглянулись, друид кивнул эльфийке, и оба принялись как могли ослаблять меня: *Оплетающие корни*, *Растерянность*, множество вредоносных длительно действующих заклинаний... Айлин призвала мантикору, немного уступавшую Акулону в размерах; Магвай, глядя на это, вытащил гидру. Оба питомца были не особо развиты, но сейчас их использовали, чтобы не дать мне сбежать.

Старой змеиной кожей с меня сполз кокон *Кары Инноруука*. Удар мощной лапы с выпущенными когтями, сочившимися *чумной энергией*, обрушился на грудь, пробив сердце и не давая ни единого шанса выжить. Магвай с ликованием проревел:

– Я изгоняю тебя из...

– Он мой! – перебивая, завопила Айлин.

***Вы мертвы.***

***До перерождения 9... 8... 7...***

В монохромном цвете я видел лишь то, на что был направлен взгляд Скифа перед смертью. Что-то смело пантеру с моего трупa, в логах мелькнули три строчки, первая говорила об

использованной эльфийкой *Крови Беллала*, поглотившей всю магию вокруг; вторая – о том, что Айлин нанесла урон Магваю; и третья... что тот убит!

**4... 3...**

В поле зрения появилось искажившееся злобой прекрасное лицо эльфийки. Она торжествующе вознесла руку с вытянутым тонким клинком и, словно в замедленной съемке, начала ее опускать, крича:

– Я изгоняю...

***Вторая жизнь! Вам удалось ускользнуть от смерти!***

***Желаете воскреснуть на месте гибели или в привязанной точке возрождения «Остров Кхаринза»?***

Я сделал очевидный выбор.

– ...тебя из Дисгардиума...

Мир померк, Скиф воскрес на Кхаринзе.

## Глава 4. Смерть Чумному морю!

Силясь унять частящее сердце, я сидел на сырой земле кладбища, ощущал взгляд Бегемота, слышал его зов. Вряд ли Спящий меня похвалит за то, что сдал второй храм без боя.

Друзья вошли в Дис, окружили кладбище и тоже меня звали, но я не реагировал. Думал, отрешенно пялясь на зеленеющий росток травинки и не видя его затуманенным взором.

В голове метались, отдаваясь в висках ноющей болью, хаотичные мысли, путались, вытесняя все остальное: «Ядро надо валить, иначе всем планам конец».

Что и говорить, Айлин удалось шокировать и меня и Магвая. Но еще больше меня трясло от того, как я разошелся краями с утерей статуса «угрозы». С учетом времени в коконе почти две минуты я жил с единственной мыслью: Скиф обречен.

Да, я стал смертным, но превосходил Магвая на 150 уровней и имел самый высокий ранг *Устойчивости* и характеристики, усиленные *Правосудием Спящих*! И все же проиграл. Если неуязвимость Магвая не новость, то его способность нейтрализовать Монтозавра меня впечатлила. Сам будучи легатом, я вливал *чумную энергию* в свой скудный арсенал из трех приемов безоружья. У мертвого друида талантов на порядок больше, и, судя по увиденному, он активно экспериментирует, находя новые сочетания усиления способностей. Я так и не понял, как Магвай избежал штрафов на двукратную разницу в уровнях с ящером, и это меня беспокоило. Единственное объяснение – он открыл что-то вроде Пути справедливости для классовых навыков.

Не только мне благоволили боги. Не знаю, как часто Айлин может применять *Карающие длани Инноруука*, но очень надеюсь, что крайне редко. Урон, нанесенный ими, запросто преодолел и *Неуязвимость Спящих*, и *Устойчивость*, и броню *Хладнокровие Карателя*, после чего опустошил мой огромный запас *очков жизни*. И это с учетом ауры и перков, снижающих урон противников. А как эльфийка потом справилась с Магваем? Она убила его с активированным *Бессмертием Чумного моря*! Вряд ли Магвай простит удар в спину. Моя ликвидация была у них в кармане! Бездна, до сих не верю, что мне так повезло. А главное, почему Айлин не дала друиду закончить ритуал? Ведь они оба участвовали в нем, оба получили бы *Радужный кристалл*, открывающий портал в топовую сокровищницу!

Впрочем, это их проблемы. А моя в том, что теперь, когда Магвай на свободе, на форт могут напасть в любой момент. Эта угроза нависла над Кхаринзой и «Пробужденными» дамнокловым мечом. А раз так, надо апгрейдить форт в замок и запрещать любую телепортацию чужаков на его территорию. И раз уж речь зашла об этом, мне придется выяснить у Тиссы, было ли ее предательство разовой акцией или у Магвая теперь безлимитный абонемент на посещение острова? Однозначно: Тиссу надо гнать из клана.

Работяг, культистов, кобольдов и троггов нужно переселить на Менгозу – соседний остров, найденный, когда я застрял в Бездне. Я не могу все время сидеть на Кхаринзе, чтобы оберегать их, к тому же защитник, как выяснилось, из меня теперь хреновый. А на новом острове есть и богатые залежи руды, и Руины Ушедших, чтобы занять Инфекта, и живность для прокачки. Пусть осваивают, пока возводится замок. С *Праведным ицитом* Кхаринза станет относительно безопасной, тогда и вернем их туда.

Все это, конечно, тщательно обсудим с офицерами клана, а сейчас впереди непростой разговор с Бегемотом. Чего от него ждать? Выберет инициалом кого-то другого, как это сделало Ядро? Вряд ли, это не в его интересах. Но и на приятный разговор можно не надеяться.

Поднявшись, я размял затекшее тело, кивнул соратникам и последователям, высыпавшим к кладбищу и замершим в напряженном ожидании, и в гробовой тишине направился к храму. Они не видели альтернативного будущего, и произошедшее угнетало их: битва проиграна не начавшись; инициал покинул поле боя; последователи Нергала торжествуют, а Чум-

ной мор совершил огромный прорыв в развитии. Скиф же появляется на кладбище, а значит, нашлась сила, одолевшая его. Что сделать, чтобы ими не овладели пораженческие настроения?

Шагая к храму, я старался не фокусироваться на мрачных лицах подавленных последователей Спящих, не замечать суровые взгляды исподлобья и воздух, искрящийся предгрозовыми разрядами. Мои союзники требовали объяснений. Хотелось сказать им что-нибудь ободряющее, но до встречи с Бегемотом говорить было нечего, они уловят фальшь. Я молча начал протискиваться через толпу, и, когда дошел до лестницы, их прорвало.

– Как же так, избранный Спящими? – проревел вождь троггов Моварак мне вслед. – Ты не оправдал надежд нашего народа!

– Ты подвел Тиамат! – истерично завопила Укавана, его жена.

– Трус! – крикнул кто-то из культистов Морены.

– Предатель! – пролаял молодой кобольд-воин.

– Орки клана Сломанного топора требуют сместить Скифа! – Непонятно, откуда здесь взялись и орки. Видимо, из любопытства проникли через портал у храма Тиамат.

Одновременно все загомонили, закричали, залаяли, зарычали... Голоса друзей утонули во всеобщем негодовании. Несправедливые обвинения в трусости ранили мне душу.

Вдруг воцарилась тишина, хотя я видел, что некоторые продолжают кричать. Из храма вышел Спящий. Бегемот встал рядом со мной, обнял могучей дланью и произнес, обращаясь ко всем:

– Мой инициал Скиф принял верное решение, оставив храм в пустыне. Таким поступком он не только сохранил форт на Кхаринзе, но и спас жизни каждого из вас! – Голос божества прогрохотал по всему форту, и в отраженном эхе каждый услышал не только Бегемота, но и Тиамат. – Возвращайтесь к своим делам и впредь не смейте сомневаться в решениях инициала!

Народ воспрянул духом и начал расходиться, не забывая пожелать друг другу непробуждения Спящих и вечного их сна. Кто-то смущенно бормотал извинения.

Ирита, Краулер, Инфект и Бомбовоз задержались. Я им кивнул и показал глазами на дальний конец улицы, где располагалась таверна. В чат же написал: «Всеобщий клановый сбор в таверне после того, как поговорю с Бегемотом. Прихватите стражей, Мэнни, Дьюлу и Патрика».

Проводив взглядом друзей, я взбежал по ступеням и переступил порог храма. Оставшись единственным храмом Спящих, он не справлялся с поступающей *верой*, и тысячи последователей оказались отрезаны от *Единства*, как и все лишние жрецы. Активными остались лишь Патрик, Тисса и Мэнни – первые трое жрецов, а в сумме число адептов вернулось к ста шестидесяти девяти. Причем Тисса занимала место, которое больше пригодилось бы кому-нибудь другому. Захотелось изгнать ее прямо сейчас, но я решил повременить.

Последствия сказались на Бегемоте. Его аватар не мерцал, но ни стола, ни кресел, как при нашей прошлой встрече, не появилось. Видимо, поэтому Спящий был немногословен и прямолинеен:

– Повторю для тебя – ты принял верное решение. Храм можно восстановить, жизни последователей – нет. Вера неумирающих не так искренна, как у тех, кто родился в этом мире.

– Ты знаешь, каким был бы иной исход?

– Твоей победой, другим потерянным храмом... – Бегемот сделал паузу. – И потерей инициала. Большинство вариаций будущего в конечном итоге приведут к тому же.

– Большинство? Но не все?

– Не все...

Бегемот положил руки мне на плечи – я аж покачнулся под их весом – и тихо, но жестко сказал:

– Ядро нужно уничтожить, инициал. Пока оно черпает силы в Бездне, сделать это невозможно. Однако паразит, называющий себя Нергалом, создавая свою марионетку, предусмот-

рел это. Признаюсь, даже вместе с Тиамат нам пришлось долго разбираться в плетениях, чтобы вычленил тот единственный ключ, который отрежет – на короткое время! – Ядро от эманаций Бездны. Это возможно, если влить в *чумной резервуар* Ядра *Умноженную эссенцию жизни*. Тогда его можно будет упокоить.

**Доступно новое задание: «Смерть Чумному мору!»**

*Спящий бог Бегемот хочет, чтобы вы уничтожили Ядро Чумного моря. Вам надо найти Умноженную эссенцию жизни и влить ее в резервуар Ядра, чтобы отрезать его от Бездны.*

**Награды:** неизвестно.

– Где же найти эту эссенцию? – спросил я.

– Путем сложного эльфийского ритуала она добывается из Иггдрасиля, Древа жизни, в Запретном лесу. Капля эссенции собирается весь год и издревле достается самому достойному – победителю ежегодных Демонических игр.

– Демонических? При чем здесь демоны? – Я слышал об этих играх, тот же Магвай побеждал в них, но никогда не задумывался над названием. – И что дает эссенция?

– Первые игры проводились демонами в те времена, когда они ходили по земле Дисгардиума, – пояснил Бегемот. – До Игр эссенция жизни хранится в эльфийской столице, во дворце короля Эйниона, и входит в полную силу лишь тогда, когда становятся известны имена всех участников. С ее помощью разумный может значительно повысить одну из сторон своего развития, однако сущность эссенции такова, что, будучи полученной нечестным путем, она теряет свойства.

– То есть нам придется ждать Демонических игр... – Я вздохнул, даже не представляя, что они собой представляют и когда начнутся. Есть ли у нас это время?

– Ждать осталось недолго, – сказал Спящий. Похоже, в последнее время он неплохо осведомлен о происходящем в мире. – Глашатаи всех столиц уже выкрикивают имена участников, дерзнувших заявить о своем намерении. Кроме того, есть и иные способы добыть эссенцию.

– Например, у бывших чемпионов? – догадался я.

– Маловероятно, но не рассмотреть подобный вариант близоруко.

– Или договориться с эльфийским королем Эйнионом...

– Что еще более маловероятно, – прогудел Бегемот и добавил: – Тебе не удастся справиться с Ядром, даже если ты отрежешь его от Бездны. Спящим нужно хотя бы три действующих храма, чтобы ты обрел достаточно сил. Второй требуется снова посвятить Тиамат. Ее поддержка наиболее эффективна против нежити. Третий – на твой выбор.

**Доступно новое задание: «Три храма».**

*Спящий бог Бегемот хочет, чтобы вы построили на местах силы второй и третий храмы, посвятив их Спящим богам: Тиамат и кому-то из Спящих на ваш выбор (Левиафан, Абзу, Кингу).*

**Награды:** неизвестно.

Отрешенно глядя сквозь божественного покровителя, я подумал, что оба задания невыполнимы. Без *Бессмертия*, с ослабленными божественными способностями, с кучей проблем в реале, с охотниками Триады на хвосте и жаждущим мести Магваем на шее... Один храм, допустим, мы умудрится возвести на Террастере, но второй? Холдест меня убьет, в Безымянный океан соваться самоубийственно, пока Ортокон не пробьет маршрут Бомбовозу, на Меаз не попасть, а в Лахарийской пустыне и в Урсайских джунглях уже бродят игроки. Кто-то из легатов там точно качается. Если там снова построить храм, его сразу же сровняют с землей.

Что касается *Умноженной эссенции жизни*... Меня поразила ужасная догадка, а Бегемот на мгновение прикрыл нечеловеческие глаза и кивнул.

– Сама по себе эссенция жизни – лишь уникальное лекарство, способное излечить даже безнадежно больного. Слепец прозреет, калека отрастит новые ноги... Высшие демоны усиливали эссенцию жизни душами проигравших. Выпив ее, победитель Демонических игр входил в личную гвардию Дьябло, Белиала или Азмодана, в зависимости от того, кто именно курировал очередные игры. После изгнания демонов в Преисподнюю души проигравших не отбирают, но клеймят *Адским проклятием*. С этого момента часть их жизненных сил принадлежит чемпиону. Навсегда.

Оставив меня в тягостных раздумьях, Бегемот исчез. Снова поймав себя на мысли о том, как мало знаю о Дисгардиуме, я открыл игровую энциклопедию, изучил раздел, посвященный Демоническим играм, и узнал, что участвовать в них могут только игроки, имеющие выдающиеся достижения, зафиксированные в промежутке с момента окончания прошлых игр и до начала новых. К подобным успехам относятся призовые места в турнирах мирового уровня, таких как Арена, высшая лига Полей боя, гонки на наземных и летающих ездовых животных, а также механических средствах передвижения. Кроме того, участвовать могут владельцы чемпионов Схваток боевых питомцев, победители всемирных ремесленных турниров, призеры Битвы магов и других классовых состязаний, таких как Песенный турнир бардов и музыкантов, состязания соблазнитель, воинов, целителей...

Другой способ получить допуск к играм, проводимым в мае каждого года, – пройти отборочные соревнования, но на них я уже опоздал. В энциклопедии не было ни слова о юниорской Арене, а победа там оставалась моим единственным достижением, подходящим под критерии участия.

По крайней мере, передо мной снова появилась цель: уничтожить Ядро. Остальное, как говорил дядя Ник, нюансы, с которыми я разберусь по ходу пьесы.

Я еще не вышел из храма, но в клановом чате уже светилось мое сообщение: «Мне нужна вся информация о Демонических играх! Как туда попасть?»

## Глава 5. Готовы приступить немедленно!

Демонические игры проводятся с незапамятных времен. По рассказам Бегемота, Высшие демоны, еще до изгнания в Преисподнюю, таким образом пополняли свои личные гвардии. За все это время Игры не проводились лишь раз – в первый год запуска Дисгардиума, когда по всей Латтерии началось вторжение неумирающих. Игроков.

После изгнания демонов право проводить Игры перешло эльфийскому племени, на заре времен имевшему общие корни с демонами. Название сохранили, а вот смысл коренным образом изменился: естественно, теперь победитель не входил ни в какую личную гвардию того же Белиала, напротив, он объявлялся демоноборцем, одним из тех, кто встанет на защиту Дисгардиума в Судный день. День, когда Спящие пробудятся и демонам откроется наш мир.

– На самом деле не только им, – добавил Флейгрей, рассказывая мне об этом. – Все Барьеры между планами исчезнут, боги смогут делать что хотят, не сдерживаемые Первым законом равновесия. Астральные твари хлынут в физический мир, сотрется грань, отделяющая Бездну...

– Хватит потчевать парня сказками! – перебила его Нега. – На самом деле в Судный день все разумные, живые и мертвые, предстанут перед Небесным арбитражем и ответят за свои деяния. Даже Новые боги, и вот тогда-то Падшая троица, я о высших, припомнит Нергалу, Мардуку и их прихвостням, у кого больше прав на этот мир.

Сатир ухмыльнулся, но возражать не стал. Они с Негой участвовали в клановом совете, Анфа и Рипту же, казалось, дела клана не волновали – они просто присутствовали, не вступая в общую беседу, ведь речь шла не о драке. Однако, думаю, дело было в другом – в трудностях перевода. Тот же Анф, до того как угодил в Сокровищницу Первого мага, был генералом армии ныне вымершей расы коликодов, уничтоженных Роем. Рипте тоже нашлось бы, что рассказать о Демонических играх, но оба стража выложили все, что знали, Флейгрею и, посидев еще немного, свалили на улицу, к Игги и Монтозавру.

Помимо меня и двух стражей, за столом, вернее, за несколькими столами, приставленными друг к другу, сидели Мэнни, Дьюла, Патрик, Ирита, Краулер, Инфект и Бомбовоз. Наш клан, как и офицерский состав, разросся. Не удивлюсь, если вскоре к нам присоединятся кобольды, трогги и культисты Морены – неписей иногда приглашали в игровой клан, но этим редко кто занимается из-за окончательности их смерти.

– Как именно проводятся Демонические игры, и могу ли я в них участвовать? – спросил я, когда разобрался с историей и мифологией состязаний.

– Если бы ты чуть чаще заглядывал в почту, не спрашивал бы, – проворчал Краулер.

Он был прав, почту я с некоторых времен не проверял. Обычно, чтобы кому-то написать, требуется иметь его в списке друзей, но наш случай – обратная сторона *известности*: после определенного уровня написать тебе может кто угодно.

С момента моего разоблачения я получал десятки тысяч писем в день от незнакомцев, причем даже с настроенным фильтром. Проклятия, пожелания сдохнуть, требования рассказать, как я стал «угрозой», и просьбы прислать тысчонку-другую золотых. Всеми презируемые попрошайки писали чаще всего. Кто-то молил, кто-то рассказывал душещипательные истории, кто-то предлагал инвестировать в перспективный проект, кто-то просил поделиться любой завалывшейся легендаркой... Были и признания в любви от женщин всех возрастов, и номера коммов от людей, готовых на что угодно, лишь бы подружиться с топовой «угрозой», ставшей мировой знаменитостью.

Учитывая, в каком ритме проходили мои дни в Дисе, я бы не смог прочесть письма при всем желании, не говоря уже о том, чтобы ответить каждому. Дружья отлично знали, что у меня нет ни минуты, и претензия Краулера вывела меня из равновесия.

– Прошлой ночью я давился кислотой в желудке *Матерой дalezмы*, чтобы вас, неблагодарных, прокачать! – начал я загибать пальцы. – Потом...

– Ладно, ладно, – Краулер примирительно поднял руки. – Сразу скажу главное. Нет, твоя победа в «Кулинарном поединке» не считается, то был обычный еженедельный турнир. А вот если бы ты выиграл годовой, с участием всех пятидесяти двух победителей...

– Да он издевается над тобой, Алекс! – возмутилась Ирита и откинулась на спинку стула. – Короче, вся пятерка «Пробужденных», выигравших юниорскую Арену, получила письма с приглашениями на Демонические игры. Эти трое сами только сейчас узнали, потому что их ящики так же, как и твой, завалены письмами, а заглянуть в «Важное», куда автоматом закидывают письма от разработчиков, им не хватило интеллекта.

– Мне интеллект не нужен, я воин! – подняв указательный палец, заявил Бомбовоз, наконец-то оторвавшись от кружки эля.

– Испортила все веселье, – посетовал Краулер, укоризненно глянув на девушку.

– Ис-по-о-ор-ти-ла-а-а все-е-е ве-е-е-есе-лье-е... – затянул Инфект, перебирая струны гитары, но получил подзатыльник от Патрика.

– Немедленно прекрати свои завывания! – потребовал первожрец Спящих. – Не совещание, а какой-то балаган!

Обретя истинное прошлое, «почетный гражданин Тристада» стал воспринимать все слишком серьезно. Впрочем, человеку его реального возраста, приближавшегося к семидесяти, это простительно. Инфект хмуро поглядел на Патрика, отодвинулся от него и пробурчал:

– Два года терпели ваши завывания в Тристаде, мистер О’Грейди...

– И правда, старичок, что-то ты стал совсем скучным! – Нега пихнула Патрика, сидящего напротив, в грудь. – А знаешь почему?

– Пить не буду! – отрезал Патрик, давящийся безалкогольным имбирным элем. – Сколько раз можно повторять?

– Любите вы, люди, крайности, – подивился Флейгрей. – Можно же не доводить дело до пагубного пристрастия? Ты выпей бочонок-другой и остановись.

– У вас, демонов, метаболизм иной, – возразил Патрик. – Да и вообще, я теперь завхоз клана, несу материальную ответственность!

Слушать брюзжание стражей и Патрика можно было до утра, но я так утомился за последние недели, что не прерывал их пререкания. То ли усталость накопилась, то ли надоело взваливать на себя все решения. В общем, несмотря на то, что наша ситуация не просто не улучшилась, а в разы усложнилась, я просто зевал, слушая, как к ленивой дискуссии о влиянии спиртного на разумных присоединились еще один знаток, Мэнни, и ходок по значным местам – Трикси. Карлик шумно хлестал *Лепреконский бодрящий*, прильнув к окну. В совете клана он формально не участвовал, но «обидеть карлика может каждый!», а потому ему разрешили остаться в рамках *Купола безмолвия*, установленного Краулером.

С улицы послышалась какая-то возня. Трикси возбужденно доложил:

– Монтозавр дерется! Рипта дерется... – Я, все время напряженно ожидающий Магвая, соскочил со стула. – Ящерицы дерутся!

Первым оказавшись у выхода, я открыл дверь, выглянул наружу, убедился, что нам ничего не угрожает, и молча закрыл ее. После чего наставительно сказал:

– Хреновая из тебя система оповещения. Неужели не видно, что они просто играют, Вера-трикс?

– Но ты же сам велел сказать...

Вздохнув, растолковал:

– Я говорил – сообщить, если появится чужак и звери начнут с ним драться!

– Трикси не тупой, – обиделся карлик, надулся и указал на одного из новичков-орков из клана Сломанного топора. – Вон чужак! А вон звери – дерутся!



– Никто не говорил, что ты тупой. – Ирита потрепала его по макушке, взъерошив волосы. Я вернулся за стол. Патрик, никогда не отличавшийся тактичностью, покачал головой и прошептал так, чтобы карлик не услышал:

– Малой-то совсем отсталый. Приперся на склад давеча и потребовал семена *Ползучего ядохвоста*. Закупить-то не проблема, но я поинтересовался, для чего ему они. А тот ножкой топнул, покраснел и давай требовать. Хорошо, шаман рядом был, Рыг-тыг-хар, или как его там... Объяснил, что малому не нравятся ребята из темных – пугают они его. Там огр один – особенно лютый, двухголовый – коротышкой малого обзывает, так и норовит за одну ногу поднять. Вот и решил Трикси засадить их лагеря ядохвостом – надеялся, те сбегут с острова. Вы поглядывайте за ним, молодежь, а то он нам последних союзников разгонит!

«Послали же Спящие помощника, – подсадовал я. – Диверсант какой-то! Такого надо врагам в замки подкидывать под видом садовника!»

Мэнни тяжело вздохнул, переглянулся с Дьюлой и ответил:

– Я поговорю с его дедом. Хотя ты, Патрик, мог бы и сам. Старик Фуртадо сейчас где-то здесь обитает – Трикси ему тоже капсулу взял. Дед наравне со всеми руду добывает.

– Хорошо. Ладно, давайте вернемся к делам. С одним разобрались – в крайнем случае, если не найдем другого способа получить *Умноженную эссенцию жизни*, я поучаствую в Играх.

– Мы все можем побороться там, даже Тисса, – встрял Инфект. Вид у него был такой, что я понял – мыслями он уже там, выигрывает Демонические игры, стоит на пьедестале, принимая награду, и под аплодисменты зрителей кланяется, кланяется...

– Что у тебя есть такого, что позволит победить, парень? – чуть прищурившись, спросил Дьюла. – Одного участия мало!

После того как погибли его друзья, строитель ненавидел Чумной мор больше, чем кто-либо. Узнав, что Ядро можно уничтожить при помощи *Умноженной эссенции жизни*, он воспылал надеждой на месть и решимостью помочь мне всем, что в его силах.

– Во-первых, Скифу нельзя покидать форт, – возразил Инфект. – Во-вторых, до конца регистрации осталось несколько дней, а сами Игры могут затянуться на месяц. В-третьих, они потребуют...

– Так, минутку! – Я со стуком припечатал глиняную кружку с кофе к столу. – Может кто-нибудь четко и конкретно рассказать, в чем суть Демонических игр и как определяется победитель? Я, честно говоря, в ступоре: как повару одолеть, к примеру, чемпиона Арены? Бред какой-то... Еще ведь и уровни у всех разные! Представьте, что вместо нас чемпионами юниорской Арены стали обычные игроки песочницы. Что они могут противопоставить победителям взрослого турнира?

Возникла пауза. Ирита, Инфект и Краулер переглянулись, решая, кто ответит, и в возникшей тишине раздался рев Флейгрея:

– Энико! Почему мой бочонок вина пуст? Живо принеси мне новый! И не с тем эльфийским дерьмом, а...

– А с чем-нибудь, что горит! – перебила Нега. Суккуба обвела взглядом всех сидящих за столом, подмигнула Дьюле и Мэнни, остановила взор на мне и сказала: – Скиф, я отвечу на твой вопрос. Только Азмодан ценит лишь грубую силу. Тому же Белиалу важнее тот, кто остер умом и ради достижения цели пойдет по головам. Дьябло предпочитает сильных, но в то же время хитрых и коварных. Как такого определить?

Из кухни донесся шум – Энико катила бочонок *Калийского самогона*, сваренного тетушкой Стефани. Бомбовоз и Краулер, с грохотом отодвинув стулья и толкаясь, ломанулись помочь девушке. Та со смехом отказалась и отправила парней назад. Подкатив бочонок к потирающему ладони сатиру, сказала:

– Не сожги глотку, дядя Флей.

Сатир-маг, чьей стихией был огонь, расхохотался так, что подавился и закашлялся. Нега врезала ему по спине хвостом – игрока топового уровня, например, Хинтерлиста, удар бы сваншотил, но Флейгрей даже не пошевелился, только кашлять перестал.

С появлением выпивки и он и Нега позабыли обо всем, и слово перешло к ребятам. Перебивая и поправляя друг друга, они рассказали следующее.

От всех остальных турниров Диса Демонические игры отличались разительно. Как выяснилось, это глобальное реалити-шоу, которое начинается одновременно в реале и в Дисе. Участников привозят в засекреченное место и селят всех вместе. Сперва каждый проходит комплексное тестирование по ряду параметров: замеряется физическая сила, ловкость, интеллект, выносливость, стрессоустойчивость и много чего еще, что в конечном итоге повлияет на характеристики персонажа, которые сгенерируют с нуля.

– Поэтому у меня есть шанс, – сказал Инфект. – Все будут в равных условиях.

– Не совсем, – покачала головой Ирита. – Способности и ремесла оставят, но опустят до 1-го уровня нулевого ранга. Не радуйся раньше времени, Скиф, если решил, что победа у тебя в кармане. Место в Дисе, где будут проводиться Игры, считается отрезанным от других планов, а потому все абилки от богов-покровителей исчезнут.

– О'кей, собрали участников, создали им новых персонажей, закинули в некий отдельный план Диса, дальше что? В чем они соревнуются, если всех привели к одному знаменателю?

– Участники появляются в маленьком городке, окруженном непроницаемым барьером, что-то типа отдельного измерения, – ответил Краулер. – Место вроде как проклято. Несколько выживших неписей торгуют зельями, оружием и доспехами. В центре городка провал глубиной в шестьсот шестьдесят шесть этажей. На каждом – мобы-демоны того же уровня, что и номер этажа, чем ниже – тем сильнее. Проход всегда охраняется боссом, сила которого масштабируется с количеством противников. Убитый босс выкидывает сильную шмотку и больше не возрождается. Кто-то предпочитает сражаться с каждым боссом в надежде на опыт и лут, кто-то – спокойно идти за остальными, не рискуя и качаясь на мобах. Они, кстати, не респаунятся, поэтому важно не отставать от общего прогресса, иначе потом останутся только сильные монстры, убить которых одному будет не под силу.

– Цель Демонических игр – достигнуть дна провала и сразиться с финальным мегабоссом, – вставил Инфект. – Победа над ним ознаменует завершение Игр.

– А если его никто не победит?

– А его еще никто и не побеждал, – ухмыльнулся Бомбовоз. – Я тут подумал и решил, что мне тоже надо поучаствовать. Ну, если организаторы действительно будут приравнивать характеристики персонажа к реальной силе – я-то сильнее вас всех!

– Погоди, – отмахнулся Краулер. – Финального босса, то есть, одного из генералов высших демонов – князей Преисподней, и правда никто не побеждал, поэтому победителем становится последний выживший.

– Получается, если заныкаться где-нибудь и подождать, пока босс всех завалит, то тебя признают победителем?

Краулер качнул головой и уточнил:

– Последний выживший из тех, кто сражался. Но на Играх все сделано так, что нигде особо не спрячешься. За бездействие могут быть штрафы. – Гном на миг задумался и продолжил: – И еще штрафы на смерть там высокие: минус уровень, а у тебя поначалу всего две жизни. Если погибнешь, не имея в запасе очков опыта, больше не воскреснешь.

Где-то я с подобной механикой я уже сталкивался: теряешь опыт, а потом и персонажа... Точно, в Бездне! Похоже, «Сноусторм» использовал эти наработки для Демонических игр.

– Уровни растут очень быстро, – добавила Ирита. – За килл равного тебе моба – очко опыта. Для 2-го уровня нужно набрать два очка, для 3-го – три, ну и так далее. Все очень ускорено, и навыки тоже быстро прокачиваются. Обычно Игры укладываются в несколько дней,

но бывало, что затягивались и на месяц! Правда, на сам Дис отводится только восемь часов в сутки. В остальное время участники общаются в реале, обсуждают происходящее и плетут интриги, а зрители за всем этим наблюдают. Они же могут голосовать за случайные бафы и дебафы для отдельных участников. Определяют лучшего и худшего игрока дня, причем часто опираются на поведение в реале, поэтому Игры не ограничиваются одним Дисом.

Она продолжала говорить, а я сам себе дивился. Как я мог за столько лет ничего этого не узнать? По словам друзей, получалось, что популярность Демонических игр давно превысила Олимпийские.

– Мобы там – полный бестиарий Преисподней, и они реально злые, – сказал Инфект. – Показатели защиты и урона у них динамические, зависят от средних значений игроков. Поэтому многие сразу, еще в реале, формируют альянсы и потом качаются вместе. Так и от других команд легче защищаться, и опыт фармить удобнее...

Он хотел сказать что-то еще, но его перебили хлопки телепортов на улице и крик Трикси.

– Чужаки, чужаки! – завопил карлик, тыча пальцем в окно.

Донесся рев Монтозавра, следом – бешеный стрекот Игги и вой Крушителя. Прогрохотал гром.

Все участники совещания ломанулись из-за стола, роняя посуду, грохоча сдвигаемыми стульями. Первым у двери оказался Бомбовоз, сидевший к ней ближе всех. Открыв ее, титан застрял на пороге, удивленно заозирался и опустил голову.

– Вечер добрый, – пробасил стоявший перед ним дворф. – Зовусь Райдохельмом, я от Зеленой лиги. Ищу Скифа.

Дворф был в шлеме, больше напоминающем строительную каску, грубом комбинезоне из плотной ткани и сапогах с носками, обитыми металлом. Бомбовоз уступил ему дорогу и молча указал пальцем на меня. «Бригадир строителей от Кусаларикс!» – сообразил я. Они должны были явиться еще утром, во время битвы у храма Тиамат, но я тогда слишком быстро закрыл портал. Сейчас же, видимо, они добрались сюда сами – наверняка Кусаларикс пометила, где были активированы монетки.

– Господин Скиф, – кивнул Райдохельм. – Бригада строителей третьего ранга прибыла для возведения замка клана «Пробужденные». Заказ оплачен Зеленой лигой, в том числе с учетом срочности. Готовы приступить немедленно!

Нега, видимо, из вредности, немедленно охмурила бригадира *Очарованием*, и его взгляд магнитом притянуло к выпуклостям неведомой идеальной дворфийки, чей облик приняла в его глазах суккуба. Глаза дворфа остекленели, губы расплылись в идиотской улыбке, он часто и тяжело задышал.

– Нега, немедленно прекрати, – приказал я.

Проворчав что-то нелестное в адрес босса, ничего не понимающего в хороших розыгрышах, суккуба сняла дебаф. Райдохельм очнулся, заморгал и, встряхнув головой, перевел взгляд на меня.

– Приветствую вас, мастер. Прошу, познакомьтесь с нашим главным строителем Дьюлой. Он возводит этот форт, ему и вводить вас в курс дела. Обеспечением материалов...

– Все материалы в наличии, – перебил бригадир. – Прямые поставки от гильдии каменщиков. Госпожа Кусаларикс не поскупилась, все самое лучшее. Вам даже подключение к портальной сетке гильдии перевозчиков поставят с максимальным охватом.

– Прямо-таки все материалы в наличии? *Искаженный адамантит* тоже есть? – сделав хитрое лицо, спросил Дьюла. Дворф мотнул головой, его борода, состоящая из десятка косичек с вплетенными золотыми нитями, подмела пол. – То-то. У нас есть, будем использовать как...

– ...гвозди, арматуру и обшивку крепостных стен! – Райдохельм не стеснялся перебивать. Было видно, что он не любит долгие обсуждения и ценит время. – Избавьте гранд-мастера строительства от ваших советов, коллега. В смете не предусмотрен *Искаженный адамантит*,

но заменить им *Зачарованную сталь* не проблема. К тому же вряд ли вы знаете, как из него сделать сплав, чтобы повысить *прочность* на 14 %, ведь так, коллега?

Теперь головой покачал Дьюла.

– То-то! – отрезал Райдохельм, от возмущения притопнув так, что проломился деревянный пол.

Флейгрей и Нега, неоднократно проделывавшие подобный фокус копытами, одобритительно зацокали языками. Дворф делал вид, что не замечает демонов, – видимо, привык иметь дело с разными заказчиками. Дьюла же вздохнул и, чуть отодвинув гостя, взялся за «ремонт» поврежденного пола.

– Итак, когда начинаем, господин Скиф? – спросил Райдохельм, демонстративно глянув на часы.

– Немедленно, как вы и сказали.

– Тогда вам придется завершить свои посиделки, потому что форт требуется освободить от всех посторонних...

## Глава 6. Одна голова хорошо, а две – огр

Дьюлу вредные дворфы тоже прогнали, как он ни настаивал. Секреты ремесла бородатые коротышки не собирались раскрывать ни за какие золотые горы Зеленой лиги. Единственное, в чем они пошли на уступку – и то ради их же собственной безопасности, – каждый строитель (а их прибыло сотни три) должен был немедленно доложить Райдохельму о любых чужаках, а тот – известить меня. Ведь появиться мог не только Магвай, но и любой из легатов.

Почти трехтысячное население Кхаринзы пришлось перетаскивать на Менгозу, благо золотой стержень-маяк для *Великих порталов* и активирующие монетки остались при мне. На острове рептилоидов (хотя в этой версии Диса людоящеры там еще не появились) Дьюла развернул строительство *Малого форта*, состоящего из трех строений: таверны, казармы и склада-хранилища. На постройку у него могло уйти больше суток.

Культисты Морены временно нас покинули, вернувшись на Шэд'Эрунг, а кобольды и трогги в крыше над головой не нуждались, предпочитая ей пещеры в горах. Туда же устремились работяги – изучать новые рудные залежи, а Рипта, Анф и приставленные к ним для компании Крушитель с Игги отправились их охранять. В отличие от Кхаринзы, mobs здесь водились, причем выше 300-го уровня.

Мои друзья тоже собирались остаться на Менгозе прокачивать работяг – всех нужно было довести до 100-х уровней, чтобы они подняли ранг. Кроме того, Ирита занялась подбором летающих маунтов всем офицерам клана, для мобильности и патрулирования острова. Инфект же, завидев *Руины Ушедших*

## **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.