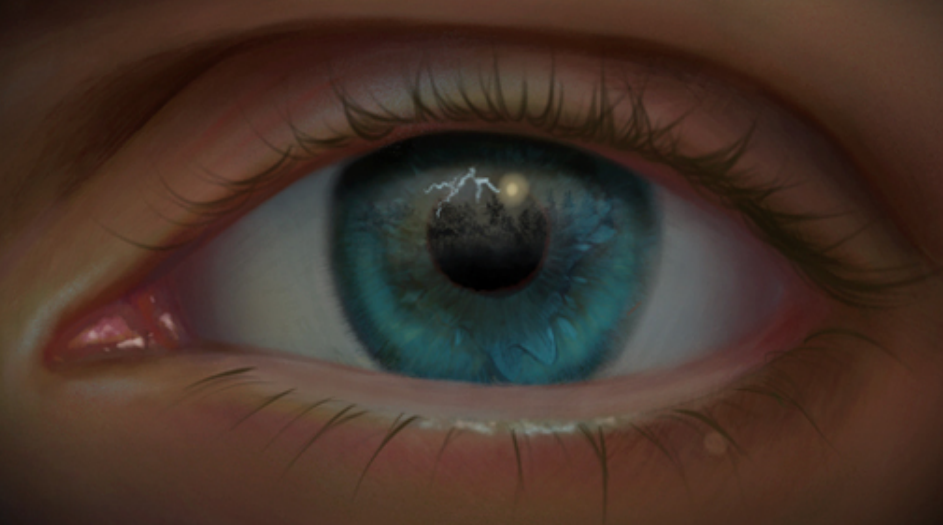


ДАНИЯР СУГРАЛИНОВ

# ДИСГАРДИУМ 7



# ДЕМОНИЧЕСКИЕ ИГРЫ

LITRPG

LitRPG

Данияр Сугралинов

## **Дисгардиум 7. Демонические игры**

«Сугралинов Данияр»

2021

## **Сугралинов Д. С.**

Дисгардиум 7. Демонические игры / Д. С. Сугралинов —  
«Сугралинов Данияр», 2021 — (LitRPG)

Алекс Шеппард летит на Демонические игры, надеясь, что вместе с друзьями, Маликом и Тиссой, сумеет совершить невозможное и одержать победу. Почти четыре сотни призванных на Игры — лучшие из лучших в различных сферах игры. Чемпионы Арены, Полей боя, гонок на грифонах и боев питомцев; лучшие ремесленники — гранд-мастера своих профессий... Все они ждут появления «угрозы» А-класса, Скифа, которому предстоит доказать, что он чего-то стоит и без своих божественных способностей.

## Содержание

Краткое содержание предыдущих книг	5
Пролог. Малик	21
Глава 1. Регистрация	30
Глава 2. Удар в спину	35
Глава 3. Проклятый изгой	43
Глава 4. Да начнутся Демонические игры!	51
Глава 5. Призванный предвестник	55
Глава 6. Против всех	58
Глава 7. Призрачный коготь Риндзина	62
Глава 8. Пустышка	68
Конец ознакомительного фрагмента.	75

# **Данияр Сугралинов**

## **Дисгардиум 7**

### **Демонические игры**

#### **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 убойную 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 мобы там уровнем выше, чем в Лахарийской пустыне. Однако континент их разочаровывает: те немногочисленные мобы, 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 культивистов 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 далезмы*. 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.

## «Дисгардиум 6. Путь духа»

Темная эльфийка Айлин, лидер клана «Вдоводелы», помогает Критошибке освободить Магвая, лидера «Элиты» и высшего легата Чумного моря. За это Магвай обещает сделать ее девятым легатом.



Алекс Шеппард по пути с Аляски в Калийское дно встречается с Уэсли Чоу, Большим По, бывшим лидером клана «Аксиома». Уэсли взял себе новый игровой ник – Полидевк. Алекс соглашается принять его в клан «Пробужденные» в обмен на информацию о том, как Большой По стал предвестником Чумного моря.

Члены клана заселяются в выкупленное ими здание в Калийском дне. Хайро Моралес настаивает на том, чтобы Алекс начал тренировки, считая себя ответственным за физическое развитие и здоровье парня.

Вернувшись в Дисгардиум после перелета, Скиф попадает в засаду, устроенную Айлин и Магваем. Ему почти удается вырваться, но темная эльфийка призывает на помощь покровительствующего ей темного бога Инноруука, который нейтрализует Скифа. Магвай убивает его, однако нанести решающий ритуальный удар изгнания «угрозы» ему мешает Айлин, которая хочет сделать это сама. Заминка спасает Скифа и, благодаря *Второй жизни*, он возрождается на Кхаринзе.

После того как Скиф сдал храм Тиамат без боя, последователи Спящих негодуют, однако Бегемот говорит им, что его инициал принял верное решение, чем спас многих.

Скифу же Спящий дает новое задание – уничтожить Ядро Чумного моря. Чтобы это сделать, нужно раздобыть *Умноженную эссенцию жизни*, которую можно получить, только став чемпионом Демонических игр, и посвятить Спящим еще два храма. Сила трех храмов позволит Скифу одолеть Ядро.

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, полученная нечестным путем, она теряет свойства.

Однако как попасть в логово Ядра? Ведь климатический дебаф Холдеста безжалостен ко всем, не имеющим *сопротивления холоду*. Скиф проводит ряд экспериментов, но все они проваливаются: *Вторая жизнь* после воскрешения не снимает морозный дебаф; гранд-мастер кулинарии Дженкинс, к которому Скиф обращается за помощью, не в силах придумать новое блюдо, защищающее от непогоды; и даже нанятые гиганты-грузчики, в рейде с которыми инициал Спящих пытается обмануть систему за счет *Неуязвимости Спящих*, бесполезны, потому что Путь жертвоприношения *Устойчивости* переводит весь морозный урон на Скифа, защищая гигантов. Бегемот же рекомендует Скифу обратиться к Фортуне. В древности богиня удачи водилась с Хёдом, Старым богом зимы.

На Кхаринзе появляется элитная бригада дворфов-строителей, отправленная Кусаларикс. Они начинают возводить топовый замок для «Пробужденных», однако требуют всех покинуть остров, скрывая секреты ремесла.

Клан перебирается на соседний остров Менгоза, где Скиф когда-то качался в Бездне. Инфект находит там Руины Ушедших и начинает раскопки.

Предполагая, что *Умноженная эссенция жизни* может быть у кого-то из топовых кланов, Скиф задумывает атаковать замки Альянса превентивов. Он зовет поучаствовать в разграблении кланы «Йоруба» и «Тайпан». Йеми с радостью соглашается, а вот лидер «Тайпана» Печенег, то есть Сергей Полоцкий, которого Алекс встречал в Дубае на «Дистивале», призывает не спешить и просит Скифа навестить его в замке. Причем срочно.

Там-то и открывается тайна Отто Хинтерлиста, лидера топ-клана «Модус». Оказывается, настоящий Отто – это лидер «Тайпана», а Сергей Полоцкий под именем Хинтерлиста возглавляет «Модус». Это случилось из-за попытки Отто обмануть русского олигарха Полоцкого, и тот (в то время это было возможно) отобрал у Отто не только клан, но и персонажа.

Открывшись Скифу, оба просят помощи. Магвай, потеряв все деньги из-за смены игровой фракции, шантажирует Альянс, угрожая взятием замков. «Пробужденные», «Тайпан», «Модус» и присоединившиеся к ним «Странники» с Хорвацем во главе вступают в союз про-

тив нежити. В качестве жеста доброй воли Хинтерлист делится со Скифом *Зельями сопротивления жару* Лахарийской пустыни, недавно разработанными алхимиками «Модуса».

От Хинтерлиста Скиф узнает, что *Умноженной эссенции жизни* нигде не найти. Все эссенции, полученные в прошлых Демонических играх, использованы.

Бегемот требует очистить *Чумной очаг* в инстансе на Кхаринзе. За группой офицеров «Пробужденных» увязывается садовник Трикси. Клан убивает лича Уроса и получает за *Первое убийство* перк *Внезапность*.

Тем временем «Модус» устраивает в подвале своего замка клетку, блокирующую способности. Скиф переносит туда Магвая и, приняв его облик, устраивает взрывы свитков *Чумной ярости*, чтобы показать жителям Содружества и Империи, а главное, королю Бастиану Первому и императору Крагошу ужасающую мощь Чумного моря. Это позволяет собрать достаточно *сфер везения*, чтобы выполнить задание богини удачи.

Фортуна называет Скифа своим избранныком, награждает статусом «Любимчик Фортуны» и божественной способностью *Колесо Фортуны*, которое *оценивает поступки разумного и в зависимости от вердикта снижает или повышает его уровни на случайное число*.

Вспомнив слова Бегемота, Скиф спрашивает, как преодолеть мороз Холдеста. Фортуна вспоминает, что у высших демонов Преисподней есть *Угли Адского пламени*, которые в состоянии растопить снега Холдеста.

Скиф решает как-то попасть в Преисподнюю. Сатир Флейгрей и суккуба Нега – выходцы оттуда, а потому Алекс советуется с ними. Те отговаривают, но он настаивает, и тогда бывшие стражи предлагают найти того, кто продал демонам душу, убить его и отправиться в ад вместо него. Стражи, приняв облик людей, отправляются на поиски такого разумного.

Желая помочь Скифу, Лига гоблинов создает ряд ловушек для легатов Чумного моря в горах, в пустотах скальной породы. Скиф, Бомбовоз и Краулер пробивают туда порталы маршруты.

При посредничестве Скифа Ирита (Рита Вуд, ранее игравшая с ником Перевес), занимающаяся торговыми операциями «Пробужденных», знакомится с аукционером Грокусзюйдом.

Кусаларикс передает Скифу *Потертую монетку* для связи с неким незнакомцем, которому очень нужно встретиться с топовой «угрозой». Скиф активирует ее в пустыне, и его тут же атакует кто-то невидимый. Не сумев добить Скифа, невидимка проявляется и встает на колени, принося извинения за «дерзкую демонстрацию». Выясняется, что ниндзя Гирос – еще одна «угроза», которая ищет покровительства Скифа.

В дальнейшем Гироса берет на себя Краулер. Клан решает, что Хайро встретится с ниндзя в приватной комнате, пообщается и вынесет вердикт – надежен ли человек. Если да, Гироса перевезут в Калийское дно, наложат договор разума, после чего примут персонажа в «Пробужденные» и перетащат на Кхаринзу.

В Лахарийской пустыне, на месте силы, Скиф разрушает храм Нергала. Кусаларикс отправляет туда строителей, чтобы быстро возвести храм Спящих.

В пустыне он, все еще в облике Магвая, снова встречает Кити Быстроплюй, гномку-исследовательницу из гильдии Охотников на монстров. При помощи особого прибора та выясняет истинную сущность Скифа и признается в том, что является его поклонницей. Скиф обещает заглянуть в гильдию.

В реале на клановую базу в Калийском дне «наезжает» местный криминальный авторитет Диего Арансабаль, требуя выплат. Безопасники «Пробужденных», осознавая, чем грозят уступки, продумывают ответный удар с привлечением диких – неграждан, живущих в Зонах.

Скиф отправляется на поиски Джири, деревни, где легендарный гранд-мастер Ояма отдыхает после затянувшегося путешествия по астралу. Найдя мастера, Скиф просится к нему в ученики, но получает отказ со словами: «Ты слабый и медленный!» Скиф должен доказать,

что силен, Ояма показывает ему дерево, овитое *Ласковым плющом*, и говорит, что примет Скифа в ученики лишь тогда, когда он отдерет плющ.

Однако сколько бы Скиф ни пытался, у него не получается, и тогда он вспоминает о *Зерне преобразования*, награде за достижение «Самый первый: 400-ый уровень». С его помощью Скиф перераспределяет избыточные очки *харизмы в силу, ловкость и выносливость*.

Тем временем к замкам Альянса превентивов приближаются орды нежити, ведомые легатами Чумного моря. На выручку Магваю идет Критошибка, второй человек в клане «Элита». Скиф переносит его в гоблинскую ловушку под горой Мехарри на Бакаббе, и легат проговаривается о том, что девятым легатом вместо Скифа стала Айлин Воутерс.

Карлик Трикси, переехавший с дедом Гарольдом в жилой комплекс клана, пытается украсть флаер, чтобы полететь в европейский дистрикт к Джесс, работнице борделя в Даранте. Выясняется, что у Трикси любовь, и Джесс прям-таки жаждет с ним увидеться. Становится понятно, что база клана под угрозой. Очевидно, что через Трикси кто-то, скорее всего, Картель, хочет выйти на Алекса. Трикси изолируют, а безопасники «Пробужденных» отправляются на спецоперацию против Диего Арансабаля. По разведанным, авторитет должен встретиться с людьми Картеля.

В странном *Божественном озарении*, произошедшем в реале, Алекс видит смерть Хайро, Вилли и остальных. Очнувшись, предупреждает Хайро, и тот ему верит. Спецоперация проходит успешно – люди Картеля и Диего ликвидированы.

Храм в Лахарийской пустыне достроен. Скиф посвящает его Тиамат и принимает в жрецы Спящих лидеров трех союзнических кланов: «Модуса», «Странников» и «Тайпана». Среди них оборотень-снайпер Хеллфиш, который, как и Скиф, планирует участвовать в Демонических играх.

Когда на Кхаринзе достраивают замок, Скиф активирует *Праведный щит*, полученный еще в Сокровищнице Первого мага. Инфект признается, что почти собрал проект святилища Ушедших – недостает только одного элемента. Скиф подсказывает барду-археологу, где тот может быть.

Вернувшись в Джири, Скиф отдирает от дерева *Ласковый плющ*. Ояма берет его в ученики и обучает Пути духа – особому стилю боя, основанному на внутренней силе. Этот путь не имеет пределов развития, однако отменяет возможность выбора других Путей в будущем. Скиф получает покровителей: зверя – сову, и стихию – воздух. За то, что он позволил стихиям сделать свой выбор, воздух награждает его особой способностью – вхождением в *Ясность*, в которой время замедляется.

Скиф прыгает на Террастеру. Божественный артефакт *Благосклонность Изиды* отказался, его можно снова использовать, чтобы обезопасить от кислотных дождей место силы. Тогда можно будет начать строительство третьего храма Спящих.

Там Скифа перехватывает Небесный арбитраж. Арбитры обвиняют его в пособничестве Чумному морю и приговаривают к *Изгнанию*. Это равнозначно полной потере персонажа. Скиф убегает в храм Бегемота, но и Спящий бессилен против Арбитров. Скиф спорит и доказывает, что частично невиновен. Арбитры выносят решение, что судьбу предвестника должен определить божественный суд – ордалия.

Скифа запирают в Винкуле, особой тюрьме для приговоренных к ордалии. Выйдя в реал, он рассказывает все друзьям и желает успеха Малику, который должен лететь на Демонические игры. В то, что попадет туда и сам, Алекс верит слабо.

Вернувшись в Винкулу, Скиф знакомится с Наваликом. Ершистый гоблин жертвует собой, чтобы он получил уровень. В ордалии особая механика – оправдан будет только один, все приговоренные начинают с нуля.

Благодаря помощи феи Звездочки и двухголового огра Мано'Гано, присланных Зеленой лигой, Скиф побеждает. Однако и фея, и огр погибают.

Алекс летит на Демонические игры...

## Пролог. Малик

Малик с детства много шутил. Он рос в большой семье выходцев из Марракеша. Родственники заняли небольшой жилой комплекс на окраине, принадлежавший одному богатому соотечественнику. Он давал скидку своим и не наказывал за короткие просрочки в оплате ренты.

Из многочисленных кузенов и кузин Малика легко можно было составить несколько баскетбольных команд и открыть собственную лигу.

Семью тянул дед Юсуф, генерал в отставке, заслуженный ветеран, на чьих гражданских привилегиях выживали многочисленные потомки. Ограничение на количество детей – не более одного – появилось лишь после того, как ввели систему гражданских категорий. Поэтому у Юсуфа было не только много детей, но и орава родных, двоюродных, троюродных и еще Всевышний ведает каких братьев и сестер. Все они перебрались вслед за дедом Малика на американский континент и пустили корни. Но даже когда все получили гражданство, семейный клан вечно искал, где и как подзаработать.

А дед тем временем потихоньку впадал в старческий маразм. Большую часть дня он дремал в кресле-качалке, накрыв пледом вечно мерзнувшие ноги. Память начала ему отказывать еще до рождения Малика – уверенно он помнил имя лишь старшего сына. Увидев кого-то из потомков, генерал долго перебирал имена, ругаясь и надеясь угадать (что ему временами даже удавалось), но никогда не узнавал Малика, так что в какой-то момент просто прозвал его Сагхиром – Мелким, если по-арабски. Дедовская любовь была ограниченным ресурсом, и самому младшему внуку ничего не доставалось.

Клан жил бедно, но тяжелее всех приходилось родителям Малика. В их доме накрывали стол лишь на ужин. Полноценные завтраки и обеды замещались упсами, которые содержали все нужные элементы – синтетические белки, жиры, углеводы, витамины и минералы, вроде бы покрывая все нужды организма, но на деле выходило, что не все: Малик рос хилым.

В их маленькой родовой общине, где презирали слабых, но уважали отвагу и дерзость (при должном почтении к старшим, разумеется), оружием Малика стали шутки. Признаться, дурацкие. Малик играл роль эдакого клоуна, который главным объектом насмешек выбрал себя самого.

– А-ха-ха! – надрывались кузены, слушая историю Малика о том, как он влип в очередную нелепую ситуацию. – Вот же придурок!

А потом подзывали, чтобы угостить Сагхира недоеденным куском пиццы или остатками картошки «фри». Малик настолько привык к прозвищу, что относился к нему как ко второму имени.

Шутовское остроумие Малика срабатывало на кузенах, но не на одноклассниках. Он не сумел прибиться ни к одной из школьных группировок. Крутые ребята вроде Ханга, Тима и Эда обращали на него внимания не больше, чем на учителя во время уроков. Другие, глядя на обноски, в которых он ходил в школу, считали себя лучше и смотрели свысока. Умники или те, кто себя таким считал, вроде Алекса Шеппарда, просто его не замечали.

Малик винил во всем этом не только бедность семьи, но и свою внешность. По правде, он себя ненавидел. Маленький, сутулый, с выдающимся носом и ресницами, как у девчонки, тонкими ручками и ножками, впалой грудью с выпирающими ребрами. Еще эти дурацкие кудри на голове... Настоящий урод.

Даже в семье его стыдились, считали кем-то вроде подкидыша. Не родители, конечно, а остальные. Иногда в гости заходили тетки и с пренебрежением отдавали матери Малика одежду, из которой выросли их дети, старые гаджеты и прочий хлам, тот, что выкидывать жалко и оставить нельзя – и так тесно.

Почти четыре года назад, в середине августа, Малик пошел в седьмой класс. Вводный урок вел мистер Ковач, он решил поднять тему социального неравенства и обсудить способы, с помощью которых правительство пытается дать шанс каждому. И рассказал о «Дисгардиуме».

В тот день Малик думал только об одном: еще полтора года – и он начнет новую жизнь. Родители с их самым низким уровнем гражданства никогда бы не смогли купить ему капсулу. И не нужно! Ею в четырнадцать лет обеспечит Департамент образования. «И тогда все изменится! – поклялся себе Малик. – Я сделаю там что-то такое, за что все начнут меня уважать!»

Что именно, он пока не знал. Но был уверен: все те, кто морщился от его обносков, кто смотрел на него как на пустое место, иногда даже забывая, что Малик Абдуалим их одноклассник... Все они поймут, кто он на самом деле. И, может быть, Тисса Шефер тоже обратит на него внимание. «Малик, прости, что не замечала тебя, – скажет она. – Не хочешь ли ты сходиться со мной куда-нибудь?» Конечно, он согласится, но не сразу. У него есть гордость, но он умеет быть великодушным. Умеет прощать. А когда они пойдут на свидание, он поцелует ее и признается в том, что давно ее любит. Но не сразу. Пусть помучается.

Мечты обломали крылья о жестокую реальность. Через несколько дней Малик чуть не плакал, но не из-за трусов, стянутых Эдом Родригезом на уроке физической подготовки, а из-за того, что это видела Тисса. Хотя она и не смеялась, как остальные.

Малик преисполнился решимости и сосредоточился на цели.

Школа, родня и даже Тисса, о которой он грезил перед сном, отступили на второй план. Все его помыслы сошлись на Дисгардиуме. Дни и ночи он проводил, изучая материалы в сети. Погрузился в мифологию мира, часами сидел с электронными таблицами и симуляторами урона, копался в чужих историях успеха, пытаясь понять, какая манера игры принесет ему успех.

В итоге выбор пал на вора. В отличие от смежных классов: ассасина, головореза, разбойника, пирата, ниндзя и прочих подобных, – вор не только выдавал прекрасный урон, но и здорово помогал группе своими боевыми уловками. А самое главное крылось в названии класса – вор мог успешно воровать. Ключевое слово «успешно», ведь открыть навык кражи был способен любой, но только у воров к этому имелся прирожденный талант и соответствующие бонусы. К чему днями выполнять рутинные социальные квесты ради пары серебряков, если можно украсть нужную вещь из лавки торговца?

Выбрав класс, Малик зарылся в открытые (на платные гайды не было денег) подкасты известных воров Дисгардиума, чтобы определить ту самую манеру геймплея, при которой система подкинет на 10-м уровне нужный класс. Следовало: избегать дистанционного оружия, а лучше вообще использовать только ножи и кинжалы; стараться бить в спину; сбегать при потере половины очков жизни; и, конечно, воровать в любой удобный момент, даже если вещь не нужна.

Не один день он думал об игровом имени. Привычный Сагхир? Нет! – выиграла гордость. Он не Мелкий. В игре никто не посмеет его так называть! Долго перебирая варианты, он наконец выбрал. *Инфект*, этим сленговым словечком называли сетевых лидеров мнений, тех, кто заражает других идеями. Малик представил себя *инфектом* и улыбнулся. Да, он именно таким и станет!

А вскоре он подружился – кто бы мог подумать! – с Эдом и Хангом. Сыграла роль его информированность о Дисгардиуме. Взятый под опеку двумя самыми популярными (ну, учителя бы так не сказали) парнями класса, он воспрянул духом. Ходить в туалет теперь можно было, не пряча голову. Пинки под зад, подножки в столовой, насмешки и унижения прекратились. В считанные дни Малик будто получил +500 к *репутации* со всей школой. Даже девочки стали проявлять к нему интерес... Ну, то есть не отворачивались, увидев его, и отвечали на приветствие.

Надо было соответствовать. Дома Малик устроил истерику из-за очередной заплатки на брюках. Вой стоял такой, что дошел до деда Юсуфа. Старик выяснил, что одному из десятков внуков приходится терпеть унижения в школе из-за обносков. «Кровь не водица! Никто не смеет смеяться над семьей Абдуалим!» – взъярился Юсуф. Сагхиру купили нормальную одежду.

Через год Малику исполнилось четырнадцать. Гости произносили неискренние поздравления и дарили дешевые подарки в яркой обертке, но главный дожидался Малика в углу гостиной, отделенном перегородкой, – стандартная капсула погружения, доставленная накануне! С кислой улыбкой Малик отсидел за столом положенное по этикету время, а когда взрослым стало не до него, а кузены и кузины разошлись, рванул в капсулу. Пришлось подождать, пока уgomонится сердце, чтобы сложная аппаратура разрешила ему наконец зайти в Дис.

Навык воровства Инфект открыл лишь на вторую неделю игры. Нагваль и Бомбовоз уже рыскали по песочнице, он же провел первые дни в городской тюрьме Тристада, взятый за попытку стянуть кинжал у стражника Малоуна.

Второй опыт был успешнее. Инфект прокрался за храм Нергала (хотя смысла в этом не было, место пустовало) и, дико озираясь, сорвал несозревший плод *Бешеного огурца*. Система поворочала мозгами: с одной стороны, плод полезен для зельеварения; с другой – это собственность города, а значит, Инфект совершил кражу. Всплыло два уведомления: навык *Кража* вор взял, а от ремесла *Травничества* отказался. Негоже ему травки да цветочки собирать. Вот *Археология* – другое дело!

Воруя мелочевку: булки в пекарне, свечи в библиотеке, стаканы в трактире, Инфект прокачал *Кражу* до 10-го уровня и занялся *Взломом*. Выискивал запертые шкапулки и сундуки, ночью практиковался на дверях горожан и добился своего, подняв *Взлом* до 10-го уровня. Можно было собираться на дело посерьезнее.

Получилось с первой же попытки! Он заговорил зубы торговцу оружием, а пока тот полез под прилавок за товаром, у разини стало кинжалом меньше. Оружие было обычным, без каких-либо бонусов, но Инфект чувствовал себя счастливым.

Он вошел во вкус. Прокачанная *Кража* помогла одеться не только ему, но и Бомбовозу. Нагваль все это время где-то пропадал, а потом выяснилось, что персонаж Эда – «угроза»! Лишив его статуса, друзья получили немислимую награду: десять тысяч золотых! Еще Инфекту достался масштабируемый эпический кинжал, и Дис заиграл новыми красками – убивать мобов стало проще, а вскоре дело дошло и до инстансов.

Началось лето, и к ним присоединилась Тисса. Малик потерял покой, ведь он приблизился к мечте еще на один шаг. Они стали соклановцами и, естественно, общались теперь каждодневно. Оставалось лишь совершить что-то такое, после чего Тисса сама кинется ему на шею. Но что?

Девушка симпатизировала ему, но так же приветливо она общалась и с Хангом, и с Эдом. У Малика не было ни шанса, он им точно не конкурент. К тому же никак не удавалось остаться с ней наедине. В Дисе, в школе, даже во флаере – вся четверка «Дементоров» всегда держалась вместе. Прямо не разлей вода. Это было круто, Малик ценил дружбу больше, чем кто-либо, но кровь бурлила от одного случайного касания девушки. Иногда он едва сдерживался – до скрипа зубов хотелось крепко ее обнять и никогда больше не отпускать. И даже если она разозлится и прекратит с ним общаться... Что ж, зато ему будет что вспомнить.

Но все решилось само собой. Тисса непринужденно отшила и Эда, и Ханга, а те и не старались – их и так любили девчонки, причем и в Дисе и в реале. Зато Малик, сосредоточившийся на Тиссе, получил больше ее внимания.

Как-то она пригласила его к себе. Ее отец, мистер Шефер, ушел в длительный запой и после очередного алкогольного трипа погрузился в долгий депрессивный отходняк, запершись в своей комнате. Тисса сходила с ума, ей нужно было выговориться.

«Вот он, тот самый момент!» – понял Малик, садясь с девушкой на диван. Сердце рвалось, выбивая ребра изнутри, в горле пересохло... Он запаниковал.

Тисса принесла холодного пива, устроилась рядом, и они начали болтать о вещах столь знакомых и понятных Малику, что неуверенность испарилась. Он внимательно слушал, сочувствовал, причем искренне, прекрасно ее понимая.

Прощаясь, он даже решился на поцелуй, который вышел коротким – их губы просто соприкоснулись. Тисса провела рукой по его щеке и улыбнулась:

– Напиши, как долетишь домой.

Говорят, после подобного вырастают крылья. Если так, у Малика за спиной появился целый вертолетный винт.

Но история не получила продолжения. Несколько дней Тисса вела себя как обычно, а Малик потерял уверенность, засуетился, был слишком напорист, стремясь выяснить отношения, а потом...

Потом в их жизни появился Алекс. И все изменилось.

Шеппард сначала отобрал у Малика Тиссу, потом Эда и Ханга. А вместе с этим и надежду, что когда-нибудь и Малик добьется чего-то, за что его будут уважать друзья и одноклассники.

«Угрозу» А-класса не затмишь, будь ты хоть семи пядей во лбу.

\* \* \*

Тисса написала первой. Спрашивала, как дела у него и у клана, но истинный интерес девушки Малик понял под конец сообщения. Будто между делом Тисса просила помочь открыть ей маршрут в зону с мобами 40-х уровней. «Думаю, справлюсь с ними. Характеристики бешеные, спасибо Спящим. Хватит даже нескольких секунд, пока не сдохну от *Изнеможения*, – писала она. – Поможешь?»

Малик задумался. Алекс рассказывал о том, что сам подал Тиссе идею, как побить рекорд песочницы, принадлежавший одному парню из Сеула. Для этого жрице света надо взять 31-й уровень, что реально сделать очень быстро, если бить мобов, превосходящих тебя по уровням раза в два. Зачем это Тиссе, понятно. Уникальные достижения всегда влекут увесистые награды, а также очень много *известности*. Малик и сам бы не отказался от таких бонусов, жаль не сообразил, пока сидел в Тристаде. Но Шеппард четко обозначил свою позицию: Тисса предала клан, пусть и не по своей воле. Что интересно, уход девушки в «Белые амазонки» Алекс как предательство не воспринял, а вот ее симпатию к Лиаму... Понятно же, что в нападении Магвая на Кхаринзу вины девушки никакой, на ее месте мог оказаться кто угодно, даже сам Скиф!

В общем, колебался он недолго и согласился помочь. По сути, от него требовалось всего ничего: забрать Тиссу из Тристада в зону, подходящую для ее цели. Остальное она сделает сама – телепортируется туда и попробует быстро уложить хоть кого-то, пока ее саму не убьет дебаф *Изнеможения*. Да и в любом случае Инфект ей не помощник – от мобов слабее барда Тисса не получит опыта, а с теми, что посильнее, ему не справиться. Класс-то небоевой! От этой мысли он заскрежетал зубами, злясь и на Скифа, заставившего сменить класс, и на себя за уступчивость.

Письмо от нее пришло вчера, а сегодня был последний день до Демонических игр. Кто знает, насколько они затянутся. Может статься, что Инфект вернется в обычный Дис слишком поздно, когда Тисса уже выйдет из песочницы.

Встреча с Алексом, на которой тот, жуя странные жирные пирожки («Бля-Ши», – вспомнил Малик), объявил, что приговорен к ордалии, стала для Малика последним звоночком. Сигналом, что все покатилося в бездну.



Как только «Пробужденные» вышли из песочницы, на клан и его лидера навалилось так много, что каждый день, засыпая, Малик искренне радовался, что вроде бы все еще хорошо. Статус «субугрозы» А-класса манил наградами, но поди их еще получи. Развить максимально возможный потенциал до предела невозможно. Зато штрафы, если Скифа ликвидируют, обещают быть равнозначными наградам. Может быть, это даже чревато потерей персонажей. И что тогда?

Сказка закончится, и Малику придется возвращаться в убогую конуру родителей и жить вместе с придурками-кузенами? Все они, а также дяди, тетки и прочие родственники – все уже спали и видели себя миллионерами. Благодаря Малику, конечно. Благодаря мелкому Сагхиру. Это его и бесило. Презрение в их глазах было самым что ни на есть настоящим, но когда мелькнула перспектива разбогатеть и выбраться из низов в дистрикт получше, Сагхир стал «нашим славным Маликом, нашей гордостью», и даже дед Юсуф пробудился и снова увлекся жизнью, круглосуточно смотря головизор, где важные шишки говорили о внуке и его друзьях.

В любом случае Малик начал стелить соломку заранее. Особенно глядя на то, как хорошо себя чувствует Тисса. Да, она потеряла в Дисе, но приобрела в реале. Ее жизнь устроена, будущее гарантировано. А что будет с Маликом, если с Алексом что-то случится? Эд заграбастал все финансовые операции, еще и Ириту к этому делу подтянули («Чем она заслужила?» – удивлялся Малик, но мысли свои не озвучивал). Ханг сам стал «угрозой» и даже без Скифа обеспечивает себя – одна его божественная цепочка в подводное царство чего стоит! Алекс... Ну, Малик не сомневался, что тот уж точно много чего занюкал.

Так что и бард начал откладывать. Доверчивость Скифа позволяла оставлять себе некоторые ценные находки, вещи, деньги. Все привяжется к нему лично, а не к персонажу, так что хоть какая-то страховка.

Поступая так, в глубине души Малик себя презирал. Ведь что это, если не крысятничество? Такое дед Юсуф бы не одобрил. Побил бы клюкой и заставил не просто все вернуть, а стоя на коленях молить друзей о прощении. И был бы прав! Эд, Ханг, Алекс и Тисса – его лучшие друзья. Единственные друзья! Именно с ними он был по-настоящему счастлив. Они заменили ему семью, потому что отец всегда был с ним чрезмерно, неоправданно строг, будто стараясь этим оправдать в глазах родственников никчемность Малика. А мама... Она боялась перечить отцу и, хоть никогда не говорила, но казалось, испытывала вину перед родней. Те как-то сумели ей внушить, что ее сын – позор семьи, и в этом виновата мать, баловавшая и потакавшая его капризам. А потому на людях она относилась к нему даже суровее, чем отец. Наедине же они оставались слишком редко. Дверь всегда была нараспашку, не дом, а проходной двор. Никакого личного пространства.

В общем, в Малике непрерывно воевали две сущности. Одна, родом из детства, завидовала, считала, что друзья его не ценят, обманывают, а их добрые слова – лишь прикрытие для насмешек за спиной. Другая, появившаяся недавно, более взрослая, любила друзей и готова была отдать за них что угодно. Имелась и третья, влюбленная в Тиссу. Похоже, именно она, объединившись с первой, решила за Малика, что делать...

Инфект изучил вкладку клана, чтобы понять, кто где. Ник Скифа был серым, хотя тот оставался онлайн. Видимо, ордалия – это уже не мир Диса, так же было, когда Скиф застрял в Бездне. Краулер с Ирितой отправились в Кинему, Бомбовоз двигался к побережью Кхаринзы. Отлично.

Инфект активировал *Глубинную телепортацию* в Загоранскую запруду, где Бомбовоз выловил золотую рыбку. Место не пользовалось популярностью и часто было безлюдным.

Тисса его ждала. Стоило ему появиться, пригласила в группу, накинула на него регенерацию и только потом бросилась на шею.

– Я очень скучала! – сказала она.

– Я тоже, – ответил Малик, нетерпеливо поглядывая на таймер отката глубинки. – Прыгаем в Предгорья Бленкатра, там мобы от сорок пятого. Годится? Бездна, детский дебаф меня убивает!

– Сколько до отката?

– Минута... – Малик нехотя отстранился. – Успеем поговорить. Как ты?

– Замечательно, – ответила она таким тоном, что Малик понял – дела ее не очень. – Как закончим здесь, вылетаю к отцу. Жаль, вы с парнями не в дистрикте, а то бы увиделись.

– Вообще-то... Ну ты же знаешь, мы со Скифом едем на Демонические игры.

– Что-то такое слышала. Я тоже решила участвовать.

– Что? – Инфект приятно удивился. – Ты серьезно?

– А почему нет? Имею право. Элизабет мою задумку поддержала и договорилась со школой. Все нормально, так что увидимся там.

– Ты из-за Скифа?

– Что? Нет! У меня есть шанс, почему бы им не воспользоваться? – Она задумалась. – Слушай, мы же можем вместе полететь! Я, ты, Скиф...

– Не уверен насчет него... – Инфект запнулся. – Короче, мы с ним летим отдельно.

– Что-то случилось?

– У него вечно полно дел. Он полетит на Игры сразу, а я заскочу домой. Надо провести родителей.

– Так это же супер! – обрадовалась девушка. – Когда ты прилетишь? Сегодня? Это значит, мы сможем посидеть где-нибудь и выпить?

Инфект хотел ответить, что планирует отправиться завтра, но потом подумал: «Какого черта?» Возможность встретиться с Тиссой наедине будоражила, затмив даже предстоящие Демонические игры.

Поле зрения окрасилось красным, до отката *Глубинной телепортации* оставалось 2... 1...

Инфект активировал способность, и через несколько секунд они стояли в небольшой рощице в Предгорьях Бленкатра. Подножия деревьев скрывал снег, было прохладно. Тисса в своей тряпичной экипировке зябко поежилась.

Хрустнула ветка под ногой *Горного йети* 48-го уровня. Моб заинтересовался людьми, но подходить ближе не стал, осторожничая из-за превосходящего уровня барда.

– Увидимся вечером, – быстро сказал Инфект, пока Тиссу не убил дебаф *Изнemoжeния*. – Ну и... встретимся же?

– О да, детка, оторвемся! – зловеще прорычала она и рассмеялась.

Так и погибла с улыбкой на устах. Инфект присел у ее трупa, погладил по щеке, наклонился и поцеловал. Тело исчезло. Вытащив гитару, Инфект провел рукой по струнам. По округе ударило атакующим рифом, от которого башка йети разлетелась на ошметки...

Вернувшись на Менгозу, он написал друзьям, что решил улететь к родителям раньше, чем планировал. Придумал, что у кого-то из кузенов день рождения.

Пока он собирал вещи, Вилли готовил флаер. Вообще-то об изменении планов следовало сообщить Алексу, но это было невозможно, и Хайро принял решение сам.

Эд с Хангом зашли проводить друга.

– Ты должен выиграть, – сказал Эд. – Я уверен, что Алекс пройдет ордалию, но сомневаюсь, что успеет попасть на Игры. Бывало, ордалия затягивалась на двое-трое суток. А опоздавших на Игры не допускают...

– Знаю, – ответил Малик, так и не решив, говорить ли им, что Тисса тоже участвует. Если скажет, придется объяснять, откуда информация... – Знаю. Но надеюсь, что Алекс успеет.

– Жаль, в реале нет глубинки, – посетовал Ханг. – Бац! И ты там, где нужно...

Завибрировал комм, оттуда донесся голос Вилли:

– Малик, все готово, давай наверх! Не забудь камуфляжную бейсболку.

На крышу поднялись втроем. Обнялись на прощание.

Уже на взлете Малик посмотрел вниз. Ханг и Эд шли к выходу и что-то обсуждали – наверняка уже забыли о нем и думали о своих очень важных делах в Дисе.

В пути он успел и подремать, и подумать о строительном проекте святилища Ушедших. Находка была крутой, но последнюю часть он пока так и не отыскал. Да и прямой выгоды от нее Малику никакой. Даже Дьюла, и тот поднимет ремесло на строительстве святилища.

На встречу с родными Малик выделил два часа. Его встречали как героя, даже дед вынырнул из собственной реальности и посадил «любимого внука» по правую руку от себя. То, о чем Малик так мечтал в детстве, осуществилось, многочисленные кузены, потешавшиеся над ним еще несколько месяцев назад, сейчас в рот заглядывали, ловили каждое его слово.

В любой другой день он задержался бы здесь подольше, чтобы насладиться триумфом, но сегодня ему было не до того: в дверь стучала вторая его мечта, как выяснилось, для него гораздо более значимая.

Потому Малик отсидел два часа, послушал дифирамбы себе – а их родственники словно шестнадцать лет копили, чтобы обрушить на него именно сегодня. А потом, сославшись на занятость, он обнялся со всеми, кто того желал, пожал руки даже тем, кого смутно помнил, и, потея от предвкушения, полетел к Тиссе.

Он опоздал на пять минут. Девушка ждала его на оживленной улице, привалившись спиной к стене и опершись о нее ногой.

Маскировка Тиссы была традиционной: темные очки, бейсболка, мешковатое худи и широкие штаны. Попробуй разбери лицо под натянутым капюшоном. Малик же активировал маскировочную голограмму, и потому девушка обратила на него внимание, только когда он к ней обратился. Вздрыгнула, повернула голову, просияла и бросилась ему на шею, обдав ароматом незнакомых цветочных духов.

– Малик, как же я по вам всем скучала! И-и-и!

А он замер истуканом, не зная, куда деть руки. Робко положил ей на спину. Он снова злился на себя, ведь вместо того, чтобы проявить инициативу, снова вел себя как осел.

– Куда пойдем? – прохрипел он.

– Тут в соседнем дистрикте есть недорогой ресторан, где можно занять кабинку и не отсвечивать, – щекоча ухо губами, проговорила девушка. – Не хотелось бы, чтобы нас кто-то узнал.

Долетели на общественном флаере. Вилли, приставленный к нему, незаметно для Тиссы следовал за ними. «Не болтай», – прошептал безопасник, проходя мимо них в общий зал. Малик кивнул и тут же о нем забыл.

Ребята заняли бронированную кабинку, заказали по стейку из настоящего мяса («С кровью!») – сказала Тисса, комментируя свой выбор на панели меню робота-официанта) и пиво. И Малик наконец снял маскировку.

Вначале обоим было неловко – слишком уж в разные стороны разошлись их жизни, а вместе с ними и интересы. К тому же Малика сковывал договор разума, а о чем он мог рассказать, кроме как о делах клана?

Но он и сам не заметил, как забыл обо всем, увлеченный беседой. Тисса красочно описывала свою жизнь и делилась планами на будущее. Она собиралась рвать с Лиамом или он с ней – Малику было фиолетово. Значение имел лишь текущий момент.

– Я долго сомневалась, прежде чем принять предложение «Белых амазонок», – призналась Тисса. – Знала, зачем им я. Все эти рассказы про то, что я идеально им подхожу, что моя внешность вписывается в концепцию имиджа клана, что моя история успеха послужит примером миллионам обычных девчонок... Я видела на острове Хинтерлиста. Не знаю, что у него с Элизабет, но они явно дружат. – Тисса потерла указательные пальцы друг о друга. – Ну ты понял. Я им понадобилась из-за Скифа. Если честно, не была уверена, что меня будут держать

при себе долго. Поэтому настояла на пункте в контракте, по которому «Белые амазонки» сразу оплатят мне полный курс обучения в университете. А потом пусть выкидывают.

– На кого будешь учиться?

– Ничего не изменилось, Малик. Я люблю рисовать. Отец об этом и слышать не хотел, – вздохнула Тисса и голосом изобразила интонации мистера Шефера: – Сейчас каждый второй художник! Только один из миллиона может обеспечить себя этой профессией!

– А он чего хочет?

– Хотел, – сделала уточнение девушка. – Сейчас он поддерживает все мои идеи. Конечно, ему-то чего теперь волноваться? Зеленые числа на банковском балансе, премиальная медстраховка, новенький флаер – подарок Элизабет. Папаша теперь с головой ушел в работу, рвется повысить категорию. Ну а раньше хотел, чтобы я пошла в тестировщики миров. Год обучения, год стажировки без оплаты, и все, ты квалифицированный бета-тестер, обеспеченный работой. И гарантированная категория G – предел отцовских мечтаний.

– Значит, я ужинаю с будущей знаменитой художницей? – ухмыльнулся Малик. – Ну тогда мы почти коллеги!

– Да? Почему?

– Я буду рок-музыкантом.

– Рок? – поразилась Тисса. – Кто его сейчас слушает? Старперы? Если любишь музыку, иди в крей-джангл!

– Не... – поморщился Малик. – У меня от него кровь из ушей. А рок... Он настоящий, понимаешь? Гитара живая, струны... Я же бард, не забыла?

– Ха-ха! Ну и что? Я целитель в Дисе, что мне, в доктора идти? Брось...

– У меня получится, – серьезно сказал он. – Я пробовал. Дядька подарил старую гитару. Струны пришлось сменить, но в остальном вполне рабочая. И знаешь что? – Он заговорщицки обернулся и прошептал. – Все песни, что сочинил в Дисе, я могу исполнить и в реале! Правда!

– Бред. – Тисса нахмурилась, откинулась в кресле, не сводя с него глаз. Потом подалась к нему навстречу, ее глаза распахнулись. – Ты не шутишь, да?

– Не шучу. – На его лице расплылась улыбка от уха до уха. – Жаль, гитары нет под рукой, а то бы показал...

Он поделился с ней, что собирается добиться мировой известности, рассказал о том, как собирается завоевать славу: сперва выступая в мелких тавернах Диса, а потом, собрав группу, пробиваясь на арены. И чем больше говорил, тем больше верил в свои слова, хотя поначалу просто пытался произвести впечатление.

– Помнишь, как в финале юниорской Арены выступали «Драконы бесконечности»? – спросил Малик. – Ну вот, они же тоже начинали с таверны песочницы! Когда-нибудь и я выступлю в финале Арены. И в реале! Например, на «Уэмбли» – соберу целый стадион, а трансляцию будут смотреть миллиарды!

– Я хочу в твою группу! – заявила Тисса. – Забей мне место бэк-вокалистки!

– Ты же петь не умеешь, – в шутку засомневался Малик.

– Я? Не умею? – Тисса деланно оскорбилась. – Ну ты у меня щас получишь, гад!

Она полезла на него, он отбивался, а через минуту возни оказалось так, что Тисса сидела на нем верхом, поджав под себя ноги, а у Малика полностью отключился мозг – кровь отлила в другое место. Спohватившись, девушка, встрепанная и покрасневшая, вернулась за стол. Момент, чтобы обнять и поцеловать ее, был упущен.

– А парни что думают? Я о планах. – Малик не сразу ее услышал, а когда понял, раздраженно вздохнул. – Что Алекс планирует? Ну, помимо его текущих дел с «гражданством»...

Тисса упомянула их старое кодовое слово для статуса «угрозы». Имя Алекса, так некстати прозвучавшее в полумраке уютной кабинки, нарушило интимность момента и разбредило застаревшие душевные раны. Уколола ревность.

– Да к черту и Алекса, и его секреты, – сказал он. – Давай лучше обсудим стратегию на Игры!

Тисса посерьезнела, выпрямила спину, откашлялась. Приблизила лицо и прошептала:

– Если Алекса там не будет, просто станем держаться вместе. Как в старые добрые времена.

– А если он явится?

– Тогда... – Горячее дыхание девушки обдало ухо Малика. По его коже побежали мурашки. – Слушай внимательно, это очень важно...

## Глава 1. Регистрация

Хайро вел наш неказистый флаер в один из европейских дистриктов, где «Сноусторм» проведет XIX Демонические игры. Я же слишком вымотался за последние дни, а после ордалии еще и был морально опустошен. Так что занял место в пассажирском кресле и большую часть пути проспал, открывая глаза, только когда мы проходили досмотр на границе гражданских территорий.

Особенно часто нас стали проверять после того, как мы пересекли Атлантику и влетели в воздушное пространство Европы, большая часть которой была занята гражданскими округами высоких категорий.

– Вы приближаетесь к «Сноусторм Лейкс», району категории А. Ваше транспортное средство будет принудительно остановлено у досмотровой пограничной зоны.

Флаер замедлил скорость и пошел по направляющему лучу. Хайро, чей статус за счет службы в миротворцах был даже выше, чем у моих родителей, обернулся ко мне:

– Сейчас могут быть проблемы. В зоны категории А у меня доступа нет. Ты же подал запрос на то, что прилетишь на собственном флаере?

– Ну... Я просто подписал, Мария сняла биометрику. Пилотом указаны вы, Хайро.

– Подтверждения так и не пришло, – безопасник покачал головой.

Сканирующие кольца загорались зеленым и издавали одобрительный писк по мере того, как мы через них пролетали. Автоматизированная проверка на запрещенные вещества и предметы прошла успешно. Оставалось перетерпеть идентификацию. Хайро в это время связывался с Марией, надеясь, что подтверждение пришло к ней, я же проверял свой комм. Ничего.

– Если меня снимут с флаера, полетишь сам, – сказал безопасник. – Если вдруг придется, справишься с ручным управлением?

– П-ф-ф... Легко.

Меня беспокоило другое. Времени оставалось меньше часа. Любая непредвиденная задержка, и можно возвращаться – дисквалифицируют за неявку.

К нам приблизился флаер, под черно-золотистой полицейской раскраской которого угадывались контуры «Ламборгини-Фреччия». В таких районах даже полиция рассекает на премиальных суперфлаерах.

– Добрый вечер, господа! – поприветствовал нас приятный женский голос. – Цель вашего визита в «Сноусторм Лейкс»?

– Демонические игры, участник, – ответил я.

– Уау! Еще один! А вы, пилот?

– Я пилот компании «Пробужденные», – честно сказал Хайро. Это входило в официально прописанные функции безопасника. – Отвезу парня и вернусь.

– Пожалуйста, покажите запястья левых рук и посмотрите сюда... – Вне сомнений, полицейскому уже были известны наши личности, но протокол есть протокол. – Спасибо! Алекс Киран Шеппард, зависимый гражданин категории F, вы в списке. Добро пожаловать в «Сноусторм Лейкс»! – Короткая пауза и снова голос женщины-полицейского: – Хм... Мистер Моралес, к вам есть вопросы. Пожалуйста, освободите место пилота и пройдите к выходу.

Направляющий луч приземлил наш флаер на контрольную платформу. Там находились проверяющие службы, зоны дополнительного осмотра, а также платная парковка – далеко не все модели флаеров соответствовали высоким требованиям района высшего класса. Пассажиры и пилоты таковых вынуждены были оставлять свой транспорт и двигаться дальше на общественном.

Хайро вышел из кабины, но не закрыл за собой дверцу, а сунул голову внутрь:

– Вряд ли меня пропустят дальше, рылом не вышел, – он ухмыльнулся. – Лети сам, Алекс.

Глянув на часы, я ответил:

– Хорошо. Времени почти не осталось... Как вы доберетесь назад?

– Вилли тут недалеко. Он утром привез Малика, после чего залетел к общему армейскому другу в польском округе. Заберет меня. В общем... Удачи, Алекс!

Дверь закрылась. Я пересел на место пилота, пару секунд поборолся с искушением переключить флаер на ручное управление, но здравый смысл взял верх – район неизвестный, могу заплутать. Маршрут Хайро вбил еще в Кали, все, что мне оставалось, просто нажать кнопку «Продолжить путь».

Европа... Я бывал здесь на каникулах после шестого класса. Родители тогда отработали большой проект и скопили на приличный отпуск. Решили совместить приятное с полезным – взяли тур по Европе. Отдых получился смешанным – по несколько дней на пляжах Испании и Греции и экскурсии по историческим местам Италии, Франции и Англии. Мне тогда больше всего понравился вечер в восстановленном Колизее, куда мы пошли на бои Всемирной гладиаторской лиги. Роботы бились с роботами, неграждане с негражданами – до смерти. Помню, мама закрывала мне рукой глаза в самые страшные моменты. «Зачем они это делают?» – не понимал я. Теперь понимаю. Дрались за гражданство. Топовые гладиаторы выбивались в элиту общества.

Без особого любопытства я разглядывал «Сноусторм Лейкс» – район, занявший место в баварском округе на фоне высоких гор. В отличие от Дубая, здесь не было небоскребов, да и вообще сложно было назвать городом то, что раскинулось под нами. Огромная территория нетронутой природы с пламенеющими на сочной зелени каплями – так с высоты виделись озера, отражавшие закат. Среди деревьев прятались роскошные виллы, дома и целые замки.

В одном из таких размещался отель *Ruhm und Ehre*, выбранный «Сноустормом» для проведения Демонических игр в этом году. Я видел голографии интерьеров – от замка остались только внешние стены, внутри же все переделали по-современному.

*Ruhm und Ehre* был не единственным отелем «Сноусторма». Корпорации принадлежали десятки гостиниц по всему миру, поэтому разработчики Диса еще ни разу не повторились с местом, где проходили Демонические игры.

Отель-замок я увидел издали. Сложно было такое не заметить, уж очень он выделялся на фоне местной девственной природы, хотя и не контрастировал с ней. Казалось, древняя десятиэтажная громада стояла тут нетронутой со времен средневековья. Кирпичную замковую стену украшала каменная арка, по углам высились башни из дикого камня, а за ними был сам замок, увенчанный разными по форме и размеру башенками и башнями, протыкающими шпилями серые тучи. Старинная каменная кладка была, а может, только казалась, поросшей мхом, изрытой и изъеденной дождями, непогодой и палящим солнцем. А где-то там, далеко внизу, каменный монолит подножья замка обнимали лохматые зеленые ели...

Спустя пару минут флаер замедлил движение и мягко приземлился на парковке перед замком, изящно вписанной в ландшафт, даже сверху ее можно было разглядеть с большим трудом, она пряталась за высокими соснами и елями. Зато отсюда хорошо просматривалось горное ущелье и подвесной мост.

– Достигнута точка назначения: отель *Ruhm und Ehre*, округ «Сноусторм Лейкс», – уведомил бортовой ИскИн. – Температура среды...

Какая здесь погода, я дослушивать не стал, сломя голову выскочил, задев беллбоя – настоящего, не робота, – и побежал по ведущей вверх дорожке к воротам, у которых терлась толпа репортеров и вились стайки дронов-операторов.

«Шепард, подтверждаю», – раздался командный голос из комм кого-то из секьюрити. Служба охраны отеля взяла меня в коробочку, оттесняя ломанувшихся навстречу журналистов, стримеров и блогеров. Не обращая внимания на вал вопросов и протянутые микрофоны, я

прошел через ворота во внутренний двор. Репортеры здесь не толпились, зато обнаружилось целое оцепление полицейских дроидов.

Передо мной вырос грузный представительный мужчина:

– Мистер Шеппард? Добро пожаловать на Игры. Прежде чем вы войдете, уточню. Вас предупредили, что на все время мероприятия участникам запрещены любые коммуникации с внешним миром, за исключением аккредитованных журналистов?

– Да. При мне нет никаких устройств связи. – Комм я оставил на базе.

– Хорошо. Поднимите руки и пройдите через арку.

Я так и сделал и, судя по отсутствию тревожного сигнала, проверку прошел.

– Спасибо, мистер Шеппард! – сказал охранник. – Удачи на Играх!

Поблагодарив, я вошел в замок и остановился, чтобы оглядеться. Народ забил холл отеля до отказа, стоял монотонный гул. Люди, устроившись у резных мраморных колонн, активно общались, держа стаканы с соком или бокалы вина. Между ними сновали официанты – как люди, так и роботы. Первые разносили напитки, вторые предлагали фуршетные блюда.

Я остановил взгляд на голографической надписи под потолком. Горящие буквы торжественно провозглашали: «Добро пожаловать на XIX Демонические игры!» Под приветствием двигалась стрелка, указывая вправо и вниз: «Регистрация призванных».

Направившись туда, я замечал на себе чужие взгляды и слышал, как равномерный гулкий гомон сменялся перешептываниями. Наконец, я пересек холл и достиг стола регистрации.

Там сидел писарь в средневековой одежде и будто бы дремал, склонив голову над книгой в кожаном переплете. Голо-маска придала ему образ эльфа. Брови-стрелки торчали в стороны, как кошачьи усы. Рядом с ним стояли три фигуристые девушки в кожаных доспехах лесных следопытов.

– Добрый вечер! – поприветствовала платиновая блондинка. – Чем могу помочь?

Над ее головой плавала голо-надпись: «Иримэ, эльф, помощник 1 000-го уровня». Писарь же обозначался как «Рейвенкроу, королевский летописец».

– Я Алекс Шеппард. Скиф. Прибыл по зову короля Эйниона на Демонические игры.

Склонившись над летописцем, она перевела на эльфийский:

– Хо на Скиф...

Только тогда Рейвенкроу поднял голову, изучил меня взглядом и открыл книгу. Полистал, поводит пальцем по строчкам и остановился на моем имени. Дальнейший диалог с ним я вел при посредничестве переводившей Иримэ.

– Призванный Скиф, что заставило тебя откликнуться на призыв? – спросил Рейвенкроу.

– Путь справедливости привел меня сюда, – фраза была упомянута в письме, полученном от «Сноусторма». – Желая стать демоноборцем, чтобы в Судный день встать на защиту Дисгардиума.

Я затылком чувствовал, как позади столпились люди. Спину жгло неодобрением и даже ненавистью. Кто-то издал смешок и прокомментировал:

– Сказал чувак, убивший тысячи невинных! На защиту, конечно...

– Да он безмозглый халявщик! – поддакнул скрипучий старушечий голос.

– Не достоин! – завизжала какая-то девушка. – Вали назад в свою дыру, Шеппард!

– Требуем отстранить его от участия! – раздалось отовсюду.

– Возвращайся назад, парень! – гаркнул суровый мужской голос. – Тебе ничего не светит!

– Эй, читер! – это мне проорали прямо в ухо. Повернув голову, я увидел суровое лицо седовласого мужчины в смокинге с «бабочкой». – Помнишь Кинему? Ты мне ответишь!

Я ждал чего-то подобного, но все равно оторопел. Столько концентрированной ненависти за несколько секунд! С усилием распрямил ссутулившиеся плечи, спину, поднял голову и обернулся, оглядев разнородную толпу. Молодые и не очень, все выглядели прекрасно. Здоровые, подтянутые, ухоженные. Каждый добился огромных успехов в Дисе своим трудолюбием



и терпением. И я, противопоставивший себя всему тому, на чем держалось их самомнение. Просто школьник из обычной семьи, оказавшийся в нужное время в нужном месте и ставший топовой «угрозой».

За головами других мелькнули кудри Малика и... Тисса? И она здесь! На душе стало чуть теплее. Я начал их высматривать, но передо мной снова всплыло лицо мужика:

– Эй, парень! В глаза смотри, когда с тобой разговаривают! – «Смокинг», обернувшись к толпе, закричал: – Да плевал он на нас! Выкинуть его отсюда – и все дела! Жаль, не могу его и пальцем тронуть!

Ни охрана, ни сотрудники «Сноусторма» не обращали на происходящее внимания. Я вытер лицо и, не сводя глаз с распалившегося мужика, поправил ему съехавшую «бабочку»:

– Это вы только здесь такой смелый. Какой у вас ник в Дисе?

«Смокинг» поперхнулся на полуслове. А я отвернулся и больше не оборачивался, несмотря на поднявшуюся волну возмущения. Представил, что словесный урон просто прокачивает мою психологическую *Устойчивость*. Слова не ранят тело, а душу им не задеть.

Писарь, молча наблюдавший за сварой, пялился на меня затуманившимся взором, его глаза словно покрылись белесой пленкой. Похоже, изучал данные прямо с сетчатки – какая-то новая технология, пока не поступившая на массовый рынок.

– Призванный Скиф, – подал голос Рейвенкроу. – Ты прибыл вовремя. Твое участие подтверждено! Добро пожаловать на Демонические игры!

Взбешенный гул толпы заглушил его следующие слова. Народ разбился на группы и разошелся по холлу, разочарованно гудя.

Три «эльфийки», ослепительно улыбаясь, вручили мне рюкзак с символикой Диса, набитый сувенирами, платиновый жетон на пополнение баланса на сумму десять тысяч фениксов (на подарки родным после окончания Игр, как сказала одна из девушек) и несколько книг и буклетов: «Полная энциклопедия Дисгардиума», «Демонические игры: самый полный свод правил» и еще много всякой макулатуры, включая карту отеля. Также выдали специальный комм – без выхода за пределы отеля, но с доступом к «Дисгардиум Дейли» и кучей предустановленных приложений для общения участников между собой.

Я покрутил головой, выискивая Малика и Тиссу, но так и не нашел их. Зато среди недобрых взглядов заметил один заинтересованный – высокий худощавый парень с улыбкой на все лицо подмигнул и помахал мне. Я кивнул, и он приблизился. Его разноцветные патлы торчали во все стороны. На вид ему было лет двадцать, но вполне могло оказаться и сорок – если он из высокой категории граждан, мог «заморозить» внешность.

– Лоран, – представился он, протягивая руку. – Это честь для меня, мистер Шеппард.

– Просто Алекс, – поправил я.

– Ага, – еще шире улыбнулся он. – Или Скиф. Отойдем? А то все пялятся. И стопудово подслушивают!

Мы отошли в сторонку, Лоран подхватил с подноса официанта пару бокалов, протянул один мне. Я пригубил и поморщился – сухое белое вино. Такое любит мама.

– Ты держался молодцом, Алекс! – воскликнул Лоран так громко, что многие обернулись. – Не слышал, что ты сказал тому мужику, но подумал, что его удар хватит! Ты в курсе, кто это был?

– Без понятия.

– Это Кетцаль, слышал о таком? Нет? Капец, ты из какой дыры? А, прости! – Он снова обезоруживающе улыбнулся. – Ну, вообще-то, да, ты не обязан знать их в лицо и в реале. Кетцаль из «Эксов», топовый гладиатор Арены. Начинал с самых низов, поэтому, наверное, его немного задело, когда ты мимоходом грохнул и его, и его приятелей под Кинемой. Говорят, они потеряли топовый PvP-экип, на который копили *Знаки доблести* несколько лет...

Из динамиков под потолком раздался голос:

– Мистер Шеппард, подойдите к стойке регистрации, пожалуйста. Мистер...

Лоран пожал плечами:

– «Сноусторм» по твою душу. Ладно, приятно было познакомиться с легендой! На Играх предлагаю союз, как смотришь?

– Нормально.

– О'кей, я тебя найду. Я там оборотень, ник Мессия.

Пожав его холеную руку, я пошел к столу регистрации, заодно высматривая друзей. Когда приблизился, «эльфийки» взяли меня под руки и провели сквозь фоновую голограмму лесной опушки позади стола, где сидел летописец Рейвенкроу. Там стояла лысая дама лет тридцати с выбритыми бровями и густым готическим макияжем. На мгновение мне показалось, что я смотрю в лицо легату Чумного моря.

– Спасибо, девочки, дальше он мой! – певуче произнесла она и протянула руку: – Привет, Алекс. Я твой личный ассистент. Кэрри.

## Глава 2. Удар в спину

– Мисс... – обратился я к ней, пытаюсь разглядеть, есть ли у нее обручальное кольцо. Кольцо было, и не одно! На каждом пальце по два.

– Очень приятно! – Она, гремя цепями, свешивавшимися с ее странного черного балахона с кучей прорех, подхватила меня под локоть и весело сказала: – Просто Кэрри, Алекс. Как уже говорила, я твой помощник. Идем скорее, надо успеть записать твоё видеообращение и провести сканирование!

Говоря это, Кэрри повела меня к серебристой двери за колонной в углу холла.

– Так будет быстрее, – сказала Кэрри. – Народ что-то чрезмерно возбудился при твоём появлении. Они подписали петицию, чтобы тебя отстранить. Знаешь?

– Нет, откуда? Я едва успел пройти через ордалию...

– Ах... Ордалия, да, конечно. Поэтому Рейвенкроу замешкался. Менеджмент был не уверен...

– В чем?

За дверью тянулся служебный коридор. Кэрри ускорила шаг, не отвечая. Добравшись до лифта, она нажала кнопку. Широкий сканирующий луч прошелся по ее лицу, и створки распахнулись. Внутри Кэрри нажала на кнопку «ДИ – Тренировочные поля» на панели управления и только тогда ответила:

– Видишь ли... В список участников тебя внесли, но никто не рассчитывал, что ты успеешь. Поэтому и к петиции не отнеслись серьезно: зачем создавать прецедент, если все должно быть в рамках игрового процесса? Тебе даже не назначили ассистента...

– А вы?

– Да, я. Узнала об этом полчаса назад, когда ты только влетал в «Сноусторм лейкс». Я вообще в PR-департаменте работаю, а у других ассистенты, нанятые по разовому контракту. Поэтому подготовка твоего персонажа и досье для зрителей пройдет не так пафосно, как у других. А не надо было... – Кэрри зевнула, прикрыв рот. – Прости, почти не спала. В общем, в следующий раз не опаздывай, если хочешь полноценного приема с феями и фейерверками.

– Да, фея из вас не очень...

– Точняк, бро, точняк! – развеселилась Кэрри.

Зубы у нее тоже были подкрашены. Черным.

Двери лифта раскрылись. Мы оказались на техническом этаже, где сновали взмыленные сотрудники «Сноусторма».

– Департамент Демонических игр серьезно работает примерно месяц в год, а все остальное время готовится к ним, – рассказала Кэрри. – Но им никто не завидует, потому что... Ну, смотри сам...

Помахав рукой сидящему мужчине, задумчиво поедавшему бургер, она закричала:

– Вэл, Шеппард здесь!

– Кто? Вы же говорили, что его не будет? – разъяренно возопил тот. Его бургер выпал из рук, заляпав соусом колени. Вэл раздраженно бросил остатки еды в корзину. – Тащи его сначала в шестую секцию! Господи, за что мне все это? Мы же не успеем скомпилировать ядро!

– Привет, Алекс! Можно селфи? – Ко мне прильнула ярко накрашенная девушка с позолоченным лицом и искорками в глазах. Щелкнул ее комм, имитируя фотоаппарат. – Ну чего такой смурной?! Скажи «си-и-и-и-ськи»!

Я машинально улыбнулся, но не успел даже спросить имя девушки – Кэрри потащила меня по просторному коридору вдоль распакованных коробок и гор проводов. У стены валялся настоящий двуручный меч. Мимо пробежал корги, ошейник которого проектировал на голову голограмму драконьей башки. Песик залаял – из драконьей пасти вырвалось пламя.

За прозрачными перегородками суетился народ. Оказавшись за кулисами всемирного шоу, я с интересом крутил головой, в чем-то завидуя этим людям, так увлеченным своей работой.

В шестой секции меня попросили раздеться и лечь в медицинскую капсулу. Несколько минут в полной тишине и темноте система снимала мои физические показатели, после чего Кэрри повела меня в зал тестирования.

Тестировочная оказалась чем-то вроде библиотеки, где открыли тир для стрельбы из лука, а кто-то из посетителей забыл штангу. В стены были встроены всякие штуки вроде боксерской груши, замеряющей силу удара.

На меня надели анализатор. Атлетически сложенная девушка повела меня по залу. Я поднимал магнитную штангу – сначала лежа, потом из приседа. Девушка записывала данные. Потом я бил по груше, бегал на специальной панели, прыгал вверх и вперед, подтягивался...

Физическое тестирование сменилось интеллектуальным. От меня требовалось решить ряд головоломок на мышление, внимательность и память.

Потом я общался с психологом. Он задавал каверзные вопросы:

– Вы с другом убили локального босса. По правилам распределения лута вещь досталась ему, но она больше подходит вам. Друг решил ее продать на аукционе. Ваши действия?

Мучения продлились почти два часа, после чего Кэрри угостила меня перечной шоколадкой и повела в студию. От лакомства жгло язык, и я принялся заливать пожар газировкой и часто дышать, разинув рот. Кэрри неверно поняла мои страдания:

– Почти все, Алекс. Сам виноват, что опоздал! Сейчас запишем видеообращение для досье участника...

В студии народа было поменьше, но все так же занимались своими делами. На нас никто не обратил внимания.

– Шепард тут! Эй! – крикнула Кэрри. – Принимайте! Угроза А-класса здесь!

Если на фамилию среагировали вяло, то после «угрозы» всполошились. В сопровождении ассистента меня утащили в свое логово стилист и гример. Заставили примерить несколько нарядов и остановились на образе «Школьник-хулиган». Это не я придумал, такое название было забито в их системе. Высокие кеды по колено, рваные черные штаны, серая футболка с туповатой надписью «Не грози „угрозе“, прячься в Даранте», которая сменилась анимационной рекламой: «Фракция нежити – твой путь к успеху!», «Скажи нет усталости! Будь нежитью!», «Не будь жестоким, будь неживым!» и симпатичный зомбьяк в стиле Элвиса. «Сноусторму» нужно разогнать департамент маркетинга.

Стилист поработал и над моей прической, взлохматив волосы.

– Шрам, нужен шрам на брови! – чирикал немолодой уже полноватый мужчина с румяными щеками. Он погладил бородку, склонил голову, рассматривая меня, потом просиял. – Нет, не шрам... Что-то другое! Серьги! Точно! Карим, подбери Алексу серьги!

– Потрясающе! – обрадовался помощник стилиста.

– Какие серьги, Данте? – удивилась Кэрри. – Оставьте парню его индивидуальность!

– Мне платят не за это, – отмахнулся тот.

– Никаких сережек! – запротестовал я и чихнул. Гример попал мне своей хренью с пудрой в рот.

– Ну хорошо, только одну! Алекс, миленький, тебе очень пойдет! – взмолился Данте. – Мир видит в тебе отморозка! Все эти люди... Они должны понять, что ты клевый милый парень, тонко чувствующий прекрасное!

– Нет! – отрезал я, для надежности прикрыв уши. – И шрам не нужен. Эй, что вы делаете? Гример водил щеточкой по моим бровям.

– Так будет выразительнее, – ответил лысый парень с пирсингом везде, где возможно. Он высунул кончик языка в уголке рта и кивнул. – Немного бесцветной помады для блеска...

Я сорвался со стула и спрятался за Кэрри. Критически осмотрев меня, она сказала:

– Довольно. Спасибо. Данте, ты, как всегда, великолепен! Карим, ты тоже.

– Всегда к твоим услугам! – ответил Данте.

– Передавай привет Хлое, – добавил Карим.

Кэрри повела меня в студию. Меня усадили на черный стул в центре черной комнаты, подвесили рядом дрона с микрофоном и прогнали по пунктам, которые я должен сказать. Все это было в письме «Сноусторма», и я не удивился.

Включились прожекторы, слепящий свет ударил в лицо. Оператор показал мне пальцы – один, два, три, съемка!

– Привет! – сказал я, ни хрена не видя из-за бьющего в глаза света. Кажется, у меня заслезились глаза. – Я Алекс Шеппард. Откликнулся на призыв короля Эйниона, решив побороться за звание демоноборца.

– Стоп-стоп-стоп!

Свет выключили. Ко мне подошел режиссер, которого Кэрри звала Тимом.

– Алекс, дорогой, ты точно тот самый Шеппард? Где злость, экспрессия? Ты наивысшая «угроза» в истории Диса! Люди хотят видеть крутого парня, а не зажатого школоло! Давай все то же самое, только мощно! Вспомни, как ты обращался к миру в Вермиллионе! Ощути заново свои эмоции, повтори так же, как говорил над бывшим замком «Вдоводелов»! Ну!

– О'кей, Тим.

На шестом дубле я окончательно спекся. В студии было жарко, кондиционеры не справлялись, и моя спина нещадно чесалась от пота. Режиссер Тим на пару с Кэрри добились своего – все так достало, что я окончательно разозлился, а потому речь удалась:

– Меня зовут Алекс Шеппард. В Дисгардиуме меня знают как Скифа, «угрозу» А-класса! Я участвую в Демонических играх, чтобы победить!..

С формальностями было покончено. Мы с Кэрри вернулись к лифту, и уже там она сказала, что будет дальше:

– Сейчас я проведу тебе небольшую экскурсию, после чего покажу твой номер. Если поспешим, успеешь дать пару интервью до открытия Игр.

Двери лифта открылись, и она пропустила меня вперед. Я остановился, не зная, куда идти: передо мной раскинулась просторная светлая оранжерея, засаженная растениями – пальмами, травой в человеческий рост с мясистыми листьями, даже бамбуковая роща тут имелаась, в глазах пестрело от изобилия цветов. Высокий потолок скрывался за имитацией голубого неба. Стена за спиной повторяла поверхность скалы.

– Зона рекреации, – пояснила Кэрри. – Здесь собраны все развлечения: двенадцать ресторанов, кинозал, бассейн, контактный зоопарк, фитнес-залы, спа...

Мы шли по дорожкам, устланным мягким ковровым покрытием с трехмерным рисунком, имитирующим камни, извилистым, как лесные тропинки.

– Вечером здесь все меняется, – сказала помощница. – Уровень превращается в небольшой курортный городок, открывается ночной клуб «Бум-бум», а также пабы, казино и... Э... Тебе есть шестнадцать?

– Конечно!

– А, прекрасно! – Она подмигнула. – Если захочешь, здесь есть комнаты интимной релаксации. Загляни в каталог, там широкий выбор!

– Секс-роботы? – уточнил я, краснея.

– Хм... Тебе точно есть шестнадцать? – Кэрри хихикнула. – Увидишь сам. Пусть станет сюрпризом...

Уровень пустовал: почти все призванные на Игры собрались внизу.

– Знакомятся, общаются, – объяснила Кэрри. – Большинство прибыло еще вчера, а кто-то даже позавчера. Через... ага, через шесть минут в отель запустят журналистов, вот участ-

ники и крутятся там. Все хотят заранее засветиться, понравиться зрителям... Сам понимаешь, от симпатий публики на Играх многое зависит! Трансляция открытия начнется сразу после общего ужина. В полночь по местному времени.

Похоже, полночь особо любима «Сноустормом». Бал на «Дистивале» тоже начинался в двенадцать.

Мы осмотрели весь уровень, но никуда не заходили. Мне удавалось лишь заглянуть за дверь и покрутить головой. К сожалению, обещанных «комнат интимной релаксации» я так и не увидел. Зато удалось погладить одного свирепо выглядевшего белого кролика в контактном зоопарке – после Бездны это стоило огромных усилий воли. Он оказался мягким, как пух.

– Всего вам выделено пять уровней, – рассказывала постоянно зевающая Кэрри, поглаживая дохлую на вид ящерицу. – Два верхних – жилые, до них мы еще доберемся. Третий – это уровень погружения. За каждым призванным закреплена индивидуальная капсула. Настройки взяты с собственных устройств участников. Четвертый – это где мы сейчас, уровень отдыха и развлечений. Участники собираются здесь, чтобы пообщаться и обменяться впечатлениями после очередного дня Игр.

– А пятый?

– Пятый уровень мы называем медиа-центром. Предназначен для СМИ и официальных мероприятий. После того как заселишься в номер, отведу туда. Общий ужин, кстати, состоится именно там.

Из зоны рекреации мы поднялись на верхний этаж. Кэрри проводила меня до номера.

– Черт, чуть не забыла! Хлоя просила завести тебя к ней перед интервью! Много времени нужно, чтобы привести себя в порядок?

– Пудру смою и готов, – буркнул я, хотя мечтал о душе.

– Если что, одежда твоего размера в гардеробе! Но лучше не переодевайся, мне кажется, Данте придумал тебе отличный образ!

Личных вещей у меня при себе не имелось, кроме тех, что были на мне до визита к стилистам. Когда собирался на Аляску, Хайро дал минуты три, только и успел худи надеть.

Быстро оглядев номер, я хмыкнул – не хуже, чем у меня был в Дубае, даже просторнее. Все современное, но стилизовано под ретро.

Забросив одежду в корзину для грязного белья, я нацепил на руку выданный организаторами комм, зашел в ванную, смыл с лица все, что нанес гример, и привел в порядок волосы.

– Хм... Опять бледный, – покачала головой Кэрри. – Зря смыл, Карим придал твоему виду здоровья, а теперь ты как вампир. Тебе надо почаще загорать, Алекс! Или там, где ты сейчас живешь, мало солнца?

– Очень мало, – соврал я, направляя потенциальных преследователей по ложному следу. В Калийском дне солнце круглый год, только у меня в жилище даже окон нет. – Постоянно дожди...

Снова беготня по коридорам, лифт и очередной служебный этаж отеля, отданный руководителям Демонических игр. Здесь было тихо и безлюдно. И, что удивительно, в сравнении с моим номером и холлом – скромно. В одном из отсеков коридора мы остановились перед дверью с табличкой «Хлоя Клиффхангер, директор по связям с общественностью».

Постучавшись, Кэрри приоткрыла дверь:

– Мисс Клиффхангер, я с Шеппардом.

– Входите, – ответил резковатый женский голос.

За дверью оказался просторный номер, переоборудованный под рабочий кабинет. Навстречу вышла молодо выглядящая женщина в бежевом брючном костюме и очках в золотой оправе.

Хлоя протянула мне руку:

– Привет, Алекс, как добрался? – Женщина указала на черный диван, единственное темное пятно в ее кабинете. – Присаживайся. – И обратилась к Кэрри: – Ты пока свободна, подожди за дверью. Мы недолго.

Ассистентка вышла, оставив меня наедине с Клиффхангер. Я закусил губу, не зная, чего ожидать. Вряд ли высокопоставленные чины «Сноусторма» общаются так с каждым участником.

Женщина предложила мне чего-нибудь выпить, но я отказался. Тогда она села рядом и, пристально глядя мне в глаза, сказала:

– Алекс, ты знаешь, как высоко мы в «Сноусторме» ценим геймплей. Мне известно, что тебе пришлось пережить... – В ее голосе читалось фальшивое сочувствие. – Ты стал изгоем. И побывал в Бездне...

– Минутку! Вы сказали, в Бездне? Значит, вы подтверждаете, что она существует?

– Бездна? – удивилась Хлоя. – О чем ты, Алекс? А, ты об этой мифической неигровой локации? Но она недоступна игрокам! Я имела в виду пропасть, положение, в которое ты попал!

Понятно. Она в курсе, но ни за что не признается. Я уже догадывался, чего она хочет.

– К чему этот разговор, мисс Клиффхангер?

– А ты привык брать быка за рога... – задумчиво произнесла Хлоя. Откинувшись на спинку дивана, она посмотрела на меня другими глазами. – Ладно, буду с тобой откровенна. Нам не нужна твоя победа на Играх. По большому счету она не нужна никому. Что скажут люди? Тебя и без того называют читером! Все участники подписали петицию, чтобы отстранить тебя...

– Знаю.

– Тогда должен догадываться, что тебя ждет. Мое руководство готово щедро вознаградить тебя за лояльность. Алекс, сейчас ты выйдешь к журналистам и сделаешь заявление.

– Какое?

– Скажешь, что передумал и снимаешься с Демонических игр. Мы для виду поуготовари-ваем тебя остаться, но ты откажешься. Один наш общий знакомый попросил передать, что ты получишь обещанное, если сделаешь это... и то, что ты обещал.

– Киран?

Она промолчала, лишь ее глаза на мгновение прикрылись. Я все понял – этот лживый сукин сын и пальцем не пошевелит, чтобы выполнить обещанное. Решили поиграть? Ладно, давайте поиграем!

– Согласен, – сказал я.

Хлоя облегченно вздохнула и широко улыбнулась.

– Мой мальчик! Молодец! Так будет лучше для всех! – Она поднесла ко рту комм. – Кэрри, мы закончили!

Ассистентка повела меня в пресс-центр. Клиффхангер дала ей инструкции наедине, но какие именно, я понял позже.

В коридоре пресс-центра было шумно. Множество представителей СМИ одновременно бросились ко мне с вопросами, но на их пути встала Кэрри. Подняв руки, она сообщила:

– Мистер Шеппард не станет отвечать на ваши вопросы до официального заявления! Прошу всех пройти в зал пресс-конференций!

Другие участники провожали меня хмурыми взглядами, в мгновение потеряв все внимание СМИ. Облаком мошкары носились вокруг дроны-операторы, снимая меня со всех ракурсов. Кэрри шла, гордо поднимая голову, ведь от «угрозы» А-класса ей доставалось немного славы, и сейчас на нее смотрел весь мир.

Женщина провела меня к столу с микрофонами, усадила и исчезла за спиной.

В зал набивалась толпа журналистов, они гудели, теснились у входа, громыхали стульями, занимая места, а группки участников толпились у дальней стены. Стулья возле меня пустовали.

Уставшая молодая женщина в футболке «Сноусторма» показывала журналистам, кому какие места занимать. В руке она держала микрофон:

– Мистер Кац, «Дисгардиум Дейли» размещается здесь! – Она подсветила второй ряд. Мистер Кац что-то спросил, женщина ответила: – Нет, первый ряд аккредитованным стримерам. Да, ваши тоже в списке! Нет! Я не буду менять рассадку...

Оглядевшись, я понял, что за спектакль здесь намечается. Голографические надписи над стульями обозначили всех участников заявления: «Хлоя Клиффхангер», «Алекс Шеппард», «Киран Джексон». Все стало ясно как день. Они рассчитывали, что я не пройду ордалию, но на всякий случай предусмотрели запасной вариант: Шеппард отказывается от участия, теряет шанс получить *Умноженную эссенцию жизни* и принимает предложение Кирана – рушит храмы Спящих и удаляет персонажа. Дис теряет «угрозу», а Спящие – своего инициала. Все счастливы, кроме Бегемота и нескольких сотен неграждан.

Из толпы на всеобщее обозрение вышли двое: Малик и Тисса. У меня зачастило сердце, я помахал им:

– Малик, Тисса, сюда!

Не глядя на меня, они прошли мимо журналистов, встали перед ними спиной ко мне и подняли руки, привлекая внимание.

– У нас заявление! – закричали друзья.

– Молодые люди, немедленно покиньте... – начала говорить женщина, занимавшаяся рассадкой журналистов, но Тисса, выхватив микрофон, перебила ее:

– Привет! Я Мелисса Шефер. У меня и моего друга Малика объявление!

Малик встал рядом и склонил голову к микрофону:

– Я Малик Абдуалим. Инфект.

– Мы из клана Шеппарда. Из «Пробужденных», – сказала Тисса.

Послышалось улюлюканье, свист. Гул нарастал, и Малик повысил голос:

– Мы официально объявляем, что выходим из «Пробужденных»! Мы понимаем, чем это нам грозит, ведь «угроза» может не отпустить нас! Но в этом случае клянемся, что тогда будем вредить клану, пока Скиф не освободит нас!

– Не хотим иметь с Шеппардом ничего общего! – крикнула Тисса.

В моей душе будто бы оборвалась натянутая струна. Что они говорят? Что происходит?

Гомон участников начал затихать, зато всполошились журналисты. Посыпались вопросы.

– Мы долго терпели высокомерие Шеппарда, – звенящим голосом сообщил Малик. – С нас хватит!

– Алекс Шеппард – зазвездившийся кусок дерьма! – прокричала Тисса. – С этой минуты просим считать, что мы не с ним! Мы вообще его ненавидим! Он наш враг!

– А еще... – Малик обернулся ко мне и усмехнулся. – Мы с Мелиссой теперь вместе!

Бывший друг обнял Тиссу и поцеловал ее в губы. Поцелуй затянулся, и зал разразился гулом одобрения. Жидкие хлопки переросли в грохот аплодисментов. Участники начали скандировать:

– Засунь свою «угрозу» в зад, Скиф! – Звучало это так складно, будто они несколько дней репетировали. – Засунь свою «угрозу» в зад, Скиф!

Я поймал сочувственный взгляд Иена Митчелла. Рядом с ним сидел низкорослый лысеющий мужчина в роговых очках – Кларк Кац, главный редактор «Дисгардиум Дейли». Он хмурился, изучая мою реакцию.

Негодование плескалось во мне расплавленной лавой, выжигало жажду жизни, желало выплеснуться, но я, сжав волю в кулак, умудрялся держать спину прямой, голову поднятой, а выражение лица сохранял каменным. Только зубы крошились.



Хайро говорил, что в окружении призванных мне будет непросто, и даже поведение Малика он спрогнозировал: «Вы там будете без присмотра. Вполне возможно, к твоему другу найдут подход люди корпорации. Не факт, что мои прогнозы сбудутся, но лучше подготовиться ко всему».

Глядя в одну точку, я отстранился и от воплей, и от созерцания идущих в обнимку Малика и Тиссы, и от того, как им все пожимали руки и хлопали по плечам. Что дальше? Ждать ли предательства от остальных «Пробужденных»? В груди нарастало ощущение, что лава застыла, все сгорело, остался пепел, и он устремлялся в разверзающуюся черную дыру, которая поглощала боевой настрой, радость от того, что успел на Игры, надежды... Трикси, Малик, Тисса... Кто дальше? Ханг? Эд? Ирита?

– Кхм-кхм... – Кто-то откашлялся в микрофон и постучал по нему. – Господа, минутку тишины и внимания! Мистер Шеппард, а также директоры «Сноусторма», мистер Джексон и мисс Клиффхангер, готовы выступить с совместным заявлением!

Вернувшись в реальность, я осознал, что больше не один. Справа от меня сидел Киран, слева – Хлоя. Улыбающиеся, деловитые. Джексон, склонившись под стол, прыснул в рот «Ускорителем».

Все стихли. Взгляды трех сотен участников и стольких же журналистов сошлись на мне. В море лиц я видел только три хорошо мне знакомых: ликующие, даже торжествующие, лица Малика и Тиссы и сочувствующее – Иена Митчелла. Старый журналист, поймав мой взгляд, ободряюще кивнул и на мгновение прикрыл глаза.

– Мистер Шеппард? – Ведущая пресс-конференции напомнила, зачем я здесь.

– Привет... – сказал я, постучал пальцем по микрофону и, убедившись, что он работает, продолжил: – Вы знаете, что я чуть не опоздал на Игры. Прибыл в последний час регистрации, поэтому не особо успел пообщаться с народом. Но хватило того, что услышал. Никто не хочет, чтобы я участвовал. Люди считают, что я не заслужил участия, что все мои победы были нечестными. Я не могу с этим согласиться на сто процентов, но признаю, что всеми успехами в Дисе обязан своему уникальному статусу...

Я сделал паузу, и Киран тут же ею воспользовался, разыгрывая собственный сценарий:

– Алекс, дорогой, о чем ты говоришь? Неужели ты хочешь отказаться от участия?

– О боже, Алекс, не делай этого! – почти натурально всплеснула руками Хлоя. – Где, как не на Демонических играх, ты сможешь доказать, что твои успехи неслучайны?

– Господа, мы собрались здесь, чтобы сообщить о беспрецедентном событии! – воскликнул Киран, обращаясь к залу. – Впервые известная всем «угроза» участвует в Играх! Впервые за всю двадцатилетнюю историю их проведения! Но вечер открытия, видимо, будет омрачен печальной новостью...

Он обернулся и посмотрел на Хлою. Клиффхангер перехватила речь, как профессиональный бегун словесной эстафеты:

– Что ж, это легко понять. Юный Алекс пережил так много... Так много! – Она всхлинула. – Груз ответственности, постоянные вызовы со стороны всей игровой...

– И мировой! – вставил Киран.

– Да, и мировой общественности. Безумно жаль, что мир лишается такого зрелища! «Сноусторм» пытался переубедить Алекса, да что там, мы все еще пытаемся, да, Киран?

– Действительно, – Джексон затряс головой. – Уверен, что еще ничего не кончено и Алекс одумается...

– Я бы хотела напомнить всем, кто здесь собрался, слова отца-основателя Майка Хагена! Мистер Хаген говорил, что «угрозы» – важная часть Дисгардиума...

Она продолжала распинаться, окончательно убедив весь зал, что Алекс Шеппард участвовать не будет, и это ужасная потеря для Демонических игр. Мои губы растянулись в невольной улыбке – представил их вытянувшиеся лица, когда я скажу то, что собрался.

Закончив, Клиффхангер посмотрела на меня.

– Что скажешь, Алекс?

– Не могу не согласиться с мистером Хагеном, – сказал я. Хлоя ободряюще кивнула, Киран похлопал меня по плечу. – И вы так убедительно говорили...

– Твое решение?

– Я согласен с вами, вы правы! – Я обратился ко всем. – Послушайте, признаю, что развился за счет статуса. Но Демонические игры всех уравнивают, не так ли? Попробую доказать, что могу успешно играть и без преимуществ «угрозы». Я буду участвовать! Не могу лишиться зрителей зрелища, которого они так ждали... – улыбнувшись, я развел руками.

Вот тут-то и началась суматоха. Киран глотал воздух, Хлоя хлопала глазами, журналисты выкрикивали вопросы. Где-то в великом ничто Спящие перестали беспокойно ворочаться. Стримеры с первого ряда орал, комментируя трансляцию.

За их спинами ржал, вытирая слезы, Иен Митчелл. Он колотил Каца по плечу. Кац показывал мне большой палец.

### Глава 3. Проклятый изгой

Как бы я ни куражился, когда озвучивал, что остаюсь на Играх, как бы ни радовала меня перекошенная физиономия Кирана, большая часть моей души омертвела.

Эмоции проявлялись, только пока я говорил, их подкрепляла молчаливая поддержка Иена и уверенность в том, что я поступаю правильно. Но потом...

Накатило ледяное равнодушие, словно *Хладнокровие карателя* вместе со мной перешло в реальный мир. Меня не трогал вид обнимающихся Малика и Тиссы, не волновали вопли особо злобных участников Игр и лицемерно сочувственные вопросы журналистов. Мозг, видимо, понял, что еще чуть-чуть – и я либо впаду в отчаяние и мрачную депрессию, либо сойду с ума. А может, помогли Спящие, которые, казалось, теперь всегда были со мной, но какие бы объяснения ни находились, ощущение не менялось: я перестал испытывать эмоции, решив делать что должен, и будь что будет.

Иен скрылся в одной из капсул пресс-центра, шепнув мне, что мои (теперь уже впору задуматься, так ли это) друзья Эдвард Родригез и Ханг Ли вышли на него и пожелали прокомментировать ситуацию с Тиссой и Маликом.

Я так и сидел за столом, сложив руки на груди и ничего не видя, пока не почувствовал, что меня уже некоторое время кто-то тормошит:

– Алекс! Эй, Алекс! – Я обернулся и увидел Кэрри. – Ну слава Двурогому, очнулся! Идем, общий ужин вот-вот начнется! Все, дорогой, ты теперь официально участник Демонических игр и обязан соблюдать требования организаторов! У тебя контракт!

Я нехотя поднялся. Кэрри погладила меня по щеке и тихо сказала:

– Вот ты выдал... Хлоя рвет и мечет, Киран вне себя от ярости!

– Я должен участвовать. И так все считают меня трусом после того, как я не принял вызов в пустыне.

– Знаю, знаю... – Она шмыгнула носом, обняла меня и прижала к себе. Я ощутил сладковатый запах парфюма, напомнивший гниение плоти. – Знаю. Все видят твой статус, но забыли, что ты еще ребенок...

– Кхм-кхм, – рядом деликатно покашливали.

Неловко отстранившись, я заметил девчонку на роликовых коньках, в маленьком топе и самой короткой юбке, которую я видел за всю жизнь. Девчонка приветливо улыбалась, но глаза ее были серьезны. Один мерцал красным – она вела стрим.

– Привет, Алекс! Ты в эфире! Все сорок миллионов моих подписчиков смотрят на тебя и заваливают личку вопросами. Ответишь на парочку?

– Ответь, – шепнула Кэрри. – Завоюй их!

Кивнув, я натянуто улыбнулся:

– Привет! – Мне было сложно сосредоточиться, у девчонки ноги кончались где-то на уровне моего живота. – Привет, э...

– Ой, прости, я думала, ты меня знаешь, – засмутилась стримерша. – Я Лия Соло, но это неважно, на тебя смотрят миллионы. Меня здесь нет, я лишь глаза зрителей!

Я взял себя в руки и заговорил:

– Привет, Лия! Привет, зрители! Думаю, вы видели, что произошло. Мои друзья... бывшие друзья Тисса и Малик... Это было внезапно. И больно. Так что простите, если покажусь вам не особо приветливым... Ладно, задавайте вопросы.

– О да! Мы так тебе сочувствуем! – затараторила Лия. – Что ты сейчас испытываешь?

– Грусть. Разочарование.

– Будь собой! – прошептала Кэрри в ухо.

– Да хреново мне, народ! Мне не привыкать к ненависти незнакомцев, но друзья... Это другое.

– Мы тебя очень понимаем, Алекс! – воскликнула Лия. Ее сочувствие казалось неподдельным. – Еще вопрос. Твой класс – предвестник. Расскажи, в чем его особенности? В сети и игровой энциклопедии о нем ни слова!

– Я очень харизматичный, – усмехнулся я. – У класса это решающая характеристика. Еще есть высокий навык убеждения и...

– Все, простите, простите! – Кэрри встала между мной и стримершей. – Алекс опаздывает на общий ужин!

– Держись, Алекс! – крикнула вслед Лия.

Кэрри вывела меня из пресс-центра, огляделась и прошипела:

– В своем уме? Держи свои секреты при себе!

– Конечно, я в своем уме! И не собирался рассказывать больше, чем им следует знать...

Дорогу до зала торжеств я не запомнил, погруженный в раздумья. Кэрри давала советы, убеждала, что надо быть сильным, и даже объяснила свою заинтересованность: помощники игроков заключили между собой пари с большим призовым фондом – чем дольше продержится подопечный, тем больше награда. Плюс бонусы компании по такой же системе.

Дойдя до деревянной двери с кованой ручкой... да какой там двери – самых настоящих ворот, Кэрри передала меня дроиду-слуге. Створки ворот распахнулись внутрь.

Я, следуя за дроидом, переступил порог и осмотрелся. Зал торжеств впечатлял размерами. Я даже заподозрил, что «Сноусторм» научился работать с параллельными измерениями. Как еще объяснить, что в здание отеля влезло столь огромное помещение?

Зал напоминал двухуровневый амфитеатр. В его центре находилась круглая сцена, пока неосвещенная. Там, за голографическими кулисами, двигались тени. Вокруг сцены размещались десятки столов для участников. Незанятые столы были утоплены в пол, но стоило к ним приблизиться, и они поднимались на специальных поршнях-колоннах. Журналисты и VIP-гости заняли места на втором уровне.

Дроид привел меня к столу, где был один свободный стул.

– Мистер Шеппард, вам сюда. Пожалуйста, присаживайтесь.

Соседи на мгновение замолчали, а потом, обойдись без приветствий, непринужденно продолжили разговор.

Комм подсказал, что белокурая красавица по мою левую руку – скульптор Ана, мисс Содружество-2074, а вальяжный старичок с бородой, сидевший напротив, – гранд-мастер ювелирного дела, выигравший профессиональный турнир. Рядом с ним сидел скуластый брюнет по имени Збигнев, чемпион Диса по гонкам на грифонах. Мужчина флиртовал с Аной и отпускал саркастичные комментарии. Пятым участником нашего стола был лысый Теодор Новак, он же укротитель Шемшур, единственный, кто пожал мне руку. Он сидел справа, попав сюда как чемпион боев среди питомцев.

Тенью вырос за спиной официант и поинтересовался, что я предпочитаю, перечислив несколько блюд с непонятными названиями. Я выбрал какую-то рыбу с чем-то там под чем-то там и неизвестным соусом. Был еще салат, супчик, таралетки с черной и красной икрой, десерт и много всяких изысканных закусок. От алкоголя я отказался, ведь голова нужна ясная, к тому же за мной наблюдают миллионы зрителей. И еще ощущается множество враждебных взглядов вроде того, которым пытался пробурить во мне дыру Кетцаль – мужик, докопавшийся до меня во время регистрации.

Когда я покончил с супом и ждал, пока официант подаст рыбу, сцена в центре зала осветилась. Заиграла торжественная оркестровая музыка, вспыхнули лазеры, народ замолчал и начал наблюдать за происходящим.

Первой вышла Хлоя Клиффхангер в длинном сверкающем платье и с серебристой короной на голове. Она радостно поприветствовала всех участников от лица «Сноусторма» и передала слово ведущим церемонии открытия... Арон Квон офигел бы!

На сцену медленно, размахивая белоснежными крыльями за спиной, спустились два ангела: Дениза Ле Бон и Брэд Питт-66. Брэд Питт-66 стал самой успешной реинкарнацией знаменитого актера начала века – андроид, идентичный реально жившему актеру. Если считать в собранных деньгах и количестве зрителей, думаю, синтетик, представленный публике в 2066-м году, сильно обогнал человеческий оригинал.

– Ангелы приветствуют призванных! – человек и андроид обошли сцену по кругу.

– Ну что, народ! – вскричала Дениза. – Готовы показать все, на что способны, на Демонических играх?

– Да!!! – взревела толпа.

– Не слышу! – завопил Брэд.

Красавица Ана вскочила и завизжала:

– Я люблю тебя, Брэд Питт-66!

Збигнев насупился, уничтожая андроида взглядом:

– Железка!

Около часа шла шоу-программа. Люди ели, пили, радостно встречали выступающих звезд. Нас приветствовали известные певцы и музыкальные группы, стенд-ап комики и великие чемпионы Игр прошлого...

Я без аппетита съел рыбу, все же отдав должное искусству поваров, поковырялся ложечкой в десерте, и в этот момент ощутил чей-то взгляд, огляделся. Иен махал мне со второго уровня. Он указал на меня, потом на дверь справа. Кивнув, я прошел туда и очутился в комнате для курения. Безлюдной, не считая робота-уборщика.

Иен появился минутой позже. Широко раскинув руки, он подошел, обнял и похлопал меня по спине:

– Ну наконец-то, Алекс! После пресс-конференции было слишком много глаз, а здесь... Рад познакомиться с тобой в жизни! Здесь ты, если можно так сказать, куда настоящей!

– Взаимно, мистер Митчелл. Вы тоже немного не такой, как в вирте.

Митчелл отпустил меня, хмыкнул, провел ладонью по чистому подбородку:

– Да, без бороды непривычно, но я... привыкаю. Присядем? – Он указал на кожаный диван.

Я сел, Иен пристроился рядом и стал обрезать сигару. Глядя на нее, он тихо сказал:

– Друзья твои сильно негодуют. Эдвард сообщил, что выкинет тех двоих, цитирую, «на хрен из клана». Ханг пообещал, что «лично придушит гада». Я придержал интервью. Мы с Кларком считаем, тебе нужно разыграть карту одиночки. Привлечешь этим часть сочувствующих.

– Понял. Спасибо, мистер Митчелл. Хоть что-то хорошее.

– Удачи, Алекс! – Иен раскурил сигару и пыхнул облачком дыма. – Дашь блиц-интервью?

– Без проблем.

– Отлично! Готов?

– Да.

Глаз Иена замерцал красным, показывая, что он начал запись.

– Как ощущения в целом? Нравится церемония?

Я пожал плечами:

– Все очень здорово. Мой друг Арон Квон – фанат Денизы. Если она услышит мои слова, хочу передать ей от Арона большой привет. Дениза, он твой фанат и мечтает с тобой познакомиться!

– Я передам Денизе, – улыбнулся Иен. – А что насчет тебя? Хотел бы и ты с ней познакомиться?

– Мы знакомы, она награждала нашу команду на Арене.

– И все же. Она тебе нравится?

– Глупо отрицать ее красоту, мистер Митчелл, но мое сердце принадлежит другой... Нет, нет, нет, никаких имен.

– Хотя бы намекни. В ее имени есть буква «и»?

– Э... Ну ладно, скажу. Да. Но больше ни слова!

– Хорошо, – Иен мне подмигнул, решив, что догадался. – Думаю, зрители и читатели поймут, почему ты скрываешь имя счастливой избранницы. Алекс, я знаю, что последние полгода перевернули твою жизнь. Представляя огромные числа на твоём банковском счете, люди часто забывают, что ты всего лишь школьник. Ты узнал и увидел много нового. Скажи, что тебя больше всего поразило? Открывшиеся возможности? Внимание прессы? – Иен улыбнулся. – Или девочек?

– Казни.

– Что?

– Трансляции казней. Дома всегда следили за тем, что мне смотреть, на все каналы поставлен родительский контроль. Так что об онлайн-казнях я узнал лишь недавно.

– Ага, понял. И что же тебя удивило?

– Несправедливость.

– Но постой, разве не прекрасно, что приговор выносит общество, а не какой-нибудь продажный судья или присяжные, которым заморочил голову адвокат?

– Да, наверное, круто, что не один человек решает, жить подсудимому или нет, и даже не несколько присяжных, а все граждане. Ну, или могут решить, потому что вряд ли в голосованиях участвует каждый. Но даже если бы высказались все, было бы это справедливо? Зрители знают лишь то, что им сообщили, даже не догадываясь о том, что за человек подсудимый...

– Алекс, я не совсем понимаю, к чему ты клонишь... – Иен был в замешательстве.

– Я просто хочу сказать, что большинство не всегда право. Иногда людям просто скучно, и они хотят развлечений. Крови.

– Хлеба и зрелищ... – пробормотал Иен.

Глаз, ведущий съемку, потух. Видимо, я затронул то, о чем публично говорить нельзя. Митчелл хотел спросить что-то еще, но дверь вдруг открылась, влетело несколько дронов-операторов, и Иен знаком показал, что пора сворачиваться.

Оставив журналиста докуривать сигару, я вернулся в зал, где сразу же оглох, так грохотал саундтрек ролика, где рекламировали нежить. Голопроекция вверх демонстрировала преимущества новой фракции, на сцене же устроили театрализованное представление о Чумном море. Я чертыхнулся: ну бред же, не бывает таких красивых и пластичных зомби!

Когда шоу закончилось, снова появились Киран и Хлоя. Джексон закричал:

– А сейчас, ребята, мы с вами прощаемся, чтобы передать Игры в руки того, кто занимается ими уже почти двадцать лет! Его зовут...

– Гай! – выкрикнула Хлоя, и зал взорвался восторженными воплями.

– Бэ-р-р-о-он! – протянул Киран, как ведущий боксерского поединка.

– Октиус! – проревела толпа.

– Друзья, встречайте Гая Бэррона Октиуса, бессменного распорядителя Демонических игр!

Взревела рок-музыка, от грохота ударных задребезжала посуда на столах. Киран и Хлоя указали под потолок, откуда спускалась платформа со стоящим на ней грозным седобородым мужчиной в доспехах. За его спиной торчали две рукоятки мечей. Сложив руки на груди, он хмуро оглядывал зал.

Хлоя и Киран исчезли во мраке. Лучи прожекторов били в Октиуса. Не став дожидаться, пока летающая платформа окончательно опустится, суровый распорядитель спрыгнул, гроыхнув латами. Музыка смолкла. На несколько секунд воцарилась тишина, Октиус ударил кулаком в воздух, вскричав:

– Бурной ночи всем призванным! Девятнадцатые ежегодные Демонические игры объявляются открытыми!

Зал осветился вспышками устройств, фиксирующих официальное начало Игр. На голубе над сценой замелькали кадры с призванными этого года. Я заметил там Тиссу, выхиливающую меня в финале юниорской Арены.

– Позвольте представить всех участников! – объявил Октиус. – В этом году у нас почти четыреста призванных!

Колонны со столами поднимались одна за другой, а Гай Бэррон перечислял имена участников, и прожекторы освещали названных. Одной из первых поднялась колонна со столом, где сидели Малик и Тисса. Моих бывших друзей приняли неоднозначно: Малику жидко похлопали, кто-то даже неодобрительно погудел, а вот Тиссе устроили овации.

Мое внимание быстро переключилось на следующего участника:

– Р-р-ренато Лойола, известный больше как разрушитель Кетцаль! – огласил распорядитель. – Член одного из самых сильных кланов мира «Экскоммьюникадо»! Чемпион одиночной Арены!

Тот самый агрессивно настроенный мужик в смокинге поднял обе руки, сцепив их в замок, и потряс над головой. У Кетцалья оказалось много поклонников. Я же задался целью выяснить, что за класс у гладиатора.

– Мар-р-ркус Янссон, он же гр-р-ромила Маркус! Представитель еще одного сильного клана – «Песнь войны»! Вице-чемпион одиночной Арены, в финале уступивший Кетцалю!

Из-за стола поднялся крупный мужчина в цветастой рубашке с короткими рукавами. Его мощные волосатые руки вознеслись над головой.

Представив обоих гладиаторов, Октиус перешел к их соседке:

– Юйлань Гао, она же чародейка Юйлань из «Лазурных драконов»! – продолжал представлять участников Октиус. – Один из величайших магов современности!

Я всмотрелся в ее лицо крупным планом – худощавая азиатка средних лет, с короткими обесцвеченными волосами, тонкая линия узких сжатых губ и хмурый взгляд исподлобья. Она сидела между Кетцалем и Маркусом.

– Р-р-роман Р-р-р-оманенко! – прорычал распорядитель. – Вы должны знать его как тролля-проклинателя Романа, одержавшего победу в Дарантском философском турнире!

Высокий очкастый брюнет лет тридцати пяти поднялся и кивнул...

Вскоре я увидел уже знакомых мне разбойника Берстана и мага льда Кару – они охраняли камеру с запертым Утесом в замке «Модуса». С ними же сидел и эльф-охотник Коба – именно он вез меня на своем *Золотом грифоне*, когда решалась судьба Утеса. Интересно, какие инструкции насчет меня им дал Хинтерлист?

Дошла очередь и до «Т-Модуса», наших противников по финалу юниорской Арены. Я впервые увидел живьем всю команду: их капитана разбойника Филекса, лучницу Йен, колдуна Олафа, воина Карта и друида Кану. Выглядели они куда взрослее, чем тогда – те образы-то были сняты в четырнадцать, а сейчас им по шестнадцать.

А еще с ними сидела храмовница Элисон Ву! Она была в запасе, но внесла свой вклад чуть раньше. Элисон я не видел с памятной вечерники у меня дома, когда Скиф застрял в Бездне. Не знаю, общается ли она еще с Хангом, ведь мы ушли в подполье...

Наш стол показали в последнюю очередь.

– Збигнев Пёнтек, он же жокей Збигнев! – объявил Октиус под аплодисменты зала. – Чемпион по гонкам на грифонах! Самый быстрый сукин сын из всех, что я видел!

Збигнев встал и, прижав руку к сердцу, раскланялся.

– Украшение вечера, невероятная Анастасия Коваленко, она же скульптор Ана, мисс Дисгардиум-2074!

Девушка поднялась и, ослепительно улыбаясь, помахала всем. Только сейчас я заметил, что Ана даже выше Ханга.

– Ах! – Зал забился в экстазе.

– Иосиф Розенталь, всем известный как ювелир Мейстер, победитель королевского и императорского конкурсов на лучшее украшение! – Октиус сделал паузу, чтобы все успели насладиться видом прекрасных ожерелий и браслетов мастера. – Йося, ты потрясающий! Напомню зрителям, что Мейстер участвует в Демонических играх в шестой раз!

– Только ради этого редчайшего вина! – выкрикнул Иосиф, поднимая бокал.

– Дороговато тебе обходится наше вино! – расхохотался Октиус. – Напомню, что после каждого проигрыша Мейстер терял 1 % объема жизни в пользу чемпионов Игр!

– Да хоть все забирайте! – махнул рукой ювелир. – Мне в моей мастерской оно без надобности!

Все рассмеялись, а Октиус перешел к моему лысому соседу:

– Теодор Новак, больше известный как укротитель Шемшур, мастер боев Арены среди питомцев! О, ребята, я помню тот финал! Спектральная химера Шемшура против боевого носорога Мушекви... Потрясающий бой, Теодор! Рад тебя видеть среди призванных!

Теодор дважды ударил кулаком в грудь и сел под громкие аплодисменты.

Октиус оставил меня напоследок.

– Алекс Шеппард!

Я поднялся под гул недовольства и свист. Сердце учащенно забилося, лицо вспыхнуло, захотелось спрятаться под стол, но я продолжал стоять, как стойкий оловянный солдатик. Махать, бить кулаком в грудь и улыбаться не хотелось.

– Он же предвестник Скиф... – Октиус замолчал, ожидая, пока публика успокоится, но никто и не подумал – крики заглушили даже музыку. – Господа, я требую уважения! Клянусь своим положением распорядителя Игр, если кто-то сейчас же не замолчит, получит от меня персональный штраф на весь первый день!

Угроза подействовала, народ утих, но кто-то догадался, и остальные поддержали – все просто начали мычать так, что невозможно было вычленивать отдельные голоса. Выли все.

Октиус покрутил пальцем в воздухе, и кто-то за пультом резко повысил громкость его голоса:

– Алекс Шеппард, он же «угроза» А-класса! Предвестник Скиф! Я отдаю должное смелости парня, принявшего вызов! Напоминаю, что Скиф лишится всех способностей, давших ему статус «угрозы»! А потому похлопаем ему, не побоявшемуся оказаться со всеми вами в одном помещении! От такого теплого приема кровь стынет в жилах!

Гай Бэррон Октиус улыбнулся, и зал поддержал его смехом.

– Да, вы не можете побить Алекса здесь, но что мешает вам сделать это в Окаянной бреші? Ха-ха!

Окаянная брешь – так называлось проклятое место, куда нас всех отправят.

Отсмеявшись, распорядитель кашлянул и снова заговорил, но серьезным голосом:

– Прежде чем мы закончим церемонию открытия, давайтеждемся результатов голосования! Наши зрители имели возможность познакомиться со всеми участниками, посмотрев не только трансляцию церемонии, но и ваши видеодосье и приветствия. Голосование определит лучшего и худшего участника Демонических игр дня открытия!

Зал замер. Я наполнился фиговым предчувствием. Если рассудить, у меня много поклонников, особенно среди тех, кому осточертели превентивы. Однако результаты голосования легко подтасовать, и зрительский бонус может выпасть какой угодно. Разовая способность,



артефакт или усиление. А вот дебаф действует сутки, следующие за голосованием. В первый день вторая смерть означает вылет из Игр, бегать по Окаянной брешу с дебафом... Для меня это станет гарантированным развоплощением.

– Лучшим игроком дня открытия зрители признали... – Октиус сделал паузу, будто наслаждаясь всеобщим напряжением. – Жрицу Тиссу! Мелисса Шефер, мои искренние поздравления! С незначительным преимуществом в доли процента вы опередили непревзойденного гладиатора Кетцала и королеву красоты Ану! Как вижу, зрители по достоинству оценили ваше яркое выступление несколько ранее!

Все камеры повернулись к Тиссе, визжащей и прыгающей в обнимку с Маликом. Я смотрел на ее сияющее лицо, вспоминая, как успокаивал Мелиссу в ту ночь, когда она неожиданно появилась на пороге моего дома. Тогда Тисса была на грани – отчаявшаяся, похоронившая надежды на лучшее будущее. Сейчас девушка казалась полной противоположностью той Тиссы, которую я любил.

Октиус щелкнул пальцами правой руки. Рядом с ним разверзлась дыра, и из-под сцены начал подниматься огромный кипящий котел, над ним клубился разноцветный дым.

– Котел! Распределяющий котел! – загомонили мои соседи.

– Это добрый котел, – сообщила Ана.

– Напомню, что в день открытия – никаких секретов! – воскликнул Октиус. – Сейчас мы узнаем, что именно станет наградой для Тиссы...

Октиус сунул руку в варево, помешал там и вытащил шар размером с яблоко, поднял его над собой, он взорвался тысячей цветных искр, и над Октиусом вспыхнула надпись:

***Крик королевы баниши***

*Одноразовая способность.*

*При использовании заставляет всех врагов в радиусе видимости застыть в ужасе на 1 минуту.*

– Мои поздравления Тиссе! Уверен, что в трудный момент *Крик* поможет юной красавице спасти свою жизнь! Но, Мелисса... Ты меня слушаешь? Помни, что способность исчезнет после первого же применения!

– Я учту это, мистер Октиус! – ответила Тисса.

– Прекрасно, прекрасно! Всегда приятно, когда столь юная особа не перечит, а с благодарностью принимает твой совет! – Октиус послал ей воздушный поцелуй. – А мы переходим к объявлению худшего игрока дня открытия. К своему несчастью, им становится... Ну дела...

Непонятно откуда в руке распорядителя появился бокал, и Октиус сделал большой глоток. А потом протер лоб рукавом:

– Ух... Всегда неприятно сообщать плохие новости. Зрители сделали свой выбор практически единогласно. С огромным отрывом от ювелира Мейстера и барда Инфекта неудачником первого дня становится... предвестник Скиф!

Внезапно!

Никогда не доверял голосованиям, которые легко подтасовать, ожидал от «Сноусторма» подобной подлости, но до конца верил в лучшее. И ведь никак не проверишь результат, не оспоришь! Если так пойдет и дальше, меня просто выдавят отсюда в первый же день!

Распорядитель щелкнул пальцами левой руки. Из-под пола выехал грязный черный котел с бурым варевом, распространяющим клубы черного дыма.

– А это злой котел, – прокомментировала Ана.

Брезгливо пошурудив рукой в варево, Октиус вытащил смоляной шар. Я заворуженно смотрел, как взрывается копотью контейнер и над головой ведущего появляется голографическое описание «награды»:

***Проклятый калека***

*Ваши конечности сломаны. Исцеление невозможно.*

*– 75 % от скорости передвижения.*

*– 50 % от наносимого урона.*

*Срок действия: 24 часа.*

– Йе-е-е-е-е! – В едином порыве все вскочили, потрясая кулаками.

– Сочувствую, Алекс, – тронув меня за плечо, сказал Теодор, мастер боев Арены среди питомцев.

– Да уж, хуже не придумаешь, – глядя в сторону, заметила Ана. – Но так тебе и надо. Потому что успех должен быть заслуженным, а ты – выскочка, которому с неба упало...

Гладиатор Кетцаль, поймавший мой взгляд, ослабил и провел большим пальцем по горлу.

Когда на сцене появился отец-основатель «Сноусторма» Майк Хаген, чтобы пожелать нам всем удачи, я ни черта не видел. Просто сидел с окаменевшей спиной, до слез в глазах паялился на луч прожектора и думал о том, что трансляцию смотрят не только недоброжелатели.

Родители, дядя Ник, Эд, Ханг, Ирита, Дьюла, Мэнни, жители Калийского дна и даже Арон Квон видят меня сейчас. Не поверю, что по какой-то причине меня стали ненавидеть все игроки. Уж слишком многие были на моей стороне.

Пусть знают, что я не сломлен.

## Глава 4. Да начнутся Демонические игры!

После церемонии все разберлись по уровню рекреации, чтобы продолжить вечеринку. Я же заперся в номере – нужно было прочесть «Демонические игры: самый полный свод правил». Глупо вступать в первый день игр совсем неподготовленным.

Главное, что хотелось выяснить, – какие навыки останутся со мной в Окаянной брешу. Но ничего конкретного в книге я не нашел – вроде бы сохранялись способности класса, а также все, полученное за достижения, но останется ли та же *Глубинная телепортация*, я так и не понял. А *Полет*? Хорошо бы, если б так. Но ясности не было, так что пришлось продумывать стратегию исходя из разных вариантов.

Комм, выданный мне, поначалу сильно отвлекал, постоянно уведомляя о новых сообщениях в приложении, специально созданном для участников Игр. Судя по фотографиям, остальные отрывались по полной. О будущем похмелье никто не думал – с ним справится персональный «Домашний доктор», который есть в каждом номере.

Я перевел комм в режим сна, чтобы не мешал, дочитал правила и перешел к «Истории Демонических игр», откуда узнал о том, что Магвай в свое время, став чемпионом, повысил объем жизни в три раза. Интересно было ознакомиться с его стратегией: друид буром прошел первые двести уровней, танкуя всех боссов и паровоза остальных, а потом умышленно вышел из боя с очередным охранником врат, чтобы положить рейд. Босса добил в одиночку, а погибшие потеряли уровни и отстали. Нарастив преимущество, Магвай вернулся на верхние этажи и начал убивать уже игроков.

Утром я проснулся от мягкого нейтрального голоса:

– Просыпайтесь, мистер Шеппард! Просыпайтесь!

Поднявшись, оглядел номер. Никого. Голос принадлежал ИскИну-помощнику и лился, казалось, отовсюду:

– Доброе утро, мистер Шеппард! Прикажете подать завтрак в номер или посетите один из наших двенадцати ресторанов? – Передо мной всплыла голографическая панель с описанием предлагаемых заведений. – Если желаете принять ванну, сообщите уровень комфортной...

– Все в порядке, спасибо, – отмахнулся я. Аппетита у меня с утра не бывает, но поесть надо. В первый день Игр мне понадобится много сил. – Завтрак в номер, пожалуйста.

ИскИн забубнил названия блюд, высвечивая передо мной голограммы, но я снова его оборвал, попросив обычный омлет с беконом и помидорами, тосты с джемом, кофе и стакан апельсинового сока.

Пока несли завтрак, я принял душ и ознакомился с программой дня. Игры начинались в полдень – непрерывная восьмичасовая сессия в капсуле. Потом ужин, просмотр лучших моментов дня и обязательное общение с медиа. Далее свободное время и несколько активностей на выбор, включая парочку концертов, бои роботов без правил и танцы... Организаторы поощряли любую движуху, приводящую к романтическим связям, интригам и скандалам. Реальная часть Игр нравилась зрителям не меньше виртуальной.

В одиннадцать, когда я уже позавтракал, на коммуникатор позвонила Кэрри. Помощница внимательно изучила мое лицо и осталась довольна:

– Выглядишь посвежевшим. Сон пошел тебе на пользу. Будь готов, через полчаса зайду за тобой. Октиус проведет инструктаж, напомним правила, и в бой!

Эти полчаса я просидел в номере, продолжая читать истории других чемпионов. Общаться с призванными не было желания, хватило вчерашнего. А потом зашла Кэрри, проводила на уровень погружения и показала предназначенную для меня комнату.

У каждого участника была своя закрытая зона погружения, причем раза в три больше любой негражданской каморки. Помимо капсулы, там имелись диван, стол, душевая и убор-

ная. Холодильник ломился от закусок и напитков. При желании здесь можно было бы жить, не рискуя столкнуться с другими участниками. С удовольствием бы так и сделал, но за мной наблюдают миллиарды, и нельзя показывать малодушие. Как говорил дядя Ник, проблемам надо смотреть в лицо, а не прятаться от них.

Вскоре появился инженер «Сноусторма» и помог мне с капсулой, почти такой же, какую я получил в награду за достижение максимального уровня первой «угрозы», только новейшей версии – «Альтера Вита II». Кэрри тактично вышла, а я разделся и залез внутрь.

– Готов? – спросил инженер, и я показал большой палец. – Первое погружение призванного происходит только по внешней команде. – Он посмотрел на часы. – Во избежание... Три! Два! Один! Запуск!

Интра-гель наполнил капсулу мгновенно. Он просто хлынул отовсюду, шелкнуло, и я оказался в бесконечном пространстве, залитом ярким светом. Вокруг в черных кругах начали появляться другие – в своих дисовских образах, но в обычной базовой одежде, с классовыми и половыми вариациями.

– Приветствую вас, призванные! – раскатом грома пророкотало над головами.

Перед нами появился шестиметровый, чтобы все видели, Гай Бэррон Октиус. Помахав рукой, он заговорил в непринужденной манере:

– Значит так, народ! Самое главное об Играх вы знаете, а если нет, сами виноваты! Надо было читать выданные материалы, а не веселиться до утра.

– Можно я просто отосплюсь в таверне? – жалобно спросила эльфийка, в которой я узнал Ану. Здесь она была еще красивее, чем в жизни. – Там же есть таверна?

– Делайте, что хотите, – отмахнулся Октиус под смех и жалобы других. – А я проведу традиционный инструктаж перед первым погружением в Окаянную брешь. Как вы знаете, каждые Игры мы немного меняем механику, чтобы те, кто участвовал раньше, не имели преимущества перед новичками. Да, да, Йося, это тебя касается, хотя тебе опыт что-то совсем не помогает.

Мелкий гном Мейстер с улыбкой раскланялся.

Октиус развернул перед собой пергамент и зачитал:

– Правила Демонических игр неизменны. Все начинают с нуля, однако сохраняют умения и способности: как классовые, так и приобретенные любым другим путем, за исключением божественных, кои считаются недоступными в Окаянной брещи. Но! С вашими навыками есть одно «но», я озвучу его позже.

У нас под ногами открылся вид на деревушку с высоты птичьего полета. Камера резко опустилась и сфокусировалась на вороне, выклевывающем глаз трупа. От неожиданности сердце ухнуло в пятки, многие пошатнулись, кто-то даже присел.

Не обратив внимания на реакцию участников, распорядитель продолжил:

– Окаянная брешь – это деревня на севере Содружества. Вместе с прилегающими территориями она отрезана от остального мира и оторвана от Дисгардиума. Проще говоря, зависла между ним и Преисподней. Единственный способ туда попасть остался с тех времен, когда земли смертных оскверняли копыта демонов! Высокорожденные эльфы сохранили демонические знания и единожды в год могут отправить в Окаянную брешь души самых достойных, чтобы определить лучшего! Того, кто пополнит ряды демоноборцев! Проигравшие навечно потеряют часть жизненных сил, передав их чемпиону!

Мне вспомнились слова, прочитанные в «Истории...»: «Лучшие танки получают из чемпионов Игр. Самый яркий пример – Магвай».

– Игры не ограничены во времени, пока не ударит *Гонг Эйниона*, – продолжал Октиус. – А он не ударит, пока не сформируется финальный топ из 10 % выживших призванных! С этого момента шанс на то, что *Гонг Эйниона* прозвучит, кардинально повысится и будет нарастать с каждым днем.

– Эх, дожить бы до этого! – мечтательно пропищал гном Мейстер.

– Да, попасть в топ-10 % – шик! – поддержал его кто-то. – А бонусы...

– Два основных нововведения! – подняв указательный палец, перебил Октиус. – Первое: вы начнете Игры с дебафом *Амнезия*. Это и есть то самое «но», о котором я говорил. Все начнут с абсолютного нуля, не имея вообще никаких навыков! Поздравляю, вы их забыли!

Все загудели, и Гай Бэррон, ухмыляясь, щелкнул пальцами, повесив на нас *Печать безмолвия*.

– Это не я придумал! Наши маркетологи постоянно ищут, как разнообразить мероприятие, чтобы удержать и повысить зрительский интерес. В прошлом году многие жаловались, что уравнивание толком не работает, ведь боевые классы за счет навыков быстро прокачиваются, и дальше смотреть неинтересно. Да, да, понимаю. Не к этому вы готовились... Сюрприз! – Октиус скривился, потом улыбнулся. – Хорошая новость: с первого же лута вы со сто-процентной вероятностью получите *Свиток памяти*, который восстановит утерянные навыки. Как обычно, все они будут в зачаточном состоянии.

Подумав, он снова щелкнул пальцами. *Печать безмолвия* снялась, и первым об этом догадался Мейстер:

– А если я не смогу вообще никого убить? Что, если убьют меня?

– Будет считаться, что в междумирье вы соприкоснулись с астралом и вернули память, – хмыкнул Октиус. – Ладно, с этим закончили. Второе нововведение касается структуры Провала. Если раньше боссы уровней защищали проход на нижние этажи, то теперь... – Октиус развел руками. – Наши дизайнеры пересмотрели этот момент. Итак, земной уровень считается нулевым. Начиная с него, Провал делится на 666 уровней. Каждый этаж высотой примерно в двадцать метров. По спирали можно добраться сразу хоть до дна Провала – лестница высечена в его стене, мобов там нет. Вход на каждый этаж перекрыт запечатанными снаружи воротами, которые охраняются боссом. Как правило, он принадлежит к тому же виду мобов, что заселили сам уровень, но намного их превосходит. Учтите, что босс всегда агрится на того, кто снял печать.

– Толпой запинаем! – сказали весело.

Октиус покачал головой:

– В целом мысль верная, но не забывайте, что босс масштабируется от количества противников. Впрочем, зависимость не прямая.

– А можно человеческим языком? – выкрикнул кто-то.

– Можно, – кивнул Октиус. – Один на один с боссом – его сила равна икс. Если на босса нападут двое, сила его будет два икс. Но если четверо, сила не удвоится, а будет в районе три и девять икс. Ну и так далее.

– Теперь все понятно, спасибо, – фыркнул тот же мужик. – Без калькулятора и ста грамм дворфийского пойла не разберешься!

– Просто уясните, что на боссах разумная командная игра облегчит задачу.

– Что значит «разумная»? – спросила Ана.

– Вход в подземелье за воротами узкий. И чем глубже, тем уже. Скажем, 1-й уровень лучше открывать рейдом не более ста человек. А 300-й – максимум в сорок. И то сбалансированной группой.

– Послушайте! – рявкнул бурокожий орк возле меня. – А мне нравятся новые правила! Теперь же нам необязательно проходить каждый уровень, так? Можно сразу двинуть на 10-й, например?

– Не советую этого делать, если хотите продержаться подольше, – ответил распорядитель. – Напоминаю, что мобы не респавнятся. Не успеете набрать опыта на мобах своего уровня, пожалеете, ведь одеваться вам придется с нуля, а выбивать экипировку проще с сильных противников. Кроме того, сила демонов растёт скачкообразно с каждым 10-м уровнем...

Октиус еще порассуждал о боссах, а потом напомнил о главном призе: не только об *Умноженной эссенции жизни*, но и о пожизненном перке *Демоноборец*. Проигравшие получают перманентный дебаф *Адское проклятие* – 1 % объема жизни каждого будет передан чемпиону. Кроме того, он упомянул о двух способах победить на Играх: в составе рейда, одолевшего финального босса, или оставшись единственным выжившим к завершению Игр. Первый способ еще не давался никому.

– И последний сюрприз для новичков. В Окаянной брешь боль – настоящая! Никаких болевых фильтров, так что имейте в виду.

Народ неприятно удивился, загомонил, но Октиус проигнорировал и проревел:

– На этом инструктаж закончен. Да начнутся Демонические игры!

И нас перенесло во вневременную локацию. Мы все оказались на лесной поляне, окруженной обгоревшими стволами деревьев. В этом странном месте не показывался интерфейс. Я быстро осмотрел себя и мысленно выругался – дебаф *Проклятый калека* был активирован.

Перед нами возник высокий статный эльф – Эйнион, король эльфийского государства.

– Звезда сияет в час нашей встречи, храбрейшие! У вас львиные сердца! С болью в сердце и надеждой в душе я открываю для вас проход в Окаянную брешь!

Он широко развел руки, хлопнул и указал на пламенеющий портал, появившийся среди деревьев.

– Попутного ветра и хорошей охоты! И пусть листья ваших деревьев жизни никогда не пожелтеют!

Призванные переглянулись и один за другим рванули в портал.

## Глава 5. Призванный предвестник

В пламенеющий портал я зашел последним, несмотря на то, что очень спешил. Проклятие худшего игрока начало работать уже на эльфийской полянке: колени подгибались, ноги не держали, руки были ватными.

Ситуация не радовала, ведь призы худшему игроку будут выдаваться каждый день, и даже Трикси сообразил бы, что «счастливым» обладателем всех этих наград станет Скиф. Надо как-то в корне менять задуманные стратегии, однако в любом случае все будет зависеть от того, какие способности мне оставят.

Затащив себя в кроваво-черную пелену, я провалился в междумирье и завис в великом ничто. Огненный текст возник из ниоткуда:

### ***Призванный!***

*Ты воплотился в Окаянной брешии со следующими характеристиками:*

### ***Скиф, призванный предвестник 1-го уровня***

#### ***Основные характеристики:***

*Сила: 3.*

*Восприятие: 6.*

*Выносливость: 5.*

*Харизма: 4.*

*Интеллект: 6.*

*Ловкость: 7.*

*Удача: 51.*

Если не обращать внимания на дичайший перекося в пользу удачи, все выглядело убого. Не помогли мне тренировки с Хайро и Роем – за несколько дней атлетом не стать. Что с остальным?

#### ***Второстепенные характеристики:***

*Очки жизни: 65.*

*Очки маны: 78.*

*Очки духа: 100.*

*Защита: 1,5.*

*Скорость восстановления жизни: 5 в минуту.*

*Скорость восстановления маны: 6 в минуту.*

*Скорость восстановления духа: 1 в секунду.*

*Базовый урон: 6.*

*Бонус к силе заклинаний: 6 %.*

*Бонус к скорости передвижения: 7 %.*

*Бонус к уклонению: 3,5 %.*

*Грузоподъемность: 30 кг.*

*Скидки у торговцев: 4 %.*

*Шанс критического урона: 7 %.*

#### ***Навыки и способности:***

*Вы забыли все навыки и способности. Воспользуйтесь «Свитком памяти», чтобы вспомнить. Смерть персонажа также вернет память о ваших навыках.*

Судя по убогой скорости восстановления духа, сова, мой зверь-покровитель, отрезана от Окаянной брешы. Жаль.

В голове раздался механический голос, поясняющий цифры:

– Значения получены, исходя из сравнения показателей всех призванных, где значение «5» назначено средним. Параметры *силы, восприятия, выносливости и ловкости* рассчитаны исходя из параметров реального тела. *Харизма* выстроена на базе анализа психотипа. *Интеллект* – по итогам соответствующего тестирования. *Удача*, в связи с невозможностью объективной оценки, рассчитана по соответствующему параметру персонажа в Дисгардиуме.

Выслушав монотонные объяснения, я попытался пропустить это интро или оглядеться, но никаких элементов управления не было, а телом я не владел. Просто чистый разум в холодном бездонном вакууме...

Словно прочтя мои мысли, система вывела на краю поля зрения:

*До старта Демонических игр: 09:14... 09:13...*

*Пожалуйста, наберитесь терпения! Идет генерация локации.*

Значит, не было никакого смысла ломиться в портал, стараясь обогнать остальных. Я мысленно обратился к системе и попросил сказать, на что влияют характеристики. Зачем, скажем, нужна *харизма*? Там же даже квестов нет!

– *Харизма* влияет на скидки, предоставляемые торговцами Окаянной брешы.

– *Сила*?

– *Сила* сказывается на наносимом физическом базовом уроне, грузоподъемности и защите призванного. Кроме того, особая экипировка и оружие требуют высоких показателей этой характеристики.

– Ну да, хилый маг в латном доспехе – как-то нечестно, – продолжил я мысленный диалог. – Всегда бесило это в Дисе.

– Это ограничение существовало в первые годы, – ответила система, словно была разумным существом. – Однако со временем нужного показателя *силы* достигли даже небоевые классы. Прямого запрета на ношение тяжелой экипировки не существует, но ряд эпических и легендарных предметов может использоваться только конкретным классом. Продолжить описание характеристик?

– Валяй!

– *Восприятие* влияет на зоркость, внимательность, способность видеть сокровытое, а также на шанс критического урона. От *выносливости* зависят объем жизни, быстрота расходования бодрости и скорость восстановления очков жизни. *Интеллект* влияет на объем и регенерацию маны, быстроту сотворения заклинаний. *Ловкость* влияет на скорость передвижения и скорость атаки, уклонение и критический урон. И, наконец, *удача*! – торжественно объявил голос. – Мне неизвестно ни об одном свойстве этого параметра, которое как-то влияло бы хоть на что-то!

– Скажи это Фортуне... – расстроено подумал я.

– Что?

– Ничего. Что, *удача* даже на лут не влияет?

– Вся добыча сгенерирована вместе с этой версией Окаянной брешы. Нет разницы, кто именно ее подберет.

При упоминании добычи я вспомнил о классовом штрафе на объем инвентаря: –90 % от объема инвентаря. На Играх это может стать проблемой...



– Кстати, а с какой сумкой я появлюсь?

– Призванные появляются со стандартной версией на шестнадцать ячеек. Однако *Мешок расхитителя сокровищницы* привязан к вашей душе и останется с вами.

– Отлично! – обрадовался я. – Вернемся к *удаче*. Так зачем нужен этот показатель?

– Сие есть загадка великая, – ответил механический голос. – Все же смею предположить, что характеристика будет использоваться при генерации наград лучшему и худшему призванному дня.

– Разве их не Октиус раздает? В реальном мире?

– Только в день открытия. Все последующие будут определены случайным образом и применены к призванному в Окаянной брешу.

– Как можно повысить характеристики?

– За каждый уровень персонаж получает одно свободное очко и по очку к классовым характеристикам. Для класса предвестника это *харизма* и *удача*. Кроме того, считаю разумным...

Просто прекрасно. Чувствую, закончу Игры с диким перекосом – обаятельный, удачливый, но хилый, косой и неловкий.

Голос, вроде бы обретший эмоции, оборвался и снова задеревенел:

– Внимание! До старта три... два... один... Удачи и хорошей игры, призванный!

## Глава 6. Против всех

Я материализовался на огромной высоте, после чего началось падение. При этом ощущение было такое, словно не я лечу, а земля несется навстречу. В реальном теле сердце пропустило несколько ударов.

В таких ситуациях нельзя смотреть вниз, но я опустил взгляд: подо мной виднелся плавающий в непроницаемой мгле островок суши. Приблизившись, я разглядел деревушку, сбоку от которой зияла чудовищная дыра с обугленными краями. С других сторон поселение окружал лес, края которого просто обрывались в великое ничто. Километров десять на пятнадцать – оценил я площадь Окаянной брешы. Непонятно, зачем столько места для Игр, ведь вся зона, кроме Провала, считалась мирной, мобов там не было.

Вдруг проявились элементы интерфейса: шкалы *жизни*, *маны* и *духа* (зачем он мне без навыков использования?), а также полоска опыта, залитая наполовину. Ага, специально, чтобы первая же смерть не стала окончательной. Штрафы за гибель здесь напоминали механику Бездны.

Оглядевшись, я увидел остальных – почти четыреста призванных в свободном падении. Прямо десантирующийся батальон над зоной боевых действий! Парашюты нам заменила магия – у самой поверхности скорость упала, и я опустился на ноги.

Местные жители наблюдали за нами с разинутыми ртами. Это я заметил незадолго до приземления, после чего оказался в толпе – магическая посадка собрала призванных на покрытой рытвинами площади впритирку друг к другу. Стоящий спиной орк развернулся, дернув локтем, задел мой нос. Урона он мне не нанес, но было больно, и я вскрикнул:

– Эй! Аккуратнее!

Сквозь брызнувшие слезы я рассмотрел, что передо мной молодая орчиха. Ее глаза распахнулись, и девушка, выпятив нижнюю клыкастую челюсть, заорала, указывая на меня пальцем:

– «Угроза»! Скиф здесь!

– Скиф здесь! Все сюда! – раздались отовсюду крики. – «Угроза»!

*Проклятый калека* не дал ни шанса. Меня окружили и скрутили. Конечно, я сопротивлялся, но противопоставить им было абсолютно нечего! Мои удары не наносили урона, потому, схватив за руки и ноги, меня куда-то потащили. Похоже, рейд собрали не против босса 1-го уровня, а против «угрозы». Редкое единодушие...

– В Провал гаденыша!

Надо мной склонилось лицо титана, над которым маячило: «*Кетцаль, титан, призванный разрушитель 1-го уровня*». Он ухмыльнулся и указал на свое имя:

– Хотел знать мой ник, щенок? Обещаю, ты его запомнишь!

– Конечно запомню, – не стал я спорить. – После Игр забегу к вам в гости, вы же не против?

Кетцаль сплюнул и исчез в толпе. Я тут же о нем забыл, потому что голову занимали другие вопросы. Понятно, что сейчас смерти не избежать, но что дальше? Где точка возрождения? Снимется ли после смерти *Проклятый калека*? Куда бежать после? Я долго не мог уснуть накануне, разрабатывая стратегию на Игры, но сколько ни планируй, в жизни всегда что-то пойдет не так. Хотя, конечно, я ждал чего-то подобного, но не сразу! Деревня же мирная зона! Думал, ударят в спину или ганкнут внутри Провала...

Меня тащили прочь из деревни, и, кроме державших, я видел лишь вечно сумрачное небо без солнца и звезд. Что освещало локацию, осталось загадкой.

Чей-то смачный плевок прилетел мне в лицо. Бурокожий орк Маркус, крепко державший мою правую руку, гоготнул:

– Что хвост поджал? Такой смелый был раньше, га-га! А сейчас что, пацан? Сдулся?  
– Да он и не надувался! – ответила чародейка Юйлань. – Как думаешь, Маркус, может, лучше все же скормить боссу? Сломаем печать его руками и забросим внутрь...  
– Не! Чего мудрить, выкинем – и баста! Сдохнет – как пить дать!  
– Уверены, что сработает? – Тисса оказалась рядом. – Точно сдохнет?  
– Точно, – благодушно ответил гном Мейстер, чей дребезжащий голос сложно было перепутать. – Я как-то падал. Там дорожка вниз у-у-узкая! Я шел, а меня какая-то падла столкнула! Летишь долго и вроде бы медленно, но конец один при любой прокачке. Такое падение не пережить никому. Механика!

Я не видел ювелира, но живо представил, как он поднял указательный палец.

– А нельзя просто вынести его за пределы деревни и там кончить? – спросил Инфект.

Барда я не видел, а жаль – попробовал бы сжечь взглядом.

– Да не, парень, ты совсем зеленый, что ли? – ответил Мейстер. – В первый день вся Окаянная брешь – мирная зона. Вот Провал, осмелюсь заявить, совсем другое дело. Это, как у нас говорят, две большие разницы!

– А если умрешь, где появишься?

Да что ж ты такой неугомонный! Впрочем, вопросы Инфекта были мне на руку.

– Там же, где все мы закончим свой бранный путь, юноша! На кладбище. Но Скифу это не поможет, вытащим под белы ручки и скинем еще разочек. И все, конец «угрозы», хе-хе-хе!

Надтреснутый смех Йоси поддержали остальные, судя по количеству голосов, процессия включала как минимум половину призванных. А может, и всех – вряд ли они потерпели бы, что кто-то начал качаться, пока остальные решают общую проблему.

Слушая народ, я пытался разглядеть деревушку, но, окруженный игроками, ни черта не видел. Лишь раз над местным жителем промелькнул текст: *«Огден, владелец таверны»*.

Наконец процессия остановилась. О том, что Провал близок, говорила и почерневшая, покрытая копотью земля, и запах гари, и жар, волнами исходящий из пропасти.

– Бросай! Бросай! – начала скандировать толпа.

Народ загомонил, но их оборвал рев Кетцаля:

– Так, стоп! Заткнитесь! – он дождался тишины и заговорил, обращаясь ко всем разом: – Из-за новых правил и *Амнезии* старый план не годится! Нам надо посоветоваться.

Титан-разрушитель и еще несколько лидеров заговорщиков отошли в сторонку. Пока они обсуждали, что делать, оставшиеся обменивались впечатлениями, а ко мне протолкнулся Лоран, оборотень Мессия. Сейчас он был в человеческом образе и напоминал самого себя из реала. Ранее показавшийся мне дружелюбным, склонившись надо мной, он прошептал:

– Хочу заранее извиниться, Скиф. Наше вчерашнее соглашение отменяется, не могу пойти против всех. Без обид, лады? Ничего личного, ты клевый, после Игр с удовольствием с тобой...

– Эй! Мессия! – оборвал его тянущий слоги голос тролля. – Что ты там шепчешься с ним? В чем дело?

– Обсуждаем этические проблемы героизации предательства, Роман, – ответил Мессия, похлопал меня по плечу и отошел, обращаясь к собеседнику: – Видел твою философскую блиц-дискуссию с сотней оппонентов одновременно. Ловко ты их размазал! Мастерски!

– Умеем, практикуем, – скромно ответил тролль-проклинатель.

– Тогда скажи мне как философ философу...

Их голоса стали удаляться, растворявшись в гвалте.

– Тихо! Эй! – привлек всеобщее внимание дворф Збигнев, один из моих соседей на церемонии открытия. Гул постепенно утих, и жокей спросил: – Вы в курсе, что Скиф умеет летать? Улетит же после реса! Вы об этом подумали?

– Конечно! – ответил знакомый голос со стороны.

Кетцаль пробился сквозь толпу, встал рядом со мной и обернулся ко всем.

– Народ, в общем, так! Все продумано еще вчера, не надо волноваться. Все абилки Скифа изучены! Переживать стоит лишь из-за его умения летать. Неизвестно, сколько *мань* ему на это требуется, и хватит ли ее вообще, но лучше перестраховаться.

– А его телепортация?

– Не поможет! – крикнул Инфект. – На 1-м уровне толку от нее нет, да и каст долгий...

Я скрежетнул зубами. Ну, гад Малик, я тебе это припомню!

– Хорошо, – удовлетворенно сказал Кетцаль. – «Угрозу» сбросит группа Дестини...

– С удовольствием! – перебил Кетцаль томный грудной голос. В поле зрения появилось лицо эльфийки, серебряного рейнджера Дестини. Она протиснулась ко мне, наклонилась и прошипела: – Тебе персональный привет от всего нашего клана, голодранец. «Дети Кратоса» всегда платят долги! – От ее пощечины брызнули слезы, голова мотнулась. – А это от моих друзей Дефайлера и Тараниса. Помнишь таких? – Еще удар и победная улыбка эльфийки.

Дефайлер и Таранис? Я хорошо помнил обоих. Первый стал причиной короткой жизни Манки-Ренча под Кинемой, второй записывал мое обращение к миру после разрушения портала в Вермилионе.

– Помню обоих, – сплевывая кровь, ответил я. – Но теперь запомню и тебя, Дестини, и твое прекрасное личико.

Рейнджер замахнулась в третий раз, но ее руку перехватил гладиатор.

– Достаточно! – рявкнул Кетцаль. – Он же не может ответить.

– А ты чего из себя благородного строишь? – возмутилась Дестини. – На публику играешь? Тебе кое-что напомнить? Джошуа...

– Кончай базар! – снова проревел Кетцаль. У меня сложилось впечатление, что гладиатор не умеет говорить спокойно. – Дес, позже сведешь счеты! Сколько вас, двадцать? Более чем достаточно. Остальные, окружайте кладбище и ждите.

– А вы куда? – поинтересовалась Тисса.

– Сорок человек идут со мной на первого босса. Откроем врата, получим *Свитки памяти* и вернемся. Это нужно, чтобы вспомнить стаявшие абилки. Потом окружим кладбище и... – Он обратился к серебряному рейнджеру: – Сбросите Скифа по сигналу, не раньше! А то улетит, по всей Окаянной бреши потом рыскать.

Рейд Кетцаль направился к спуску. Группа Дестини осталась со мной. Как я понял, это был заранее сколоченный альянс, состоявший из трех «Детей» и полутора десятков представителей союзных кланов, Мессия был из них. Остальные разбрелись по деревне или отправились к кладбищу.

Минут десять прошло в полном молчании, нарушил которое крик Мессии:

– Эй, Дес, смотри!

– Вот же ушлые! – расхохоталась Дестини. – Всех в черный список! Вырежем, когда избавимся от Скифа.

– Что там? – поинтересовался лофер Уркиш, державший меня за ногу. Человек-слон говорил мало и даже вопрос задал лениво, словно ему было все равно.

– Там человек десять пробрались на 2-й уровень. Сломали печать и вошли внутрь, – ответила Дестини. – Договаривались же, что никакой прокачки до расправы с «угрозой»!

– А кто?

– Ясно кто. Берстан, Кара, Хеллфиш... Короче, предатели: «Модус», «Странники» и еще какой-то сброд, – брезгливо ответила эльфийка. – Позже с ними разберемся. О, группа Кетцаль вышла. Мессия, спроси, как они там.

Оборотень вернулся минут через пять и доложил:

– Все нормально, они направляются на кладбище. Ждем сигнала.

Обещанный сигнал увидел даже я – в воздух со свистом взлетела гномья ракета, разорвавшаяся фейерверком.

– К Провалу его, ребята! – скомандовала Дестини. Подтащив к краю, меня начали раскачивать: – На счет «три»! Раз! Два! Три!

На секунду я взлетел, а потом ухнул в пропасть.

## Глава 7. Призрачный коготь Риндзина

Лететь пришлось так долго, что я успел рассмотреть черные стены Провала, пестревшие огненными прожилками, изрыгающими дымные выхлопы. Будто этажи за стеклянной дверью лифта, мелькали массивные врата с пламенеющими цифрами и мерцающими печатями.

Чем глубже я падал, тем меньше света было вокруг. Я уже не видел стен, но по удалявшимся от меня печатям врат догадывался, что Провал расширяется, как нижняя половина песочных часов. С каждой секундой становилось жарче, но на здоровье это пока не отражалось.

Наконец, настал момент, когда я оказался в абсолютной мгле, сквозь которую не пробились даже свечение печатей и отблески полыхающих номеров на вратах. Так что, когда разбился, я ощутил лишь короткую вспышку боли и увидел сообщение:

***Вы мертвы.***

***До перерождения 9... 8... 7...***

В полной темноте мелькали цифры таймера, а когда время истекло, я будто вознесся со дна и взлетел над Окаянной брешью. Все снова погрузилось во тьму, в которой вспыхнули буквы:

***Соприкоснувшись с астралом, вы вспомнили забытые умения!***

***Однако ваше новое тело слабо, а потому развивать способности вам придется заново.***

И я появился на «Погосте Окаянной брешы». Интересный процесс перерождения. Замерев, я осмотрелся.

Мир виделся мне в сепии, однотонным. Интерфейс был полупрозрачным, шкала опыта обнулилась. Следующая смерть станет последней. Даже я не видел собственного тела, но чувствовал его.

Погост уже был окружен. В первом ряду оцепления выстроился рейд Кетцаля, взявший 2-е уровни. Я их видел, но не слышал ничего, кроме белого шума мира духов. Рты призванных открывались, должно быть, игроки удивлялись, почему меня так долго нет. Ничего, пусть ждут сколько влезет. Сейчас важно не суетиться и все тщательно продумать.

Открыв профиль, я изучил вернувшиеся навыки и первое, что заметил – никаких божественных навыков и перков не сохранилось. Зато остались классовые и выученные. Стандартные оружейные и *Безоружный бой*, полезные *Скрытность* и *Ночное зрение* и бессмысленные здесь *Картография*, *Верховая езда*, *Плавание* и *Убеждение*, а еще...

***Медитация 1-го уровня***

***Медитируя, вы ускоряете восстановление духа на 10 %. Долгие часы медитации выльются в усиление духа.***

***Устойчивость 1-го уровня***

***Соппротивление всем видам урона повышено на 1 %. Острота боли снижена на 1 %.***

Из нужных боевых приемов остался только *Кулак-молот*, причем самый обычный. Впрочем, его хватит.

Я перешел к особым способностям и выругался. *Глубинная телепортация* отсутствовала. Навык не божественный, но явно заточенный под Спящих. Ладно, что у меня в сухом остатке?

### ***Духовные оковы***

Создает зону притяжения души погибших игроков радиусом в 30 метров и удерживает их в течение часа. Владелец духовных оков вправе решить: воскресить погибших на месте, переместить их в точку возрождения или удерживать души до истечения срока.

### ***Жуткий вой 1-го уровня***

Вы воете, нагоняя страх на своих врагов. Кровь леденеет в их жилах, душа уходит в пятки, а волосы встают дыбом, когда они панически бегут прочь.

Срок действия: 10 секунд.

Радиус действия: 10 метров.

### ***Полет***

Вы можете летать без ограничений!

Не требует маны.

### ***Ясность***

Особое состояние, в котором ваша скорость многократно повышается и вы предугадываете движения противников. Урон, наносимый воздушными приемами в состоянии Ясности, удваивается.

Стоимость использования: 100 за активацию и дополнительно 100 единиц духа за каждую секунду состояния Ясности.

Неплохо. Жаль, что отняли телепортацию, но четыре оставшихся имба-абилки оставили пространство для маневра.

Классовые навыки: *Имитация*, *Сокрытие сущности*, *Летаргия* и *Освобождение*. Первый будет полезен, если сумеет развить его до полного копирования внешности. Второй здесь вообще не нужен. А вот контроль и антиконтроль очень помогут. Жаль, у *Летаргии* суточный откат, надо будет использовать почаще, чтобы прокачать. На поздней стадии Игр она может быть очень полезна... Хотя мне бы первый день пережить.

Я перешел к списку перков. Сохранились все, кроме божественных! Понятно, что *Снежный бродяга* и *Полярник* здесь не пригодятся, но вот остальное...

### ***Величайший каратель***

+25 % к урону против других игроков.

### ***Внезапность***

Атакуя первым, вы гарантированно сбиваете противника с ног!

### ***Вторая жизнь***

После смерти вы воскреснете на том же месте с полным здоровьем.

### ***Герой подземелий***

+25 % к урону и скорости передвижения в инстансах.

### ***Крепкий хребет***

+50 % к грузоподъемности.

### ***Первооткрыватель***

+ 100 метров к радиусу обзора, +10 % к скорости верховой езды.

***Призрачный коготь Риндзина***

*Не умение, не вещь, но божественный отпечаток, слившийся с вашей сущностью. Будучи безоружным и окруженным врагами, вы получите призрачный коготь Риндзина, Повелителя драконов. Базовый урон когтя всегда равен уровню противника.*

***Притяжение***

*Добыча с поверженных вами противников автоматически переносится в инвентарь.*

***Юный гладиатор***

*+5 % к урону в боях против игроков; +5 % к навыку устойчивости в боях против игроков; +10 ко всем основным характеристикам.*

Я прокрутил список несколько раз, пока не обратил внимание на кое-что странное. *Призрачный коготь Риндзина*? Что это, и откуда у меня этот перк? Наверное, приобрел на ордалии. Помню, когда снова очутился в храме Бегемота, смахнул сообщение. К сожалению, в Окаянной брешии доступа к достижениям настоящего Скифа нет. Но выяснить я все же смогу, нужно только дождаться, когда закончится игровой день, и зайти в профиль персонажа через коммуникатор...

Бездна! Не о том думаю, может статься, второго дня на Играх у меня не будет. С *Когтем* разберусь в ближайшее время, оружия-то все равно нет!

Мир мигнул, помрачнел. Края поля зрения залило черным:

***Связь вашей души с телом тает!***

*Вернитесь в него, иначе вас ждет принудительное воскрешение с эффектом «Отчаяние» (–25 % от объема жизни)!*

*До принудительного воскрешения: 00:59... 00:58...*

Так-так-так... Почувствовав, что начинаю паниковать, я взял себя в руки, быстро промотал список дальше, туда, где сохранившиеся награды за достижения:

***Пассивная аура «Величайший мститель»***

*–25 % от урона и показателя защиты всех ближайших противников.*

***Бонус «Сокровищница Первого мага: Путь отваги»***

*+5 % к шансу оглушить противника на 1 секунду при любом нанесении урона.*

***Бонус «Я в огне! Я сам огонь!»***

*+100 % очков жизни.*

В конце списка были мои ремесла. *Кулинария* и *Начертание* опустились до 1-го уровня, да и черт с ними... Стоп! Мысль, пришедшая в голову, требовала подтверждения. Быстро глянув профиль, я убедился, что характеристики поднялись на десять очков за счет *Юного гладиатора*! Очки жизни удвоились благодаря достижению *Я в огне! Я сам огонь!* А не так уж и слаб будет сегодня проклятый всеми калека!

Оставшиеся секунды я лихорадочно разносил важные способности по панели управления. Мысленные команды прекрасно работали, но видеть перед глазами таймеры откатов и наглядные иконки навыков всегда полезно. Разнообразие способностей – хорошо, но в критические моменты что-то тупо может вылететь из головы.



Владей я телом, слышал бы, как колотится сердце. От того, удастся ли мне сбежать – в небо, куда еще? – зависит судьба клана и Спящих! А может, еще и миллионов неграждан, если эта хрень с некрозом тканей нежити реально работает.

До принудительного воскрешения оставались две секунды. Я сделал шаг, ощутил материализующееся тело и разочарованно выдохнул: *Проклятый калека* еще действовал. Теперь все зависело от того, сработает ли в мирной зоне...

*Жуткий вой!* Оцепление разорвалось, народ в ужасе бросился в разные стороны. Но некоторые из бойцов Кетцалья проигнорировали воздействие и атаковали, когда я начал взлетать. Что-то куснуло за бедро, иконка *Освобождения* стала черно-белой. *Летаргия* на Кетцалья! Титан-разрушитель упал замертво, погрузившись в сон, а я взмыл к небу. Ага, урон наносить нельзя, а все остальное можно?

На мое счастье, дебаф никак не сказался на умении летать. Два мага, владевших *Левитацией*, бросились в погоню. Чародейку Юйлань я встретил, резко сменив направление *Полета* к ней. Она попыталась наколдовать *Превращение в овцу*, но я сбил каст, врезав ей кулаком. То есть я бил кулаком, но потом произошло что-то странное. Продолжением руки стал полуметровый призрачный коготь. Моя фигура вспыхнула быстро сошедшим огнем.

***Вы безоружны! Активирован «Призрачный коготь Риндзина»!***

Коготь вошел в грудь Юйлань. Ноль урона, зато чародейка потеряла концентрацию и с воплем рухнула с тридцатиметровой высоты. Второй маг замешкался, увидев печальный конец чародейки. *Левитация* – хорошая магия, но на низких уровнях ее сложно удержать, если тебя бьют. Пока Юйлань падала, я воспользовался *Имитацией* и скопировал ее класс, чтобы развить навык.

Внизу царил хаос, и только два тела замерли без движения: Юйлань и Кетцалья. *Страх* еще действовал, и большая часть игроков носилась как безголовые курицы. Больше не обращая на них внимания, я рванул к Провалу.

В полете, осматривая окрестности, я наконец глянул и на логи – *Освобождение, Летаргия* и *Безоружный бой: +1!* Ирита говорила, что Игры проходят динамично, потому что уровни и навыки растут очень быстро. Нечто подобное происходило во время ордалии, так что мне к бешеному темпу не привыкать.

О стратегии я думал еще вчера, когда ворочался в кровати. Все зависело от того, какие навыки останутся, потому имелись варианты на разные случаи. Меня обломали не только с *Глубинной телепортацией*, но и с мантрами, выученными у Оямы. Они не отображались в профиле, а когда я попробовал их произнести, ничего не произошло.

В бездну, обойдусь и без отобранных способностей. Необходимое при мне, и даже больше – чего стоит *Коготь!* К тому же я даже не надеялся, что *+10 ко всем основным характеристикам от Юного гладиатора* сохранятся. Просто забыл об этом, ведь для большого Диса прибавка мизерная. Здесь же это дало мощный буст, и в сумме получилось семьдесят очков, что равноценно двадцати уровням.

Оставалось проверить еще одну версию, связанную с механикой боссов, охранявших врата. Я влетел в Провал и увидел, что первая и вторая печати сорваны, врата открыты настежь. На входе распластались трупы боссов. Похоже, здесь mobs не исчезают после смерти, респаунато все равно нет.

Ниже спускалась группа, бросившая меня в Провал. Дестини!

Выбитая в стене лестница шириной была метров в пять. Игроки шли, довольно переговариваясь и обсуждая выпавший с 1-го этажа лут. Меня они не видели.

Подлетев ближе, я улыбнулся и помчался прямо к ним. Оборотень-фокусник попался под руку первым. Его я застал врасплох, подхватив за ворот рубахи и вынося за край.

– Извини, Мессия, ничего личного! – крикнул я вслед, когда он с воплем полетел вниз.

Остальные растерянно застыли. Я высмотрел следующую цель и на полной скорости понесся к ней. Дестини раздобыла лук, но он ей не помог. Стрела сняла мне шесть очков жизни, а второй раз выстрелить эльфийка не успела. Перехватив ее за руку, я рванул прочь. Меня осыпали слабыми заклинаниями, зацепило дротиком. Эльфийке это не помогло. Вытянув перед собой визжащую и пытающуюся выцарапать мне глаза Дестини, я сказал:

– Вернешься, скину еще раз. И тогда будем в расчете.

Договаривал я, уже сбросив ее в пропасть. Разобравшись с лидером группы, осмотрелся. Все больше народу, пришедшего с кладбища, спускалось в Провал. Остальные из группы Дестини прижались к стене, переплетя руки. Крайние оцетинились оружием.

– Медленно за мной, – приказал лофер Уркиш оставшимся, не сводя с меня глаз. – Внутри он нас не тронет.

Такую толпу мне было не утащить. Я с сожалением осмотрел их еще раз, выцеливая слабое звено, но никого подходящего не нашел.

– Вот так вам и передвигаться теперь по Окаянной брешу, – весело сказал я, отменяя *Полет*.

Рухнув на несколько этажей, я завис перед воротами 10-го этажа. Игроки здесь появятся не скоро, а босс должен быть мне по силам – с учетом дебафа, конечно. Но с моими перками и наградами... У меня только очков жизни теперь триста девяносто! К тому же здесь нет штрафов на разницу в уровнях!

Я тронул печать рукой и понял, что не могу оторвать ладонь. Тысячи игл вонзились в нее, высасывая кровь. Печать налилась алым, вспыхнула и втянулась в ворота, которые начали со скрежетом раскрываться.

### ***Улучшен навык устойчивости: +1. Текущий уровень: 2.***

Изнутри раздался леденящий жилы рык. Моя жизнь снизилась на 10%! Вот это новость, получается, чем глубже спускаешься, тем больше срывать печати? А ниже 100-го этажа это вообще гарантированная смерть!

Я отпрянул, зависнув над пропастью метрах в десяти от врат.

Из тоннеля, ведущего на уровень, высунулась адская тварь, напоминающая египетского Анубиса. Человекообразная трехметровая фигура, псиная голова с длинными заостренными ушами, полыхающие огнем глаза.

### ***Альфа Риикитс, демон, страж врат 10-го уровня Босс подземелья.***

– Смертный! – рыкнул босс, однако границу врат не пересек.

Понятно. Идею выпустить всех боссов наружу можно откинуть. Я надеялся, что они выберутся и перекроют путь по лестнице вниз... Не судьба. Как и драться с Альфой Риикитсом, будучи *Проклятым калекой*... Хотя... Босс подземелья? То есть уровни Провала – своего рода инстансы? Тогда *Герой подземелий* частично компенсирует ущерб от дебафа!

– Трусливый смертный! – пролаял Риикитс, истекая дымящейся слюной. Облизнув когти одной лапы, перешел к другой. – Прими бой или умри сам!

Очередной лай Альфы Риикитса оборвался утробным скулежом – я с лету атаковал его. Сработала *Внезапность*, ударом тварь сбilo с ног. Я же сосредоточился на индикаторе очков жизни противника. Не видя абсолютных значений, сложно понять, насколько много у него очков жизни. Первый удар *Молотом*, усиленным *Призрачным когтем Риндзина*, кританул и выбил 2%. Второй, обычный, снял меньше 1%.

***Улучшен навык безоружного боя: +1. Текущий уровень: 3.***

Массивные лапы с чудовищными когтями распороли мне живот. Слюни босса, которыми он смазал когти, оказались *Смердящим ядом*. Затикало *Отравление*, каждую секунду снимая мне три очка жизни.

***Улучшен навык устойчивости: +1. Текущий уровень: 3.***

Когда безоружка достигла 7-го уровня, жизни – и моя и босса – вошли в желтую зону. Я усилил натиск, понимая, что математика на моей стороне – у меня росли *Безоружный бой* и *Устойчивость*.

На 20 % Альфа Риикитс завыл, и рядом материализовалась его копия, которая тоже принялась стенать. Два босса превратились в четыре, а потом и в восемь.

Копии, кроме одной, атаковали одновременно. Ближняя вдруг взорвалась вспышкой, втянулась под землю, и из-под ног выстрелило трехметровое световое копье, пронзив меня насквозь. Настоящий Риикитс простер лапы в мою сторону и начал вытягивать жизнь и ману. Я ничего не мог сделать.

Копье исчезло, когда у меня оставалось лишь 6 % жизни. Босс явно вошел в энрейдж, отхилился, а я, напротив, был на грани. Еще одна копия взорвалась, и в последний момент я успел отлететь. Световое копье вырвалось из-под земли и, не найдя цель, растворилось в воздухе.

– Вон он! – раздался сверху крик.

По лестнице бежал отряд во главе с Кетцалем и Маркусом. В меня полетели стрелы и заклинания, но я легко увернулся.

– Ого! Да он побитый! – обрадовался Маркус.

– Скиф снял печать! – заорал Кетцаль. – Осторожнее, босс! К бою! Все внутрь!

Делать мне здесь больше нечего. Жизнь будет восстанавливаться долго, да и дебаф здорово тормозит прокачку, потому сегодняшний день придется где-то переждать. Причем не вхолостую теряя время, а развивая то, что может принести победу. Жаль, с Альфой не удалось разобраться – хорошо бы прокачался...

Оставив босса драться с игроками, я камнем понесся вниз, на дно Провала. Без зелья здоровья восстанавливаться мне почти полчаса.

Лететь пришлось долго даже с полным ускорением. *Ночное зрение* прокачалось до 9-го уровня! Когда промелькнул огнем номер предпоследнего этажа, я замедлил скорость. Увидев «666», остановился, нащупал ногами твердь и сел.

Приняв позу лотоса, я обратил взор внутрь себя, на ярко-синее зернышко в груди и расходящиеся от него бледно-голубые линии – каналы *духа*. Как там в описании? *Долгие часы медитации выльются в усиление духа*.

*Духа* мне понадобится очень много. Пора внести в стратегию *Ясность*.

## Глава 8. Пустышка

Из-за врат с номером «666», ведущих на финальный уровень, раз в минуту доносились мощный стук, будто били космическим молотом по гигантской наковальне, гул, переходящий в ультразвук, и хлопанье. Эта хрень сбивала концентрацию так, что я переставал видеть каналы *духа*.

Когда очередное погружение в транс срывалось, я разражался *Жутким воем*, чтобы выплеснуть раздражение и улучшить навык. *Ночное зрение* качалось неимоверно быстро. Я уже мог видеть во мгле как под звездным небом.

Главное же получалось со скрипом. Первый игровой день перевалил экватор, а я так ничего и не добился. От медитации отвлекал соблазн подняться и устроить террор, сбрасывая призванных в пропасть. При мысли о неудавшемся убийстве Альфы Риикитса очень хотелось все-таки попробовать прикончить какого-нибудь босса и зачистить этаж, обезопасив себя от вылета с Игр.

Также созерцание сбивали постоянные порывы присмотреться и прислушаться, не идут ли за мной призванные. Пешком спускаться сюда очень долго, и сегодня вряд ли стоит ждать гостей, но даже понимая это, я продолжал тревожиться. Потом вскочил, вспомнив о луте с разбившихся Мессии и Дестини, порыскал по дну провала, пытаясь высмотреть их тела, но ничего не нашел.

И только когда я перестал отвлекаться и сосредоточился на зернышке внутри себя, на тончайших каналах *духа*, забыв о месте, времени и переживаниях, это отразилось на прогрессе:

***Улучшен навык медитации: +1. Текущий уровень: 2.***  
***Объем духа: +20. Итого: 120.***

Воодушевленный повышением, я снова потерял концентрацию. Несколько глубоких вдохов ввели меня в транс так глубоко, что даже элементы интерфейса поблекли почти до полной прозрачности.

«Долгие часы» до следующего апа навыка обернулись долгими минутами. Ждать его пришлось почти час, но оно того стоило.

***Улучшен навык медитации: +1. Текущий уровень: 3.***  
***Объем духа: +30. Итого: 150.***

Размер бонуса к *духу* прогрессирует с уровнями *Медитации*! Приятное открытие едва не сорвало транс.

Дальше время текло незаметно — я не видел ничего, даже логов, только паутинку каналов и ядро *духа*, которое едва заметно подросло. Я словно растворился в пространстве, стал его частью, наблюдающей за рождением мельчайших частиц *духа* внутри ядра и их умиротворяющим движением по каналам, эти тончайшие нити обрели для меня смысл. Я увидел, что частичкам *духа* тесно, им хочется вырваться, но по законам мироздания они могли двигаться только внутри этой замкнутой цепи, а узость каналов не позволяла им развивать скорость. Это было похоже на столпотворение людей на узкой улице, вынужденных едва плестись. Пришло понимание, что *объем духа* — это и размер ядра, и ширина каналов, и чем они больше, тем выгоднее будет частицам и тем шире станут мои возможности...

Транс оборвался из-за вспыхнувшего предупреждения:

***Призванный! Первый день Демонических игр близится к завершению!***

*Во избежание смерти персонажа рекомендуется покинуть враждебную территорию.*

*До выхода из Окаянной брешы: 09:59... 09:58...*

Как же не вовремя! С окончанием медитации проявился интерфейс. Показались логи, зафиксировавшие прогресс:

***Улучшен навык медитации: +1. Текущий уровень: 4.***

***Объем духа: +40. Итого: 190.***

***Улучшен навык медитации: +1. Текущий уровень: 5.***

***Теперь, медитируя, вы ускоряете восстановление духа на 20 %.***

***Объем духа: +50. Итого: 240.***

Дальше медитировать было бессмысленно, прерванный транс обнулил шкалу прогресса. Видимо, поэтому Ояма так злился, когда в Лахарийской пустыне взрывы *Армагеддонов* обломали его путешествие в астрал – с ростом навыка требовалось больше времени на повышение уровня.

*Жуткий вой*, пока самая полезная моя способность, успешно качался. Я использовал его еще несколько раз по откату, добившись:

***Улучшен навык «Жуткий вой»: +1. Текущий уровень: 18.***

Обратный отсчет до выхода заканчивался. Оставалось несколько секунд, когда я решил протестировать *Ясность*. *Духа* теперь хватало не только на то, чтобы активировать навык, но и на секунду в этом состоянии.

Войдя в *Ясность*, я будто замедлил время, перестал воспринимать звуки извне, слыша только себя: отдаваясь гулом в ушах, зарокотало сердце, во вздувшихся жилах забурлила кровь, зрение обрело невероятную четкость. Дымный выхлоп из раскаленной трещины рядом застыл.

Базовый *Кулак-молот* не требовал затрат *духа* и обновлялся мгновенно. Я нанес девять ударов, прежде чем сошла *Ясность*. Жаль, вхолостую. Хотелось посмотреть, как это – предугадывать движения противника.

Задуманная вчера стратегия строилась на домыслах, ведь я не опробовал навыки, полученные у Оямы, но сейчас она обрела... да-да, ясность. *Молот* вкупе с *Призрачным когтем Риндзина* снимал с Альфы Риикитса около 2 % – и хорошо, что *Коготь* засчитывался не как оружие, а как часть меня, и значит, вписывался в механику *Безоружного боя*. Следовательно, мне нужен такой объем *духа*, который позволит убить подобного босса, пока длится состояние *Ясности*. Полсотни *Молотов* – это примерно пять-шесть секунд. Придется прокачивать *Медитацию*...

***Первый день Демонических игр завершен!***

...еще некоторое время. Мысль я додумывал, уже вернувшись в реал. Переходный период занимал несколько секунд, чтобы адаптироваться и осознать возвращение. Интра-гель схлынул, и я увидел смутный силуэт Кэрри за затуманенными створками.

Протягивая мои вещи, она отвернулась. Пока я одевался, помощница затараторила в стену:

– Наблюдала за тобой каждую секунду! Начало выдалось таким, что вся сеть бурлит! Даже те, кто изначально был настроен против, начали осторожно заявлять, что заговор остальных

– нечестная игра, что тебя не только затравили, но и не дали шанса проявить себя на Играх. Как выразился один из зрителей, он обескуражен как поведением других призванных, так и твоим. Считает, что его лишили зрелища!

– Хлеба и зрелищ, – хмыкнул я, вспомнив слова Иена. – Похоже, я их разочаровал?

– Тем, что просидел почти весь день на дне Провала? О да! Что ты там, кстати, делал? Сначала я решила, что ты просто восстанавливаешь жизнь, но потом...

– А что, зрители не видят логов игроков?

– Никто не видит! Вся статистика и профили призванных заблокированы, а то случались прецеденты. Данные сливали в сеть, призванные изучали статистику конкурентов... В общем, нет, никто не в курсе, что ты там делал, кроме Октиуса и нескольких его администраторов. Даже я.

– Ну, тогда и я тебе не скажу.

– И правильно! – почему-то обрадовалась Кэрри, а потом покосилась в сторону, едва заметно кивнув.

– Трансляция ведется даже отсюда?

– Угу. И в твоём номере тоже. Альянсы и заговоры начинаются в личных комнатах. Так что...

– Понял. Переодеваться буду в ванной.

Кэрри подождала, пока я принял душ, а потом повела на ужин. Жрать хотелось зверски, я задумчиво проводил взглядом закуски на столе, когда проходил мимо, но решил не портить аппетит.

Пока шли, помощница продолжала рассказывать о реакции зрителей:

– В общем, по мнению большинства, ты был скучен. Победа над десятым боссом привлекла бы больше поклонников, 79 % аудитории наблюдали за боем... – Кэрри вздохнула. – Жаль, ты не справился. Много вопросов о твоём оружии. Что-то вроде когтя? Это навык или шмотка?

– Кэрри? – Я поднял бровь.

– Точно, извини. Но ещё больше вопросов вызвало твоё бездействие после столь яркого выступления! Минуты с момента твоего воскрешения на кладбище до драки с Альфой Риикитсом были прекрасны! И этот твой чистерский *Полет*... – Кэрри неестественно рассмеялась, и многочисленные цепи, свисающие с её одежды, загремели. – Э... Я как бы рада, что ты его сохранил, но часть зрителей возмущена. Считают, что у тебя следовало отнять все перки и способности за достижения, полученные с использованием имба-навыков «угрозы».

– Или сделать мне вообще нулевого персонажа! – возмутился я. Мало им *Проклятого калеки* и сговора всех против меня, ещё и навыки хотят отнять. – Потому что «угрозу» я получил чуть ли не на 1-м уровне в песчнице...

В холле пресс-центра мы наткнулись на Дестини Виндзор. В жизни она тоже была ничего, но не так красива, как её персонаж. Лет тридцати, аристократичная, как все «Дети Кратоса», надменная, с ледяной голубизной удивительно красивых глаз. Распушенные длинные волосы цвета стали не скрывали несколько густоватые брови. Заметив меня, она процокала каблуками через холл навстречу, ткнула мне в грудь пальцем и сообщила очевидное:

– Ты!

– Так точно, мэ. Я.

– Убогий оборванец! – Она брезгливо вытерла палец о салфетку, поднесенную помощником. – Знай, что у тебя одним смертельным врагом больше. Ходи и оглядывайся! А ты... – Дестини обратилась к Кэрри. – Я прослежу, чтобы тебя уволили!

– За что? – ахнула моя помощница.

– Твою гадкую ухмылку было видно издалека. Поддакивала этому отребью? Помощники не вправе комментировать действия подопечных!

Кэрри растерянно оглянулась. За этой отвратительной сценой наблюдали все окружающие, как наверняка и миллиарды зрителей. Дестини, должно быть, плевать хотела на мнение масс.

А вот Кетцалю, то есть Ренато Лойоле, как оказалось, такие вещи небезразличны. Мужик, так рьяно накинувшийся на меня во время регистрации, дождался, пока Дестини уйдет, и приблизился сам:

– Алекс, извини за вчерашнее. Не так уж хорошо я тебя знал, как выяснилось.

– Понадобилось скинуть меня в Провал, чтобы узнать лучше?

– Можно и так сказать.

– Ничего ему не отвечай! – прошипела в ухо Кэрри. – Игнорируй!

Ренато бросил на нее взгляд и усмехнулся.

– Твоя помощница права, тебя будут много и часто провоцировать. Ты в центре внимания, а значит, любой разговор с тобой привлечет аудиторию. А конфликт и вовсе попадет в самые горячие новости. Дестини Виндзор знала, что делает. Поверь, каждое ее слово было согласовано с помощниками.

– Помощниками? У нее их несколько?

– Конечно. Каждый мог заявить до пяти человек: стилисты, повара, личные тренеры и так далее. Я, например, взял своего спарринг-партнера, парочку друзей, стратега и пиарщицу. Девушку оставил дома... – Он подмигнул. – Здесь отличный выбор, если интересуешься...

– Мистер Лойола! – возмутилась Кэрри. – Алексу только шестнадцать!

Кетцаль поднял руки в примирительном жесте. Я же кусал губы – черт, мог бы вытащить с собой Роя и Марию! И Хайро! И родителей, здесь бы они были в безопасности.

– Что-то не так? – спросил Ренато.

– Знал бы, что можно взять с собой еще кого-то, мистер Лойола, захватил бы своего котопса Эйты, – сказал я. – Он здорово умеет давать лапу и приносить тапочки.

Ренато повернулся в сторону снимающих нас дронов-операторов:

– Все слышали? Я разблокировал нового персонажа в истории топовой «угрозы»! Котопес Эйты!

– Алекс, идем! – Кэрри потянула меня за руку.

– Ладно, чего вы хотели, мистер Лойола? Подрались со мной, чтобы оказаться в горячих новостях? Узнать, как зовут моего питомца?

– Извини, я дерусь только в своей весовой категории, – Ренато виновато улыбнулся и пожал плечами. – А ты на полцентнера меньше. Что касается питомцев, то у меня есть настоящий пес Бруно. В расчете?

Я кивнул и развернулся, чтобы уйти.

– Я что хотел сказать... – продолжил Ренато. – Там, в Окаянной бреши, ты вел себя достойно, Алекс. Брыкался, да, но не истерил, не вопил, что всех нас разматаешь, как выберешься отсюда. Даже не оскорбил никого, а это дорогого стоит. Твои родители могут тобой гордиться! – Он протянул руку. – Мне плевать, что скажут остальные, жми смело.

– Не жми! – Кэрри остановила меня. – Хмырь что-то задумал! Мягко стелет...

– Хмырь... – ухмыльнулся Ренато, опустив руку. – В общем так, Алекс. В Бреши берегись, но здесь от меня подлянок не жди. Доброй ночи.

Ренато ушел, и я несколько растерянно пожелал ему вслед:

– И вам...

Чего это он такой добренький? Играет на публику? А может, просто подействовало мое обещание заглянуть в гости, и он боится подставить клановый замок? Или Полковник, лидер его клана, испугался и заставил Кетцалья извиниться...

Кэрри подлила масла в огонь, сказав, что Лойола наверняка врал.

– Разводят тебя! Думаешь, сказал бы он тебе все это, если бы ему удалось выкинуть тебя с Игр? Хренушки! А так они обломались, ты в игре, а потому ищут другие подходы. Остерегайся! Они тут все как пауки в банке! Сожрут!

Кэрри продолжала меня накручивать, напомнив, какой удар в спину я получил от лучших друзей, что уж говорить об изначально враждебных людях. В итоге, когда на выходе из холла меня окликнул Малик, волосы на затылке встали дыбом.

– Не оборачивайся, – посоветовала Кэрри. – У нас четкий график: общий ужин, интервью – и в номер!

– Эй, Шеппард! – снова крикнул Малик.

Мне никогда не нравился его несколько визгливый голос, и все же с этим было легко мириться, зная, что говоришь с другом. Но сейчас я прям взбеленился. Резко остановившись, развернулся, сжал кулаки и попер на усмехающегося предателя:

– Что?

– Алекс! – надрывалась Кэрри. – Мистер Шеппард!

Она безуспешно пыталась меня остановить. Я взял бывшего друга за ворот стильной рубашки и привлек к себе. Удовлетворенно заметил, как сползла с его лица улыбка. Занеся кулак, повторил:

– Что ты хотел сказать?!

– Руки убери! – Малик попробовал освободиться, а когда не получилось, сам схватил меня за футболку и набычился. – С ума сошел? Я с тобой нормально разговаривал! Просто хотел спросить, как тебе первый день!

– Малик! – закричала Тисса, до того с кем-то разговаривавшая в стороне. – Держи себя в руках!

– Никаких драк, Алекс! Дисквалифицируют! – кудахтала Кэрри, пытаясь нас разнять. – Немедленно прекрати!

Но я не видел и не слышал ничего и никого. Все заслонило ненавистное лицо предателя, завистливого нытика.

– Как мне первый день? – Кровь кипела, накопленные боль, гнев и обида сконцентрировались в кулаке. – Вот так!

Хрясь! Бывший друг не успел уклониться, и мой кулак впечатался в тонкий, с горбинкой, нос. Будто в замедленной съемке я увидел, как голова Малика откинулась и врезалась затылком в стену. Второй удар левой скользнул по его зубам и откликнулся болью.

Я с удивлением посмотрел на кровоточащую ранку от зубов Малика. А потом время ускорилося, и мир обрушился на меня: крики Тиссы, подхватившей парня, ее ненавидящий взгляд, вопли Кэрри... Под стрекот налетевших дронов-операторов меня скрутили, охранный дроид выстрелил успокаивающей инъекцией.

Я начал заваливаться на спину, ноги подкосились, кто-то подставил плечо и аккуратно уложил меня на пол.

– Что ты наделал, Алекс? – надрывалась Кэрри, тряся меня за плечи.

Мир поплыл, словно меня замотали в полупрозрачный кокон, силуэты размазались, потеряли четкость, но я разглядел, вернее, догадался, что это именно Тисса помогла Малику подняться и заорала:

– Идиот!..

Возбуждение схлынуло. Мои плечи поникли, запал угас, глаза сомкнулись, и я отключился.

А когда снова увидел мир, осознал, что мы с Кэрри идем по холлу.

– Алекс! – крикнул мне вслед Малик.

Кэрри взяла мою руку и переплела пальцы, словно мы пара.



– Не обращай внимания, – тихо сказала она. – Поужинаешь, ответишь на вопросы журналистов – и отдыхать в номер! Хорошо?

Я мягко освободил ладонь и осмотрел костяшки. Целые! Малик тоже был в полном порядке. Осклабившись, он вопрошающе кивнул:

– Как тебе первый день Игр?

Тисса бросила на нас взгляд и продолжила общаться.

Бросив взгляд на Малика, я одними губами послал его в бездну. Ненависть к нему вспыхнула и испарилась еще в *Божественном озарении*, или как назвать эти пророческие вспышки? С моими мозгами явно творилось что-то не то. В отличие от Диса, здесь видения не были идентичны тому, что должно произойти на самом деле, но суть... Безусловно, и безо всяких озарений можно предугадать последствия своих действий, просто включив голову, и все же здесь крылось нечто другое: я проживал секунды и минуты еще не случившегося будущего!

Кэрри вернула меня в реальность. Остановившись, приподняла мой подбородок, участливо всмотрелась в глаза:

– Все нормально?

– Не знаю. Без понятия! Но одно скажу точно: очень хочется есть! Еще немного, и я сожру твои мозги! Не забывай, у меня огромный опыт!

Я вытянул руки, издал утробное урчание и заковылял к помощнице. Кэрри отпрянула, сделав вид, что испугалась, рассмеялась и потащила меня на ужин, проходивший там же, где вчера шла церемония открытия. Вообще, можно было заказать еду в номер или уединиться в одном из двенадцати ресторанов, но Кэрри посоветовала не прятаться – зрителям это не понравится.

В зале торжеств произошли изменения. Амфитеатр опустили, слив уровни и расширив пространство. Вдоль стен по периметру выстроились бесконечные столы с лотками, огромными кастрюлями и чанами. Над ними крутились голограммы деликатесов, их названия и справочная информация: история блюда, ингредиенты, питательная ценность.

Завибрировал комм, предложил сформировать для меня сбалансированный ужин с учетом нужд организма. Десятки видов блюд, от вида которых я чуть не захлебнулся слюной, манили не только видом, но и запахом. Хотелось попробовать все, но я принял предложение комм, не желая ничего решать. Голод разыгрался не на шутку, мне было плевать, что заталкивать в рот, так почему бы не сбалансированную пищу?

Ко мне подъехал дроид-подносчик, пропиликал, чтобы я следовал за ним, и покатиł вдоль стены, забивая поднос снэдью.

Меня заметили. Гомон стих, донесся свист, а потом загудел весь зал:

– У-у-у-у-у-у!

Десятки ложек застучали по столам, кто-то начал топтать ногами, и вскоре шум поднялся такой, что хотелось заткнуть уши. Я склонился к Кэрри и спросил:

– Может, все-таки в номер?

– Не обращай внимания! – крикнула она. – Не сагрятся, здесь мирная зона!

– Про Окаянную брешь тоже так говорили...

Люди, зашедшие вслед за мной, присоединялись к обструкции. Я шел за дроидом, сосредоточившись на том, что он мне накладывает. Шум за спиной перерос в рев и грохот, казалось, к нему присоединились помощники, официанты и повара, даже дроиды-подносчики беспокойно задрезбуждали.

– Готово, – уведомил меня робот. – Пожалуйста, выберите место, я проследую за вами.

Мы с Кэрри направились к единственному незанятому столу.

Но нас опередили. Худощавый мужчина с игровым ником Эвилфорт, стоявший у входа, бросился наперерез и уселся на стул. Оставалось еще четыре свободных места.

Гул в зале стих, все смотрели на меня и ждали, что я сделаю.

– Занято! – с широкой улыбкой объявил Эвилфорт.

– У вас даже еды нет, – сказал я, перенося тарелки с подноса на стол.

– Я сказал «занято»! – взревел он и указал нам за спину. От входа двигалась группа призванных. – Наша пятерка, мы из одного клана! Мы «Ридеры»! Чемпионы командного турнира по скоростному чтению заклинаний! Его проводят в Пиратской бухте!

– Да, это наш стол, – заявил маг Простогуфи. – Вон Джингрин, Левиус и Кувер. Освобождайте!

– Да ладно, пусть сядет, – сказал подошедший Кувер. – Может, расскажет, как его завтра грохнуть.

– Ни фига! – не согласился Левиус. – Вали, Шеппард!

– Да подавитесь! – вспыхнула Кэрри. – Идем, Алекс!

Помощница пошептала с официантами, и мне принесли отдельный столик. Правда, лишь с одним стулом.

– А ты? – не понял я.

– Не положено, ужин только для призванных, – ответила Кэрри. – Не парься, я перекусила. Давай, давай, ешь!

Чувствуя на себе злые взгляды, я приступил к ужину. Дроид выбрал мне запеченное мясо и тонну овощей. Формально на столе было несколько блюд, но везде овощи, зелень и мясо. Ел я, склонив голову над тарелкой и не сомневаясь, что меня обсуждают и наверняка поносят на чем свет стоит. Но удавалось сдерживаться и не показывать, что меня это волнует. Причем получалось запросто, словно я овладел навыком ставить силовой купол, отсекающий враждебную среду. Бездна научила.

## **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.