

ДАНИЯР СУГРАЛИНОВ

ДИСГАРДИУМ 8



ВРАГ  
ПРЕИСПОДНЕЙ  
LitRPG

**Данияр Саматович Сугралинов**  
**Дисгардиум 8.**  
**Враг преисподней**  
Серия «LitRPG»  
Серия «Дисгардиум», книга 8

*Текст книги предоставлен правообладателем  
[http://www.litres.ru/pages/biblio\\_book/?art=67292981](http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=67292981)  
Дисгардиум 8. Враг Преисподней: Avtorskie-txt; 2021*

### **Аннотация**

Вернувшись в Калийское дно и в большой мир Дисгардиума, Алекс понимает, что Демонические игры были отпуском в сравнении с навалившимися проблемами.

Ему надо помочь застрявшим в Бездне бета-игрокам; решить, что делать с «предавшими» его друзьями; вычислить настоящего предателя и подготовиться к гражданским тестам; попасть в Преисподнюю и добыть Угли Адского пламени, чтобы уничтожить Ядро, легаты которого, освободившись из плена, обретают новые возможности – спасибо пантеону темных богов, примкнувших к Чумному морю. Да и третий Спящий оказывается не так прост...

# Содержание

Краткое содержание предыдущих книг	4
Пролог. Лиам	56
Глава 1. Непростые решения	80
Глава 2. Лунная роща	94
Глава 3. Внутренние демоны	115
Конец ознакомительного фрагмента.	125

# **Данияр Сугралинов**

## **Дисгардиум 8**

### **Враг Преисподней**

#### **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 богатые 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  $A$  – 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  $A$ ...

## **«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  $A$  – 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 необхо-

димые 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 возродиться 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* Мракис-

са, 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 Каллийском 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 по-

сещают 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 Печенега, 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 «Экскоммьюникадо» 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 *сферы 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 мора 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. Море-

на 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 Ро-

ка, 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 гово-

рит, 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 свиде-

телем 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 отменять, 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 подраться 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 мора, 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 срабатывает 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 прокачав-

ший 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 застрывшие 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 мора.

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, ИскИ-нам 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 эксклюзивное интервью Иену Митчеллу, впервые не анонимно. «Дисгардиум Дейли» платит за это три миллиона темных фенниксов.

Алекс решает, что, как только продаст *Ключ-портал* на Холдест, удалит персонажа, чтобы за ним прекратили охотиться. Он беспокоится о родителях, застрывших 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 способно-

сти.

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

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

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

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

Хайро, полетевший в Калийское дно, чтобы поставить

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

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

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

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

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

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

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

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

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

В то же время почетный гражданин Тристада, ветеран

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

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

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

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

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

Оказавшись на Терастере, Скиф тестирует артефакт *Благосклонность Изиды*. В радиусе пятидесяти метров на сутки устанавливается идеальная погода, без дебафов кислотных дождей токсичного континента. Убедившись, что живые друзья здесь не погибнут, 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 атаквали 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 Акулона и волка-нежить Крушителя из Мраколесья. 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 Кусала-

рикс.

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 «Пробужден-

ные» 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 жертвования *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 атако-

вать 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 против нежити. В качестве жеста доброй воли Хинтерлист делится со Скифом *Зельями сопротивления жаре* 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 избранником, 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 порталные 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, общается 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 встреча-

ет 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 святы-

лица Ушедших – недостает только одного элемента. Скиф подсказывает барду-археологу, где тот может быть.

Вернувшись в Джери, Скиф отдирает от дерева *Ласковый плюц*. 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* откатился, 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 Де-

монические 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...

## «Дисгардиум 7. Демонические игры»

Накануне Демонических игр в «Сноусторме» проходит секретное совещание с участием директоров, включая мало кому известного руководителя проекта «Оптимизация» Арто Менфила.

Участники совещания узнают от него, что проект задуман с целью «оптимизировать» население планеты, то есть сократить его численность. Ради этого и введена фракция Чумного моря. Мозг игрока, ставшего нежитью, при попытке осознания, что тело теперь разлагается, проецирует некроз на живые ткани. В негражданские капсулы встроены специальные катализаторы мыслительной активности, усиливающие данный эффект. Без экстренного медицинского вмешательства такой человек гарантированно умрет.

Потому корпорации нельзя допустить, чтобы Скиф ликвидировал Ядро Чумного моря. Скифу, в свою очередь, для этого необходима *Умноженная эссенция жизни* – награда, положенная чемпиону Демонических игр.

Едва не опоздав, Алекс прибывает в европейский отель *Ruhm und Ehre*, где в этом году проводятся XIX Демонические игры, в процессе которых ему запрещены любые контакты с внешним миром.

Во время регистрации другие участники, коих собралось почти четыреста, накидываются на него с обвинениями. Все считают, что Скиф не заслужил участия в Демонических играх и попал на них только благодаря читерству на юниорской Арене. Больше всех усердствует Ренато Лойола, он же Кетцаль, чемпион взрослой Арены.

Появление Алекса на Играх неожиданно для организаторов, они надеялись, что Скиф не выживет в ордалии, и ему не выделили даже ассистента, роль которого пришлось выполнять сотруднице PR-департамента Кэрри, Кэролайн Хантер.

Директор PR-департамента, Хлоя Клиффхангер, убеждает Алекса, что он должен отказаться от участия. За это Киран Джексон выполнит свое обещание, данное Алексу во время первой встречи в Дубае. Алекс делает вид, что согласен.

Во время пресс-конференции, на которой он должен объявить о том, что не будет участвовать, в зал вбегают Мелисса Шефер и Малик Абдуалим. Оба говорят, что устали от самоудержания Алекса, а потому разрывают с ним

отношения. Кроме того, парень и девушка объявляют себя парой. Алекс сокрушен.

На глазах у всех Киран Джексон и Хлоя Клиффхангер убеждают Алекса все-таки принять участие в Играх. Им нужно показать, что отказ Шеппарда – его собственная инициатива, а «Сноусторм» сделал все возможное, чтобы оставить его на играх. Алекс рушит им планы и объявляет, что будет играть, попытается доказать, что силен не только способностями «угрозы».

Во время открытия Игр зрители выбирают худшим призванным Скифа, поэтому первый день Игр ему придется провести с дебафом *Проклятый калека*, замедленным и ослабленным. За яркое выступление на пресс-конференции лучшей выбирают Тиссу. Ее награда – *Крик королевы банши*, на минуту парализующий страхом всех врагов вокруг.

Бессменный распорядитель Демонических игр, Гай Бэррон Октиус, предупреждает участников, что в первый день они не могут нанести урон друг другу. Кроме того, все начнут Игры с дебафом *Амнезия*, забыв все свои навыки. Чтобы восстановить память, нужно убить хотя бы одного моба или погибнуть самому.

Призванных переносит на лесную поляну в эльфийских владениях. Король Эйнион открывает им портал в Окаянную брешь – деревеньку, которую вместе с окрестностями вырвало из Дисгардиума в великое ничто. Возле поселения открылся Провал глубиной более чем в тринадцать километ-

ров, разделенный на 666 этажей. На самом нижнем находится финальный босс, победа над ним ознаменует конец Демонических игр. За восемнадцать предыдущих Игр одолеть босса не удалось никому. Впрочем, победить в Играх возможно, просто оставшись последним выжившим.

Едва Скиф попадает в Окаянную брешь, его хватают игроки. Выясняется, что призванные договорились скинуть «угрозу» в Провал, а потом поймать на кладбище и добить. Всеми командуют три лидера: титан-разрушитель Кетцаль из «Экскоммюникадо», его противник в финале Арены орк-громила Маркус и серебряный рейнджер Дестини из «Детей Кратоса».

Скифа скидывают в Провал люди Дестини. У него остается последняя жизнь, однако за счет вернувшихся способностей он сбегает с кладбища на дно Провала, где прокачивает *Медитацию* до конца дня. Каждый уровень навыка прибавляет ему объем *духа*.

На второй день Скифа снова выбирают худшим, и он под *Параличом* скидывает призванных на дно собственным телом, используя *Полет*. Благодаря *Жуткому вою* и *Духовным оковам* ему удается расправиться с двумя группами, охотившимися за ним.

Третий день Скиф проводит статистом под *Проклятием Аваддона*, а вокруг него разворачивается настоящая мясорубка – его защищают люди из «Модуса» и «Странников» во главе с оборотнем-снайпером Хеллфишем. Рыцарь света

Хармо'Лав из озорства вскрывает печать 666-го этажа, всех парализует *Безволие*, а из-за врат атакует финальный босс. Ювелир Мейстер первым догадывается, как преодолеть дебаф, – нужно сгрызть демоническую монету. Из-за *Проклятия Аваддона* Скиф не может сдвинуться с места, но Кетцаль проявляет неожиданное великодушие, накрывая Скифа своей наградой, абсолютным щитом *Эгидой*, чем спасает его от обнуления.

Поступок Кетцаля вызывает раскол в их общем с Маркусом рейде. С титаном-разрушителем остается около десяти человек, включая Тиссу и Малика, остальные уходят к орку-громиле.

На четвертый день финальный босс, вытянув руки-щупальца, пробивает *Эгиду*. Из разговора с ним Скиф узнает, что 666-й этаж занимает высший демон Аваддон, генерал армии князя Преисподней Белиала. Скиф атакует его руки из *Ясности* и прокачивает *Безоружный бой* и *объем духа*. Сбежав от босса и затаившись в лесу, Скиф считает секунды до окончания дня, но на него нападает троица ганкеров. Только выход из игры спасает Скифа.

Решив наладить контакт с Иосифом Розенталем, гномом-ювелиром Мейстером, лидером самой многочисленной группы, собранной из ремесленников, Алекс просит помощницу Кэрри выяснить у Эда, что в клановом хранилище есть для ювелиров. Кэрри выполняет его просьбу, однако попадает в службу безопасности «Сноусторма».

Киран Джексон цепляется за повод избавиться от Скифа. Парня дисквалифицируют за попытку контакта с внешним миром и желание получить неигровое преимущество, об этом должен объявить Октиус. Однако распорядитель Игр считает себя обязанным отцу-основателю «Сноусторма», Майку Хагену, который просит его отдать решение на Суд призванных.

В это время Алекс договаривается с тремя лидерами рейда ремесленников – ювелиром Мейстером, поэтом Цветиком и проклинателем Романом – о союзе. Те обязуются помочь Скифу добыть *эссенцию*, а он гарантирует, что в большом Дисе повысит их характеристики за счет *Единства*. Правда, не упоминает, что для этого придется стать последователями Спящих.

На Суде призванных за то, чтобы Скифа не дисквалифицировали, голосуют не только ремесленники, но и группа Хеллфиша, а также Кетцаль. Скиф оправдан и может продолжить Игры. Ему возвращают уже было уволенную помощницу Кэрри, но она не так дружелюбна. Выясняется, что за ней пристально наблюдают.

Помня о том, что его персонаж с утра окажется в окружении троицы ганкеров, Скиф просит о помощи Хеллфиша и Мейстера. И дело не в ганкерах, а в том, что они люди Дестини, и к ним обязательно присоединится весь рейд.

В пятый день Игр Скиф самостоятельно разбирается с ганкерами, но не успевает уйти – на поляне разворачивается

битва. Дестини, купившая у Маркуса право убить «угрозу», дважды близка к тому, чтобы прикончить Скифа, и оба раза его спасают наградами, выданными лучшему игроку: сначала Тисса своим *Криком королевы баниши*, потом Мейстер *Пентаграммой побега*, которая отправляет Скифа на 531-й этаж.

Пока рассвирепевшие «маркеры» и «дестеры» уничтожают ремесленников и тех из людей Кетцаля и Хеллфиша, кому не удалось скрыться, Скиф проходит Лабиринт Деспота, единственного обитателя подземелья. Найдя его сердце, Скиф делает демона своим соратником.

Ночью к Алексу приходит Дестини Виндзор, носительница королевской крови. За помощь в ликвидации Скифа девушка пообещала Маркусу свое тело и много денег, однако посчитала, что сделка не выполнена – ненавистный игрок уцелел. Маркус приходил к ней и требовал платы за свои услуги, и в ответ на отказ пригрозил обнулить ее персонажа. Учитывая, что люди Дестини решили перейти к Маркусу, его угроза более чем реальна.

Дестини просит защиты, и Алекс соглашается ей помочь. Девушка не против с ним переспать, но Алексу нужно другое. У нее двести миллионов поклонников, и через Дестини Алекс хочет донести в мир информацию об опасности, грозящей негражданам, играющим за нежить. Реклама новой фракции, неутомимой и неподверженной климатическим дебафам, звучит отовсюду, и все больше неграждан вы-

бирает ее. Дестини, узнав об этом, решает проверить информацию в клинике, где лечились строители из бригады Дюлы. И, если данные подтвердятся, обещает сделать это достоянием общественности.

Алекс планирует напасть на людей Маркуса с новым соратником, но тот с подвохом: Деспот отказывается подчиняться и атакует союзников Скифа, включая Дестини. Скиф применяет силу, и только тогда демон соглашается не трогать его друзей. Однако причинять вред другим демонам ему запрещено. Скиф приказывает Деспоту охранять вход в Провал.

Скиф спасает многих союзников и обезглавливает рейд Маркуса. Тисса вылетает с Игр, пав от рук Маркуса, а Инфект – после того, как Деспот читает его душу и выдает вердикт: «И не друг, и не враг...» – и с позволения Скифа пожирает Инфекта.

Поймав Алекса после выхода из капсулы, бывшие друзья пробуют объяснить, но он отказывается их слушать.

Рейд Скифа, куда вошли выжившие призванные Мейстера, Хеллфиша и Кетцаля, а также Дестини, к которой группа отнеслась враждебно, начинает зачистку подземелий. Их спины прикрыты Деспотом, патрулирующим Провал.

Тем временем наверху оставшихся «маркеров» возглавляет варвар Гейзерих. Под его лидерством враги Скифа дважды пытаются одолеть Деспота, но терпят неудачу. Тогда, стремясь попасть в хорошо награждаемый финальный

топ-10 %, они начинают убивать друг друга. Части зрителей нравится «брутальный геймплей», и «гейзеры» развлекаются садистскими казнями и насилием, в том числе сексуальным. В число их жертв попадают мать и сын Дюльберы, которые обращаются за помощью к Алексу. Тот принимает их в рейд.

Пока группа Скифа проходит этажи Провала, прокачивая уровни и навыки, Гейзерих среди оставшихся бойцов организует Арену, чтобы хоть как-то развить персонажей. Это нравится зрителям, и они объявляют варвара лучшим игроком дня.

Наутро Скиф поднимается в деревню, чтобы окончательно закрыть вопрос с «гейзерами». С ним, пылая жаждой мести, идут Дюльберы. Однако в деревне никого нет, враги спрятались. Плюнув на них, Скиф возвращается к рейду и продолжает прокачку.

Однако оказывается, что награда Гейзериха – *Пентаграмма ослабления*. За каждого принесенного в жертву смертного она ослабляет всех врагов варвара на весь день на 3 %, причем действует и на навыки, и на показатели жизни, маны и классовых ресурсов.

О том, что Гейзерих что-то замышляет, Скифа предупреждает друид-целитель Лесгафт из группы варвара.

Предупрежденный Лесгафтом, Скиф меняет решение игнорировать «гейзеров» и вместе с Мари и Дионом на следующий день снова летит в деревню. Жертвоприношение непи-

сей, населяющих деревню, в разгаре, Скиф пытается остановить кровопролитие, однако Гейзерих активирует *Пентаграмму ослабления*. Союзники в этот момент дерутся с мобами. Выживают лишь несколько, остальные погибают. На кладбище их уже подстерегают разъяренные «гейзеры», это их единственный шанс перевернуть исход Игр. Отлавливая воскресших, они методично понижают их в уровнях.

Разобраться с врагами помогает демон Деспот, научивший Скифа *Пентаграмме призыва*. «Гейзеры» разгромлены и обнулены, рейд Скифа остается. К ним присоединяется друид-целитель Лесгафт, помогавший союзникам Скифа вырваться из оцепления кладбища.

До двадцатого дня группа продолжает проходить подземелья и преодолевает 500-й этаж, когда бьет *Гонг Эйниона*. Вечером Гай Бэррон Октиус объявляет, что чемпионом может стать или последний выживший, или весь рейд, если одолеет финального босса Аваддона.

В последний день Скиф первым делом спускается на дно Провала и видит, что жизнь босса увеличилась пропорционально количеству членов рейда. Математически у группы нет шансов победить Аваддона. Скиф принимает нелегкое решение драться без рейда.

При помощи Деспота он уничтожает рейд на пороге врат 666-го этажа, поставив предварительно *Духовные оковы*.

Аваддон обвиняет Деспота в том, что демон подвергся влиянию смертных, и убивает. В тяжелом поединке Скиф

почти добывает босса и в последний момент воскрешает рейд.

Победу засчитывают каждому. Эльфийский король Эйнион появляется в очистившейся пещере Аваддона и приглашает чемпионов к себе за наградой.

После празднования Алекс отправляется домой. За ним прилетают безопасники Хайро и Вилли. В дороге Алекс открывает в сети профиль Дестини Виндзор. Та выполняет свое обещание: в прямом эфире объявляет, что негражданские капсулы опасны для людей, играющих за нежить.

Родители Алекса радуют его новостью, что у него будет братик или сестренка.

Связавшись с Эдом и Хангом, Алекс узнает последние новости: ниндзя Гирос перевезен в Калийское дно; Бомбовоз верхом на Ортоконе движется к подводному царству нагов возле Меаза; на счет клана упали пятьдесят миллионов фениксов – от Дестини. Последняя новость – Малик вернулся после Игр в Калийское дно и сейчас сидит в изоляторе, отрезанный от Диса.

Вилли говорит, что с Маликом не все так просто, и показывает Алексу запись разговора парня с Тиссой за день до Демонических игр. Становится понятно их «предательство». Оказывается, они выполняли волю Бегемота, являвшегося Тиссе.

Предсказания Спящего пугают Вилли: «Что за хрень этот ваш Бегемот?»

# Пролог. Лиам

Лиам Ноа Дрисколл к своим двадцати восьми годам понял о жизни главное: все люди делятся на два типа.

У одних сложностей вообще не бывает, потому что во второй половине двадцать первого века любые проблемы, даже со здоровьем и отношениями, легко решаются деньгами и статусом. «Платиновая сотня» – около ста тысяч граждан элитных категорий – обычно имела деньги в количестве, намного превосходящем то, что нужно для любого качества жизни. Лиам причислял себя именно к таковым.

Ко второму типу, куда он включал всех тех, чей гражданский статус был ниже С, относилось подавляющее большинство. На уроках истории Лиам усвоил, что раньше от таких людей был хоть какой-то толк: они обрабатывали землю, пасли скот, чистили канализацию и работали на производстве. Если лишних людей становилось слишком много, а ресурсов в государстве, напротив, мало, народ отправляли на войну. Во времена, когда на планете конфликтовали сотни государств и тысячи национальностей, повод долго искать не приходилось. Да и без войн было чем сокращать население: эпидемии, голод, разгул преступности.

Сейчас от таких людей пользы нет, только вред. Все производство автоматизировано: роботы, управляемые эффективными ИскИнами, пахут землю, выращивают скот, чистят

канализацию и производят вещи. Мир объединился, и войны больше не вспыхивают, но даже случись такое, воевали бы не люди, а дроиды. Получалось, что около десяти миллиардов людей стали обузой. Жующей грязной биомассой. Тем самым скотом, который их предки когда-то пасли.

Хвала ООН, выселившей большую часть ущербных на непригодные для жизни территории! Собственно, потому Лиам видел таких лишь в кино. Их показывали или преступниками, или... Вот это Лиаму не нравилось – иногда убогих оницо изображали эдакими красавцами с большим сердцем, но без денег, влюбляющимися в гражданина или гражданку высокой категории. Подобные фильмы всегда собирали огромную кассу, и это понятно – каждый неудачник мечтает возвыситься.

Но не Лиам, он с рождения получал все, что хотел. Его родители сделали состояние после Третьей мировой на недорогих индивидуальных бункерах, рассчитанных на век автономной службы. Люди, напуганные ядерными взрывами в Северном Китае, скупали их, а если не было денег, брали в кредит.

Бункеры так никому и негодились, многие покупатели разорились, не сумев расплатиться, зато родители Лиамы взобрались на верхушку социальной значимости в обществе, получив сначала категорию С, а со временем добравшись и до В.

Чем заниматься в жизни, думать не пришлось. Компанией

родителей, выросшей в глобальный холдинг, управляли наемные менеджеры, и даже совет директоров наполовину состоял из сверхмощных ИскИнов-управленцев. Поэтому когда тетя Элизабет, родная сестра матери, предложила ему играть и покорять высоты в Дисгардиуме, он с радостью согласился.

Тетка возглавляла клан «Белые амазонки», его фишкой был тщательный отбор девушек. Учитывая, что в Дисе существовали чисто гномьи, орочьи или женские гильдии и объединения, клан, куда принимали только красивых девушек европеоидного типа, никого не удивил. К игровой расе тоже были четкие требования: только люди и эльфы.

Тетя Элизабет дружила с лидером «Модуса» Отто Хинтерлистом и договорилась, чтобы племянника приняли сразу в основной клан, без испытательного срока в «Т-Модусе».

Несколько лет назад в «Модус» из «Лазурных драконов» перешел Магвай. Друид явился в статусе мегазвезды, заключив самый денежный контракт в мире, и то, что Фэн Сяоган вырос в трущобах Шэньчжэня, Лиам смутило лишь поначалу. Что было, то было, сейчас Фэн – уважаемый гражданин-миллиардер. Молодые люди быстро нашли общий язык: Фэн был знаменит, а Лиам знал все, что полагается знать парню с верхушки общества.

В общем, это была взаимовыгодная дружба. Фэн понятия не имел, как вести себя в приличной компании и общаться с аристо, и Лиам охотно его всему этому учил, получая взамен

долю популярности Фэна и часть его поклонниц. И поклонников тоже, разумеется. В этом плане Лиаму нравились и те, и другие, и люди вне определенного гендера.

А главное, сдружившись с Магваем, Лиам освободился от рутинных клановых обязанностей. То есть интересные квесты, конечно, были привилегией Магвая, а Лиам шел прицепом. В общем, Хинтерлист не возражал, а на Ярого Лиаму было плевать.

Когда Магвай объявил о том, что уходит из Диса, Лиам расстроился. Одно дело развлекаться в Дисе с топовым игроком, выполняя божественную цепочку квестов, как тогда, с Афиной. И совсем другое – работать по графику клана. Без Магвая он потерял индульгенцию, и Ярый тут же запряг Лиам паровозить новичков и участвовать в ежедневных социальных заданиях – «Модус» постоянно прокачивал репутацию с разными фракциями с помощью рядового состава.

В прошлом году, когда мир потрясла новость о появлении «угрозы» с максимальным потенциалом, Лиам сразу же связался с Фэном.

– Старик, пора возвращаться!

– Не... – отмахнулся тот. – Я на Луне, чувак, видел бы ты, что они устроили в Серебряной гавани!

За спиной топ-1 игрока мира просматривался зал казино, в руке Магвай крутил палладиевую фишку номиналом в один миллион фениксов. Сбоку мелькало лицо юной голливудской звездочки, имя которой Лиам не мог вспомнить.

Девушка лезла к ФЭну обниматься.

– Да что с тобой? – изумился Лиам. – Это же «угроза» А-класса! Впервые в Дисе!

– Ее не найдут, пока она сама не решит проявиться, бро, поверь, – Магвай протер глаза, зевнул и пшикнул в рот «Ускорителем». Вообще, выглядел он уставшим, словно провел за покерным столом сутки. – Слушай, я все это уже говорил десять минут назад Хинтеру. Мы договорились, что я вернусь, когда будет что-то конкретное...

Фэн отключился, а Лиам, расстроившись, выпросил у Ярого отпуск и сорвался на остров «Белых амазонок» отвести душу. Вкусу Элизабет и строгости кастинга девчонок могли бы позавидовать лучшие модельные агентства. Дисциплина на острове была жесткая, не пускали ни чужих, ни вообще кого-либо мужского пола, а потому появление высокого широкоплечего Лиамы девчонки воспринимали так, как маленькие дети – приход Санта-Клауса.

На острове он задержался почти на полгода, пользуясь всеми привилегиями племянника лидера клана. Элизабет для «амазонок» была всем, заменив им мать, лучшую подругу и работодателя.

В начале апреля Лиам слетал на «Дистиваль». Перед балом открытия тетка отвела его в сторонку, указала на смазливую девчушку в черном вечернем платье, с уложенными светлыми волосами и на высоких каблуках и сказала:

– Ее зовут Мелисса. Тисса из «Пробужденных», чемпион

детской Арены.

– Хочешь ее к себе? Какая-то она неуклюжая... – Девушка в этот момент шла к столику с шампанским и, подвернув каблук, споткнулась.

– Этикету научим, в остальном она подходит по всем параметрам. Да, сейчас девочка как гадкий утенок, но, если поработать, из нее выйдет толк. Только я тебе не для того о ней рассказываю...

При обычных обстоятельствах он бы на нее даже не посмотрел, а узнав, из какой она семьи, обошел бы за километр. Но Мелисса Шефер оказалась подругой Алекса Шеппарда.

Хинтерлист был уверен, что этот парень и есть пресловутая топовая «угроза». Для всех остальных Скиф оставался одним из многочисленных подозреваемых, но у старика нюх на такие вещи. Что глава «Модуса» сказал своей подружке Элизабет, Лиам не знал, но тетя, а значит, Хинтерлист, дала задание найти подход к девчонке. Так Лиаму пришлось «увлечься» Тиссой, как бы он ни противился.

Конечно, он сумел вскружить девчонке голову. Правда, до самого главного их отношения еще не доходили. Не то чтобы его смущал возраст навязанной подружки, просто сексуальные скандалы, связанные с растлением несовершеннолетних, Элизабет сейчас были уж совсем ни к чему, а потому приходилось держать себя в руках. Тетка берегла репутацию «Белых амазонок» больше своей собственной, этим в первую очередь ее клан и отличался от «Красоток». А потому пле-

мяннику было строго-настрого наказано не переходить черту.

К тому же Тисса ему не понравилась – все равно что элитному кобелю подсунуть помойную дворнягу. Но отказ был чреват неприятностями... В общем, числилось за ним несколько серьезных проступков, которыми нельзя было гордиться. Если информация «случайно» просочится из базы данных Ярого в сеть, на репутации (и гражданской категории) Лиама Дрисколла можно ставить крест.

Создавая иллюзию влюбленности племянника в эту девушку, Элизабет постаралась, чтобы о нем забыли все «амазонки», а заодно его старые и новые пассии. Романтику момента нельзя было испортить ничем – слишком велики ставки. «Модус» широко расставлял сети на «угрозу», не брезгуя проверять даже самые невероятные теории. В том числе проходил мелким гребнем по анкетам всех финалистов всевозможных турниров. Мониторились чемпионы всех видов Арен и Полей боя, те, кто взял достижения категорий «Самый первый» и «Первое убийство», чемпионы ремесленных турниров, финалисты гонок на грифонах... Проверяли даже победителей Ямы и совсем уж экзотического Круга.

Действовали негласно, разумеется. Собирали информацию, записи, опрашивали знакомых: «Так вы сосед мистер Пёнтека? Да-да, я о Збигневе. А не случилось ли чего странного с мистером Пёнтеком в последнее время? Конечно, я знаю, что он стал чемпионом Диса по гонкам на грифо-

нах...» Работали, конечно, не так топорно, но о своих методах Лиаму никто не рассказывал, оставалось только гадать.

Чем-то занималась клановая разведка, что-то отдавалось на откуп внешним информаторам. Все знали, что «Модус» платит самые большие комиссионные за данные об «угрозах».

Так что, вполне естественно, что каждый юный чемпион из «Пробужденных» стал объектом пристального внимания. Причем не только «Модуса», а потому следовало действовать очень аккуратно. Альянс превентивов был сплоченным только на публике, а по факту грызся за каждую обнаруженную «угрозу». Более-менее между собой дружили лишь Хинтерлист с Хорвацем.

Ситуация накалилась, когда на «Дистивале» Магвай объявил, что не просто возвращается в игру, а создает свой клан – «Элита». Уже к утру топ-1 игрок мира собрал полноценный состав из сильнейших бойцов в своих классах. Помимо старого друга Игнасиуса, то есть Критошибки из «Лазурных драконов», Магвай затащил к себе Ланейран и Бьянканову из «Детей Кратоса», Ронана из «Острых клинков», а также парочку из «Экскоммьюникадо»: Крея и одну из самых красивых девушек, которых Лиам видел в жизни, – Ангел...

Нашлось место и для Лиамы, которого в новый клан отправил сам Хинтерлист:

– Побудь там. Мне нужна любая информация, что нароеет Магвай о топовой «угрозе».

Весь последний месяц Лиам разрывался между целями «Элиты», поручениями тети Элизабет и Хинтерлиста и Тиссой, которая упорно отшучивалась в ответ на любые его попытки выведать что-то о Шеппарде.

Узнав, что Тисса собирается навестить отца, Лиам ухватился за шанс. Девчонка была слишком наивна, витала в облаках, веря в эфемерные понятия дружбы и любви. Она вряд ли стала бы рвать отношения с Шеппардом по комму, а значит, должна была с ним встретиться.

Он не ошибся в прогнозах. Шеппард с убогими приятелями-отморозками устроил вечеринку в своем клоповнике, а Лиам напросился туда с Тиссой. Ради такого он даже не стал прорываться с кланом к храму Спящих в Лахарийской пустыне.

Жаль, из затеи ничего не вышло, только зря время потерял. Лиам выводил мальчишку на откровенный разговор и намеренно провоцировал, надеясь, что школьник не сдержится и в ответ на грубости похвастается чем-нибудь необычным. Как минимум пригрозит Лиаму наказанием в Дисе... Но нет, Шеппард вел себя настолько естественно и забито, что Лиам решил: Хинтерлист ошибается. Никакая не «угроза» этот Шеппард. Обычный задрот из трущоб, надеющийся через Дис выбиться в люди.

А через день оказалось, что ошибался сам Лиам. Имя топовой «угрозы» прогремело на весь мир: Александр Киран Шеппард, северо-американский шестнадцатилетний школь-

ник, он же предвестник Скиф.

И все бы ничего, но накануне Лиам сам заверял Хинтерлиста, что «у него чутье» и он не ошибается, парень – пустышка. Лидер «Модуса» не поленился и перезвонил:

– Сам ты пустышка, Дрисколл. Если бы не твоя тетя, ты бы у меня уже лес валил где-нибудь на Холдесте!

Тот день вообще выдался напряженным. В битве с личем Шаззом весь основной статик «Элиты» заразился *Чумной пылью*, получил предложение переметнуться в новую фракцию и играть за нежить. Представив себя гниющим трупом, Лиам пожегся и уже почти нажал «Отказаться», но подумал, что правильнее будет выяснить позицию Магвая.

Выйдя из капсулы на клановой базе, он увидел, что остальные уже обсуждают новые возможности в холле, и пристроился на диване рядом с Фэном.

– Что тут думать? – распялся Магвай, обращаясь к девушкам. – Да, нежить! Да, зомби! Зато никаких климатических дебафов!

«Ну да, естественно... – подумал Лиам. – Этому только прогресс важен, а того, что весь кайф от Диса пропадет, он даже не берет в расчет!»

Но, конечно, промолчал. Фракцию решили сменить.

Расстроившись, Лиам улетел на остров «Белых амазонок» – развеяться и попытаться что-нибудь выведать у той, которая знала о нежити больше, чем он.

Вечером они с Тиссой держась за руки гуляли по пляжу

под звездами. Шумел океан, песок приятно охлаждал и щекотал подошвы. Момент был самый романтический, и будь Тиссе шестнадцать, Лиам затащил бы ее в постель. Да и тащить бы не пришлось, в этом он был уверен.

– А говорила, что ничего не знаешь о статусе «угрозы» Шеппарда, – сделав вид, что опечален ее лицемерием, грустно сказал Лиам.

– Пфф... – фыркнула девушка. – Можно подумать, ты со мною делишься секретами «Элиты»! Не забывай, что я в «Пробужденных», и там мои друзья... Лиам! Ну прости, я правда не могла ничего рассказать! И сейчас не могу!

Тисса заметила, что он расстроен, и попыталась утешить, а Лиам сыграл на ее сочувствии:

– Твой бывший же тоже нежить? Не знаешь, как за нее играется?

– Я ничего особо не знаю, мы не общаемся. А тебе зачем?

Тщательно взвешивая слова, Лиам объяснил, что «Элита» решила сменить фракцию. Он всегда был хорошим рассказчиком, поэтому, когда поделился с девушкой своими опасениями, натуралистично изображая зомби, и пожаловался, что жить в Дисе не сможет без осязания и вкуса, она залиvisto рассмеялась:

– Ты зря волнуешься, Лиам! Вкус, осязание, обоняние... Короче, все это включается-выключается в настройках персонажа!

Лиам почувствовал себя гончей, вставшей на след. Дев-

чонка и прежде охотно общалась на любые темы, даже самые откровенные, но стоило с ней заговорить о Шеппарде или ее бывшем клане, ее словно отрезало, а рот запирался на замок. И вот только что этот замок щелкнул, открываясь!

Лиам медленно вытащил из кармана шорт «Ускоритель», приснул себе в рот и протянул Тиссе:

– Хочешь попробовать?

Конечно, она хотела, но сомневалась. Ее рука нерешительно замерла на полпути к флакону.

– Да брось, никто не узнает, – заговорщицки прошептал Лиам. – Тетка уж точно, если ты из-за нее переживаешь! Абсолютно безопасен, привыкания не вызывает, не волнуйся!

Поколебавшись, девушка взяла спрей, выглядевший почти так же, как освежитель для рта. Легальный наркотик, из-за умопомрачительной стоимости доступный только очень богатым.

– Пробуй! – подначивал ее Лиам. – Один раз предлагаю, а то заберу!

Тисса попробовала и использовала спрей этим вечером еще не раз. «Ускоритель» всегда так действовал на новичков: колеблются только сначала, а потом за уши не оттянешь. Препарат давал невероятный прилив энергии, повышал настроение, делал голову ясной, ускорял реакцию. Чем бы ты ни занимался, под «Ускорителем» будешь делать это в несколько раз лучше.

Той ночью Тисса проговорила, что покидала песочницу

при помощи навыка телепортации, полученного в одном из инстансов, и побывала в форте «Пробужденных». Так «Ускоритель» тоже работал – развязывал языки.

– В форте? – презрительно переспросил Лиам. – Что, на нормальный замок денег не хватило?

Под утро, выплеснув все резервы энергии под «Ускорителем», она отключилась, и Лиам ее покинул. Он боялся себе в этом признаться, но Тисса была прекрасна. Ему еле удалось сдержаться и не воспользоваться ситуацией – остановил только страх перед тетей. Перевозбужденный, он сначала заглянул к «амазонке» Лексе, чтобы выпустить пар, а потом улетел на базу «Элиты». Соклановцы были в курсе его «отношений» с Мелиссой Шефер, полагая, что Лиам давно «оприходовал» девушку.

Когда он вернулся, события понеслись вскачь. Закончилась регенерация персонажей «Элиты», и случилось то, о чем никто и не мечтал. Они стали легатами Чумного моря!

От открывшихся возможностей перехватывало дыхание, но еще круче расклад стал, когда Ядро Чумного моря на их глазах понизило Скифа!

Подстерегая его у оплота в пустыне, легаты были уверены, что фееричный день закончится ультра-мега-супер-пупер-событием – ликвидацией «угрозы» А-класса! Близость и реальность этого события вскружила голову даже обычно рассудительному Лиаму, что уж говорить о взбалмошном Магвае!

Успех «Элиты», который должен был взорвать новостные ленты всего мира, покрутился у них перед носом, поманил, подразнил и скрылся в недосыгаемости! Находящийся, казалось бы, в безвыходном положении хренов Шеппард как ни в чем не бывало высунул из гниющего рукава два небьющихся козыря: читерских боевых питомцев и умение летать!

Хуже того, «угроза» нашла способ сменить расу без регенерации персонажа! Да, Скиф лишился способностей Чумного моря, но и Магвай больше не мог призывать его как легата. Так они упустили свой шанс.

Плохие новости на этом не закончились. Выяснилось, что все их накопления в банках Содружества и Лиги гоблинов заморожены! Магвай, никогда не имевший привычки откладывать, был в бешеной ярости – куда до нее какой-то *Чумной*! Узнав о потерях, Фэн пулей вылетел из капсулы, схватил бейсбольную биту и разнес в хлам новенькую «Ауди-Дециму», он бы добрался и до «Феррари-Фалко», но его остановил Игнасиус-Критошибка.

Успокоив Фэна, все собрались на клановое совещание. Пока ломали головы, как ловить топовую «угрозу», Лиам вспомнил о том, что Тисса умеет телепортироваться и знает, где находится база «Пробужденных». Фэн тут же ухватился за идею, решив использовать *Подчинение разума*, способность высшего легата, чтобы попасть в форт «Пробужденных» и поймать Скифа.

Да, Магваю удалось попасть в форт, но дальше дело не

продвинулось. Даже перестав быть легатом, «угроза» сохранила несколько трюков и обезвредила Магвая, заперев его в подвале бывшего замка «Вдоводелов». Однако Фэн заметил, что Скиф вышел из Диса прямо там, а значит, и появиться должен на прежнем месте! Вот он, вернейший шанс прикончить «угрозу»!

Но сначала Магваю нужно было выбраться из блокирующей камеры, и в этом «Элите» помогла Айлин Воутерс. Предложенное ей место девятого легата казалось невысокой платой за то, чтобы освободить лидера клана. Как же они ошибались!

Айлин помогла, Критошибка спас Магвая. Казалось бы, теперь все пойдет как задумано, и поначалу так и было. Темная эльфийка и высший легат вместе дождались Скифа и даже убили его! Но поссорились за право изгнать «угрозу» и бездарно слили возможность. Скиф снова ускользнул. Более того, пришлось выполнять договор и обращать Айлин в нежить, сделав ее девятым легатом.

На сутки Фэн спрятался от всех, чтобы «поговорить с внутренним голосом» и подумать. Казалось, что черед неудач преобразила лидера клана, он стал хладнокровнее. Вернувшись, он словно забыл о Скифе и, похоже, вовсе не горел желанием мстить немедленно.

Выяснилось, что у Фэна появились проблемы: его рвали на части кредиторы, а личный финансовый консультант предупредил, что Сяоган близится к банкротству. Тогда в голо-

ве Лиам прозвенел первый звоночек, и он задумался о том, чтобы выйти из клана.

Идея пойти путем Скифа, заработавшего кучу денег на награбленном, и поправить финансовое положение за счет богатенького Альянса превентивов пришла в голову, казалось, одновременно всей «Элите». Большого риска в этой затее никто не видел: вдали друг от друга легаты бессмертны, а ловушки... Ну сколько их может быть у Скифа? Магвай выдвинул ультиматум топовым кланам, пригрозив уничтожить замки, если ему не выплатят «налог на безопасность от нежити». Клань, мягко говоря, отказались, что было вполне ожидаемо. Сюрпризом стало другое – «Модус» и «Странники» заключили с «Пробужденными» союз.

Первым поймали Магвая. Хуже того, «угроза» какой-то своей читерской абилкой снизила друида до 166-го уровня! А потом схватили и всех остальных легатов, кроме Айлин. Девушка наотрез отказалась им помогать – занялась скоростной прокачкой.

И что сделало Ядро? Тупой ИскИн, вместо того чтобы беспокоиться судьбой своих прислужников, зафиксировал, что Магвай ослабел, а из всех остальных сильнейшей стала Айлин, достигшая 600-го уровня, и сделал ее высшим легатом!

Новость о том, что Айлин стала топ-1 игроком мира, обогнав Скифа, прогремела в новостях, а о смене иерархии в Чумном море Фэну рассказала сама Воутерс – Лиам был ря-

дом и все слышал. Долгое время она игнорировала все попытки с ней связаться, но незадолго до завершения Демонических игр неожиданно позвонила сама:

– Привет, Фэн! Как дела, дорогой? Все еще сидишь в клетке?

Елейный тон Воутерс звучал издевательски, но лидер «Элиты» мастерски умел перевоплощаться при общении с теми, чей статус был выше его собственного, и поддержал тон беседы – льстил, плакался, сетовал на кредиторов и отвернувшихся спонсоров и молил о помощи.

– Сочувствую, – сухо ответила Айлин. – Уже слышал? Да, я взяла 600-й! Нет, о награде за достижение не спрашивай, все узнаешь в свое время. Звоню тебе, чтобы сказать, что готова встретиться и обсудить условия.

Увидеться договорились на базе «Элиты» в Гималаях, скрытой непроходимыми лесами и горами. Настоящая крепость, богатством внутреннего убранства превосходившая лучший отель любого лунного курорта.

Высшего легата встречали все офицеры. Из роскошного «Ламборгини-Мадура» сначала выкатились боевые дроиды, а следом вышла эффектная черноволосая девушка в строгом платье. Из флаеров сопровождения высыпал смешанный взвод элитных охранников.

– Мисс Воутерс! – засеменил к ней Фэн, почтительно сгибаясь в поклоне.

Гостью сопроводили в здание. Ее охрана разделилась –

кто-то вошел с ней, кто-то остался снаружи. Лиам видел ее и раньше, но сейчас Айлин выглядела просто сногшибательно.

Из всех присутствующих органично вписывались в интерьер базы только они двое. Обстановка напоминала музейную – на стенах висели подлинники картин неоклассицизма, любимого направления Фэна Сяогана.

– А симпатично у вас здесь, – одобрила Айлин холл клановой базы. – Прямо сказочный дворец!

– У «Вдоводелов» не так? – поинтересовался Лиам.

– Я вышла из клана, – покачала головой девушка. – Но там было иначе. Не столь... блестяще. Обычная отделка, современные материалы. Пластик, стекло, алюминий. А у вас даже пол из настоящего дерева? Ого!

– Мы же «Элита», – горделиво ответил Фэн.

– Ну да, ну да... На вашем месте я бы строго следила за расходной частью и не тратила столько денег на роскошь. Прибыль важнее пыли в глаза, ведь так, Фэн?

Лидер клана отшутился, но и без того было понятно, что имела в виду Айлин, – в текущей ситуации траты на лоск выглядели бездумными. «Элита» все больше напоминала огромный радужный мыльный пузырь, который вот-вот лопнет. Клан захантил и рекрутировал около сотни лучших в мире ремесленников, бойцов и просто игроков с редкими достижениями, повышающими рейтинг и возможности клана. Заманивали их долей в прибыли и многими нулями в кон-

трактах, а сейчас, когда казна клана опустела...

В общем, встреча с Айлин Воутерс была судьбоносной. Не договорятся – можно распускать «Элиту». Лиаму было плевать, а вот Фэну и Игнасиусу... Ладно, Критошибку с радостью возьмут в любой другой топ-клан, но Магвай, опущенный до 166-го уровня, вряд ли будет нарасхват... Особенно после всех его угроз и шантажа. Как бы ему не пришлось возвращаться в трущобы Шэньчжэня.

В конференц-зале девять легатов расселись за круглым столом, чтобы обсудить условия помощи Айлин, высшего легата и обладательницы уникального класса «разящий клинок Инноруука».

Но, как принято в высшем обществе, сначала поговорили на нейтральные темы, тем более и повод был подходящий – Демонические игры, которые транслировались на голографических стенах зала.

– Худшие Игры на моей памяти, – сказала Айлин, глядя на Гая Бэррона Октиуса.

– Согласен! – живо поддержал тему Фэн. – С самого начала было понятно, что «Сноусторм» подыгрывает «угрозе»!

– Насчет этого можно поспорить, – не согласилась гостя. – Но то, что Скифу постоянно везет... Думаю, ему подыгрывает ИскИн, а как иначе?

– Почему вы так считаете, мисс Воутерс? – насторожился Фэн.

– Самый простой пример – история с попаданием Ски-

фа на, пожалуй, единственный этаж, где он при всех своих дебафах сумел выжить. Шанс один на шестьсот шестьдесят шесть. Люди спускали состояния, играя на рулетке.

– Ну да, там шансы куда больше... – кивнул Фэн. – Но Ис-кИн Окаянной бреши все-таки контролируется, в отличие от большого Диса. А потому можно сделать вывод, что Скифу подыгрывает сама корпорация.

– А как же его дисквалификация? – подала голос Бьянка-нова.

– И чем она закончилась? – язвительно спросил Лиам. – Голосованием в пользу Шеппарда!

– Вот именно! – воскликнул Фэн. – Так что все это яркая постановка по сценарию «Сноусторма». Вообще, очень подозрительно, что сторону читера заняли уважаемые игроки...

– Ну, со «странником» Хеллфишем и людьми из «Моду-са» все понятно, спелись, – сказал Лиам. – Хинтерлист, насколько я знаю, доволен союзом с «Пробужденными». А вот Лойола удивил!

– Ох, не по своей воле Кетцаль использовал *Эгиду*... – вздохнул Крей, бывший «экс». – Знаю его хорошо, и никогда Ренато не стал бы помогать Шеппарду, особенно после Кинемы!

– Сто пудов, – согласилась Ангел. – Ренато – мужик жесткий, принципиальный. Он и на Игры поехал, чтобы отомстить «угрозе». Уверена, что на него надавили в корпора-

ции. На него или на Полковника...

– А на Дестини кто надавил? – ухмыльнулась Айлин. – Уж кому, как не мне, знать, что для этой фифы из «Детей Кратоса» даже я была пустым местом! Я, лидер «Вдоводелов», союзного клана! Что ей какой-то пацан-нищерброд?

– Скиф спас ее от Маркуса, – пробасил Ронан, погладив Ланейран по руке. – С Янссоном шутки плохи, Лан по себе знает, она же до «Детей Кратоса» была с Маркусом в одном клане, «Песнь войны».

– Да уж... – поежилась Ланейран. – Маркус – настоящее животное. Я из-за него и ушла! Не представляю, зачем Дестини вообще обратилась к нему за помощью! Лучше проиграть, чем быть обязанной такому человеку.

– Прекрасно тебя понимаю, – кивнула Айлин, и голос ее прозвучал сочувствующе. – Ненавижу таких похотливых козлов, как Маркус! Всем им нужно только одно... Когда я вас вытащу, давайте проедемся катком по замкам «Песни войны»!

На несколько секунд все умолкли, боясь спугнуть удачу.

– А ты нас вытащишь? – робко поинтересовалась Ангел.

– Не просто вытащу. Я научу вас, как быстро прокачаться, потому что у нас очень много дел... Но сначала хочу кое-что выяснить. – Айлин перевела напряженный взгляд на Фэна. – Тогда, в подвале моего бывшего замка, ты говорил Скифу, что знаешь, как попасть на его остров с храмом Спящих и клановой базой. Ты блефовал?

Подумав, Магвай качнул головой:

– Нет. Не просто знаю, я был там.

– Хорошо, – Воутерс расслабилась, ее лицо разгладилось. – Значит, так. Вы знаете, что к Чумному морю присоединились восемь темных Новых богов: Ахриман, Равана, Иблис, Скади, Ктулху, Кими и Барон Самеди. Каждый из них станет покровителем одного из легатов.

– Восемь богов? Но легатов девять! – воскликнул Лиам.

– Вот именно, – кивнула Айлин, с одобрением посмотрев на него. – Ядро требует привлечь девятое божество. Старую богиню смерти Морену. Выход на нее только через ее культ...

– Культистов Морены видели со Скифом перед тем, как они оставили храм Спящих в пустыне! – вспомнил Критосшибка и смутился: – Простите, что перебил, мисс Воутерс. Я внимательно изучал записи несостоявшейся битвы.

Айлин его проигнорировала:

– В общем, я знаю, что они прячутся на острове Скифа. Время на квест Ядра поджигает, так что мне понадобится помощь всех вас.

– Какие еще задачи, мисс Воутерс? – деловито потирая руки, поинтересовался Фэн. Настроение бывшего топ-1 игрока мира улучшилось. – Я страсть как устал бездельничать!

– Пока идут Игры, просто качаемся, – пожала плечами Айлин. – В Грозовом проливе мобы до тысячного уровня, территории хватит на всех, чтобы не терять *Бессмертие*.

Сразу после Игр надо будет разрушить храм Спящих в пустыне, но с этим я справлюсь сама.

– Есть теория, что от количества храмов Спящих зависит сила Скифа, – задумчиво сообщил Игнасиус.

– Это не теория, так и есть, – кивнула Айлин, смерив его взглядом. – Ослабим «угрозу», соберем орду нежити – морских обитателей, летающих тварей и пехоту. Как только Игры закончатся, атакуем остров Скифа, разрушим последний храм Спящих, уничтожим, если повезет, «угрозу» и пробьемся к Морене через ее последователей. Сделаем все в сжатые сроки, чтобы через месяц никто и не вспомнил «угрозу» А-класса и Спящих.

– А потом? – сглотнув, спросил Фэн.

– Да что угодно! Можно пойти на Меаз или Террастеру, исследовать Бездонный океан, мы же нежить! Фэн, ты спрашивал о моей награде за достижение *Самый первый: 600-й уровень!* Так вот, мне дали *Льдистый путь*.

Обведя торжествующим взглядом вытянувшиеся лица легатов, она пояснила:

– Замораживает поверхность океана на километр вперед. На час. Получается твердая дорога по воде шириной метров сорок.

– Откат?

– Пятнадцать минут.

На лицах присутствующих проявились понимание, удивление и восторг:

– Офигеть! – чуть ли не хором воскликнули офицеры «Элиты».

– Я тоже так думаю, – широко улыбнулась Воутерс. – Теперь я могу добраться в любую точку Диса вместе со всей своей ордой нежити. Сейчас любой мой прислужник в одиночку сложит всю армию Содружества – я активно прокачивала своих *Чумным усилением*. Кстати, вам тоже советую.

– Сами небеса прислали вас нам, мисс Воутерс! – трепещущим голосом воскликнул Фэн.

– Не спеши радоваться, мистер Сяоган. Вы не выслушали мое условие...

Спустя час формальностей новым лидером «Элиты» стала Айлин. Фэн сохранил пост почетного президента и основателя. А еще получил шанс рассчитаться с кредиторами.

Стоит ли говорить, что Лиам выбросил из головы идею покинуть «Элиту». Несколько недель, может, месяц, и на мнение тети Элизабет и Отто Хинтерлиста он сможет плевать с самой высокой колокольни.

# Глава 1. Непростые решения

Большую часть пути в Калийское дно я дремал, стараясь выспаться впрок. Понимал, что, стоит мне вернуться на базу и войти в Дис, сон станет роскошью. Хайро с Вилли, стараясь не шуметь, приглушенно переговаривались, рассматривая досье кандидатов в новые сотрудники клана.

Когда безопасники меня разбудили, флаер все еще летел – мы пересекали Карибское море.

– Алекс! Кое-что происходит... – сказал Хайро.

– Что? – пробормотал я, протирая глаза, которые отказывались открываться.

– «Сноусторм» выдал экстренное сообщение! – Вилли повысил громкость и увеличил голопроекцию.

Передо мной появилась Хлоя Клиффхангер. Директор по связям с общественностью вещала, гневно посверкивая золотой оправой очков:

– ...утверждаем, что заявление Дестини Виндзор не имеет под собой никаких оснований. Это гнусная инсинуация...

Вилли, оставив голос Хлои, вывел картинку с другого канала – по всем новостям показывали, как миллионы неграждан по всему миру скапливаются у границ гражданских дистриктов, требуя исправить дефектные капсулы.

– ...вы должны немедленно прекратить беспорядки! В противном случае «Сноусторм» по согласованию с ООН от-

зовет все капсулы виртуального погружения негражданского образца без права на замену! – выпалив эту угрозу, Хлоя заговорила спокойнее, ее голос звучал устало: – Одумайтесь, люди! Вы же останетесь без работы!..

Выключив звук, Хайро задал риторический вопрос:

– Быть живым безработным или мертвым рудокопом? – Не дождавшись от нас реакции, он перевел тему: – Так, Алекс, раз ты выспался, самое время обсудить дела. И начать предлагаю с новичка...

Передо мной вывели голопроекцию невысокого тощего парня. Сутулая спина, узкие плечи, глаза-щелочки, бесформенная щетина на подбородке и под носом.

– Ниндзя Гирос, в жизни Томоши Курокава, – назвал его имя Вилли. – Двадцать один год, уроженец Киото. Ярко выраженный социофоб. Стрессует и испытывает дискомфорт при общении.

– *Хикикомори*, – добавил Хайро. – Добровольно отказался от интеграции в общество, предпочитая социальную изоляцию. При первом общении с Хангом потерял сознание.

– Серьезно? – Я не сдержал улыбки.

– Серьезно, – нахмурился Хайро. – А еще он человек Триады.

– Что?!

– К его чести, сразу признался в том, что у него были с ней контакты. Еще при первой встрече в Кинеме.

– Вы были в Кинеме?!

– Да, у нас с Вилли есть персонажи, – ухмыльнулся Хайро. – А что такого? Полковник требовал. Ладно, к сути. Томши, или Томми, как его стали звать Родригез с Ли, попался Триаде. Его не уничтожили, потому что решили использовать втемную.

– Как?

– Обложили так, что он заметался и бросился искать тебя. Нашел и даже получил обещание защиты. Сам Томми и не подозревал, что стал главным объектом шпионской операции. Что-то выявили мы с Вилли, что-то подсказал ваш всемогущий Бегемот.

– Ага, – кивнул Вилли. – Я ж тебе говорил, что Спящий меня пугает? Короче, пришлось поломать головы, чтобы вытащить парня из Киото.

– И как вытащили?

– Как и тебя, прямо из-под носа Триады. Три дня Рой отсиживался с ним у диких в сибирской Зоне, оттуда его перевезли в Камерунскую клоаку, а потом уже к нам, в Калийское дно...

Динамики в салоне пиликнули, женский голос сообщил, что мы приближаемся к конечной точке маршрута. Во время приземления Хайро качнул головой:

– Не жди теплой встречи, я запретил парням появляться на крыше...

Площадка и правда пустовала, когда я шел по ней в маскировочной бейсболке. Встречали нас лишь мои телохрани-

тели Мария Саар и Рой ван Гардерен.

Вопреки моим ожиданиям, к себе я не поехал – в лифте Вилли нажал на кнопку первого этажа. Кабина стремительно спустилась, створки разъехались, мы вышли в главный коридор уровня, шумный, просторный и светлый, больше похожий на широкую улицу, где сновал незнакомый народ.

Завидев меня, прохожие останавливались, давали дорогу, провожали взглядами. Люди, сидящие на лавочках под деревьями, вскакивали, чтобы увидеть меня, галдели.

Ханг и Эд расположились вдалеке, у перекрестка, возле стеклянной витрины обувного магазина. Пока соклановцы меня не замечали. Текущая навстречу толпа то прятала их, то открывала моему взгляду.

Не только проходящие мимо девушки и женщины, но и некоторые мужчины тянули ко мне руки, хлопали по плечу, кричали, а я не знал, что делать. Наверное, каждый ребенок мечтает стать богатым и знаменитым, представляет, как вышагивает по ковровой дорожке, а поклонники скандируют его имя. Так вот, это ни разу не воодушевляет, а скорее пугает – хотя вроде бы прошел медные трубы на Играх, мне хотелось в безопасность, подальше от цепких взглядов.

Навстречу шел Мэнни, разгоняющий толпу, чтобы проехала коляска старика Гарольда Фуртадо, деда Трикси.

– Вернулся наш чемпион! – вроде бы недовольно прокричал Гарольд. – Выпускайте внука! Я ему ремня задам и хорош, отсидел свое!

– Гарольд, да что ты!.. – выругался Мэнни. – Дай парню прийти в себя!

Я пожал руки обоим, Мэнни обнял меня, похлопал по спине, и их оттеснили.

За то время, что я провел на Играх, жилой комплекс заселили под завязку – вместе с семьями переехали работяги первой волны, дикие из Зон, а потом и все новички, тщательно отобранные Эдом и безопасниками.

– Алекс! Скиф! Алекс! Скиф! – шумела толпа.

Я протискивался туда, где были родные люди: Эд и его сестренка Полианна, Ханг. Подойдя ближе, я увидел инженеров Сергея Юферова и Йошихиру Уэмацу. Первым меня заметил Ханг (ему с его ростом виднее), заулыбался, толкнул Эда локтем в бок, Родригез перевел взгляд на меня, сдержанно улыбнулся, и вместе с Хангом они стали протискиваться навстречу. Томоши-Гирос, которого я тоже заметил с ними рядом, мялся в сторонке и старательно отводил взгляд, хотя поклонился в мою сторону.

Приблизившись, Эд взял меня за голову и крикнул в ухо:

– Все за тебя болели! Ты хорошо выступил, даже те неграждане, которые раньше с тобой не общались, считают тебя чуть ли не сыном или братом! В общем, здесь теперь полторы тысячи твоих фанатов, дружище!

Ох, нелегко мне пришлось, не хотелось никого оставить обделенным, я жал руки, кивал, улыбался и отвечал на объятия работяг. Безопасники, казалось, и ухом не вели, телохра-

нители тоже, хотя в такой толпе мог легко затеряться враг. То ли уверены были в каждом, то ли... знали, что эти люди мне не навредят.

Я думал, что толпа рассосется, но куда там! Захлопали открываемые бутылки, зазвучала музыка, понеслись песни – я словно очутился на карнавале!

– А вот теперь уходим, – крикнул Хайро.

В нарастающем шуме веселья я его едва расслышал, он взял меня под руку, с другой стороны пристроился Вилли, спереди и сзади прикрыли Рой и Мария – и мы медленно двинулись к лестнице и лифтам. Томоши-Гирос увязался следом, переговариваясь с Йоши.

– К себе? – спросил в лифте Хайро.

– Голоден? – поинтересовалась Мария.

– Совет клана? – хором предложили Ханг и Эд.

– ... – промолчал Гирос, поедая меня глазами. Поймав мой взгляд, опустил голову.

– Давайте объединим? – сказал я. – Общий сбор офицеров у меня. Ну и перекусим заодно...

Так и решили. Когда выходили из лифта, Томми-Гирос попросил Эда задержаться и тихонько о чем-то спросил. Тот ответил, шагнул к нам, отпустил лифт, а японец уехал к себе.

– Обсудим все без него, – пояснил Родригез. – Тем более с ним самим пока ничего не решено.

– Ты офигеешь от своей квартиры, – заговорщицки прошептал Ханг. – У нас с Эдом такие же...

Пока меня не было, завезли мебель, довели до ума ремонт, и мои апартаменты стали напоминать офис – в гостиной уж точно. На большой стене напротив выхода светилась карта Дисгардиума, а у противоположной находились кухонные принадлежности. В углу примостился робот-уборщик, а встретил меня...

– Эйты! – закричал я, когда котопес в форме овчарки прыгнул, поставив лапы мне на плечи, и лизнул в лицо. – Хороший мой! Да откуда ж ты взялся?

– Хайро привез, – довольно улыбаясь, сказала Мария.

– На старте Демонических игр ты говорил о нем Ренато, помнишь? – сказал Хайро. – Ну, я связался с твоими родителями, получил доступ в квартиру и забрал котопса.

Спальня стала куда уютнее. С одной стороны кровати появился белый шкаф, с другой – комод.

Когда я вошел, приглушенный свет сменился теплым дневным, на стене проступил пейзаж – словно я очутился на горной вершине. Или почудилось, или на самом деле потянуло свежестью.

Пять минут на душ и чтобы переодеться, и я вернулся в гостиную.

Все уже сидели за вытянутым овальным столом, он был изготовлен из материала, идеально имитирующего дерево. Или это оно и есть? Я опустился в кресло во главе стола, и оно тотчас приняло форму тела. На подлокотнике имелись кнопки массажных режимов.

Мария вытащила сразу шесть пицц на любой вкус: от «Пепперони» до острейшей «Вулканической». Съев по куску, мы перешли к делам.

Решили, что на повестке дня обсудим в первую очередь все, касающееся реала, а потом переберемся в Дис и там продолжим уже с участием наших виртуальных соклановцев-стражей, а так же Патрика и Ириты.

– За счет новых работяг освоили Менгозу, – сообщил Эд. – Доходы клана выросли на 741 %, расходная часть, соответственно, тоже увеличилась, но прибыль траты перекрывает.

– Сотня диких полностью экипирована. Разбили на три взвода – патрулируют здание и весь район, их близкие вошли в клан и трудятся ремесленниками, – доложил Хайро. – В новостях об этом не писали, но мы разогнали остатки банды Диего Арансабаля. Калийское дно полностью наше...

Для Картеля и остального мира произошел обычный передел сфер влияния в районе. Вожаком наших диких был некий Айван, друг Хайро, и вот его-то и выставили лицом новой бандитской, как выразился Вилли, «крыши» Калийского дна. Айван даже встречался с людьми Картеля и договорился о нейтралитете. Диких благословили «держатъ район». Конечно, мне это не нравилось, но Хайро объяснил:

– Свято место пусто не бывает. Если бы Айван не заявил о себе, начались бы бурления, налетели лихие стервятники из других негражданских территорий. А так все знают: Кали

в чьих-то руках. Связываться остерегутся.

Новости по большей части были хорошие. Клан развивался, наращивал возможности и уверенно превращался не только в преуспевающую компанию, но и в боевую единицу.

– Кстати, извини, что не дождались тебя, но уж больно повод подвернулся хороший, – сказал Эд. – У Мэнни был день рождения, поздравили его и подарили от клана тысячу голды.

– Ну а поскольку все работяги это видели, мы объявили, что такой подарок будет вручаться каждому «пробужденному», отработавшему хотя бы шесть месяцев, – добавил Ханг.

Обсуждая приятные новости, мы оттягивали момент, когда нужно будет перейти к жестким решениям.

– Ладно, давайте по Малику, – сказал я. – Что вы знаете?

– Слышали запись его разговора с Тиссой, – ответил Эд. – Нам Малик сказал то же самое, только зачем-то начал врать про кинжалы – мол, он не воровал, а просто брал на хранение.

– Как такое вообще произошло?

– У завхоза же разрешение – выдавать вещи всем офицерам по первому запросу. Вот Инфект и натаскал, и еще непонятно, сколько он там «наоткладывал», когда копался в бесконечном луте, который мы после тебя собирали.

– Что тут думать, парни? – воскликнула Мария. – «Крысу» не исправить, гоните его к чертям!

– Слишком много знает, – покачал головой Хайро.

– Давайте проголосуем, – предложил я, и сердце забилося чаще – не утих еще шторм, который Малик и Тисса подняли в моей душе. – Только мы трое, потому что он наш друг. Я за то, чтобы исключить Инфекта из клана и выкинуть из последователей Спящих.

Чтобы принять такое решение и не ошибиться, требовалось отодвинуть злость подальше, постараться быть максимально объективным, но мне это не удавалось. Когда негодование улеглось, по отношению к Малику осталось еще более мерзкое чувство – брезгливая досада.

– Нельзя из последователей, – сказал Эд, сосредоточенно рассматривающий свои переплетенные пальцы. – На нем же блок Бегемота.

– Тогда из жрецов!

– Согласен, – сказал Ханг, прожевав пятый кусок пиццы, и поднял ручищу. – Голосую за исключение.

Эд не спешил с ответом, взвешивал все «за» и «против», морщил лоб, и мне казалось, я слышал, как в его мозгу крутятся шестеренки. Малик все-таки ему почти брат.

– Я тоже «за», – наконец проговорил он. – Пусть только сначала шмот вернет. Весь!

– А если он глубинкой уйдет, пока вещи будет возвращать? – спросил я.

– Никуда он не уйдет из-под *Завесы искажения*, – пробурчал Ханг, вытирая рот салфеткой. – Настроили, чтоб пропускала только офицеров.

– Хорошо. Тогда и я «за», – завершил я голосование, стукнув кулаком по столу.

Досада в душе растеклась чернильным облаком. Эх, Малик, Малик, почему же ты такой дурак? Чего тебе не хватало? Зачем он это делал, мне было более чем понятно – соломки подстелить, мало ли что со Скифом случится. И вроде бы ясно все, но...

– Ну, это в Дисе, – кашлянув, сказал Вилли. – В реале?

– Нельзя отпускать! – рявкнул Хайро, буравя меня взглядом. – Что? У него контракт с кланом, он его нарушил, мы как корпорация вправе выбрать наказание.

– Хорошо, оставим его в изоляторе, – сказал я. – И в подвале замка давайте сделаем блокирующую камеру, пусть Инфект сидит там.

– Трикси можно выпустить, за садом следить некому, – поднял новую тему Эд.

– Можно, а то дед его уже всех достал, – кивнул Хайро. – Трикси выставлен запрет, здание он покинуть не сможет.

– В Дисе тоже с острова никуда не денется, – добавил Ханг.

– Голосуем...

Трикси амнистировали и перешли к Гиросу. Хайро вывел голодосье и зачитал:

– Томоши Курокава, ниндзя 349-го уровня Гирос. «Угроза» Е-класса, текущий уровень М. Способность: тридцатисекундный *Астральный гнев* с часовым откатом. Оружейные

навыки: *Кинжалы* и *Арбалет* третьего ранга.

Слушая главного безопасника, я все больше отвешивал челюсть.

– Он, идиот, сам вам рассказал, что ли?

– Информация получена старшим офицером Краулером как полноценным заместителем лидера клана, – невозмутимо ответил Хайро.

– Да там такая фигня, сам не ожидал! – возбужденно заговорил Эд. – Короче, когда ты зашел в Окаянную брешь, система посчитала, что ты вне Диса, и руководство кланом перешло ко мне. И я увидел всю инфу про Гиросу!

– Представляю, что ты там наворотил... – улыбнулся я.

– Он Магическую башню строит! – тут же сдал друга Ханг.

– Эй, мы же со Скифом договаривались, что так и будет! – возмутился Эд. – Просто подумал: чего тянуть?

– Ну и как, много натянул? – спросил я.

– Второй этаж строим, Куся подогнала бригаду, – деловито ответил Эд. – Ладно, шутки в сторону. Насчет Гироса... Томми прошел все процедуры безопасности. Пока он рядовой член клана, с острова его не выпускаем. Ментальный блок Спящих, как у адепта, договор разума...

– Мы его усовершенствовали, – вставил Вилли. – Чтобы нельзя было обойти, как тогда, с Вератриksom...

– Ага, – кивнул Эд. – Что делаем с Гиросом? Парень засиделся, заскучал. Зырит головизор сутками, в Дисе качается в море – реально, заходит на полминуты, убивает мобов и,

пока абилка на откате, выходит в реал.

– Оставляем как есть, – сказал я. – Поводим с собой, посмотримся, что за человек. Пока то, что я видел, как-то странно. Социопат какой-то!

– Вспомни себя, – ухмыльнулся Ханг. – Ты, пока мы тебя не раскрыли, таким же был. Все прятался где-то, бегал... Я с ним пообщался, пива попил, разговорил его... Вроде нормальный.

– Посмотрим. Все, погружаемся в Дис?

– Еще вопрос... – протянул Эд, переглянувшись с Хангом. – Тисса.

– Что «Тисса»?

– Ты кое-что пропустил. Тисса взяла 33-й!

– И *Великое достижение!* – прорычал Ханг. – Она стала топ-1 игроком песочниц всех времен!

– Ну... Рад за нее, наверное. И что?

Парни одновременно открыли рты, но Эд толкнул Ханга в плечо и сказал:

– Давай я? – Кивнув, обратился ко мне: – Ей выдали перк *Второй шанс*. Это пассивка, автоматически воскрешает союзников в бою! Прикинь!

Вспомнилось, как Инчито поднял павших и переломил ход сражения. А тут еще круче!

– Жаль только, что откат час, но он касается только уже воскрешенных! – не сдержавшись, уточнил Ханг.

– Повезло «Белым амазонкам», что я могу сказать...

– Ты не понял, Алекс! Она ушла из «амазонок»! Она уже дома, с отцом! И просится к нам в Кали...

– Не-не-не, – я выставил руки перед собой. Слишком свежи еще были душевные раны. – В «Пробужденных» ее не будет. Да и что ей у нас делать?

– Качаться, – проворчал Эд. – Что еще? Владелец звания топ-1 игрока песочницы не может оставаться в песочнице! Ее выпнули из Тристада. Тисса на Кхаринзе.

## Глава 2. Лунная роцца

Причины ухода Мелиссы Шефер из «Белых амазонок» были такими банальными, что я даже не знал, как это комментировать. После подставы с Магваем и его *Подчинением разума* девушка решила порвать отношения со своим парнем, выяснив, что помимо прочего Лиам ей изменяет.

– И как она это поняла? – поинтересовался я.

– Похоже, остров «амазонок» – то еще гнездо с пауками, – ответил Эд.

– С паучихами! – поправил его Ханг. – Короче, слухи об изменах Лиама до Тиссы доходили еще до Игр, а после них это подтвердили те, с кем парень изменял. Девчонкам только дай повод посплетничать.

– К тому же Тиссу там невзлюбили, потому что «амазонки» соревновались за внимание Лиама, а тот типа выбрал нашу подругу, – добавил Эд.

– Только оказалось, что выбирал не он, а за него. Другие «амазонки» рассказали Тиссе, что таким было задание тетки Лиама, Элизабет. Так Хинтерлист искал к тебе, Алекс, подход. А сам Лиам, строя из себя влюбленного, продолжал... э... – Ханг покосился на Марию. – В общем, весело проводить время с другими «амазонками». Тисса, как узнала, сразу собрала вещи и свалила. Не знаю, как она договорилась с Элизабет, но, похоже, ей светит выплата штрафа за досроч-

ный разрыв контракта...

– Откуда Мелиссе вообще знать, что мы ее простим? – спросил я. – Или она в курсе про запись?

– В курсе... – буркнул Эд. – Я с ней встречался и рассказывал...

– Я контролировал их встречу, – перебил Хайро, поймав мой сердитый взгляд. – Эдвард летал в ваш дистрикт со мной.

– Ну тогда и я повинюсь, Алекс, – сказал Вилли. – Сразу после того, как Кетцаль спас тебя *Эгидой* и пророчество Бегемота подтвердилось, я дал прослушать запись парням. Не мог держать такое в себе.

– А я посоветовала Эду поговорить с Мелиссой, – добила меня Мария. – Важно было дать понять, что для нее не все кончено. Иначе девчонка могла наделать глупостей.

– Был у нас случай в армии, – заговорил Рой, – когда один новобранец узнал, что его...

– Рой! – перебила Мария, и он осекся. – Давай потом?

Ничего никому не ответив, я пытался понять, что чувствую. Какая-то часть меня злилась на них за самостоятельность. Провернули что-то за моей спиной и только сейчас поставили в известность? Хотелось наорать и потребовать...

«Чего потребовать, Алекс? – мягко поинтересовалась другая часть меня. – Полного подчинения? Безынициативности? По какому праву? Ты связался с этими людьми, потому что был уверен, что они в чем-то разбираются лучше

тебя, больше знают и куда опытнее!»

Обе части моего «я» дрались за влияние и власть. Первая, рациональная и сфокусированная на успехе, еще на Играх требовала избавиться от рейда и победить Аваддона самому. Я хорошо знал эту часть себя, ведь она командовала мною почти всю жизнь. Эгоистичная, самовлюбленная, она считала, что только Алекс Шеппард знает, как надо, а потому всегда выбирала одиночество.

Вторая проявилась во мне во время встречи с личем Дарго. Возможно, она существовала и раньше, но голос ее был таким тихим, что я его почти не слышал. Окончательно она пробудилась, когда я возвращался с трофеями за Крушителя, и «дементоры» защитили меня от Утеса, Рашидоса и Висты у стен Тристада. Убей меня Утес, мой статус «угрозы» засветился бы в тот же вечер, и даже я сам не поставил бы на то, что Скиф выберется из песочницы. С того дня второе «я» звучало все громче, и именно оно отправило меня договариваться с Большим По.

Размышляя, я стеклянным взглядом изучал карту Дисгардиума на стене. А опомнившись, осознал, что мы сидим в тишине и все смотрят на меня.

Ханг кашлянул, привлекая внимание, и вопросительно кивнул:

– Что будем делать с Тиссой?

– Да возвращать и везти к нам! – воскликнул Эд. – Что тут думать?

– Заодно договор разума заключим, – согласился Хайро, слушавший наш разговор не вмешиваясь.

– Будет под присмотром, – кивнул Вилли. – Сейчас Мелисса Шефер – самое слабое звено в нашей безопасности. Судя по тому, что я слышал об атаке Магвая на наш остров, не только в реале.

Мне понравилось, что он сказал «наш остров». Раньше-то безопасники употребляли «ваш» относительно дел «Пробужденных» в Дисе. Но что им ответить, если я не хочу видеть Тиссу ни здесь, ни на Кхаринзе? Включить жесткого лидера и запретить?

– Так что делаем с подругой, Алекс? – спросил Ханг.

– Не знаю. Здесь не все офицеры, – сказал я, имея в виду Риту. – А такие решения надо принимать всем составом.

– Да что там решать? – удивился Эд. – Алекс, ты все еще обижаешься на Тиссу из-за «амазонок»?

– Или Лиама? – добавил Ханг.

– Не обижаюсь, но доверять перестал.

Поднявшись, я посмотрел на часы.

– Пора? – спросил Эд.

– Да, вот-вот начнется награждение. Увидимся в замке.

– Когда?

Неизвестно, сколько времени будут чествовать чемпионов Демонических игр. Эльфы обычно говорят высокопарно, певуче, а потому даже простейшее предложение в их устах превращается в поэму. Так что я пожал плечами:

– Без понятия, но вы будьте онлайн. А то там Бегемот заждался, надо будет быстро решить, что делать с предателями.

– Да, мне тоже нужно поскорее, – крикнул вслед Ханг. – Я щас вообще черт знает где в центре океана!

Войдя в капсулу, я не сразу активировал погружение. На душе было муторно – больше из-за Малика, но и из-за Тиссы тоже. Неправильно все это. Я злился на обоих, но почему один сидит в изоляторе и будет выпнут из клана, а другая вернется как ни в чем не бывало?

Съехав голой спиной по стенке капсулы, я сел и сложил руки на коленях. Сердце кричало, что я вот-вот сделаю непоправимое, после чего что-то внутри – например, душа, если она существует, – надломится, треснет и никогда не станет прежним.

Быть жестким, использовать близких лишь как инструмент в достижении собственных целей... Такое точно не по мне. Я никогда не рвался командовать, не стремился к власти. В этом плане все еще доминировало мое старое «я», привыкшее все делать в одиночку. «Дементоры», которым я захотел помочь в конфликте с «Аксиомой», сами все провернули, причем у меня не оставалось другого выхода, кроме как возглавить новый клан. Неграждане Калийского дна? Спору нет, не построй полгода назад Дьюла храм на Кхаринзе, клан бы так не поднялся, но ведь и жизнь работяг на порядок улучшилась.

Самые свежие впечатления о моем опыте лидерства – это позавчерашний бой с Аваддоном, когда я принял решение за всех соратников. Хорошо, что у меня получилось, и больших претензий, не считая ворчания Хеллфиша, мне не предъявили. Рейд получил три легендарных достижения, сделав то, что за почти двадцать лет еще никому не удавалось!

И что, выходит, все мои решения правильные, а я непогрешим? Конечно нет. За время активной игры я уяснил одну вещь: если внутри что-то сомневается, хотя разум уверен в верности поступка, лучше прислушаться к сердцу. Словно Алекс Шеппард, человек, которым я сам себя считаю и каким меня видят остальные, – одно, а мое второе «я» – другое. Может, оно и есть настоящее? То есть то, что я принимал за совесть, слабость или излишние сомнения, – настоящий Алекс? Не тот, каким хотел бы быть, и не тот, каким видят другие, а истинный «я».

Истинный «я» непроизвольно потер лоб, почесал затылок... Бездна, а нет ли в этом влияния Бегемота? После того как он угостил меня своей *Амброзией Спящих*, я даже думать стал иначе! Видеть всякую хрень, оценивать свои дела не с сиюминутной перспективы, а свысока...

И я снова вернулся к мыслям о Малике и Мелиссе. Если откинуть их «предательство» на Демонических играх, они же все равно так или иначе кинули... даже не меня, клан! Своих друзей, ближе которых у них никого! Одна свалила, стоило ее поманить роскошной жизнью и светлым будущим,

другой воровал. Стелил соломку на случай, если я лишусь статуса «угрозы».

Хуже всего, что оба нужны клану. Инфект – прокачанный бард-археолог, почти собравший строительный проект «Святилище Ушедших»; у Тиссы имба-способность, от которой не откажется ни один топ-клан. И оба слишком много знают и о базе «Пробужденных», и о замке с Кхаринзой, и о Спящих...

Прав был Бегемот, предсказывая, что я никогда не прощу Малика и Мелиссу. Просто они его неправильно поняли. Я их не прощу не за балаган на Играх, а за настоящее предательство, совершенное раньше.

– Начать погружение, – велел я ИскИну капсулы, приняв решение.

\* \* \*

Меня выбросило в Лунную рощу, столицу лесных эльфов, которые были стволом эльфийского дерева. Все остальные ветви, такие как те же темные эльфы, когда-то откололись и ушли из леса.

Оглядевшись, я понял, что прибыл третьим.

– Скиф! – завизжала дриада Мишель.

На мне было *Хладнокровие карателя*, руки грозно щетились *Косами Жнеца*, а потому, приблизившись, дриада не осмелилась обнять меня, как намеревалась, лишь протянула

руку и тронула шлем.

– Открой забрало, парень! – донеслось сбоку знакомое ворчание. – Как добрался до дому?

– Мишель, Хеллфиш... – Я снял доспехи и оружие, улыбнулся и обнялся с соратниками. – Добрался нормально, почти всю дорогу отсыпался. А где остальные?

С неравномерным треском из ткани пространства вывалились еще шестеро: Кетцаль, Кара, Мейстер, Цветик, Джокер и Нобу. Здесь, в большом Дисе, все выглядели по-новому, но все же видеть лица, ставшие почти родными, было радостно.

Следующей появилась серебряный рейнджер Дестини. Великолепная, как обычно. Я бы даже сказал – сияющая, учитывая ее легендарный сет экипировки. Поздоровавшись со всеми, она приблизилась ко мне, чмокнула в щеку и шепнула:

– Спасибо! Отец был счастлив.

– А корпорация что? Могут быть проблемы?

– Им нечего предъявить, но мои юристы наготове, только знаешь... – Дес посмотрела по сторонам и едва слышно прошептала на ухо: – Алекс, будь осторожнее.

– Я осторожен.

– Не только в Дисе, вообще... Хотя и здесь будь! «Дети Кратоса» что-то готовят, но из-за отношений с тобой Галлахеры отстранили меня от операции...

Вскоре собрались все двадцать четыре истинных чемпиона Демонических игр. Эльфийские рейнджеры, восседавшие

на черных пантерах, повели нас ко дворцу Эйниона. Соратники оседлали своих маунтов, я же, поглядев на узкие тропинки, призвал своего *Пятнистого мехастрауса*. Гроза бы здесь не сдвинулась с места, запертая могучими стволами деревьев.

– Вы только поглядите! – изумился Цветик. – Топовая «угроза» рассекает на стандартном мехастраусе за пару тыщ золотых!

– Эй! – возмутился я. – Он обошелся мне в девять!

– Ты сильно переплатил, дружище Скиф, – сказал инженер Джокер. – Себестоимость механической птицы не превышает тысячи. А обратился бы ко мне, я бы бесплатно сделал, и не такой хлам, а эпик! Летящего птеродактиля со встроенным гномьим пулеметом!

– Боюсь, в то время, когда я покупал мехастрауса, на мою просьбу ты бы просто не ответил.

– Это точно! – захохотал Джокер, а отсмеявшись, воскликнул: – Кстати! Вам в замок не нужны эпические стационарные турели? Какие хочешь! Пулеметные, громовые, огненные, замораживающие! С тебя только материалы, работа – бесплатно! Ну и право внести «Пробужденных» в портфолио! А? Что скажешь, Скиф?

– Осмелюсь вмешаться с таким же предложением, – прокряхтел Мейстер.

Седовласый гном пристроился сбоку, оседлав кабана с серебристой шерстью. Он сидел на загривке, а на кабаньей спи-

не я увидел два свернутых крыла! А-а-а, держите меня семеро! Летающая свинка! Ну точно мир перевернулся, раз свинья полетела! Я фыркнул, сдерживая смех, а гном обиделся:

– Ничего смешного! Мои работы украшают королей!

– Думаю, смех Скифа вызвала ваша эпическая крылатая хрюшка, – заметил Цветик.

– Попрошу вас! – возмутился Мейстер. – Это *Небесный вечер*!

В Кали была середина дня, а здесь уже близилась полночь. Вековые деревья кронами заслоняли ночное небо, но все равно казалось, что путь ко дворцу Эйниона освещают тысячи тысяч звезд.

Лениво плавали по воздуху волшебные фонари; то взлетая, то опускаясь, ярко мерцали разноцветные огоньки, но больше всего голову кружили запахи. Вокруг нас, не смешиваясь, витали десятки ароматов. Веяло то морским бризом, то цветочным нектаром, то сосновой хвоей или свежескошенной травой.

За разговорами я не заметил, как мы добрались до дворца. Вроде ехали по лесу, потом куда-то в очередной раз свернули и оказались перед стеной сомкнутых стволов, поросших травой и цветами.

– Чемпионы Демонических игр к королю Эйниону! – звонко крикнула эльфийка, сопровождавшая нас. – Предвестник Скиф, серебряный рейнджер Дестини, разрушитель Кетцаль, снайпер Хеллфиш, скульптор Ана...

Частокол деревьев вздрогнул, ближайшие к нам стволы со скрипом изогнулись, открыв широкий проход во дворец.

– Запретный лес, – с благоговением прошептала Дестини. – Никогда здесь не была!

Королевские рейнджеры остались снаружи, нас же попросили оставить ездовых животных и пригласили внутрь. Эльфы не любят замкнутых пространств, а потому жилище их правителя было огороженной частью леса, где летали птицы и бегали зверюшки.

У входа в «зал приема», оказавшийся просторной цветочной поляной, стояла охрана. Стая крупных волков наострила уши, зарычала, три лежащие пантеры забили хвостами. Взрыкнул огромный медведь. Все животные превосходили 360-й уровень. Сопровождающая нас эльфийка пропела команду, и звери успокоились.

В центре поляны, под *Иггдрасилем*, *Древом жизни*, на троне, созданном из живых переплетенных ветвей, восседал король Эйнион. Он излучал едва заметное сияние – то ли из-за магического эффекта, то ли так было на самом деле.

Увидев нас, он величественно поднялся и, распахнув объятья, сделал шаг навстречу. Мои соратники встали на колени, прижав правую руку к сердцу. Глядя на них, так же поступил и я.

– Доблестные демоноборцы! Чемпионы! Рад, что ваши души, храбро сражавшиеся в Окаянной брешли, вернулись домой и благополучно обрели прежнюю плоть! Подними-

тесь! Заслуга ваша столь велика, что вы можете впредь более никогда не преклонять коленей перед монархами.

– Спасибо, ваше величество! – отозвались мы, вставая.

Король обнял каждого, после чего отошел, чтобы видеть всех, и заговорил:

– Разумные Дисгардиума не представляют, от чего вы их уберегли! Прошедшие Демонические игры могли принести демонам шестьсот шестьдесят шестую победу! По древнему договору между ними, Новыми богами и Небесным арбитражем, демоны вернуться в Дисгардиум, когда одержат столько побед в Демонических играх. Понимая это, в нынешнем году князя Преисподней отобрали сильнейшего генерала для защиты своих интересов – Аваддона, прозванного Сокрушителем за свирепость, безжалостность и великое множество побед...

Речь монарха сопровождалась трогательной музыкой, источника которой я так и не обнаружил. Мелодичный стук капель, шелест листьев, перезвон струн арфы, пение флейты и мерный рокот барабанов...

Эйнион долго рассказывал, как заключили Демонический пакт. Когда Новые боги одолели Старых, они отправили на убой миллионы последователей в попытке уничтожить Диабло, Азмодана и Белиала. Люций, четвертый князь Преисподней, тогда был лишь генералом, как и Аваддон. Именно в те времена князя обратились к Хаосу, и он подарил им невиданную мощь в борьбе против Новых богов. Испу-

гавшись, Нергал и Мардук пошли на переговоры. Тогда-то и был заключен Демонический пакт, где отдельно прописывалось условие, при выполнении которого демоны смогут вернуться, а до тех пор они должны жить в отдельном пласте реальности, названном Преисподней.

– Примите же награды, истинные чемпионы! – провозгласил Эйнион. – *Умноженная эссенция жизни* входит в полную силу лишь тогда, когда становятся известны имена всех призванных, а по окончании Игр она обретает объем, достаточный для того, чтобы наградить каждого демоноборца!

Король обошел всех, протягивая миниатюрный флакон, обрамленный цветущей лозой, с прозрачной искрящейся жидкостью. Дошла очередь и до меня:

*Получена «Умноженная эссенция жизни».*

Зрение затуманилось, нахлынуло удовольствие, грянули системные фанфары, которые слышал только я, и в поле зрения всплыло несколько уведомлений:

***Скрытое задание «Демонические игры» выполнено!***

*Демонический пакт, заключенный века назад, оставил демонам возможность вернуться в Дисгардиум. Каждый год сильнейшие разумные, призванные со всего мира, защищают все сущее от возвращения созданий, извращенных Хаосом.*

*Одержав победу на Играх, вы отсрочили возвращение де-*

монов в Дисгардиум.

**Награда:** перк «Демоноборец» (+1 % к очкам жизни от суммы текущего объема жизни проигравших призванных), звание «Демоноборец», медальон «Свирепость демоноборца».

### **Свирепость демоноборца**

Божественный медальон.

Этот цельный медальон отлит в кузнице Старого бога Гефеста во времена Демонических войн как знак доблести и мощный артефакт усиления, не требующий ношения. Будучи однажды надетым, он сливается с душой владельца навсегда.

+30 % ко всем основным характеристикам.

+100 % к урону против демонов.

-50 % от урона, нанесенного демонами.

Особый эффект при активации: сама Жизнь обжигает демонических отродий при соприкосновении с владельцем медальона, причиняя им непереносимую боль и страдания.

Цена продажи: невозможно продать.

Шанс потерять после смерти снижен на 100 %.

Прочность: неразрушим.

**Очки опыта: +1 трлн.**

Очки опыта на текущем уровне (581): 54 млрд / 992 млрд.

**Новый уровень! Текущий уровень: 581.**

*Доступно 5 свободных очков характеристик!*

**Ваша репутация с Эйнионом, королем лесных эльфов: +1 000.**

*Текущая репутация: доверие.*

**Ваша репутация с Лунной роццей: +1 000.**

*Текущая репутация: доверие.*

**Ваша репутация с Дарантом: +1 000.**

*Текущая репутация: доверие.*

**Ваша репутация с Кинемой: +1 000.**

*Текущая репутация: доверие.*

**Ваша репутация со Старокузницей: +1 000.**

*Текущая репутация: доверие.*

**Ваша репутация с Шаком: +1 000.**

*Текущая репутация: доверие.*

Уведомления о повышении репутации засыпали все поле обзора. Репа росла не только с городами, но и с фракциями, и с лидерами народов. Даже император Крагош теперь относился ко мне с *доверием*. Король же вернулся к трону, сел и

стал внимательно за нами наблюдать.

Вокруг зашептались, выделился раздосадованный бас Кетцаля:

– Всем выдали одинаковые медальоны?

Поглядывая на короля, мы сверились, и оказалось, что да, одинаковые.

– Серьезно, +30 % ко всем основным характеристикам – и все? – заныл Кара. – Да у меня кольца такие же!

– Да это же верхний порог стандартной линейки легендарных колец богов войны, – заметил Мейстер. – За победу на Играх могли бы дать что получше.

Мне вспомнилась первая легендарка «Пробужденных», *Отвага Свентовита*, отданная Бомбовозу. То кольцо дает +12 % к характеристикам. Мы очень радовались, но изучив аукцион, выяснили, что подобные кольца встречаются часто и стоят относительно недорого.

– Неудачно сгенерировалось, – пожаловался Хеллфиш. – Зачем нам урон против демонов в Дисе?

– Пригодится, – сказал Цветик. – Демонам осталось выиграть лишь раз, и тогда они хлынут в Дис. Вот тогда-то наш рейд и покажет, как с ними драться! Я как раз сабли решил купить...

– Ого, прибавилось больше семи миллионов к очкам жизни! – воскликнула лучница Йен.

– Я тоже «потолстела»! – засмеялась скульптор Ана: – Впервые рада лишнему весу!

Ее шутку оценила только Ольга. Мать и сын Дюльберы переглянулись, а Лесгафт вяло улыбнулся.

– Жизнь будет расти, – заметила Дестини. – Увеличение рассчитывается от текущего объема проигравших, а они-то еще будут развиваться.

– Крутяк! – обрадовался разбойник Филекс. – Буду самым «толстым» рогой в Дисе!

Музыка, льющаяся отовсюду, стихла. Соратники замолчали, Эйнион же воздел руки, развел – и между нами открылся белый светящийся портал.

– Благодарю вас, герои! Отныне и всегда Лунная роща будет рада видеть вас своими гостями! А если кто-то пожелает обосноваться здесь, Высокорожденные с почтением разделят с ним лес! Завтра я нанесу визит в Старокузницу, где соберутся лидеры Содружества, Империи и нейтральных народов, и расскажу о вашем подвиге! Возможно, король Бастиан Первый и император Крагош пожелают лично встретиться с вами! Не сомневаюсь, что Лисента, Первая среди дриад, отдельно захочет наградить юную Мишель...

Пока Эйнион прошелся по остальным главам мифических народов, вроде избранного главы гномов Вернокрута, который ждет не дождется, чтобы дать аудиенцию гномам Джокеру и Мастеру, я изучил награды за достижения. Соответствующие уведомления только появились:

*Разблокировано легендарное достижение «Первое*

**убийство: Аваддон Сокрушитель»!**

Вы первыми в мире одолели финального босса Демонических игр! Вам достался **Аваддон Сокрушитель**, высший демон и генерал армии князя Преисподней Белиала. Вы уничтожили воплощение генерала в Окаянной брешии, Аваддон низвергнут в Преисподнюю.

**Награда:** активная способность «**Духовный капкан**».

**Разблокировано легендарное достижение «Истинный чемпион Демонических игр»!**

Вы одолели финального босса Демонических игр, стража врат 666-го уровня.

**Награда:** легендарный плащ «**Быстрее ветра**».

**Разблокировано легендарное достижение «Самый первый: Истинный чемпион Демонических игр»!**

Достижение «Истинный чемпион Демонических игр» получено впервые в истории Дисгардиума!

**Награда:** божественный артефакт «**Шкура первозданного зверя**».

**Повышен уровень клана «Пробужденные»: +4! Текущий уровень: 10.**

**Награды:**

– «**Здесь и сейчас!**» (член клана, имеющий доступ к клановому хранилищу, может использовать его из любой точ-

ки Дисгардиума).

– «**Чух-чух!**» (каждый член клана получает 0,001 % от опыта, полученного любым соклановцем; имеются ограничения).

– «**Максимальный поток золота**» (в тот момент, когда любой член клана поднимает деньги с трупа, дополнительно создается 10 % от полученного, которые пополняют клановую казну).

– «**Максимальный поток опыта**» (на 25 % увеличивает опыт, получаемый за убийство монстров и выполнение заданий).

– ...закончена! – пропел эльфийский голос, отрывая меня от чтения.

– А что с наградами за достижения? – спросил Цветик. – Похоже, они разные? Мне дали парочку таких, которые только поэтам и годятся.

– Мне за Аваддона выдали *Смертельный дождь*, – поделился охотник Перант.

– А мне *Вечное изобилие*, – сказал кулинар Нобу. – А за *Истинного чемпиона* божественную *Поварешку Минджуна!*

Я заметил, что о сути новых способностей соратники не говорят, но награды у всех разные, а значит, способности тоже. Я открыл было профиль и инвентарь, чтобы изучить полученное, но меня тронули за плечо.

Это был гном-ювелир. Мейстер сделал вопрошающий ки-

вок, качнул головой в сторону Цветика, Артемиуса, Добряка, Мишель, Ольги, Джокера и Нобу, стоявших отдельной кучкой. Похоже, он интересовался моим обещанием рейду ремесленников. Три храма есть, посвящу Спящим тот, что на Террастере, и смогу принять около сотни бывших соратников в последователи.

– Если все будет хорошо, выполню свои обязательства в ближайшие дни.

– Прекрасно! – расцвел Мейстер и отошел.

Только я открыл профиль, как меня снова окликнули, на этот раз Кетцаль:

– Алекс! Народ решил погулять по Лунной роще, а то так просто сюда не попадешь, особенно если ты из Империи, как Хеллфиш. Погуляем, потом сядем в ресторане, выпьем. Ты с нами?

– Давай, Скиф! – потянул меня за руку огр-алхимик Добряк. – Слышал, что только здесь можно отведать лучшего эльфийского вина!

– Не, народ, мне нужно к себе, а то дел накопилось...

– Жаль, – отвела взгляд Дестини. – Ладно, тогда иди в портал, он особенный – доставит туда, куда пожелаешь. Просто подумай, где хочешь оказаться.

– В Преисподнюю можно? – улыбнулся я.

– Нет, только в пределах освоенных земель, – не поняла шуточки она.

Я сделал шаг, оглянулся. На меня смотрели двадцать три

соратника, ставшие мне практически семьей.

– Так и знал, что он захочет обняться на прощание! – заревел Хеллфиш и пошел на меня.

Через три минуты, помятый и зацелованный, я ушел в портал.

## Глава 3. Внутренние демоны

Прыгнув на Кхаринзу, я увидел ошарашенную рожу огра. Он отшатнулся, и я заметил вторую морду, восторженно-удивленную, огр был двухголовым. Мне тут же вспомнился Мано'Гано, вместе со Звездочкой помогавший мне в ордалии.

– Привет! – сказала удивленная голова. – Как дела, Скиф?

– Предупреждать надо! – недовольно проворчала другая, ошарашенная. – За что только тебя Неотвратимая выбрала?

– Извините, – сказал я, всматриваясь в профиль. Огр был из культистов Морены, звали его двойным именем Разо'Рву. – Как дела?

– Надо доложить Декотре, – обращаясь к Разо, удивленной голове, сказал Рву.

– Ага, – кивнул Разо и радостно бросил мне: – Скиф, долго же тебя не было! Наши болтают, ты и на суде богов побывал, и в Демонических играх поучаствовал. Расскажешь, как там вообще и почему...

Пока они говорили, выдвигая удивительные теории об ордалии и Играх, я осмотрелся. Кольцевая улица вокруг крепости стала центральной, по ней бродило, бегало и гуляло столько разномастного народу, что казалось, будто я по ошибке прыгнул в Кинему.

– Прости, Разо, тороплюсь. В другой раз? – Я поднял го-

лову: над нами мерцало нечто, похожее на оболочку мыльного пузыря, по которой пробежали изумрудные всполохи. Причем не в небе, а прямо над нами, чуть выше крыш домов и куполов замка. – Ух ты, а это что?

Обе головы огра синхронно вскинулись и опустились.

– Спящий повесил *Завесу искажения*, – сообщил Разо.

– Ага, морок, – добавил Рву. – Скрыл Кхаринзу от недоброго глаза. Сверху и со стороны никто не увидит остров, пока не встанет ногой на сушу или не приземлится. Тут многое изменилось за то время, пока ты прохлаждался.

– Вон, гляди! – Разо указал на тонкий шпиль башни, возвышавшейся над другими строениями. – На юге господин Краулер начал строить Магическую башню. Закончили второй этаж, начали третий.

– Что-то не заметно строительных работ, – заметил я.

– Так она ж магическая, избранный Неотвратимой и Спящими! – воскликнули обе головы. – Каждый этаж возводится отдельно, а потом – вуаля! – оказывается под шпилем!

– Спасибо за информацию, Разо'Рву, – сказал я. – А где Краулер и Бомбовоз? Вы их тут не видели?

– Видели, – снова синхронно сказали головы, а дальше продолжил Разо: – Господина Краулера имели честь лицезреть восемьдесят четыре раза, господина Бомбовоза – пятьдесят один.

– Хм... А сегодня?

– Сегодня видели один раз, – доложил Разо. Рву доба-

вил: – Обоих сразу, на первом этаже замка. Направлялись к таверне господина Оливье.

Еще раз поблагодарив огра, я открыл список точек назначения *Глубинной телепортации*. Офицерскую столовую в замке уже называли «Оливье» – видимо, в честь шеф-повара, гранд-мастера кулинарии. Туда я и собрался прыгнуть, но остановился и выбрал свою комнату, «Пространство Скифа», чтобы сначала разобраться с наградами за Демонические игры.

Хлоп!

– Дома! – заорал я, радостно оглядывая свои роскошные владения.

Не удержавшись, запрыгнул на кровать, развалился и принялся изучать полученное лежа, начав с новой способности:

### *Духовный капкан*

*Захватывает любое существо и намертво привязывает к текущей точке в пространстве на срок от 1 секунды до 1 часа в зависимости от уровня цели.*

*Внимание! Навык применим к любой цели, однако чем ее уровень выше вашего, тем короче срок действия капкана.*

*Откат: 1 час.*

Следом я вытащил из инвентаря плащ – легкий и почти прозрачный, однако под углом приобретающий матово-черный оттенок:

## ***Быстрее ветра***

*Легендарный плащ.*

*Уникальный предмет.*

*Броня: 3600.*

*+360 к ловкости.*

*+360 к выносливости.*

*+30 % к скорости атаки.*

*+30 % к скорости использования способностей.*

*+30 % к скорости передвижения.*

*+30 % к скорости передвижения верхом.*

*При активации: +300 % к скорости передвижения на 5 секунд.*

*Цена продажи: 12 900 золотых монет.*

*Шанс потерять после смерти снижен на 100 %.*

*Прочность: неразрушим.*

На сладкое я оставил божественный артефакт с ярко-красным названием, притягивающим взгляд. Огромная, метров шесть на шесть, черная шкура, не потерявшая лоска и цвета. Мягкие шерстинки отозвались теплом, когда я провел по ним рукой, и кольнули брызнувшими искорками.

## ***Шкура первозданного зверя***

*Божественный артефакт.*

*Уникальный предмет.*

*Сама Афина убила Первозданного пещерного медведя и сняла с него эту шкуру.*

*Этот предмет интерьера можно использовать только в собственном доме. Шкура, повешенная на стену, сделает ее неразрушимой. Расстеленная на полу – даст неуязвимость вставшему на нее владельцу.*

*Шанс потерять после смерти снижен на 100 %.*

*Прочность: неразрушим.*

Плащ был шикарен, к тому же он прекрасно сочетался с Хладнокровием карателя. Духовный капкан тоже очень порадовал, расширив мой арсенал контролирующих способностей, а вот что делать со шкурой? В чем ее смысл, если в личную комнату все равно никому не войти? Может пригодиться при защите замка, если «коврик», конечно, будет действовать в коридорах...

До столовой я решил пройти пешком – поторговать лицом, пока жители совсем не забыли, кто такой Скиф. А то «господ» Краулера и Бомбовоза Разо'Рву видел десятки раз, а меня не больше двух-трех, причем не десятков.

– Скиф! Мальчик мой! – Навстречу спешил Патрик О'Грейди.

Старого вояку-пьяницу было не узнать – уверенная походка, прямая спина, гладко выбритое лицо, волосы аккуратно уложены на пробор. Казалось, он даже стал выше. Приблизившись, Патрик раскинул объятия:

– Поздравляю, чемпион! Демоноборец!

– Дядя Патрик!

В душе всколыхнулись мысли о роли Патрика в моей жизни. Мы обнялись, и он забросал меня вопросами, но, не дожидаясь ответов, поделился главной новостью:

– А у нас свадьба, Скиф! Мы со Стефани решили пожениться!

NPC женится на неумирающей? Игрок выходит замуж за неписья? В отличие от древних игр до эры полного погружения, сейчас свадьба в вирте приравнивалась к реальной! Вот это тетушка Стефани! Интересно, что об этом думает ее старший брат Дьюла? Патрику свои мысли я, конечно, озвучивать не стал.

– Рад за вас, дядя Патрик! И за тетушку Стефани!

– А уж я-то как счастлив, Скиф!

Пока обнимались, система тренькнула, уведомляя о законченном квесте:

***Задание «Стать человеком» выполнено!***

*Патрик О’Грейди, первый жрец Спящих, полюбил Стефани Катона, хозяйку таверны «Свинья и свисток», что на острове Кхаринза. Вы помогли ему снова «стать человеком», вернув былую репутацию и авторитет в обществе, и Патрику удалось завоевать сердце Стефани.*

***Очки опыта: +2 млн.***

*Очки опыта на текущем уровне (581): 54,1 млрд / 992 млрд.*

***Ваша репутация с Патриком О’Грейди повышена: +500.***

*Текущая репутация: уважение.*

Счастливым почетный гражданин Тристада, а ныне завхоз «Пробужденных» Патрик О’Грейди проводил меня до офицерской столовой, возбужденно рассказывая о приготовлениях к свадьбе. Главное, что я уяснил, – венчать влюбленных будет лично Бегемот!

У входа под потолком зависли в воздухе и стрекотали четыре иглокола. Чужого, Хрень и Хоботка я видел часто, а вот еще один, Колючка, напомнил о песочнице. Вернее, напомнила, ведь иглокол Тиссы – девочка. Настроение резко испортилось. Судя по Хоботку, Инфект тоже здесь. Похоже, парни надумали решить все вопросы на одном совете клана.

Паршиво на душе стало не от осознания того, что какое бы решение я ни принял, радости мне оно не принесет, и не потому, что я таил обиду. Безумно больно, что не вернуть время, когда все только начиналось и мы были командой, опорой и поддержкой друг для друга. Можно ли его вернуть? Вряд ли.

– Ну привет, Игги, – сказал я, призывая своего иглокола. – Общайся с братьями и сестрами, а то заскучал, небось...

Игги, не обращая внимания на соплеменников, яростно застрекотал в мой адрес что-то неприятное. Жаль, рядом не было стража-инсектоида Анфа, чтобы перевести... А может, это, наоборот, хорошо – вряд ли Игги говорил что-то духоподъемное о долгом заточении в великом ничто. Выдав свою, уверен, гневную тираду, иглокол замолк. Другие мухи-переростки тут же окружили собрата, и Игги стало не до меня.

У входа в таверну, над которым мерно вспыхивали красно-белые буквы «Оливье», стояли два наемных охранника 380-го уровня. Оружия при них я не заметил, да и одеты они были в цивильное, но мощные фигуры титанов сами по себе отпугивали лучше любого меча.

– Добро пожаловать, господин Скиф! – пророкотал один из них. – Добро пожаловать, господин Патрик!

Охранники расступились, давая нам дорогу. Ну и зачем они здесь? Мы с Патриком переступили порог.

– Господин Скиф! – из глубины зала ко мне засеменял сам шеф-повар, на ходу раздавая распоряжения фигуристым официанткам-эльфийкам. – Какой высокий гость! Ну что же вы замерли, позвольте вас проводить!

– Оливье, что за фигня? – Я забыл о манерах и качнул головой на охрану. – Зачем они?

– Ах, простите, простите, их наняли по моей просьбе... – зашебетал Оливье.

Из его пылкой речи я понял, что в ресторан повадились

ломиться канализационные трогги и кобольды. Эти два племени – народ простой, а потому не брезговали объедками, которыми их подкармливали сердобольные официантки. В общем, звездный ресторан превратился в забегаловку, и Оливье вымолил у демократичного «господина Краулера» охрану, хотя тот поначалу упирался.

– Дикари, – покачал головой Патрик. – Охрана – это правильно, Скиф, а то и так в таверне Стефани покоя нет. Хоть здесь можно спокойно поесть.

К нам подошли Краулер и Бомбовоз, воин что-то жевал, а в руке держал кружку с элем.

– Господин Краулер объяснит, как трогги чуть не испортили наш ресторан! – напомнил о себе Оливье.

– Да достали эти дети канализации, – пискляво проворчал гном-маг. – Щенки кобольдов вообще тут черт знает что устроили, ни пожрать нормально, ни посоветаться.

– Да хрен с ним, – прогудел титан-воин. – Парни, меня кракен ждет, его скоро кормить пора, а нам еще плыть и плыть! Мы шас в центре океана, и глубинкой мне туда не прыгнуть. Придется Ортокону возвращаться за мной на один островок – день пути насмарку... Давайте ускоримся и закончим с этим?

– А где остальные? – Я перевел взгляд на шеф-повара, протягивающего мне меню. – Спасибо, господин Оливье, я сыт.

– Все здесь, в приватной комнате ресторана... – По лицу

Краулера пробежала тень, он покрутил головой, поморщился. – Но лучше переместиться в командный центр. Оливье не даст сосредоточиться, да и... Нефиг скандалы на публику выносить.

– Ладно, я прыгну туда с Патриком, а вы остальных перетаскивайте.

Через пару минут все, как я думал, офицеры «Пробужденных», включая Тиссу и Инфекта, собрались в зале совещаний командного центра. Пока меня не было, Краулер организовал все как надо, и сейчас помещение выглядело не хуже, чем у Печенег. Даже *Факелы Истинного пламени*

# 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.