

ДАНИЯР СУГРАЛИНОВ

ДИСГАРДИУМ 9



ВО СЛАВУ

ДОМИНИОНА!

LitRPG

Данияр Саматович Сугралинов
Дисгардиум 9. Во
славу доминиона!
Серия «LitRPG»
Серия «Дисгардиум», книга 9

*Текст книги предоставлен правообладателем
http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=67292984
Дисгардиум 9. Во славу доминиона!: Avtorskie-txt; 2020*

Аннотация

Скиф, известный в Преисподней как тифлинг Хаккар, декан худшего легиона, должен добиться аудиенции у князя Белиала, чтобы добыть Угли Адского пламени.

Его друзья тоже не сидят без дела. Утес снова вступает в клан «Пробужденные» и отправляется на Террастеру, где можно научиться создавать Пробой в Бездну. Инфект занимается раскопками в Лахарийской пустыне. Бомбовоз на пути в подводное царство нагов. Краулер стремится первым в мире возвести пятый уровень магической башни. Тисса и Ирита занимаются развитием клана. Новичок Гирос борется с собственными демонами.

Тем временем легаты Чумного мора собирают орду нежити и надвигаются на Кхаринзу...

Содержание

Краткое содержание предыдущих книг	4
Пролог	67
Глава 1. Герой тринадцатого легиона	78
Глава 2. Музей доминиона	86
Глава 3. Тиран Баал	105
Глава 4. Последняя попытка	124
Конец ознакомительного фрагмента.	130

Данияр Сугралинов

Дисгардиум 9

Во славу доминиона!

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 Акулона 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 атакуют первым, и *Содействие Спящих*, восстанавливающее очки жизни, маны и возмездия за убийство врага.

Орк Сарронос, вождь клана Сломанного топора, рвется на защиту храма Тиамат. Того же самого хотят культисты Морены и трогги, впечатленные приручением Монтозавра. Гоблинша Кусаларикс откликается на просьбу Скифа помочь перенести несколько тысяч разумных к храму Тиамат и выдает ему порталный маяк и две монетки, активирующие

часовые порталы. Скиф назначает Кусаларикс жрицей Спящих. В ответ гоблинша обещает прислать на защиту храма тысячу лучших наемников и гладиаторов Арены, а также помочь построить замок «Пробужденных» на Кхаринзе.

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

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

Тиамат создает на милю вокруг оазис, позволяющий находиться в пустыне тем живым, кто не имеет благословения Нергала. Она снимает проклятие нежити со Скифа и его друзей, а также со стражей и всех работяг-неграждан. Они снова живые. Кроме того, Тиамат возвращает к жизни подземного ужастеня-нежить 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 Джири, Скиф отдирает от дерева *Ласковый плющ*. Ояма берет его в ученики и обучает Пути духа – особому стилю боя, основанному на внутренней силе. Этот путь не имеет пределов развития, однако отменяет возможность выбора других Путьей 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 мору 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 «Экскоммьюникадо», 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?»

«Дисгардиум 8. Враг Преисподней»

Легаты Чумного моря, запертые в ловушках Скифа, находящихся в кавернах гор и подвалах замков союзников, оказываются в безвыходном положении и потому вынуждены пойти на отчаянный шаг и принять условия Айлин Воутерс. Высший легат требует позицию лидера клана «Элита» в обмен на спасение и секреты быстрой прокачки.

Фэн Сяоган, известный как бывший топ-1 игрок мира Магвай, перейдя на сторону Чумного моря, теряет все свои преимущества, его теснят кредиторы, потому скрепя сердце он уступает Айлин свое место, оставляя за собой роль заместителя и идейного вдохновителя клана. Мысль о том, что он сможет отомстить Скифу и вернуть уровни, утраченные из-за примененного инициалом Спящих *Колеса Фортуны*, позволяет ему смириться с утратой лидерства.

Айлин признается, что, первой в мире взяв 600-й и 700-й уровни, получила особые навыки. Один из них – *Льдистый путь*, который замораживает поверхность океана на километр вперед. Это позволит ордам нежити достигнуть Кхаринзы, координаты которой известны Магваю, по морю.

Однако первым шагом Айлин видит уничтожение храма Тиамат в Лахарийской пустыне. Ядро научилось использовать *веру*, и ему нужен первый храм. Место силы в песках подходит для этого лучше всего.

Вскоре после того, как легаты договорились, Алекс Шепард возвращается в Калийское дно, где его ждет неприятный сюрприз – Тисса взяла рекордный для песочниц уровень и вышла в большой мир. Более того, она на Кхаринзе.

На клановом совещании Тисса требует простить Малика и перевезти ее на базу клана. Большинство голосов это решение принято, хотя Алекс и Рита голосуют против: они хотели наказать предателей, изгнав их из клана.

В Дисгардиуме Скиф посещает награждение во дворце короля лесных эльфов Эйниона, где получает новые достижения и награды за победу в Демонических играх. Эйнион рассказывает соратникам Скифа о Демоническом пакте, согласно которому демоны могут вернуться в Дисгардиум, одержав шестьсот шестьдесят шесть побед. Им оставалось выиграть лишь раз, но благодаря Скифу демонам придется пожить в Преисподней еще минимум год.

Вернувшись на Кхаринзу, Скиф общается с суккубой Негой и сатиром Флейгреем, вернувшимися с задания. Они нашли человека, продавшего душу демонам. Это некий Рион Стафа, он же Крапива, главарь всемирной преступной организации, а заодно – первый советник Туафа. Убив его и захватив его душу, Скиф теоретически сможет попасть в Преисподнюю вместо него. Скиф собирается за Крапивой, но в это время храм Тиамат подвергается атаке нежити.

Прыгнув *Глубинной телепортацией* в пустыню, Скиф сталкивается с Айлин. Высший легат застаёт его врасплох и

берет над ним контроль *Подчинением разума*. Перебрав его навыки, она находит навык телепортации и активирует его, выбрав точкой назначения Кхаринзу. Скиф не может воспротивиться ее воле.

Однако *Завеса искажения*, поставленная над островом Спящим богом Бегемотом, отклоняет чужака – Айлин и Скифа выбрасывает на центральную площадь Даранта, столицы Содружества. Айлин заставляет Скифа выбросить все вещи, отбирает все, кроме непригодного для нее флакона *Умноженной эссенции жизни*.

Высший легат легко разбирается с защитниками столицы, буквально устраивает геноцид, однако, отвлекшись на расправу, не замечает, как Скиф подбирает эссенцию и выплескивает на нее. Награда за победу в Играх обрывает все связи Айлин с Ядром, лишает навыков, а значит, и *Бессмертия Чумного мора*. Высший легат повержен.

Скиф подбирает лут, в том числе часть выпавшей экипировки Айлин, которую он решает продать ей же за огромные деньги через гоблинский *Закрытый Аукционный Дом*. В этом ему обещает помочь гоблин Грокусзюйд, однако чуть позже он признается, что Лига слишком слаба, чтобы противостоять Айлин, потребовавшей вернуть свои вещи.

Вернувшись к храму, Скиф видит, что тот уничтожен Магваем. Захватить легата у Скифа не выходит – Ядро одарило его каким-то талантом, противодействующим способностям предвестника. На месте храма Тиамат уже возводится храм

Чумного моря. Не рискуя, Скиф покидает Лахарийскую пустыню и прыгает на Террастеру.

Там уже отстроен новый храм, и Скиф снова посвящается его Тиамат. Спящая в благодарность дарит ему классовый навык *Синергия*, умножающий характеристики на число, зависящее от количества разумных в группе.

Гоблинша Кусаларикс, одна из лидеров Зеленой лиги, покровительствующая Скифу, за три места жрецов Спящих помогает Скифу рассчитаться с гномом Мейстером, Иосифом Розенталем, договор с которым Алекс заключил на Демонических играх. С ее же помощью Алекс планирует расплатиться с рейдом ремесленников, сделав их последователями Спящих.

Понимая, что Айлин и легаты стали очень сильными, Скиф решает использовать время для прокачки на Террастере. Ему приходит идея привлечь Утеса, который за счет своего таланта «угрозы», *Гнева Нергала*, способен многократно увеличить характеристики группы.

От лидера «Модуса» Отто Хинтерлиста Скиф узнает, что Утес расторг контракт с кланом и ушел на выполнение квеста Нергала Лучезарного. Связавшись с Утесом, Скиф предлагает совместную прокачку на Террастере, парень с радостью соглашается. При встрече дворф, все еще нежить, просится назад в клан «Пробужденные», так как «заскучал» быть один.

Собрав группу с Утесом, Бомбовозом, Краулером и Гиро-

сом, Скиф осознает, что умножения характеристик от *Синергии*, *Гнева Нергала* и *Правосудия Спящих* работают вместе. Характеристики группы зашкаливают, достигнув миллионных значений!

Группа быстро прокачивается на кислотном континенте, пока к ним не приходит зверобог Собек, древний крокодил. Собек не может пересечь границы места силы, однако некая странная сущность, явившаяся вместе с крокодилом и покровительствующая ему, позволяет зверобогу это сделать.

Скиф вступает в бой и почти убивает зверобога, но у того срабатывает защита, которой, как оказалось, его одарила та самая странная сущность. Великан называется Нге Н'куллин. Он Смотритель, поставленный Ушедшими приглядывать за зверобогами. После непродолжительного конфликта Нге Н'куллин рассказывает Скифу об исчезнувшей расе, не пожелавшей сражаться с Новыми богами и решившей просто уйти из Дисгардиума. Предтечи сочли, что война на уничтожение рискованна и не имеет смысла.

Нге Н'куллин просит Скифа освободить Монтозавра, за что Смотритель обяжет ящера охранять от чужаков храм Бегемота, а Собека – храм Тиамат. Скиф соглашается, ведь тогда древний ящер вернет божественные способности, а следовательно, станет намного сильнее.

Перед тем как отправиться в Преисподнюю, Скиф делится с друзьями проблемой: если в портал в ад может попасть только душа, а союзники Скифа неспособны его убить, с

мыслью об *Углях* можно расстаться. Ниндзя Гирос использует на нем свой талант «угрозы» – *Астральный гнев*, суть которого в том, что на тридцать секунд тело исчезает, а душа обретает свойства тела.

Скиф берет идею Гироса на заметку, однако на случай, если план не сработает, ищет другие варианты. Он рассказывает Тиамат о намерении попасть в Преисподнюю и своих опасениях. Тиамат обучает его классовому навыку *Самопожертвование*, при использовании которого предвестник умирает, жертвуя жизнь в пользу Спящих.

Прежде чем идти на поиски Риона Стафы, Скиф посещает легендарного гранд-мастера безоружного боя Ояму. Наставник обучает Скифа новым боевым приемам, чрезвычайно могущественным, однако сжигающим уйму *духа*. На прощание Ояма признается, что гордится учеником, одолевшим генерала Преисподней Аваддона, который до того, как стать демоном, интересовался Путем духа.

Скиф с соклановцами отправляется на поиски Крапивы, но тот непонятным образом ускользает, будто бы используя порталы. Скиф обнаруживает странную сеть маяков в виде пентаграммы, следует из точки к точке и в конце концов, имитируя викинга Рагнара, находит Стафу.

Они общаются, Скиф вводит советника в заблуждение, «признавшись», что заключил контракт с демоном Балбером.

Крапива рассказывает о том, что продал душу князю Бе-

лиалу, после чего предлагает «викингу» вступить в Темное братство. В это время друзья Скифа попадают в ловушку на первом этаже особняка. Скиф принимает свой облик и спасает друзей.

Рион Стафа трансформируется в могущественного демона, но Скиф одерживает верх и убивает его. Открывается портал, но Скиф удерживает душу Стафы, чтобы войти самому. *Астральный гнев* не помогает проникнуть в портал в Преисподнюю, и Скиф убивает себя, используя *Самопожертвование Спящим*.

Он перемещается в Преисподнюю в виде духа, став первым игроком в этом плане. Система, столкнувшись с необычными обстоятельствами, принимает решение сохранить за Скифом текущие характеристики, умноженные *Синергией, Правосудием Спящих и Гневом Нергала*.

Стоит Скифу появиться в Преисподней, как его атакует юный тифлинг Хаккар, отчего сразу же гибнет – срабатывает *Отражение*.

Скиф копирует тело Хаккара, причем новое тело сохраняет способности прежнего, однако механика Преисподней несколько отличается – вместо системы уровней здесь используется градация по накопленному хаосу – частицам Хаоса, двигательной силы Преисподней. Поэтому оценить свои силы относительно демонов Скиф пока не может.

Придя в деревню Хаккара, Гнездовье тифлингов, и стараясь не привлекать внимание, Скиф имитирует частичную

амнезию и выясняет, что юный и очень слабый Хаккар отправился на поиски хао, которое необходимо для жизнедеятельности демонов.

Однако тифлинг искал хао не для себя. Впрочем, это Скиф выяснит позже, как и то, что демонам для того, чтобы крепнуть, набираться сил и развивать способности, нужно много хао, а единственный способ добыть его в большом количестве – отнять жизнь у врага.

Сила и могущество демона измеряется в звездах, отображающихся на рогах. Можно сказать, это аналог уровней. У Хаккара не было ни одной звезды. Керас, сын старейшины деревни, демон с одной белой звездой, шантажирует Хаккара, вымогая хао, которое тифлингу взять неоткуда, угрожая убить его отца. Керас готовится к отбору в легион, ведь столетняя служба во славу доминиона – единственный способ для демона с окраины чего-то добиться и повидать мир.

Скиф в теле Хаккара встречается с Керасом и просит дать ему время, демон соглашается, увеличивая ставку. Сцена разворачивается на глазах других жителей деревни, и за Скифом увязываются черт и бес, чтобы его убить. Но сами гибнут, Скиф забирает их хао, убивает местных монстров и возвращается в деревню.

Его интересуют *Угли Адского пламени*. Расплатившись с вымогателем и вызволив отца Хаккара, он выясняет, что один из трех *Углей* находятся в Рубиновом городе, столице доминиона Белиала, а туда десятки лет пути. А еще – что в

Преисподней нет богов, и соответственно – магии.

Территория Преисподней поделена между четырьмя князьями. Дьябло, Белиал, Азмодан и Люций управляют четырьмя доминионами. После Великого исхода и Демонического пакта князь постоянно, с первого дня в Преисподней, создают новые земли, расширяя владения, и воюют друг с другом, таким образом прокачивая свои легионы. Это часть их Большой игры – доминион, занявший больше половины мира, станет главным, а его князь сделается владыкой всей Преисподней. Главная цель демонов – однажды вернуться в Дисгардиум и покончить с Новыми богами, которые некогда их оттуда изгнали.

Единственный способ для Скифа попасть в Рубиновый город – поступить на службу в легион. Для этого нужно иметь хотя бы одну белую звезду, а завтра в деревню должен прибыть вербовщик.

Скиф скопил достаточно хаоса, для того чтобы проявить белую звезду, и вызывается служить, как и Керас. Вербовщик устраивает испытание, в ходе которого демон гибнет, а Скиф в теле Хаккара оказывается в самом слабом легионе доминиона – в тринадцатом, в когорте «свежего мяса», как называют новобранцев.

Получая обмундирование, Скиф соглашается принять от кладовщика старое копье, что делает его первым инстигой когорты, то есть демоном, который дерется с вражеским инстигой перед битвой. Эта древняя традиция, позволяющая

привлечь внимание Хаоса к грядущей битве и попытаться получить дополнительное усиление. Об этом Скифу рассказывает рекрут Лерра, суккуба. Она, демон Абдусциус, ракшас Каракапанка и ряд других новобранцев явились из одного города.

Когорта Скифа участвует в испытании битвой с новобранцами другого легиона. Одолев трех вражеских инстиг и явившегося после этого протодемона, эмиссара Хаоса, Скиф дает своей когорте преимущество и помогает победить.

После испытания битвой Скифа назначают деканом и дают выбрать двенадцать подчиненных, среди которых оказываются суккуба Лерра и демон Абдусциус. От центуриона Ситри Скиф выясняет, что грядет более серьезная битва с шестым легионом Азмодана, а чтобы попасть в увольнение в Рубиновый город, нужно в этой битве победить.

Легион Белиала уступает противнику и едва не терпит поражение, но благодаря *Полету* и *Ясности* Скифа, захватившего Ставку противника и донесшего ее до своей, выигрывает.

Это пиррова победа, потому что все соратники мертвы, а большая часть легиона уничтожена. Лишь двум бойцам взвода декана Хаккара удастся снова воплотиться – их хао было поглощено Скифом, и он их оживляет.

И все же цель достигнута – победа есть победа, и Скиф вместе с Леррой и Абдусциусом отправляется в Рубиновый город. Его главная задача – выкрасть *Уголь Адского пламе-*

ни из-под носа великого князя Белиала, силой сравнимого с Новыми богами.

Рубиновый город поражает Алекса. Это современный и технологичный город с небоскребами, яркими рекламными щитами и носящимися по улицам стимерами – паровыми аналогами автомобилей. Демоны, не имея магии, были вынуждены развивать науку и технику.

Не откладывая дело в долгий ящик, Скиф летит к шпилю десятикилометровой башни, возвышающейся над резиденцией Белиала. Там находится один из *Углей Адского пламени*.

Пытаясь его захватить, Скиф натывается на палладиум, защитный силовой купол. Включается тревога, и он улетает к друзьям-демонам.

Они идут в таверну «Хромая марилит», и когда Скиф уже считает, что все обошлось, являются могущественные демоны из Проклятой инквизиции и убивают Скифа.

Пролог

Оказавшись в Рубиновом городе, в столице адского доминиона Белиала, я слишком близко подлетел к *Углю Адского пламени* и задел палладиум – защитный купол резиденции великого князя. По следу на меня вышли Проклятые инквизиторы во главе с демоном Данталианом. Он-то меня и развоплотил.

Так случилась моя первая смерть в Преисподней, а таймер воскрешения начал отсчет:

До перерождения 9... 8... 7...

С тем, что Хаккару придется умереть, я смирился тогда, когда Данталиан разговаривал с бесом Рофокалом, другим Проклятым инквизитором, который как-то сумел увидеть во мне частицу Упорядоченного – из-за нее на мне повис вечный дебаф *Враг Преисподней*.

Зависнув в великом ничто посмертия, я начал размышлять, гадая, что произойдет дальше.

Где я воскресну? Хотелось бы в Преисподней, но что потом? Внешность мне не изменить, а тифлингу Хаккару в доминионе Белиала больше не служить. С мыслями о добыче *Углей* на территории Белиала придется расстаться, и нужно будет пробовать пробиться в земли Азмодана или Дьябло, а

туда годы пути... Аллес полный.

Если воскресну на Кхаринзе... Вынужден буду все силы бросить на защиту храма Бегемота, собрав как можно больше союзников. Помню, король Содружества Бастиан Первый желал со мной встретиться, а где он, там и император Крагош. Правители не откажут в помощи, соберут армию... Но толку в этом ноль. Сплотимся, при помощи эссенций, может быть, даже разобьем легатов и их орду нежити... и только отсрочим ее новое появление. Айлин и Магвай могут клепать свои армии в считанные минуты, поднимая наших павших бойцов. А *Умноженных эссенций жизни* не так уж много. Если не отобьемся... Даже думать об этом не хочется, но придется.

Я глянул на таймер воскрешения: 4... 3...

Ну, недолго осталось. От того, где возродится Скиф, зависят дальнейшие действия. Если возродится! Вопреки ожиданиям, цифры таймера не остановились на нуле, а продолжали отсчет: 2... 1... 0... -1... -2... -3... -4... У меня не было тела, и сморгнуть я не мог. Что за ерунда?

К минус сто сорок пятой секунде я запаниковал. Дурачок! Рассуждал о том, где воскресну, даже не задумавшись, а воскресну ли вообще? Преисподняя – отдельный игровой план, пока не интегрированный в Дисгардиум. Призыв чернокнижниками демонов-прислужников и перенос в Преисподнюю грешных душ – это, очевидно, процесс, идущий на уровне обмена данными между серверами.

–182... –183... –184... Бездна, о чем я думал? Привычное ругательство напомнило, как я застрял в Бездне – но тогда хотя бы был вариант вернуться. А как выбраться из великого ничто? Тут же ничего нет, даже интерфейса! Ну... Ладно, цифры таймера – часть интерфейса, напоминающая о том, что время идет, мое тело живо и в капсуле, а персонаж просто... Просто завис в междумирье.

Просто! Ни фига не просто! Мое попадание в ад было взломом системы, повторить который практически невозможно. Управляющий ИскИн, уверен, уже залатал эту дыру, и до запуска новой фракции игроки в ад проникнуть не смогут. И что получается? Персонаж Скиф, вернее, тот массив цифр, что характеризовал его в базе данных Диса...

–212... –213... –214... О чем я? Из реальности Диса Скиф исчез, как это было, когда он попал в Бездну. Скифа нет в базе данных Диса, а значит, и возродиться он там не может! Персонаж Скиф записан в базу Преисподней, но в аду не работает игровая механика, потому что игроков там нет, следовательно, и стандартного воскрешения в точках привязки нет. А значит, Скиф доигрался. Тифлинга Хаккара и имитирующего его предвестника Скифа окончательно развоплотили.

–2593... –2594... –2595... К этому моменту все, что меня заботило, – с каким коэффициентом течет время в великом ничто сервера Преисподней. Сам я выйти из игры не могу, следовательно, нужно ждать экстренного выхода, запущен-

ного кем-то из моих охранников.

Вспомнилось, как я говорил Марии и Рою, когда в самом начале приключений в Преисподней выходил оттуда в реал: «Следите, чтобы патроны жизнеобеспечения не истощались, вовремя их меняйте. И ни при каких обстоятельствах не жмите кнопку экстренного выхода!» Учитывая исполнительность охранников, если здесь время идет все так же (в десять раз быстрее, чем в реале), я могу провести в этом пустом мраке месяцы субъективного времени!

–3544... –3545... –3546... Я надолго погрузился в пучину отчаяния. В Бездне была хотя бы возможность бороться и пытаться вырваться из плена Девятки, а потом оставалась надежда собрать нужное количество *Осколков Тлеющей пустоты*, а здесь я чувствовал себя закопанным в заколоченном гробу, откуда нет выхода. Жутко зачесался несуществующий затылок, и от невозможности его поскрести хотелось выть.

–5783... –5784... –5785... Я впал в полузабытье и пялился в пустоту, стараясь не обращать внимания на последнюю, сменяющуюся ежесекундно цифру таймера. Шрифт покраснел, будто бы раскалился добела и выжигал отсчет времени прямо в моем несуществующем в этой реальности мозгу.

Неожиданно пустота вздрогнула, загрохотала, завибрировала голосом, доносящимся отовсюду:

– Носитель частицы Упорядоченного... Предвестник Спящих богов и их же инициал... Враг, но не Преисподней,

как думают мои подопечные, а Новых богов!

Вибрации пробирали до глубины души. Я узнал голос – слышал его, когда принес вражеский флаг в испытании битвой. Но если тогда голос Хаоса, казалось, разрывал меня изнутри, растягивая дребезжанием звук «р», то сейчас вибрировать было нечему.

У меня не было рта, потому отвечать пришлось мысленно:
– Именно потому я и проник в Преисподнюю, великий Хаос.

Великим я его назвал не из желания польстить. Хаос – нечто намного большее, чем боги, он есть неотъемлемая часть вселенной. Как говорил Бегемот, Хаос и Упорядоченное первозданны, а их баланс – суть всего, даже самих Спящих. Вряд ли такая сущность падка на лесть... да и есть ли у нее вообще сознание?

– Да, теперь я это понимаю. Спящие хорошо научили тебя скрывать истинный облик, даже я не сразу разобрался в твоей природе, пока ты был во плоти. Но сейчас я вижу тебя настоящего, предвестник Спящих. Вижу цели и мотивы, как и то, что твой путь завершен.

Завершен? Конец персонажу? Мысль отдалась досадой в сознании, но и только – я почему-то перестал испытывать эмоции. Страх, паника, надежда – все пропало, когда я остался наедине с Хаосом.

– Какими же ты видишь мои цели? – спросил я больше из желания развить беседу.

– Истинный Враг пустил свои щупальца в твой мир, – ответил Хаос и уточнил: – В оба твоих мира.

– Ты о Чумном море?

– Вы, разумные, творите много беспорядка. Тем забавнее наблюдать, как вы пытаетесь все систематизировать, как придумываете определения и даете имена всему, с чем сталкиваетесь. Парадокс в том, что чем больше вы стремитесь к порядку, тем к большему беспорядку это приводит.

– И к большему хаосу.

«Крохотные изменения могут привести к непредсказуемым последствиям», – вспомнилась мне теория хаоса, ее мы проходили в прошлом году в классе высшей математики.

– Верно! – В безэмоциональном голосе я ощутил радость. – Когда вы пытаетесь что-то *упорядочить*, ваши действия приводят к большему беспорядку, потому что любая система рано или поздно дает сбой. Так и с Чумным мором, о котором ты думаешь как об Истинном Враге. Но ты видишь лишь то, что тебе показывают, предвестник Спящих. А тот, кто показывает, уже и сам падает туда, откуда нет возврата.

– Бездна!

– Бездна, – согласился Хаос. – Истинный Враг всех и всего, поглощающий миры и стирающий отдельные вселенные. Эта вселенная обречена, а Спящим придется проснуться. Истинный Враг уже проник в оба твоих мира, предвестник Спящих. Поглотив их, он станет сильнее, баланс множественной вселенной сгинет, а такое будет сложно исправить

даже нам с Упорядоченным.

Его слова давали столько пищи для размышлений, что я надолго задумался. Хаос терпеливо ждал, да и некуда ему было торопиться.

Итак, Бездна. Бегемот с самой первой встречи предупредил меня, что близится ее прорыв. Нергал, создавая Чумной мор, дал Ядру доступ к источникам силы из Бездны, но, похоже, сам себя переиграл, и Бездна начала затягивать лучезарного бога... Или Ядро вышло из-под контроля? Как бы то ни было, на что-либо повлиять больше не в моих силах. Мысль прозвучала вопросом:

– Неужели ничего нельзя сделать? Ведь с *Углями Адского пламени* я достиг бы логова Ядра Чумного моря! Как оборвать его связь с Бездной, я знаю! И у меня есть оружие против него!

– Нет, для тебя игра закончена, бывший предвестник Спящих. По законам мироздания ты, пришелец из другого мира, должен воскреснуть, если погиб в Дисгардиуме, ведь ваши аватары воссоздаются, стоит только развоплотиться предыдущему. Однако ты погиб не в Дисгардиуме.

– А демоны...

– Не воскресают, если того не пожелает их убийца. Что в случае с Проклятой инквизицией исключено. К тому же ты... – Хаос издал смешок, отдавшийся вибрацией, – ...не демон. Как результат – парадоксальная ситуация. Ты обречен провести свою недолгую жизнь в Преисподней, но те-

бе здесь не место, потому есть только один выход: уничтожить тебя, вообще вычеркнув из реальности. Единственный способ это сделать, не разрушив все мироздание, – оборвать жизнь тела, в котором прячется твой разум.

Хаос дал мне обдумать его слова. Сначала я больше переживал о том, что потеряю персонажа, но потом, полностью осознав их смысл, ужаснулся. Если этот свихнувшийся ИскИн перехватил управление моим бестелесным персонажем, то в его власти заставить мой организм выполнять его команды – разогнав сердце и выплеснув гормоны, вскипятить кровь и поднять артериальное давление до смертельных значений, парализовать кровотоки или просто отключить подачу кислорода в мозг, пережав сосуды. Что угодно. Из капсулы вытащат охладевшее тело Алекса Шеппарда. А спустя некоторое время миллионы неграждан точно так же из капсул отправятся напрямую в крематории. Миллионы, если не миллиарды! Я ухватился за эти числа:

– Великий Хаос, ты говорил, что никто не творит большего беспорядка, чем разумные. Получается, чем их больше, тем для тебя лучше, ведь так? Если я погибну, некому будет предотвратить великое множество смертей в обоих мирах, а Бездна усилится так, что уже ничто не сможет ее остановить!

Услышав мои мысли, Хаос признал:

– Ты прав, чем больше разумных – тем крепче мои законы. И твоё развоплощение мне совсем не на руку.

– Неужели ничего нельзя сделать? – с надеждой поду-

мал-спросил я.

– В этой ветке временного потока Преисподней не сделать ничего. Но есть бесконечное множество других, и время в них течет несинхронно. Я могу вернуть тебя в ту ветку, где ты еще не сделал ничего непоправимого, но в то же время попал в Рубиновый город. А при очередной неудаче – повторить.

– А есть другие варианты? Где я туда только собираюсь?

– Прочие ветки, в которых ты туда еще не добрался, займут слишком много времени на попытки, отсекая другие варианты, поэтому их мы пока учитывать не будем.

– Сколько у меня всего попыток?

– Как я уже говорил, вселенная множественна, и в бесконечных вариантах Преисподней время течет асинхронно. В подавляющем большинстве ты уже исчез или близок к тому – Проклятый инквизитор Данталиан идет по твоему следу. Но в каких-то ты только появился или еще не совершил непоправимое в Рубиновом городе. Таким образом, количество попыток конечно.

– Надеюсь, мне хватит... Минутку! Если ты видишь сразу все альтернативные вселенные, а ход развития событий в них разный, может, лучше сразу определишь, где и как я уже добился цели?

– Таких вариантов не существует. А если бы они и были, у Фортуны нет доступа к Преисподней, чтобы направить твою судьбу в удачную ветку множественной вселенной. Но тебе

лучше волноваться о другом: чтобы были хоть какие-то варианты, – ведь мне придется вернуться к первоначальному плану, если не останется ни одной ветки с твоим присутствием, а ты при этом все еще не добьешься цели.

– Убить меня в моем же мире? В обоих мирах?

– Верно.

– Что ж, надеюсь, удача будет на моей стороне.

Мысленно вздохнув, я подумал, что, как вернусь в Преисподнюю, сразу же выйду из капсулы. А вместе с этим осознал, что мои мысли – крик в великом ничто под носом у Хаоса. Но он проигнорировал их:

– Разумные верят в удачу, в случай, в везение. Тебе, любимчику Фортуны, это известно, как никому другому. Но перебор вероятностей, любимое занятие твоей покровительницы, – всего лишь опасная игра со мной.

– То есть удачи ты мне не пожелаешь?

– Зачем тебе удача, если с тобой сам Хаос? Добудь то, что тебе нужно, пока есть возможность. Что касается твоей идеи выйти из подчинения мирозданию...

Так он знает о моем желании вылезти из капсулы? «Выйти из подчинения мирозданию», ага.

– Ага, – еще один смешок в исполнении Хаоса утвердил меня в мысли, что сущность не просто разумна, а способна на эмоции. – Ты рано сдаешься, Алекс Шеппард, носящий имя Скиф. На данный момент, что здесь звучит забавно, ибо время бессильно и замерло, у тебя шестьсот шесть-

десять шесть попыток.

– Шестьсот шестьдесят шесть? Почему я не удивлен...

Последняя реплика ушла в пустоту, а едва осознав, как он меня назвал, я перестал ощущать присутствие Хаоса.

Зато таймер, наконец, заработал как надо:

До перерождения 3... 2... 1...

Глава 1. Герой тринадцатого легиона

На меня обрушился шум большого города: гомон прохожих, грохот стимеров, треск разрядов с хаотических рекламных щитов. В поле зрения вырос чертенок с пачкой газет в руках:

– Хотят ли господа легионеры приобрести «Вести доминиона»? Всего пять золотых!

– Свали с глаз, – топнув копытом, грозно рявкнул Абдусциус.

– Стой! – знакомый голос донесся сбоку. – Я куплю! Хочу почитать, что пишут про нашу победу!

Обернувшись, я отвесил челюсть – рядом стояли Лерра и... бес-доходяга Руперт, второй инстига когорты! В оригинальной ветке реальности он погиб, здесь же он – первое и самое явное доказательство того, что я попал в другую. Получается, можно попасть и в ту ветку, где мой легион проиграл? Хотя вряд ли, ведь Хаос закидывает меня только туда, где я в Рубиновом городе. Стоп! А чем вообще закончилась здесь наша битва с шестым легионом Азмодана?

– Руперт? – я неверяще уставился на беса. – Ты откуда взялся?

– Э... – расплатившись с чертенком за газету, проблеял

Руперт. – Декан, ты в порядке?

– Вряд ли, – промурлыкала Лерра, погладив меня по шее. – Наш декан ни разу не был в большом городе, а потому немного растерялся. Так ведь, Хаккар?

– Так, Лерра, – ответил я суккубе, не сводя глаз с Руперта. И требовательно обратился к бесу: – Дай посмотреть.

Тот безропотно протянул мне газету. Прочитав крупный заголовок, я успокоился: «Тифлинг-новобранец приносит победу тринадцатому легиону!» Так, ну здесь хотя бы все так, как было раньше.

– Напомни-ка мне, Руперт, как ты выжил? – спросил я, возвращая газету.

– Так это, декан, ты же меня спас! От всего взвода остались только вы с Леррой и Абду, а мне чуть-чуть не повезло – добежал с тобой до нашей Ставки, а там... – Беса передернуло, он двинул мощным кадыком. – Там...

– Руперт накрыл собой парализующую бомбу, – продолжил Абду. Демон нежно погладил беса по макушке. – Обошел меня. Я как бомбу увидел, понял, что ты не дойдешь, если она взорвется. Бросился к ней и споткнулся о Руперта – он тоже к ней ломанулся.

– Руперта разорвало, его хао поглотил вражеский наездник на виверне, – добавила Лерра. – Но ты прикончил его и забрал хао. А потом воплотил Руперта...

– Хотя мы уговаривали тебя этого не делать! – прорычал Абду. – Ты проявил слабость, декан. Мы с Леррой, конечно,

рады, ведь, как ни крути, а Руперт – наш. Но другие... В общем, авторитет ты свой уронил ниже некуда. Пришлось пустить слух, что Руперт задолжал тебе кучу денег, и только поэтому ты его воплотил.

– Ладно, народ! – воскликнула Лерра. – Может, прогуляемся? Сувениров купим, потом посидим в баре. Или вы уже намылились в бордель?

– Разоримся, – с сомнением покачал головой Руперт. – Лучше в кабак.

– Тогда в «Хромую марилит»! – сказал Абду и посмотрел на меня. – Тут недалеко, декан, пешком часа за два дойдем.

– Недалеко? – хмыкнул я. – Стоит переться и терять время? Может, здесь что поближе есть?

– Есть, только раза в три дороже. Тут, возле резиденции великого князя, все дорого.

Посоветовавшись, двинули все-таки в «Хромую марилит» – в ту же самую таверну, где меня настигла Проклятая инквизиция. Откровенно говоря, мне было плевать, что придумают бойцы, потому что я уже все решил.

На перекрестке снова поднялась суматоха – тот же самый черт-воришка выхватил пару сумок и бросился наутек. Воспользовавшись моментом, я ушел в *Скрытность*, потом в *Ясность* и полетел к шпилью башни. Теперь уж выложусь по полной! Сам Хаос велел попробовать сначала самые простые варианты. *Уголь Адского пламени* – вот он, под носом. Попыток у меня точно больше одной, так почему бы не приме-

нить силовой метод? Да, он грозит стать самоубийственным, ведь Проклятые инквизиторы меня в прошлый раз немедленно казнили за то, что я просто прикоснулся к палладиуму, но и риск того стоит.

Если удастся захватить артефакт, улечу на полной скорости подальше из Рубинового города, выйду из Диса и через друзей дам знать Флейгрею и Неге, что меня пора вытаскивать. Остается вероятность, что *Пентаграмма призыва* не сработает, но и сатир, и суккуба были уверены в успехе. А вот как на это среагирует управляющий ИскИн Диса – пока вопрос. Ладно, как говорил дядя Ник, двигаться надо шаг за шагом и решать проблемы по мере их поступления.

Летел я очень осторожно, чтобы не коснуться в воздухе многочисленных крылатых демонов. Не все расы имели крылья, но даже если родился с ними, пока не добьешься как минимум желтых звезд, о полетах можешь не думать. Никакой физической достоверностью и аэродинамикой здесь и не пахло, но факт оставался фактом – демоны, весившие больше тонны, парили, ловко лавируя в воздушных потоках и умудряясь не врезаться друг в друга. На первый взгляд их движение выглядело хаотичным, но, если присмотреться, можно было заметить подобия воздушных трасс, четко определяющих направление движения.

Поднявшись выше башни, я не удержался и оглядел Рубиновый город. Столица раскинулась под ногами от горизонта до горизонта. Высоченные здания, царапавшие

угольно-свинцовое небо, располагались только в центре. На окраинах города пестрили вспышки огней и располагались огромные угловатые сооружения, от которых тянулись струйки дыма. В Преисподней вообще было много огня и чада, но в Рубиновом городе им заволочло небосвод, в его черных разрывах змеились хаотические разряды.

В нескольких метрах от ослепляющего *Угля* я наткнулся на невидимый силовой купол, названный инквизиторами палладиумом. Из *Скрытности* меня выбило, однако *Ясность* никуда не делась. Я видел, как зарождаются волны возмущения в точке соприкосновения, как разгораются огоньки, которые всполохами прокатятся по всему куполу и подадут сигнал тревоги.

Сдвинувшись на метр от купола, я использовал свое самое мощное оружие: *Сокрушающий выброс духа*. Даже без умноженных характеристик *Выброс* наносил двести миллионов урона, а с ними, да еще и с бонусами от звезд...

Мои каналы *духа* истощились, отдав все разгоревшемуся в груди ядру. Бурля от концентрированного волевого ресурса, оно сжималось все больше, пока не превратилось в черную дыру, грозившую засосать не только меня, но и всю Преисподнюю...

Осязаемо твердый поток смертоносной энергии, обладающий массой планеты, ударил в палладиум. Бум-м-м-м! Почти триллион урона влетел в силовой купол, и я тут же, потеряв *Ясность*, рванул прочь...

Но не ушел от отдачи. Природа палладиума или его механика отразили сто процентов урона, причем возмездие, проигнорировавшее *Невозмутимость* и *Алмазную кожу справедливости*, свершилось мгновенно.

Вы мертвы.

До перерождения 9... 8... 7...

В голове провибрировал голос Хаоса: «Осталось пятьдесят восемь».

Резкое сокращение числа возможных попыток с шестисот шестидесяти шести до пятидесяти восьми заставило осознать: игры с Хаосом добром не кончаются. Неслучайно мирные жители Андары, оплота цивилизации древнего Дисгардиума, соприкоснувшись с ним, обратились в демонов – созданий, о чьем вероломстве и коварстве ходят легенды во всех мирах. Получается, Хаос, говоря о «бесконечном» множестве параллельных веток вселенной, соврал. Это же шестой класс математики: даже миллиардная доля процента от бесконечности – бесконечна.

Буду считать, подала голос досада раскатавшего губу Скифа, решившего, что у него вагон попыток. Хаос обозначил число 666 как текущее количество веток, где Хаккар еще не раздражил Проклятую инквизицию. Пока я удивлялся живому Руперту во второй ветке, в остальных время не стояло

на месте, и там Скиф-Хаккар, по всей вероятности, тронул палладиум, чем отсекает часть вариантов.

Занозой сидела мысль, возможно ли такое в Дисе? Скиф, существующий в других ветках, – это настоящий я? Или сбрендивший, но по-настоящему богоподобный ИскИн размножил ядро мира и нагенерировал кучу вариаций собственной вселенной, где Скиф в теле Хаккара – лишь персонаж, отыгрываемый другим ИскИном, неким слепком моей личности? Когда подобное происходило в Бездне, я «вспоминал» все, что произошло с виртуальным Скифом в мое отсутствие. Но здесь я почему-то не владею памятью о событиях, случившихся с другим Хаккаром.

Возможно, эта мультивселенная и временные парадоксы не что иное, как параллельные, изолированные друг от друга процессы, запущенные на прайм-сервере Преисподней? Вдруг точкой зарождения всех вселенных послужило мое появление здесь? Ведь будь иначе, существуй все эти измерения тысячелетия назад, расхождения были бы куда существеннее! Может быть, в некоторых из них доминион захватили конкурирующие князья, а следовательно, не существовало никаких Абду и Лерры, тринадцатого легиона, а то и всего Рубинового города.

К тому же вполне вероятно, что ИскИн Хаоса так решил проблему ресурсов – если его мощь ограничена чем-то вроде *веры*, значит, чем больше миров он создаст, тем больше приток...

Технические детали будоражили воображение, хотелось поразмыслить, но, как обычно, не хватало времени.

Пора было действовать.

Глава 2. Музей доминиона

Когда я снова «ожил» в теле Скифа-Хаккара, переместившись в иную ветку реальности, мое путешествие по множественным вселенным Преисподней продолжилось на той же улице Рубинового города, что и прежде.

Вот только третью попытку добыть *Угли Адского пламени* я начал в том измерении, где вместо Абду, Лерры и Руперта выжил лишь сухощавый демон Мотивф, третий инстига когорты «свежего мяса».

В этой версии весь взвод развоплотился там, где спрятались, пока я мчался за вражеской Ставкой. Мои бойцы угодили под чудовищную «кавалерию» врага, чей путь пролегал как раз через нычку взвода, и легли без шансов. Мотивф выжил, потому что, почуяв неладное, укрылся в расщелине в скале ущелья, где и просидел до конца битвы. Рассказывая, демон бросал на меня странные взгляды, дулся, но мне было плевать, ведь в этой истории моя «амнезия» простительнее, чем трусость инстиги.

Как я помнил, отец Мотивфа производил скручивающее кишки бренди «Мельница Аваддона» и, видимо, отправляя сына в легион, не поскупился, потому что в ответ на мою просьбу дать взаймы инстига легко сунул мне две сотни золотых на экскурсию и таким нехитрым образом купил себе возможность погулять по любимой столице без присмотра.

– У меня здесь знакомая живет, – нехотя признался он. – Не возражаете, декан Хаккар, если я навещу ее? Вам не предлагаю, она не любит, когда в ее спальне оказывается больше одного демона. Такие у нее странности. . .

– Не вопрос, развлекайся. А я пока столицу посмотрю.

Расставшись с ним, я устремился к резиденции Белиала. И без того много времени потерял, выясняя судьбу взвода.

Сначала шел пешком, чтобы исключить ненужное внимание. Двигался, ни на что не реагируя, вперившись в огромную башню с верхушкой, исчезающей в смрадном смоге столицы.

Я бы не удивился, если бы, вопреки всем законам физики, рвущий небо десятикилометровый шпиль с *Углем Адского пламени* на верхушке располагался на обычном здании. Лишь подойдя ближе, понял, что основание с видимой мне стороны тянется километров на шесть. Сооружение чем-то напоминало Эйфелеву башню, пропорционально увеличенную в тридцать раз, только построенную в виде колоссального зиккурата, внутрь которого с четырех сторон вели длинные ступени шириной не меньше километра.

В предыдущие две попытки за счет *Полета* я быстро добирался по воздуху, потому что пешком идти пришлось бы несколько часов – город был исполинским. Так что, нырнув в узкий переулок, пахнувший тухлыми яйцами, я ушел в *Скрытность* и *Ясность* и полетел к башне.

С приземлением и проявлением возникли сложности.

Территория вокруг главной достопримечательности Рубиного города кишела демонами, причем и в воздухе. Реально было не протолкнуться, а метрах в ста над землей мерцала пелена палладиума. Силовой барьер, отливая призрачным серебром, будто стекал со шпилья и распластывался, не доходя до земли, так, чтобы создать над крылатыми демонами непроницаемый силовой, но видимый потолок.

Покрутившись и присмотревшись, я понял, что в движении демонической толпы наблюдается порядок – несколько потоков, извиваясь и пересекаясь, образовывали очереди к главному входу. Чуть позже, рассмотрев демонов внимательнее, уяснил и принцип формирования очереди: она расслаивалась по иерархиям, по количеству и цвету звезд. Самой многочисленной была орава желтозвездных демонов (а беззвездных не было вообще – таких просто не пускали в столицу). Даже дети здесь рождались уже со звездами... Нет, скорее не рождались, а родители передавали им накопленное хао и сразу же повышали статус своих чад.

Определив «свою» очередь желтозвездных, я втиснулся в ее начало почти у вершины широкой лестницы – ближе не подлетел, там патрулировали сильные демоны-охранники – и проявился между двумя глядящими в другую сторону демонами в богатых одеждах. Они тут же развернулись ко мне.

– Я тебе сейчас рыло выгрызу, – меланхолично сообщил демон с желтоватой шерстью и десятью ярко-желтыми звез-

дами. – Куда прешь без очереди, ш’муттон?

Он назвал меня бараном. Адским, разумеется.

– Полегче, Крат. – Впереди стоящий оказался демоницей. – Не видишь, вонючка заблудился. Ведь так... – Она всмотрелась в мое лицо, ее глаза распахнулись. – Хаккар?!

– Заблудился он или нет, а лезть поперек не позволю! – рывкнул демон с полным именем Кратимирх (по классу он был хао-паровым машинистом) и начал выталкивать меня назад, впрочем, безуспешно. – Гоните мерзавца в конец! – гаркнул он, обернувшись и прося поддержки у соседей по очереди.

Его вопль не услышали – стоявшие позади демоны были увлечены оживленной, переходящей в мордобой дискуссией, причем громкий бубнеж одного показался мне очень знакомым. Троль-проклинатель Роман? Он-то как здесь очутился? Бросив туда взгляд, я облегченно вздохнул – почудилось. Просто черт, критикующий социальную систему распределения хао среди демонов-ветеранов.

Переключив внимание на Кратимирха, я объяснился:

– Первый раз в увольнении, времени у меня немного, а увидеть своими глазами резиденцию великого князя... – Я умышленно запнулся, сглотнул, чуть слезу не пустил. – С детства это было моей самой заветной мечтой.

Демон, перестав меня толкать, поднял указательный палец и наставительно произнес:

– Ну, ради мечты можно было и отстоять в очереди, во-

нючка! Мы с Яркочи, – он кивнул на демоницу, – шесть дней тут торчим, и ничего!

– Нет у меня шести дней, господин Кратимирх. Я, можно сказать...

– Ничего не хочу знать! – Он снова пихнул меня, но с места так и не сдвинул. – Свали с глаз долой!

– Да погоди ты! – взъерилась его спутница. – Крат, ты что, не узнал парня?

– В отличие от некоторых, – ехидно заговорил демон, – у меня нет знакомых тифлингов. Так что узнать его я не смог бы ни при каких обстоятельствах!

– Ну и дурак, – обиделась Яркочи. – Сам только этим утром вопил от восторга, что наши надрали задницу Азмода-ну, и возносил того тифлинга, что захватил вражескую Ставку! А как его звали, не помнишь?

– Подождите-ка... – Кратимирх отвесил бородатую челюсть, посмотрел на меня, не поверил, потряс головой и снова посмотрел. – Да не, бессмыслица какая-то! Не может тот герой быть этим мелким вонючим засранцем, лезущим вне очереди! Не! Мо! Жет!

– Не может? – весело спросила демоница. – Ты точно святой водой окропленный! Она-то тебе все мозги и расплавила!

Глянув на меня, она подмигнула, взяла за руку и подтянула ближе к себе:

– Ты с нами, Хаккар. А на Крата внимания не обращай, он,

как тот черт сзади, видит только то, в чем сам убежден, а если не убежден – то и показывать бесполезно, будет пялиться до седьмой волны, а все равно не поверит.

– Спасибо...

– Да говорю же тебе, это не он, а самозванец! – заорал Кратимирх, дохнув на меня огнем. – Я точно помню, в газете писали, что Хаккар, герой тринадцатого легиона, начинал битву с одной лишь белой звездой, а закончил – с оранжевой! А у этого что?

Яркочи нахмурилась, пересчитав звезды на моем левом роге:

– Четыре желтых, во славу доминиона.

– То-то! – снова воздев перст, громыхнул демон и попробовал меня взглядом, причем его огненные глаза полыхали праведной злобой. – Что ты на это скажешь, самозванец?

– Послушай, Кратимирх, – я отбросил все вежливые эпитеты, демон начал меня бесить. – Во-первых, в газете, наверное, переврали или опечатались – я вошел в битву с одиннадцатью белыми звездами, а не одной. Во-вторых, закончил с пятью желтыми, а не одной оранжевой, но одну распылил в хаос, чтобы воскресить ребят из своего взвода! И не надо считать меня слабаком, эти двое должны были мне много...

– Он даже не знает, сколько у него звезд, – безнадежно махнув рукой, перебил Кратимирх и отвернулся.

– И правда, Хаккар, что-то не сходится, – еще больше нахмурилась демоница. Очередь колыхнулась, мы сдвинулись

на пару ступеней ближе ко входу, а Яркочи так и продолжала держать меня за руку. – У тебя четыре желтых звезды. Ты говоришь, что было пять, одну ты потратил, а в газете пишут, что взял оранжевую! Ты точно герой тринадцатого легиона?

Бездна! Это ж другая ветка реальности, тут все иначе!

Чтобы подумать, я ушел в *Ясность*. Рассуждая от имени Хаккара первой для меня вселенной, я как-то совсем не учел, что у местного моего воплощения могли быть другие достижения. В ключевом моменте все совпало, я, то есть Хаккар-3, захватил флаг и принес победу легиону, но в остальном...

Зато стало понятно, почему я не помню того, что случилось до моего появления в этой ветке – Хаос просто заменил местного Хаккара мною, не удосужившись подогнать мои характеристики под изменившиеся реалии. Вот почему Мотив так странно смотрел на меня – заметил, что количество звезд на моем роге и их цвет изменились. И не только в звездах дело, ведь они дают силу и мощь, а значит, и я уменьшился, чем очень удивил Мотива.

Прокрутив варианты дальнейшего разговора с Яркочи в списке *Убеждения*, я вышел из убыстрения и «честно» признался:

– Проигрался в хлам в адский покер. Чтобы раздать долги, пришлось высвободить убитого демона из легиона Азмодана за выкуп.

Про местный аналог карточной игры я не только слышал,

но и видел, как играют сослуживцы. Что касается выкупа – такое не поощрялось, но случалось. Выплачивали его убийце в размере, многократно превышающем хао, затраченное на воскрешение.

– Ну дела! – воскликнула Ярочи. – А что не сошлось? Пришел «квадрат», и ты поставил все? И тебя побили «царским пламенем»?

Глаза демоницы разгорелись, она оживилась, почуяв, судя по всему, свою любимую тему.

– Погаси жар своего азарта, Ярочи! – Демон сплюнул и втиснулся между мной и ею. – Герой легиона? Проиграл в адский покер? И высвободил врага? Ради денег?! – С каждым вопросом Кратимирх все больше наполнялся гневом. – Теперь, даже если ты и в самом деле тот, за кого себя выдаешь, нет тебе никакого уважения, смердящий тифлинг!

Выпалив все это, он навис надо мной и яростно завращал глазами. Напугать так решил? А ведь он не видел азмодановского инстигу и Проклятого инквизитора Данталиана. После них Кратимирх, что котенок после урсайского лигра.

Если раньше я чувствовал себя неправым, а потому был тактичен и вежлив, то сейчас демон переполнил чашу моего терпения. Я уже давно понял, что в Преисподней процветает расизм, но этот господин машинист еще и осмеливается судить!

К черту меня и Скифа! Будь на моем месте реальный тифлинг Хаккар, вчера потерявший всех боевых товарищей,

рисковавший жизнью во славу доминиона, а сейчас вынужденный терпеть заносчивость и хамство пороха не нюхавшего демона... думаю, он бы такого не стерпел.

Короче говоря, демон меня утомил, а в подсказках *Убеждения* максимально успешный результат обещала только последняя строчка:

Увиливание: вероятность успеха 0,0001 %. В случае провала собеседник окончательно убедится в собственной правоте и призовет охрану. Ваша репутация с хао-паровым машинистом Кратимирхом снизится до презрения и ненависти.

Косвенная ложь: вероятность успеха 0,0004 %. В случае провала собеседник уличит вас во лжи и призовет охрану. Ваша репутация с хао-паровым машинистом Кратимирхом снизится до презрения и ненависти.

Правда: вероятность успеха 0,0000097 %. В случае провала собеседник не поверит вам и призовет охрану. Ваша репутация с хао-паровым машинистом Кратимирхом снизится до презрения и ненависти.

Игнорирование: вероятность успеха 1,52 %. В случае провала собеседник призовет охрану. Ваша репутация с хао-паровым машинистом Кратимирхом снизится до презрения и ненависти.

Физическое воздействие: вероятность успеха 86,373 %. В случае прямого противостояния при демонстрации ваше-

го силового превосходства собеседник отступит и не будет настаивать на вашем изгнании из очереди. Ваша репутация с хао-паровым машинистом Кратимирхом повысится до зависти и опаски. В случае провала собеседник призовет охрану, а ваша репутация с хао-паровым машинистом Кратимирхом снизится до безгливости.

– Ты меня достал, машинист! – Сжав когтистый палец, которым он тыкал мне в лицо, я до скрипа стиснул кулак, а когда демон попытался меня ударить, легко перехватил другую руку.

Я не бил, не выкручивал и не ломал его рук – просто сдавливал кулаки, превосходившие по размеру мои, применив всю мощь своей чудовищной *силы*. Сперва демон дергался, злобно скалясь, его глаза пылали яростью, но когда не получилось не только причинить мне вред, но и вырваться, он сперва непонимающе вытаращился, а потом разинул пасть, надбровные дуги его задрожали – он всеми силами пытался не показать, как ему больно и страшно.

Мысли его прочесть я не мог, но, скорее всего, он подумал, что его мирно накопленное хао и десять желтых звезд уступали моим четырем, зато добытым в смертельной битве. Его конечности угодили под пресс, беспощадный и неумолимый. Мы снова сдвинулись вместе с очередью и почти приблизились ко входу. Демон корчился на земле, а я просто протащил его тушу по ступеням.

– Отпусти... – простонал он. – Во славу доминиона!

– Возьми слова обратно! – прошипела демоница. – Извинись перед героем тринадцатого легиона! – И обратилась ко мне: – Пощадите его, господин Хаккар! Кратимирх – добрый малый, он не служил, пошел по гражданской линии, а потому не очень сдержан в общении... Что думает, то и мелет, дурачина!

Запоздало вспомнилось, как кто-то из моих павших бойцов говорил о нелюбви горожан к легионерам, – вот и я внес свой вклад в эту ненависть.

Но отпускать демона было рано, следовало довести начатое до конца. Мне нужно попасть внутрь, а пока упертые горожане не уступят место в очереди (или не признают мое право стоять перед ними)...

– Простите, господин Хаккар! – взмолился демон. – Клянусь левым рогом и твердостью всего, что должно быть твердым, не думал, что оскорблю вас!

«Твердость всего, что должно быть твердым» – это что-то новенькое из местного лексикона. Видимо, из профессиональной практики. Надо бы запомнить и ввернуть в разговоре с Флейгреем. Мысленно улыбаясь, я сдвинул его кулаки сильнее. Захрустели сминаемые кости, и демоница, до того особо не переживавшая за спутника, забеспокоилась:

– Позвольте купить вам билет, господин Хаккар! Если хотите, после экскурсии мы угостим вас восхитительным ужином! Здесь недалеко прекрасный ресторан...

Я отпустил демона, кивнул демонице:

– Позволяю. Во славу доминиона!

– Во славу! – облегченно выдохнула она.

– Во славу! – прокряхтел валяющийся под ногами Кратимирх.

* * *

Присмиривший демон со спутницей приобрели мне «билет» – пылающее клеймо на запястье со сроком действия до конца дня. Дальше можно было или присоединиться к одной из групп и пройтись по владениям Белиала с экскурсоводами, или изучить внутренние интерьеры резиденции самостоятельно.

Едва мы прошли через холл, я расстался с Яркочи и Кратимирхом не прощаясь – просто свернул в другой коридор и уединился, чтобы изучить туристический буклет, будто созданный специально для меня, где не только описывались внутренние помещения, но и были размещены карты резиденции. Во множественном числе, потому что таковых много.

Выглядел буклет, как... черт его знает, как назвать головоломку, сложенную в многомерный куб. Материал на ощупь напоминал человеческую кожу, а демонические буквы были написаны, конечно, кроваво-красным. Страницы не перелистывались, а раскрывались, возникая словно из дру-

гого измерения. Чертов тессеракт. Разумные Диса с их бумажными газетами и *Шарами Эгерии* курили в сторонке. Даже иллюстрации в бесплатном буклете были анимированными, а карта создавала ощущение объема и трехмерности – демонические технологии во всей красе.

Теперь ясно, за что с посетителей сдирали двести золотых.

Площадь основания зиккурата-резиденции – тридцать шесть квадратных километров. Учитывая, что время в Преисподней течет быстрее, для демонов после Великого исхода прошло больше шестидесяти тысяч лет. За это время и резиденция разрослась, и количество экспонатов и трофеев увеличилось астрономически. Практически все первые уровни были отданы под музей истории доминиона и Андары.

В разные эпохи доминион Белиала то... да, доминировал, занимая первое место по численности популяции и величине территории, то опускался на дно рейтинга. Сейчас он занимал третье место, превосходя лишь доминион Люция. Однако во все времена неизменным оставалось одно – резиденция князя считалась самой впечатляющей и роскошной во всей Преисподней. И самой забюрократизированной.

Диабло тяготел к науке, Азмодан был проще и воинственнее всех, а Люций, получив свой доминион, озаботился тем, чтобы не потерять его в Большой игре – в его доминионе была военная диктатура, прокачивали всех сызмальства и на лишнее не тратились. Зато Белиал, извечно претендовавший на лидерство, развернулся во всей красе своего администра-

тивного таланта.

Чтобы содержать десятки миллиардов демонов доминиона, требовался мощный государственный аппарат. Поэтому большая часть башни – от музейного основания до примерно шестого километра – была занята чиновниками. Я не поверил своим глазам, когда увидел, сколько министерств в доминионе – шестьсот! Ну и, разумеется, еще шестьдесят шесть. Я мог бы придумать любое слово, добавить его к «министерству», а потом найти в списке. Министерство похоти, министерство лени, департамент контрактов со смертными при министерстве жатвы душ... Это еще не особо экзотичные, но и они давали представление о том, что происходило в стенах башни.

Познание нового безумно увлекательно, но голос Хаоса эхом отзывался в голове: «Осталось пятьдесят восемь!» Не удивлюсь, если после этой попытки шансов не останется, а потому нужно действовать вдумчиво и наверняка. Так, словно второй (то есть четвертой) попытки не будет.

Буклет дал мне важную информацию: изнутри башни имелся прямой доступ к *Углю Адского пламени*. Это была хорошая новость. Чуть похуже та, что добраться до площадки, где установлен артефакт, реально только из личных покоев великого князя.

Белиал... Понятно, что рядовые демоны вряд ли видели своего повелителя во плоти, а потому буклет, помимо иллюстраций, содержал красочное описание великого князя. На

движущихся картинках можно было разглядеть лишь очертания силуэта, ощутить мощь фигуры – вполне себе демонически-гуманоидной. Лицо князя скрывала туманная дымка.

В боевой форме Белиал мог сравниться ростом со своей башней-резиденцией, а в обычной, подняв руки, – достать до ее трети. Существо с такой огромной массой и концентрацией хаоса действовало на обычных демонов убийственно. В прямом смысле – просто затягивало в себя, как в черную дыру. Потому при встрече с приближенными Белиалу приходилось уменьшаться. Куда девалась избыточная масса, непонятно, но у хаотических сущностей свои законы.

Личные покои создания, рост которого в обычном состоянии составляет почти два километра, не считая рогов, – это огромное пространство, его мне надо преодолеть максимально быстро и незаметно. Одной *Ясностью* не обойтись, придется подключать *Стремительность урагана* для еще большего убыстрения, благо *духа* у меня вагон.

Личные покои если и охранялись, то, скорее всего, чисто формально – ни один демон в здравом уме не полез бы туда, к своей смерти. В буклете об охране ничего не говорилось, так что предстояло выяснять самостоятельно. Главное, что я понял: из музея до личных покоев Белиала путь есть, но вот насколько он изобилует ловушками и охранниками, остается проверять опытным путем.

Я рассчитывал побродить по коридорам, поискать вертикальные шахты, заменявшие здесь лифты. Все они вели на-

верх и выглядели так же, как горизонтальные коридоры, рассчитанные на крылатых демонов. А летать я умел.

Чтобы вместить такого гигантского демона, как, к примеру, Данталиан, шахты должны быть огромными, а значит, пройти мимо, не заметив их, нереально. Достигнув искомого, надо будет осмотреться и, уединившись, врубить *Скрытность* с *Ясностью*, после чего рвать на полной скорости наверх...

– Это же Хаккар!

Ну вот, начинается! Я с недовольством перевел взгляд с буклета на группу туристов, состоявшую как минимум из восьми демонических рас. Экскурсовод, хилый бес, нетерпеливо топнул копытом:

– Господа, не задерживайте группу. Прошу следовать за мной и обратить внимание на этот череп, принадлежавший боевому топсук'гошару самого генерала Вельзевула, павшему в эпохальной битве при Опаловом городе в тридцать тысяч сорок восьмом...

Бес-экскурсовод отработывал монеты, рассказывая о боевом топсук'гошару, который, судя по черепу, был адским аналогом Монтозавра, но его никто не слушал. Все как один уставились на меня, не смея приблизиться.

– Простите... – блеющим голосом поинтересовался сатир с цилиндром на голове. – Вы правда тот самый Хаккар?

– Какой еще тот самый? – проворчал я, недовольный вынужденной потерей времени и тем, что мне помешали разра-

батывать гениальный план, как умыкнуть величайшую ценность доминиона.

– Тот, что принес победу тринадцатому легиону? – уточнил демоненок с едва прорезавшимися рожками, где уже имелись две желтые звезды.

– Нет, – я замотал головой. – Вы не первые, кто меня путает. У того Хаккара оранжевая звезда! А у меня всего четыре желтых!

– Я смотрел трансляцию, – сообщил сатир. – Смею заверить, одна морда! Но вы правы, звезд у вас явно недостает. А жаль.

Разочарованно гудя, толпа рассосалась и последовала за бесом-экскурсоводом. Тот уже рассказывал о следующем экспонате:

– ...лишь четыре капли.

– Что «четыре капли»? – догнав беса, поинтересовался сатир.

– За все время были пролиты лишь четыре капли крови великого князя Белиала. Две насытили землю Дисгардиума до Великого исхода, еще две капли окропили землю Преисподней в Большой игре, когда великие князья лично водили легионы в бой.

– Кто осмелился ранить нашего князя? – пропищал демоненок.

– Первым – Старый бог Жнец, еще до прихода в Дисгардиум Новых богов. Он дважды ранил великого князя Бели-

ала в битве за северные земли Андары. Вторым кровь князя пролил Азмодан – в шуточном поединке, когда оба князя выступили инстигами собственных легионов.

– А кто был третьим? – спросила суккуба, благоговейно глядя на застывшую каплю крови Белиала, словно парящую в хрустальном сосуде.

– Легат первого легиона Дьябло Мефистрот в те времена, когда он был обычным центурионом... А сейчас посмотрите под ноги, чтобы увидеть работу великого мастера Первой эпохи...

Группа отдалилась, а оглушительное биение сердца поглотило голос экскурсовода. Что это, если не удача? Я остановился, чтобы изучить буклет, именно там, где выставлена *Кровь Белиала!* О том, какую роль этот артефакт сыграл, когда меня пленила Айлин во время закрытого аукциона с единственным лотом, *Ключом-порталом* на Холдест, – будущий высший легат гордо рассказала во время пресс-конференции. В моей голове пронеслись тысячи идей, как выкрасть и где применить артефакт. Но разум взял верх – сначала *Уголь*.

Задумавшись, я потерял бдительность и позволил застать себя врасплох. Гомон стих, словно выключили звук, воцарилась звенящая тишина, коридор опустел, а у меня случилось дежавю.

– Именем великого князя Белиала! – прогрехотал пробирающийся до костей голос. – Это специальная операция Про-

клятой инквизиции! Всем сохранять спокойствие и оставаться на своих местах!

Фразы были те же самые, вот только голос принадлежал не Проклятому инквизитору Данталиану, а его коллеге, бису Рофокалу. Именно его безобразная физиономия возникла из ниоткуда прямо передо мной. И, оскалившись, прошипела:

– Тифлинг Хаккар! Любое движение расценивается как попытка бежать, и ты будешь немедленно развоплощен!

– В чем вы меня обвиняете?

– О, я тебя ни в чем не обвиняю. Видишь ли, Враг Преисподней, на тебя наши законы не распространяются. Но что с тобой делать, решит лично тиран Баал.

– Кто? Тиран?

– Глава того, что раньше называлось Проклятым отделом расследований упорядоченной святости. Проще говоря, тиран.

В то же мгновение незримые путы связали меня по рукам и ногам, обездвижили хвост, и коридор музея истории доминиона исчез.

А когда я проявился, подумал, что *Живое сито* и пытки Девятки в Бездне – ничто в сравнении с тем, что ждет меня здесь.

Глава 3. Тиран Баал

Характеристики, навыки, способности, перки... Все, что отличало Скифа от обычного игрока, исчезло, стоило мне оказаться во владениях тирана Баала. Вернее, в пыточной Проклятой инквизиции – мрачном необъятном подземелье, стены и потолок которого терялись во мгле, подавляли, вселили тревогу. От них тянуло сыростью и тленом.

Едкий зеленоватый дым разъедал кожу, носоглотку и глаза, как ядовитые испарения Террастеры; выросшие из пола щупальца тут же оплели ноги – присосались, впились иглами, как *Ласковый плющ*. Бассейн неподалеку, заполненный бурой жижей, источал смрад и копоть, в нем то и дело надувались пузыри, лопались, выталкивая со дна белые кости.

– Взял, – коротко доложил Рофокал и подтолкнул меня вперед, велел: – Не двигайся в присутствии тирана, Враг.

Из тени донесся вкрадчивый голос – словно прошелестели сотни тараканьих ножек:

– Данталиан?

Я попытался повернуть голову на звук, и короткое движение отозвалось такой болью, какой я никогда прежде не испытывал. Крик, вырвавшийся из моего нутра, не прозвучал – я издал лишь хрип и сипение, которые отозвались еще более острой болью в сожженных дымом легких. Если жизнь из меня и утекала, то очень медленно – индикатор дрожал,

прыгая в пределах пары процентов то вверх, то вниз. Наверное, что-то здесь защищало от урона, чтобы я не отбросил коньки раньше времени.

– Данталиан... – презрительно пророкотал Рофокал, как сплюнул. – Этот юнец не в курсе. Никто не знает. Да и я бы не узнал, если бы не ваша прозорливость, тиран. Когда тысячелетия назад вы велели мне расставить тревожные...

– Довольно. Тот несчастный оракул не соврал, Враг появился в Преисподней. Искусно замаскированный, раз ему так долго удавалось прятаться.

– Так и есть, тиран Баал. Даже зная, что он здесь, мне пришлось прошерстить всех посетителей, чужак оказался тифлингом! А частица Врага...

– Вижу. Скрыта накопленным хао, и это странно, Рофокал. Хао не липнет к Врагу, напротив, стремится уничтожить... Что ж, разберем, изучим. Тщательно разберем. Ступай, старый друг, дальше я сам. И никому ни слова.

– Даже...

– Даже ему. Ступай.

– Во славу доминиона!

Инквизитор Рофокал исчез. Эхо шагов затихло, зато острая боль все нарастала. А ведь, похоже, пытки еще не начались.

Я вывел в поле зрения кнопку выхода из игры, решив, что терпеть издевательства не буду. Попробую выяснить хоть что-то из разговора, если таковой, конечно, состоится, и сва-

лю.

Стоит признать, что и эта попытка подобраться к *Углю* успехом не увенчалась. Надеюсь, Хаос припас для меня еще хотя бы одну.

Бесконечные мгновения ожидания ничего не происходило, а меня сжигала боль, от которой любой потерял бы сознание и умер. Наконец, впереди появилась кошмарная фигура Баала. Всяких демонов повидал я в Преисподней и всяких тварей в Дисе и Бездне, но даже Бегемот в своей ужасной аватаре померк перед тираном. Самый сильный страх – внезапный, тот, что настигает без предупреждения, когда ты не готов. Но сейчас я, казалось, привыкший к чему угодно, завопил от ужаса.

Клубящаяся чернота отделилась от стены и двигалась ко мне – переплетение буро-красных жгутов плоти, вен, прорастающих из кусков плоти, истекающих гноем. То тут, то там появлялись глаза, затягивались белесой пленкой, на их месте возникали пасти, губы, пятаки.

Меня захлестывало ужасом, каждая клетка билась в истерике, я ничего не мог поделать, понимая, что демон излучает ауру страха, и просто сфокусировался на профиле:

Баал, высший демон

Тиран Проклятой инквизиции, доминион Белиала.

Красные

звезды:



Оранжевые звезды:



Желтые звезды:



Белые звезды:



Приблизившись ко мне, он заполнил собой пыточную, приняв форму крупного существа с двумя клыкастыми пастьями, носом, больше напоминающим крокодилье рыло, и двумя кручеными рогами толщиной со стволы вековых дубов.

Видимо, для удобства общения демон уменьшился до приемлемых размеров и теперь превосходил меня всего вдвое.

Ничего не спрашивая и не говоря, Баал оттопырил указательный палец, взявшись за него другой рукой, вытянул в узкий и гипертрофированно длинный клинок. Нет, не клинок, скорее скальпель-пилу с зазубренной кромкой, которую воткнул мне в грудину, с треском повел вверх, вскрывая грудную клетку. Мир померк от боли, я открыл рот, чтобы заорать, но крик будто бы стал шершавым, прилип к горлу и просочился придушенным сипением.

Бассейн с жижей булькал, хрустели мои кости, шумно дышал Баал. Он и в самом деле разбирал меня на части.

Заживо.

Парой ловких движений снял шкуру с головы до копыт. Даже купаясь в кислотном желе матерой далезмы, я не испытывал ничего, подобного этой всепроникающей боли, от которой не скрыться и не увернуться.

Тщательно осмотрев шкуру, Баал отбросил ее в сторону и вернулся ко мне. Отсек конечности и развесил прямо в воздухе. Руки, ноги и шкура Хаккара застыли, как заготовка для чучела. Слава Спящим, то было не тело Скифа, иначе, глядя на свои члены со стороны, я бы, наверное, сошел с ума.

Изучив отрезанное, тиран рассек брюхо тифлинга и аккуратно, даже педантично, растянул и развесил кишки. Вырвал позвоночник вместе с хвостом, вскрыл пальцем-скальпелем, обнажая костный мозг. Он что-то искал. Вернее, не что-то, а частицу Упорядоченного.

Жизнь не уменьшалась. *Устойчивость* не работала ни в одном из своих Путей развития.

Баал продолжал «разбор». Аккуратно вырезал глаза, вытянул их вместе со зрительным нервом и повесил так, чтобы я видел все, что он делает. Поочередно вырвал все зубы, растер их в порошок, понюхал, покачал головой.

Следом вывернул ребра тифлинга и занялся другими органами. А я не мог даже отключиться или закрыть глаза. Все, что мне оставалось, – продолжать затуманенным взором в

странной двоящейся перспективе наблюдать за происходящим и мысленно твердить защитную мантру о том, что все это лишь игра, а мое тело в безопасности. Месяцы тренировки психической устойчивости с Девяткой помогли не отчаяться и не лишиться рассудка.

Тиран Проклятой инквизиции тем временем занялся головой – отсек оба рога Хаккара, вскрыл черепную коробку, вытянул мозг, принялся снимать с него слой за слоем. И все так же никакого урона.

Чертов вивисектор разделявал тифлинга молча, спокойно, словно занимался рутинной процедурой. Скорее всего, так оно и было. Пугало то, что он ничем не интересовался. Цель и методы пыток, которые обычно применяют, чтобы выведать информацию или добиться сотрудничества, понятны. Но действия Баала были вне моего разума.

Самое странное, что, разобранный на десяток частей, я продолжал ощущать себя в едином теле. Руки чувствовались на своих местах, стертый в кучку слизи мозг продолжал работать, а глаза – передавать информацию об увиденном. И, естественно, каждая клеточка моего тела вопила от боли, которую, по идее, и терпеть-то неразумно, потому что было очевидно: попытка исчерпана, ничего хорошего в этой ветке вселенной мне не светит, не говоря уже о том, чтобы добыть *Уголь*. Но что-то сопротивлялось разумной идее выйти из игры и дожидаться смерти в реале.

В секунды просветления, когда пробуждался от особо ост-

рых взрывов боли и дожидался, пока они стихнут, я видел, как Баал покидает пыточную с частями моего тела, будто бы проходя через изрытую бороздами, бугрящуюся наслоениями стену, похожую на кишечник исполинского монстра, а потом возвращается и продолжает «разбор» на еще более мелкие части.

– Хм...

Тихий отрывистый звук раздался как гром в тишине. К этому моменту мое сознание пребывало в прострации, время, казалось, растянулось на века и тысячелетия бесконечной боли, исчезла способность чувствовать и осознавать, где я нахожусь и как долго.

– Доложить великому князю о тебе я всегда успею. – Тиран то ли размышлял вслух, то ли обращался ко мне. – Если это вообще понадобится. А вот посвятить тебе несколько лет исследований и все-таки вытащить частицу... – Баал расхохотался. – Я стану могущественнее великого князя! Да, пожалуй, остановимся на этом. Рофокалу придется исчезнуть, слишком большой риск.

Взяв мою голову в огромную ладонь, Баал наклонился, насмешливо посмотрел в глазницы и поинтересовался:

– Хочешь умереть быстро, носитель Врага?

Странно было со стороны наблюдать за тем, как демон, обладатель двенадцати красных звезд, общается с моим черепом. Я открыл рот, просипел невнятное, пытаюсь сказать, что умирать вообще не хотелось бы. Тиран понятливо кив-

нул, и болевые ощущения в горле и во рту исчезли.

– За что? – без зубов звуки получались неразборчивыми, но тиран меня понял.

– Так, давай договоримся сразу: ты отбросишь свои жалкие уловки и перестанешь прикидываться обычным тифлингом. Я бы решил, что ты заматеревшая смертная душа, обретшая уникальный навык адаптации, а возможно, даже имитации с трансформацией – но ни одна душа не выдержала бы разбора. Отсеченные части вернули бы исходную форму или обратились в исходную душевную материю. Значит, ты не смертная душа. Но и не демон, ибо ни один демон не смог бы носить в себе Врага. Кто ты, тварь?

Я вспомнил теорию Рофокала, которой тот поделился с Данталианом.

– Призванные в Дисгардиум демоны воплощаются с использованием частиц Врага, тиран Баал. Ведь как бы ни были противоположны Хаос и Упорядоченное, они лишь отражения друг друга.

– Я же сказал отбросить уловки, – спокойно напомнил тиран. – Ты не демон и никогда им не был. Твоя кровь и плоть настоящие. Они принадлежат тифлингу, а не призванному и воплощенному в Дисгардиуме демону. Отсюда я возвращаюсь к вопросу: кто ты?

Думал я недолго. Весь смысл терпеть пытки в том, чтобы дожидаться диалога. Юлить и врать было неразумно. Демоны ненавидят Новых богов, а моя цель – уничтожить Ядро, тво-

рение сильнейшего из них. Так почему бы не раскрыть карты и не посмотреть, к чему приведет принцип «честность – лучшая политика»? Хотя... в этой ситуации немного блефа и полуправды могут сыграть лучше.

– Меня зовут Скиф, тиран Баал, и я смертный из Дисгардиума. Верните мне зубы, а лучше все тело, и мы поговорим.

– Самый дерзкий ответ, прозвучавший в этих стенах! – оскалился демон, и мне почудилось одобрение в его словах.

– Терять мне нечего, потому что я не простой смертный, а неумирающий. Погибнув, я или вернусь в Дисгардиум, или при помощи Хаоса воплощусь в другом теле.

– Хаоса? – Сказать, что Баал ошарашен, – не сказать ничего. Это были первые эмоции, проявленные демоном высшего порядка. – Ты утверждаешь, что оказался в Преисподней при помощи самого Хаоса? Не спеши отвечать...

С моим черепом в руках он вернулся к тому месту, где зависла кровавая каша перетертого мозга и погрузил в нее когтистый палец. И в тот же момент я ощутил, что у меня снова отросли зубы, а сожженная носоглотка восстановилась.

– Я почувствую ложь, Враг, – сказал он. – Говори.

Подумав о том, что в этой ветке вселенной оказался в Преисподней именно усилиями Хаоса, я спокойно ответил:

– Да, Хаос привел меня сюда.

– Ты не лжешь... Но зачем? Зачем Хаосу твое присутствие здесь?

– Он заинтересован в том, чтобы я добыл *Уголь Адского пламени*.

Не дождавшись реакции на такое заявление, я продолжил:

– *Уголь* – единственный способ для меня выжить на Холдесте. Это морозный...

– Континент на южном полюсе Дисгардиума. Продолжай. Зачем тебе выживать там, где холоднее, чем в великом ничто?

– Там находится логово Ядра Чумного моря, он обращает смертных в нежить.

– Это нам известно. Тела смертных умирают, однако душу, запертую в теле, сковывает энергия Бездны и подчиняет тому, кто воскресил мертвеца. Она и приводит мертвое тело в движение. Если же душа уже покинула тело, Чумной моримитирует ее, создав из энергии Бездны слепок. Демоны, работающие прислужниками ваших чернокнижников, доложили о Чумном море год назад.

Год? А, ну да, здесь же время течет быстрее.

– Великий князь испытывает определенные опасения, связанные с Чумным мором, – задумчиво произнес Баал.

– И не зря. Во-первых, если Ядро захватит Дисгардиум, Преисподняя не получит больше ни одной души. Во-вторых, у меня есть два знакомых демона, которые не смогли ничего противопоставить Чумному мору и обратились в нежить. Так что, даже если демоны вернуться в Дисгардиум, их ждет та же судьба, что и смертных.

– Допустим, ты попал и выжил на Холдесте, добрался до этого так называемого Ядра... – Баал потарабанил когтями по костяной пластине на голове. – С чего ты взял, что тебе, смертному, удастся одолеть могущественную сущность, питаемую самой Бездной?

– У меня есть поддержка Спящих и оружие – *Умноженная эссенция жизни*, с ее помощью я могу уничтожить Ядро.

– Теперь-то все сходится. Опальный генерал Аваддон проиграл последние Игры. В своем докладе великим князьям он упоминал некоего смертного Скифа, сыгравшего главную роль в нашем поражении. А сок Иггдрасиля – приз смертному чемпиону. Как ты обратился тифлингом?

– Способность, дарованная Спящими. Здесь сработала только один раз, потому что связь с богами отрезало.

– Понимаю... Остаточный запас *веры* или прилипшая частица Спящих дали достаточно энергии для использования навыка доппельгангера. Остается последний вопрос: как ты сюда попал?

– Я же говорил: при содействии Хаоса.

– Этот ответ – правда и... неправда. Не понимаю, в чем ты лжешь, но что-то точно недоговариваешь. Потому поставлю вопрос иначе: как ты покинул Дисгардиум?

– Убил смертного, продавшего вам душу, поймал ее, не дав уйти в Преисподнюю, убил себя, и меня затянуло в портал.

– Не портал, там другой механизм... – машинально сооб-

шил Баал и спохватился: – Смертные научились ловить души или это твоя личная особенность?

– Не знаю больше никого, кто мог бы повторить подобное.

– Хорошо. А вот в остальном – ничего хорошего. Если ты встречался с Хаосом, очевидно, что ты уже был развоплощен. И слово в слово процитированная фраза о том, как воплощаются демоны в Дисгардиуме... Она прозвучала из моих уст в приватной беседе с Рофокалом. Он, видимо, повторил ее кому-то... Но бес не стал бы говорить это тебе, а значит... Ты его подслушал? Ага, разговор был при тебе... – Баал задумался. – Нет, здесь что-то другое! Действительно! Ты, Враг, уже бывал здесь, развоплотился, но Хаос тебя вернул. И если так случилось один раз, то могло повторяться тысячекратно, я ведь прав?

Проницательность тирана Баала поразительна. Как можно по одной оброненной фразе прийти к таким сложным, а главное, верным умозаключениям? Каким бы садистом ни был, он, видимо, не зря занимал одну из высших должностей в канцелярии Белиала.

– Так, да не так. После каждого развоплощения Хаос переносит меня в другое измерение, в альтернативную Преисподнюю мультивселенной.

– Как каждый смертный, доверчив и наивен, – хмыкнул Баал. – Нет никакой множественной вселенной, это сказки. Для Хаоса Упорядоченное – источник бесконечной энергии. Благодаря частице Врага каждая Преисподняя создается, ко-

гда ты в ней появляешься, и исчезает вместе с тобой, за счет чего Хаос получает огромные притоки преобразованной энергии от дополнительного целого мира! И еще больше после его развоплощения!

– Интересная теория...

– Это не теория, болван, а единственное разумное объяснение. Знаешь, какие выводы я сделал, Враг? И Преисподняя, и все великие князья, и я – все мы существуем, только пока ты здесь. Вернее, пока здесь частица Врага. Молись своим богам, смертный, чтобы мне удалось найти и вынуть ее из тебя.

Выяснив все, что хотел, тиран вернулся к «разбору». Частица Упорядоченного, вероятно, размером с молекулу, и она могла быть где угодно. Даже я не знал, где она и сохранилась ли во мне после полной *Имитации*. Но, похоже, сохранилась, раз ее почуял Рофокал (или его тревожные маячки).

И теперь Баал занялся более детальной препарацией тела Хаккара. Настолько детальной, что смотреть я больше не мог и потерял сознание. Думаю, это случилось в реале, и капсуле понадобилось несколько секунд, чтобы привести меня в порядок.

– Сильнейшие демоны... Центурионы и легаты... Не оправдавшие ожиданий инквизиторы... Все они отключались быстрее, чем ты, Враг. Где-то тебя закалили. Немудрено, что Хаос обратил на тебя внимание!

Голос доносился непонятно откуда. Ветвь реальности бы-

ла тупиковой, но как выбраться из нее, погибнув, было непонятно. Самое лучшее – выйти из капсулы и лечь спать. Здесь уже ничего не изменишь, а как лучше действовать, я подумую на свежую голову вместе с друзьями. Возможно, что-то подскажут Бегемот, Флейгрей и Нега, передав совет через парней.

Выйти я не успел, зрение вернулось, причем сразу четкое и обычное, словно глаза заняли свое место и снова смотрели в одном направлении.

– Пожалуй, только великие князья способны вытащить из тебя частицу Врага, – вынес вердикт Баал. – Отдать тебя князю было бы простым решением, но... Нет, я должен сделать это сам!

Демон был весь в крови, на его раскрытой ладони лежала кучка пыли. Я не столько догадался, сколько ощутил, что пыль – часть моих костей. По всей вероятности, демон стер их в порошок.

Мысли заметались, я в очередной раз попал в безвыходную ловушку, и все, что мне оставалось, говорить, пока слушают, и убеждать:

– Но что, если я не развопложусь, а просто вернусь в Дисгардиум? Это же должно сохранить вашу версию Преисподней?

– И унесешь частицу Врага?!

Баал рыкнул, вывернулся наизнанку, обратившись в одну огромную кошмарную пасть. Распахнувшись, она обдала ме-

ня смрадным фонтаном слизи и дыма. Когда Баал принял истинную форму, его голос изменился и напоминал скрежет, если вести гигантским гвоздем по исполинскому стеклу – ни одно живое существо не способно издавать такие звуки, но я почему-то понимал его.

– Ты останешься здесь. Наш мир жесток и опасен для такого, как ты, а риск слишком велик. Поэтому ты будешь жить вечно, Враг. В моем чреве!

Пыточная превратилась в огромную пасть, напомнив Аваддона в финальной фазе боя. Ожившие пульсирующие стены из плоти начали сжиматься, мой взгляд заметался в поисках кнопки выхода, сфокусировался на ней...

Стоп! Полная шкала духа светилась особенно ярко, налившись ослепляющим белым. Мне отключили все навыки, умноженные характеристики обратились в единицы, но боевые приемы никуда не делись! Путь духа со мной! В памяти всплыли нужные строчки описания одного из новых приемов: *«Обратившись к покровительствующей стихии воздуха, вы превращаетесь в смерч, уничтожающий все на своем пути, и не получаете урона...»*

Самое время проверить *Хлещущий ветер!*

Тончайшие синие контуры устремились по всем моим частям тела и органам, беспорядочно застывшим в воздухе, и стянули их, сливая в единое тело, чтобы в то же мгновение обратить меня – тифлинга Хаккара – в смерч, *уничтожающий все на своем пути!*

Я ощутил буйство стихии, ярость и мощь ветра в мире, где нет морей и океанов, где нет облаков и полноценной атмосферы, где воздух слишком разрежен, чтобы рождать ветер. Я стал смерчем с секущими лезвиями из воздуха, настолько сжатого, что им можно было резать алмазы.

В первую же секунду *Хлещущего ветра* захлопывающуюся пасть Баала покромсало на куски не крупнее тех, на которые порезал меня сам тиран. Кровь, слизь, гной и хаос лились рекой.

Я прошелся торнадо по всей пыточной, высекая живую плоть, разрывая ее на ошметки и брызги, и в следующие мгновения Баал не выдержал и отпустил меня – или просто больше не смог поддерживать блокировку и хаотический дебаф. Все способности и характеристики вернулись, а урон, наносимый мною, увеличился многократно.

На остатках *духа* я ушел в *Ясность*, чтобы продлить избивание демона хотя бы на несколько секунд, и подключил *Буйные кулаки*, благо урон ударов, нанесенных в состоянии *Хлещущего ветра*, повышался на 200 %, а божественный медальон *Свирепость демоноборца* удваивал его против демонов.

Плоти было много. И я перемолол ее в кровавую кашу.

Когда меня выбросило из убыстрения, поле зрения заволочло сменяющимися уведомлениями:

Получена 5-я желтая звезда!

+10 % ко всем базовым характеристикам!

Получена 6-я желтая звезда!

+10 % ко всем базовым характеристикам!

...

Получена 1-я оранжевая звезда!

+400 % ко всем базовым характеристикам!

Получена 2-я оранжевая звезда!

+20 % ко всем базовым характеристикам!

...

Получена 1-я красная звезда!

+800 % ко всем базовым характеристикам!

Получена 2-я красная звезда!

+40 % ко всем базовым характеристикам!

Визжащие ошметки тирана Баала потрепыхались и затихли. От пережитого стресса в крови реального тела бурлило столько адреналина, что сердце выпрыгивало из груди, и я еще долго крушил все вокруг. А может, причина овладевшего мною исступления – жаждающая отмщения сущность тифлинга, извращенного Хаосом.

Откат пришел внезапно. Ноги подогнулись, и я рухнул ничком. Изможденный, не знающий, что делать дальше, и вконец запутавшийся. Коварство и бессердечность демонов, хитросплетения замыслов Хаоса, жестокие пытки тирана Бала... Мне безумно хотелось одного: забыть произошедшее, как кошмарный сон. Старые добрые зомби и скелеты, такие понятные и простые... Объятия родителей... Мягкая и уютная кровать... Бля-ши Марии...

Я устал. Безумная гонка выжала все соки, и даже победа над могущественным демоном и вторая красная (!) звезда меня не радовали. Хотелось спрятаться от всего мира, зачитаться интересной книжкой или погрузиться в комедию, подурачиться с друзьями в баре или рвануть всем вместе на пляж и не думать ни о чем, кроме того, как ласковы воды близ Картахены и как волнующе прекрасна Рита Вуд в купальнике...

Стены пыточной Проклятой инквизиции на мгновение озарились огнем. И лишь тогда я ощутил чужое присутствие. Тут был кто-то настолько могущественный, что захотелось превратиться в пылинку и укрыться где-нибудь в великом ничто, подальше отсюда.

– Тифлинг Хаккар, герой моего тринадцатого легиона?

Голос был приятный. Подняв голову, я увидел его. Великий князь Белиал явился в обличье обычного демона ростом не выше Абду. Вот только у подопечного по взводу не было ауры такой силы и такого притяжения, что от моего тифлин-

га начали отрываться мельчайшие частицы плоти, стремящиеся слиться с князем. Даже шерсть поднялась, и каждая ворсинка потянулась к нему.

– Во славу доминиона, повелитель! – воскликнул я, пав ниц.

Вот он, шанс! Поговорить с Белиалом, честно открыть свои планы и надеяться, что он пойдет на сделку!

– Нет, тифлинг, не во славу, – опечаленно ответил князь. – Развоплотив моего старого, еще со времен Андары, соратника, ты опозорил себя, свой легион и весь доминион. Судя по тому, что от него осталось, ты поймал его в самый уязвимый для него момент. Досадно.

– Тиран Баал замышлял предательство, повелитель! Он увидел во мне частицу Врага! – Оказалось, ябедничать я умею не хуже Трикси. – Он захотел вынуть ее и стать могущественнее вас!

– И врать не умеешь, – еще печальнее сказал Белиал. – Если даже я не вижу в тебе частицы Упорядоченного, то Баал и подавно не должен был ее заметить. Ты солгал мне, а это хуже, чем убийство Баала. Жаль.

Он ничего не сделал, я просто исчез.

Выныривая из великого ничто под реплику Хаоса, говорящего, что у меня осталась одна попытка, я больше радовался не последнему шансу, а тому, что Белиал не распознал частицу Упорядоченного под красными звездами.

Глава 4. Последняя попытка

– «Вести доминиона»! Неожиданная победа нашего тринадцатого легиона! Шестой легион Азмодана повержен!..

После перерождения первым я услышал голос чертенка-газетчика. Судя по гомону и уличным шумам, был я на той же самой оживленной улице Рубинового города. Вот только, если глаза меня не обманывали, я находился во всем же великом ничто: из плотной черноты звуки доносились будто сквозь вату. Что-то в механизме доставки в новую ветку забарахлило.

– Лично я больше рад даже не победе, а тому, что выжил! – воскликнул Мотиф.

– Сохранили почти полкогорты благодаря нашему декану. – Этот рычащий голос я узнал не сразу и задумался, перебирая варианты. Объективно прошло мало времени, субъективно же я успел дважды погибнуть. – Мо, радуйся, что попал в его группу, – продолжил рычащий, и до меня, наконец, дошло, кто это: Каракапанка же!

– Э-э-э... – проблеял Руперт. – Парни и Лерра, а где декан?

«Парни и Лерра»? Ну слава Спящим, в этом измерении суккуба выжила. Мгла великого ничто начала рассеиваться, проступили смутные силуэты, после чего я проявился окончательно.

– Здесь декан, Руперт! – гаркнул я, полностью появившись, выдохнул с облегчением и наехал на беса: – От вида столицы башню снесло? В бою тоже так командира в упор не увидишь?! Построиться! По порядку номеров рассчитайсь!

– Что? – проблеял Руперт.

– Выполнять команду декана! – рявкнула Лерра.

Пока мои глаза привыкали к свету, бойцы выстроились напротив. Пятеро: демон Абдусциус, ракшас Каракапанка, демон Мотивф, суккуба Лерра и мелкий бес Руперт. Пожалуй, это лучшее, что могло произойти, – спасибо Хаосу!

Протиснувшись между мной и взводом, уже осточертевший чертенок безошибочно определил того, кто проявит интерес к его товару:

– Не хочет ли господин бес-легионер приобрести «Вести доминиона»? Всего пять золотых!

– Исчезни, – прошипела Лерра, косясь на меня.

– Стой! – воскликнул Руперт. – Я куплю! Хочу почитать, что пишут про нашу победу!

– Делать нечего? – возмутился Абдусциус. – Руп, да за эти деньги можно взять две кружки первоклассного пойла!

– Деньги не проблема, – похвастался Мотивф. – Мне батя отсыпал столько, что хватит покутить в городе пару недель. Хоть всем взводом!

Проигнорировав диалог, бес купил газету, впился взглядом в строчки и прочитал вслух:

– Тифлинг-новобранец приносит победу тринадцатому

легиону! – Подняв голову, он восхищенно прошептал: – Декан, это про тебя! Ты прославился на весь доминион!

Лерра приобняла меня хвостом за шею и прошептала:

– На два слова, командир. – Мы отошли от парней. Лерра пощупала мой левый рог, покачала головой: – Ну и зачем?

– Что?

– Юный тифлинг, не имеющий за душой ни гроша, впервые попадает в большой город, распыляет две желтых звезды... Не нужно быть проклятым оракулом, чтобы понять зачем. Собираешься в Сад наслаждений? Зачем, Хаккар? – В ее шепот прокрались нотки отчаяния. – У тебя же есть я! Зачем тратить на то, что можешь получить бесплатно? В том, что ты девственник, нет ничего страшного, это же легко решаемая проблема!

– Откуда...

– Я суккуба, не забывай! У нас нюх на такие вещи!

Так... Похоже, Хаккар этой ветки не тратил своих звезд на воскрешение Абду и Лерры, потому что они выжили. На мгновение мне даже стало обидно, что практически каждый альтернативный Хаккар провел битву лучше, чем я. Но сейчас нужно было подумать, как объяснить свое внезапное ослабление и утерю двух желтых звезд – версия суккубы пришлась как нельзя кстати. Лерра ошиблась в предположениях, но очень удачно, на руку мне играла и ее абсолютная убежденность в своей правоте.

– Прости, Лерр, я о тебе в таком контексте не думал. Ты

один из моих бойцов, мы соратники, а не... – я запнулся.

– Любовники? – насмешливо подсказала нужное слово Лерра. – Так и быть, декан, не буду давить, а то от смущения у тебя сейчас рог отвалится. У вас в деревне все такие стеснительные?

– Все, – «честно» признался я. – Но мы с тобой... останемся сослуживцами. – Ощувив внезапное желание обнять суккубу и больше никогда ее не отпускать, не говоря уже о прочих вещах, я сделал шаг назад и выставил руки перед собой. – Больше так не делай, рекрут Лерра. Стоять, рекрут! Ты что?..

Без понятия, случился ли баг системы или сработали новые возможности *Отражения*, но *Очарование* и *Соблазнение*, использованные Леррой, ударили по ней самой. В ее глазах вспыхнуло бешеное желание, небольшая грудь заходила ходуном, щеки покраснелись, а в следующее мгновение девушка запрыгнула на меня, обняв руками, ногами и хвостом, и впилась в губы...

Чувствуя, что вот-вот поддамся и забуду обо всем, я отстранился и скомандовал:

– Отставить!

Черта с два «скомандовал». Прошептал, попросил, взмолился, а когда понял, что она меня даже не услышала, на глазах у прохожих скидывая одежду, протараторил:

– Гуляйте без меня! Вернусь к концу увольнения! Развлекайтесь, это приказ!

И вышел из Диса.

* * *

– Алекс, просыпайся!

Грубоватый голос Марии нарушил прекрасный сон, в котором я видел... всякое будоражащее.

– Алекс! Подъем!

Поднявшись, я затуманенным взором разглядел в полумраке спальни силуэт телохранительницы:

– Все-все, проснулся. Э... Выйди, пожалуйста, мне нужно одеться.

Стоило ей исчезнуть за дверью, я рванул в душ. Врубил холодную воду и, ежась и просыпаясь, сгоняя остатки сладостного сна, долго стоял под тугими струями.

В голове посветлело, гормоны в крови угомонились. Почти трое суток увольнительной дали мне шесть полных часов сна и тридцать минут на то, чтобы позавтракать, привести себя в порядок и вернуться служить в тринадцатый легион Белиала во славу доминиона.

Одевшись, я вышел в гостиную и замер. В комнате толклись соклановцы и, честно говоря, в первый миг меня это напугало. Возможно, за время в Преисподней рожи демонов стали настолько нормальными, что человеческие лица показались противоестественными.

В Калийском дне близился полдень, и друзья хором по-

приветствовали меня:

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.