

ДАНИЯР СУГРАЛИНОВ
ДИСГАРДИУМ 10



ЯВНАЯ
УГРОЗА
LITRPG

LitRPG

Данияр Сугралинов

Дисгардиум 10. Явная угроза

«Автор»

2020

Сугралинов Д. С.

Дисгардиум 10. Явная угроза / Д. С. Сугралинов — «Автор»,
2020 — (LitRPG)

Алекса Шеппарда ждет самая напряженная неделя в жизни, которая может стать последней, если он не справится. Добыв Искорки Адского пламени, Скиф готов покорять Холдест, чтобы уничтожить Ядро Чумного моря. Причем, чтобы разобраться с нежитью, нужно поставить третий храм Спящим, а как это сделать, если свободных мест силы нет, а реальная жизнь требует немедленно лететь на гражданские тесты? Слишком многое на кону. Слишком велики риски. Слишком мало времени на подготовку.

Содержание

Краткое содержание предыдущих книг	5
Глава 1. Сын Дьябло	33
Глава 2. Южный полюс	39
Глава 3. Щуп Ахримана	47
Глава 4. Зелье репликации	52
Конец ознакомительного фрагмента.	58

Данияр Сугралинов

Дисгардиум 10

Явная угроза

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 удается предотвратить за счет превентивного саботажа, но это только начало.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

«Дисгардиум 1. Угроза А-класса»

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

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

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

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

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

Алекс-Скиф становится «угрозой» с потенциалом L из-за нескольких маловероятных событий, произошедших одновременно. Его прокликает NPC Патрик О'Грейди, тем самым заставляя 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* Мракисса, лидер «Аксиомы», топового клана песочницы Тристада, Большой По, устраивает на ребят охоту. «Дементоры» теряют все и опускаются до 10-х уровней.

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

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

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

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

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

«Дисгардиум 3. Чумной мор»

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

«Дисгардиум 4. Призыв Нергала»

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

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

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

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

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

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

К этому моменту Алексу нужно очень много денег. Его родители провалили проект и должны выплатить неустойку; его шантажирует офицер службы безопасности клана «Экскоммьюникадо» Хайро Моралес; нужно купить игровую капсулу Дьюле, без которой тот не сможет построить оплот Чумного мора; 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 моря под другим именем – как Старого бога Жнеца. Морена и Жнец в древние времена ходили рука об руку, но с появлением Новых богов потеряли последователей, а значит, и силу. Морена призывает всех своих адептов помочь Скифу и дарит ему *Косы Жнеца*, божественное оружие, которое можно развивать поглощенными жизнями убитых врагов.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

«Дисгардиум 5. Священная война»

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

На этот же вечер у Алекса дома запланирована вечеринка, которую он решает не 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 подрасться с Кариной из-за Алекса. В итоге Алекс проводит ночь с Кариной.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Апоп, Белый змей, способен проникать куда угодно, и по просьбе своего первожреца Йеми из «Йорубы» зверобог спасает Скифа, вытащив его за пределы замка. Скиф призывает своих прислужников: подземного ужастеня Акулону и стражей. Совместно они захватывают замок и продают его за сорок миллионов золотых (без учета стоимости содержимого хранилища) Лиге гоблинов, представленной гоблиншей-оценщицей Кусаларикс, одной из лидеров Зеленой лиги. Эта организация не только контролирует бои на Арене и ставки, но и управляет 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 видеозапись, 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*, надеяющееся бонусом «+1 к случайной характеристике всем последователям за каждого нового последователя Спящих». Йеми и его офицеры Франсиска и Бабангида становятся жрецами Спящих. Также колдун обещает привлечь орков из клана Сломанного топора, боготворящих его.

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

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

Оказавшись на Террастере, Скиф тестирует артефакт *Благосклонность 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 Мрако-лесья. Судьбы этих существ неразрывно связаны со Скифом, и они становятся его боевыми питомцами.

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

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

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

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

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

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

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

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

«Дисгардиум 6. Путь духа»

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

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

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 мора. Чтобы это сделать, нужно раздобыть *Умноженную эссенцию жизни*, которую можно получить, только став чемпионом Демонических игр, и посвятить Спящим еще два храма. Сила трех храмов позволит Скифу одолеть Ядро.

До Игр эссенция жизни хранится в эльфийской столице, во дворце короля Эйниона, и входит в полную силу лишь тогда, когда становятся известны имена всех участников. С ее помощью разумный может значительно повысить одну из сторон своего развития, однако сущность эссенции такова, что, полученная нечестным путем, она теряет свойства.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Фортуна называет Скифа своим 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 порталы маршруты.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Тем временем к замкам Альянса превентивов приближаются орды нежити, ведомые легионами 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 Арансабала. По разведанным, авторитет должен встретиться с людьми Картеля.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Алекс летит на Демонические игры...

«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 мора. 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 мора. 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 чистерству 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 самодурства и высокомерия 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 километров, 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 око-вам* 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 выбирает ее. Дестини, узнав об этом, решает проверить информацию в клинике, где лечились строители из бригады Дьюлы. 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 объясниться, 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 попрятались. 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 неписей, населяющих деревню, в разгаре, Скиф пытается остановить кровопролитие, однако Гейзерих активизирует *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 предвзвешенно *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 сбережения, его теснят кредиторы, потому скрепя сердце он усту-

пает 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 Шеппард 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, вернувшись 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 моря*. 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 Гирсом, 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'куллином. 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 Гирс 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 Гирса 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 Белиалу, 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, использовав *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 хаоса, которое необходимо для жизнедеятельности демонов.

Однако тифлинг искал хаос не для себя. Впрочем, это Скиф выяснит позже, как и то, что демонам для того, чтобы крепнуть, набираться сил и развивать способности, нужно много хаоса, 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 хаос, 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 хаос, 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 князья 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 делается 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 хаос, 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 копьё, 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, раکشас Каракапанка и ряд других новобранцев явились из одного города.

Когорта Скифа участвует в испытании битвой с новобранцами другого легиона. Одолев трех вражеских инстигов 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 удается снова воплотиться – их хаос 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 пламени* 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.

«Дисгардиум 9. Во славу доминиона!»

Погибнув от рук проклятого инквизитора Данталиана на глазах друзей-демонов, Скиф оказывается в междумирье.

После долгого ожидания и неопределенности в великом ничто Скиф ощущает чье-то присутствие. Это Хаос, высшая сущность, на пару с Упорядоченным составляющая основу мироздания.

Хаос не может определиться, что делать со Скифом-Хаккаром, поскольку механизм воскрешения Дисгардиума не видит Скифа, а в Преисподней он возродиться не может. Хаос подумывает окончательно развоплотить игрока, причем «оборвав жизнь тела, в котором прячется разум». Учитывая, что тела игроков остаются в полном подчинении капсуле, а ею управляет игровой ИскИн, угроза звучит реально.

Однако Скиф переубеждает Хаос. Для этой сущности истинный Враг не Упорядоченное, а Бездна. Если Скиф добудет *Угли Адского пламени*, то сдержит Чумной мор, черпающий энер-

гию в Бездне, поэтому Хаос воскрешает Скифа в теле тифлинга Хаккара из иной ветки локальной (в рамках Преисподней) реальности. Таких веток множество, поэтому у Скифа несколько попыток.

Скиф-Хаккар несколько раз пробует проникнуть в резиденцию великого князя Белиала и выкрасть *Угли*. Он пытается пробить палладиум, защитный купол, но его убивает отдачей. Он проникает в музей, находящийся в резиденции, но нарывается на проклятого инквизитора, беса Рофокала, который замечает в Хаккаре частицу Врага и отводит его в пыточную тирана Баала.

После нечеловеческих пыток Баал замышляет навечно заточить Хаккара в себе, чтобы использовать энергию частицы Упорядоченного в личных целях, однако Скиф дает бой и убивает демона. Белиал, явившийся проведать друга, уничтожает Скифа.

У того остается последняя попытка. Он собирается пробиваться к *Углям* не силой, а постепенно, делая карьеру в легионе, чтобы прославиться и попасть на аудиенцию к великому князю. Все другие ветки реальности уже перешли точку, где альтернативные Хаккары могут выжить, еще не попав в поле зрения Проклятой инквизиции.

В этой ветке реальности выжило пять друзей Хаккара: демоны Абдусциус и Мотиф, ракшас Каракапанка, суккуба Лерра и мелкий бес Руперт. Оставив их развлекаться в Рубиновом городе, Скиф выходит из Диса, чтобы поспать.

Наутро Алекс выходит посоветоваться с друзьями по их просьбе. Эдвард рассказывает: Полковник, лидер «экссов», хочет войти в союз, однако настаивает на личной встрече со Скифом, считая неуважением то, что парламентаром выступил Эд. Учитывая, что старший брат Полковника возглавляет Объединенный картель, это может стать проблемой. Алекс решает найти время на встречу.

Вернувшись в расположение тринадцатого легиона, Хаккар узнает, что рекрутировано много новичков, а легатом стал Аваддон – финальный босс прошедших Демонических игр.

Среди новичков встречаются развитые демоны, ведущие себя нагло и требующие подчинения. Демон Мотиф, используя *Лесть*, выбивает из наглецов признание в том, что они хаоситы-переступники, то есть демоны, отрицающие великих князей и преклоняющиеся только перед Хаосом. Скиф хочет поставить их на место, но появляется Аваддон и пожирает их сам. Новый легат зовет Хаккара за собой.

Аваддон повышает Хаккара до центуриона, назначает первым инстигой легиона и предлагает возглавить Летучий отряд, группу из семи бойцов, основная задача которой – добыча вражеской Ставки.

К финалу беседы Аваддон окончательно понимает, кто скрывается под маской тифлинга. Скиф признается, зачем пришел в Преисподнюю, после чего бывшие враги по Играм заключают сделку: Хаккар поможет Аваддону вернуть расположение Белиала многими победами легиона, а Аваддон, в свою очередь, поможет Скифу уйти с *Искорками Адского пламени*. Целые *Угли* для целей Скифа не нужны.

Аваддон выделяет Летучему отряду хао для прокачки и отправляет его в Очаг Пустоты – место, где наивысшая концентрация хао и самые опасные звери Преисподней.

Выходя из *Кокон скверны* Аваддона, Алекс видит свое будущее – его персонаж развоплощен, нежить захватила Кхаринзу, а ремесленники Мейстера подают на Шеппарда в суд, так и не получив обещанных плюсов от *Единства*, и доводят «Пробужденных» до банкротства. Оправившись от кошмарного видения, он слышит голос Хаоса: «Твоя история и ее конец, если бы я не вмешался».

В Летучий отряд Хаккар набирает друзей-демонов, но остается одно вакантное место. По совету центуриона Нисрока и его помощника Залпаса, Хаккар принимает в отряд Шутника Ридика, одного из боссов Демонических игр. В дальнейшем Ридик дает понять, что узнал

Скифа, убившего его на Играх, но никому не рассказывает о своем открытии. Уже позже Ридик объясняет это тем, что «ждал веселья» от Скифа и получил его.

Перед вылазкой в Очаг Пустоты Хаккар выходит из Диса, чтобы встретиться в «привате» с Сесаром Кальдероном, Полковником, и Ренато Лойолой, Кетцалем, ставшим соратником Скифа на Играх.

Увлечшись Ритой Вуд, Алекс опаздывает на встречу. Объяснившись – за опоздание и за то, что не мог встретиться раньше, Алекс договаривается о союзе с Сесаром, который обещает, что члены клана «Экскоммьюникадо» станут союзниками «Пробужденных» в обмен на три места жрецов Спящих.

Также Полковник признается, что среди легатов Чумного моря у него есть «крот», девушка по имени Ангел – Анджелина Вератти, ранее состоявшая в его клане. По словам Сесара, Ангел может помочь Скифу, явившись в нужный момент, чтобы снять с Айлин *Бессмертие*. Кроме того, по данным аналитиков «эксво», до момента, когда орда нежити Айлин ступит на Кхаринзу, остается менее трех суток. Напоследок новый союзник предупреждает, что безопасники «Пробужденных» не те, за кого себя выдают.

После встречи Алекс проводит клановое совещание и рассказывает не только о договоренностях с «эксами», но и о том, что видел в альтернативном будущем. Ребята принимают решение подстраховаться и часть накоплений сохранить в личных банковских ячейках Лиги гоблинов.

Вернувшись в Преисподнюю, Хаккар ведет Летучий отряд в Очаг Пустоты. Трое суток они бьются с сильными адскими монстрами, обнаруживают и уничтожают лагерь хаоситов. Отряд обходится без потерь, его бойцы приближаются к своим первым красным звездам.

Когда возвращаются, в расположении легиона никого нет – все ушли на битву. Аваддон, почуввав их возвращение, отправляет Летучий отряд на поле боя, а сам говорит Хаккару, что генерал Ксавиус изменил правила: теперь легион сражается без перерывов, пока не потерпит поражение. Именно поэтому битва, исход которой зависит от Хаккара, вот-вот начнется.

Благодаря Хаккару тринадцатый легион побеждает. «Поздравить» Аваддона является сам генерал Ксавиус, у которого с Аваддоном конфликт.

Генерал, посмотрев битву, понимает, чьими заслугами старый недруг может снова пробиться наверх. Чтобы нейтрализовать Хаккара, Ксавиус дает ему поручение, от которого нельзя отказаться: нужно откликнуться на призыв троллей Узул'Уруб. Подарив Хаккару «Бич Хозяина гончих» и навык «Порченная кровь», генерал забрасывает тифлинга в портал.

Узул'Уруб оказывается инстансом, а Хаккар – его предпоследним боссом, призванным вождем племени троллей Мандокиром, чтобы защитить троллей от захватчиков из Империи Шак.

Первыми в новое рейдовое подземелье «Узул'Уруб» проникают «Дети Кратоса». Лидеры клана, Джошуа и Вивиан Галлахеры, в составе рейда.

Джошуа рассказывает супруге, что Скиф застрял в Преисподней, поэтому операция «Джеральдина» временно приостановлена. Детали операции, начатой для уничтожения топовой «угрозы», не знает даже сам заказчик, Джошуа, потому что, согласно его инсайдерам в «Сноусторме», ИскИны Спящих способны считывать мысли всех игроков.

Нарвавшись на босса инстанса Хаккара Хозяина Гончих, «дети» погибают, причем Хаккар заражает их *Порченной кровью*. Как выясняется позднее, из-за этого в Дисгардиуме начинается эпидемия. Тысячи NPC гибнут, однако жрецы Нергала и целители быстро создают лечебные зелья, с инфекцией удается справиться.

Оправившись от вайпа, рейд «Детей Кратоса» снова идет в подземелье, но инстанса больше не существует.

Хаккар, поняв, что надолго застрял в роли босса подземелья, рассказывает вождю о Спящих и убеждает его переместиться на Кхаринзу, где племя троллей будет в безопасности. В благодарность Мандокир освобождает Хаккара от службы и возвращает в Преисподнюю.

Едва оказавшись в расположении легиона, Хаккар лишается чувств – Алекс впадает в кому. Причиной тому может быть многодневное отсутствие полноценного сна... или что-то иное. Позже Хайро Моралес, получив данные от инженера Сергея Юферова, предполагает, что дело в подмененном картридже питания, серийный номер которого не совпадает с данными других картриджей из той же коробки.

Безопасники и Рита Вуд везут Алекса в подпольный госпиталь, а руководство кланом и задача защитить Кхаринзу от нежити ложатся на плечи Эдварда Родригеза, Краулера.

Оправившись от шока, парень устраивает совещание. До прибытия Айлин сутки или около того, Краулеру срочно нужно собирать всех союзников. Помочь соглашаются Лига гоблинов, кланы «Йоруба», «Модус», «Странники», «Экскоммьюникадо», «Тайпан», орки Сломанного топора, канализационные трогги, культисты Морены и даже только прибывшее на Кхаринзу племя троллей Узул'Уруб. Орду нежити решено встречать на острове Второй Бумеранг в нескольких десятках километров от Кхаринзы – Эд принимает такое решение, чтобы не выдавать союзникам координаты замка «Пробужденных».

Малик рассказывает, что отыскал «Сердце Лавака», с помощью которого можно открыть инстанс «Затерянное святилище Лавака» в Лахарийской пустыне, найденное им несколько месяцев назад.

«Эксов» принимают в последователи Спящих, однако поклясться, что не будут вредить Скифу и клану «Пробужденные», у них не выходит – на их призыв не является ни один Арбитр. Вскоре выясняется, что Небесный арбитраж куда-то пропал.

Время до прибытия Айлин союзники используют, чтобы взять *Первое убийство* в «Затерянном святилище Лавака» и прокачаться на Террастере. Богатые кланы с радостью покупают на это право, заплатив «Пробужденным» более одного миллиарда – золотом Диса и темными фениксами на личные криптосчета.

За *Первое убийство* рейдеры получают перк «Оружие изменчивости ветра» (*раз в сутки вы можете создать временное оружие, идеально подходящее вашему персонажу в момент активации; срок действия: 24 часа*). Награда, создающая божественное оружие, превосходит все их ожидания.

На Террастере союзники добиваются 600-х уровней, после чего набор опыта замедляется. Лидеры беседуют о странностях, происходящих в Дисгардиуме. Когда разговор касается причин комы Алекса, Хинтерлист выдвигает версию, что все, что происходит с персонажами, сказывается на реальном теле. В качестве примера он вспоминает историю оницо, десять лет отработавшего в виртуальных шахтах и получившего силикоз, профессиональное заболевание шахтеров, и художницу, до Диса не умевшую рисовать...

За несколько часов до битвы Краулер вместе со своим наставником, магом Вертом, достраивает шестой этаж Магической башни и получает достижение. Награда – божественный скипетр «Уловка Локи», позволяющий создать материальную и активную иллюзию чего угодно.

Оставив иллюзию армии союзников на Втором Бумеранге, Краулер и три десятка самых высокоуровневых бойцов прячутся в дальнем конце острова. Айлин, расправившись с иллюзорной армией, теряет бдительность. Это позволяет диверсионной группе, при помощи артефакта Хинтерлиста создав *Снайку души*, добежать до Айлин и облить ее *Умноженной эссенцией жизни*, которую Краулер получил от Дестини.

Айлин гибнет, но успевает призвать Магвая. Бывший высший легат, закончив божественную цепочку квестов Ктулху, получил летающего маунта-нежить, которому нипочем климатические дебафы и *Изнemoжение* над океаном. На нем Магвай летит к Кхаринзе и прорывается

к храму Бегемота. Встретив тролля Декотру, лидера культистов Морены, Магвай забрасывает его в портал к Айлин.

Многие защитники храма Бегемота гибнут, пока не появляются зверобоги, приведенные Нге Н'Куллином, Смотрителем Ушедших. За помощью к нему обратился Монтозавр, поклявшийся защищать Кхаринзу, когда Скиф его освободил.

Зверобоги вышвыривают Магвая в океан. Когда тот возвращается, Кхаринзы больше нет. Бегемот, получив огромный поток веры от *Самопожертвования* Скифа, которое он сделал еще в особняке Крапивы, и от множества последователей, собравшихся на битву, переносит остров в неизведанную часть Бездонного океана, в другое полушарие.

За битвой наблюдает вышедший из комы Алекс, что возможно благодаря прямой трансляции Магвая. Алекс рвется домой, чтобы продолжить миссию в Преисподней. Безопасники просят сделать это незаметно. Их задача – выявить «крота», если таковой имеется, сымитировав смерть Алекса.

Вернувшись в Калийское дно, Алекс разговаривает с Эдом, единственным, кто в курсе операции Хайро. Тот рассказывает обо всем, что сделал, после чего оба наблюдают за падением Кинемы. Столицу гоблинов атакует Айлин, вернувшаяся за своей экипировкой, которую отобрал Скиф в Даранте. Большую часть жителей удается спасти, переместив на Кхаринзу и в другие части Дисгардиума, однако многие защитники превращаются в нежить.

Одновременно близ Кинемы появляется новый Разоритель – Орсобалу. Айлин его игнорирует.

Появляются жрецы Нергала и... Утес. Верховный жрец накидывает на избранника Нергала абсолютную защиту, с помощью которой Утесу удается оседлать Разорителя и верхом на нем попасть в Бездну.

Алекс, понимая, что там время течет в пятьсот раз быстрее, переживает, что Утес не выживет. Хуже того, парень может попасть в руки Девятки.

Тобиаса вытаскивают из капсулы, но уже слишком поздно. Парень, без болевых фильтров подвергшийся череде кошмарных пыток, теряет разум и крушит капсулу, наотрез отказываясь когда-либо снова входить в игру.

Алекс возвращается в Преисподнюю и сразу оказывается в гуще битвы. Пока его не было, оцифрованное сознание продолжало руководить Хаккаром, добившись уже девяти побед легиона. Если легион Хаккара, ставший шестым, одержит десятую подряд викторию, с огромной вероятностью его пригласит на аудиенцию великий князь Белиал.

Шестому противостоит первый легион Дьябло, возглавляемый легатом Мефистротом. В бою Хаккар выбивает с него *Крупицы соли Мефистрота*. Что-то с похожим названием делало Нагваля, первого персонажа Эда, «угрозой».

После победы Аваддона, Хаккара и других офицеров легиона призывает к себе Белиал. Великий князь приказывает повесить тифлинга до первого трибуна и награждает его званием «Неудержимый».

Однако появляются проклятые инквизиторы во главе с тираном Баалом. Бес Рофокал кричит, что Хаккар несет в себе частицу Врага, то есть Упорядоченного. Аваддон признается, что знал об этом, но ради побед доминиона был готов сотрудничать даже с Врагом. Белиал решает простить обоих, и тогда Баал и Ксавиус атакуют великого князя, заключая его под купол *Вечного заточения*.

Выясняется, что Ксавиус и Проклятая инквизиция – хаоситы-переступники.

Почуввав опасность мятежа, являются другие три великих князя – Дьябло, Азмодан и Люций. Они не согласны с тем, что демоны решают участь божества, и призывают Хаос. Голос которого объявляет, что Хаккар не Враг, а Белиал свободен.

Освободившийся великий князь делает вид, что прощает изменников, однако объявляет, что конфликтующие стороны должны разобраться между собой в Круге правосудия Хаоса.

Ксавиус и десяток проклятых инквизиторов против двоих – Аваддона и Хаккара, на помощь которым неожиданно выходит демон Деспот, легат Дьябло и соратник Скифа по Демоническим играм.

Аваддон развоплощает Ксавиуса, но сам получает тяжелое ранение. Семерых противников берет на себя Деспот, но и его смертельно ранят. Хаккар убивает трех последних – беса Рофокала, демона Данталиана и тирана Баала.

Белиал исцеляет Аваддона и назначает новым генералом своих легионов. Хаккара князь собирается развоплотить, Деспот тоже при смерти.

Хаккар вспоминает о встрече с Нге Н'Куллином и передает сообщение для Белиала, что Смотритель держит свое обещание. Когда великие князья слышат об этом, их радости нет предела. Все они отдали Смотрителю свои сердца перед тем, как принять Хаос, чтобы сохранить их чистыми и когда-нибудь вернуть прежний облик.

Заинтересовавшись, князья выслушивают Скифа и соглашаются помочь победить Чумной мор. Демоны мечтают вернуться в Дисгардиум, но, если воцарится Бездна и победит нежить, этого не случится никогда. Белиал выдает Скифу *Искры Адского пламени*. Деспот, исцеленный Дьябло и оставленный без присмотра, подбирает каплю крови Белиала, пролитую им во время атаки заговорщиков. Соратника Скифа изгоняют из Преисподней за поддержку Врага.

Также князья объясняют Скифу, что тот сможет один раз призвать все их легионы на помощь, если отречется от звания демоноборца.

Скифа и Деспота отправляют в Дисгардиум. Прощаясь, Белиал открывает, что Деспот – сын Дьябло.

Оцифрованная копия сознания Утеса, застрявшего в Бездне, становится проводником для Нергала Лучезарного. Новый бог предлагает Девятке сделку: он поможет ей выбраться в Дисгардиум, а та станет его верховной жрицей и покарает врагов.

Глава 1. Сын Дьябло

Прощальные слова Белиала еще звучали в ушах, когда мы покинули Преисподнюю. Первым в портал шагнул Деспот. Я запрыгнул следом, но в особняке Раваджо появился не сразу. ИскИну снова пришлось ворочать мозгами, просчитывая необычную ситуацию.

Обнаружен нестандартный запрос передачи данных!

Анализ... УСПЕШНО.

Обнаружен неигровой персонаж «Хаккар, тифлинг, трибун 3 887-го уровня».

Обнаружен игрок «Скиф, человек, предвестник 774-го уровня».

Анализ... СОВПАДЕНИЕ ID.

Синхронизация... ОШИБКА.

Попытка перезаписи параметров...

ОШИБКА: несовпадение ключевых параметров!

ОШИБКА: уровень персонажа «Хаккар, тифлинг, трибун 3 887-го уровня» носит свойство «Заемное хао» и имеет временный характер (23:36:41... 23:36:40... 23:36:39...)!

Поиск решения в рамках игрового процесса...

ЖДИТЕ... 1... 2... 3...

Однако на этот раз ИскИн думал недолго:

Игрок Скиф!

Классовый навык «Имитация», использованный вами в игровом плане «Преисподняя», сгенерировал нового неигрового персонажа демонической расы «Хаккар», использовав тот же ID, что и у вашего оригинального персонажа «Скиф».

Классовый навык «Имитация» может использоваться для копирования только представителей игровых рас. Демонические расы таковыми на данный момент не являются, поэтому вам будет возвращен оригинальный облик персонажа «Скиф».

Уровни, полученные персонажем «Хаккар» за счет «Заемного хао», будут актуальны до истечения срока его действия, однако никаких достижений, связанных с 3 887-м уровнем, вы не получите, как не пойдут в зачет и возможные, но не засчитанные в игровом плане «Преисподняя» повышения уровней навыков и способностей.

Все остальное хао, накопленное персонажем «Хаккар», приравнивается к двум оранжевым, трем желтым и восьми белым демоническим звездам, что после пересчета составит: +227 к уровню персонажа «Скиф».

Временный уровень персонажа «Скиф» (до истечения «Заемного хао»): 3 887-й.

Итоговый уровень персонажа «Скиф»: 1001-й.

С возвращением, Скиф! Добро пожаловать в Дисгардиум!

Я немного просчитался с конверсией звезд в уровни, но размышлять на эту тему не стал – ИскИну виднее. К тому же, хоть мой персонаж еще не проявился в Дисе, поле зрения уже засыпало красными уведомлениями:

Утерян эффект «Астрального гнева».

Утерян эффект «Гнева Нергала».

Утерян эффект «Синергии».

Утерян эффект «Правосудия Спящих».

Что ж, справедливо. Читерски забагованные характеристики свою задачу выполнили. К тому же ничто нам не мешает собрать группу такого же состава, чтобы... Черт, я совсем забыл, что Утес застрял в Бездне! Оставалось только надеяться, что Тобиас придет в себя и, отдохнув, найдет силы вернуться в Дис, а мне удастся добраться до того инстанса в Террастере, где Девятка научилась создавать *Пробои* между мирами, и, тоже получив навык, вытащить друга.

Все эти мысли промелькнули, пока Скиф окончательно не материализовался в Дисгардиуме. В следующее мгновение над ухом что-то взорвалось и дохнуло жаром:

– Грог-х-р! – Звук был пугающим, но привычным.

Так меня поприветствовал Деспот, когда я проявился в холле у окна особняка... то есть его развалин. Не успел я понять, где именно стоял соратник, как грянули фанфары и поле зрения застлал текст:

Разблокировано легендарное достижение «Самый первый: 1 000-й уровень»!

Вы первым в Дисгардиуме достигли 1 000-го уровня! Ваше имя навеки будет вписано в историю, ведь такие, как вы, расширяют пределы возможностей любого разумного и дают другим пример того, чего можно добиться!

Награда: пассивный навык «Стоик» (100 % сопротивления климатическим дебаффам).

О-фи-геть! И награда самая что ни на есть нужная, и... Я все-таки опередил Айлин! Поздравляю, Алекс, ты снова топ-1 игрок Дисгардиума! Хотелось петь и, потрясая кулаками, орать, потому что мне удалось сделать то, во что я и сам не верил, – зайти в Преисподнюю и выйти оттуда, не просто выполнив главную задачу, но и неслабо прокачав персонажа!

Однако не успел я порадоваться, как настроение испортилось – следующее уведомление мне очень не понравилось:

Слава герою!

Желаете обнародовать свое имя? Это даст +2 000 очков к репутации со всеми основными мировыми фракциями и +10 000 очков к известности.

Внимание! Достижение «Самый первый: 1 000-й уровень!» является исключительно важным для всего Дисгардиума. Все разумные должны знать имя героя, а потому отказаться от обнародования имени невозможно.

До глобального уведомления: 00:00:09... 00:00:08...00:00:07...

Взгляд остекленел, пока я читал уведомления. Деспот, не дождавшись ответа на приветствие, наклонил голову:

– Грог-х-р?

И тут снова грянули фанфары, небо озарили взрывы фейерверка. Полагаю, визуальный эффект видел каждый разумный Дисгардиума:

Слава герою!

Предвестник Скиф совершил подвиг, который будет воспет в веках, первым в мире достигнув 1 000-го уровня!

Разумные Дисгардиума! Приветствуйте предвестника Скифа! Слава герою! Слава Скифу!

Аллес... Только что о том, что Алекс Шеппард жив, узнал весь мир. Я представил, как, наверное, прямо сейчас взрывается сеть, а по «Дисгардиум Дейли» уже показывают «экстрен-

ное сообщение». Вряд ли кто-то посторонний знает о моей «смерти», но в Калийском дне слухи разнесутся быстрее огня в горящей степи. Да уж, подложил безопасникам краббана, то есть адскую свинью...

Открыв вкладку клана, я убедился, что все офлайн. Наверное, из больницы уже привезли «мое тело». Лишь бы никто сейчас новости не смотрел.

Также душу терзал парадокс: по идее, теперь мне не нужны *Искорки Адского пламени*, чтобы добраться до Ядра Чумного моря, а раз так, можно было не рисковать в Преисподней, а спокойно качаться на Террастере...

И все же поход в Преисподнюю все равно был предпринят не зря!

Во-первых, потому что черт его знает, получил бы я именно *Стоика* наградой за 1 000-й уровень. А во-вторых, я не только разжился *Кровью Беллала* и *Крупницами соли Мефистрота*...

Ошарашенный достижением, я, наконец, посмотрел в недоуменное «лицо» соратника и невольно заулыбался – но еще и Деспота забрал!

– Грог-х-р! – требовательно рыкнул он.

Оказывается, появившись, огромный демон разворотил стены дома, проломил пол, ноги его сейчас были в подвале, а наростами на башке он держал крышу, напоминая огромную треуголку. Доски обуглились и дымились. Так и до пожара недалеко.

– Грог-х-р! – повторил Деспот, будто забыв разумную речь.

– Не прикидывайся войлочной обувью, рогатый!

– Грог-х-р? – не понял он.

– Мой дядя Ник, он из другого мира, так обычно говорит, когда кто-то косит под дурачка. Ты же умеешь нормально разговаривать, грог-х-р! Тем более ты, значит, сын Диабло, а?

– Да у него таких детей половина доминиона, – отмахнулся Деспот, наконец-то заговорив нормально. Наверное, «изучил» всеобщий. – Просто меня он любил больше всех... пока я не дал маху на Играх! А, забудь. Все равно от отца мне ничего не досталось, кроме некоторых потомственных умений. – Он исчез в тени и снова проявился – уже за пределами дома и без крыши на рогах, позволив рассмотреть себя целиком.

Бросив взгляд на его профиль, я присвистнул:

Деспот, демон, теневой пожиратель души 6 399-го уровня

Ни слова о том, кто он мне. Питомец? Ха-ха, точно нет. Хотя и не соратник. Получается, демон волен делать что захочет? Его шесть красных звезд обратились в шесть тысяч уровней, и, честно говоря, я не представлял, кто в Дисе способен противостоять такой боевой машине!

Но порадоваться не успел. У меня на глазах Деспот начал уменьшаться, теряя уровни: 6 398-й... 6 297-й... 5 532-й... Система жестко нерфила демона, снимая уровни, как стружку, и ускоряясь с каждой секундой. Деспота корежило, он рычал, выл и метался, разрушая остатки особняка. К счастью, в здании не было ни одной живой души.

Когда все закончилось, я подобрал челюсть и спросил:

– Как ты, рогатый? Что произошло?

– Произошло то, что должно было, – прокряхтел он. – Вне Преисподней мы теряем хао, а то, что ваше мироздание использует вместо него, не так эффективно!

Деспот, демон, теневой пожиратель души 2 133-го уровня

– Ага, – возмутился я. – Ровно в три раза не так эффективно! Но ничего, друг, даже с таким уровнем, как у тебя, ты сильнее всех разумных, кого я знаю! Может быть, даже сильнее легендарного гранд-мастера Оямы!

– Твой наставник, чье имя известно даже высшим демонам, силен не уровнями, но умениями, – возразил Деспот. – Ладно, соратник, не время оплакивать утерянную силу. Слышал в твоём разговоре с князьями, что у тебя здесь дел невпроворот?

– Так ты сможешь? Познакомлю тебя с парой ребят, правда, они не демоны, суккуба и сатир, но вам будет о чем поболтать!

– Успеем предаться пьянству и разврату, – отмахнулся Деспот и тут же спросил: – Суккубочка как? Ничего?

Я показал большой палец:

– Мечта поэта.

– А как насчет выпить? Слышал, ваше пойло сильно уступает нашему, но хоть такое, раз хао у вас не бывает!

– Все винные погреба «Пробужденных»...

Деспот вопросительно поднял бровь, если так можно назвать роговой нарост над его глазом.

– Так называется мой клан. У нас есть свой доминион, небольшой, зато на острове. Короче говоря, все наши винные погреба в твоём распоряжении... если Флейгрей и Нега все не выдули. Ты мне вот что скажи, хочешь присоединиться ко мне и стать последователем...

– О нет, соратник, даже не начинай! – рокотнул демон. – Так и знал, что ты заговоришь о своих покровителях – Спящих! Признаться, я и в дела твои вникать не хочу! Достало воевать! Мне бы...

– погоди отказываться! Сделаю тебя жрецом! Может, ты вообще станешь первым демоном-жрецом...

Я запнулся, вспомнив кое о чем важном, полез в профиль и инвентарь – проверить-то забыл! – и облегченно вздохнул. Все сохранилось – и подаренный развоплощенным генералом Ксавиусом демонический навык «Порченная кровь», абсолютно бесполезный без хао, и *Крупицы соли Мефистрота*, и *Кровь Белшала*, и *Бич Хозяина гончих*, который я тут же использовал из любопытства.

Громадные огненные псы заполнили, казалось, все пространство, окружили меня и сели, задрав головы в ожидании команд. Их было тринадцать, и каждый, как и я, 3 887-го уровня. Завтра, когда мой уровень понизится, с ними произойдет то же самое.

Адские гончие, не найдя противников, завывали, да так душераздирающе и громко, что я их развоплотил. Поинтересовавшись, не изменилось ли описание предмета при переносе в Дисгардиум, чертыхнулся – внизу появилась строчка, ранее отсутствовавшая:

Откат: 24 часа.

Ну и дурак же ты, Скиф! Такую мощь взял и потратил бессмысленно... Впрочем, сутки без гончих как-нибудь переживу, тем более со мной мой соратник!

Тем временем этот самый соратник любовался небом и, подумав, начал размышлять вслух:

– Жрецом, говоришь... Это, конечно, что-то новое и интересное, но опять то же самое! Во славу... э... Спящих? Драться, драться, драться и снова драться? А жить когда, соратник? Раз в месяц пару дней в увольнении? Не, Скиф, я для себя точно решил...

Закончить он не успел. Затрещала, разрываясь, ткань пространства – вокруг нас открылись три портала, и оттуда выскочили смазанные тени. Собравшись, я заозирался, выискивая, куда они запропали, и тут из-за спины прошипели:

– Познай месть Темного братства! За Крапиву!

Невозмутимость уберегла или просто напавший был слабее, но я не почувствовал ударов кинжалов и не получил урона. А вот тот, кто бил, отхватил *Отражением* столько, что откинул

копыта и проявился – человек в черном облегающем одеянии, на лице маска черепа: *ассасин 414-го уровня*. Меня удивило, что он не промазал, – при такой-то разнице в уровнях! Может, прокачал *меткость*...

– Враги, – удовлетворенно прорычал Деспот и исчез...

...чтобы проявиться за моей спиной. Когда я, немного заторможенный и удивленный внезапной атакой, развернулся, одинокий прожорливый демон заживо заглатывал смертного. То есть смертных. Шестерых. Включая того, что был убит мной. Все оказались 400-х уровней – детский сад какой-то. Чем они думали?

Через три биения сердца все было кончено. Шесть ассасинов, вопившие про вендетту, Темное братство и Крапиву, продолжали орать – только уже от ужаса и боли. А потом Деспот их сожрал.

– Ну и что это было? – подивился я.

– Смертные с гнилыми душонками, – рыкнул демон. – Пришли отплатить за смерть своего лидера. Перед смертью были уверены, что и за них отомстят. Тебя найдут везде, соратник, есть у кого-то в их организации такой дар. И будут постоянно приходить, пока не рассчитаются – теперь не только за Крапиву, но и за этих. – Он указал на свое раздувшееся пузо.

– Ага, понял, – ответил я, вспомнив негативный перк, полученный после убийства Риона Стафы, перевоплотившегося в Кхра'Пивииона, необращенного демона 1 305-го уровня.

Вендетта

Все члены Темного братства будут стремиться вас уничтожить!

– Пусть приходят, – махнул рукой-алебардой Деспот, ухмыляясь. – Хао в них нет, зато есть души. Какими бы никчемными ни были, а все же души.

– И долго они будут меня преследовать? – поинтересовался я.

– Тысячи их! – радостно оскалился демон. – Уже говорил тебе, соратник, что думал я тебя покинуть. Ты должен понять – рядом с тобой спокойной жизни не будет, а мне хотелось побродить по вашему миру...

– В небо попятиться, ага. В таком облике? Ну-ну...

– Да брось, что я, не демон, что ли? Надо будет, захвачу какое-нибудь тело или обращусь в эльфа. Ерунда. Но теперь вижу я, что и с тобой будет нелишним побыть. Ассасины эти – подарок же! Сами к тебе приходят! – От восторга он даже грог-х-рнул как-то радостно. – Красота!

Он потянулся ко мне лапой, чтобы похлопать по плечу, но я уклонился. Демон уменьшился, но все равно оставался шестиметровым, а полыхало от него так, что волосы горели, стоило ему приблизиться метра на два.

– Остаюсь с тобой! – решил Деспот.

Улыбнувшись, я кивнул:

– Здорово.

– Лет десять побуду рядом, а там посмотрим. К тому же я тут ничего не знаю, а ты вроде как в этом мире что-то значишь... Значишь ведь, соратник? Ты ж самого Аваддона завалил!

– Все сложно. Видишь ли, Спящих тут, мягко говоря, недолюблювают – мир под Новыми богами.

Деспот помрачнел, махнул рукой:

– Ладно, повоюем за Спящих, раз так. Как им поклоняться?

– Да ничего особенно. Повторяй за мной: «Я, рогатый демон Деспот, сын Дьябло, жаровня ходячая...»

– Я, рогатый демон Деспот, сын Дьябло, жаровня... – недоверчиво повторил соратник. – Ты серьезно? Где ты видел нерогатых демонов?

– Не отвлекайся!

– Жаровня ходячая... – Деспот нахмурился. – Странные клятвы у Спящих...

Видок у демона был такой озадаченный, что я расхохотался и закончил с издевательствами – просто предложил ему стать жрецом, а он согласился... и начал расти.

Увеличившись втрое за счет *Единства*, Деспот радостно зарокотал и топнул так, что я свалился. Начал подниматься и снова упал, когда земля ушла из-под ног. Демон повторял свой трюк до тех пор, пока я не бросил попыток встать на ноги.

– Иди к черту, рогатый!

– Ладно, ладно, – продолжая смеяться, сказал тот.

Дождался, пока поднимусь, и снова топнул, но я уже был готов – просто взлетел.

– Это тебе за жаровню рогатую, – развеселившись, сообщил демон, после чего заговорил серьезно: – Что у тебя за дела? Не пора ли нам начать?

– Я тебе лучше покажу.

Взяв Деспота в группу, я улыбнулся, вспомнив, откуда именно демон прибыл в Дисгардиум. Морозный континент его очень удивит.

– Ну что, готов померзнуть, рогатый? Снег увидишь...

– Снег? – удивился демон. – Что такое...

Мы прыгнули на Холдест.

– ...снег?

Отвечать мне не пришлось.

Глава 2. Южный полюс

Холдест встретил нас мерцающими сумерками, ветром, пробирающим до костей, и секущим снегом, летящим горизонтально. Видимость стремилась к нулю, крошечные льдинки били в глаза, резали, слепили, так что было не разглядеть собственной руки. В пасмурном небе едва просвечивалась местная луна Геала.

Деспот стоял рядом и шумно дышал, взмахивая руками-алебардами. Соприкасаясь с его адской аурой, снежинки таяли, и его окутывал кокон пара.

– Что это? – рокотал демон, нервно озираясь, делая странные па и напоминая корову на льду. – Что за злая магия? Где сами маги?

Получив *Стоика*, я был защищен от холода и урона не получал, но комфорта это не прибавляло, поэтому я невольно шагнул к демону, в спасительное тепло.

– Добро пожаловать в доминион Холдест, рогатый, – улыбаясь, сказал я. – Это и есть снег. А еще пурга, лед и мороз.

– Князья этого проклятого доминиона?

– Хм... Скорее стихийные явления.

Огонь в глазах Деспота угасал, демон будто поблек и съежился, на концах его костяных наростов, уходящих за пределы парового кокона, поблескивала наледь. От холода Деспот задрожал и затрясся, задел костяным наростом меч из хаотического металла, и тот, сделавшись хрупким, как стекло, с легким звоном рассыпался осколками.

– Хороший... был... меч... – не сказал, простучал клыками демон.

– Да ты его все равно никогда не использовал!

– Использовал... Ковырялся... в... зубах...

Адские искры почему-то не работали. Неужели Фортуна ввела в заблуждение? Или... Бездна, я был уверен, что они сработают и из карманного измерения – черта с два. Дебаф сделал три тика, замедляя и постепенно убивая демона, прежде чем, ругая себя за медлительность, я вытащил из пространственного инвентаря *Искорку Адского пламени*. Боялся, что адский жар спалит человеческую ладонь, но игровая условность сберегла – через перчатку *Хладнокровия карателя* я ощутил лишь горячее жжение, вполне терпимое.

Зато сразу же отвалился морозный дебаф, а снегопад вокруг нас просто исчез. Эффект был примерно как от *Благосклонности Изиды* на Террастере. Прямо над нами образовался столб теплого воздуха, уходящий далеко вверх, к синему небу. Столб начал шириться, разгоняя непогоду, вгрызаясь теплом в ледяную смерть. Километров на десять вокруг резко просветлело, небо над головой расчистилось и... полил теплый дождик! Деспот повел плечами и, радостно скалясь, запрокинул голову. Капли испарялись, не долетая до его раскаленной морды.

Многометровый слой снега под ногами начал таять так быстро, что уже через несколько мгновений мы провалились по колено в воду. Ледник тоже начал истончаться, заворочался, грозя сойти с холма, на котором, оказывается, мы стояли. Недолго думая, я взлетел.

Деспот, имевший рудиментарные крылья, поднялся над водой на полметра, напоминая огромного адского и очень злого шмеля. Он ругался на чем свет стоит и бешено махал крыльшками, но подъемной силы не хватало – его ноги касались воды, а та от жара, исходящего от демона, вскипала и окутывала его мощными клубами пара.

– Что ж ты, сын Дьябло, красных звезд набрал, а летать так и не научился? – с досадой подивился я, глядя на демона. – Нам надо к Южному полюсу, а с твоими талантами мы туда только через год доберемся!

– Вода! – В голосе соратника я услышал панические нотки. – Ненавижу!

– А плавать...

– Не умею!!! – завопил демон и заработал крыльшками еще активнее.

Схватив за руку, я попытался поднять его над водой повыше, но тщетно. Деспот, очевидно, с бонусами *Единства* значительно прибавил в весе и стал неподъемным. Жаль, что его нельзя отозвать, как питомца.

Варианта было два: оставить демона здесь, а потом, пробив маршрут, забрать *Глубинной телепортацией*, или... Второй вариант показался мне бредовым, но, как говорил дядя Ник, не попробуешь – не узнаешь.

Я призвал Грозу. К окутавшему нас туману, дождю и кипящей под ногами воде добавились раскаты грома и треск разрядов – над нами материализовалась драконица.

То, что мой грозный пет вне себя от злости, было понятно и без знания языка драконов. Гроза ревела и рычала, глядя так негодуяще, что я не удивился бы, если бы она направила свои молнии в меня.

– Ну не мог я призвать тебя раньше! – воскликнул я и указал ей на демона. – Усади его на себя.

Драконица бросила взгляд вниз и вознегодовала еще сильнее. Ее пасть распахнулась, в змеиных глазах плескались бешенство и ненависть. Так-так... Я лихорадочно пытался разрулить ситуацию с учетом новых данных: драконы не в ладах с демонами? Но на Флейгрея и Негу она так не реагировала...

Тем временем Деспот отчаянно пытался удержаться над водой, рискуя закончить свою жизнь в Дисе, так и не начав, потому что из-за грозových разрядов внизу творилось черт знает что. Я всеми фибрами души ощущал, как низко пало самомнение соратника: страшный снег, дикий мороз, под ногами – всемирный потоп, перед которым он беспомощен, а теперь еще молнии и разряды. Полный катаклизм.

– Не тот мир назвали Преисподней! – вопил демон. – Как здесь жили наши предки?! Князья сошли с ума, если хотят нас вернуть в ЭТО! – И указал вниз.

Я быстро огляделся и понял, что адская искорка вытопила огромный котлован, уходящий на сотни метров вниз. На Холдесте появился свой Байкал, над водами которого мы сейчас втроем зависли: выше всех негодуящая Гроза, чуть ниже – я, а над самой поверхностью, по колено в кипящей воде и в клубах пара, – Деспот.

– Гроза, посади на себя демона! – скомандовал я.

Проревев что-то негодуяще, Гроза спикировала вниз.

И вот тут-то драконица меня удивила. Масса демона оставалась для меня загадкой, кроме того, Гроза вчетверо уступала ему уровнями, но все же не просто вытянула Деспота, нет. Осторожно цапнув за костяные наросты, она подбросила его над собой и подставила спину под падающего демона, дико ревущего: «Грог-х-р!!!» Под его весом она чуть просела, но выровнялась, активно работая крыльями.

– Лети за мной, – приказал я, убедившись, что демон устроился на драконице.

Тогда-то я понял, как Грозе удалось вытащить Деспота – тот уменьшился, став четырехметровым. Все еще гигант, но был уже вполне по силам маунту. А меня все так же мучил вопрос: куда девается масса уменьшившихся демонов?

Так мы и полетели: первым я, за мной Гроза с Деспотом, распластавшимся на шипастой спине драконицы. Из-за *Искорки Адского пламени*, которую мне приходилось держать, зажав в кулаке, и ее десятикилометрового радиуса действия за нами оставалась широкая река с ледяными берегами, заполненная растаявшим снегом и льдом. Надо полагать, озеро, образовавшееся там, где мы появились, снова замерзло, когда мы отлетели от него километров на двадцать. Причем сразу.

В дороге я приноровился лететь так, чтобы можно было общаться с освоившимся Деспотом. Соратник долго дивился тому, что Дисгардиум – это шар.

– Извращение какое-то, – покачал он головой. – Вот у нас все просто: Преисподняя плоская.

– А что под ней?

– Ничего. Что там может быть? Мы живем на каменной тверди толщиной верст в десять.

– Погоди... Получается, вся Преисподняя – это каменный блин в великом ничто?

– Что еще за блин? – не понял Деспот. – Диск!

– А с той стороны диска что?

– Говорю же, ничего!

– Да как так-то? Если гравитация держит вас с одной стороны диска, значит, и с другой можно жить? А по краю не пробовали ходить? По боковой стороне?

– Слушай, Скиф... – озабоченно глядя на меня, заговорил демон. – Ты, по-моему, когда с Баалом дрался, сильно головушкой приложился. Слова какие-то мудреные...

Деспот еще долго рассуждал о моем умственном здоровье, о том, что, если в тарелку наложить еды, она будет внутри, а на другую сторону, сколько ни накладывай, все упадет, и в какой-то момент я потерял нить его рассуждений и задумался о своих планах.

Завтра начинается неделя гражданских тестов. Не знаю по какой причине, но сдать их можно только по зарегистрированному месту жительства. Помимо оценки знаний, проводимой ИскИном-экзаменатором, важную роль в присвоении или неприсвоении гражданства будет играть специальная комиссия, собранная из граждан высочайших категорий.

За первую часть, оценку знаний, я не переживал. Да, второе полугодие в плане учебы выдалось для меня сложным, на нее почти не находилось времени, но спасибо нашему классному наставнику Грегу Ковачу! Двухмесячный бан, который он влепил после нашей победы на юниорской Арене, позволил мне не только наверстать упущенное в декабре-январе, но и по каким-то предметам забежать вперед. Да, высшие баллы мне не светят, но уж в удовлетворительном результате я не сомневался.

Куда больше я волновался за «социальную» оценку. В ней тоже отдельную роль сыграет ИскИн – рассмотрит, насколько мои нравственные качества важны для общества, взвесит мои шансы внести вклад в развитие человечества и все такое прочее.

Но все же решающий голос оставался за комиссией. Считалось, что граждане, добившиеся высших категорий, способны определить потенциал выпускников школы разумнее и правильнее, чем ИскИн. А то, как ко мне относятся граждане высоких категорий, показали Демонические игры. Да я, дурачок, сам там подставился, выдав взрывную речь на ужине, когда противопоставил себя не только Мессии и Дестини, но и всем аристо, обозвав их «дро».

Что бы мне там ни грозило, хуже всего было вообще не явиться. В этом случае не только выпнут из граждан, но и на десять лет вообще запретят проходить тесты. Наверное, у кого-то из разработчиков закона о гражданстве была жуткая аллергия на безответственность и опоздания.

В общем, я твердо решил расправиться с Чумным мором до того, как покину Дис на несколько дней ради гражданских тестов. Только тогда я смогу спокойно выдохнуть и заняться всем тем, что постоянно отодвигал ради этой войны.

Например, встречусь с родителями, по которым очень скучал и которые никак не решались вернуться на Землю, даже несмотря на рекомендации врачей. Мама не покидала специальный отсек лунного госпиталя, чтобы на моей сестричке негативно не сказалась пониженная гравитация.

Мне хотелось проводить больше времени с Ритой, больше общаться с друзьями, поучаствовать в развитии клана, продумать, куда поступить и когда начать обучение в университете... И ведь до максимального развития потенциала «угрозы» оставалось совсем чуть-чуть! Что будет после этого, я не думал, но факт остается фактом – максимально развитый потенциал «угрозы» освободит от внимания превентивов, потому что они не смогут меня «изгнать»! К тому же это достижение обезопасит моих друзей, ставших «субугрозами», и вот тогда-то наша жизнь наконец войдет в нормальное русло...

Эх, мечты-мечты... Хотя скажи кто Скифу, сидевшему на лавочке с Афродитой, что его ждет в следующие семь месяцев...

С некоторой ностальгией повспоминав то безмятежное время, я вернулся мыслями к текущей задаче. Бегемот говорил, что прежде, чем использовать *Умноженную эссенцию жизни* на Ядре, мне нужно поставить третий храм Спящим. Поначалу я не видел в этом никакой логики, ведь связи Ядра с Бездной отрезает эссенция, а не тот, кто ее использует. Однако посмотрев, как воюет Айлин, проанализировав ее способности, я начал понимать, почему без трех храмов соваться в логово Чумного моря опасно – все дело в *Чумной ауре*. Не сомневаюсь, что раз уж она появилась у легатов, то наверняка есть и всегда была у Ядра, просто раньше я ее не чувствовал.

Но что мне даст третий храм? Во-первых, я усилию *Неуязвимость Спящих* – поглощаемый и конвертируемый в *возмездие* урон достигнет 60 %. Вкупе с *Устойчивостью*, которая в Преисподней почему-то совсем не развивалась, моей защиты должно хватить, чтобы вплотную приблизиться к Ядру. Во-вторых, третий Спящий, судя по опыту постройки предыдущих храмов, одарит меня новой парой божественных способностей. В-третьих, сами Спящие тоже усилятся, причем многократно, – и за счет большего числа возможных последователей, а значит, большего объема накапливаемой *веры*, и за счет большего числа храмов.

Оставалось только надеяться, что место силы на Южном полюсе свободно. Другое место, в Лахарийской пустыне, нежить уже заняла, а стоит мне там появиться, Айлин или другие легаты будут тут как тут.

О том, что делать, если мы начнем строить храм на полюсе, а туда явится нежить, я пока старался не думать.

* * *

Враги не заметили, что мы появились на Холдесте, никто нам не мешал, и путешествие заняло часов шесть.

Держались мы над облаками, наземные мобы на нас не обращали внимания, а летающие так высоко не поднимались, поэтому самым сложным было просто не заскучать. Деспот напомнил мне ребенка, впервые летевшего во флаере, – крутил головой, радостно фырчал и бесконечно улыбался, если улыбкой можно считать зверский оскал от уха до уха. Его радость была понятна, ведь даже у меня дух захватило, когда я увидел полярную ночь – мириады сверкающих звезд и всполохи цветных огней полярного сияния.

Когда до места силы оставалось совсем немного, мы начали снижаться, и Деспот крякнул, втянул воздух ноздрями и выдохнул облако дыма.

– Кто-то сильный, – нахмурился он, обнаруживший врага непонятным демоническим чутьем. – Не слабее тебя. Мертвечиной несет.

Это мог быть только легат Чумного моря. Мобы на Холдесте, как я успел заметить, пересекая континент, были не выше 500-го, а прислужников вряд ли стали бы прокачивать до уровней, более высоких, чем у самих легатов.

– Понял. Тормозим, надо подумать.

Деспот остался наедине со своими мыслями, поняв, что меня лучше не отвлекать, а я сосредоточился на персонаже.

Новый уровень! Текущий уровень: 1 001.

Доступно 1 135 свободных очков характеристик!

Тысячи очков характеристик, полученных благодаря *Единству*, расслабили настолько, что я просто забыл распределить очки за уровни. Подумав, разделил их между *выносливостью* (для выживаемости) и *восприимчивостью* (для повышения радиуса *Возмездия*).

Мне открылся десятый ранг навыков. Теперь я мог освоить все Пути *Устойчивости*, как тогда, в Бездне! Мало того, я понял, как можно развить навык без *Бессмертия Чумного моря*. Но, чтобы осуществить задумку, требовалось время, а его-то и не оставалось! И надо было собрать полноценный рейд, за счет совокупной жизни которого Путь жертвоприношения позволит выжить даже под атаками зверобога. Жаль, что Утес сгинул в Бездне... Впрочем, даже без *Гнева Нергала* мой план развить *Устойчивость* до максимума может сработать... когда будет время.

Чистого объема жизни – с учетом *Единства*, но без учета потенциальных баффов от *Синергии* и *Правосудия Спящих*, – стало больше сорока миллионов очков. А ведь еще кучу характеристик система прибавила, скопировав данные Хаккара 3 887-го уровня, усиленного *Заемным хао*. Должно хватить, чтобы пережить *Чумную ярость* любого легата, кроме Айлин: сет высшего легата повышал ее *чумные* навыки.

Но все равно, удовлетворенно хмыкнув, я обратился к Деспоту:

– Побудь здесь. Я полечу скрытно, разведая, что нас там ждет.

Демон кивнул, остался верхом на Грозе парить в небе. Я передал ему одну *Искорку*, а остальные спрятал в инвентарь, чтобы не выдать себя, и рванул к месту силы.

В этой части материка царило безветрие, словно сама природа стала неживой. Далекая холодная Геала, отражая лучи солнца, плыла за морозным маревом, будто подернутый бельмом глаз недоброго исполина. Тишина была такая, что хруст льда под чьими-то ногами разносился на многие километры. В нос шибануло гнилью, хотя до того, на морозе, не чувствовалось никаких запахов.

Вдалеке что-то темнело. Покрытый чумной коростой огромный холм, больше напоминающий гору со срезанной верхушкой, на белом фоне выглядел чужеродно, броско. В его середине высился сорокаметровый девятиступенчатый зиккурат. Мне не нужно было подлетать вплотную, чтобы разглядеть, что камни потрескались, словно кожа трупа, из трещин сочился гной и зеленоватая сукровица. То тут, то там вспыхивали огоньки гнилушек. Казалось, этот храм – тоже зомби, и в его глубине ворочается огромный червь.

С бульканьем и утробным рычанием вокруг храма ходили прислужники, все из местной живности: облезлые белые медведи, получерви-полуживотные, отдаленно напоминающие моржей. А еще низко – у самой земли – полуплетающие твари, похожие на птеродактилей.

Где прислужники, там и легаты... Ух! Я с недоумением посмотрел на руку, скрытую перчаткой. Средний палец будто обожгло и с каждой секундой жарило еще сильнее. Вспомнив о трофее с Айлин, я понял – на пальце нагрелся *Гондолинский тревожный перстень*, и из него выстрелили два тонких лучика, указавших, что враги за храмом.

Я остановился, зависнув в воздухе, чтобы подумать, на всякий случай уйдя в *Ясность*.

Все, запланированное перед тем, как я прыгнул на Холдест с Деспотом, стало неактуальным. Идея-то была проста: пробить маршрут до места силы, закопать поглубже *Искорку Адского пламени* (*Благосклонность Изиды* я решил приберечь, уж слишком велик откат) и вызвать строителей. Пока они возводят храм, быть рядом и защищать, а как закончат, посвятить его одному из трех оставшихся Спящих и прорываться к логову Ядра.

Где оно находится, я знал точно – под Видерлихом, столицей нежити. Когда Ядро выдавало квест Магваю, а это было при мне, оно говорило, что город расположен прямо над нами.

Добраться до логова я планировал при помощи Акулона, который с удовольствием пробил бы тоннель даже в другое полушарие. Прорывался бы к Ядру я потом не один, а собрав армию. К этому моменту, надеялся я, безопасники уже закончат свою операцию, и мне удастся привлечь друзей.

Такой был план, однако открывшиеся обстоятельства требовали его пересмотра.

Не выходя из убыстрения, я двинул к храму, чтобы оценить, с кем имею дело.

Легатов обнаружил, облетев зиккурат. Почти у земли, на нижней ступени, сидели Критошибка и Ланейран. В убыстрении казалось, что они молчат и не двигаются, но, судя по обращенным друг к другу лицам и полуоткрытым ртам, они разговаривали... держась за руки. Лица неживых легатов сгнили, обнажив черепа, но даже так в их взглядах было столько нежности, что я бы поставил миллион фениксов на то, что эти двое – пара.

Умиляться не стал, сфокусировался на данных, предоставленных системой. Лучник-нежить Критошибка достиг 919-го уровня, волшебница-нежить Ланейран – 912-го.

Уйти? Чтобы что? Невозможно победить в войне, уклоняясь от битв. Мне придется с ними драться, причем сейчас, пока есть преимущество неожиданности. Какую бы роль ни играл храм в Чумном море, без него фракция точно станет слабее.

Убью эту парочку, получу возможность разнести мертвый храм в клочья, а потом залить его *Умноженной эссенцией жизни* – надеюсь, это очистит место от *чумной* почвы.

Но прежде, чем с головой бросаться в бой, я вспомнил, чем заканчивались такие импульсивные поступки в Преисподней, в альтернативных ветках реальности. Там, спасибо Хаосу, у меня было больше одной попытки. Здесь же, если легатам удастся меня одолеть, все закончится сразу после моей смерти. Глупо и наивно надеяться на то, что враги не ликвидируют топовую «угрозу», если у них появится возможность.

Пролетая между местом, над которым завис на Грозе Деспот, и храмом Чумного моря, я заметил ледяное ущелье. Вернувшись к нему, спрятался там от чужих глаз, сел, полез в инвентарь и нашел *Потертую монетку*, выданную Кусаларикс. Нет смысла ввязываться в драку, если некому будет тебя прикрыть и помочь с возведением храма, тем более своих я онлайн не видел – весь клан будто вымер.

Не спеша связываться с гоблиншей, я крутил монетку в руках и напряженно думал.

Допустим, прикончу легатов, разрушу храм Чумного моря, чтобы освободить место силы, а дальше? Чумной мор этого так не оставит, на зов Ядра тут же прилетит Айлин, драться с которой я бы не рискнул.

Вспомнив свою последнюю встречу с Магваем, я крикнул – в пустыне же еще одно место силы! Там, правда, тоже храм Чумного моря, но что, если...

Так-так-так... Ударить тут, ударить там, пока нежить суетится возле развалин своих храмов и пытается их восстановить – я вспомнил, как много времени на возведение чумного зиккурата на Кхаринзе ушло у Шазза, – собрать народ и врезать по Видерлиху. Ядро этого не потерпит, призовет всех легатов на защиту – хоть вместе, хоть по очереди. Вот тогда-то и можно будет возвести храм Спящих...

План, хоть и дырявый и с кучей «если», вырисовывался. Можно было бы подумать еще, провести совещание, собрать все «за» и «против», выслушав союзников, привлечь аналитиков превентивов... Да только на все это не было времени, ведь уровни от *Заемного хао* завтра испарятся, к тому же глобальное уведомление уже объявило, что Скиф, куда-то пропадавший, вернулся с 1 001-м уровнем! Вряд ли легаты будут спокойно заниматься своими делами, узнав о чем-то подобном. Уверен, Айлин и Магвай уже рыщут, выискивая пропавшую Кхаринзу. Ну и чертовы гражданские тесты не ждут...

Нет. Сейчас или уже никогда.

Разговора с Кусаларикс я не то чтобы боялся, но ожидал с сомнением – поможет ли? Именно я подставил Лигу гоблинов, решив подразнить Айлин ее же вещами; я обещал Грокусзюйду, что защищу их от нежити. В общем, если Кусаларикс не откликнется на мою попытку поговорить, я ее пойму.

Я подкинул *Потертую монетку*, та со звоном взметнулась, зависла в воздухе... и вернулась в небольшую пространственную дыру, где через пару секунд появилась встрепанная голова гоблинши. Увидев меня, она приложила ко рту указательный палец и исчезла.

Издали послышался хлопок закрывшейся двери, после чего Кусаларикс вернулась.

– Знала, что здесь что-то нечисто, – проворчала она, обойдясь без приветствий. – По острову болтают, мол, умер ты. Не здесь, – она качнула головой, – там, в твоём мире.

– Предателя ловим, – коротко пояснил я. – Кроме Краулера, никто не знает, что я жив.

– Понимаю, потому и заперлась в комнате, чтобы никто тебя не увидел. – Она замолчала, поиграла желваками. – Я и весь Верховный совет Лиги... Те, кто выжил... Мы на твоём острове, Скиф. А твоим, полагаю, лучше о тебе пока не знать.

В который раз поражаясь её пронизательности, я кивнул.

– Соболезную, госпожа Кусаларикс. Но обещаю, возмездие близко! Об одном сожалею – из Преисподней помочь Лиге было вне моих...

– Знаем, все знаем... – Голос её звучал устало, даже безжизненно, но в глазах плескались гнев и боль. – Успешно сходил к демонам?

– Да. Теперь у меня есть все, чтобы уничтожить Ядро Чумного моря... Третьего храма Спящих только не хватает. Поэтому, выбравшись из Преисподней, я сразу сюда, на Холдест. В паре-тройке километров отсюда есть место силы, где можно поставить храм...

Лицо гоблинши оживилось, она достала сигарету, сильно затянулась, кивнула и просипела:

– Рассказывай.

– Нечего особо рассказывать – место занято. Нежить возвела там свой храм. Даже если мне удастся его разрушить, быстро, пока не явилась поддержка, построить свой не успеем...

– Смотря как строить! – перебила гоблинша. – С нужным артефактом да зельями, да если одних только величайших гранд-мастеров в бригаду привлечь...

– Да накормить их *Невероятно вкусным омлетом из яйца стервятника с сырком*, вдвое ускоряющим работы, – влез я, улыбаясь. Настрой Кусаларикс мне нравился.

– Знаем про это кулинарное блюдо, – кивнула она. – И что рецепт твой – тоже. В общем, за два часа управимся. Да вот только на морозе...

– Это я решу...

Я передал ей одну *Искорку*. Из портала вытянулась когтистая рука, заграбастала артефакт. Гоблинша зашипела, но стерпела жар, потрясенно прошептал:

– Разорви меня Бегемот! Глазам своим не верю... Слова-то словами, но вот оно – доказательство! Не просто залез в Преисподнюю, но и вернулся! Силой добывал?

– Не, Белиал лично выдал. Как выяснилось, не любят демоны нежить.

Эта новость заставила гоблиншу лишь ошеломленно открыть и закрыть рот – слов не нашлось. Она бережно вернула *Искорку*, и только тогда обратила внимание на уровень Скифа. Выпучив глаза, она подалась вперед и высунулась из порталного окошка.

– 3 887-й?! – воскликнула она. – Как?!

– Подарок Белиала, только он временный – завтра карета превратится в тыкву, а так...

– Карета? – подняла бровь Кусаларикс. – В тыкву?

– Это из одной сказки моего мира. Суть в том, что на самом деле у меня всего лишь 1 001-й, – пояснил я. – Повышенный – только до завтра.

– Всего лишь! – фыркнула гоблинша и улыбнулась. – Погляжу, наш пострел везде поспел?

– Вроде того, да только сейчас это не важно. Вот что важно, госпожа Кусаларикс: нам понадобятся две бригады строителей. – И показал пальцами. – Две.

– Зачем?... – спросила она, но тут же догадалась и всплеснула руками: – Лахарийская пустыня?

– Именно. Запустим строительство параллельно, хоть один да достроим. Останется только проблема – как сделать, чтобы строителям никто не мешал...

– Купола поставим шестислойные, – загнула палец гоблинша. – Э... После потери Кинемы наши магоинженеры много думали. Не о том, как победить, но хотя бы как удержать, замедлить, приковать к одному месту легата. Идеи есть, а прототипов пока нет, в разработке.

– Не переживайте, – хмыкнул я. – Идеи у меня тоже имеются. Просто будьте наготове – когда придет момент, оба храма нужно будет возвести очень быстро.

– Не на жизнь, а на смерть работать будут! – Сигарета в ее пальцах переломилась, лицо гоблинши исказилось в зверином оскале, но тут же изменилось, просияло. – Три храма! Это же всю Лигу можно будет к Спящим обратить!

– Что тоже нужно будет сделать очень быстро, но до этого момента еще надо добраться.

– Может, помочь чем? Сейчас что-то нужно от нас?

– Нужно. Тремя порталными маячками и десятком монеток не поделитесь?

Кусаларикс поделилась.

Глава 3. Щуп Ахримана

После разговора с Кусаларикс я вернулся к планам и, как ни крутил варианты, все равно выходило, что первым делом нужно зачищать места силы – сначала здесь, потом в пустыне.

Два храма, два континента, да и бойцов тоже пока только два: я и Деспот. Единственное, в чем я был уверен, – когда выйду из Диса, либо Чумной мор будет уничтожен, либо Скиф...

Наполнив легкие морозным воздухом, я задержал его, собираясь с духом, и выдохнул, выпустив клубы пара. Что ж, Алекс, время пришло.

Поднявшись на ноги, я ушел в *Скрытность* и полетел к храму. Задуманное требовало делать все быстро и наносить удары без передышек.

Легаты сидели все там же, на нижней ступени зиккурата. План боя был простым – не дав им опомниться, прикончить обоих в убыстрении. Одного сразу, а вот на второго легата придется тратить эссенцию... Первым буду бить Критошибку – он и противник посерьезнее, и уровень у него выше. Мелькнула мысль притащить сюда соратника, но я ее откинул – без *Искорки* не выживет, а с нею о внезапности можно забыть. Да и не хотелось рисковать жизнью демона, ставшего смертным.

Чувствуя, что еще немного – и меня одолеют мысли о том, чтобы отказаться от принятого решения, найдутся причины отложить бой, я, не выходя из убыстрения, устремился к Критошибке. Лучник рассказывал своей девушке что-то смешное – она хохотала. Кто не был нежитью, вряд ли принял бы за улыбку ее гнилозубый оскал, но я-то знал.

Что бы Критошибка ни говорил, заканчивать свою историю ему придется после перерождения. На *Правосудие Спящих* я плюнул – объем жизни легатов не впечатлял, его хватало на несколько моих обычных ударов, поэтому атаковал первым.

Бух! Бам! Крац! – удары *Комбо*, усиленные *Косами Жнеца*, взрывали гнилую плоть и крушили кости. Я бил подло, в спину, оставаясь ускоренным и незаметным. Уже ко второму приему серии жизнь Критошибки обнулилась... почти. Он оставался жив!

В следующее мгновение произошло много всего, от чего в голове заметалась паническая мысль о том, что я совершил ошибку и поплатился! У Критошибки активировалось *Абсолютное бессмертие Чумного мора* – то же, что и раньше, но без условия, что рядом не должно быть других легатов!

Вместе с неуязвимостью резко усилилась *Чумная аура*, которая не просто проигнорировала *Невозмутимость*, но одним тиком сократила мою жизнь на 1 % – меня выбило из *Ясности* и ударило так, что я, оглушенный, кувырком отлетел десятка на два метров, почти до края срезанной верхушки холма. Пока катился, *Чумная аура* сняла еще 2 % – урон прогрессировал с каждым тиком! 3%! Хорошо хоть не геометрически!

Освобождение скинуло *Чумной паралич* – так назывался дебаф оглушения, повешенный *Чумной аурой*. Критошибка, поднявшись, уверенно направился ко мне, хотя и видел, что я боеспособен. Мгновение ушло на то, чтобы опорожнить *Бездонное зелье здоровья* и восстановить жизнь. На мое счастье, аура легата не доставала, ее радиус действия, по моим прикидкам, составлял пару метров.

– Видишь, какого он уровня? Зови своего, Лан, иначе урона не хватит! – услышал я откуда-то издали, в уши словно набили вату.

– А твой?

– Приберегу!

Смысл диалога остался загадкой – кого они собрались звать? Магвая? Но тогда о ком говорил Критошибка?

Оставив эти вопросы на потом, я взлетел, выдерживая безопасную дистанцию от легатов и их прислужников. Зомби будто взбеленились и рванули ко мне, хрипя, урча и вой. Собрав-

шись подо мной, они лезли друг на друга, стараясь допрыгнуть и вцепиться в живую плоть, но даже для летающих тварей я был слишком высоко.

Шестое чувство и колотящееся сердце кричали, что нужно валить, пока цел! Разведка боем удалась – я выжил, а значит, нужно отступить и обдумать увиденное. Ясно одно: теперь убить легатов невозможно, в Дисе появились по-настоящему бессмертные игроки, баланс окончательно перекосило, а Небесный арбитраж в ус не дует, где-то прохлаждаясь. И хуже всего, что оба места силы, находящиеся здесь и в Лахарийской пустыне, нам не отбить. Разве что... Нет, нереально облить легатов, не угодив в *Чумную ауру*, резко усиливающуюся при активации *Абсолютного бессмертия*.

Я рванул к облакам, снова ушел в *Ясность*... и меня из нее выбило выстрелившее из снега заостренное щупальце, которое пронзило грудь, обвило с головы до ног и припечатало к земле. Произошло это так быстро, что уложилось в биение сердца. Отрывистый взгляд на логи показал, что меня захватил и удерживает на десятиметровой высоте *Щуп Ахримана*.

Безо всяких разговоров Критошибка, заряжая стрелы *чумной энергией*, начал всаживать их в меня одну за другой, не промахиваясь, даже несмотря на дикую разницу в уровнях, – очевидно, прокачал аналог моего Пути справедливости *Безоружного боя*. Не будь я в группе с Деспотом, их хватило бы, но Путь жертвоприношения умножил объем моей жизни до почти трех сотен миллионов. Хотя, может, и этого не хватит, учитывая *Чумную ауру* легатов и ее прогрессирующий урон. Повезло, что сейчас она до меня не дотягивалась.

Бросив взгляд вниз, я увидел, как Ланейран, закрыв глаза, прокричала:

– Приди и собери урожай, Ахриман! Жертвую тебе эту плоть неверного!

В одно мгновение стемнело еще больше. Снег, присыпавший отдельные бугорки *чумной* почвы, растаял, из-под земли выбились и резко пошли в рост странные колючие растения, впились мне в плоть; воздух загустел, к запаху гнили добавился кислый дух, от которого зачесалось в носу и запершило в горле; от все нарастающего писка и жужжания, казалось, свербело в мозгу...

Резко дернувшись, я увидел, откуда доносится звук: с неба спускалась живая туча, и, когда она приблизилась, мне удалось рассмотреть рой из миллионов насекомых. Они летели ко мне.

– Что насчет остальных? – торопливо бросила Ланейран.

– Звать никого не будем, скажем, что все произошло быстро, – ответил Критошибка. – Да и не успеет никто добраться!

В то же время мухи, москиты, осы, жуки и прочая дрянь нашли отверстия в шлеме, проникли через них мне в нос и поползли дальше. Рот забило хитиновой массой. Прорываясь мне в нутро, они скребли острыми лапками, вызывая рвотный рефлекс. Я не мог дышать, получив *Удушье (-1 % жизни в секунду)*.

Жизнь рухнула до 42 %, и тогда я взорвался *Возмездием Спящих*.

Ничего не произошло. Наверное, хищные растения, кислотный туман и насекомые – стихийные сущности, у них нет таких параметров, как «объем жизни», а значит, и урона они не получают. Единственным плюсом стало то, что под божественным уроном прокачался навык:

Улучшен навык устойчивости (ранг IV): +1. Текущий уровень: 87.

– Уровень у него какой-то совсем нереальный... – донесся снизу приглушенный голос Ланейран.

– И уведомление было только о 1000-м... – пробормотал Критошибка. – Может, баф какой-то?

Удушье поднялось до 2-го уровня, начав снимать по 2 % жизни в секунду.

Улучшен навык устойчивости (ранг IV): +1. Текущий уровень: 88.

Странно, но я не паниковал. То ли привык к таким ситуациям, то ли рационально понимал, что могу не только освободиться, но и прикончить обоих легатов, которые уже делили шкуру неубитого Скифа. В уши забились насекомые, так что я скорее угадал смысл сказанного, чем расслышал:

– Можно я проведу ритуал изгнания?

– Конечно, любима-а-а-а... – голос лучника стал ниже, замедленный убыстрением.

Убедившись, что *Ясность* не спадает, я начал лихорадочно думать. Для наглядности открыл окно инвентаря и список способностей.

Отложив *Кровь Беллала* на крайний случай, я принялся перебирать все варианты. *Бич Хозяина гончих* на откате. *Порченная кровь* бессмысленна, для ее активации требуется хаос, которого здесь нет. По адской боли можно понять, что глаз у меня тоже нет, а значит невозможно выбрать цель для *Громовержца*. Использовать *Уравнитель* бессмысленно, ведь оба легата ниже меня. *Жуткий вой*? На мгновение вернув обычный ход времени, я убедился, что со ртом, горлом и легкими, забитыми насекомыми, это невозможно. *Удушье* затикало еще быстрее, став уже 3-го уровня. Я вернул *Ясность*.

Оставался план «Баал». *Хлепящий ветер* отлично себя показал против тирана, но работает ли он сейчас? К тому же способность дико расходовала *дух*, который я берег для *Ясности*, но другого выхода не было. *Кровь Беллала* пойдет в дело только тогда, когда ничего другого не останется.

Вряд ли *Ветер* причинит вред легатам, они оба неуязвимы, но есть надежда, что я освобожусь из захвата Ахримана, и можно будет удрать. Полжизни еще есть, мантры не использованы, так что я сохранял хладнокровие.

Мысленно вздохнул, сосредоточился... и обратился в убийственный смерч, сметающий все на своем пути. *Щуп Ахримана* в один миг рассекло на сотни истекающих черной слизью кусочков, рой насекомых вышвырнуло из меня и перемолотило в ядовитую жижу, брызгами разлетевшуюся по округе. В виде *Хлепящего ветра* я становился бесплотным, неуязвимым, меня окружали тысячи лезвий, которые, вращаясь на бешеной скорости, разносили в клочья и металл, и кости, и гнилую плоть ринувшихся ко мне прислужников!

Впервые использованный в Дисгардиуме, не в Преисподней, боевой прием тут же поднял навык:

Улучшен навык безоружного боя: +3. Текущий уровень: 363 (ранг II).

Точность и урон ударов, наносимых без оружия, повышены на 1 820 %.

Объем духа: +100. Итого: 36 300.

В этом состоянии я превращался в берсерка, забывая о времени, ничего и никого не замечая, а когда запас *духа* закончился, я вывалился в реальность прямо возле Деспота, прыгнувшего с Грозы, и инстинктивно шарахнулся.

Очевидно, соратник отказался ждать и полетел следом, а увидев, что я ввязался в бой, поспешил на помощь. Спрыгнув с огромной высоты, демон рисковал убиться, но у самой земли исчез... чтобы проявиться в тени зиккурата за спиной Ланейран.

После моей атаки она лишилась части черепа, гнилые кишки свисали из развороченного живота, как грязные тряпки, но повреждения были ей нипочем, она зашевелила губами, призывая темного бога-покровителя, вскинула руки...

И тут в игру вступил Деспот – схватил ее за шею, поднял перед собой, встряхнул, ломая позвоночник, резко дернул, отделяя скелет с головой от гнилой плоти. Демон проделал это так

быстро, что я даже не успел дочитать начатую мантру исцеления. Следом я немного восстановил резервы *духа*.

Деспот времени не терял. Жрать нежить не стал, вместо этого обеими руками схватил скелет, попробовал разорвать позвоночник – не вышло, и тогда демон связал легата в узел, спрессовал в шар кости с остатками плоти, метнул мне под ноги и пожаловался:

– Недохнет!

– Что мертво, умереть не может, – мрачно проговорил я, вытащил флакон и, недолго думая, облил Ланейран эссенцией.

Костный шар зашкворчал, завершал, исходя едким дымом, и тогда я, воткнув *Духовные оковы*, одним ударом добил визжащую *чумную протоплазму*, оставшуюся от Ланейран.

Демон тем временем вздернул перед собой Критошибку, впавшего в ступор от неожиданности. Легат затрепыхался, истошно завопил и полыхнул *Чумной яростью*. Урон ушел в меня, а Деспот начал повторять то же, что проделал с Ланейран. Вопль и проклятия Критошибки оборвались хрустом костей.

Ко мне покотился второй гнилой шар из плоти и костей, а за ним с клекотом и урчанием неслись прислужники.

Облив эссенцией то, во что превратился Критошибка, я добил его *Молотом*, после чего мне пришлось взлететь, чтобы не достали оставшиеся прислужники обоих легатов. Тогда они переключились на Деспота, и демон расшвырял их мощными смертоносными ударами. Спустя секунды все дохлые прислужники попадали грудями костей.

– Деспот – на дракона! – скомандовал я. – Гроза – забрать демона!

Неизвестно, что будет с зиккуратом, когда я оболью его эссенцией, желательнее, чтобы Деспот оттуда убрался. Подождав, пока он взгромоздится на маунта, а Гроза долетит до места, не пораженного чумным струпом, я устремился к храму.

Он обладал какой-то защитной аурой, потому что чем ближе я подлетал, тем сильнее хотелось отказаться от этой идеи. Сперва меня терзали сомнения, а потом навалилась такая апатия, что хоть ложись и помирай. От бессилия на глаза навернулись слезы, но я сжал зубы и продолжил приближаться, думая, что, будь я ниже уровнем, не смог бы преодолеть ментальное давление. Скорость полета замедлилась, мне словно приходилось проталкиваться сквозь силовое поле, и чем ближе к цели, тем это было сложнее.

Будто чувствуя свою погибель, храм вздрагивал и истекал гноем. По его поверхности перемещалось белесое пятно: с шестой ступени на пятую, с пятой – на четвертую, выше, выше, еще выше. И вот оно на самой вершине зиккурата. Последний рывок – и я прямо над ней, а в ее центре – гноящийся глаз, больше похожий на опухоль с вертикальным зрачком посередине, откуда на меня, казалось, смотрела сама Бездна. Око источало зеленоватое испарение.

«Грядет твой конец, предатель! – пророкотало в голове. – Чумной мор уже идет за тобой...»

«Нет, дрянь, это я иду за тобой!» – В мыслях полыхнуло яростью, глаз Ядра почуял ее и... съезился, словно пытаюсь спрятаться.

Преодолев последний метр, чтобы наверняка, я стиснул зубы, не давая вырваться крику боли, и вылил *Умноженную эссенцию жизни* прямо в зрачок. Мозг взорвался свистом, скрипом, скрежетом; казалось, тысячи когтей царапали стекло. Сквозь пелену наворачившихся слез я смотрел, как дергается глаз, выплевывает сукровицу и черную слизь, извергает чумные споры, исходит едким дымом, а потом в его центре образуется дыра, расплзается, открывая камень зиккурата.

Каменное строение будто вылуплялось из чумного кокона, бурая корка, покрывающая холм, истончалась и истаивала, обнажая стерилизованную холодом землю Холдеста.

Дело оставалось за малым: пока не явились другие легаты, не оставить тут камня на камне. Охваченный куражом, я призвал Акулону и велел, указав на храм:

– Уничтожь его!

Радостно взбрыкнув, моя мобильная бурильная установка вгрызлась в землю – только камни полетели – и рванула к строению!

– Деспот, – заорал я. – Быстро рушим храм и валим отсюда!

– Грог-х-р! – радостно отозвался демон.

Спустившись, я выдал *Комбо* по основанию храма, который уже трясся от мощных ударов Акулона. Хватило пары десятков ударов – Деспот даже не успел подключиться.

Храм обвалился и разлетелся на исчезающие осколки. Видимо, лишившись подпитки от Чумного моря, потерял прочность.

Демон, не успевший ни разу ударить, бросил на меня вопрошающий взгляд:

– Грог-х-р?

– Грог-х-р! Отбой, рогатый! – крикнул я, взлетая от греха подальше.

Бросил взгляд на питомца и приказал, указывая на фундамент:

– Копай вниз, Акулончик!

Замерзшая земля – не песок пустыни, питомцу пришлось бы напрячься, но Деспот притащил с собой *Искорку*, из-за чего почва прогрелась, и подземному ужастению копалось легко.

Все это время я напряженно озирался, высматривая легатов, но нам повезло – никто так и не явился. Хотя я всем нутром чувствовал: вот-вот что-то случится.

По самым скромным прикидкам питомец пробил почти вертикальный тоннель на сотню метров вглубь – более чем достаточно. Отозвав его прямо со дна, я бросил туда *Искорку Адского пламени* и снова призвал питомца, велел:

– А теперь закопай.

Сунув морду в тоннель, Акулон изверг всю поглощенную им землю. Теперь за климат в месте силы можно было не переживать.

– Валим отсюда, соратник, – обеспокоенно принимаюаясь, прорычал Деспот. – Чую, прут сюда и другие.

– Валим.

Я сел возле него на Грозу и, покопавшись в списке *Глубинной телепортации*, выбрал точку назначения. Каст пошел.

– Теперь куда, соратник? – поинтересовался Деспот.

– В пустыню, рогатый.

Начало войны с Чумным мором выдалось хоть и успешным, но сложным. *Абсолютное бессмертие* легатов стало очень неприятным сюрпризом, и я не понимал, почему Ангел не сообщила об этом Полковнику, а тот – Краулеру. Одно объяснение я видел в том, что легаты получили его недавно, может быть, буквально сегодня. Другое – Ангел предала Полковника.

Еще одна плохая новость – темные боги-покровители. С их помощью и без того смертоносные *чумные* навыки легатов усилились мощной божественной магией.

Но хуже всего было то, что освобождение места силы обошлось нам в три *Умноженных эссенции жизни*. Резервы бесценного и невозполнимого ресурса таяли – с учетом того флакона, что использовал Краулер, минус пять.

А враги становились с каждым днем все сильнее...

Погрузившись в невеселые мысли, я не заметил, что мы уже в Лахарийской пустыне. Вокруг возвышались дюны, под ногами струился раскаленный песок, а в десятке шагов от меня демон радостно жрал подвернувшегося василиска.

– Другое дело! – довольно прооручал Деспот, пережевывая рептилию. – Тоже холодно, конечно, но терпимо! И еда прямо под ногами, сама прибегает! А ты чего закручинился, соратник? Смотри, какое небо! Ясное! Прозрачное! А солнце, смотри, какое! Ярче *Углей Адского пламени* светит! Хорошо-то как!

Здрав голову, я убедился, что он прав. Все у нас получится, да и небо... прекрасное!

Глава 4. Зелье репликации

Жар пустыни, еще несколько месяцев назад смертельный для игроков, благодаря *Стоику*, ощущался пусть и обжигающим, но все же терпимым. Однако Деспот мерз, напомнив мне, как жаловалась суккуба Нега, другое исчадие ада, когда охраняла храма Тиамат в пустыне, – в Преисподней температура воздуха точно была выше ста градусов по Цельсию, потому что за все время я так и не увидел там воды в жидком состоянии. Оставался вопрос, как функционировали вроде бы живые организмы: растения, животные, демоны, – но это уже на совести разработчиков. Или то заслуга Хаоса.

Я выдал Деспоту пару заваливавшихся бутылок с крепким дворфийским пойлом, чтобы согрелся, а потом притащил его к небольшому оазису, сокрытому ото всех в низине между высокими дюнами. Когда-то отсюда на храм Тиамат выступила союзная армия Содружества, Империи, нейтралов и превентивов. Сегодня в том же направлении двинем мы с рогатым, только уже на храм Чумного моря.

Но прежде нужно перевести дыхание и навести порядок в почте. Несколько прорвавшихся через фильтры писем с пометкой «Очень важно» требовали моего внимания.

Мои соратники по играм – кузнец Артемиус, инженер Джокер и кулинар Нобу – просились в наш клан. В доказательство своей нужности все трое привели убедительные аргументы – каждый взял пятый ранг ремесла и связанное с ним легендарное достижение *Самый первый*. Кузнец и инженер состояли в клане ремесленников, обосновавшемся в Даранте, а огр Нобу – в имперском клане превентивов «Зульдозер», но готов был выкупить свой контракт, чтобы пополнить ряды «Пробужденных».

Я коротко ответил каждому, что готов их принять, как только получу уведомление от Небесного арбитража о том, что они поклялись не причинить вреда мне и клану ни словом, ни делом, ни бездействием... Подло, конечно, зная, что от Арбитров ни слуху ни духу, но и отказываться от топовых ремесленников, трудом которых клан может не только усилиться, но и получить дополнительные источники заработка, глупо. В общем, отложил решение до того момента, когда закончится война с Чумным мором.

Письма от союзников – Йеми, Хинтерлиста, Хорваца и Полковника – я проглядел по диагонали, ведь они были написаны еще до битвы на Втором Бумеранге и на Кхаринзе. О моем выходе из комы и возвращении из Преисподней они наверняка уже узнали, увидев глобальное уведомление, из-за которого операция безопасников казалась мне все более бессмысленной. Впрочем, помня о несостоявшихся смертях друзей на Аляске, я смирился, тем более в противостоянии с бессмертными легатами не очень-то важно, вдвоем с Деспотом мы выступим или огромной армией.

Самыми свежими и важными были письма от Краулера и Дестини. Друг попросил, чтобы я, если вернусь в Дис, не появлялся на Кхаринзе, но дал ему знать, потому что у него кое-что для меня есть. Это «кое-что» могло как-то помочь против Чумного моря.

Дестини написала коротко: «*Скиф, будь осторожен. Операция Галлахеров вошла в активную фазу! Все, что я знаю, – она состоится в реале*». И это уточнение сразу же изменило мои планы: нужно было срочно выйти из Диса и предупредить безопасников.

– Эй, рогатый!

Соратник в это время устроил что-то вроде бани: накрыл собой источник, бьющий из-под земли, испаряя воду, и блаженствовал, пялясь в небо, отхлебывая из бутылки и задумчиво пережевывая пустынного десятиметрового змея. Он не торопился проглотить добычу, как обычно, а смаковал, откусывая по полметра. Гурман прям! Змей от адских издевательств давно издох, обвис и сейчас запекался в нечто хрустящее, с корочкой.

– Деспот! – С первого раза демон не услышал, и мне пришлось подлететь и зависнуть над его мордой. – Рогатый!

– Что, соратник? – опомнился он. – Выдвигаемся?

– Мне нужно отлучиться в свой мир. Сейчас я исчезну, а ты прикинься ветошью.

– Чего?

– Будь здесь, короче! Почуешь, что кто-то идет, замаскируйся под эльфа какого-нибудь и не раскрывай свою сущность!

– Чего это? – удивился демон. Слушал он вполуха и порывался отодвинуть меня, чтобы не заслонял обзор.

– Тут полно неумирающих – сожрать-то ты их сожрешь, только вскоре тут будет не протолкнуться от других.

– Так это же хорошо! – оживился демон. – Пусть приходят!

– Деспот!

– Понял, понял. Хорошо, спрячусь в тени, иди, куда собирался, не мешай наслаждаться смертной жизнью!

Тень в оазисе была жиденькой, падала лишь от парочки невысоких пальм. Ладно, надеюсь, зря переживаю – массового иммунитета к жаре все равно еще нет, так что вряд ли так далеко от фронта появятся игроки...

* * *

В моих апартаментах был только Рой, встречавший меня на пороге спальни. Видимо, услышал, как сливается интра-гель.

Телохранитель зашел, закрыл за собой дверь, вопросительно кивнул:

– Как дела?

– Рой, мне нужны Хайро и Эд. Где они?

– Сейчас найду, оставайся здесь.

Снова кивнув, он вышел и на ходу что-то пробубнил в комм, после чего притащил мне пачку сбалансированных снеков, стакан сока и флакон таблеток. Указав на него, сказал:

– Комплекс радиопротекторов. Выпей парочку, как поешь. Твои, оказывается, закончились, а я недосмотрел...

Первым пришел Хайро. Красные от недосыпа глаза оттенялись темными мешками.

– Что-то срочное, Алекс? – спросил он с порога.

– Помните Дестини Виндзор, с которой я...

– Помню, – перебил Хайро.

– От нее пришло письмо в Дисе, выслано сегодня...

– Во сколько? – снова перебил он.

– Часов семь назад. Она пишет, что Галлахеры, лидеры «Детей Кратоса», запустили какую-то операцию в активную фазу. Что-то точно связанное со мной, и вот главное: эта фаза проходит в реале.

Хайро помолчал, на его лбу прорезались морщины. Поиграв желваками, он сухо признал:

– Знаю... Не о Галлахерах, а о том, что что-то назревает. Поэтому Йоши отключил всему клану связь. Все капсулы, кроме твоей, заблокированы. Коммы тоже, но это случилось позднее. Все исходящие Йоши перевел на локальный сервер, сейчас анализирует.

– Что-то удалось выяснить?

– «Что-то» – да. Сразу после новости о твоей «смерти» Йоши уловил исходящее соединение с одного из коммов, но не смог точно определить, с чьего именно.

– Кто? Не верю, что Йоши не понял кто...

Хайро поднял обе руки перед собой ладонями ко мне, рявкнул:

– Стоп! Не забивай голову, оставь это нам! Пока не завершим операцию, никакой конкретики я тебе не дам! Твоя задача – делать свое дело в Дисе, не светиться без нужды и вообще в ближайшие часы не вылезать из своей спальни. Если что-то начнется, – Хайро кивнул на кровать, – прячься!

Под кроватью скрывался люк, ведущий на защищенный этаж. Я кивнул, а мой котопес Эйты, почуяв агрессию, исходящую от безопасника, обратился немецкой овчаркой и зарычал. Я машинально его погладил, потрепал за ухом, и тут в дверь позвонили, а Рой, сидевший в гостиной, крикнул:

– Родригез здесь!

– Пусть проваливает! – прорычал Хайро, обернувшись.

– Ни фиги! – возмутился я. – Он мне нужен, путь зайдет!

– В коридоре чисто, – доложил Рой.

– Ладно, запусти, – проворчал безопасник, потом обратился ко мне: – Одна минута, Алекс. «Крот» может настрожиться, потому что весь клан сейчас на крыше, у твоего тела! Прощаются!

– Чего? – Я поперхнулся снеком, закашлялся. – У какого еще тела?! С кем прощаются?

– Да кукла это, – вмешался Рой. Телохранитель шел ко входной двери, чтобы выпустить Эда, но не удержался, влез с комментарием. – Но выглядит один в один как ты! Ну, если учитывать, что она изображает мертвеца. Вот, помню, был у нас случай в армии...

– Рой, дверь, – перебил Хайро. Судя по его покрасневшему лицу и тяжелому дыханию, он едва сдерживался. – Иди. Открой. Родригез там светится.

Телохранитель ушел, а безопасник подтвердил:

– Да, кукла. Йоши с Сергеем распечатали из биопластика. Ее «привезли» в прозрачном гробу, как полагается. Когда все закончится, можешь поставить у себя.

– Ну нет, спасибо...

Договаривать я не стал, в спальне появился Эд, молча кивнул мне.

– У вас минута, – заговорил Хайро, – потом...

– Не хватит, – сказал я. – И вообще, Эд мне нужен в Дисе. Восстановите доступ к его капсуле!

– Ты выбрался из Преисподней? – радостно воскликнул друг.

– Стоп! – Безопасник загородил собою Эда. – Алекс, насколько все серьезно?

– Серьезнее некуда. Если у нас и есть шанс победить Чумной мор, то только в ближайшие сутки, даже меньше. Понадобятся все наши союзники, а Краулер – уже сейчас, потому что мне не разорваться!

– Понятно, – хмуро ответил Хайро. – Тогда сделаем так. Эд, поговори с Алексом и возвращайся на крышу. Постоишь там, поторгуешь лицом, а потом сделаешь вид, что... ну не знаю, скажешь своим, что живот прихватило. Йоши пока восстановит тебе доступ в Дис.

Безопасник удалился, наказав Рою «гнать Родригеза через минуту», а я быстро рассказал Эду, что задумал. Упомянул и о своем 1 001-м уровне, и о временном 3 887-м, и о *Самом первом*, но по-настоящему Эд наострил уши, когда я перечислял добычу из Преисподней. Услышав о *Крутицах соли Мефистрота*, он едва удержался, чтобы тут же не помчаться в капсулу, но все же дослушал и поделился:

– Про «групп» ты уже знаешь. Скажу только, что народ реально тебя оплакивает. Трикси – тот вообще разрыдался. Малик с Хангом тоже слезу пустили! Гирос ходит чернее тучи. Ты не представляешь, как сложно было не рассказать им, что это все не по-настоящему!

– А Тисса?

– Тисса... Грустная, конечно, глаза на мокром месте. Рита ее утешает. Твоя девушка в курсе, она же типа «привезла» тело с Хайро и Вилли, но на ней тоже лица нет. Может, пред-

ставила слишком живо, что так и было бы, если ты... ну это... на самом деле. Да там все воют, короче. Бабы, дети. Дьюла с Мэнни тоже в слезах.

– Быстрее бы цирк закончился. Надеюсь, не зря все это.

Идея со «смертью» жутко мне не нравилась, потому что еще живы были воспоминания о том, как Малик и Тисса ради блага дела заставили меня поверить в предательство и пройти через ад. Ребята привязаны ко мне, их чувства искренни, они переживают по-настоящему!

– Да ну брось, все только рады будут, когда «воскреснешь»! – отмахнулся Эд. – Ладно, я тебе вот что хотел сказать. Мы в «Затерянном святилище Лавака» выбили один легендарный алхимический ингредиент – *Кроветворную пылающую частицу*. Прикинь, я с ее помощью новое зелье изобрел! *Могущественное зелье репликации!*

– Время, Родригез! – объявил, заглянув к нам, Рой. – Вали отсюда!

– Пять сек! Эд, и что с этим зельем?

– Создает десять копий оригинала чего угодно, но только если размер объекта небольшой. Я сначала подумал, что можно будет какие-нибудь дорогие артефакты размножить – *Уравнитель* твой, например, или еще что, но потом вспомнил об *Умноженной эссенции жизни!* Нам же для войны с легатами ее как можно больше нужно? Только у меня ее нет, так что испробовать не на чем было...

– Погоди, а сколько у тебя таких зелий?

– Одно всего, говорю же. Очень уж ингредиент редкий, на аукционе таких нет.

– Родригез! – рявкнул Рой. – Пошел вон!

Эд нервно оглянулся, проговорил:

– Ладно, в Дисе увидимся. Скинь мне координаты локации, я прыгну.

Когда друг удалился, я тоже не стал расслаиваться и пошел в капсулу. Изобретенное Краулером зелье могло изменить наши планы, но я пока не сообразил, как его применить максимально эффективно.

* * *

Стоило мне появиться, найти взглядом Деспота, мирно грызущего подвернувшегося мортена, и облегченно вздохнуть, как за спиной раздались три хлопка открывшихся порталов. Смутные силуэты рассредоточились и залегли в тених раньше, чем я успел сосчитать, сколько их.

– Враги! – Деспот бросил недоеденного мортена, вскочил, метнулся к дюне.

В следующее мгновение заорал заживо сжираемый ассасин, одновременно меня ударили в спину. Я ощутил лишь легкий толчок, развернувшись, двинул кулаком наугад, но в пустоту – тело закутанного в черное врага уже падало за смертью: нападающего убило *Отражение*.

– Познай месть Темного братства! – раздался истошный крик мне в лицо.

Дальше я не дослушал, ушел в убыстрение и инстинктивно уклонился от нацеленного мне в лицо стилета. Трое ассасинов атаковали одновременно, в реальном течении времени я их не видел, теперь же они стали медленно движущимися смазанными силуэтами. Были они 430-х уровней – чуть сильнее, чем прежние из Темного братства.

На заднем плане в разинутую пасть Деспота головой вниз медленно опускался еще один убийца, а шестой, самый осмотрительный, застыл поодаль, не зная, что делать.

Первому нападавшему я снес *Молотом* полчерепа, второму пробил грудную клетку, третьему свернул шею *Оглушающим пинком*. Оставив двоих Деспота, я вышел из убыстрения. *Притяжение* подтянуло пару тысяч золотых монет, вывалившихся из карманов убийц.

Деспот заглотнул подброшенного ассасина, схватил нерешительного, дыхнул на него огнем – поджарил и отправил в пасть. Затем рыгнул облачком дыма и похлопал себя по животу. А я подумал о том, что, видимо, ассасины будут меня атаковать каждый раз, как я появлюсь

в Дисе. Станет ли повышаться их количество, и в какой прогрессии, я еще не понял, мало данных, но сделал пометку в голове, что при заходе в Дис не стоит терять бдительности.

– Прямо сами в пасть прыгают! – Моя ходячая жаровня улыбалась от уха до уха. – Хоро-шо!

– Жаль, ты нежить не перевариваешь, – проворчал я. – Никакой войны тогда бы не было.

– А что было бы? – удивился демон.

– Нападение Годзиллы на Видерлих, вот что! Геноцид нежити!

– Вот ты вроде на всеобщем говоришь, а половина слов непонятные... Ладно, придется привыкать, что соратник мой с головой не дружит, во славу... Спящих.

– Нужно говорить «Да не пробудятся Спящие», а отвечать «И да будет их сон вечен», рогатый. Слава Спящим не нужна.

– Ну вот, я же говорил! – почему-то обрадовался Деспот. – Каков инициал, таковы и его покровители! Надо же, слава им не нужна!

Ожидая Краулера, я оставил демона париться, а сам рванул на разведку к храму Чумного мора. Приблизился в *Ясности*, потому что *Гондолинский тревожный перстень* сразу дал знать, что впереди легаты.

Как и на Южном полюсе, храм охранялся, только уже тремя легатами: Лиамом, Бьянкановой и Креем. Они сидели на нижней ступени зиккурата и общались, вроде бы беззаботно, но впечатление было обманчивым. Стоило мне сменить убыстрение на *Скрытность*, чтобы оценить диспозицию врага в динамике, как я увидел, что легаты настороже, а их общение – не о чем-то пустом, а о том, кто что прикрывает и кто как действует на случай моего появления. Уничтожение храма на Южном полюсе, очевидно, мобилизовало «Элиту».

На *чумной* почве вокруг храма копошилась нежить, но даже она вела себя не бездумно, а патрулируя территорию и что-то вынюхивая. Вернее, кого-то – у меня на глазах из-под земли выпрыгнул питомец, *Алмазный червь* Краш, – уже прилично опущенный в уровнях, аж до 172-го. Питомец атаковал дохлого мортена, отчаянно пытался забурить того хвостом...

Похоже, для легатов это не стало сюрпризом. Крей, охотник-нежить, вскинул ружье, послал в Краша пулю и отправил червя на перерождение.

Кровь застила мне глаза. «Держись, дружок!» – подумал я, стиснув зубы, и полетел назад, к Деспоту, преисполненный решимости зачистить место силы, уничтожив и храм, и охраняющих его легатов.

Отрывистый системный звук уведомил, что в Дис вошел Краулер. Соклановец сразу написал: «*Ты где?*»

Я скинул ему название локации, и через минуту маг прибыл на место, шарахнулся от Деспота, на лету кастуя грозное заклинание. Из его рта непроизвольно вырвалось:

– А... ы... – отвесив челюсть, друг смотрел то на меня, то на рогатого. Похоже, лишился дара речи и снова промычал, тыча окутанной разрядами рукой в Деспота: – Ы... о! У!

– Не враг, – недовольно заметил Деспот, глядя на маленького гнома. Потом ткнул в себя рукой-алебардой: – Я есть Деспот. – Указал на мага. – Ты есть друг Скифа. – Потом на меня. – Скиф есть соратник. – И снова на себя. – Деспот не жрать друг Скифа. – Затем повернулся ко мне: – Ну и друзья у тебя! Он что, немой? Или просто не от мира сего?

Оценив 705-й уровень Краулера, я удовлетворенно кивнул, а Деспот воспринял это как ответ на свой вопрос.

– Деспот! – Он снова ткнул в себя, обращаясь к Краулеру, потом указал на мага и опять на себя. – Не жрать!

– Да угомонись, рогатый, все он понимает, – сказал я, приближаясь к другу. – Извини, забыл рассказать. Короче, вот тот самый демон с Игр. Он помог мне в Преисподней, за это его изгнали.

– Он же двухтысячного уровня! – Краулер наконец отошел от шока и заговорил нормально.

– Был вообще шеститысячного, только в Дисе его понерфило. Так, давайте к делу. Деспот, знакомься, это тоже жрец Спящих, мой друг Краулер. Он маг. Краулер, это мой соратник Деспот, новый жрец Спящих.

Краулер подлетел к демону и протянул руку. Тот дотронулся до нее, но пожимать не стал, чтобы не раздавить.

– Показывай свое зелье, – попросил я.

Маг достал крохотный пузырек с серебристой жидкостью, похожей на ртуть. Деспот тут же приблизился, принялся.

– Интересно... – проговорил он. – В этом флаконе плещется просто море маны! Вижу, ее перевели в такое состояние, что она готова принять любую форму! Неужто дурачок-коротышка сообразил, как это сотворить?

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.