

ДАНИЯР СУГРАЛИНОВ

ДИСГАРДИУМ 11



ВНЕ
ИГРЫ
LITRPG

Данияр Саматович Сугралинов
Дисгардиум 11. Вне игры
Серия «LitRPG»
Серия «Дисгардиум», книга 11

Текст предоставлен правообладателем
http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=67671419

Аннотация

Алекс Шеппард возвращается в реальный мир, чтобы осознать: играть с ним больше не будут. Шестнадцатилетний парень разрушил многолетние планы самых влиятельных людей мира, и жаждущим его крови известно, где он скрывается.

Преступная Триада, двуличный Картель, лицемерные превентивы – лишь цветочки. Отныне он вне закона, а его заклятые враги правят планетой.

Но и Алексу есть с кем свести счеты – он рвется отомстить за погибших друзей. Близок час расплаты, и уже расцветает кровью возмездие Спящих...

Содержание

Краткое содержание предыдущих книг	4
Пролог. Хлоя	95
Глава 1. Сковородка	112
Глава 2. Претендент на гражданство	129
Конец ознакомительного фрагмента.	145

Данияр Сугралинов

Дисгардиум 11. Вне игры

Краткое содержание предыдущих книг

Краткая история будущего

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

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

В Азии вспыхивает эпидемия. От нулевого пациента до

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

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

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

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

Неграждане живут в местах, признанных непригодными для жизни в силу плохой экологической обстановки, клима-

та или повышенной радиационной опасности.

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

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

Ученые предсказывают крах системы гражданства и кризис продовольствия. Более того, недовольство растет, бурно развиваются оппозиционные течения, жестоко подавляемые силами миротворцев. Криминал по большей части процветает среди неграждан, и самые богатые из них выстраивают себе огромные особняки и дворцы в зонах, признанных неподходящими для жизни граждан.

Чтобы занять людей, в 2055-м корпорация «Сноусторм» (51 % участия ООН) создает игру с полным погружением – «Дисгардиум». Неграждане получают работу в виртуальном мире (рудодокопы, 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 мо-

бов чрезмерно длительна. Максимально достигнутый уровень в игре за почти двадцать лет – 398-й, причем в Дисгардиуме существуют зоны для уровней 1000+. Даже логистика в игре приближена к реалу – до неоткрытых континентов с текущими максимальными уровнями просто не добраться из-за враждебной морской фауны, погодных катаклизмов и скорости передвижения парусников.

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

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

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

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

Сама «угроза» тоже награждается: чем выше ее класс, тем

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

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

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

«Дисгардиум 1. Угроза А-класса»

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

Согласно рекомендациям Департамента образования ООН, каждый подросток с четырнадцати до шестнадцати лет должен проводить в игре «Дисгардиум» час в день. Считается, что эта важная часть воспитания даст подростку 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 проклинаят NPC Патрик О'Грейди, тем самым заставляя возрождаться на месте смерти, а другой NPC-лич, босс подземелья, как оказывается, отыгрывается человеком-негражданином Андреем Клейтоном и входит с Алексом в контакт. Клейтон был пилотом космического грузового шаттла и после аварии лишился гражданства. Видя упорство Скифа, раз за разом гибнущего, но не сдающегося, он поддается и позволяет себя убить.

От погибшего окончательной смертью финального босса Скиф получает *Метку Чумного мора*, то есть возможность переносить любой урон, не умирая. Вкупе с проклятием Пат-

рика 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» теря-

ют все и опускаются до 10-х уровней.

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

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

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

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

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

предложение вступить в топовый клан не отвечают согласием.

«Дисгардиум 3. Чумной мор»

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

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

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

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

Боясь преследования превентивов в реальном мире, «Пробужденные» обсуждают будущее укрытие. Мэнни и

Дьюла предлагают выкупить три этажа нового здания в Каллийском дне и укрепиться там.

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

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

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

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

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

У нежити иммунитет к климатическим дебафам, что позволяет Скифу быстро прокачать персонажа в пустыне. Там же он обретает новую убойную способность – *Чумную ярость*. Используя ее, Скиф добирается до места силы, где

можно основать храм Спящих. Неграждане-строители помогают ему возвести в Лахарийской пустыне храм Тиамат, одной из пяти Спящих богов. Только она, по словам Бегемота, может снять со Скифа ярмо Чумного моря.

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

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

«Дисгардиум 4. Призыв Нергала»

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

«Пробужденные» как победители юниорской Арены 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». «Тай-

пан», 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 моря; Большой По, догадавшийся о том, что Скиф и есть «угроза», тоже требует денег и хочет вступить в клан «Пробужденные».

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

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

Использував 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 Хай-

ро 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 разви-

вать 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 Ски-

фу 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 трогами 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 си-

муляции, и, возможно, «Сноусторм» применял ее для бета-тестирования мира Диса.

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

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

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

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

защищать храм Тиамат и уничтожил своего персонажа. Тогда, возможно, Джексон подумает о своих обещаниях.

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

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

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

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

В Бездне Скиф, достигший 100000-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 застрывшие бета-тестеры попадут в нормальную версию Дисгардиума. Третий дает Скифу недостающие *Осколки Тлеющей пустоты* и отпускает. На прощание он называет свое имя: Денис Каверин. Друзья называли его Дэка.

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

Скиф летит к месту битвы, чтобы спасти стражей, к тому моменту бой близится к концу. Дезнафар пал, лич Шазз на последнем издыхании. Появление второго легата в одной локации снимает с Шазза *Бессмертие*, лич погибает, однако его смерть приводит к тому, что место битвы засыпает *Чумной пылью*, которая убивает всех выживших игроков и обращает их в нежить. При этом каждому предлагается переходить на сторону Чумного 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, ИскИ-нам и цифровой защите), Сергея Юферова (мастера фортификации и оборонительных сооружений), а также двух телохранителей для Алекса: Марию Саар и Роя ван Гардерена.

«Пробужденных» разделяют. Алекс и Ханг используют капсулы базы на Аляске; Малик, Эд и его сестренка Полианна перебираются с Вилли в другое убежище. Алекс дает эксклюзивное интервью Иену Митчеллу, впервые не анонимно. «Дисгардиум Дейли» платит за это три миллиона темных фениксов.

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

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

Пленение Скифа – дело рук Айлин, лидера темного клана

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

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

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

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

Хайро, полетевший в Калийское дно, чтобы поставить членам «Пробужденных» из неграждан ментальные блоки на разглашение, докладывает о двух погибших негражданах из

строительной бригады Дьюлы. Оба были нежитью. Еще трое в критическом состоянии, Хайро кладет их в больницу за счет клана.

Алекс связывается с Кираном Джексон. 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 «Сноустор-мом», подозревая, что смерти неграждан, ставших нежитью, – дело рук корпорации. Кроме того, он записывает видеообращение, предупреждая, что каждый клан, замеченный в осаде храма Тиамат, потеряет замок. Иен Митчелл распространяет запись, но превентивы относятся к предупреждению легкомысленно. Клан «Вдоводелы» изгоняется из Альянса.

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

Старая богиня смерти Морена призывает к себе Скифа. Она недовольна тем, что тот посвятил членов ее культа в последователи Спящих без ее 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, обращен-

ных 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 фаль-

шивы. Патрик узнает, кто он на самом деле: человек, ветеран Третьей мировой, приговоренный к смерти за массовые убийства в состоянии аффекта, но согласившийся поучаствовать в эксперименте «Сноусторма» по переносу сознания в виртуальный мир.

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

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

«Пробужденные» берут два *Первых убийства* на Холдесте и приручают Монтозавра, который теряет божественную

сущность, но становится боевым спутником Скифа.

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

Оказавшись на Тетрастере, 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 погибли, Скиф привлекает к прокачке не только «Пробужденных», но и трех жрецов из «Йорубы».

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

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

тысячу лучших наемников и гладиаторов Арены, а также помочь построить замок «Пробужденных» на Кхаринзе.

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

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

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

Через порталы на защиту храма Тиамат прибывают орки клана Сломанного топора, канализационные трогги и культисты Морены. К ним присоединяются наемники Зеленой лиги и гладиаторы Арены, отправленные гоблиншей 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 удастся 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 удастся отстоять форт, куда Магвая привела, как выяснилось, Тисса, но и перенести Ма-

гвая в магическую камеру в подвале бывшего замка «Вдоводелов», где Скифа удерживала Айлин. Замок теперь принадлежит Зеленой лиге, но Кусаларикс согласилась помочь.

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

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

«Дисгардиум 6. Путь духа»

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

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

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

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

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

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

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

что, полученная нечестным путем, она теряет свойства.

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

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

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

Предполагая, что *Умноженная эссенция жизни* может быть у кого-то из топовых кланов, Скиф задумывает 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 против нежити. В качестве жеста доброй воли Хинтерлист делится со Скифом *Зельями сопротивления жаре* Лахарийской пустыни, недавно разработанными алхимиками «Модуса».

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

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

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

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

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

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

Желая помочь Скифу, Лига гоблинов создает ряд ловушек для легатов Чумного моря в горах, в пустотах скальной

породы. Скиф, Бомбовоз и Краулер пробивают туда порталные маршруты.

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

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

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

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

В пустыне он, все еще в облике Магвая, снова встречает Кити Быстроплюй, гномку-исследовательницу из гильдии Охотников на монстров. При помощи особого прибора та

выясняет истинную сущность Скифа и признается в том, что является его поклонницей. Скиф обещает заглянуть в гильдию.

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

Скиф отправляется на поиски Джири, деревни, где легендарный гранд-мастер Ояма отдыхает после затянувшегося путешествия по астралу. Найдя мастера, Скиф просится к нему в ученики, но получает отказ со словами: «Ты слабый и медленный!» Скиф должен доказать, что силен, Ояма показывает ему дерево, овитое *Ласковым плющом*, и говорит, что примет Скифа в ученики лишь тогда, когда он отдерет плющ.

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

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

девятым легатом вместо Скифа стала Айлин Воутерс.

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

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

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

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

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

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

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

Скифа запирают в Винкуле, особой тюрьме для приговоренных к ордалии. Выйдя в реал, он рассказывает все друзьям и желает успеха Малику, который должен лететь на 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 моря. Мозг игрока, ставшего нежитью, при попытке осознания, что тело теперь разлагается, проецирует некроз на живые ткани. В негражданские капсулы встроены специальные катализаторы мыслительной активности, усиливающие данный эффект. Без экстренного медицинского вмешательства такой человек гарантированно умрет.

Потому корпорации нельзя допустить, чтобы Скиф ликвидировал Ядро Чумного моря. Скифу, в свою очередь, для

этого необходима *Умноженная эссенция жизни* – награда, положенная чемпиону Демонических игр.

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

Во время регистрации другие участники, коих собралось почти четыреста, накидываются на него с обвинениями. Все считают, что Скиф не заслужил участия в Демонических играх и попал на них только благодаря 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 баниши*, 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 Де-

монических игр. За восемнадцать предыдущих Игр одолеть босса не удалось никому. Впрочем, победить в Играх возможно, просто оставшись последним выжившим.

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

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

На второй день Скифа снова выбирают худшим, и он под *Параличом* скидывает призванных на дно собственным телом, используя *Полет*. Благодаря *Жуткому вою* и *Духовным оковам* ему удастся 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 Кетцалья 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 внеш-

ним миром и желание получить неигровое преимущество, об этом должен объявить Октиус. Однако распорядитель Игр считает себя обязанным отцу-основателю «Сноустор-ма», 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 ра-

за 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 Дью-

лы. И, если данные подтвердятся, обещает сделать это достоинством общественности.

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

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

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

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

Тем временем наверху оставшихся «маркеров» возглавляет варвар Гейзерих. Под его лидерством враги Скифа дважды пытаются одолеть Деспота, но терпят неудачу. Тогда, стремясь попасть в хорошо награждаемый финальный топ-10 %, они начинают убивать друг друга. Части зрителей нравится «брутальный геймплей», и «гейзеры» развлекают-

ся садистскими казнями и насилием, в том числе сексуальным. В число их жертв попадают мать и сын Дюльберы, которые обращаются за помощью к Алексу. Тот принимает их в рейд.

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

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

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

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

Предупрежденный Лесгафтом, Скиф меняет решение игнорировать «гейзеров» и вместе с Мари и Дионом на следующий день снова летит в деревню. Жертвоприношение неписей, населяющих деревню, в разгаре, Скиф пытается остановить кровопролитие, однако Гейзерих активизирует *Пента-*

грамму ослабления. Союзники в этот момент дерутся с мобами. Выживают лишь несколько, остальные погибают. На кладбище их уже подстерегают разъяренные «гейзеры», это их единственный шанс перевернуть исход Игр. Отлавливая воскресших, они методично понижают их в уровнях.

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

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

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

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

Аваддон обвиняет Деспота в том, что демон подвергся влиянию смертных, и убивает. В тяжелом поединке Скиф почти добивает босса и в последний момент воскрешает рейд.

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

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

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

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

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

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

«Дисгардиум 8. Враг Преисподней»

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Собрав группу с Утесом, Бомбовозом, Краулером и Гиро-

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

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

Скиф вступает в бой и почти убивает зверобога, но у того срабатывает защита, которой, как оказалось, его одарила та самая странная сущность. Великан называется Нге Н'куллин. Он Смотритель, поставленный Ушедшими приглядывать за зверобогам. 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 *Узлях* можно расстаться. Ниндзя Гирос использует на нем свой талант «угрозы» – *Астральный гнев*, суть которого в том, что на тридцать секунд тело исчезает, а душа обретает свойства тела.

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

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

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

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

Крапива рассказывает о том, что продал душу князю Бе-

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Преисподней нет богов, и соответственно – магии.

Территория Преисподней поделена между четырьмя князьями. Дьябло, Белиал, Азмодан и Люций управляют четырьмя доминионами. После Великого исхода и Демонического пакта 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 сделается владыкой всей Преисподней. Главная цель демонов – однажды вернуться в Дисгардиум и покончить с Новыми богами, которые некогда их оттуда изгнали.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

«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 Диггардиума 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 энергию 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 провести 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 посовещаться с друзьями по их просьбе. Эдвард рассказывает: Полковник, лидер «эксов», хочет войти в союз, однако настаивает на личной встрече со Скифом, считая неуважением то, что парламентом 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 *Кокона 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 от-

ряд 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 Деса, 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 «эксов», до момента, когда орда нежити Айлин ступит на Кзаринзу, 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, почуяв 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 Ман-

докиром, 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 удастся 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 матери-

альную 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 *Спайку 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 *Изнеможение* 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, симитировав 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 удастся 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 удастся 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 Диябло, возглавляемый легатом Мефистротом. В бою Хаккар выбивает с него *Крупницы соли Мефистрота*. Что-то с похожим названием сделало 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 – Диябло, Азмодан и Люций. Они не согласны с тем, что демоны решают участь божества, и призывают Хаос. Го-

лос 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 побе-

дит нежить, этого не случится никогда. Белиал выдает Скифу *Искорки 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 званья 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 выбрать-ся в Дисгардиум, а та станет его верховной жрицей и пока-рает врагов.

«Дисгардиум 10. Явная угроза»

Скиф возвращается в Дисгардиум вместе с демоном Дес-потом, сыном Дьябло. Стоит Скифу появиться, как его ата-куют ассасины Темного братства, которые хотят отомстить за своего убитого лидера, Крапиву.

Деспот их пожирает и, поняв, что новые будут продол-жать приходить за головой его соратника, решает остаться со Скифом – не столько чтобы защитить его, сколько из-за возможности поглощать их души. Более того, демон прини-

мает предложение Скифа и становится жрецом Спящих.

Благодаря заработанным в Преисподней звездам Скиф берет 1001-й уровень, получает за это достижение и награду – перк «Стоик», позволяющий переносить экстремальный климат. Кроме того, за счет *Заемного хаоса*, выданного ему на сутки Белиалом, Скиф временно становится выше 3000-го уровня.

День, когда он втрое сильнее, – лучшее время для уничтожения Ядра Чумного моря. Понимая это, Скиф продумывает план. Первый шаг – зачистка вражеских храмов в местах силы: на Южном полюсе и в Лахарийской пустыне.

Договорившись с гоблиншей Кусаларикс, лидершей Зеленой лиги и жрицей Спящих, о том, чтобы бригады строителей были наготове, Алекс проверяет почту, скопившуюся за время, пока он был в Преисподней, и видит письмо от Дестини. Девушка предупреждает, что «Дети Кратоса» вот-вот запустят операцию по захвату Алекса в реале.

Скиф выходит в реал и говорит об этом Хайро. Заодно он требует, чтобы Эду вернули доступ к капсуле – ему нужна помощь друга в Дисгардиуме.

Краулер рассказывает, что изобрел *Могущественное зелье репликации*, позволяющее создать десять копий чего угодно, лишь бы предмет не превосходил размерами сам флакон с зельем и был создан в Дисгардиуме. Скифу приходит в голову идея размножить *Кровь Белиала* или *Умноженную эссенцию жизни*, но ничего не получается – *Кровь* не из Диса,

а флакон эссенции больше флакона с зельем.

Тогда Скиф решает прибегнуть к помощи знакомого по Играм инженера Джокера, чтобы создать патроны с *Кровью Белиала*. При попадании такой патрон «всасывает» всю магию, имеющуюся вокруг цели. Так Скиф рассчитывает лишить легатов подпитки от Ядра, что сделает их смертными и позволит уничтожить.

Джокеру удастся создать «Патрон, несущий кровь Белиала», а Краулеру – размножить его. Остается найти стрелка, который мог бы использовать патроны. Скиф вспоминает о Хеллфише, еще одном соратнике по Демоническим играм. Предвкушая захватывающие приключения, снайпер и инженер охотно помогают Скифу.

Команда уничтожает оба храма Чумного моря, хотя это дается непросто. Легаты достигли максимальной репутации со своими темными богами-покровителями, и те им помогают. Без поддержки Деспота и Хеллфиша Скиф бы не справился.

Места силы очищены, однако строить храмы Спящих рано, потому что пока нет уверенности в том, что легаты Чумного моря не вернутся. Чтобы отвлечь их, Скиф решает атаковать Видерлих силами союзников. Для этого ему надо не только собрать союзные кланы и последователей Спящих, но и постараться привлечь короля Бастиана и императора Крагоша. Угроза для Видерлиха, столицы Чумного моря, должна выглядеть достаточно серьезной, чтобы Ядро стянуло на

защиту всех легатов.

Тем временем в мире происходят тревожные события. Айлин собралась на Шэд'Эрунге орду нежити и движется к Шаку, столице Империи. На Латтерии Магвай, уничтожив несколько замков топовых кланов, а заодно «уговорив» присоединиться к Чумному мору клан «Лазурные драконы», готов осадить Дарант. Лучшего момента для того, чтобы объединиться с Содружеством и Империей, не придумать.

Скиф использует давнее приглашение короля Содружества Бастиана, чтобы попасть на аудиенцию, однако там его встречают крайне враждебно. Выясняется, что в стране произошел дворцовый переворот, инициированный жрецами Нергала. Лучезарный Новый бог потребовал, чтобы Содружество вошло в союз с Чумным мором, Бастиан отказался, и тогда его сместили, посадив на трон марионетку – Доминика, брата Бастиана.

Жрецы Нергала пытаются взять Скифа в плен и отобрать все *Умноженные эссенции жизни*, но ему удастся уйти. Ясно одно: Содружество не поможет.

Остается надежда на имперские легионы. В качестве жеста доброй воли Скиф, Хеллфиш и Деспот прыгают на Шэд'Эрунг и уничтожают не только орду, но и саму Айлин, при этом Скиф с помощью *Колеса Фортуны* опускает ее уровень до 1-го.

Беспокоясь о том, что происходит в реале, Скиф отправляет Краулера разузнать, что там. В момент, когда маг по-

кидает Дисгардиум, в сердце Скифа рождается нехорошее предчувствие.

Лидер «Странников» Хорвац, почитаемый в Империи, устраивает Скифу встречу с Крагошем. Выясняется, что предложение, аналогичное тому, что получил Бастиан, – разделить мир между смертными и нежитью – легаты сделали Империи. Однако Крагош решительно отверг его и созвал легионы на защиту Шака, даже понимая, что им не выстоять против бессмертной Айлин и ее высокоуровневой орды нежити. Теперь, когда угроза высшего легата исчезла, император готов выставить все свои легионы для совместной отвлекающей осады Видерлиха.

Прощаясь, Крагош вспоминает пророчество Первого шамана о том, что «живой и мертвый, демон и смертный встанут плечом к плечу против общего Истинного Врага». Из игровой энциклопедии Хорвац выясняет, что речь идет об оракуле Ушедших. Пророчество сделано так давно, что оно могло быть искажено при переводе, потому что в те времена демонов не существовало.

Оставив союзников близ Видерлиха готовить плацдарм для атаки, Скиф навещает наставника безоружного боя Ояму. Тот, разузнав о приключениях ученика в Преисподней, чувствует гордость за него и выражает готовность помочь в войне с Чумным мором, причем вместе со своими соплеменниками из деревни Жири.

За это время Краулер так и не вернулся в Дисгардиум.

Волнуясь за него и друзей, Алекс пытается выйти в реал, однако капсула не выпускает его, объясняя это тем, что снаружи неблагоприятная среда.

Скиф остается в Дисгардиуме, а в реале в Калийском дне тем временем происходят страшные события. Во время «прощания» с Алексом Шеппардом неопознанные боевые флаеры стреляют по толпе, собравшейся на крыше небоскреба. Нападавшие забирают гроб с «телом Шеппарда», понимают, что внутри кукла, распечатанная на биопринтере, и рвутся внутрь здания, чтобы найти настоящего Алекса. В этом им должна помочь некая Джеральдина. Невольным свидетелем их переговоров становится Рита Вуд.

Подруга Алекса не смогла уйти с крыши со всеми из-за вцепившегося в нее перепуганного карлика Трикси. Пытаясь спасти и себя, и Трикси, Рита крадется к другому выходу. Девушке приходится нести карлика на себе, и его тело закрывает Риту от заряда плазмы, выпущенного в спину.

Трикси погибает, а Рита, предупредив диких об угрозе Алексу, рвется к любимому. На офицерском этаже спокойно, там она встречает Малика и Тиссу, которые рассказывают ей, что Эда ранили, скорее всего, смертельно, и Ханг, Тобиас и Томоши потащили друга в медицинский отсек, надеясь спасти. Телохранильница Алекса, Мария Саар, погибла на крыше, однако успела приказать ребятам спрятаться на защищенном этаже, попасть на который можно только через люк под кроватью в спальне Алекса.

Рой ван Гардерен, другой телохранитель Алекса, выпускает Риту, Малика и Тиссу в апартаменты. Пока никто не видит, Тисса убивает Роя, а в спальне с капсулой Алекса атакует Риту. Малик вступается за нее, Тисса убивает и его, после чего пытается взломать капсулу. С перерезанным горлом Рита поползает до гостиной, где видит труп Роя и замершего Эйты, робота-котопса Алекса. Она пытается ему приказать, чтобы защитил Алекса, но теряет сознание...

Рита приходит в себя в медицинской капсуле. Рядом появляется Хайро Моралес, который рассказывает, что нападение отбито. Йошихиру, техник клана, просканировав мозг и тело Мелиссы, выяснил, что девушка, напавшая на Риту, – андроид, та самая Джеральдина, полный клон Тиссы с запрограммированным разумом. Кому-то, скорее всего, «Детям Кратоса», удалось снять ментальный слепок с разума настоящей Тиссы. Андроид был «спящим агентом» и активировался, только когда сработали событийные триггеры – возвращение Скифа из Преисподней и прибытие его «тела» из больницы.

Во время нападения наемников погибло много диких и неграждан. Неизвестно, что с настоящей Тиссой. Эд в коме.

Ничего не зная о событиях в реале, Скиф готовится одновременно атаковать Видерлих и строить храмы Спящих.

Навстречу союзным войскам выходят семь легатов и их совокупная орда нежити. Переживая за неписей, ведь их смерть окончательна, Скиф призывает демонов, которые по-

сле смерти в Дисгардиуме возвращаются в Преисподнюю. На призыв отрекшегося демоноборца являются все легионы Преисподней. Командующий ими Аваддон ждет приказаний.

Скиф велит демонам уничтожить орду нежити и разрушить Видерлих, после чего берет Кусаларикс, Деспота, Хеллфиша и четырех бывших стражей Сокровищницы и прыгает с ними в Лахарийскую пустыню, чтобы начать строительство храма Спящих.

Место силы снова занято, оно залито *чумной* почвой, там стоит Чумной зиккурат, на котором, не проявляя агрессии, сидит Лиам – легат Чумного моря, племянник Элизабет, друг Магвая и бывший парень Тиссы.

Убедившись, что из-за Ифрита, темного бога-покровителя Лиамы, невозможно очистить место и уничтожить зиккурат, Скиф заключает договор о том, что легат покинет Дисгардиум до завтра, а Скиф поможет ему в течение недели встретиться с Тиссой, к которой у Лиамы якобы остались чувства. Деспот подтверждает, что легат не врет. Скиф призывает Арбитра, будучи уверен, что тот не явится, но он материализуется. Вид Арбитра необычен, он огромен и сменил цвет с синего на красный.

Скиф дает клятву, Лиам выходит из Диса.

Зачистив место силы в Лахарийской пустыне, Скиф, Деспот и Хеллфиш оставляют Кусаларикс и стражей Сокровищницы возводить храм, а сами прыгают на Холдест.

На Южном полюсе их встречает Ангел, вроде бы «крот» Полковника в клане «Элита». Девушке-легату покровительствует само Ядро. Убить ее не удастся даже при помощи *Умноженной эссенции жизни*. Поговорив с Ангел, Скиф узнает, что она «кинула» Полковника, теперь у нее и «Элиты» есть некие покровители, более могущественные, чем Объединенный картель или правительство, однако в подробности не вдается. Преобразовавшись в исполинского монстра, Ангел атакует. Убить ее удастся благодаря выстрелу Хеллфиша патроном с *Кровью Белиала*. Скиф, вспомнив о том, что Небесный арбитраж вернулся, пробует изгнать «угрозу», и у него получается. Из Ангел выпадает лут – *Радужный кристалл*. Деспот свой проглатывает и попадает в Сокровищницу, откуда спустя некоторое время возвращается с награбленным.

Кусаларикс является на призыв Скифа и тут же вызывает строителей...

Тем временем гранд-мастер Ояма наблюдает, как демоны разносят орду нежити на склоне горы в тридцати километрах от Видерлиха.

Почти семь тысяч лет назад Масу Ояма и Аваддон, которого тогда звали Авад Донмайес, были друзьями и жили в Жири, деревне, находившейся на юго-восточной окраине Андары, древнего могущественного государства, которым правили три Старых бога: Дьябло, Азмодан и Белиал, – и их наместник Люций.

Когда на деревню напали войска соседней Лахарии, Ояма и Авад выжили и добрались до столицы Андары – Бирюзозового города. Орка Авада и человека Масу усыновила богатая аристократическая семья, благодаря чему мальчики поступили в школу кулачного боя легендарного гранд-мастера Котаро и стали прекрасными бойцами, лучшими в стране.

После победы на Арене Даранта друзья пошли разными дорогами. Авад поступил в легион Белиала, а Ояма вернулся в Джири, чтобы восстановить отчий дом. Кроме того, Ояма странствовал по Лахарии, превращенной в пустыню, стремясь добить остатки темных магов и найти следы Ушедших. Котаро, учитель Оямы, говорил, что Ушедшие – мастера управления *духом*, так как в мире Упорядоченного им, созданиям Хаоса, важно было контролировать себя и свое тело.

Спустя полвека после того, как Авад и Масу расстались, Андару стали терзать бесчисленные орды последователей Новых богов. Среди них выделялись адепты Нергала, чьи жрецы могли исцелять раненых и даже поднимать павших, не говоря уже об убийственной магии света, разившей легионы Андары так, как никто раньше.

Страну рвали на части, и владыки пошли на крайний шаг – приняли причастие Хаоса. Вместе с ними это сделали почти все жители Андары в надежде на то, что обретенная сила поможет им отбить страну у захватчиков. Андарцы получили силу, позволившую им не только изгнать врагов, но ог-

нем и мечом пройти по их землям, но за это они заплатили страшную цену – потеряли облик и души, обратившись в демонов. Спустя годы Новые боги и владыки Андары заключили Демонический пакт, по которому народ Андары изгонялся в Преисподнюю, но имел возможность вернуться в Дигардиум после победы в шестистах шестидесяти шести Демонических играх.

Так Ояма потерял друга Авада. Он и сам мог бы стать демоном, но не поддался на уговоры Авада, а тот с тех пор прогремел славой как Аваддон Сокрушитель, могущественный демон и генерал легионов Белиала.

Глядя на бывшего друга, доросшего до звания командующего всеми легионами Преисподней, Ояма терзается муками. Он считает, что причастие к Хаосу хуже, чем возможность отомстить врагам, Новым богам, но, видя, на что способен Чумной мор, осознает, что демоны хотя бы сохранили свободу мышления и выбора, в отличие от тех, чьи поступки диктуются Ядром и Новыми богами.

Ояма помогает демонам прорваться через защитную пелену, выставленную темным богом Кими. Армия союзников достигает Видерлиха, однако там им навстречу выходят легаты Чумного моря, которые обращаются в аватары своих богов-покровителей. Ктулху, один из них, заключает всех в *Сферу бесконечности*. Прикоснувшись к ней, разумные гибнут, а их души попадали в утробу бога кошмаров. Никто не в силах навредить Новым богам или прорвать оболочку сферы

– игроки и демоны гибнут сотнями и тысячами.

Когда выживших остается совсем мало, Ояма и Аваддон, забыв о прежних разногласиях, идут в отчаянную самоубийственную атаку, надеясь, что, если у них получится сдвинуть с места Ктулху, сфера исчезнет и выжившие уйдут. Бывшим друзьям это почти удастся. Но, пошатнувшись, Ктулху восстанавливает равновесие, хватает атаковавших и забрасывает себе в глотку...

Тем временем на Южном полюсе уже построен храм. Это сделано чрезвычайно быстро благодаря РТЛПВК-01, релятивному трансформатору локального пространственно-временного континуума, изобретению инженера Мюончикса – прибору, ускоряющему время в заданном пространстве. Скиф посвящает храм третьему Спящему, Кингу, божеству, поглощающему все плохое в разумном. Тот одаривает инициала двумя новыми божественными способностями: *Свирепостью* и *Зовом Спящих*. Первая с некоторой вероятностью может уничтожить любого противника, вторая – призвать на помощь инициалу или Спящего бога, или последователей.

Скиф спешит к Видерлиху и успевает помочь наставнику и демонам, призвав Бегемота. Спящий изгоняет Новых богов, напивавшись темной *верой*, полученной от Скифа благодаря его *Самопожертвованию*.

Воскреснув на кладбище Кхаринзы, Скиф встречает своего друга Бомбовоза. О произошедшем в реале он рассказывать отказывается, чтобы Скиф не отвлекался от важной

цели. Оба прыгают к Видерлиху и ведут союзные войска из остатков демонов и воскресших превентивов к центру города. К счастью, после появления демонов все последователи Спящих, кроме культистов Морены и наемников Зеленой лиги, были отправлены первым жрецом Патриком О'Грейди на Кхаринзу. Иначе погибли бы и они.

Зачистив подземный город, союзники уничтожают центральный зиккурат Видерлиха, под которым находится логово Ядра. Питомец Скифа, подземный ужастень Акулон, прокапывает вертикальный двухкилометровых тоннель и, наткнувшись на что-то, погибает. Скиф летит вниз, демоны и Хеллфиш устремляются следом. Чуть позже к ним присоединяются лидеры превентивов, не желающие погибать наверху под натиском новой орды нежити и стремящиеся поучаствовать в ликвидации «угроз»-легатов.

После блужданий по лабиринтам и множества стычек с нежитью генералы Преисподней, офицеры превентивов, Скиф и Деспот достигают странного тоннеля, будто поросшего мясом – *Чумными зародышами* 0-го уровня. Отряд попадает в ловушку и погибает, Скифу удается вытащить оттуда только Хеллфиша. Деспот спасается сам за счет умения быстро передвигаться по теням.

Перед логовом им навстречу выходят легаты Чумного мора, чьими устами Ядро предлагает вернуться и стать высшим легатом, Скиф отказывается и снова видит *Божественное озарение*: ценой самопожертвования Деспота ему с Хеллфи-

шем удастся пробиться к стене, за которой прячется Ядро. Появившийся Ояма говорит, что стену не пробить, так как она сделана из *Инертного камня укрепления*. Постройки из него не разрушить ни одному смертному. На этом озарение заканчивается, Скиф снова осознает себя в финальном коридоре перед легатами.

Благодаря видению Скиф находит единственно верную тактику боя с легатами. Деспот прессует легатов в мясокопные шары и проглатывает, Скиф забрасывает в пасть демона *Умноженные эссенции жизни*, которых в видении почему-то было меньше, чем на самом деле, и легаты гибнут.

Герои спешат к логову Ядра. Стена из Инертного камня укрепления разрушается под ударами Деспота, так как он не смертный, и Скиф устремляется к чумному водоему, чтобы залить в него эссенцию и оборвать связи Ядра Чумного моря с Бездной.

Выполнить задуманное мешает появление Ядра. Оно берет разум Скифа под контроль, внушает ему, что он ошибался, Спящие неправы, друзья ему не друзья и только с Чумным морем и Нергалом Лучезарным Скиф будет счастлив. Из мыслей Ядра Скиф узнает, что Нергал проник в Бездну и привлек на свою сторону Бету номер девять, в плену у которой Скиф провел годы. Хуже того, Новый бог света запер в бета-мире Небесный арбитраж и принудил его к соглашению, подробности которого остались неизвестными даже для Ядра.

Скиф рад вернуться в лоно Чумного моря, но появляется Ояма. Наставник вышибает ученика из-под ауры Ядра. К Скифу возвращается разум. Они оба, а также прячущийся в тенях Деспот, уже заражены *Чумной пылью* и вот-вот обратятся в нежить.

Ояма и Скиф идут на прорыв, надеясь прошмыгнуть мимо Ядра и залить в чумной водоем эссенцию. Ядро отражает их наскок и пытается добить Скифа, но тому на помощь приходит Старая богиня смерти Морена, отвлекая Ядро. Деспот, закинув соратника в пасть, доносит его до водоема.

Скиф заливает туда эссенцию и уничтожает Ядро. Оно слабеет, и из него вырываются тысячи душ и сущностей тех, кого Чумной мор обратил в нежить. На месте Ядра Скиф находит две капли протоплазмы, оставшиеся от Морены и Жнеца, Старого бога, обращенного Нергалом в Ядро и искаженного Бездной. Капли впитываются в *Косы Жнеца* Скифа.

Скиф оставляет Ояму и Деспота на Кхаринзе, просит гоблиншу Кусаларикс посвятить четвертый храм Спящим, если он не успеет вернуться, когда его достроят, и выходит в реал. Ему надо спешить, он опаздывает на гражданские тесты. Если он опоздает хотя бы на минуту, его дисквалифицируют и откажут в гражданстве.

На базе его встречает Хайро, который не в себе, комната разгромлена. Хайро и Ханг ведут Алекса в медицинский отсек, где в капсулах лежат Рита Вуд и Эдвард Родригез.

Алексу рассказывают о произошедшем, о потерях, о смер-

тях Малика, Трикси, Марии, Роя... Алекс винит в этом себя, но в итоге понимает, что истинный виновник – «Дети Кра-тоса». Стоя возле тел погибших друзей, Алекс клянется, что «Дети» ответят.

На полноценное прощание с погибшими нет времени. Алекс и Ханг идут собираться, чтобы вместе с Хайро и Тобиасом лететь в родной дистрикт на гражданские тесты.

Они еще в пути, когда Кусаларикс докладывают, что храм в Лахарийской пустыне достроен. Гоблинша устремляется туда, чтобы посвятить его Спящим, но не успевает – Девятка, бета-тестер, чье сознание прожило в Бездне десять тысяч лет, непонятно как появляется рядом и нейтрализует ее.

Девятка посвящает только что построенный храм Нергалу, после чего, решив опробовать дарованную Лучезарным богом новую способность, убивает Кусаларикс.

Пролог. Хлоя

– Это конец, Хлоя... – Из динамиков голос Кирана Джексона, управляющего директора компании «Сноусторм», звучал убито. самого Кирана в кадре не было, он то ли спяну, то ли нарочно направил объектив комма в сторону. – Арто Менфил сегодня поставит вопрос о полном смещении директората.

– Но почему? – удивилась Хлоя Клиффхангер, директор по связям с общественностью. – Да, Чумной мор ликвидирован, но ведь нежить осталась! Разве не...

– Нет! – оборвал ее Джексон. – Ты совсем тупая? Нет фракции – нет выбора расы для игроков! Нет Чумного моря – нет легатов, нет заражения! А долбаный Шеппард еще и третий храм Спящих воткнул! Так что слушай меня внимательно, Клиффхангер... – До Хлои донесся свист впрыскиваемого «Ускорителя», Джексон шумно втянул воздух и зарычал. – Менфил инициировал совещание и досрочные перевыборы совета директоров. Прибудет сам Хаген. Ты, я и все наши люди... Мы должны собраться раньше, чтобы продумать линию поведения на совете. Тебе понятно? Собирайся и немедленно выдвигайся!

Джексон отключился не прощаясь. Хлоя, убедившись, что связь оборвалась, выругалась:

– Козел.

Трясующимися руками – от нервов, злости, недосыпа и усталости – она достала сигарету и прикурила. Затянувшись полной грудью, задержала дым в легких, давая эко-никотину впитаться в кровь, почувствовала, как слабеют ноги и ускоряется сердце, и выдохнула. Кончик сигареты тлел, а Хлоя как могла оттягивала время, понимая, что, когда докурит, день, и без того начавшийся слишком рано, собьет ее с ног и потащит по кочкам – даже может случиться, что вечером она лишится работы...

Хлоя Фрея Клиффхангер воспользовалась правом сменить фамилию в двенадцать лет. Словно накаркала – вся ее жизнь превратилась в череду взлетов и падений в пропасть, но каждый раз ей удавалось зацепиться за край и выкарабкаться.

То, что сейчас происходило в «Сноусторме», началось полгода назад, когда один идиот-школьник встретил другого идиота-непися, а потом еще одного, только уже босса инстанса, управляемого оницо. Серия случайностей и безумных совпадений, и что в итоге? Персонаж-«угроза» А-класса, управляемый упертым бараном.

Любой другой на его месте уже давно разбогател бы и купался в бассейне на крыше небоскреба, попивая коктейли в окружении моделей. Угораздило же стать первым игроком-легатом Чумного моря именно Шеппарда! Мало того что паренек сломал все планы по сценарию запуска новой фракции, так он еще и переметнулся к Спящим и теперь

угрожает всему Дисгардиуму! Подумать только, уже три храма!

Осознав, чем грозит корпорации «Сноусторм» и ей в частности явление в Дис всех Спящих, Хлоя вспотела.

Новость о третьем храме пришла под утро.

Хлоя сладко спала в объятиях мускулистого парня-модели, снятого на вчерашней частной вечеринке, когда ей позвонил Эрвин, ее помощник, и принес плохую весть. Следом с ней связался Киран и сообщил кое-что похуже – строители Зеленой лиги почти завершили возведение четвертого храма для Скифа.

События развивались так быстро, что Хлоя с того момента не успела ни одеться, ни привести себя в порядок. Правда, ей хватило здравомыслия разбудить и вышвырнуть партнера по ночным утехам – после чего Хлоя нырнула в виртуальный рабочий офис и принялась оперативно решать, что делать. В таких вопросах от директора по связям с общественностью мало что зависит, но Хлое нужно было знать, что говорить людям. Новости Дисгардиума, от которого зависели жизни огромной доли населения планеты, были популярнее, чем локальные войны с дикими или колонизация Марса, а Хлое только удалось погасить пожар, вызванный стримом Дестини Виндзор о смертях неграждан, взявших нежить...

Кому в голову пришла светлая идея подпитать ИскИн, управляющий Нергалом, Хлоя уже не помнила, но это сработало. Получив больше ресурсов, лучезарный бог использо-

вал все силы, чтобы предотвратить явление четвертого Спящего. Как и что именно произошло, Хлоя пока не знала, но надеялась выяснить на грядущем совещании...

Пора было собираться. Даже без криков и воплей Джексона она понимала, что в ближайшие часы определится не просто ее дальнейшая карьера, но и вся жизнь. Если ее выпнут из «Сноусторма», найти работу в компании такого же уровня будет непросто. Скорее невозможно. Что непременно повлечет за собой понижение гражданской категории, а Хлоя лучше умрет, чем примет это. Хорошо, она подстраховалась и предприняла кое-что, о чем Джексон не в курсе, но именно это спасет и самого директора, и Хлою...

Десять минут в регенеративной капсуле придали бодрости, освежили лицо, очистили кровь, нормализовали гормоны и привели мозги в порядок. Еще пять ушло на автомейкапер, чтобы стать красивее, и подбор гардероба. На совете директоров ей нужно было выглядеть серьезной, внушающей доверие, но природную сексуальность она затенять не собиралась. Хлоя посмотрела на себя в зеркало, пощелкала пультом, критически оценивая свое отражение в разной одежде, остановила выбор на деловом костюме, посомневалась, отбросила его и предпочла белую сорочку и облегающую темную юбку до колен. Подумав, добавила к образу очки в золотой оправе и черные чулки. От туфель на высоком каблуке отказалась – Киран не любил, когда подчиненные выше него. Вместо них надела белые теннисные кроссовки,

чтобы придать образу демократичности. Палладиевый браслетик на загорелом запястье дополнил костюм.

Она изучила свое отражение и кивнула. Сойдет.

Хлоя поднялась на лифте на крышу дома и села в премиальный флаер, выданный компанией. Не «Феррари-Фалко», всего лишь «Сноусторм-Лайтнинг» – самое то для ее уровня.

Когда флаер взлетел, она расслабилась и включила свой комм – личный, не корпоративный. В череде сообщений мелькнуло одно, пришедшее от неизвестного отправителя с пометкой «После прочтения сжечь»: «Провал». Хлоя пожалала плечами. Провал? Что еще за провал? Не тот же, что был на Играх?

То, что сообщение от Вивиан Галлахер, она осознала, только когда подлетела к офису «Сноусторма». Козырь, который она собиралась использовать на совещании, испарился – Шеппард избежал захвата и сохранил статус «угрозы».

* * *

В кабинете Кирана Джексона за прямоугольным столом сидели четверо.

Опоздавшая на полминуты Хлоя явилась последней. Напряженные лица, полные взаимного недоверия и злобы, страха и паники обратились к ней. Хлоя опустила глаза, чтобы не встречаться ни с кем взглядом, и села слева, где было незанято.

Джексон собрал только ближний круг, тех, в ком был уверен: Беллами Дрейка, Питера Говатски и ее, Хлою, которую не любил, но ценил за лояльность.

Пятым был тот, кого не ждали, но он явился без приглашения, словно знал, что они прибудут раньше совета директоров, – Арто Менфил, лидер проекта «Оптимизация». Проекта, потерявшего всякий смысл с ликвидацией Чумного моря.

Джексон, и без того уничтоженный последними событиями, с появлением Менфила совсем приуныл, но слова незваного гостя заставили его встрепунуться:

– Послушайте меня, молодежь, – сказал тот спокойно, без тени агрессии. – Что произошло, то произошло. Если я правильно понял, фракцию Чумного моря не вернуть, так?

Все посмотрели на Беллами, а тот остановил взгляд на Джексоне. Киран кивнул, и Беллами ответил Менфилу:

– Теоретически Чумной мор вечен. Хотя такое считалось невероятным, но разработчики предусмотрели развитие фракции и в случае непредвиденных обстоятельств. При уничтожении Ядра Чумного моря со стопроцентной вероятностью выпадает *Ядрышко Чумного моря*, используя которое, разумный сам становится Ядром. Шеппард его подобрал... но пока не использовал. Управляющий ИскИн выждал положенное время, явления нового Ядра не произошло, и он закрыл фракцию Чумного моря. Уверен, что ненадолго.

– То есть? – Менфил поднял бровь. – Хотите сказать, что парень станет следующим Ядром?

– Я не исключаю вероятности такого развития событий, – ответил Беллами. – Шеппард – тщеславный парень. Возглавить целую фракцию... Думаю, такого соблазна ему не избежать.

– А вы оптимист, – скупое заметил Менфил. – Но я все же порекомендую вам готовиться к подобным совещаниям, мистер Дрейк. Психологический портрет Шеппарда говорит о том, что парень не будет использовать *Ядрышко*. Он никогда не стремился к лидерству, к власти; все, чего он хочет, – чтобы его оставили в покое. Всю свою жизнь он уклонялся от ответственности, так с чего ему становиться Ядром Чумного моря?

– Вы, наверное, шутите, мистер Менфил, – проговорил Джексон. – Все, что делает Шеппард, направлено только на одно – усиление персонажа, достижение могущества и власти. Он же подмял под себя и топовых превентивов, и гоблинов, и...

– Не подмял! – рявкнул Менфил, ударив кулаком по столу. – Был вынужден пойти на это, чтобы опять же ему не мешали! Превентивы вставляли ему палки в колеса, и он привлек сильнейших из них на свою сторону! Гоблины? Эти сами активно подбивали к нему клинья, учуяв перспективы...

Хлою удивила информированность Арто Менфила. Еще больше она поразилась тому, что предложил этот опасный

сухощавый мужчина, потирая лысину:

– Ваша карьера в руках Шеппарда. Снимите с него ответственность, дайте ему то, о чем он мечтает, и все наладится. Сами посудите, зачем он так одержимо ставил храмы Спящим? Лишь затем, чтобы победить Чумной мор...

– Скорее, чтобы развить потенциал «угрозы» до максимума, – тихо сказал Питер Говатски, но Арто услышал, запнулся, посмотрел на него недовольно. – Простите, мистер Менфил.

– Не прощаю! Потому что вы меня не слышите! Я же сказал, что парень всеми силами избегает ответственности! Он *уже* заработал, по самым скромным прикидкам, сотни миллионов! У него *уже* есть сила и способности, позволившие ему стать топ-1 игроком Дисгардиума! Это одна сторона медали, а что с другой?

Хлоя, поняв, к чему клонит Менфил, ответила первой:

– За ним охотятся превентивы, Шеппард вынужден скрываться в реале, он не может покинуть игру надолго, так как у него статус «угрозы» и его храмы Спящих постоянно находятся под риском разрушения.

– Вот именно, – кивнул Менфил. – Покой ему только снится... хотя ему не до сна. Он же не спит! И не забывайте, что такой образ жизни Шеппард ведет с момента выхода из песочницы. Уверен, что парень в постоянном стрессе и, мягко говоря, сильно недосыпает. Он вымотан и опустошен. В его возрасте нужно учиться и общаться с девушками, а не

воевать против всего мира.

– Слышал, что Триада охотится на Шеппарда, – добавил Беллами Дрейк. – Да и Картель...

– Нет, братья Кальдероны не тронут курицу, несущую золотые яйца, – покачал головой Говатски. – Тем более для Полковника деньги давно потеряли ценность, ему интереснее сама игра и все то, что он может получить, будучи партнером топовой «угрозы».

– Неважно, – сказал Менфил. – Сути это не меняет, ведь Шеппард бежит сломя голову и не может остановиться. За медлится – и рухнет все то, чего он добился. Мы можем закончить эти мучения на его условиях... если он, скажем, временно забросит Дис, продав или подарив *Ядрышко* нашему человеку. Парень поступит в университет, сосредоточится на учебе и развеселой студенческой жизни...

– А за это время все храмы Спящих будут уничтожены! – просиял Джексон.

– Есть одно «но», – заметил Беллами. – «Наш человек» должен быть класса «бог», «жрец» или «предвестник». Замечу, что в Дисе сейчас только один предвестник и ни одного игрока с классом «бог».

– Зато жрецов много, – отмахнулся Киран Джексон. Он оживился, почувствовав поддержку Менфила и увидев свет, забрезживший в конце тоннеля. – Не проблема, решим. Но что предложить Шеппарду? Я обещал ему работу в «Сноусторме» с присвоением гражданской категории С и жилье

такого же класса в Небесной долине, так он отказался! То есть сделал вид, что принял предложение, но условий не выполнил! Хотя тогда был никем! Сейчас же он может потребовать...

Не придумав, что может потребовать Шеппард, Джексон закатил глаза и потянулся за «Ускорителем». Пока впрыскивал его в рот, выражение лица Менфила сменилось с нейтрально-озабоченного на безразличное. Это не ускользнуло от внимания Хлои, и она решила рискнуть и проявить инициативу.

— Сэр, позвольте мне? — не глядя на Джексона, спросила она. Менфил кивнул. — У меня налажен своего рода контакт с Алексом. — Она умышленно назвала его по имени, чтобы продемонстрировать степень близости с Шеппардом. — Мальчик непредсказуем, но только если расценивать его действия с позиции здравого смысла. Им же движут другие мотивы, и здравый смысл в их списке отсутствует. У Алекса, как это ни парадоксально, при полном нежелании нести ответственность, она прямо-таки гипертрофирована! То есть он сделает все, чтобы уклониться от нее, но если уж взялся, будет рвать жилы...

— Ну-ка, ну-ка. — Менфил посмотрел на нее благосклонно, хитро прищурился, склонил голову. Арто, как понимала Хлоя, хуже слышал на правое ухо и сейчас повернулся левым. — К чему вы клоните, мисс Клиффхангер?

— Разве не очевидно? Вспомните, как он назвал достойных

граждан на Играх? Дро! Где он мог нахвататься этих словечек? Вся история со статусом «угрозы» полна следов его взаимоотношений с негражданами.

– Это давно не секрет, – проворчал Говатски. – Шеппард якшается с ними, они для него строят храмы и добывают руду. От него Дестини Виндзор получала информацию об «Оптимизации» и смертях неграждан. Скорее всего, где-то в негражданском дистрикте он и прячется.

– Да, но о чем это говорит? – Хлоя победно сверкнула глазами, резко повернув голову к Говатски. – Мальчик не использует оницо, а кооперирует с ними! Сотрудничает! Хуже того, я просто уверена в этом: он взял их под свое крыло. У мальчика комплекс героя! Он воображает, что спасает мир! Вбил себе в голову, что из-за Чумного мора все оницо в опасности, а потому так фанатично стремился уничтожить Ядро. Вспомните Демонические игры, его взлом системы и проникновение в план демонов...

– Давайте к сути, Хлоя, – мягко сказал Менфил, вытирая платочком вспотевшую лысину, хотя в помещении была идеальная температура. Значит, и он нервничает, поняла Хлоя, и мысль ее порадовала. – Вы не пресс-конференцию даете, присутствующие знают о Шеппарде все.

– Хорошо, – Клиффхангер кивнула, вздохнула. – Стремясь спасти мир, Алекс проводит в капсуле всю свою жизнь, даже спит там! Его двухдневная отлучка была связана с тем, что он перегрузил мозг и потерял сознание.

– Потерял сознание? – Джексон криво усмехнулся. – Разве «Дети Кратоса», которым ты сливаешь информацию, не рассказали, что Шеппард был в коме? Не удивляйся, не ты одна общаешься с Галлахерами.

– Мы с Вивиан – подруги! – огрызнулась Хлоя. Слив инсайдерской информации игрокам в компании не поощрялся, но этим грешили все в руководстве.

– К сути, Хлоя, – повторил Менфил и развернулся к Кирану. – Вам же, мистер Джексон, я искренне советую помолчать. В вашей ситуации сейчас это лучшая стратегия. Не усугубляйте свое положение. Мы собрались решать проблемы, а не создавать новые взаимными упреками. Вспомните Ирму. Вам все понятно?

Джексон побледнел, опустил голову. Хлоя поняла, что дни Кирана в «Сноусторме» сочтены, и мысленно возликовала – Джексон всегда ее недолюбливал. Отсчет времени управляющего директора пошел на часы.

– Я считаю, что Алекс создал для себя черно-белую картину мира, – осторожно начала Хлоя, готовясь к прыжку. Или, что вернее, к тому единственному змеиному укусу, который добьет Джексона. – Видите ли, он юный и наивный юноша. У него есть те, кого он считает хорошими: Спящие, он сам, его друзья, близкие и оницо. Последних он причисляет к своим из-за того, что никогда не видел в них угрозы. Напротив, все знакомые оницо ему помогали. Плохие для него граждане высоких категорий, Альянс превентивов, Новые боги – за-

метьте, все они так или иначе пытались ему навредить, – и мы. Под «нами» я подразумеваю «Сноусторм». – Хлоя сделала паузу, чтобы открыть бутылку и освежить пересохшее горло водой с минеральных источников Фьюджи.

– Продолжайте, мисс Клиффхангер, – одновременно сказали Менфил и Дрейк, который, очевидно, почуял, к чему клонит Хлоя.

– Я хочу встретиться с ним на его гражданских тестах, которые начнутся завтра. Шеппард залетел в родной дистрикт, информация уже есть в системе. Это значит, что сегодня он регистрируется на базе тестирования по месту жительства, а завтра приступит к экзаменам. Мне еще не поздно подать заявку на участие в оценочной комиссии.

– А вот это интересно! – Менфил пришел в восторг, треснул кулаком о ладонь, заулыбался. – Индивидуальная беседа?

– Да, – Хлоя тоже улыбнулась. Арто Менфил нравился ей все больше и больше. – Я объясню ему, что «Сноусторм» – это не Киран Джексон. Более того, если мистер Джексон...

– Будьте уверены, – перебив, заверил ее Менфил. – Мистер Джексон уже сегодня уйдет в отставку.

Киран побагровел, испепеляя взглядом Арто, но ничего не сказал – сдулся, как воздушный шарик, ссутулился и поник. Кишка у него тонка с Менфилом тягаться. Вообще, он словно в момент стал прокаженным. Питер Говатски, лучший друг Джексона, якобы садясь поудобнее, отодвинул от

него стул.

– Тогда все решено, – закончила мысль Хлоя. – Алекс увидит, что его враг, плохой и подлый Киран Джексон, более не является директором «Сноусторма», так как совет директоров узнал о его нехороших поступках. Что он почувствует, как думаете?

– Облегчение, – сказал Говатски.

– Именно. Я же смогу убедить Алекса в том, что более у него не будет никаких проблем с корпорацией. Он сможет расслабиться, заняться своей жизнью, а мы ему в этом поможем. Ведь так, мистер Менфил?

– Сохранение всего заработанного, – начал загибать пальцы тот. – Хороший пиар, рекомендации, любой университет из Лиги плюща... Гражданство категории В?

– Не жирно будет? – хмыкнул Беллами, который сам только достиг этой планки.

– Ради сохранения «Оптимизации» и статус-кво в Дисе? – удивился Менфил. – За такое можно дать и А. Тем более что парнишке придется подтверждать категорию каждый год.

– Поняла, – кивнула Хлоя. – Комиссию я беру на себя.

– Умничка, – сказал Менфил.

На Джексона никто не смотрел. Даже Хлое казалось, что место Кирана пусто, там лишь какой-то обмякший силуэт, словно ворох одежды скомкали и бросили в кресло.

Чувствуя себя на коне, она спросила:

– Кто в курсе, что именно произошло с четвертым храмом

Спящих? Тем, который отбил Нергал?

– Я, – сказал Говатски. Лишившись друга в руководстве, он почувствовал, что и под ним кресло зашаталось, и захотел показать полезность. Хлое это было ясно как день. – Собственно, нечего особо рассказывать. Киран... э... Мистер Джексон поручил подключить резервные мощности бета-сервера к Дису и перенаправить их в распоряжение ИскИна Нергала.

– И что? – удивился Менфил. – Процессорные мощности бета-сервера настолько велики, что как-то изменили расклад в Дисгардиуме?

– Хм... – Говатски нахмурился, переглянулся с Дрейком, и тот заговорил:

– Чрезвычайно велики, мистер Менфил. Вам ли не знать.

– Тот сервер, на котором мы запускали бета-версию, насколько я помню, сильно уступает современной аппаратуре, – сообщил Арто.

– Но это не тот сервер, – тихо сказал Дрейк. – Или тот, я не знаю. Дело в том, что он как минимум на три порядка мощнее того, что выделен Дису.

– Вы серьезно?

– Подтверждаю, – кивнул Говатски. – С этим бета-сервером какая-то загадка. Никто не знает, где он находится.

– Если он такой мощный, тогда почему отцы-основатели не использовали его для основного мира? – спросил Менфил.

– Мистер Хаген игнорирует наши вопросы на эту тему, – ответил Дрейк. – Но, возможно, на сегодняшнем совете директоров он ответит вам?

– Я спрошу, – пообещал Арто. – И что с этими мощностями и Нергалом?

– Бог использовал их, чтобы перетащить бету.... – Говатски поднял руки. – Стоп-стоп, не так выразился. Бета-игроки отторгаются управляющим ИскИном Диса, их попытки прорваться в основной мир неоднократно фиксировались. Поэтому Нергал сделал кое-что другое – он на несколько секунд перетащил храм из Диса в бета-мир. Нечто подобное, по легенде, сделали демоны, когда переселялись в Преисподнюю.

– А там его уже ждал бета-игрок?

– Да, Бета номер девять. Она отбила храм у NPC-гоблинши, жрицы Спящих, и посвятила его Нергалу. Сразу после этого бог вернул храм назад в Дис. Очевидно, божественное вмешательство такого уровня потребовало у Лучезарного все ресурсы, он опустошил все резервы *веры*.

– Есть еще кое-что, что вам нужно знать, – добавил Дрейк. – Нергал подмял под себя Небесный арбитраж, именно поэтому ему и удалось провернуть свой трюк с переносом.

– Наши аналитики еще двадцать лет назад прогнозировали, что Нергал захватит лидерство среди Новых и будет подминать под себя все, что его сдерживает, – заметил Менфил. – Понятно. Усиление Нергала нам на руку. Теперь дело за вами, Хлоя. Нейтрализуйте Шеппарда, и кто знает, может

быть, освободившееся кресло управляющего директора станет вашим?

– А если у нее не получится? – поднял голову Киран Джексон. – А? Что вы будете делать, если не получится?

– Я знаю что, – ответил Менфил.

Подозвав жестом Хлою, он дождался, когда она подойдет, и что-то долго шептал ей в ухо. Закончив, отстранился, развел руками и улыбнулся.

Женщина ошарашенно посмотрела на него, ее лоб прорезали морщины.

– Это неслыханно, – сказала она так тихо, что ее услышали только Арто и Беллами. – Это нарушает все...

– Тихо, девочка. Что и как нарушает – моя проблема.

– Мистер Хаген такого не допустит, – продолжала сомневаться Хлоя.

– Майк об этом не узнает, – подмигнул ей Менфил, потом смерил взглядом остальных. – Ведь так, коллеги?

Говатски и Дрейк закивали. Джексон сидел, закрыв глаза, отключившись от окружающего мира. Менфил задержал на нем взгляд, и в прищуре его водянисто-голубых глаз Хлоя увидела смерть. Киран Джексон не оправдал надежд реальных правителей мира – закулисных, но тех, что выше граждан категории А и правительства.

Однако Джексон умрет не сегодня. Сначала он должен сыграть свою последнюю роль пугала для Алекса Шеппарда. Позорно уволенного, изгнанного из «Сноусторма» пугала.

Глава 1. Сковородка

Проснувшись от того, что Ханг пихнул меня в плечо, я все еще продолжал грезить наяву и видеть окровавленные тела друзей. Перед мысленным взором стояло побелевшее лицо Малика – глаза его были закрыты, а ресницы, такие длинные, что кончики их подрагивали от сквозняка, поднятого кондиционером, создавали впечатление, что мой друг жив, просто спит, задремал на мгновение и вот-вот поднимет веки, взглянет на меня с обычным своим смешливым выражением и спросит: «Эй, ты чего выдумал?»

Рядом с ним лежало скрюченное тело Трикси. Из-за горба карлик нелепо свернулся, застыл на боку, но его умиротворенное лицо казалось расслабленным, словно он наконец-то нашел покой, и это было странно, учитывая, в каких муках и с какой болью он погиб, когда сгусток плазмы прожег ему позвоночник и спалил сердце.

Но страшнее всего было видеть безумно красивую Марию. Смерть разгладила морщинки, и она выглядела беззаботной девушкой с мягкой улыбкой на губах; видимо, к ней с окончанием жизни тоже пришло отдохновение. Возле нее находился мешок с телом Роя, чье лицо было настолько обезображено, что узнать мужчину можно было только по широкой груди и мышечному рельефу уже бессильных рук...

Никогда в жизни я не испытывал такой жуткой, чистой,

концентрированной ненависти, прожигавшей не только душу, но и, казалось, кожу. Вспомнилось, как вкрадчиво Сесар Кальдерон намекал на то, что все игроки – люди, и он знает, как их найти. Он имел в виду легатов и «Элиту», но ведь «Дети Кратоса» тоже смертные из плоти и крови? Они взаимодействуют с другими людьми, а у Картеля везде агенты... Как говорил Полковник, флаер может внезапно потерять управление, капсула, пусть и премиальная, – засбоить, стена – обрушиться... Да что угодно может случиться...

Но это казалось неправильным. Хотелось сказать ИМ в лицо, за какие именно поступки преступники получают возмездие, и посмотреть, как в ужасе расширяются зрачки... при виде тающего богатства, растворяющейся, утекающей сквозь пальцы власти, ускользающего могущества. Мне хотелось поставить Галлахеров на место неграждан, дать им испытать нужду, боль, страдания, страх... Вот только пока непонятно, как такое сделать. Даже если я стану в Дисе богом, до активов Галлахеров мне не дотянуться – а это компании, капитал в хедж-фондах, недвижимость, коллекции картин, вин и цифровых произведений искусства... Хаотично перебирая в голове способы отомстить «Детям Кратоса», я скрипел зубами от бессилия, так ничего и не придумав, но решимости было столько, что сдаваться я не собирался.

Из-за переживаний и утомления к концу полета кровь гулко и больно стучала в висках. Шатаясь, я выскочил из флаера вслед за Хангом и Тобиасом и чуть не упал – тело еще

не пробудилось, слишком глубоким был мой сон, который постоянно прерывали проверками на границе гражданских дистриктов. Друзья придержали меня, не дав упасть.

Ханг заботливо поправил галстук на моей шее, озабоченно всмотрелся в лицо:

– Ты как? В порядке?

– Все норм, не выспался... – Голос звучал сипло, я зевнул, сворачивая челюсть, прикрыл рот, мотнул головой. – Попить есть что?

Тоби покопался в рюкзаке, вытащил и протянул мне бутылку с водой.

– Выспишься, тесты только завтра, – сказал Ханг, пока я утолял жажду.

– Уверен? – сурово рыкнул Хайро. – Слышал, что там, наверху, каждый год извращаются, меняя условия тестирования. Кто знает, может, вас начнут оценивать уже на пороге.

– После регистрации встретимся? – спросил Тобиас.

– Если окажемся в одном блоке, обязательно, – ответил Ханг. – Ты-то сам как, Тоби?

Парень поскущел, осунулся, весь сжался, как больной воробей.

– После Бездны вздрагиваю от каждого шороха. – Он повел плечами, словно вспомнил что-то страшное. – Ничего не помогает, ни молитвы, ни...

Слушая их, я осмотрелся, сам не зная, что ожидаю увидеть. Чтобы добраться сюда, мы трижды меняли флаер на

крытых парковках, пока не долетели до четвертой – в паре кварталов от здания Всемирного центра оценки претендентов на гражданство или смену категории. Даже будучи сокращенным до аббревиатуры, название оставалось слишком громоздким, потому чаще это место называли просто ЦО, то есть Центр оценки.

Мы пересели в очередной неприметный флаер; он поднялся над небоскребами, такими огромными, что некоторые протыкали облака и вершинами устремлялись ввысь. Злость немного отступила. Я глядел по сторонам и ловил себя на том, что соскучился по полетам, по этим просторам, дорожным артериям, соединяющим здания под самыми облаками.

Когда поднялись еще выше, стало ясно, что следующий конгломерат жилых домов последний. Дальше должен быть красивейший парк, похожий на сказочный лес, а в его середине – здание ЦО.

Или, если проще, Сковородка. Так ЦО называли в нашем дистрикте. Здание, если смотреть сверху, и вправду походило на громоздкую посудину – невысокое, круглое и приплюснутое, к тому же строение имело «ручку» – уходящую на север и ввысь взлетно-посадочную парковку, по краям которой тянулись высокоскоростные трассы для тех, кто предпочитал передвигаться наземным транспортом. Хотя бытовало и другое объяснение народному названию – претендентов на гражданство по-настоящему прожаривали, прежде чем взвесить и оценить. Прямо как ошипанную голубоватую тушку

цыпленка перед готовкой и поглощением.

Хайро припарковал флаер возле съезда с асфальтовой трассы на парковку, где нас сложно было обнаружить и разглядеть журналистам. Насколько я понял, безопасник активно использовал сеть друзей и знакомых, поручал им разовые задания вроде подготовки сменных флаеров. Один из таких его знакомых стал нашими глазами у десятиэтажного здания ЦО. Пройти неопознанными не получится – на территории вокруг Сковородки запрещены любые маскирующие гаджеты, но хотя бы знать, что нас ждет, было полезно.

Лично меня ждали сразу две «прожарки» – сначала журналистами, потом членами гражданской комиссии. Так что я в какой-то степени должен был стать на этом званом вечере главным блюдом.

– ...пресс-конференцию, но вряд ли мы узнаем, что на ней было, пока не выйдем из Сковородки, – бубнил Тоби, но я услышал лишь концовку, потому что вылезал из флаера после них с Хангом. Пришлось переспросить:

– Что?

– Пока ты спал, «Сноусторм» объявил, что завтра они выступят с важным сообщением, касающимся геймплея, – повторил Тобиас. – И еще было что-то про совет директоров.

– Но мы в это время будем на тестах, так что... – Ханг развел руками.

В Сковородке действовало то же правило, что и на Демонических играх: никаких устройств связи на все время те-

стирования. Причем в куда более жестком варианте – претенденты будут лишены даже новостных каналов. Нас ждали несколько дней тестов с перерывами лишь на сон и еду.

Хайро, задержавшийся во флаере, наконец тоже вылез, отряхнулся, размял шею, потянулся, хрустнув костями, после чего изучил картинку на комме, что транслировал ему знакомый.

– Так, понятно, – сказал он. – Все ждут Алекса, а вместе с ним и его одноклассников – других «пробужденных».

– Откуда они узнали, что мы прибудем именно сегодня? – удивился Ханг.

– Не глупи, парень, – хмыкнул Хайро. – Они пасут вас с первого дня, сегодня финальная волна претендентов на гражданство. Пройти тестирование можно только в дистрикте официальной регистрации проживания. Ну что, сведешь сам два и два?

Здоровяк похлопал глазами, наморщил лоб.

– Ему нужна помощь друга, – улыбнулся Тобиас. – Не тупи, Ханг.

– Да понял я! – обиделся тот. – Просто можно же сменить место прохождения тестов, если дать запрос. Типа в связи с обстоятельствами...

– Можно, – согласился Хайро. – Но эта информация в открытом доступе, списки претендентов вывешиваются в сети, поэтому...

– Нас ждут именно здесь, понял.

– Ну а раз понял, идемте. И без того впритык прибыли, всего час до окончания регистрации...

Хайро продолжал ворчать, бурчать, но я пропускал его слова мимо ушей. Главное, безопасник вроде бы пришел в себя, оклемался, хотя и жутко нуждался в отдыхе. Плохо, что после напряженных суток, проведенных на ногах, он не смог поспать даже в полете – автопилот периодически будил его по требованию пограничной полиции гражданских дистриктов. А ведь у Хайро впереди еще много хлопот, связанных с похоронами павших, восстановлением базы, перевозкой Риты и Эдварда, которую он не мог никому доверить, поисками Мелиссы... Хайро и Вилли не справятся сами, нам точно нужно будет решать вопрос с передислокацией базы и набором новых людей, но в ближайшие дни мне не до этого. Разве что...

Резко остановившись, пока мы не приблизились к площади перед Сквородкой, я взял Хайро за локоть. Он обернулся, недоуменно посмотрел на меня. Ханг и Тобиас, погруженные в свои мысли, ушли вперед, но вернулись.

– Есть идея, – сказал я.

– Вопрос не терпит? – нахмурившись, спросил Хайро.

– Идея, как нам обезопасить клан.

– Говори.

– Давайте купим, наконец, космическую яхту? Деньги позволяют. Помните, вы обещали выяснить, нет ли среди наших бывших силовиков пилотов или ветеранов?

– С действующей лицензией – никого, – покачал головой Хайро. Идея, казалось, не оставила его равнодушной, он вытащил сигару и раскурил ее, затянулся, глядя в небо. – Но нам главное – выйти на орбиту, а потом справятся и те, кто есть.

– Боюсь, у меня уже нет времени, но поговорить с моим дядей Ником можете и вы, Хайро. Контакты возьмете у моих родителей, хорошо?

С мамой и папой я поговорил, когда мы только покидали Калийское дно. Оба выглядели морально измотанными, но порозовевшими, а мать – слегка раздобревшей, что в ее положении нормально. Жаль, что вернуться на Землю им теперь долго не светит – сперва из-за беременности, потом из-за малышки, ведь младенцам противопоказаны космические перелеты. Но я сам смогу к ним прилететь! На нашей яхте! От этой мысли на сердце потеплело, я улыбнулся, представив, как обниму их...

– Не знаю, когда всем этим заниматься, – буркнул Хайро, – но займусь.

В толпу журналистов, заметивших нас издалека, я входил, спрятавшись за спинами друзей. Опустил голову, натянул козырек бейсболки на глаза, набрал полную грудь воздуха и... как в омут нырнул.

Толпа нас уже ждала, обрушилась стаей пираний на ныряльщика, загудела, зажужжали, защелкали фотоаппараты, сотни голосов слились в хищный клекот. Уши сразу залю-

жило, какофония звуков слилась в общий непроходящий гомон. Вперед выбилась молодящаяся короткостриженная женщина с фиолетовыми волосами, кинулась ко мне, но Хайро выставил вперед руку, на которой дамочка и повисла. Настолько настырные тетки, вполне очевидно, способны и не такое препятствие брать тараном, пробивать лбом двери. Не обращая внимания на держащую ее руку, она визгливо выкрикнула:

– Алекс! Алекс! Один вопрос!

Черт, да они нас растерзают! Где полицейские?

Журналисты напирали и напирали, от криков, щелчков и свиста в голове стоял шум, перед глазами все превратилось в сплошное мельтешащее пятно.

Кольцо сжималось, так что мы уже плечами втиснулись друг в друга. Несколько рук ухватили фиолетововолосую, потянули обратно в толпу, но свято место пусто не бывает, вперед вырвался мужчина в пиджаке с оторванной верхней пуговицей, прохрипел, пуча глаза:

– Мистер Шеппард! Почему вы уничтожили Чумной мор?

Орудую локтями, отбивала конкурентов встрепанная стримерша, тараторящая прямо мне в ухо:

– Алекс! Миллиард подписчиков жаждут узнать... – Коллеги пытались ее оттеснить, но она не сдавалась: – Есть ли у вас девушка и кто она? Вы все еще с той загадочной незнакомкой с буквой «и» в имени? Но у нас совсем другая информация о Мелиссе Шефер...

Сбоку над самым ухом прокричала женщина:

– Правда ли, что вы приручили демона?

– Вы были в Преисподней? – донеслось с другой стороны.

– Как вы туда попали? – рука с черными острыми ногтями впиалась в плечо Тобиаса и попыталась оттащить парня.

Хайро, приобняв меня за плечи, крикнул:

– Тоби, Ханг, сгруппируйтесь, выставите руки перед собой, как боксеры. – Он показал как. – Прорываемся к зданию. Алекс, твой правый фланг!

Парни поняли, что делать, и, прижавшись боками, двинулись вперед, а мне вспомнилось «Врассыпную!» Ридика и то, как я, будучи нежитью, копошился под слоем мобов. Вот только ни *Возмездием Спящих*, ни *Чумной яростью* сейчас было не взорваться. Иногда проще справиться с толпами воющей разлагающейся нежити, чем с самым страшным порождением природы – человеком. Вопросы сыпались стрелами и арбалетными болтами. Над нами мерно жужжали дроны-операторы, меня тянули за одежду, цепляли за плечи, за руки, и шум поднялся такой, что голова закружилась.

Ханг и Тоби застопорились, пытаясь прорваться, но их сил не хватало, крепкий мужчина попытался оттащить меня от Хайро, который продирался сквозь назойливых стримеров, блогеров и журналистов.

– Что вы получили за уничтожение Ядра?

Хайро двинул нахала локтем в грудь, и его растворила толпа.

– Эй, Шеппард! Правда ли, что твоя девушка – оницо?

– С дороги! Дайте пройти... – хрипло кричал защищающий меня Хайро. – Дорогу!

– Что будет, если вы тоже не получите гражданство, Алекс?

– Какие планы, парни? – проворковал гламурный мужчина с выбеленными волосами. – Слышал, вы развели превентивов на миллиарды, может, поделитесь?

Он схватил меня за задницу, толпа прижала его руку, а я даже сделать ничего не мог, только врезать. Пока Хайро отвлекся на особо наглого журналиста, ко мне прильнула азиатка с расцарапанной щекой, попыталась протиснуться в нашу «коробочку».

– Где вы собираетесь учиться, Алекс? – спросила она, схватив меня за голову.

Почему-то именно в этот момент я понял, что с меня хватит. Рассвирепев, я не мудрствуя лукаво повернулся спиной и вытолкнул ее. Грубо, но эффективно. В конце концов, у меня есть право на личное пространство! Хайро к тому времени заломил руку гламурному и пригрозил так, что того и след простыл.

Медийщики и зеваки, стараясь переорать конкурентов и докричаться, лезли друг другу на головы. А поняв, что я их игнорирую, переключились на Ханга и Тобиаса:

– Мистер Ассер, как вы стали «пробужденным»?

– Ханг, что случилось под Видерлихом? Неужели легаты

Чумного мора стали «угрозами»?

– Тобиас, как так вышло, что вы все еще «угроза»? Вы же еще «угроза»?

– Почему, кроме вас, мистер Ли, и мистера Шеппарда, у Видерлиха не было никого из «пробужденных»?

– Шеппард! Ты совсем зазнался?! – прокаркал какой-то неприятный мужик с обрюзгшим лицом. – Будь проще, малец, ты высоко забрался, но падать будет больно!

Ханг грязно выругался и кого-то толкнул. Падающий журналист сбил девушку, она попыталась встать, но коллеги ринулись вперед. Кто-то, не заметив, пнул ее коленом – она пискнула, сжалась, даже не пытаясь подняться. И разом несколько ног зацепилось за нее, раздался короткий вскрик, тяжелый ботинок прижал ладонь, а следом послышался едва различимый в общем гвалте треск – не видящие ничего перед собой шакалы растоптали упавшую на асфальт камеру.

– Эй, полиция! Во имя всех святых! – что было сил закричал Тоби. – Почему вы бездействуете?! Вы же стражи порядка! А тут беспорядок!

Но он зря надрывал глотку. В отличие от Демонических игр, здесь полиция оставалась равнодушной, хотя и присутствовала. Глядя через головы, я увидел метрах в тридцати от нас широкую лестницу, ведущую к главному входу в Сквородку и перекрытую полицейским оцеплением.

Толпа колыхнулась и поперла на нас, оттесняя назад.

– Что делать? Мы так опоздаем! – запаниковал Тоби, по-

ка Ханг отталкивал наседающих журналистов. – Господи, не оставь меня, приди ко мне и избави...

Сообразив, что нас не отпустят по-хорошему, а подмога не спешит, Хайро громогласно объявил:

– С дороги! Кто помешает, пожалеет! Я буду вынужден применить силу!

Естественно, его никто не послушал, тогда он выхватил из толпы несколько голокамер и разбил, а когда и это не возымело эффекта, коротко, без замаха врезал особо наглым мужчинам. Поднялся крик, толпа колыхнулась и надела еще больше.

Зарывав, Хайро вытащил плазменный пистолет и выстрелил в воздух – короткая вспышка над головами заставила немногочисленных здравомыслящих, еще оставшихся в толпе, вжать головы в плечи – он случайно сбил дрона-оператора, и тот, бесславно закончив существование, осыпался на безумствующих людей острыми горячими обломками, на которые никто не обращал внимания.

Между остальными медийными дронами, жужжащими над головами, появился огромный черный охранный, среагировавший на потасовку. Он завис в воздухе, турели на его брюхе задвигались.

– Зафиксированы гражданские беспорядки! Немедленно разойдитесь! – прогрохотало из динамиков. – Начинаю обратный отсчет, после чего открываю огонь на поражение!

Самые умные журналисты побежали прочь, наглые лома-

нулись к нам, а им наперерез покатались охранные дроны, сгрудились вокруг затоптанной девушки. Один из них добрался до нас и начал трансформироваться, полыхая превентивными электрошоковыми разрядами.

Под прикрытием Хайро мы рванули к лестнице, которая вела в здание Центра оценки, вобравшее в себя архитектуру разных эпох. Первый высоченный этаж – монументальный, белый, с огромными колоннами, подпирающими балкон с лепниной, выше – стекло и пластик, девять ярусов.

Часть журналистов, игнорируя охранных дроидов, рванула за нами. Несколько упало – видимо, дрон начал стрелять парализующими. Сообразив, что теперь не отвертеться, полицейские взяли щиты и шагнули к нам.

Робокоп провел идентификацию, убедился в нашем праве пройти, и мы просочились сквозь оцепление. Журналисты отстали.

Только за спинами полицейских я выдохнул, поправил перекошенный пиджак – хорошо, пуговицы на месте, иначе пришлось бы расстегивать. А вот Тобиасу разорвали рукав. Ханг как-то умудрился остаться без галстука.

Хайро пришлось остаться с другой стороны оцепления.
– Удачи, парни! – прокричал он на прощание. – Возвращайтесь гражданами!

Мы, перепрыгивая через ступеньки, поднялись ко входу, остановились у закрытой широкой двери, стилизованной под дерево. Кроме нас, тут не было других претендентов: осталь-

ные, боясь опоздать, прибыли на тестирование заранее.

– Ну что, заходим? – спросил Тобиас, нервно озираясь. Такое внимание его сильно напрягало – куда больше, чем Ханга, прошедшего испытание «Дистивалем», и меня, побывавшего и там, и на Демонических играх. – Кто первый?

Вход разрешался только по одному. Место, где определяются судьбы людей, охранялось пуще золотохранилища, а уж порядки внутри были как в армии. Или концентрационном лагере, нам о них рассказывал мистер Ковач. «Все потому, – объяснял он, – что вы для человечества никто – пока не доказали, что достойны гражданства».

– Пойду первым, – предложил я.

Парни кивнули, похлопали меня по плечу, и я потянулся к золотистой ручке, коснулся ее – дверь, вместо того чтобы распахнуться навстречу, втянулась в стену, и я понял, что декор и дерево – имитация, голограмма, наложенная на стекло.

Как только я пересек порог и шагнул во мрак, стекло потемнело, вспыхнул свет, и я обнаружил себя в небольшом ярко освещенном боксе, справа сразу же появилась голограмма равнодушного лица клерка.

– Идентифицируйте себя, претендент на гражданство.

– Шеппард, Алекс Киран, – проговорил я, чувствуя, как пересыхает горло.

– Имя, данное при рождении.

– Шеппард, Александр Киран.

– Год рождения?

- Две тысячи пятьдесят девятый.
- Назовите имена родителей.
- Маркус и Элен Шеппард.
- Гражданская категория родителей?
- Категория F.
- Подтвердите, что вы в трезвом уме и твердой памяти.
- Э... Подтверждаю.
- Чем вызвана неуверенность, с которой вы ответили на последний вопрос?
- Я не выспался.
- Подтвердите, что вы не находитесь под влиянием стимулирующих, ускоряющих, наркотических или алкогольных веществ?
- Подтверждаю.
- Вы осознаете, где находитесь, с какой целью прибыли и каковы могут быть последствия вашего пребывания здесь?
- Да.
- Подтвердите, что прибыли сюда по доброй воле, не по принуждению, с единственной целью: сдать гражданские тесты и смиренно, со всем уважением к человечеству и законам Земли, принять любое решение гражданской комиссии.
- Подтверждаю.
- Предъявите содержимое карманов и рюкзак для досмотра.

Эта процедура не заняла много времени, словно рюкзак просто просветили, после чего вернули. По всей видимости,

ничего запрещенного не нашли, потому что сразу после этого клерк перешел к следующему этапу:

– Приложите ладонь к сканеру.

Из стены выехала панель, в углублении которой высветился отпечаток руки – от середины предплечья до пальцев. Я ни разу такого не видел и замешкался, положил ладонь так, чтобы растопыренные пальцы отпечатка совпали с моими, и едва подумал, зачем такие сложности, как на моей руке сомкнулся черный браслет с высветившимся именем и значком Y.

– Соответствие ДНК претендента на гражданство Шеппарда Алекса Кирана подтверждено. Добро пожаловать во Всемирный центр оценки претендентов на гражданство или смену гражданской категории, мистер Шеппард!

Стена передо мной поднялась, впуская в Сковородку.

Глава 2. Претендент на гражданство

В стене слева и прямо передо мной обозначилось шесть дверей, на крайней слева требовательно вспыхнула надпись: «Мистер Шеппард! Ваше место распределения: блок Y». Между лопаток засвербело, будто меня в спину подталкивали, торопя на закание.

Створка отъехала, и мне пришлось шагнуть в пустой белый коридор, где на полу уже интенсивно мигала синяя стрелка. Остановившись, я обернулся, надеясь, что появятся друзья, но женский голос из браслета тут же дал мне виртуального пинка:

– Претендент на гражданство Алекс Шеппард, следуйте в указываемом направлении!

Блок Y находился с другой стороны здания, судя по длине пустынного коридора, который мне пришлось преодолеть. Причем отличались помещения удивительной пустотой – за все время пути я встретил лишь стоящих в боевой готовности дронов-стражей и робота-уборщика. Наверняка остальные претенденты уже внутри – зубрят и готовятся.

Заблудиться было невозможно – все двери и проходы, куда мне не нужно, перекрывало силовое поле, а путь указывала голографическая стрелка, которая все торопила и требо-

вала не останавливаться, временами поддерживаемая «ненавязчивым» голосом из браслета, но я все же тянул время, надеясь дождаться Ханга или Тобиаса, а лучше сразу обоих. Но, видимо, зря: время шло, стрелка мигала все интенсивнее, голос в браслете становился настойчивее, а парни так и не появились.

Пришлось топать одному.

Все еще не отойдя от агрессивности и напора журналистов, на ходу я думал о нашей беспечности. Базу атаковали наемники, которые перебили кучу народа просто ради того, чтобы захватить мой труп. Погибли мои друзья, да я и сам чуть не разделил их участь – и этим бы точно кончилось, если бы не самоотверженность Риты, усиленный корпус капсулы и Эйты. С такими вводными данными открыто лететь на гражданские тесты было верхом глупости!

Но так только казалось. Самым сложным было достигнуть Сквородки, а потом на гражданской территории на виду у всех... Нет, на захват Алекса Шеппарда не решилась бы даже Триада. Как бы несправедливо ни было наше общество, на территориях гражданских дистриктов, а тем более в местах, имеющих государственное значение, законы соблюдались железно, на том все и держалось. Каждый гражданин знал свои права в рамках категории, к которой относится, и при любой попытке их нарушить система превращалась в рыцаря в сияющих доспехах, защищая пострадавшего и занося карающий меч над головой виновного. Более того, все

общество встало бы горой на защиту пострадавшего. Суды в наше время скоры на расправу.

Преступные организации не действовали на виду у всех, как это бывало в прошлом. Теперь они работали скрытно, особенно старалась не светиться лишний раз верхушка Триады – самые, кстати, достопочтенные граждане. Каким бы крутым ты ни был, тебе не выстоять против общества с его робокопами и робомиротворцами. Вынесут приговор, пусть даже заочно, и прятаться бесполезно. Все это высказал Хайро в ответ на наши с Тобиасом опасения, однако зная, кто нам противостоит, я понимал, что и сам безопасник не верит себе. В любом обществе над законом всегда останется тот, кто обеспечивает его исполнение и держит карающий меч. Ну, или управляет отрядом дроидов-карателей. Ведь все знают, кто возглавляет Картель, но никто ничего не делает. Да и то, что мне сказала Ангел на Южном полюсе о своих сверхмогущественных покровителях, я ему передавать не стал. Чего доброго подаст в отставку, и как мне тогда все это разгребать? Тем более сейчас, когда Рита и Эд тяжело ранены...

Я так глубоко задумался, что на очередном повороте чуть не снес лбом перегородку с настойчиво сияющей стрелкой. Но вовремя шарахнулся в сторону и, не успев браслет в очередной раз меня поторопить, оказался в зале, где – ну наконец-то! – были люди. Самое время, а то я уж подумал, что буду блуждать в этих коридорах до скончания века.

Быстро окинув взглядом зал, я подумал о том, что совпа-

дения неслучайны. Так говорила Фортуна. Стоило мне прийти к выводу, что нам в клан остро требуется сильный администратор, как кандидат на это место тут же появился.

– Эй! – закричал Большой По, идя навстречу. Он на голову меня перерос и еще больше раскабанел. – Ну и ну! Шеппард, и ты здесь!

Сам не понимая, что это со мной, я вдруг рванул к нему навстречу и обнял толстяка – увидеть знакомую рожу Уэсли здесь было на удивление радостно. Впрочем, обнимал я его недолго – от парня разило потом. В Сквородке, по всей вероятности, сэкономили на кондиционерах, поддерживая комфортную температуру... для демонов.

Знатно помяв друг друга, мы отстранились, обменялись оценивающими взглядами.

– Ну надо же, как повезло! – ухмыльнулся Большой По. – Из сорока блоков попасть в тот же самый, куда распределили Шеппарда!

– Как дела, Уэсли? Как Тристад?

– А, – махнул рукой он, – я уже дни считаю до выхода в большой Дис. Один хрен не побить мне рекорд Тиссы. Я так понимаю, твоя подружка прокачалась где-то за пределами песочницы?

Мы стояли в холле блока Y, небольшом, с низкими, метра в два, стенами, подними руку – потолка коснешься. У дальней стоял дроид-регистратор, возле него переминался с ноги на ногу сутулый парень, а рядом – невысокая девушка.

– Видимо, так, – пожал я плечами. – Не знаю. Ты уже зарегистрировался?

– Ага, только что. Отходил от регистратора, когда ты появился. По плану сегодня ужин, потом отбой.

– А где спать?

– Тебе выделяют комнату... Хех, комнату... Нет, брат, скорее конуру, – грустно вздохнул он. – Там, по сути, кроме кровати, и нет больше ничего. Кузен смеялся, рассказывал, что на такой я не уместусь и мне лучше спать на полу, убрав кровать. Они тут выдвижные.

Я за компанию кисло улыбнулся:

– Нас хоть накормят сегодня?

– А вот это, брат, большой вопрос, – еще больше погрустнел Большой По. – Пока не точно, но слышал, что выдача пайков будет только тем, кто заслужил.

– Заслужил? В смысле?

– Э, да ты совсем не в теме? – удивился он и махнул рукой в направлении правого коридора. – Смотри, там в конце столовая. На выдаче – экзаменационные дроны. Они выводят вопросы, вроде бы штук десять, и если хотя бы на три ответишь неверно, еды не получишь. Так-то...

У меня вытянулось лицо – детсад какой-то. Нет, он что, серьезно?!

Сутулый парень и невысокая девушка тем временем прошли регистрацию и, поозиравшись, направились к столовой.

Мы с Уэсли переглянулись, и он предложил:

– Заселяемся и – на ужин?

– Во сколько?

– Говорил же, пайки тут выдают. Это тебе не Демонические игры, здесь лобстерами кормить не будут, Шеппард. Возможность получить паек есть в любое время, но не чаще раза в восемь часов.

– Упсы?

– Упсы, Шеппард, упсы.

– Ясно. Ладно, упсы так упсы. А вообще, прекращай уже, Чоу, мы вроде как соклановцы? Зови меня Алексом.

Он сложил руки на груди, поцокал языком, покачал головой. При этом парень улыбнулся, и массивные круглые щеки поднялись, превращая глаза в щелочки.

– Проклятье, Алекс, я... Черт, сложно выразить, что я чувствую, понимаешь? Вроде недавно ты был никто, пустое место, я бы тебя даже в «Аксиому» не взял...

– Так уж и не взял бы? – хмыкнул я. – Помню, ты говорил, что примешь в клан, если я решу играть в Дис серьезно.

– Твою мать, Шеппард! – выругался Большой По, проглотив маты, – глупо браниться в Сквородке, могут и балл понизить. – Куда серьезнее? Дважды топ-1 игрок мира! Слышал, Хинтер и Хорвац делают все, что ты говоришь! Император Крагош лично повел легионы тебе на помощь! Ты уничтожил Ядро Чумного моря! Это же полный пэ!

Восхищение в голосе Уэсли меня позабавило и заставило улыбнуться:

– Полный Пэ? Слушай, а неплохое имя, как считаешь? Буду теперь называть тебя только так. Так или – *Заводчик хорьков*, такой же у тебя перк? Властелин хорьков!

– Хорьков... А ведь на твоём месте мог быть я, – вздохнул толстяк, но особого разочарования в его голосе я не услышал – похоже, он уже смирился с тем, что произошло с его утерянным статусом «угрозы». Он посмотрел на стойку регистрации, качнул головой. – Ты бы это, поспешил. Не успеешь – и прощай, гражданство!

У меня оставалось минут двадцать, так что он преувеличивал, но я последовал совету. Со «Сноустормом» за кулисами можно ожидать любых сюрпризов. Засбоит дроид-регистратор, а потом скажут, что сам виноват...

Уэсли остался ждать, а я подошел к стойке. Дроид – человекообразный, с голоэкраном на груди, просканировал меня, признал мое право здесь находиться и сказал:

– Претендент на гражданство Алекс Киран Шеппард, вы зарегистрированы. – Голос звучал механически, как и у всех государственных дроидов. – С настоящего момента с вас снимается статус несовершеннолетнего зависимого гражданина категории F. До завершения тестирования на гражданство у вас нет никакого статуса. Вам присваивается порядковый номер претендента: «9627-Y-2028». – Браслет на запястье вспыхнул, погас, но мой светящийся номер остался. – Следуйте указаниям браслета претендента. На нем же будут отображаться набранные баллы. Проходной балл для полу-

чения гражданства – тысяча, однако решающий голос будет за Комиссией граждан высших категорий. Успешных результатов, претендент!

На этом дроид потерял ко мне интерес. Его глаза потухли, экран на груди, отображавший мое досье, потемнел, а голова опустилась – регистратор ушел в режим ожидания. Ну и покойся с миром. Я с облегчением отвернулся.

Зато тут же ожил браслет, выдав информацию, уже переданную мне Большим По, о порядке кормления и распределении комнат проживания – можно было занять любую свободную.

От холла расходились два длинных коридора. Табло над каждым из них утверждало, что в обоих еще есть несколько незанятых комнат.

– Пойдем в правый, к столовой ближе, – предложил Большой По.

Мне было все равно, и я кивнул. Уэсли шел медленно, мне приходилось сдерживать шаг, подстраиваясь под его скорость.

– Колени болят, – счел нужным объяснить Уэсли. – Вес растет, кости и связки не держат уже.

– Сколько ты вешишь?

– Зимой было сто двадцать, сейчас подобрался к ста пятидесяти килограммам, – грустно ответил Уэсли, стирая со лба катящийся пот. Пока мы шли, все ярче проявлялась его одышка. – И не надо шуток про «меньше жрать», Алекс. Я

ем не больше тебя, просто что-то не то с обменом веществ...

«Что-то не то» значило, что Уэсли не знает точного диагноза. Возможно, у него диабет, который успешно лечится, но говорить ему такое было бестактно. Ясно же, что Уэсли терапия не по карману. Ничего, скоро он сможет себе это позволить – заработает, став офицером клана в большом Диксе.

Коридор был спартанский – голые стены, бетонный пол. Даже у нас в Калийском дне поуютнее. Возможно, так сделано умышленно, дабы напомнить претендентам о том, что их ждет в случае провала. Что ж, для тех, кто не покидал пределы гражданского дистрикта, демонстрация более чем наглядная! Прав оказался мистер Ковач: власти всеми силами стремились показать, что мы никто, пока не пройдем тест.

Нам пришлось преодолеть больше половины коридора, пока Уэсли не остановился возле ближайшей двери с зеленой подсветкой, означавшей, что комната свободна.

– Не против, если эту займу я? Ноги болят, хочется полежать, дать им отдохнуть.

– Не вопрос.

Уэсли положил ладонь на сканер, створка бесшумно поднялась, позволяя нам увидеть комнату. Не конура, но очень близко к тому. Что-то вроде капсульных отелей, где все жизненное пространство занимает кровать. На стене – откидной столик, под задвинутой в стену кроватью – место для личных вещей. Спартанцы бы оценили.

Оставив соклановца отдыхать, я быстро нашел еще одну свободную комнату в паре дверей от Уэсли, но сразу заходить не стал, отправился искать уборную.

Как я и предполагал, ее поместили в противоположный конец блока, подальше от столовой, напротив душевых. С дороги я, уже прилично вспотевший в духоте Сковородки, не отказался бы принять душ, но сначала нужно было переодеться. Справив нужду, я помыл руки, с наслаждением умылся холодной водой, сразу почувствовав себя человеком, и вернулся к свободной комнате.

Переоделся в шорты и хлопковую футболку, заботливо собранные Марией и уложенные в мой повидавший мир рюкзак. С ним я катался на «Дистиваль» и Демонические игры, с ним не расставался весь последний год, так что можно смело говорить, что он побывал на четырех континентах, с учетом обеих Америк. Дурацкие мысли... Как-то неправильно, что рюкзак еще существует, а Мария – уже нет. Мне стало не по себе, снова вспомнилось ее доброе, светлое лицо и тот сон... умиротворение...

Передернув плечами, я отбросил ненужные мысли – сейчас не время, надо заниматься делами.

Что делать с костюмом? Его и повесить некуда, разве что положить на кровать, но тогда где мне лечь? Разозлившись на власти с их идиотским «ты никто, пока не докажешь обратное на тестах», я определил брюки, костюм, рубашку под кровать. Потом покопался в рюкзаке и нашел протеиновый

батончик, бутылку воды, полотенце и резиновые тапочки. Спасибо тебе, Мария! Мама бы не собрала меня лучше, чем ты...

Мне срочно нужно было освежиться. Вся злость и раздражительность – это от усталости, жары и голода. Батончик я приберег, а вот поход в душ откладывать не стоило.

По пути заглянул к Уэсли, но он мыться отказался, сказав, что сходит перед сном. Глядя на его желтую безразмерную футболку с дырой на плече, я подумал, что это странно. Разве он не получил от «Сноусторма» деньги после ликвидации Полинуклеотида как «угрозы»? Сколько ему выдали? Если правильно помню, он говорил про сто тысяч фениксов. Деньги не фантастические, но большие. И куда же он их дел?

Так и не решив, стоит ли поднимать эту тему, я четверть часа с наслаждением смывал с себя пот и послед интра-геля – что-то невидимое, почти неосязаемое, но всегда остающееся на теле после использования капсулы. Как ощущение унижения и отвращения, которое, я уверен, останется после нескольких дней, проведенных в Сковородке.

После душа я снова зашел к Большому По, но его в комнате не оказалось. Пойти он мог только в одном направлении – туда, где еда.

Столовая выглядела убого: пластиковые столики на двоих, серые стены и странный запах, напомнивший мне «муравейник» Калийского дна... Пахло упсами – синтетической едой. Это отвратное дерьмо, всегда одинаковое на вкус; де-

лают их в двух формах: порошка, который разводят в воде, и брикетов-батончиков. Здесь, очевидно, выдавали именно порошковые, они из мельчайших гранул – чихни, и повиснут в воздухе пылью.

Народу и в столовой было немного: Уэсли, стоявший перед роботом-раздатчиком, сутулый парень с миниатюрной девушкой, которых я видел в холле регистрации, и полная женщина с печальным лицом, на вид ей было лет пятьдесят. Служащая ЦО? Нет, судя по такому же браслету на запястье, как у меня, тоже претендент на гражданство.

Я направился к Уэсли. Стоило подойти к нему ближе чем на метр, как раздатчик взвыл негромкой, но противной, на грани ультразвука, сиреной:

– Претендент Шеппард, порядковый номер 9627-Y-2028, не приближайтесь к экзаменуемому претенденту Чоу! Немедленно отойдите, иначе будете оштрафованы! У вас три секунды! Три! Два!

Я отшатнулся. Уэсли даже не обернулся, он стоял, опершись рукой на стену и склонив голову, на экране вспыхивали красным цифры таймера, отсчитывающего время на ответ.

Уэсли успел ответить, ткнув по кнопке пухлым пальцем, за секунду до окончания времени.

– Верно, – озвучил вердикт раздатчик еды. – Поздравляю, претендент Чоу, вы дали восемьдесят процентов верных ответов и заработали три балла! – Робот выставил перед собой конечность, в ней раскрылась створка, откуда Уэсли достал

контейнер с упсом. – Ваш ужин. Приятного аппетита!

Уэсли вытер рукой пот со лба, посмотрел на свой браслет, кивнул и подошел ко мне. Он не улыбался:

– Дерьмо, а не вопросы! Половина вообще не из школьной программы! – Приблизившись, он шепнул на ухо: – Наугад отвечал.

Понимаяще кивнув, я заметил:

– Какой-то странный контейнер. Это и есть упс?

– Этот упс высшего класса! – воскликнул Уэсли. – Бутылка из спрессованной клетчатки, ее можно съесть после того, как выпьешь коктейль. Ладно, ты иди тоже отвечай, а то не уснешь с пустым брюхом! А я пока разбодяжу порошок.

Последовав совету, я приблизился к роботу-раздатчику, который по совместительству выполнял роль экзаменатора. Похоже, Уэсли был прав, тестирование уже началось. Тот, кто это придумал, явно придерживался принципов естественного отбора: без питания претендент ослабеет и, возможно, станет хуже думать. А ведь будет еще и этап физических тестов, оценка здоровья. Это не афишировалось, но среди тех, кто не прошел тест на гражданство, было подозрительно много людей с генетическими заболеваниями.

– Претендент на гражданство Шеппард, желаете побороться за ужин? – Голос дроида не передавал интонаций, но издевку я отчетливо уловил. Наверное, еще один фактор стресса для тестируемых.

– Желаю.

– Прекрасно! Согласно правилам оценки претендентов на гражданство от 15 мая 2075 года введено дополнительное стимулирование претендентов при удовлетворении базовых потребностей. Я задам вам ряд вопросов по темам, изучаемым в ходе получения школьного образования, а также тем, что не включены в основной курс, однако являются рекомендованными к изучению студентами самостоятельно. Вам необходимо ответить не менее чем на семьдесят пять процентов вопросов правильно. На каждый ответ вам дается пять секунд. Число вопросов не фиксировано. Нажмите на кнопку «*Старт*» на панели управления.

Первый вопрос появился на голоэкране мгновенно, стоило мне нажать кнопку, причем он не дублировался голосом – за пять секунд нужно было успеть прочитать и ответить, выбрав один из пяти вариантов. Моему однокласснику Тиму с его скоростью чтения придется туго...

Портрет мужчины с черными пронзительными глазами и вопрос: «*Кто это?*»

Варианты ответов предполагали, что это или киноактер, или астронавт, или министр ресурсов, или бывший президент США, или генерал русской армии восемнадцатого века. Ответа я не знал, выбрал «министр ресурсов» и не угадал.

– Неверно, – проскрипел робот. А я досадливо скрежетнул зубами – бред какой-то! Викторина за упс?

Верный вариант не высветился, появился следующий вопрос, а в уголке: «*Верных ответов: 0 / 1*».

«Какая доля от совокупной добычи гелия-3 человечеством приходится на Луну?»

Стабильный изотоп гелия – важнейший энергоресурс, на Земле его почти нет, поэтому я выбрал вариант с максимальной долей: «87 %»... и снова ошибся.

– Неверно.

«Верных ответов: 0 / 2». Похоже, доля Луны уменьшилась из-за разработок на Марсе, но думать об этом было некстати, появился следующий вопрос:

«Кто является правителем Содружества в Дисгардиуме?»

Вопрос был с подвохом, среди вариантов ответа значились и Бастиан Первый, и Доминик Второй. Чтобы ответить правильно, требовалось всегда интересоваться Дисом, не пропуская новости, но я-то знал информацию, можно сказать, из первых рук, а потому не промахнулся, выбрав Доминика.

– Верно.

«Верных ответов: 1 / 3». Хотя что-то, но, если так пойдет и дальше, это вряд ли мне поможет.

«Самый большой спутник в Солнечной системе?» – фигня вопрос, конечно Ганимед!

– Верно.

«Верных ответов: 2 / 4». Следующий вопрос тоже оказался простым: *«Квантовая теория струн возникла в начале 1970-х годов в результате осмысления формул этого человека. Его имя?»* Габриеле Венециано, итальянский фи-

зик-теоретик, основатель теории струн.

– Верно.

Статистика улучшилась: «*Верных ответов: 3 / 5*», а на экране высветился вопрос, от которого я впал в ступор: «*Кто автор классического романа о преступлении и наказании?*»

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.