

Дисгардиум 12. Единство-1

Автор:

[Данияр Сугралинов](#)

Дисгардиум 12. Единство-1

Данияр Саматович Сугралинов

LitRPGДисгардиум #12

Финальная книга серии – завершение истории шестнадцатилетнего Алекса Шеппарда и его друзей. Скифу, персонажу Алекса, снова нужно сделать невозможное. День битвы его союзников против «Детей Кратоса» – последний спокойный день Дисгардиума, мира, который никогда не станет прежним.

Данияр Сугралинов

Дисгардиум 12. Единство-1

От автора

Летом 2018 я поставил логическую точку в первой трилогии Level Up и перешел к продолжению истории Фила Панфилова, главного героя серии. По сюжету он попадает в XXI век, и, прежде чем приступить, мне нужно было продумать мир будущего.

Начав его придумывать, я остановился. Сочинить-то можно было что угодно, но хотелось понять, как человечество докатилось до такого, что к этому привело?

Я начал изучать статьи и книги футурологов, прогнозы по демографии, экономике, здоровью, технологиям, освоению космоса. «Ладно, – решил я. – Возьму-ка я год где-то посередине между 2018-м, откуда отбыл Фил, и 2110-м, в который он отправился, и опишу мир в это время».

Открыв текстовый редактор, я написал: «Недалекое будущее. В мире всем заправляют корпорации, социум собран в одно государство. 20 миллиардов людей и нехватка ресурсов вынуждают правительство внедрить ряд мер, направленных на сокращение численности населения за счет исключения “лишних ртов”...»

Чем больше я придумывал, тем больше меня увлекало это общество будущего. Тогда я придумал Алекса Шеппарда, школьника, который мечтает о звездах. Мне захотелось рассказать его историю, и, хотя я планировал отправить его на Марс, в итоге я послал парня зарабатывать на учебу в виртуальный фэнтезийный мир полного погружения, решив оставить космос и Солнечную систему Филу. Тем более мне, как фанату World of Warcraft с двенадцатилетним стажем, после реализма и бытовухи Level Up хотелось писать про магию, орков и эльфов.

Так началась история «Дисгардиума». Google тогда показывал ноль результатов по этому запросу, и неслучайно. Чтобы придумать название игре и миру, я долго сидел с генератором никнеймов. В общем, мир был назван, Спящие залегли в спячку, и появилась вселенная Дисгардиума. Первые шутники под первой книгой тут же напомнили про заклятие левитации «Вингардиум Левиоса», но менять название мира было уже поздно.

Изначально история Алекса Шеппарда умещалась на десяти страницах, из которых первые восемь подробно расписывали события песочницы, а в последних двух сжато перечислялись события следующих книг, которых всего я запланировал семь. Как видите, в семь не уложился, и в десять тоже, потому что пять лет назад рассчитать точно было нереально. Напомню, что на тот момент я был относительно начинающим автором. Скажем, 8-ю и 9-ю книги я запланировал одним абзацем: «Приключения Скифа в Преисподней, где он берет облик низшего демона и делает карьеру в легионе Белиала. В финале Скиф возвращается в большой Дис с “Углями Адского пламени”...»

Понятно, что в августе 2018 я понятия не имел, какие именно приключения будут у Скифа в Преисподней. Честно, я даже не знал, что он будет тифлингом, а имя Хаккар было придумано, когда я уже писал «Демонические игры». С

появлением имени вспомнились веселые события в World of Warcraft с «Порченной кровью», и тогда я добавил в план эпизод с Узул-Урубом, как отсылку для фанатов творения Blizzard.

Так происходило со всей историей. Я знал, что одноклассница Алекса Тисса, в которую он влюблен, не станет его настоящей любовью, но даже не предполагал, что у них сложится с Ритой. Скорее на эту роль подходила Пайпер из «Т-Модуса», с которой он познакомился на Дистивале. Но Пайпер Дандера выполнила свою роль – свела Алекса с Полоцким (Хинтерлистом), а потом как-то незаметно исчезла. Но, кажется, снова появится.

Зато второстепенный персонаж Перевес (Ирита, Рита), ведомый беззаветной любовью к Алексу, влез в историю бесцеремонно. Пораженный настойчивостью девушки, я не стал возражать.

Та же фигня случилась с Трикси, Утесом, Деспотом, Большим По. Последнего многие из вас даже требовали вернуть в историю. Я так и сделал и не жалею – без него приключения в Стылом ущелье были бы не такими веселыми.

В любом случае, как бы я ни детализировал и ни расширял план серии, ключевые точки остались прежними. Песочница, получение статуса легата, Лахарийская пустыня, Священная война, битва за храм Тиамат, ордалия (единственный пункт плана, который стал короче, чем задумывался – под ордалию я планировал выделить отдельную книгу, но передумал, решив развить тему Демонических игр), Игры, Преисподняя, война с Чумным мором, Стылое ущелье, финал (не стану делать спойлеры).

Да, мы дошли до финишной прямой. В оригинале двенадцатая книга считается последней, но из-за огромного объема я разбил ее на части.

В общем, план пятилетней давности, по которому писалась серия, подходит к концу. Спасибо, что прошли этот путь вместе со мной и Скифом!

Приятного чтения!

Краткое содержание предыдущей книги

После низвержения Чумного моря в «Сноусторме» экстренно собирается чрезвычайный совет директоров.

Арто Менфил недоволен Кираном Джексонем, дни которого в «Сноусторме» сочтены. Хлоя Клиффхангер использует свой шанс и проявляет инициативу, хочет встретиться с Алексом на гражданских тестах. Цель Хлои – убедить парня отдать Ядрышко Чумного моря, без которого нереализуем проект «Оптимизация». Всех собак решено повесить на Кирана, а Алексу будут обещаны высокий гражданский статус, связанные с ним привилегии и спокойная жизнь. Однако, если он откажется, Менфил готов на решительные меры, о которых он говорит Хлое на ухо.

Тем временем Алекс Шеппард летит на гражданские тесты во Всемирный центр оценки претендентов на гражданство или смену категории, так называемую Сквородку. Он просит Хайро связаться с его дядей Ником, чтобы тот помог им с покупкой космической яхты, на которую Алекс хочет перенести базу «Пробужденных».

Алекс попадает в один блок с Уэсли Чоу, бывшим врагом Скифа, известным как Большой По. Ханга Ли и Тобиаса Ассера распределяют в другой. Эдвард Родригез и Рита Вуд в больнице после нападения клона Тиссы, поэтому их тесты перенесены на осень.

По новым правилам претендентов на гражданство тестируют все время пребывания в Сквородке. Даже за спокойный сон и еду нужно бороться, отвечая на вопросы роботов-экзаменаторов. В первый раз Алекс проваливает мини-тест и теряет право на ужин, и Уэсли делится с ним своей порцией. Алекс подмечает, что Большой По нуждается в деньгах – толстяк не вылечил свой диабет и носит рваную одежду.

В первую же ночь в каморку Алекса является Хлоя Клиффхангер. Флиртуя с ним, она предлагает ему спокойную жизнь и гарантирует успешную сдачу теста. О судьбах неграждан он может не беспокоиться, им всем заменят капсулы. Подумав, Алекс требует, чтобы «Сноусторм» сначала выяснил судьбу пропавшей Мелиссы Шефер, чей клон атаковал его, Риту и Малика в Калийском дне.

Тисса появляется утром. Алекс задает ей вопросы, но девушка не помнит ничего после того, что случилось в резиденции Галлахеров. Тесты она сдает в другом блоке.

Следующей ночью Алекс узнает от Хлои, что Киран Джексон погиб, это дело рук Майка Хагена, последнего оставшегося в живых отца-основателя «Сноусторма». Она говорит, что боится Хагена, который расправится и с ней, если она не убедит Шеппарда отдать Ядрышко Чумного моря.

Алекс подписывает контракт со «Сноустормом», успешно сдает гражданские тесты и становится гражданином категории А. Но, предав свои прежние идеалы, он разочарован собой и жалеет о своем решении. В следующее мгновение Алекс понимает, что пережитое было предвидением, а он снова на развилке – сидит рядом с Хлоей, которая ждет, когда он подпишет контракт.

Не отказывая прямо, он отвечает ей, что поставит подпись только в присутствии Майка Хагена.

Алекс неплохо справляется с тестами, но во время финального собеседования с гражданской комиссией Хлоя его валит, и Алекс лишается гражданского статуса. Прощаясь, женщина ехидно подмечает, что его удивят новости, которые сегодня объявят.

Из этих самых новостей выясняется, что обнуленный персонаж Алекса должен пройти через зону изоляции – этакую песочницу для неграждан. Его прежний персонаж заморожен до тех пор пока Скиф не вернется в большой Дис. Чтобы выйти из песочницы, нужно провести в ней пять лет, либо стать мастером любого ремесла, либо взять 100-й уровень.

Вернувшись на базу в Калийском дне, «пробужденные» устраивают совещание на тему, как жить дальше. Эд и Рита все еще в больнице и пробудут там пару недель. Малика похоронили. Решено, что Томоши-Гирос займется расследованием пропажи гоблинши Кусаларикс; Ханг-Бомбовоз будет пытаться построить храм на месте силы в Подводном царстве или на Меазе, если ему удастся туда проникнуть; Тобиас-Утес должен вернуться в Бездну, чтобы передать бета-тестерам слова Скифа.

Тем временем, благодаря помощи дядя Ника, безопасники нашли яхту, а заодно привлекли старого сослуживца, пилота-ветерана по имени Леонид Фишелевич. Из-за его кандидатуры Сергей Юферов устраивает скандал, не желая с ним работать. Ссора странно действует на Тиссу – она плачет. Сергей, чтобы ее успокоить, дает ей выпить медицинского спирта. Тисса пьянеет и ведет себя неадекватно.

Алекс просит Тиссу встретиться с Лиамом, но девушка отказывается, оправдываясь тем, что это не в интересах... Договорить ей не дает Сергей, парализуя ее шокером. Позже выясняется, что девушка собиралась полоснуть Алекса бритвой по горлу.

Сцена ссоры Сергея и Леонида была частью плана безопасников. После допроса и обследования Йоши выдает вердикт: Тисса ненастоящая, это ее клон с загруженным в разум ментальным слепком оригинала. Алкоголь в крови нарушил программу клона, и тот себя выдал.

Хайро, Вилли, Сергей, Йоши и Леонид рассказывают Алексу о том, что они тоже «угрозы», только не для Диса, а для реального мира. Подробности разговора в ту же ночь стираются из памяти Алекса, чтобы перевербованная лже-Тисса выполнила обещание Скифа и встретила с Лиамом, а Небесный арбитраж не узнал из разума Скифа, что девушка ненастоящая.

Скиф попадет в зону изоляции «Стылое ущелье», бывший инстанс во владениях «Детей Кратоса». Его пытаются, чтобы выбить согласие на сотрудничество, после чего отпускают – подумать и принять решение. Чтобы лишить его последних надежд выбраться, ему обещают, что всегда будут понижать в уровнях.

Скиф берет ремесло лесоруба и сразу же влипает в конфликт с работягами из Камерунской клоаки: Майей, Венсаном, Кролом и Изи. За него вступается Большой По, его распределили в ту же зону изоляции, и он уже успел взять 3-й уровень.

Парни уходят в лес добывать ресурсы, когда к ним привязывается группа Вагончика – албанские оницо, привлеченные и прокачанные «Детями Кратоса» для присмотра за рабочими. В разгар конфликта из-под земли выбирается высокоуровневый паук и атакует албанцев. Скиф, которому покровительствует Фортуна, в этот момент дорубает огромное дерево, которое прибавляет паука.

Скиф получает сразу 15-й уровень и – автоматически – уникальный игровой класс горевестника, одновременно он разблокирует достижение «Читер-читер!». Награда за него – мифическая кирка «Первозданное кайло Хозяйки Медной горы», которое при разрушении предметов поглощает их свойства. Скиф усиливает ее за счет лута с группы Вагончика.

Жаждавшие реванша албанцы возвращаются, но снова терпят поражение. Тогда они возвращаются с поддержкой – чернокнижником 511-го уровня Дефайлером из «Детей Кратоса». 15-й уровень Скифа – больше, чем позволено «Детьми», поэтому Дефайлер собирается загнать его на точку воскрешения и не выпускать, пока не опустит до 10-го. Желая сэкономить время, чернокнижник приказывает своему бесу Гнеме'Иицу убить Скифа, а сам улетает к кладбищу, чтобы перехватить воскресшего Скифа там.

Отдавая команду, Дефайлер чихнул, что исказило имя Скифа. Бес использует это как уловку, чтобы разорвать контракт с чернокнижником. Большой По подсказывает Скифу, что они могут помочь бесу вернуться в Преисподнюю, если тот поможет им выбраться в большой Дис.

Это вне сил Гнеме'Иица, но бес дарит Скифу демонический навык «Мимикрия», позволяющий принять вид неодушевленного предмета. Принеся в жертву Полидевка, Скиф отправляет беса в Преисподнюю.

После блужданий и приключений друзья прячутся в таверне. Скиф превращается в меч, а Полидевк проносит его в своем инвентаре.

Личная комната, снятая Большим По, становится общей и превращается в такую же, какая была у Скифа в большом Дисе в замке «Пробужденных». Благодаря этому Скиф находит в хранилище Радужный кристалл, полученный за изгнание «угрозы» Ангел, бывшего легата Чумного мора.

Выспавшись, Алекс встречается с друзьями и безопасниками и рассказывает то, что узнал от Джошуа Галлахера: купленная яхта взорвалась при взлете, лже-Тисса стала членом «Детей Кратоса», а Калийское дно под контролем наемников.

Утес рассказывает, что влюбился в Девятку и теперь все свое время проводит в Бездне. Из его же слов Скиф узнает, что гоблинша Кусаларикс, считавшаяся

погибшей, жива. Попав в бета-мир, она взята под контроль Девяткой и сейчас спит Вечным сном.

Вернувшись в Стылое ущелье, Скиф активирует Радужный кристалл и попадает в Сокровищницу Первого императора. Разрушив Говорящую голову изгнанного демона, кирка получает умение разговаривать, и в контакт со Скифом вступает засевший в ней злой то ли дух, то ли бог Торфу. Торфу подсказывает Скифу, какие еще предметы взять в Сокровищнице.

Когда Скиф возвращается в личную комнату таверны в Стылом ущелье, к нему приходит Тисса. Девушка признается, что является клоном, но настаивает, что она все равно настоящая. По ее словам, Спящие сохранили личность Мелиссы и поместили в ее тело.

Тисса говорит, что встретила с Лиамом, теперь Скиф ему ничего не должен. Она хочет помочь ему выбраться. С помощью Мимикрии Скиф превращается в стул, который Тисса поставит в хранилище здесь, а потом достанет оттуда, только уже в замке «Пробужденных».

Задумка не удастся, стула в хранилище Скифа в большом Дисе нет, зато по поручению Бегемота Тисса возвращается с Ядрышком Чумного моря. Когда она отдает его Скифу, он убеждается, что девушка на его стороне, иначе она бы использовала Ядрышко сама или отдала «Сноусторму». Но остается вопрос: кто должен стать новым Ядром?

Тем временем Уэсли Чоу добирается на базу клана в Калийском дне по земле. Его встречают люди Ивана, лидера диких – неграждан, живущих в Зонах (т. е. в землях, признанных негодными для жизни). Прибыв в Калийское дно, Большой По заходит в Стылое ущелье уже оттуда. Он передает Скифу, что Бомбовоз начал строить четвертый храм Спящих в Подводном царстве.

Тисса пытается вынести Скифа из Стылого ущелья в инвентаре, как это делал Большой По, но ей это не удается. Тогда она закупает в большом Дисе множество недорогих предметов, за счет которых Скиф усиливает мифическую кирку.

Друзья отправляются в шахты, чтобы прокачать персонажей до 100-го уровня. Это позволит им легально покинуть зону изоляции.

На магию света Тиссы в подземелье прибывают жрецы Нергала. Они благодарят жрицу за помощь в поимке мерзкого инициала Спящих. В этот момент Скиф узнает, что Полидевк, взявший 10-й уровень, может получить класс жреца Фортуны, что дает ему право использовать Ядрышко Чумного моря. Скиф отдает ему артефакт.

Вместе с прибывшим Ларионом, Первым инквизитором, распяв Скифа на кресте, жрецы Нергала начинают пытки, чтобы выбить координаты храмов Спящих. Из беседы Лариона со жрецами Скиф узнает, что Нергал готовится призвать из Бездны Девятку.

В это время Полидевк становится новым Ядром Чумного моря и призывает своих легатов – Магвая, Айлин, Критошибку, Ланейран, Ронана, Лиаму, Бьянканову и Крея. Те, после угрозы лишиться всех уровней, неохотно соглашаются помочь спасти Скифа.

Вместе с Тиссой высокоуровневым легатам не составляет труда уничтожить жрецов Нергала.

План прокачать персонажей до 100-го уровня проваливается, когда Скиф и Полидевк узнают, что в этом подземелье нет мобов выше 50-го уровня.

Божок Торфу, застрявший в мифической кирке, рассказывает, что его бывшая супруга, богиня Кибела, пыталась набраться в Бездне сил, но сгинула там, а ее аватар стал пристанищем для Отродья Бездны. Теперь Стылое ущелье – мир, зависший в великом ничто, и, если уничтожить Отродье, Стылое ущелье вернется в Дисгардиум. Однако босс умеет усиливаться за счет поглощенных уровней своих жертв, поэтому второго шанса его убить не будет. После каждого вайпа Отродье будет становиться намного сильнее.

То, что Тисса помогает Скифу, видят работяги Майя, Венсан, Крол и Изи. Они угрожают рассказать об этом «детям Кратоса». Чтобы спастись, Тисса выходит в реал и покидает базу клана, а для того чтобы дать ей время на побег, Большой По приказывает Лиаме остаться с работягами и не дать им сбежать.

Скиф, Полидевк и остальные легаты Чумного моря спускаются и достигают пещеры с боссом подземелья – Отродьем Бездны.

В самом начале боя появляется рейд «Детей Кратоса». Незамеченный ими Скифф обращается в валун. Вивиан Галлахер, услышав нелицеприятные вещи от своей бывшей подчиненной Айлин, не сдержав гнева, убивает ее, потратив сверхмощный артефакт «Гнев Нергала».

Легаты в разгар боя прячутся в карманном измерении, чтобы заставить Полидевку вернуть им чумные способности. Отродье проглатывает бессмертное Ядро и убивает оставшиеся цели – рейд «Детей Кратоса».

Полидевку призывает своих легатов прямо в нутро чудовища и за счет Чумного усиления усиливается настолько, что почти убивает Отродье. Вывалившись из разорванного брюха, он просит Скиффа помочь. Добив босса, оба получают достижение «Проглот» (1 % любого входящего урона обращается в очки опыта).

Ядро призывает обнуленных легатов и назначает новым высшим легатом Ланейран, исходя из чувственных побуждений. Сразу после этого их выкидывает из игры, так как инстанс уходит на регенерацию – Стылое ущелье становится частью большого Дисгардиума.

Чтобы помочь Скиффу выбраться из плена, на помощь прибывают все союзники «Пробужденных» и атакуют земли «Детей Кратоса».

Галлахеры теряют десять замков и все остальные владения, включая содержимое хранилища их главного замка Парамаунт, на полтора триллиона золотых.

Джошуа Галлахер узнает, что сбежала не только Тисса, но и единственный человек, способный загружать в разум ментальные слепки. Это Юрий Серебрянский, ученик Йованы Савич – одной из пятерки основателей «Сноусторма». Без Серебрянского Галлахерам не удастся клонировать Алекса, как Тиссу.

Не выдержав груза потерь и поражений, Джошуа отдает команду нанести по Калийскому дну ядерный удар.

Алексу Шеппарду остается жить пятьдесят шесть минут.

Пролог. Алекс

Интра-гель капсулы схлынул, и я схватился за поручни. Четверть часа назад мы с Большим По прикончили Отродье Бездны и запустили таймер регенерации Стылого ущелья, после чего новое Ядро Чумного мора назначило Ланейран высшим легатом.

Кислая физиономия Магвая и самодовольная – Большого По стали последним, что я увидел, перед тем как меня выкинуло в реал.

Шесть часов до перезапуска Стылого ущелья.

В другой жизни или в лучшем будущем после всего, что пережил, эти шесть часов я бы потратил на сон. Но, видимо, вселенная посмеялась надо мной, сделав инициалом Спящих. Что позволено Спящим, не позволено их инициалу, ведь если он уснет, им придется проснуться.

И тогда... Да эльф его знает, что тогда случится. Покойный Киран Джексон, бывший управляющий директор «Сноусторма», говорил, что после пробуждения Спящих Дисгардиум в текущей версии будет уничтожен, стерт, а вместо него мир запустится заново – девственно новый, безжизненный, и, возможно, его развитие и эволюция пойдут совсем по другому пути. Не будет ни Ушедших, ни Демонического пакта, ни конфликта Старых и Новых богов. Это потеряет смысл, ведь все, ради чего я отказался от спокойной жизни и своего счастливого будущего, окажется потеряно. Нет, пусть уж лучше сон Спящих продлится вечно.

В общем, пока боги спали, а таймер начал отсчитывать вторую минуту, я выскочил из капсулы и начал быстро одеваться, прикидывая, на кого могу рассчитывать, помимо Уэсли, который вышел в реал вместе со мной и сейчас направлялся сюда.

Тисса где-то на пути к Элизабет из «Белых амазонок», тетке Лиама, которая должна помочь ей встретиться с Хинтерлистом, а уже тот отправит ее к нам. Учитывая, что небо над Калийским дном контролируется наемниками «Детей Кратоса», это будет не так просто.

Эдвард и Рита до сих пор в больнице. Хайро вчера собирался перевезти их на базу, чтобы забрать с нами в космос, но флаер, где находились он и Вилли, сбили на взлете, а наша яхта взорвалась на космодроме.

Персонаж Тобиаса застрял в Бездне. Вытаскивать его оттуда смысла вроде нет – в Дисе он все равно не помощник, но нужно через него выяснить планы Нергала и Девятки. Первый инквизитор Ларион рассказывал, что в Даранте собираются все жрецы Лучезарного, чтобы совершить обряд призыва Девятки, и, если он еще не проведен, им нужно помешать. Иначе, если Девятка придет на помощь «Детям Кратоса», все остальное уже не будет иметь значения.

Малик... Малик мертв.

Остаются только Ханг и Томоши. Хотя еще надо позвать Дьюлу и Мэнни, им работа тоже найдется. И Большой По... Негусто. А ведь за оставшееся время нужно запланировать и сделать так много, что дорога каждая минута. Уверен, «Дети Кратоса», поняв, что зона изоляции вот-вот перестанет быть таковой, уже готовятся к теплomu приему топовой «угрозы» и легатов Чумного моря.

Открыв дверь спальни, я остановился на пороге. Мерцающий голографический экран, где отображалась картинка с камер наблюдения, был единственным источником света. В этой полутьме, сидя в инвалидном кресле, дремал Леонид Фишелевич – безногий ветеран-миротворец, привлеченный Хайро пилотировать нашу яхту, которая... В общем, нет у нас больше яхты.

Да уж... И этот тоже... не помощник – обеими руками он крепко сжимал фляжку, а очнулся, только когда я уже открывал наружную дверь.

– Эй, пацан! – сипло каркнул он мне в спину. – Стоять! Куда собрался?

– Доброй ночи, мистер Фишелевич, – сказал я, обернувшись. – Мне нужны все офицеры клана. Сейчас же. Срочно. Соберете?

– Сек, – буркнул он, потирая глаза и зевая, после чего свинтил крышечку с фляжки и сделал мощный глоток. Проглотил, зажмурился, потряс головой. Я едва сдержал раздражение из-за потери времени. – Вот теперь соберу.

Широко зевнув, Фишелевич попробовал вызвать Хайро и Вилли, но те не ответили. Тогда он связался с Иваном:

– Вань, пни своих диких, пусть прошвырнутся по этажам и подтянут к Алексу всех офицеров... Ага, всех. Что? Да не твоих офицеров, а клановых! Поименно...

Леонид задумался, и я пришел на помощь:

– Пусть приведут Ханга, Томоши, Тобиаса, Мануэля и Дьюлу. Если они в капсулах, врубайте экстренный выход, чем бы они ни занимались, у нас есть дела важнее. А, еще Уэсли! Он наверняка уже бродит по коридорам и ищет мою комнату.

– Уэсли? – поднял лохматую седую бровь Фишелевич. – А, понял, это тот прибывший вчера жирдяй. Еще кто нужен?

– Хайро, Вилли, Сергей, Йоши... – перечислил я имена безопасников. – Иван тоже пусть приходит. Это касается и его.

– Слышал, Вань? В общем, молодежь дисовскую и Хайро с его людьми... Ну и сам приходи. Добро. Паренек говорит, дело срочное, так что поживее там. – Он посмотрел на меня, качнул головой, указывая на диван. – Ща все будут. Ты сядь, посиди пока, а я нам кофейку сварганю.

– Сам сделаю, – сказал я. – Вы лучше будьте на связи с Иваном. Вам покрепче?

– Соображаешь, пацан. Сделай такой, чтобы от горечи глотку жгло!

Именно такой кофе я сделал нам обоим. Обжигаясь, я пил, не чувствуя вкуса, пока дикие одного за другим приводили моих друзей и соратников. Мы обменивались хмурыми приветствиями, но я пока ничего не рассказывал, дожидаясь, пока придут все.

Пришли все и даже больше – Томоши привел Энико, дочь нашего главного строителя. Последним явился Тобиас, подгоняемый Иваном. Ранее мне не доводилось общаться с лидером диких. Молча кивнув мне, увешанный оружием здоровяк со странно перекошенной челюстью и плохими зубами встал возле Хайро и шепнул что-то вроде: «На хрен я здесь вообще?» Моралес кивнул на

меня и что-то ответил.

Глядя на их осунувшиеся от недосыпа лица, я подумал о том, как долго мы еще выдержим в таком темпе? Хайро и Вилли вчера чуть не погибли, когда их «Акулу» сбили, Йоши едва пережил нападение клона Тиссы, Сергей, только выдохнувший после восстановления обороноспособности базы, теперь ломал голову, как усовершенствовать фортификации в связи с новой угрозой.

Кого-то вытащили из капсулы, кого-то – из постели, кто-то бросил свои дела, но возмущался только Тобиас. Что именно ему обломали в Бездне, он не рассказывал, но кипятился так, что даже Томоши догадался. Уэсли, прислушиваясь к Тоби, задумчиво поскреб все пять подбородков.

В гостиной стало очень тесно, и тогда Фишелевич, прикрикивая, принялся превращать столпотворение в заседание. Безопасники расселись на диване и в креслах полукругом, Иван встал за спиной Хайро, Мэнни с Дьюлой сели прямо на пол у стены.

Энико занялась варкой кофе в промышленных масштабах. Ханг и Тоби перетащили от стола стулья и оседлали их, Томми, отчаянно зевая, встал рядом с ними. Большой По держался чуть в сторонке, я подозвал его – пусть вливается в коллектив. Сам я остался на ногах, чтобы видеть всех.

Хайро встретился со мной взглядом, кивнул. Встрепанный и помятый, он дымил сигарой и хлебал энергетик из жестяной банки. Из карманов его куртки торчали еще две.

Энико начала разносить кофе, а я, с трудом выталкивая слова сквозь пересохшую глотку, сказал:

– У нас мало времени. Часов пять. Но обо всем по порядку...

Я начал с того, как на пороге моей личной комнаты в таверне появилась Тисса. Друзья и безопасники, молодцы, удивление и недоверие сдержали, превратившись в одно большое ухо, и просто приняли тот факт, что клон теперь и есть сама Тисса, потому что в ней один в один личность настоящей Мелиссы Шефер, спасибо Спящим, и будет их сон вечен.

Потом я рассказал о том, как Тисса притащила мне от Бегемота Ядрышко Чумного моря и помогла нам с Большим По прокачаться, как меня захватили жрецы Нергала, По стал новым Ядром, а Магвай и компания легатов спасли меня. Прервавшись на глоток кофе, я поведал, как Тисса была вынуждена бежать с базы «Детей Кратоса».

Не забыл о Девятке, которая должна явиться в Дис на рассвете, и Тобиас подтвердил, что так и есть, только наше «на рассвете» для Бездны наступит лишь через полгода.

Под конец я резюмировал:

– Нам с Уэсли удалось закрыть зону изоляции, сейчас Стылое ущелье на регенерации и через пять с половиной часов станет частью большого Дисгардиума.

– В сердце владений «Детей Кратоса», – добавил Большой По. – Стоит Скифу войти в Дис, как его тут же атакуют и, учитывая возможности Галлахеров и помощь Нергала, с большой вероятностью смогут ликвидировать.

– Такой расклад, – сказал я. – Вижу две основных задачи. Первая: привлечь союзников, чтобы они помогли нам с Уэсли вырваться оттуда...

– С союзниками беда, – перебил Ханг. – Общался с Ярым. По его словам, Хинтеру, Хорвацу и Полковнику, конечно, сильно не нравится, что без тебя дело Спящих может посыпаться, и они потеряют бонусы Единства. Но сделать они типа ничего не могут, им доступа в зону изоляции «Детей Кратоса» нет.

– Пока нет... – хмыкнул я. – А что Лига гоблинов? Ояма? Деспот? Помогут?

– Вчера только с ними говорил, когда мотался на Кхаринзу за Гирсом. Намакал, что нужно выручать тебя, и офигел от того, что услышал в ответ.

– Что?

– Не вариант, – Ханг хотел сплюнуть, но опомнился и не стал. – Для них ты, может, и не совсем в порядке, но вполне живой и наглядный торчишь возле

кладбища Кхаринзы. С какой стати им лезть в драку с хреновыми «Детьми Кратоса»? Их типа весь Дис уважает.

Томоши счел нужным сообщить:

– Я научил кобольдов и троггов, Алекс-кун, теперь все они, проходя мимо вашего основного персонажа, кланяются.

– И отдают честь, ты там типа памятника торчишь или святыни какой, – невесело пошутил Ханг. – Короче, никто не поможет.

– Ну пусть Бегемот им скажет! – начал закипать я, потому что время утекало. – Пусть придумает, что душа инициала застряла в Стылом ущелье, потому и тело неподвижно и ни на что не реагирует!

– Да понятно, что как-то да выкрутимся, – махнул рукой Ханг. – Бегемот, глядишь, толкнет речь и отправит неписей тебе на помощь, когда узнает, что ты вернулся. А если никто не поможет, фигня. Стылое ущелье и замок «детей» прямо у моря, так что на нас с Ортоконом можешь точно рассчитывать.

– И на Гироса, – добавил Томоши.

– Легаты твои ведь тоже на что-то сгодятся, да, По? – спросил Ханг. – А может, и ты сам?

– Куда я денусь? – пожал тот плечами. – Шеппард для меня теперь свой брат-оницо, а мы, оницо, всегда помогаем друг другу! Но времени у меня в обрез, мне где-то привязаться нужно, я ж Ядро, оно не может шататься по миру как заблагорассудится.

– Ядро, блин! – Утес дал себе по лбу. – Я в Бездне, Гирос по Астралу шныряет, Бом – по морю на личном зверобоге, гребаный По – вообще Ядро. Про Скифа молчу. Жесть, до чего мы дошли...

– Ну да, – протянул Уэсли, поцокав языком. – В прошлом году бегали по Тристаду, а сейчас...

– Вы большой человек, Уэсли-сан, – сказал Томоши, поклонившись. – Алекс-кун много о вас рассказывал.

– Очень большой, – гоготнул Ханг. – В капсулу не влезает!

– Вы вчера не познакомились, что ли? – спросил я у Большого По.

– Не-а, – ответил он. – Я вчера как прибыл и дождался настройки капсулы, сразу нырнул. Ты ж меня ждал, так что я спешил на крыльях дружбы.

– Вы настоящий друг для Алекса-кун, Уэсли-сан, – снова поклонился Томоши.

Иван, наверное, подумал, что попал в цирк, за которым изумленно наблюдали все безопасники. Хайро и Вилли едва сдерживались. Фишелевич, глядя на меня, постучал пальцем по запястью. Я кивнул в ответ, но промолчал, решив, что Уэсли нужно дать шанс почувствовать себя частью клана, что он здесь не чужой. Нам нужно союзное, а не враждебное Ядро Чумного моря.

– Спасибо за столь лестную оценку моих человеческих качеств, – ответил Уэсли и тоже поклонился. – Но прошу вас, Томоши, зовите меня Большим По. Верите или нет, но совсем недавно гонял я Скифа, Бомбовоза, Краулера, Тиссу, Инфекта, пусть земля ему будет пухом, и Утеса по всей песочнице!

– Вы были так могущественны уже в то время, Большой По-сан? – удивился японец.

– Да, – скромно ответил Уэсли, потупив взгляд.

Не выдержав, Ханг поднялся и дал ему подзатыльник:

– Это тебе сам знаешь за что, Большой По-сан! Хорошо! По, что у тебя с легатами? Как бы нам самим в спину не ударили! От Магвая и его «элитников» всего можно ожидать!

– Они сейчас нулевки, – ответил тот. – Я обещал вернуть им уровни, но мертвяки они ненадежные, могут назло предать. Есть за что, я с ними не особо ласков был, так что, наверное, возвращение уровней придется отложить.

– Да уж, дилемма... – вздохнул Тобиас. – Может, мне поговорить с Девяткой? Авось поможет, тогда никакие другие союзники нам будут не нужны.

– Она поможет, держи карман шире! – ответил я. – Даже если сама захочет, Нергал не позволит. Мы же «мерзкие последователи Спящих», забыл?

Ломая голову, кого еще привлечь на помощь, я совсем забыл о безопасниках, пока Хайро не напомнил:

– Ты говорил, помочь вам в Дисе – первая задача. Какая вторая?

– Вторая – обезопасить нас здесь, в Калийском дне. Небо нам закрыли, взять штурмом здание тоже смогут. Если мой Скиф ускользнет от «детешек», со злости могут ударить в реале... – Я посмотрел на безопасников. – Ну что, поможет нам ваш Медведь?

Моралес переглянулся с Вилли Брисуэлой, потом посмотрел на Йошихиру, снова на меня и вздохнул:

– Забыл, что из твоей памяти вычистили наш разговор. Поможет, но только один раз. И этот «раз» не включает помощь с противостоянием «Детям Кратоса».

– Скажите хоть, почему только один раз? И кто такой этот Медведь?

– Человек, – ответил Вилли. – Большого тебе знать не нужно. Пойми, что любое вмешательство Медведякратно снизит наши общие шансы на успех. Объяснять при всех не буду, не готовы твои ребята к таким вещам, но лучше поверь – сейчас предпочтительнее замараться и попросить помощи у Картеля, чем сбрасывать последний козырь.

Вот уж не ожидал такое услышать. Думая, что мне показалось, я переспросил:

– Картель? Вы серьезно?

– Серьезнее некуда! – рявкнул Вилли, впервые подав голос. Он показал на потолок. – Алекс, над нами десяток-другой боевых флаеров, нашпигованных

оружием. Это три-четыре взвода наемников, с которыми нам самим не справиться. Пока ты был в Дисе, мы смоделировали возможные варианты, дошли до того, что вооружим все Калийское дно и Гайанский отстойник, чтобы... Короче, ничего не сработает. Помощь Картеля – наш единственный шанс. А Медведь поможет с другим... – он зыркнул на парней, – ...если дойдем до того этапа.

– Послушай взрослых, парень, – прокаркал Фишелевич. – Никому из нас не нравится идея быть обязанными Кальдеронам, но лучше расплатиться с ними виртуальными плюхами, чем... гордо умереть.

– Никак не уйти, что ли? – напряженным голосом спросил Большой По, только сейчас осознавший, куда влип. – Может, как я сюда доехал, так и свалим? Тихо, незаметно, по земле...

– Тебя, может, и выпустят, – пожал плечами Леонид. – Но Алекса – вряд ли. Там, в небе, дурачков нет. Вполне вероятно, что все выходы уже контролируются дронами.

От Сергея и Йоши посыпались решения, как нам можно сбежать, Вилли молча качал головой и говорил, что рано думать об этом, и мне пришлось повисить голос:

– Эй! – Гомон стих, взгляды обратились на меня. – Кто хочет уйти, пока может? Уэсли? Тобиас? Томоши? Энико? – Я называл имена, переводя взгляд с лица на лицо, но все лишь качали головами. – Значит, никто. Тогда и нечего обсуждать, как уходить. Мы никуда не будем сбегать! Вы не понимаете, что время истекает. Дело не во мне, а в новой жрице Нергала. Если мы не помешаем ей явиться в Дис, все, за что мы боролись, будет потеряно.

Энико начала разносить кофе по второму кругу, все замолчали. Уэсли снял себе чашку с подноса и тихо мне сказал:

– Жесть у вас тут какая-то! Я догадывался, что тут не сахар, когда ты мне в Стылом ущелье про это рассказывал, но... Слушай, а... Малика – тоже эти?

– И Малика, и Тиссу, и еще много хороших людей.

– Тогда, брат, у нас не две задачи, а три, – дрогнувшим голосом заявил Уэсли. – Если столкнемся с «детьми», нужно довести дело до конца и сравнять их замок с землей. Как вспомню, как та сука Рут меня истязала... Хорошо, я теперь Ядро, пусть только попадетсЯ в мои руки!

Я посмотрел на него исподлобья, задумался, озаренный идеей, потом положил ему руки на плечи:

– Какой же ты нехороший, Уэсли Чоу! Плохой, плохой!

Парни наблюдали за нами, выпучив глаза. Уэсли отстранился и обратился к Хангу:

– Это у вас какой-то местный прикол? Шеппард же вроде как по девчонкам, не? Я, если что, в Калийском дне меньше суток, так что извините, если сделал что-то не так...

– Все так, Большой По, все так! – Я врезал ему по плечу кулаком и обратился ко всем: – Помните, сколько народу собралось бить плохую нежить на Холдест? Все же тогда явились – от дриад и кобольдов до самого императора Крагоша!

– Ну и? – спросил Уэсли, все еще не понимая, как себя вести.

Ханг и Тобиас, привыкшие к моим выходкам, промолчали. Томоши на всякий случай начал делать поклон, но передумал.

– Представляете, как снова все возбудятся, узнав, что в Дисе появилось новое плохое-плохое Ядро Чумного мора? И прячется в сердце владений «Детей Кратоса»!

И тут до них как дошло!

– Точняк! – взревел Ханг. – То, что вы с По окажетесь в большом Дисе, все меняет! Союзным кланам придется вмешаться и помочь, иначе они нарушат договор!

– И они подтянут не только свои дочерние кланы, но и наемников! – подняв палец, воскликнул Уэсли. – Подгонят же?

Оба тут же загомонили, развивая идею, к ним подключились безопасники, хорошо понимавшие политический расклад в Дисе, а дальше нашлось что сказать и Мэнни с Дьюлой, много общавшимся с кобольдами и троггами, и Тобиасу с Томоши, и даже Энико, подрабатывавшей в таверне у тети Стефани и знавшей, какие слухи ходят по Кхаринзе среди неписей. Молчал только Иван, но и он, играя желваками, чему-то кивал и улыбался, не разжимая губ.

Наметившийся план через полчаса созрел, подкрепленный новой угрозой. Прямоком из Бездны вот-вот явится верховная жрица Нергала – маньячка, наверняка не смирившаяся с моим побегом. Предотвратить ее выход в большой Дис важнее, чем нам с Полидевком вырваться из Стылого ущелья.

Собственно, со слета всех жрецов Нергала в Дарант и решили начать. Бомбовоз и Гирос должны, прихватив Деспота и Ояму (если согласятся помочь), заручиться поддержкой Бастиана Первого и разогнать жрецов. Такую пеструю компанию в столице Содружества вряд ли примут с расprostертыми объятиями, так что аудиенцию должен организовать Хинтерлист.

Далее Бомбовоз, как самый авторитетный для неписей «пробужденный» после меня, Краулера и Ириты, созывает Верховный совет Лиги гоблинов, нашедший приют на Кхаринзе, и вбрасывает стопроцентно достоверную информацию о новом Ядре Чумного моря на территории «Детей Кратоса».

Верховный совет Лиги, испытывающий после появления в Кинеме Чумного моря не только панические атаки, но и невыносимую неприязнь к нежити, уведомит о новой опасности лидеров Империи, Содружества и нейтралов, после чего объявит по всем каналам, что «Дети Кратоса» укрывают новое Ядро. В Дисе это теперь приравнивается к хранению на своей территории ядерного, биологического и химического оружия вместе взятых. Учитывая, что, по слухам, в хранилищах «детей» ценностей на сотни миллиардов, навести порядок с радостью согласятся все приглашенные фракции.

При таком раскладе не останутся безучастными и жители Кхаринзы, портал которым прямо под стенами Парамаунта, главного замка «Детей Кратоса», откроет Бомбовоз. Гирос, таясь в Астрале, его прикроет. Против них с

Ортоконом, Деспотом и Оямой у Галлахеров не останется шансов.

Основной проблемой виделись не защитники, а божественный силовой купол «Небесный зонт», накрывающий не только замок, но и прилегающие территории. Чтобы его пробить, нужны миллиарды единиц урона в секунду, иначе он будет регенерировать, едва получив повреждения. Именно поэтому нам нужны все союзники. Поговорить с Хинтерлистом и Хорвацем вызвался Ханг – наладил с ними отношения, когда я валялся в коме. Полковника я взял на себя, потому что собирался просить его о гораздо большем, чем помощь «Экскоммьюникадо» в Дисе.

После того как защита замка рухнет, в Стылое ущелье высадится десант строителей и рудокопов во главе с Дьюлой и Мэнни, которые захватят богатые рудники и возведут там форт «Пробужденных». Это не самая важная сторона плана была частью моего обещания Майе, Венсану, Изи и Кролу. Мы примем их в клан и будем принимать всех, кто захочет работать под нашим крылом, но тащить всех на Кхаринзу не станем. Пусть работают там, где привыкли.

Все, задействованные в Дисе, разбежались выполнять поручения. Главное лежало на плечах Ханга, и от его разговора с Хинтерлистом и Хорвацем зависело очень многое. Договорились, что если те ему не поверят или не захотят прислушиваться, подключусь я.

Тобиас вернулся в Бездну, чтобы держаться рядом с Девяткой и дать нам сигнал, когда он с ней окажется в Дисе. Уэсли пошел вздремнуть – после гражданских тестов он почти не спал.

Остались только я и безопасники, чтобы поговорить о второй задаче – как защититься от наемников «Детей Кратоса».

– Ну что, может, все-таки расскажете, что Йоши стер из моей памяти? – предложил я.

– Расскажем, – кивнул Хайро. – Но не сейчас. Ты и в прошлый раз не особо-то поверил, а сейчас, когда на тебе столько всего, у тебя вообще крыша съедет. Давай-ка лучше я договорюсь с людьми Полковника, чтобы он встретился с тобой в «привате». Со мной он и говорить не будет, а к тебе прислушается.

– У Картеля хватит сил помочь?

Безопасники посмотрели на меня как на дурачка – сочувственно и удивленно. Наконец Вилли ответил:

– Хватит.

– Тогда, когда будете просить Сесара о встрече, скажите, чтобы прихватил своего брата Исмаэля...

Несмотря на позднюю ночь, люди из «Экскоммьюникадо» прониклись важностью разговора и организовали встречу. «Приват», миниатюрный криптомир для зашифрованных встреч и разговоров, создал Йошихиру Уэмацу, и он же выслал Кальдеронам криптоключ-приглашение.

Просторная светлая комната в японском стиле была куда уютнее той, в которой я впервые встречался с Сесаром. В тот раз он пришел с Кетцалем, моим союзником по Демоническим играм, сегодня – со старшим братом Исмаэлем, лидером Объединенного картеля. Оба, как я понял, не стали натягивать аватары и пришли в истинном обличье.

Помня уроки Кетцаля, я явился первым, а увидев проявившиеся фигуры братьев, поприветствовал:

– Здравствуйте, дон Сесар Кальдерон! Спасибо, что уделили время, дон Исмаэль Кальдерон!

Полковник молча кивнул, а его брат вообще не ответил, лишь показал на единственный стол в центре комнаты – такой низкий, что нам пришлось рассестись прямо на пол, покрытый циновками.

Минуты две Исмаэль молча сверлил меня взглядом, потом посмотрел на Сесара, прошамкал:

– Дерзкий чавал, ты говорил? Бери выше! Наглый юнец! Вижу, жизнь так и не научила его большому уважению к старшим! С чего он решил, что может вообще о чем-то просить меня? Ты его обнадежил, Сесар?

На Полковника было больно смотреть. И без того какой-то высушенный, он сжался еще больше и не проронил ни слова. Казалось, он даже дышать боится.

– Поди прочь, эрманито, – беззлобно сказал Исмаэль. – Я сам разберусь с наглецом.

– Алехандро... – Полковник кивнул мне и исчез.

Мы со старшим Кальдероном остались одни. Чему-то усмехнувшись, тот спросил:

– Ты пришел просить о чем-то старого Исмаэля? Ну так проси, не заставляй его сидеть в этом ненастоящем мире!

Понимая, как убегает отпущенное время, я быстро заговорил, рассказав о кознях «Детей Кратоса» и наемниках Галлахеров, упомянув атаку на базу и погибших друзей, пытки в Стылом ущелье и угрозы моим родителям на Луне.

Выслушав, Исмаэль сморщил и без того морщинистое лицо в кривой ухмылке:

– И с чего ты решил, что все это мне интересно? У тебя в голове ослиная моча? Или под пытками ты потерял разум и решил, что можешь быть полезен Картелю?

Чувствуя, как горят уши, я зашел с других доводов: о том, что нам всем, включая «Экскоммьюникадо», дают Спящие, как важно мне выжить и сохранить в Дисе свободу, потому что в течение нескольких следующих часов там появится Девятка, которая способна уничтожить все армии Диса щелчком пальцев, и какие несметные богатства могут быть в хранилищах «Детей Кратоса», и...

– Заткнись, – прошамкал он, поскреб подбородок и спросил: – Давай-ка подробнее о Девятке. Говоришь, она стала верховной жрицей Нергала, а до того подчинила себе всю Бездну?

– Ну, не она одна. Их там всего шестеро разумных осталось, а Бездна – это всего лишь бета...

– Заткнись, – снова сказал он. Подумав, опять задал вопрос: – Говоришь, девчонка провела там десять тысяч лет и по натуре садистка?

– Не думаю, что она получает удовольствие от истязаний. У нее нет сердца, души, чувств. Ей все равно. Ей скучно и просто хочется развлечься.

– Хорошо, я помогу тебе, – уже без раздумий сказал он. – С нашей базы в Медельине лететь в Кали около часа. Значит, максимум через два небо над вами станет чистым. Пока мы говорили, я сделал запрос. Среди наемников Галлахеров есть человек, который нам обязан. Он сделает так, чтобы эти аристо продолжали считать, будто у них в Калийском дне все под контролем.

И все? Так просто? Из-за Девятки? И ничего не попросит взамен?

Я ошеломленно смотрел на главу Объединенного картеля, одного упоминания имени которого достаточно, чтобы напугать каждого в любой точке Солнечной системы. Особенно сейчас, когда все лидеры Триады загадочно погибли и вторая по могуществу криминальная организация мира затаилась.

– Что я буду должен, дон Кальдерон? – посчитал я нужным спросить.

– Подумаю, – ответил он, пошамкал и добавил, улыбнувшись: – Я же говорил, Скиф, что мы еще встретимся.

Улыбочка у него была одновременно обаятельной и ужасающей, словно на мгновение из-под маски человека оскалилась истинная сущность. Будто древний демон проявился и снова спрятался.

– Мы уже встречались, дон Кальдерон? Но когда? Я не помню ничего такого...

– Встречались, – перебил он. – Видишь ли, при рождении меня звали не Исмаэль, такое имя мне дали коллеги по организации. Извратили настоящее на свой лад. На досуге поинтересуйся моим настоящим именем. – Он подмигнул и начал исчезать.

– Каким?

– Самаэль... – затихающим эхом по комнате разнесся утробный рык.

* * *

В капсулу я зашел чуть раньше, чем закончился таймер регенерации Стылого ущелья, из-за чего завис в междумирье:

Внимание! Ваш персонаж Скиф, горевестник 474-го уровня, находится в подземелье «Стылое ущелье», которое стало частью Дисгардиума.

В связи с этим оно закрыто на регенерацию: 02:24... 02:23... 02:22...

Почти на две с половиной минуты я получил возможность отрешиться от всего и попробовать успокоить разогнанное стимуляторами сердце – я зевал беспрестанно, и Йоши сжалился и вколол какой-то ударный коктейль. Мне было плевать, насколько легально содержимое инъекции. Главное, что я продолжу действовать, как только окажусь в Дисе. А пока позволю себе расслабиться и прокрутить в голове события последних часов.

Наш план сработал, хотя начало было не такое уж и вдохновляющее: Верховный совет Лиги гоблинов не поверил, что Чумной мор вернулся.

Престарелая госпожа Говарла, возглавившая Верховный совет после безвременной кончины прежнего лидера Вонпрутиха, огорошила Бомбовоза:

– Если бы новое Ядро действительно было в Дисгардиуме, наши сканеры струн мироздания обязательно бы о таком сообщили.

– Потому что оно еще не в Дисгардиуме, – сдерживая рвущееся наружу рычание, ответил ей Бомбовоз. – Но в течение нескольких часов зона, где прячется Ядро, станет частью мира. Вашего мира!

– Вот именно, – ткнув его в грудь крючковатым пальцем, ответила Говарла. – Нашего. А вы, как я понимаю, основываетесь на информации из вашего мира,

господин неумиравший. Вот и не вмешивайте нас в ваши разборки.

Его преосвященство Стелтодак, умудрявшийся одновременно быть жрецом не только Спящих, но и гоблинских богов Невра и Маглубайта, добавил:

– Учитывая наши и без того напряженные отношения с ведущими кланами Дисгардиума, Лига не может себе позволить открытую войну с уважаемыми «Детьми Кратоса».

Бомбовоз, рассказывая мне это, жутко ругался и сетовал на то, что у зеленых коротышек никакого уважения ни к нему, ни к его клятвам, и с тоской вспоминал, насколько проще было договариваться с Кусаларикс.

– Пришлось звать на помощь Бегемота, – поведал он. – Спящий объяснил гоблинам, что новое Ядро не выдумки. Оно пока скрывается в междумирье, доступ куда есть только у «Детей Кратоса», а значит, именно они и ответственны за возвращение Чумного моря.

Такому авторитетному источнику Говарла со Стелтодаком возражать не стали, приняли информацию к сведению и объявили экстренный сбор лидеров Империи, Содружества и нейтралов. Встреча состоялась в Искгерселе – столице гномов, выбранной из-за равноудаленности от других столиц, а Бомбовоза гоблины взяли с собой.

Король Бастиан Первый помочь отказался, сказав, что не хочет ссориться с «Детьми Кратоса» из-за неподтвержденного обвинения. При всей его нелюбви к жрецам Нергала, к Спящим он традиционно относился еще хуже. К тому же его больше беспокоила нешуточная движуха в Даранте под стенами его дворца, связанная со сбором всех жрецов Лучезарного.

Зато остальные лидеры со всей серьезностью восприняли новости о новом Ядре. Как и на Холдесте, император Крагош лично возглавил свои легионы, изрядно поредевшие под Сферой бесконечности Ктулху, но пересобранные за счет новых рекрутов. Лига гоблинов выставила не только своих бойцов, но и гладиаторов – тех, что наскребли из низших дивизионов Арены.

Но больше всего меня удивила Лисента, Первая среди дриад. Используя свое влияние, она за считанные часы не только убедила лидеров титанов, лоферов,

голиафов, кентавров, хоббитов, фей и прочих малых рас присоединиться к битве против нового Ядра, но и организовала сбор этой союзной армии нейтралов.

Слушая, я невольно поморщился. Кого они выставят? Бойцов двухсотого-трехсотого уровней? Их перемелют одним Армагеддоном. А чтобы предотвратить бессмысленные смерти, я велел Бомбовозу придержать неписей в тылу, ведь и без них найдется кому драться.

Наши союзники «Модус», «Странники», «Экскоммьюникадо» и их дочерние кланы, включая «Т-Модус» и «Тайпан», громко объявили войну «Детям Кратоса», заявив об этом на пресс-конференции в реале и для газет Дисгардиума. Ошарашенный «Вестник Содружества» вышел с аршинным заголовком на первой странице «Гражданская война?!» и чуть ниже «Или передел сфер влияния?»

«Каждый свободный наемник на бирже – потенциальный противник», – заявил Хорвац и еще до объявления войны выкупил контракты всех тех, кто продавал свой меч или магию. А чтобы подрезать возможности «Детей Кратоса», союзники не ограничились неписями – Хинтерлист объявил набор игроков от 400-го уровня и пообещал не только оплатить их услуги, но и выдать долю в добыче.

Щедрость союзников объяснялась не только принесенными клятвами «ни словом, ни делом, ни бездействием не причинять вреда Скифу» и разграблением хранилища с несметными сокровищами, но и понятным нежеланием терять бонусы Единства.

Бомбовоз рассказал им о четвертом храме, строящемся в Подводном царстве, но в ответ получил немного не ту реакцию, которую ожидал:

– Четвертый храм... – пробормотал Хинтерлист. – Четвертый... Ну да, ну да, повышенный лимит на последователей... А где ты, говоришь, наги его строят?

– В Подводном царстве, – ухмыляясь, ответил Бом. – Недалеко от Меаза.

Увидев перспективу попасть в еще одну новую локацию, лидеры союзных кланов отнеслись к задаче вырвать меня из хищных лап «Детей Кратоса» с преувеличенным энтузиазмом, решив сровнять с землей не только Парاماунт, но и вообще все замки и владения Галлахеров. Впрочем, к этому решению их подвел Бомбовоз, преследуя нашу цель отомстить Галлахерам.

Хинтерлист, разумеется, приложил все усилия, чтобы король Бастиан Первый принял Бомбовоза. Так мой друг попал на встречу с Бастианом второй раз за день и рассказал его величеству, с какой целью собираются в Даранте жрецы Нергала.

Услышав, что новая верховная жрица Лучезарного – гостья из Бездны, Бастиан пришел в ярость и лично открыл портал для очень пестрой компании: демона Деспота, легендарного гранд-мастера безоружного боя Оямы и ниндзя Гираса. Чтобы король не сильно терзался сомнениями, Деспот стараниями суккубы Неги появился в Даранте в человеческом обличье и был представлен Бастиану как Патрик О'Грейди, заслуженный ветеран армии Содружества и почетный гражданин вольного города Тристада.

Король наспех огласил указ, запрещающий поклоняться Нергалу и вести любую религиозную деятельность на территории Содружества вне храмов.

Жрецов, уже начавших обряд, в главном храме Нергала окружили королевские гвардейцы. Их капитан огласил указ его величества, сообщив, что здание окружено, и предложил выходить по одному.

Первый инквизитор Ларион, покинувший храм последним, был очень недоволен и призвал Аспектов света, но просуществовали они недолго, потому что инквизитору сильно досталось от мясорубки комбайнера Деспота, астрального урона Гираса и незримых кулаков Оямы. Ларион спешно ретировался, приказав жрецам стоять насмерть во имя Нергала и не сходить с пути света, а с его исчезновением развоплотились и Аспекты. Храм разнесли в каменное крошево, а немногие выжившие жрецы разбежались – в общем, сошли с пути света.

Жители столицы разделились: кто-то праздновал и чествовал героев, избавивших Содружество от светоносных жрецов-кровопийц, а кто-то затаился и собирал вещи, не желая отказываться от Лучезарного. Как бы там ни было, по словам Бомбовоза, в Даранте теперь собираются поставить памятник ему, Гиросу, Патрику и Ояме. Вот О'Грейди удивится, когда посетит столицу Содружества...

Все это случилось нашей ночью, а сейчас, когда близился рассвет, и скоро Скиф и Ядро Чумного моря должны были явиться в Дисгардиум, союзные силы продавливали купол Параманта. В успехе осады я уже не сомневался: нам

удалось больше, чем планировалось изначально – мы получили союзников оттуда, откуда не ждали.

Когда Бомбовоз вернулся на Кхаринзу после разгрома жрецов Нергала, перед ним неожиданно проявился Нге Н'куллин. Смотритель Ушедших сказал, что Монтозавр, когда я его отпустил, обещал мне защищать храм Спящих на Кхаринзе. Оказалось, что и на основного защитника храма, то есть меня, тоже распространялась его опека, и потому он поможет вызволить «душу Скифа» из заточения в междумирье.

Слушая Бома, я посмотрел на проснувшегося Большого По и подумал, что у него освободились две вакансии легатов. Два места, за которые можно что-то купить. Например...

Йоши организовал мне «приват» с Дестини Виндзор. Мы встретились с ней и лидером основного рейда «детей» Шиндлером, которого в реале звали Тимо Аверсоном.

Разговор сложился очень коротким – мы сразу нашли взаимопонимание, потому что к этому моменту Лига гоблинов уже сделала громкие заявления, и бойцы «детей» искали лазейки в контрактах, чтобы покинуть тонущий корабль. Обещание, что оба получат звания легатов Чумного моря, мотивировало Дестини и Шиндлера искать эти лазейки активнее, и, насколько я знаю, они их нашли.

В общем, все складывалось хорошо. «Детям Кратоса» конец, мы с Полидевком получим свободу, четвертый храм Спящих вот-вот будет готов, а Нергал обломался с призывом Девятки, растерял жрецов и сейчас наверняка затаился.

Единственное, что меня немного тревожило, – это слова Исмаэля Кальдерона, сказанные на прощание. Я не знаток религий, но сетью пользоваться умею. Оказалось, что Самаэль – падший ангел, это одно из первых имен Люцифера. В Преисподней я встречался с его игровым воплощением, Люцием, и он обещал, что мы еще пересечемся. Тогда я не придавал его словам значения, но сейчас...

Кто он? Игрок, чье сознание проникло в неписья? Игрок, управляющий одним из князей Преисподней? Или... неписья, завладевший сознанием игрока? Все эти версии не стоили и ломаного гроша, потому что Исмаэль Кальдерон не игрок. Лидер Объединенного Картеля не принадлежит себе, у него нет и минуты, чтобы

проводить ее в капсуле.

Единственная версия, которая объясняла бы, почему Исмаэль Кальдерон и Люций – один... одна сущность, была слишком пугающей. Вдаваться в нее не хотелось, да и не было времени поразмышлять. Пообещав себе, что обязательно обсужу ее с Бегемотом, я успокоился. Спящий должен знать о таких вещах.

В любом случае Исмаэль Кальдерон, кем бы он ни был, выполнил свое обещание и не только расчистил небо на Калийском дном, но и сделал так, что Джошуа Галлахер продолжал думать, что контролирует нашу базу.

Что именно произошло в небе, я не видел – Хайро запретил соваться на крышу, но в общих чертах мне рассказали: истребители Картеля подавили связь и контроль управления флаерами из ЭМИ-пушек, а следом вlepили ракетами.

Их человек, лидер отряда наемников, нейтрализовал пилота, посадил флаер и с дистанции взорвал его вместе с заблокированным там десантом. Среди убитых были его товарищи, но, видимо, его долг Картелю был очень велик. Он же держал связь с человеком Галлахера.

Оставалось вывести из-под удара Эда, Риту и моих родителей на Луне. Хайро сказал, что «ими занимаются» и мне не нужно забивать себе голову.

И все равно, глядя, как таймер отсчитывает последние секунды, я чувствовал смутное беспокойство, словно все эти победы – мелочи, и надвигается что-то намного более страшное...

Пролог. Бездна

Вечно безоблачное небо бета-мира. Будто прибитое к нему блеклое солнце, холодное, стоящее только в зените. Абсолютное безветрие. Древние декорации, созданные больше десяти тысяч лет назад, настолько замылились, что Девятка перестала их замечать.

Метрах в ста от крепостной стены ее замка едва заметно двигалось марево Живого сита. Девятка направила на него руку и сжала кулак, хотя для Искращения гравитации жестов не требовалось. Невидимый моб почти трехсоттысячного уровня взорвался брызгами черной крови, как выжатая мокрая губка.

Скучно...

Раньше, еще пару тысяч лет назад, когда прогресс мобов соответствовал развитию самой Девятки, оставался хоть какой-то азарт. Очки опыта, лут, мизерный шанс украсть способность – все это придавало смысл, причем не только фарму, но и вообще жизни.

Когда мобы окончательно отстали в развитии, какую-то перчинку в жизни Девятка получала от бесконечных интриг в отношениях с оставшимися пятью бета-тестерами: Третьим, Двенадцатой, Пять-четыре, Семь-два и Девять-шесть. От скуки все они даже разработали математическую теорию, утверждающую, что выжили и стали полубогами именно те, чьи номера были кратны трем.

Иногда в мире появлялись порожденные механикой бета-мира новые инстансы и глобальные боссы. Найти подобное не только редкая удача, но и единственный шанс получить драгоценные очки опыта и уровни. Именно они обеспечивали бессмертие бета-тестеров, а те, кто их потерял, погибли конечной смертью.

Девятка развлекала себя коллекционированием навыков, шанс на выпадение которых существовал при каждом убийстве, и бессмысленным фармом Осколков Тлеющей пустоты, питая с каждым годом все более слабую надежду на то, что отправленный в Дисгардиум Пробиватель накопит достаточно ресурсов и откроет с той стороны Великий пробой, который позволит ей уйти в Дисгардиум.

Эта надежда так и не оправдалась, зато Плевок, один из ее питомцев, принес на себе Скифа. Парень рассказал, что в большом Дисе ее зверушек называют Разорителями, Плевка – Эрвиготом, а заодно притащил в себе столько интересных навыков, неизвестных Девятке, что она решила выжать его досуха, прежде чем найти ему другое применение.

К сожалению, Скиф сбежал. Ему помог Третий, и оба факта так неприятно удивили Девятку, что она атаковала предателя, за которого заступились

остальные. Ее заблокировали в собственном замке, и жизнь стала совсем унылой на следующие полвека, пока не случилось то, что могло изменить все: Пробиватель Пушистик принес на себе Утеса, а тот был отмечен главным божеством Дисгардиума, Нергалом Лучезарным, что позволило богу света попасть в бета-мир, который жители того мира называли Бездной.

Нергал предложил ей помочь вырваться в Дисгардиум, если она согласится стать его верховной жрицей. Говорил он через Утеса, а потому не вызвал особого пиетета. Особо не думая, Девятка согласилась, ведь главное – выбраться отсюда, а что делать с божком, она решит потом...

– Джун, ты где? – С другого конца двора донесся голос Утеса.

Глуповатый и наивный парень в теле уродливого дворфа, по уши влюбившийся в нее, уже надоел, но приходилось терпеть его рядом – через него держалась связь с Нергалом. Лучезарный бог предупредил, что если парень отречется от него, нестабильный канал связи Дисгардиума с Бездной рухнет, и тогда...

Тогда всем планам конец. Впрочем, Девятка умела терпеть. Десять тысяч лет в Бездне не проходят бесследно, а все нетерпеливые уже стерты.

Найдя взглядом Утеса, Девятка перетащила его к себе, на крепостную стену. Неуклюжий дворф, оказавшись рядом, взмахнул руками и чуть не свалился за пределы замка. Жаль, что не свалился. Пара смертей в нутре Живого сита – и на двенадцать часов она избавилась бы от его назойливого обожания.

– Что? – спросила она.

– Что будет, когда Нергал сдержит обещание и перенесет тебя в Дис? – Парень смутился, покраснел. – Мы же останемся вместе?

«Конечно же, нет! Зачем ты мне, когда в том мире найдутся и занятия поважнее, и мужчины поинтереснее?» – мысленно ответила она, но вслух сказала:

– Ты всегда будешь в моем сердце, Тоби.

Воин-коротышка, такой нелепый, потянулся к ней, чтобы поцеловать, и уже закрыл глаза в предвкушении. Девятке захотелось забросить его в яму с Лавовыми дрейками, но Нергал должен был появиться с минуты на минуту, а потому пришлось стерпеть и ответить на поцелуй.

За легкими ласками, как и следовало ожидать, пошли более откровенные вещи: шаловливые ручки Утеса нырнули под ее легкое короткое платье. Девятка стерпела и это.

От опротивевшего безыскусного секса с неумелым дворфом спасло явление Нергала. Бог света взял тело коротышки под контроль, отчего внутреннюю поверхность ее бедра обожгло жаром, жирные губы Утеса отлипли, а в глазах его засиял ослепляющий свет.

– Светел ли твой путь, Девятка, моя Светоносная Длань? – поприветствовало божество устами дворфа. – Близится миг переноса! Все саккумулированные запасы веры сейчас вливаются сюда, расширяя канал между мирами. Ты собрана?

– Все важное всегда при мне, – улыбнулась Девятка, испытав давно забытое предвкушение. – Девять Пробивателей, лучшая экипировка этого мира, все мои накопленные навыки и таланты. Все при мне, Нергал... Лучезарный. Скажи, мне и там придется терпеть рядом этого дворфа?

– Мне не хватит веры перенести вас обоих. Утес, чей разум омрачен Спящими, мне больше не нужен, он выполнил свою задачу и может быть стерт.

– Тогда, как вытацишь меня отсюда, сбросься со стены... – Девятка взглянула вниз, где на их присутствие уже среагировала вся местная живность. Четыре Живых сита колыхались прямо под стеной, надеясь на добычу.

– Посмотри мне в глаза.

Утес-Нергал взял ее руки, приблизил свое лицо, и Девятка вздрогнула от набирающего силу божественного свечения. Ей, казалось, выжгло глаза, и они перестали видеть что-либо, кроме яркого сияния, залившего все: небо, горизонт, бородатое лицо дворфа. Свет проник в голову, опалая мозг, просочился под кожу, сжигая плоть, пронзил сосуды, испаряя кровь и все, что называлось в

Бездне Бетой номер девять.

Исчезли ее мысли, память, разум и тело...

...после чего все было воссоздано с кропотливой точностью в Дисгардиуме.

Девятка открыла глаза и обомлела. Нет, это был не Дисгардиум. Ее окружало бесконечное пространство без верха и низа, без неба и земли, одновременно светлое и темное, где очень далеко мерцали и двигались полупрозрачные сущности – внешне почти одинаковые, но разные по размеру. Под ногами мельтешили совсем мелкие, напоминая призрачных тараканов на столе, побеспокоенных внезапно включенным светом.

В абсолютной тишине, в вакууме, где нет звуков, самая большая из почти незримых сущностей приблизилась к ней и проявилась. Множество конечностей изгибались под разными углами, вырастая из бесформенного матового туловища, на котором обозначилось несколько десятков глаз.

Все они открылись одновременно, и Девятка вздрогнула – глаза были настолько разнородные, что казалось, их отняли у всех существующих видов Дисгардиума и прижили к туловищу божества. Каждый глаз уставился на нее.

Вот, значит, как выглядят боги? Без ширмы аватара и специальных эффектов вроде сияния истинное обличие величайшего бога Дисгардиума, ростом не достигавшего даже груди Девятки, не впечатлило. Видала она в Бездне тварей посolidнее... внешне, но не по уровню развития:

Бог света Нергал 9 773 331-го уровня

Надпись моргнула, сменившись на:

Бог тьмы Мардук 9 773 331-го уровня

И снова показала, что перед Девяткой стоит Нергал. Недоумевая, почему не слышит себя, Девятка поинтересовалась:

- Так ты Нергал или Мардук?

- Преклони колени, моя Светоносная Длань, - раскаленным прутом в мозг вонзились чужие мысли.

Девятка опустила на колени и склонила голову, лихорадочно размышляя. Столько уровней! Развить идею не удалось, собственные мысли выжгло чужим присутствием в голове:

- Я един в двух лицах. Я есть Нергал Лучезарный, но как нет света без тьмы, так нет Нергала без Мардука. На заре времен Мардук Сумрачный был Старым богом тьмы, но я его развоплотил и присвоил себе его паству. Контроль двух аватаров ресурсоемок, но зато и притоки веры умножились. А теперь отринь любопытство, моя Светоносная Длань, у нас мало времени. Все резервы веры - и мои, и алтарей, и жрецов - потрачены, чтобы открыть канал и перенести тебя сюда. Я слаб как никогда, и это нужно поскорее исправить!

Каждое слово раскаленным гвоздем вбивалось ей в голову, вытесняя ее саму - ее личность, память, разум, желания. Все замещалось желаниями Нергала, и Девятка, став его марионеткой, не могла даже говорить, но, по всей вероятности, бог ощутил ее недоумение и пояснил:

- Это не Дисгардиум. Ты в Небесном плане. Король Содружества Бастиан Первый сошел с пути света и не дал моим жрецам провести полноценный обряд. Поэтому энергии хватило только на то, чтобы открыть канал сюда, в Небесный план, где поступающая вера сыра, а оттого более эффективна. Но здесь тебе, смертной, не место, как нам, богам, не место в Дисгардиуме. Вселенский закон равновесия уже направил сюда Небесный арбитраж, чтобы выпроводить тебя из плана. Арбитры, вызволенные мною из Бездны, обязаны мне помогать, но все, что они могут сделать, не нарушая закона равновесия - это немного замедлиться, повысив приоритет других задач. Поэтому внимай, Девятка, и запоминай. Ты моя длань в Дисгардиуме, мой голос, моя кара неверным и вознаграждение тем, кто следует путем света.

Где-то глубоко-глубоко в подсознании пульсировала и набирала силу мысль: «Он слаб как никогда...»

А тот, о чьей слабости она думала, продолжал повелевать:

– Мои вернейшие адепты из клана «Дети Кратоса» воззвали к моей помощи, чтобы противостоять тем неразумным, кто бездумно поклоняется Спящим. Ты защитишь «Детей Кратоса» и уничтожишь всех, кто вторгся на их земли. Ты захватишь инициала Спящих Скифа и выбьешь из него знания о том, где прячутся его мерзкие покровители. Ты подчинишь свету новое Ядро Чумного моря, коим стал смертный Полидевк, и натравишь его на всех, кто отринул путь света. Ты восстановишь позиции моей Церкви в Содружестве и поставишь вместо предателя Бастиана Первого моего человека – Первого инквизитора Лариона. Потом ты соберешь всех последователей под моими знаменами и уничтожишь легионы императора Крагоша. Поможешь жрецам Мардука занять трон Империи, после чего займешься Старыми богами. Начнешь с гоблинских Маглубайта и Невра и поставишь Лиге гоблинов условие: они должны встать на путь света, иначе ты их уничтожишь за пособничество Спящим. Следом...

Сжав зубы и сдержав крик боли, последовавшей за попыткой делать что-то еще, когда она должна благоговейно внимать, Девятка подняла голову так, чтобы, глядя в глаза Нергала, поймать фокус на иконке артефакта, предусмотрительно выведенной на панель быстрых команд. Ох, сколько было в ее жизни моментов, когда она отчаянно хотела его использовать – например, когда ее предал Третий. Активировав артефакт, она могла бы безвозвратно прикончить бывшего друга и любовника и возвыситься над остальными бетами.

Но она сберегла его, понимая, что настоящий случай еще не представился.

И вот он, случай. «Слаб как никогда...»

Артефакт, добытый на Холдесте, дождался своего часа. Лишь бы сработал...

Преодолевая контроль Нергала, она еще раз внимательно перечитала описание:

Череп Барона Самеди

Привязано к душе Беты #9.

Божественный артефакт.

Уникальный предмет.

Лишившись последователей, воплощение Барона Самеди в мире смертных исчерпало резервы веры и развоплотилось. Этот череп – последнее, что осталось от аватара бога смерти, когда-то знаменитого умением отнимать и поглощать чужие силы.

При использовании: отбирает все уровни у любой цели и передает их владельцу артефакта, после чего теряет силу.

Прочность: неразруσιμο.

Цена продажи: невозможно продать.

Шанс потерять после смерти снижен на 100 %.

Сработает ли? Нергал продолжал вещать, нагружая Девятку все новыми и новыми поручениями, но ей наконец удалось закрыть часть разума под собственные мысли. Даже если не сработает, своего она уже добилась. Вернуть ее в Бездну у Нергала нет сил, а в Дисгардиум ее так и так вот-вот перенесут Арбитры.

Выбрав целью призрачно-матовую тварь, Девятка активировала артефакт. Где-то в инвентаре развоплотилось последнее, что оставалось от Барона Самеди, издав прощальный стон, в котором ей послышалось свистящее «вкус-с-с-но-о-о...»

Давление на разум тотчас прекратилось, тварь, стоящая перед ней, отпрянула, глаза закрылись, а вместо них по всему туловищу выросли шипы. Нергал оцетинился ими, как еж, и беззвучно бросился на Девятку. Из каждой иглы выстрелил луч, который мог бы стереть с лица земли любой город, будь у Нергала больше энергии. Короткие лучики испепелили миллиарды очков

прочности силового купола, но так и не дотянулись до плоти.

Этот момент в ее плане был самым опасным, но пронесло. Девушка, десять тысяч лет проведшая в Бездне, выжила, быстро активировала еще один щит и ухмыльнулась, глядя, с какой астрономической скоростью Нергал не только теряет уровни – по миллиону в секунду, – но и уменьшается в размерах. Интеллект Девятки, базовая характеристика любого мага, рос с той же скоростью, умноженной на десять – по десять миллионов единиц в секунду.

Божество, стремительно теряющее силы, снесло и второй купол, но на большее его не хватило. Девятку, ощутившую близость цели, охватил азарт мага-коллекционера, жадно собирающего все способности, таланты и заклинания. Все, что ей оставалось, – прикончить тварь, возомнившую себя богом.

Девятка отступала, направив руку на Нергала, и готовилась сжать кулак. Уровень бога света снизился до трех миллионов, двух, одного... Есть!

Бог света Нергал 1-го уровня

Микроскопическая тварь копошилась где-то под ногами, так и не добежав до своей «Светоносной Длани».

Девятка сжала кулак, и там, где пряталась уменьшившаяся до размеров бактерии сущность, будто вспыхнул и погас светлячок.

Бог света Нергал уничтожен.

Очков опыта за убийство твари 1-го уровня не дали, но это интересовало сейчас Девятку меньше всего. Пассивное Похищение способности срабатывало с очень низкой вероятностью, но чем выше уровнем жертва, тем больше шансы.

Вселенная бросила кости, просчитывая вероятности...

«Похищение способности»: получен обожествляющий талант «Лучезарность»!

Да! Ликуя, Девятка ощутила, как внутри нее разгорается что-то, меняющее самую ее суть, перестраивает плоть и наполняет бесконечной силой, питаемой всеми теми, кто идет путем света.

Миллионы незримых нитей связали ее с каждым последователем, с каждым храмом и алтарем, аккумулирующим потоки веры, и, не глядя в интерфейс, она уже знала, что Нергал не солгал: резервы были опустошены, а широчайшие каналы оскудели, потому что гонимые последователи, не находя поддержки своего бога, теряли веру и реже молились, а то и вовсе отрекались и выбирали других богов.

Ни один другой украденный талант не дарил таких ощущений. Девятка заинтересованно хмыкнула и открыла описание способности, которая стала жемчужиной ее коллекции:

Лучезарность

Обожествляющий талант.

С незапамятных времен все разумные почитали солнце и его свет. Лучезарность носителя приравнивает его в глазах смертных к богу.

Вы несете свет, который вашей волей может дарить жизнь и нести смерть всему живому. Вера смертных дает вам бессмертие и энергию. Вера, поглощенная и переработанная, испражняется в Дисгардиум. Смертные называют эти испражнения дыханием богов, или маной, которую они научились использовать для примитивных магических манипуляций с материей, пространством и временем.

«Я богиня», – подумала Девятка, смакуя эту мысль, прокручивая ее и прислушиваясь к себе. Нахлынувшие чувства граничили с восторгом, извечную

скуку испепелило светом от осознания собственной избранности и азартом, ведь перед ней открывались фантастические... нет – божественные возможности!

А следом пришло понимание: она уничтожила сильнейшего бога Дисгардиума, стала могущественнее Нергала, а значит...

Девятка медленно огляделась. Небесный план потерял лидера и обрел новое божество. Разумеется, это не осталось незамеченным. Сотни других тварей окружили ее и с разной степенью обеспокоенности пытались прощупать ее разум, войти в контакт, наладить коммуникации.

– Кто ты? – осторожно поинтересовался Монту, бог воинской доблести.

– Как тебе удалось? – острой болью в черепе отозвался мысленный голос Тлалока, бога дождя и грома.

– Немыслимо... – донеслись мысли Ямы, бога справедливости.

Простым усилием воли Девятка отсекала все вопросы, закрыв свой разум. Те, кто ковырялся в нем, отпрянули, словно им стало больно, все так же беззвучно засуетились, затрепетали.

Бесформенные сущности кружили вокруг Девятки, передвигаясь на отраженных многосуставных конечностях, напоминая потревоженных пауков в банке. Взгляд ловил их имена: Равана, Фудзин, Волос, Ахриман, Шесему, Скади, Хуракан, Иштар, Тоси, Гор, Хапи, Ктулху... Твари забили за собой все, что волновало смертных: от природных явлений до таких эфемерных вещей, как любовь и справедливость, – поделив стадо между собой, и доили его, поглощая веру и становясь еще сильнее.

Взгляд зацепился за знакомое имя – Барон Самеди... Что? Еще один? Ах, ну да, ведь Бездна есть отражение Дисгардиума, там тоже когда-то были боги: Старые и Новые, стихийные и звериные, – и все развоплотились, когда не осталось ни одного разумного, кроме шестерки выживших, не веривших ни в каких богов.

Девятка уставилась на того, чей развоплощенный аватар в Бездне оставил после себя череп, отнявший силы Нергала. У этой сущности череп если и был, то

прятался где-то внутри матового угловатого туловища, отрастившего несколько глаз на стебельках.

Все твари отставали от нее на миллионы уровней и вели себя неагрессивно – видимо, среди богов насилие по отношению к себе подобным не принято.

Лучезарная Девятка снова нашла взглядом темного бога смерти Барона Самеди. Тварь 1 843 084-го уровня, казалось, почувствовала ее намерения и сжалась, поползла прочь, пытаясь спрятаться за остальными.

Девушка, прожившая двадцать лет под именем Джун Кертис и чуть больше десяти тысяч лет как Бета номер девять, направила руку на Барона Самеди и сжала кулак.

Искореженная тварь схлопнулась и распылилась на субатомные частицы.

Темный бог смерти Барон Самеди уничтожен.

«Похищение способности»: получен божественный талант «Вкусно»!

– Вкусно! – воскликнула она, снова не услышав себя.

Стоило подсадовать, что украденный талант не обожествляющий, а всего лишь божественный, как мощным взрывом Девятку отбросило, и уже в полете она взяла тело под контроль и выпустила призрачные крылья. В безвоздушном пространстве Небесного плана они сработали не хуже, чем под статичным небом Бездны. Полет подчинялся не законам физики, а игровой механике мироздания.

Согласно тем же законам, Девятка получила урон, но пренебрегла потерянной третью жизни, ведь регенерация у нее бешеная, ускоренная пассивными талантами настолько, что через пять секунд жизнь восстановилась.

Она сделала вывод: убивать бога на короткой дистанции недалековидно. Не смертельно, но лучше избегать рисков.

У тварей, называющих себя богами, возможности были не такими мощными. Самые мелкие погибли в термоядерном взрыве уничтоженного Барона Самеди, из-за чего поле зрения Девятки заволочло строчками логов о новых похищенных способностях. Жаль, что никто из убитых не был равен Девятке, столько опыта ушло в пустоту!

Смерть каждого бога вызывала цепную реакцию: взрывы, сначала небольшие, потом все более разрушительные, убивали все новых и новых богов. Девятка утвердилась в догадке, почему в Небесном плане конфликты не доводили до драки – пострадать могли все.

Новые боги беззвучно оглашали эфир эмоциями страха, боли, паники и отчаяния, разбегаясь, прибываясь к незримым стенам границ, за которыми раскинулось великое ничто. Во вспышках взрывов Девятка отчетливо слышала щелчки, как при давке вшей. Процесс стоило ускорить. Подняв руку, она сжимала кулак, стоило очередной твари попасть в фокус.

Множество божественных воплей прорвалось в ее разум с просьбами о помощи, с мольбой о пощаде, с обещаниями отдать все и поделиться верой, но она безжалостно отсекала их и продолжила давить всемогущих Новых богов, как тараканов.

Она потеряла счет жертвам и похищенным способностям, чувствуя себя, как в юности на распродаже в день зарплаты. Бери, хватай, загребай все, на что хватит баланса фениксов. В то время она часто ловила себя на мысли, что, будь у нее достаточно денег, скупил бы все туплю и сумочки, даже если бы знала, что никогда их не наденет. Сейчас же ее возможностей хватало, чтобы опустошить магазин божественных талантов. Главное, не угодить в ближний радиус поражения взрывов.

Зачистка заняла меньше четверти часа, большая часть времени ушла на чтение уведомлений о новых талантах. К сожалению, множество похищенного было из разряда «божественного» – такое Девятка могла использовать только в Дисгардиуме или дарить смертным.

Небесный арбитраж явился, когда в Небесном плане остался лишь один Новый бог. Вернее, Новейшая богиня.

Двенадцать искрящихся багровых шаров вывалились из подпространства прямо перед Девяткой. Увлеченно изучая новые таланты, их она поначалу не заметила и поняла, что не одна, только когда ее захватили и сковали красные электрические жгуты, постепенно сменившие цвет на синий.

Когда всемогущие Арбитры застряли в Бездне, Девятке не удалось узнать их поближе, но бывший бог-покровитель объяснил, что внеуровневые энергетические твари сотканы из частиц мироздания Хаосом и Упорядоченным, а потому не подчиняются ничему, кроме законов равновесия и собственной логики. «С ними нельзя договориться, их нельзя подчинить, но можно найти способ заставить их поступить так, как нужно тебе, если все прочие варианты будут для них менее допустимы», – рассказывал ей Нергал.

Вооруженная этим знанием, Девятка собралась и приготовилась держать ответ за содеянное. Вряд ли уничтожение всех Новых богов так просто сойдет ей с рук.

Однако защищаться не пришлось. Самый большой шар, над которым было написано «Главный арбитр», протрещал:

– Анализ сущности... Уровень могущества: экстраординарный, надплановый. Класс: божественный. Предыдущая ипостась – смертный неумирающий, Бета номер девять, номер регистрации в бета-мире – четырнадцатый. Присвоение статуса «угрозы» неосуществимо, так как протокол не применим к сущностям божественного класса. Перехожу к процессу инициации нового бога... Бета номер девять, статус бога требует регистрации нового имени. Желаете сохранить текущее или создать новое?

– Желая создать новое.

Она улыбнулась, решив назваться Девяткой, но вдруг передумала. Она больше не девятая, а первая! Но зваться Первой... так себе идея. Единица? Нет. Может, взять имя из той первой жизни? Джун? В имени нет уникальности. Тогда что? Назваться Нергалом, чтобы было проще с последователями? Лучезарному удался трюк с Мардуком, вдруг и ей поможет эта уловка?

Нет.

Ее старый мир разумные Дисгардиума называют Бездной. Девятка – ее воплощение. Все они преклонят колени перед ней.

– Бездна! – не слыша себя, объявила она.

Перед ней всплыло окно интерфейса, куда она ввела новое, теперь официальное, имя.

– Бездна, новая божественная сущность должна выбрать поле покровительства смертных. Пожалуйста, выберите одно или несколько из предоставленных вариантов.

Развернулось окно со списком: земля, ветер, огонь, свет, мрак, война, мир, лес, горы, храбрость, воровство, земледелие, орки, гоблины, любовь, материнство, рыбаки, рудокопы, жулики, картежники... Промотав его до конца и не найдя желаемого, она покачала головой:

– Не годится.

– Предложите свой вариант, богиня Бездна, – невозмутимо протрещал Главный арбитр.

– Я способна покровительствовать всем. Кроме того, не осталось ни одного Нового бога-покровителя. Мне придется покровительствовать всем и всему.

– Это правда, – согласился он. – Бездна, объявляю вас богиней всего. Ваше могущество позволяет взять под контроль самые ресурсоемкие процессы Дисгардиума.

– Богиня всего – звучит так себе, не правда ли? Может, единая богиня всего сущего?

– Принято, единая богиня всего сущего Бездна. Инициация нового бога завершена. Предлагаю заслушать вселенские законы равновесия. Их нарушение недопустимо и может привести к лишению божественного класса и последующему развоплощению.

Из последовавшей лекции Бездна узнала, что отныне она не может вмешиваться в дела смертных напрямую. Зато вправе аккумулировать веру, направлять и награждать своих последователей, их руками достигая своих целей...

Главный арбитр озвучил еще множество правил, каждое из которых было направлено на сохранение баланса и безопасности Дисгардиума, но главное Бездна уже услышала – она снова заперта. Это ее не расстроило, потому что заточение в Небесном плане, покинуть который ей нельзя, имело обходные пути.

Если достичь требуемых резервов веры, она в силах воплощать себя в Дисгардиуме в виде аватара – или созданного с нуля, или воспроизведенного при помощи тела наиболее преданного последователя. Второе требовало меньше ресурсов, но и ограничивалось возможностями тела.

Создать аватар проще, чем удерживать его целостность в Дисгардиуме. Чтобы пребывать там в таком обличье, нужны невероятные затраты веры. А если все упирается в ее потоки...

Когда Небесный арбитраж закончил и покинул ее, Бездна задумалась над следующими шагами. План полностью в ее единоличном распоряжении, божественные рычаги управления Дисгардиумом – тоже. Теперь нужно сделать так, чтобы потоки веры не иссякали никогда. Быть развоплощенной, потеряв всех адептов, – вот настоящая опасность.

Для начала нужно обратить всех последователей сгинувших Новых богов в свою веру. Вера последователей Нергала и Мардука перешла ей по наследству, как и от парочки других богов, из которых Похищение способности выбило обожествляющие таланты, но вот последователи всех остальных сейчас молились впустую. Их молитвы никто не слышит, а вера уходит в никуда.

Затем, чтобы поток веры не останавливался, нужно осыпать бонусами игроков – тех самых неумирающих, кто в Дисгардиум приходит поразвлечься и все еще поклоняется Нергалу и Мардуку.

Хотя нет! Зачем делиться с ними чем-то, что придется забрать у себя? Лучше сначала отнять что-то, а потом вернуть, но не всем, а лишь избранным!

Парой мысленных усилий Бездна создала карманное измерение и перенаправила выбрасываемую в Дисгардиум ману туда. Как только чародеи, колдуны и волшебники исчерпают ману, пронизывающую все сущее в своем мире, магия станет привилегией только ее последователей.

Но с игроками нужно что-то решать. Уже сейчас их на порядок больше, чем неписей, именно они обеспечивают основной поток веры! При том, что в этом мире они проводят хорошо если половину жизни. Другую половину – в том мире, где Бездна провела первые двадцать лет своей. Двойная жизнь делает их веру хрупкой, неискренней, потому что все, существующее в Дисгардиуме, для них не более чем виртуальный мир. Ненастоящий. Игровой.

Они «молятся» богам ради бонусов и с легкостью меняют покровителей ради бонусов получше. Они не боятся, потому что знают: смерть ненастоящая. Таймер в великом ничто отсчитает положенное время, и погибший воскреснет. Интересно, как они – эти миллиарды разнеженных игроков – поведут себя, когда поймут, как она с Третьим в свое время, что смерть окончательна?

Бросят играть. Никто больше не зайдет в Дисгардиум, а она лишится миллиардов потенциальных последователей.

Вывод отрезвил, заставил подумать еще. Нергал, разговаривая с нею в Бездне, делился своими планами взять под контроль неумирающих, но не объяснял, как собирался это сделать.

Божественная панель управления миром всплыла, стоило о ней подумать. И все сразу стало очевидным.

Игрок полностью отдает свое тело и разум под контроль капсулы погружения. Именно этим обеспечивается полный реализм ощущений – управляющий ИскИн, отвечающий за это, не обжигает тело игрока при ожоге в Дисгардиуме, но подает нужный болевой сигнал в мозг, и тот уверен, что ущерб реален. Игрок пьет виртуальный эль, а капсула забрасывает в кровь гормоны, имитирующие опьянение. Каждый нервный рецептор на коже, каждая мысль, каждое ощущение – все под контролем ИскИна. Именно он при повышении уровня заставляет организм выбрасывать в кровь гормоны счастья – серотонин, дофамин и окситоцин.

Человек в капсуле сделает все, что прикажет управляющий ИскИн. Да, манипуляции с организмом подчиняются правилам, болевым фильтрам, настройкам и версиям капсулы. Но даже в ослабленном виде манипуляции с организмом есть. А значит, каждый игрок в капсуле – уже в подчинении управляющего ИскИна, который руководит механикой мира.

Изучая божественную панель управления, Бездна прикидывала, на что может повлиять, и осознавала: механику мира можно подчинить. Создатели Дисгардиума заложили в божественную панель полный контроль, он станет доступным, как только позволит объем веры.

Можно поменять силу притяжения, призвать стихийные бедствия, создать ряд других катаклизмов, наплодить неизлечимых болезней и даже сдвинуть планету с орбиты. Но все это лишь уменьшит число потенциальных последователей, а значит, и могущество. Нет, это все не то.

Только настоящая смерть тела в капсуле станет последним доводом для тех «неумирающих», кто откажется преклонить колена.

Бездна задумалась. Скиф, запертый с ней в бета-мире, выходил в реальный мир, когда его друзья включали экстренный выход. О возможности такого ей рассказал Утес. Даже если она найдет способ, как подчинить себе управляющий ИскИн, и поймет, как убивать оболочки в том мире, после первых же смертей начнется паника. Все побегут, а если она сможет заблокировать выход, игроков начнут выводить из Диса простым отключением сетевого соединения.

Так, мысленно дискутируя сама с собой, она изучала возможности панели управления миром. Лаконичные строчки в самом конце списка заставили ее божественное сердце екнуть.

Режим бета-тестирования: отключен.

Режим ускорения: отключен.

Режим окончательной смерти персонажа: отключен.

Каждый режим требовал для активации ровно триллиона очков веры, но ее это не смутило. Вот что она сделает – переведет мир в ускоренный режим бета-тестирования, после чего включит окончательную смерть. Мозги игроков не выдержат, оболочки отомрут, в живых останутся только их персонажи.

Когда это случится, никто не сможет покинуть Дисгардиум. Игроки перестанут быть игроками, а начав жить и умирать по-настоящему, истово поверят в Бездну.

Ждать этого придется с текущим притоком веры... хм... Сейчас скорость потоков от последователей Нергала и Мардука не превышала шести миллиардов в сутки. Ждать полгода, чтобы включить хотя бы один из нужных ей режимов мира, терпения ей бы хватило, но Бездна больше не хотела ждать.

Она призвала девять своих Пробивателей трехсоттысячного уровня, наградила их зачатками разума и речи, после чего приказала:

– Вы мой глас в Дисгардиуме. Вы глас Бездны и ее самые преданные жрецы. Убивайте всех, кто откажется преклонить колено и назвать меня своей богиней.

– Да, госпожа, – разноголосно откликнулись девять Пробивателей.

Бездна исчерпала остатки веры, чтобы отправить их в Дисгардиум: Плевок, Пушистик и Дымок воплотились в разных частях Латтерии; Карамелька, Попрыгунчик и Ушастик попали на Шэд’Эрунг; Крошка очутилась на Бакаббе, Снежку место нашлось на Холдесте, а Рыбуська начала бороздить воды Бездонного океана. Когда веры прибавится, Бездна заявит о себе всему Дисгардиуму лично.

Меаз, к сожалению, был Бездне неподвластен, и она пообещала себе, что обязательно с ним разберется в свое время. С теми, кто жил в ее старом мире, она, когда была Бетой номер девять, уже сталкивалась и пока не горела желанием снова вступать в контакт. Обитатели того Меаза не подчинялись игровой механике там, а значит, и здесь они вне ее.

Что касается Террастеры, то туда она наведается сама, как только сможет воплотить себя в Дисгардиуме. Разумных там все равно нет, но в тамошнем инстансе «Источник Тлеющей пустоты» есть ключ к ее бывшему дому. Способность создавать Пробои в Бездну надо забрать, пока ею не овладел кто-то

другой.

Все, что могла, Бездна сделала. Оставалось объявить о себе миру, а потом ждать, пока потоки веры позволят реализовать задуманное.

Теперь Дисгардиум – только ее мир. Ловушка скоро захлопнется, и тогда все, кто в нее попал, будут поклоняться ей.

Бездне.

Единой и истинной богине всего сущего.

Глава 1. Синхронизация

В абсолютной тишине я слышал лишь собственное сердце. Таймер регенерации Стылого ущелья дошел до нуля, но ничего не произошло: я все так же висел в великом ничто. Переживать было рано: эта нестандартная ситуация для управляющего ИскИна далеко не первая, ее нужно просто переждать.

А вот то, что смутно меня беспокоило, наконец обрело форму и четкость: Девятка – новая верховная жрица Нергала. Да, Бомбовоз, Гирос, Деспот и Ояма разогнали жрецов, сорвали обряд ее призыва, но было бы наивно считать, что ей закрыли путь в большой Дис. Слишком могущественен Нергал, чтобы можно было обломать его планы, просто разрушив храм, пусть даже главный.

Явившись в наш мир, Девятка первым делом попытается уничтожить все храмы Спящих и нейтрализовать меня. Потом постарается вернуть контроль над Ядром Чумного моря. Случиться это может, если уничтожить Большого По и создать новое, уже третье, Ядро.

При подобном раскладе для меня все закончится плохо. Без Спящих мне не добиться гражданства, а без него и способностей инициала негражданин Алекс Шеппард может поставить крест на своей так толком и не начавшейся жизни. И ладно бы пострадал только я, но ведь «Сноусторм» со своими зловещими

планами не успокоится...

Я понятия не имел, что делать, если Бета номер девять явится в Дис, сохранив уровни и способности. Остается надеяться, что управляющий ИскИн при переносе не сохранит ее достижений, но даже если так, глупо пускать все на самотек. Нужно что-то делать, вот только что?

Решение родилось из опыта инициала. Обнулится Девятка или нет, ее основные силы будут от Нергала, а тот черпает их из веры последователей. Помнится, без нее даже Бегемот не защитил свой храм от не очень-то и сильного лича Шазза, легата Чумного мора.

Значит, нужно сократить приток веры, посадить Лучезарного на голодный паек. Сделать это можно лишь одним способом – уменьшив число его последователей. Хороший пример показал король Содружества Бастиан Первый, запретив поклонение Нергалу на всей территории Содружества. Я могу попробовать убедить лидеров других фракций, чтобы они сделали так же. Как удачно получилось, что сейчас в Стылом ущелье собираются лидеры практически всех, кто мне нужен...

Поняв, что делать, я скрежетнул зубами. Если союзные нейтралы и император Крагош встретятся с Большим По и легатами, пока я завис здесь, может случиться непоправимое!

Управляющий ИскИн, словно считав мое нетерпение, дал наконец о себе знать – таймер исчез, сменившись строчками:

Обнаружен нестандартный запрос передачи данных!

Анализ... УСПЕШНО.

Обнаружен игрок «Скиф, человек, горевестник 474-го уровня».

Обнаружен игрок «Скиф, человек, предвестник 1036-го уровня».

Анализ... СОВПАДЕНИЕ ID.

Синхронизация... УСПЕШНО.

Пересчет параметров...

ОШИБКА: несовпадение классов!

Поиск решения в рамках игрового процесса...

ЖДИТЕ... 1... 2... 3...

Процесс снова остановился, лишь сменялись секунды ожидания, и на пятой ИскИн нашел решение:

Объединение игровых аккаунтов... УСПЕШНО.

Пересчет параметров... УСПЕШНО.

Присвоение нового игрового класса... УСПЕШНО.

Логи исчезли, и передо мной всплыло уведомление:

Скиф!

Ваш новый игровой класс сохранит тип «предвестник» как приоритетный, но в качестве специализации получит бонусы и штрафы дополнительного класса.

В соседнем окошке открылось описание. Смущало, что я продолжал пребывать в великом ничто. Поскольку попасть в Дис я не мог, ничего другого не оставалось, кроме как тщательно изучить свой новый комбинированный игровой класс.

Предвестник

Уникальный класс.

Специализация: горевестник.

Бонусные характеристики: харизма и удача.

Только отмеченный богами может стать предвестником грядущих изменений мира. А поскольку таковые не намечаются, но мистер Инганнаморте настаивает на внедрении всех возможных классов до запуска Диса, то я тупо набиваю текст. Бла-бла-бла, великий предвестник чего-то там, все дела. Нергал пускает молнии из задницы! Или свет? Да пофиг. Мой кот нассал мне в ботинок, скотина! Ох...

Аура горевестника несет несчастья всем тем, кто уступает ему в удачливости, но осмелился поднять на него руку. Чем больше бед постигает его врагов, тем больше везет ему и его союзникам.

Классовые бонусы:

+100 уровней к навыку убеждения.

+100 % к удаче.

+5 к харизме и +15 к удаче за каждый уровень.

+50 % к урону дистанционным оружием.

+30 % к скорости передвижения.

?99 от удачи противников за каждый уровень горевестника в радиусе 40 метров.

Навык «Соккрытие сущности».

Навык «Имитация».

Навык «Божественное озарение» (спонтанный).

Классовые штрафы:

?50 % от торговых скидок.

?30 % от грузоподъемности.

?90 % от объема инвентаря.

?50 % от показателя брони.

?50 % от силы.

?50 % от восприятия.

?50 % от выносливости.

?50 % от харизмы.

?50 % от интеллекта.

?50 % от ловкости.

Два бредовых класса, объединившись, стали еще бредовее, а при виде штрафов любой другой, не владеющий Единством, уже удалил бы персонажа.

Описание ИскИн не мудрствуя лукаво собрал из двух, причем от предвестника взял весь тот нелепый текст Вовы Картавого, кем бы он ни был. Помнится, когда я пожаловался на забагованный класс в техническую поддержку, ответ пришел от давно замолчавшего человека, который подписывался именами персонажей

многосерийного файтинга. В том письме он использовал имя «Райден» и посоветовал не искать Вову Картавого, поскольку тот уже «давно не с нами».

ИскИн продолжал держать меня вне игры, и от нечего делать я начал размышлять о том, с кем же на самом деле переписывался, когда только стал «угрозой», почему этот человек замолчал, и был ли он на самом деле Кираном Джексоном, как тогда представлялось. В личной беседе на Дистивале Джексон сделал вид, что не понял, о каких письмах идет речь, а я тогда решил, что так и должно быть – ведь раз человек подписывается именами вымышленных персонажей, то вряд ли признается, что он и есть автор писем топовой «угрозе».

Однако Киран Джексон спал и видел, как я отрекаюсь от Спящих. «Райден», отвечая мне на письмо о загазованном предвестнике, писал в шуточной и доброжелательной форме, что Джексону было совсем не свойственно. Этот, даже шифруясь, писал бы жестко, требовательно, с превосходством. Нет, не с ним я обменивался сообщениями, а с кем-то, кто...

С кем-то, кто стоял выше в иерархии «Сноусторма», возможно – у истоков разработки, помнил Вову Картавого и называл его Владом. Таковым мог быть только один человек.

Майк Бьорнстад Хаген. Последний оставшийся в живых отец-основатель «Сноусторма»...

Обдумать идею я не успел, поле зрения посветлело, вспыхнула и исчезла строчка:

Точка слияния персонажей определена: «Стылое ущелье».

Следом обозначились и проявились смутные очертания предметов, и я оказался в той же пещере, где мы прикончили Отродье Бездны. Пропасть, ведущая в великое ничто, исчезла, заросла камнем. Ни о нашем бое, ни о сгинувшем боссе ничего не напоминало. Большой По и легаты, очевидно, не дождавшись меня, пошли наверх.

Понимая, что если они нарвутся на союзных неписей, может случиться непоправимое, я рванул за ними... и остановился, сообразив, что ко мне вернулись способности, отнятые в зоне изоляции. Открыв меню Глубинной телепортации, я изучил список и выругался – маячка для прыжка не было. Ну правильно, ведь наверху, в Стылом ущелье, был не я, а обнуленный Скиф.

Что ж, мне хватит и Ясности с Полетом. Замедлив время, я взлетел и рванул по извилистому тоннелю наверх.

В полете не удержался – сначала отписал Большому По, чтобы дождались. Он ответил, что они уже выбрались наружу и будут ждать у входа в шахту.

Следом я открыл свернутые уведомления, и на первом же мой взгляд споткнулся:

«Первозданное кайло Хозяйки Медной горы» разрушено.

Злой дух Торфу обретает свободу!

Это было ожидаемо – Стылое ущелье вернулось в Дис, заклятие Кибелы рассеялось.

Да, мифическую кирку было до слез жалко, из инвентаря она исчезла, зато туда вернулись все мои вещи. Вот только куда делся разговорчивый Торфу? Злой божок должен был, освободившись, появиться где-то рядом. Но его нигде не было. Да и пусть катится, таких «дружественных» эгоистичных божков лучше в окопы врагам подкидывать, чем держать при себе.

Выкинув его из головы, я промотал полотно уведомлений о новых уровнях и увидел главное:

Новый уровень! Текущий уровень: 1101.

Доступно 235 свободных очков характеристик!

В этот момент во мне заверещал давно забытый хомяк Перчик, напомнив, что после победы над Отродьем Бездны я не распределил больше двух тысяч очков характеристик, которые просто-напросто сгорели при пересчете параметров. Хомяка я заткнул напоминанием, что и без того получаю от Единства десятки тысяч очков, и нечего так страдать, но вот с внутренней жабой Пельмешкой фокус не прошел: она вцепилась в горло холодными лапками и продолжала душить, пока я раскидывал свободные очки в восприятие и выносливость.

Она замолчала, когда я прочел:

Разблокировано легендарное достижение «Самый первый: 1100-й уровень»!

Вы первым в Дисгардиуме достигли 1100-го уровня! Ваше имя навеки будет вписано в историю, ведь такие, как вы, расширяют пределы возможностей любого разумного и дают другим пример того, чего можно добиться!

Награда: навык «Откат».

Откат

При активации возвращает вашего персонажа в то же состояние, в котором он пребывал за 5 минут до активации навыка, включая позитивные и негативные эффекты, показатели жизни, маны и классовых ресурсов.

Срабатывает автоматически в случае получения смертельного урона.

Откат: 1 час.

Скупые строчки описания даже близко не передавали полезность нового навыка! По сути, к моей Второй жизни прибавился Второй шанс, только

назывался навык иначе – Откат. Прикидывая ситуации, в которых новый навык поможет, я не заметил, как долетел до поверхности – с два десятка прочих уведомлений остались непрочитанными.

Выйдя из убыстрения, я вылетел из пещеры и оказался под дождем в Стылом ущелье. Лило как из ведра, за стеной дождя темнели силуэты и слышались неясные крики.

Всмотревшись в размытую картинку с мечущимися силуэтами и всполохами магии, я чертыхнулся. Пока скучал в великом ничто, а потом летел сюда, началось то, чего я боялся: союзники увидели новое Ядро Чумного моря!

Метрах в сорока от меня стоял Полидевк, к нему испуганными котятками жалась обнуленные легаты, а из узкой горловины ущелья, со стороны Радужной долины, изливались союзные войска неписей, ведомые императором Крагошем и Лисентой, Первой среди дриад.

Они уже опасно приблизились, демонстрируя серьезные намерения по отношению к Большому По и его легатам, но и у Ядра нашлось бы чем ответить. По тому, как сжались кулаки Полидевка, как сам он напрягся, я понял, что последует дальше: Чумная ярость.

– Не вздумай, По! – заорал я, взлетел и рванул к нему, но, понимая, что не успеваю, активировал Ясность.

Успел. Сбив друга с ног, проявился перед ним, велел не делать глупостей, потом нашел взглядом Магвая и, качнув головой на Полидевка, спросил:

– Сможешь повторить тот фокус с исчезновением? Как тогда, в бою с Отродьем Бездны? Так, чтобы и его забрать?

Легат на мгновение прикрыл глаза и в следующий миг исчез вместе с остальными. Полидевка он прихватил с собой. Неписи, заполонившие ущелье, негодуяще завопили, а землю возле меня засыпало копьями, стрелами и смертоносной магией...

– Прекратить! – разнесся эхом рык Крагоша.

Скалой встав на пути разливающегося из каменной горловины войска, он поднял руку. Другие лидеры сделали то же самое. Император шагнул вперед и остановился. Ну да, не ему же ко мне идти...

Отряхнувшись и выдернув воткнувшиеся в меня копья, стрелы и арбалетные болты, я выдохнул и полетел к лидерам союзной армии. Огонь они прекратили, но, судя по обнаженному оружию и магическим всполохам, были готовы возобновить его в любую секунду. Понятно, не все знали Скифа лично, а даже те, кто знал, только что видели, как я говорил с нежитью. Можно, конечно, соврать им, что я атаковал Ядро и оно ретировалось вместе с легатами, но сердце подсказывало: сейчас лучше быть честным.

Опустившись на землю, я заметил, что на этом участке сухо – над союзной армией кто-то развернул незримый магический зонт. На меня смотрели суровые лица тех, кого мне нужно было убедить в том, что миру грозит опасность посерьезнее, чем Чумной мор.

Орка с примесью крови огров Крагоша и дриаду Лисенту я знал, а вот с остальными встретился впервые.

Сначала в глаза бросалась могучая фигура Гипера, лидера титанов. Он возвышался над всеми и носил звание Идущего по небу. Глядя на него, намного превосходившего ростом императора Крагоша, я подумал, что такое звание неспроста. Титаны и гиганты в Дисгардиуме считались самыми могучими, обе расы вырастали до четырех-пяти метров, но, скажем, Бомбовоз, хоть и был титаном, едва ли превышал два с половиной. В Гипере насчитывалось метров шесть, а на широченные плечи он мог бы посадить того же Крагоша.

Впрочем, император предпочел стоять, а на плече титана сидела обворожительная королева фей Уна. Слышал, что феи способны при желании увеличиваться чуть ли не до размеров человека, но их правительница явилась на битву в нормальном для себя размере – с человеческую ладонь, прелестная до невозможности. Она была единственной, кто, глядя на меня, улыбался, причем, улыбка была загадочной, словно фея что-то обо мне знала, но не собиралась ни с кем делиться секретом.

Стоя между Гипером и Лисентой, кентавр Фол Магнесийский исподлобья смотрел на меня налившимися кровью глазами, его грубое лицо скорее походило

на огровское, нежели на человеческое.

Человек-слон Меррик Ужасающий, вождь лоферов, был весь в шрамах и ростом не уступал Крагошу.

Если не считать фею Уну, хоббит Ноб-Из-Пригорья был самым невысоким среди лидеров нейтралов. Полурослик казался малышом даже рядом с гоблинами Говарлой и Стелтодаком.

За их спинами толпились трогги, кобольды, гноллы, нимфы, мурлоки, голиафы, но, за отсутствием единоначалия, они были представлены вождями отдельных племен. Учитывая, что легионы Крагоша собраны со всего Шэд'Эрунга, в Стылом ущелье и Радужной долине сейчас находились представители всех разумных Дисгардиума, кроме тех, кто входил в Содружество. Бастиан Первый не пришел, а потому в этой пестрой армии я не увидел ни людей, ни эльфов, ни дворфов с гномами.

Что ни говори, а особы передо мной стояли самые что ни на есть королевские, поэтому я, опустившись на колени, приложил кулак к сердцу и склонил голову.

– Можешь подняться, предвестник Скиф, – позволил Крагош. – Говори.

– Предвестник Скиф приветствует вас... – Вложив в интонации максимум уважения, я перечислил их имена, титулы и звания. – Благодарю за то, что откликнулись на зов моих друзей из Лиги гоблинов...

– Оставь праздные речи, предвестник! – перебил меня император Крагош. – Мы лицезрели, как ты говорил с новым Ядром и его легатами, после чего они скрылись! Тебе лучше найти разумное объяснение этому, иначе...

Зная его, я понимал, что, будь на моем месте любой другой, от него бы уже и мокрого места не осталось, но моя репутация, причем не только с Империей, но и с другими фракциями, после Демонических игр и уничтожения старого Ядра достигла максимального уровня – превознесения. Поэтому определенная фора у меня имелась, и я надеялся не растерять ее, объясняя, почему новое Ядро – наш союзник, а истинный Враг – совсем не Чумной мор.

– Вы правы, ваше императорское величество, – ответил я. – Я говорил с Ядром, но как вы верно заметили, оно новое, и его контролирует мой друг, неумирающий Полидевк, который к тому же последователь Спящих. Прежнее Ядро было создано и контролировалось Нергалом, а свои силы черпало из Бездны...

Заранее подготовленные слова изливались гладко, апеллировали к мудрости великих лидеров и общей ситуации в Дисгардиуме, заранее сглаживали углы, уменьшали подозрительность и взывали к логике. Ведь я привлек в союзники демонов, ранее смертельных врагов всех смертных, и опыт еще был свеж в памяти, а новая угроза всем разумным превосходила самые страшные сказки и удачно вписывалась в Пророчество Первого шамана, озвученное мне лично императором Крагошем при первой встрече.

– Живой и мертвый, демон и смертный встанут плечом к плечу против общего Истинного Врага, – процитировал я то, что вызубрил намертво, готовясь к встрече. – Надеюсь, вы помните эти слова?

– Это лишь слова... – сплюнул кентавр Фол Магнесийский, показав крупные лошадиные зубы. Глянув на Крагоша, он фыркнул и спросил: – Что скажешь, орк?

– Сдается мне, имперцы ведут свою игру, сговорившись с Лигой! – воскликнул хоббит Ноб-Из-Пригорья. Если существует писклявый хрип, то издан был именно такой звук. – Лисента, ты поставила на кон свое честное имя, при этом все мы слышаны о подвигах Скифа на Холдесте, а стелет он так гладко, как и не снилось моей говорливой тетушке Хескарии, при том, что она, вы должны знать, могла и окаменевшего тролля разговорить...

– Довольно, – безэмоционально оборвал его титан Гипер. – В своем красноречии ты переплюнешь и Скифа, и свою тетушку, Ноб, чем заставишь нас забыть о главной цели.

– Главная цель, ради которой мы собрались, только что дала деру! – воскликнул кентавр Фол Магнесийский, ударил оземь копытом и злобно посмотрел на гоблинов. – Чую, нас обвели вокруг пальца!

– Да, – кивнул Гипер. – Мы здесь, чтобы задавить в зародыше новый Чумной мор. Но... Я услышал, что предвестник Скиф берет на себя ответственность за действия своего друга Полидевка, волей небес ставшего новым Ядром. Со

времен войны с Роем не помню, когда такое было, чтобы мы, разумные трех континентов, собрались в единую армию. Может, и прав предвестник, пришло время всем нам отринуть прежние распри. – Титан посмотрел на Крагоша, на пока не вымолвившую ни слова Лисенту, на кучку гоблинов под ногами. – Вы это затеяли, вы нас собрали. Говорите! Что нам делать?

– Не спеши с выводами, Идущий по небу, – бархатным голосочком пропела сидевшая на его плече фея Уна. Вспорхнув, она зависла перед моим лицом, ткнула мне в нос изящным пальчиком. – Скажи, предвестник, почему демоны помогли тебе в войне с Чумным мором? Что такого ты им пообещал взамен? Надеюсь, не свою бессмертную душу?

– Он отрекся от звания демоноборца, – прорычал Крагош. – К чему эти расспросы, Уна? Ты не веришь мне?

– Или забыла, чем твое племя обязано мне? – с неуловимой угрозой в нежном голосе пропела дриада Лисента. – Ваш никчемный союз с титанами...

– Довольно, – перебил я, и Гипер взглянул на меня с интересом. – Я отвечу на вопрос ее величества Уны. Да, я отрекся от звания демоноборца, но сделал это, выбрав меньшее зло – демонов. Да и вообще, это еще вопрос, зло ли они.

– Демоны не зло? – с ужасом воскликнула Уна, вернулась на плечо титана и что-то прошептала ему на ухо, в котором могла бы поместиться полностью. Гипер нахмурился, положил руку на рукоять колоссального топора за спиной.

– Все интереснее и интереснее! – довольно воскликнул хоббит Ноб-Из-Пригорья. – Занимательные дела творятся на задворках Дисгардиума! Мне все более очевидным становится, что существует закулисная рука зеленокожих коротышек!

– Осторожнее, полурослик! – прошипел гоблин Стелтодак.

– А что? Правда глаза колет? – ехидно поинтересовался Ноб-Из-Пригорья. – Всем известно, как Лиге дали по носу в Кинеме, и из чувства мести те поддались на уловки Скифа, который, как всем известно, и сам был высшим легатом Чумного мора! Того самого Скифа, для которого и демоны отнюдь не зло, и новое Ядро, как выясняется, его рук дело. Получается, «Детей Кратоса» оговорили?

– И Крагош все это покрывает... – прогундел под хобот лофер Меррик Ужасающий. – Да, все это дурно пахнет, но, раз уж мы все выбрались из наших захолустий и собрались здесь, давайте дослушаем Скифа.

Он вышел вперед, коснулся хоботом моей груди, будто принюхиваясь, после чего обратился ко мне:

– Предвестник, то, что ты якшаешься с демонами и нежитью, доверия к тебе не добавляет, ты же не будешь с этим спорить? Почему мы должны тебе верить? С чего ты решил, что нам грозит Истинный Враг?

«Глянь направо и вверх», – пришло сообщение от Бомбовоза. Посмотрев, куда он сказал, на вершину горы, я увидел его, Ояму, мелькнувшую тень Деспота и притаившегося, как пес на охоте, Монтозавра. Увидел, и они исчезли – не иначе мой наставник врубил маскировку. Впрочем, ее не хватило, чтобы скрыть осыпающиеся под тушами древнего ящера и демона камни.

«Пока не вмешивайтесь», – ответил я другу, а сам окинул взглядом лица собравшихся лидеров и уверенно заговорил:

– Сначала о демонах. Да, я бывал в Преисподней и разговаривал с великими князьями Дьябло, Белиалом, Азмоданом и Люцием. Со времен Демонического пакта изгнанные из родного мира демоны мечтают вернуться в Дисгардиум, и, если бы не наша победа в последних Играх, они бы уже были здесь. Вам бы пришлось смириться с тем, что мир придется с ними делить, понимаете? Еще на год-два, может, три, я избавил от них мир, но рано или поздно демоны вернуться. Вам с ними жить. Своими врагами они считают Новых богов, а не вас...

«Скиф, долго нам еще прятаться?» – пришло другое сообщение, на этот раз от Большого По. Понимая, что другого шанса обзавестись новыми союзниками может не представиться, я не стал отвечать, сосредоточившись на словах, адресованных лидерам.

– Именно поэтому демоны помогли в войне с Чумным мором. Они не хотели возвращаться в Дисгардиум, полный нежити, а потому положили почти все свои легионы в битве с темными Новыми богами, в чьих руках легаты Чумного мора стали не более чем марионетками. Такая же жертва была принесена

императором Крагошем и Лисентой, Первой среди дриад. Они выжили чудом, благодаря вмешательству Спящих богов, однако не только они дрались против нежити и покровительствующих темных богов, но и мои друзья...

Крагош кивнул мне, и я продолжил, чеканя слова:

– Кобольды-отщепенцы вплоть до последнего щенка. Племя троггов, изгнанных из-под Даранта. Культисты Старой богини смерти Морены, гонимые в Империи. Отчаянные наемники и гладиаторы Зеленой лиги, вступившие в битву вместе с сынами и дочерьями гоблинского племени. Люди моего наставника Оямы из лахарийской деревни Джири, включая его дочь и внука... Разве вы не видите, что все они, такие разные, объединились перед лицом общего врага, не щадя своих жизней? – Я строго взглянул на хоббита, его щеки заалели. – Многие в той битве ушли безвозвратно, их души пожрал Ктулху, но что-то я не помню там ни одного полурослика. Ваше племя решило отсидеться, Ноб-Из-Пригорья? Так может тогда вы и есть та самая закулисная рука?

Я выдохся и сделал паузу, и тогда, встав рядом со мной, заговорил император Крагош. Приблизив притихшего хоббита взглядом к земле, он рыкнул:

– Отсидеться не получится! Постыдился бы, Ноб! Твои предки не отсиживались в Войне Кольца!

– Как и в той войне, в битве на Холдесте мы не делили своих на демонов и смертных, последователей Старых или Новых богов, на орков и людей, эльфов и вампиров... – сказала Лисента звенящим голосом. – Мы были живые, а с той стороны – нежить. Мы потеряли многих, но благодаря Скифу победили. Мы живы. Не только мы, но и вы! Вы все, погрязшие в своих распрях, интригах, мелочных склоках!

Крагош положил руки на наши с дриадой плечи и пророкотал:

– Сегодня предвестник принес нам дурные вести, ибо такова судьба любого предвестника! Вы будете дураками, если не прислушаетесь! Такими же дураками, как мой старый друг-враг Бастиан, которого я давно предупреждал о заговоре в стенах его дворца, как мой прадед Кинаурк, отказывавшийся признать существование Роя...

Пока император говорил, я всматривался в лица тех, кто стоял в задних рядах. Они жадно ловили каждое слово, сказанное кем-то из нас, но в их взглядах читался не только интерес, но и недоверие, и страх, и нежелание рисковать собой во имя каких-то неведомых угроз. Военная помощь от них прямо сейчас не требовалась, мне нужно было другое: чтобы вера последователей Нергала пошатнулась, чтобы их рассказы о сегодняшних событиях пошли по городам и весям всего Диса и посеяли зерна сомнений в умах других.

Для этого нужен был толчок, и я собирался его дать.

«Соберитесь за моей спиной и будьте готовы», – написал я Бомбовозу и Большому По, надеясь, что они догадаются показаться как-то эффектно, учитывая важность момента.

Крагош замолчал. Дав собравшимся вникнуть в его слова, я перешел к главному, но начал с другого:

– «Дети Кратоса», на чьей земле мы стоим, верные марионетки Нергала Лучезарного. Этот Новый бог – сильнейший из всех, но ему всегда было мало. Мало власти, мало веры, мало молитв... Нергал ревниво отслеживал все, что могло стать угрозой для него, и давил это в зародыше. Вспомните, почему жители древней Андары повернулись к Хаосу и обратились в демонов? Почему сгинули Старые боги, а зверобоги вынуждены скрываться? Почему Нергал осыпал своих последователей наградами, когда в Лахарийской пустыне появился храм Спящих? Дисгардиуму не видать свободы, пока вы верите и поклоняетесь Нергалу! Но ему всегда будет мало...

Сделав паузу, я изучил, что советует Убеждение. Пока все, что я произнес, не работало. По всей видимости, собравшихся неписей мало волновало сказанное, и нужно было надавить на другое – на их глубинные страхи, на возможные потери, на то, чем пугают каждого ребенка в Дисе.

– Не уверен, что вы это знаете, но Нергал Лучезарный и Мардук Сумрачный – Новый бог, единый в двух лицах. Подумайте, как это подло – натравливать последователей этих двух богов друг на друга! Сколько матерей потеряли своих сыновей и дочерей в бессмысленной войне Содружества и Империи?

Замолчав, я изучил реакцию слушателей. Ага, загомонили, зашептались, закричали возмущенно, затребовали доказательств. Пока обойдутся, сейчас важнее развить тему.

– Нергал нашел путь в Бездну и назначил верховной жрицей Девятку. Сейчас я расскажу вам, кто это и как я это узнал...

Рассчитывая на то, что меня слушают не только те, к кому я обращался, но и Ояма с Деспотом, в своей истории я вытащил наружу все, что било по репутации Нергала: от манипулирования Небесным арбитражем до подчинения Жнеца и создания из него Ядра Чумного моря. Рассказал о садизме Девятки и ее силе, а потом ошарашил известием, что именно она устраивает прорывы Бездны, насылая на Дис Разорителей.

– Это питомцы Девятки, – добавил я, удовлетворенно глядя на ошеломленную толпу.

Затем я поведал о том, как меня пытали – не только Девятка, но и «Дети Кратоса», а потом – жрецы Лучезарного бога света и Первый инквизитор Ларион. Не стал скрывать, почему и ради чего они это делали, поведал о Единстве всех последователей Спящих и о том, что произойдет, если древние боги пробудятся. И что толчком для этого может стать Прорыв Бездны, под который отлично подходит призыв Девятки и возведение ее в ранг верховной жрицы.

Нужно было побыстрее добить «Детей Кратоса», в сердце ныла заноза, словно я упустил последние минуты, чтобы избежать чего-то страшного, а потому говорил я емко и кратко, но хватило и этого. Все-таки мой высокий навык убеждения, харизма и превознесение с каждой из представленных фракцией делали свое дело.

Закончил я, повторив пророчество Первого шамана:

– Живой и мертвый, демон и смертный встанут плечом к плечу против общего Истинного Врага. Мы все здесь живые и смертные. Но против Врага плечом к плечу с нами встанут и мертвые, и демоны. Знакомьтесь...

Я взлетел, подал сигнал друзьям и начал представлять тех, при виде кого раньше все разумные Диса разбежались бы в ужасе:

– Новое Ядро Чумного мора – мой друг Полидевк. Его легаты, чьи имена знакомы каждому в Дисгардиуме: Магвай, Ланейран, Критошибка, Ронан, Крей, Бьянканова, Айлин.

Из складки в ткани мироздания вывалилась туша Большого По. Невозмутимо отряхнувшись, он помахал всем пухлой ручкой. Следом явились легаты. Четыре мертвеца встали на колени и ударили себя в грудь, три девушки изобраили книксен, а Магвай выкрикнул:

– Нет смерти в служении Чумному мору!

Неписи, и без того сильно напрягшиеся, схватились за оружие, но Ядро дало подзатыльник бывшему высшему легату, и они успокоились.

– Простите его, господа короли и королевы, а также доблестные бойцы! – пожал плечами Большой По. – Этот легат немного отсталый.

Магвай зарычал, и Ланейран принялась ему нашептывать что-то о «нереально крутом ивенте», прося, чтобы тот не позорился и не рушил геймплей. Ну да, для них это всего лишь игра...

– Демон Деспот, сын великого князя Преисподней Дьябло, – объявил я и добавил: – Мой друг.

Ходячая жаровня проявилась из тени прямо перед лидерами фракций, заставив их отшатнуться, и чиркнул руками-алебардами друг о друга, высекая снопы искр. Полыхнуло жаром и запахло серой. Титан Гипер, узрев могучего демона выше него ростом, о чем-то задумался и заиграл желваками.

– Грог-х-р! – разнеслось по ущелью.

Бросив взгляд наверх, я кивнул наблюдающему за нами учителю и объявил его имя:

– Мой друг и наставник, легендарный гранд-мастер безоружного боя Масу Ояма!

Учитель не стал изображать ничего сверхъестественного – просто спрыгнул к нам, пробив ногами каменистую землю и провалившись по колено, и слегка поклонился их величествам, не меняя выражения лица. Он все еще прятал того, чье появление я отложил на финал.

Только я собрался выкрикнуть имя Монти, как вмешался тот, на кого я не рассчитывал. Воздух между мной и лидерами заискрился, сгустился и сложился в массивный силуэт – зеленовато-бурым, в два человеческих роста. Потрепав меня по плечу, сущность заговорила:

– Я представляю себя сам! Друг, наставник, соратник, проводник из междумирья и покровитель предвестника Скифа, величайший, могущественный, сильнейший из Первых богов, повелитель болот и трясин... То-о-о-р-р-р-ф-фу-у! Знайте же, несчастные смертные, что сам Торфу на стороне малыша Скифа!

Немного прифигевшие лидеры фракций отвесили челюсти, Крагош начал открывать рот, но спрашивать уже было некого – Торфу исчез, успев напоследок шепнуть мне: «Лихо я их приложил, да? Дальше ты сам, я пока совсем без сил, а ты паренек хваткий, думаю, без проблем организуешь храм для своего покровителя...»

Последние слова прозвучали неясным шелестом, и, мысленно улыбаясь, я подумал, почему бы и нет? Попрошу Дьюлу поставить храм Торфу, пусть болотный божок порадуетя.

– Что это было? – осторожно поинтересовался кентавр Фол Магнесийский. – Настоящий бог? Никогда о таком не слышал...

– Он же сказал – величайший, могущественный, сильнейший из Первых богов, повелитель болот и трясин, – ответил я. – Но это не последний бог, которого я хотел вам представить.

– Будет еще один? – прошептал, выпучив глаза, хоббит Ноб-Из-Пригорья.

– Да. Знакомьтесь, зверобог Монтозавр, древний ящер. Мой соратник.

На пару секунд воцарилась напряженная тишина, а потом в Стылом ущелье случилось подобие Армагеддона – ящер спрыгнул. Когда земля перестала трястись, а скалы – обваливаться, пыль осела, явив лидерам фракций Монтозавра.

Кланяться Монти, разумеется, не стал. Шагнув ко мне и вытянув шею, он протяжно и трубно взревел прямо в лица лидеров фракций. Гоблины и хоббит пошатнулись, орк, дриада, титан, лофер и кентавр устояли, а вот фею Уну снесло с плеча.

Титан Гипер стер с лица слюну, вылетевшую из пасти ящера, обменялся кивками с Фолом Магнесийским и Мерриком Ужасающим, после чего посмотрел мне в глаза и просто сказал:

– Мы поможем, предвестник.

Глава 2. Парамаунт

– Говорю от лица всего племени во имя бурных потоков, – прижав руку к груди, объявил Фол Магнесийский. – Кентавры пойдут за предвестником.

– Лоферы изрядно настрадались по воле Новых, – сплюнул Меррик Ужасающий, скруглив хобот. – Мы готовы и дальше страдать, но вопреки их воле. Мы с тобой, Скиф.

Другие лидеры нейтралов тоже подтвердили, что я могу на них рассчитывать. Хоббит Ноб-Из-Пригорья не преминул добавить, что их мохноногое племя и так недолюбливало Нергала, но теперь будет совсем активно не любить.

Титан Гипер хотел что-то сказать, но запнулся, когда что-то обвило мою шею, щекотнуло спину, облапило задницу, и знакомый воркующий голосок нежно поинтересовался:

– Как дела, босс?

Явление стражей – суккубы Неги, сатира Флейгрея, раптора Рипты и инсектоида Анфа – произвело на новых союзников не меньшее впечатление, чем презентация Деспота, Оямы, Торфу и Монтозавра. Как оказалось, они сидели верхом на Монти вместе с Бомбовозом и Гиросом, на которых внимания и вовсе не обратили.

Собравшись в круг, мы обменялись улыбками. Я кивнул на шпили Парамаунта:

– Взяли?

– Почти, – ответил Бомбовоз. – «Детишки»-то разбежались, а вот неписи Парамаунта заперлись в замке, навесив проклятий на двери и окна. Увидев, что ты вошел в игру, наши друзья-превентивы решили не спешить с захватом замка и дожидаться тебя.

– С чего бы это?

– Считают, что, если начнут грабить без нас, ущемят интересы «Пробужденных». Они же под клятвой не причинять нам вреда, так что Хинтер, Хорвац и Полковник решили перестраховаться. Мало ли что Небесный арбитраж посчитает вредом. Кроме того, все знают, как ты не любишь, когда NPC погибают без нужды. Кетцаль сказал, что можно обойтись без крови, если ты вступишь в переговоры.

– А что за неписи? Наемники?

– Не, – покачал головой Бомбовоз. – Вроде наших, кто прижился на Кхаринзе. У «детей» они здесь за прислугу, кроме того, там куча ремесленников, продавцов, наставников... – Бом помялся, бросил короткий взгляд на прижавшуюся ко мне Негу. – Еще там много... э... девушек.

– Девушек? – переспросил я. – Бойцов?

– Бойцов! – странно оскалившись, подтвердил мой друг. – Бойцов невидимого фронта. Там около трех сотен сотрудниц «Седьмого неба».

– Что ты несешь, Бом? Что еще за невидимый фронт?

– Постельный, – усмехнувшись, ответил он. – Короче, там при замке есть «Седьмое небо». Это огромный бордель, мне Хорвац рассказал. Или гарем, хрен его знает. Там девушки чуть ли не всех рас. У Галлахера был пунктик на эту тему, поэтому самых красивых везли в Парاماунт со всего Диса. Типа у «Детей Кратоса» должно быть все самое лучшее. В общем, то ли гарем Джошуа, то ли общий.

– Да уж... – Хмыкнув, я на мгновение задумался, потом махнул рукой. – Ладно, разберемся. Сделаем так. Сначала я попробую убедить неписей сдаться, потом мы немножко пограбим и сравняем замок Галлахеров с землей.

– Давай грабить ничего не будем, гоблины и без нас разберутся, – возразил Бомбовоз. – А нам с тобой нужно метнуться, сам знаешь куда. – Он показал мне четыре пальца, и я понял, что речь о новом храме. – Засветишься перед союзниками, раздашь ценные указания, убедишь неписей сдаться, а девушек...

– Перебраться на Кхаринзу и открыть свою гильдию? Перебьешься!

– Да брось, Скиф, можно же хотя бы предложить им? А?

– Бэ! Мне Рита шею свернет, так что нет! С ума сошел? На острове и так не протолкнуться, мне там еще гарема не хватало!

– У нас же пляж есть! Прикинь, как круто будет! Девчонки в бикини, заметь, самые красивые в Дисе...

– А еще Скальные рвачи в море, и в придачу кобольды, тролли, культисты Морены и канализационные трогги на пляжной подтанцовке. Нет!

– Ладно, как знаешь, – буркнул Бомбовоз дрогнувшим голосом. – В общем, как закончишь, свалим с тобой в Подводное царство посвящать Спящим четвертый храм.

– Эльф с ними, босс, – проворковала Нега. – Ничего эти смертные девки не умеют! Не нужны они нам! Но разграбить винные погреба ты нам запретить не можешь!

– Это кощунство, босс! – подключился Флейгрей, и Рипта с Анфом его горячо поддержали. – Еще мой центурион говорил, что бухло врага важнее звезд на рога!

– Это уж как с союзниками поделим, – проворчал я. – Главное, проследите, чтобы нас не обсчитали!

– Будет сделано, босс! – сатир приложил руку к рогу.

– Замок «детей» захватит Гирос, – сказал Гирос, непонятно как оказавшийся передо мной. – Бомбовоз упустил этот важный момент плана, но Гирос помнит.

– Ага, помнит он, – кивнул Бомбовоз. – Ты же уже начинал захватывать? Так чего не закончил?

– Был атакован превосходящими силами противника, – не моргнув глазом ответил ниндзя. – Принял решение прервать захват и вступить в бой. Противник использовал божественный артефакт, обнуливший характеристики. Астральный гнев был на откате, поэтому пришлось отступить. Гирос просит дозволения повторить. Гирос может повторить.

– Я тебе уже раз сто повторил, что это твоя главная задача! – прорычал Бомбовоз. – На фига ты опять просишь дозволения?

– Гирос просит его не у вас, Бомбовоз-сан, а у Скифа-кун.

– Главная задача? – не совсем понял я.

– Ну да! – воскликнул Бомбовоз. – Нужно, чтобы в копилку клана что-то капнуло. За захват такого замка получим пару левелапов сразу же. Краулер будет доволен. Что, валим к замку?

– Желаете, чтобы Гирос повторил попытку?

– Погодите вы оба! Никуда ваш замок не денется! Мне нужно еще раз поговорить с лидерами фракций. Что-то мне подсказывает, что у нас проблемы не только с Нергалом-Мардуком, а вообще со всеми Новыми богами. Бегемот,

когда все только начиналось, предупреждал, что эти боги не что иное как паразиты. Думаю, если придадим одного, усилится другой. Отрезать кормушку с верой нужно всей этой шайке...

Под Великим куполом безмолвия я собрал всех лидеров, включая многочисленных вождей разнородных племен. Впечатленные предыдущей речью и наглядной демонстрацией моих соратников, ставших воплощением Пророчества Первого шамана, они слушали меня крайне внимательно. После правды о двуличном Нергале-Мардуке уговорить их полностью запретить поклонение Новым богам было несложно.

- А кому тогда поклоняться? - спросил хоббит Ноб-Из-Пригорья.

- Вам обязательно кому-то поклоняться? - решил выяснить я, прежде чем предложить лидерам фракций стать жрецами Спящих.

- А как же! - удивленно воскликнул хоббит. - Боги дают силу, помогают в жизни, да и вообще...

На мгновение захотелось подсунуть хоббитскому племени вредного Торфу, но я откинул эту заманчивую идею. С таким тщеславным божеством не сегодня, так завтра полурослики домолятся до того, что пойдут захватывать мир, чтобы нести божественный свет веры в бога болот и трясин. Нет, для Торфу самое место Болотина. Поставим ему храм там, может быть, даже на том же самом островке, где я нашел Бегемота, и пусть управляет там Трясинными ящерами, Камуфляжными жабами да Кислотными дракончиками. Заодно, глядишь, наведет там порядок, а то тамошние обитатели совсем нюх потеряли - агрятся на все, что движется.

Мои размышления хоббит воспринял как недоверие и принялся подробно рассказывать, в чем именно помогли боги лично ему, но я поднял руку, и Ноб-Из-Пригорья замолчал.

Я посмотрел в лицо каждому: ехидному хоббиту, суровому титану и симпатичной фее на его плече, недоверчивому кентавру, бесхитростному лоферу. Изучил лица многих вождей кобольдов, гноллов, мурлоков, голиафов и троггов, которые явно чувствовали себя не в своей тарелке. Подмигнул нимфе, и та смутилась и спряталась за плечом соседа. Потом долго смотрел в глаза подошедшего

Крагоша, переглянулся с Лисентой...

Лучшего момента для того, чтобы привлечь к Спящим новых последователей, не придумать. С тремя храмами лимит повысился почти до шестидесяти трех миллионов, четвертый, надо полагать, поднимет его до миллиардов. Хватит, чтобы привлечь под знамена Единства всех разумных.

– Как инициал Спящих богов я хочу сделать вам предложение стать едиными не только сегодня и не только в борьбе против Нергала. Ходит много разговоров о том, какие они, но слухи есть слухи. Я же точно знаю: Спящим небезразличны обычные смертные. Да, как и Новые боги, они обретают силу от нашей веры, но они могущественны и без нее. Вера нужна им здесь, в Дисгардиуме, тогда как сами они – Бегемот, Тиамат, Кингу, Абзу и Левиафан – обретаются вне нашей вселенной. Вселенной, созданной ими.

Я рассказал о сне Спящих, который породил Дисгардиум, и о том, что случится, если они пробудятся. Правда, четкого понимания последствий у меня не было, поэтому я выдал скомбинированную версию, основанную на словах Кирана Джексона и сатира Флейгрея:

– Рухнут все Барьеры между планами, а боги будут творить все, что пожелают, не сдерживаемые Первым законом равновесия. Хуже всего, что сотрется грань, отделяющая Бездну. Привычный нам мир исчезнет, и все вернется к самому началу. Только нас уже не будет, чтобы посмотреть на это. Вот почему так важно, чтобы Прорыва Бездны не случилось, тогда Спящие продолжат спать...

Мой рассказ мог затянуться, но стоило упомянуть о Единстве и ответить на уточняющие вопросы, подробности мало кого интересовали. Люди есть люди, орки они или кентавры. Бонусы Единства, которые получает каждый жрец Спящих, перевесили все сомнения, а первым решился стать последователем император Крагош.

– Довольно слов, предвестник, – рыкнул он. – Отринув Мардука, я остался без покровителя. Я готов!

– И я! – проревел кентавр Фол Магнесийский, топнув копытом.

– Готов служить Спящим! – хрипло пропищал Ноб-Из-Пригорья.

Других желающих пока не нашлось. Титан Гипер и лофер Меррик Ужасающий потупили взгляды, вожди малых племен начали шептаться.

Вперед выдвинулась Лисента, Первая среди дриад.

Конец ознакомительного фрагмента.

Купить: <https://tellnovel.me/ru/daniyar-sugralinov/disgardium-12-edinstvo-1>

Текст предоставлен ООО «ИТ»

Прочитайте эту книгу целиком, купив полную легальную версию: [Купить](#)