АРТЁМ КАМЕНИСТЫЙ

Боги Второго Мира

самый странный нуб

Артем Каменистый
Боги Второго Мира
Серия «Самый странный нуб», книга 3

Текст предоставлен правообладателем
http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=18795351
Боги Второго Мира: Фантастический роман: Альфа-книга; Москва; 2016
ISBN 978-5-9922-2200-5

Аннотация

Второй Мир – виртуальное пространство без нерушимых границ и строгих законов. Полная свобода действий в расплывчатых рамках игровых условностей. Плати и наслаждайся, а остальное не твоя забота, за всем проследят искины последнего поколения. Они не способны ошибаться, их нельзя подкупить, они ни на шаг не могут уклониться от главных правил Второго Мира. Так что будь спокоен: твой игровой процесс под надежным присмотром.

Вот только так ли уж всесильны искины надсети? Тогда почему они исчезают один за другим и лучшие умы корпорации не могут выявить причину столь глобальных сбоев? И как можно быть спокойным за свой игровой процесс, если владельцы игровой вселенной оставили для себя множество недоступных рядовым игрокам лазеек? В том числе и немыслимую – одной атакой

укрытого на технической локации монстра можно уничтожить любого игрока как в виртуальном, так и в реальном мире.

Те, кто стоит за кулисами Второго Мира, в игры не играют. Все куда серьезнее.

Содержание

Глава 1 5
Глава 2 30
Конец ознакомительного фрагмента. 49

Артем Каменистый
Боги Второго Мира

Глава 1

Кусты были так себе. Пожелай собака средних размеров спрятаться в них – ей бы пришлось столкнуться с нешуточными трудностями: жидковаты, понизу листвы практически нет, да и выше она не сказать чтобы пышная. Травы под ними почти не было, так что помощи в маскировке от нее тоже не дождаться. В общем, чтобы надежно укрыться, не самое лучшее место.

Габариты у Роса побольше, чем у собаки не то что средних, а даже крупных размеров, и тем не менее он выбрал именно это место для укрытия. А что ему оставалось делать, если поблизости ничего более подходящего не наблюдалось, а счет шел на секунды. Стайка тварей, неожиданно выскочившая из-за рощицы слева, не оставила выбора. Бежать от созданий, которых разработчики игры наделили конечностями рекордной длины, – плохая идея. На открытой местности эти «длинноноги» догонят за минуту, и это при условии, если не будут торопиться.

Уж Рос насмотрелся на всяких созданий Второго Мира, так что по одному лишь внешнему облику может опреде-

лить, на что они способны.

Слабых противников в этой местности он уже второй день не встречал, и надеяться на то, что именно эти окажутся ему по зубам, не стоило. Расстояние не позволяло определить детали вроде уровней и хоть каких-нибудь характеристик, но игровая логика подсказывала: монстры размером с упитанного бычка – это серьезная проблема. Даже игроку сотого уровня непросто с таким справиться, а Рос до этой планки серьезно недотягивал.

Со стаей и сто пятидесятому не рекомендуется связываться.

За пять дней пути Рос много чего пережил. Уничтожил несколько десятков монстров, из которых тринадцать было новых, за них дали набор неплохих достижений. Пару раз при этом находился на волоске от смерти, спасаясь за счет неплохой экипировки, высоких характеристик и набора разнообразных заклинаний. Особенно выручала способность самолечения. Открыл неизведанные территории – ведь не всегда было возможно продвигаться по прямой, указанной на карте, да и его способности позволяли тщательно документировать почти все, на что падал взгляд. А с помощью нового драгоценного куба преобразования создал шесть предметов, аналогов которых во Втором Мире не имелось, за что тоже получил много чего полезного.

Один из предметов – браслет – вышел очень даже недурственным, Рос рассчитывал получить за него никак не мень-

ше семи-восьми тысяч золотом, а может, даже все десять.

Всякое случалось по пути, но даже в самых трудных ситуациях нить его игровой жизни не прерывалась. Он ухитрялся не встревать в ситуации, откуда оставался лишь один выход: на перерождение. Осторожность, внимательность, толика везения – шаг за шагом он приближался к цели, ведь смерть – это неизбежный полет назад, на рудник Агитрика, на старт. И получится, что пять дней потеряно. Кто знает, вдруг правители Запертых Земель выдали аналогичное задание и другим группам? Если им повезет больше, то Рос зря надрывался все это время.

Если твари его заметят, придется начинать заново. Остается молиться на хлипкие заросли и прилично прокачанную маскировку.

Ну и шевелиться не стоит. И моргать. И дышать надо через раз, а лучше через два.

Перед глазами едва заметно шевелился один из немногих листиков, что зеленили низ куста. Несмотря на полное отсутствие ветра, он непрерывно подрагивал, будто его, как и Роса, колотила нервная дрожь. Оливкового оттенка, сильно вытянутый, заостренный, похож на ивовый. Отчетливо различалась центральная длинная жилка, от которой разветвлялась сеть тончайших вспомогательных. На основании бугрилась красно-бурая «бородавка» размером со спичечную головку. Она выглядела столь чужеродно, что даже бесконечно далекий от ботаники человек мог догадаться, что это ка-

кая-то болячка или гнездовье паразита.

Рос как-то отстраненно удивился. Раньше он не очень-то обращал внимание на подобные малоинтересные мелочи, детальное отображение древесного листа и мучившего его недуга поражали. Для игрового процесса не имело значения, есть ли на нем жилки и насколько сложна их система, не говоря уже о прочих. Но силы, управляющие миром, считали иначе, не пренебрегая даже самыми бесполезными мелочами.

Интересно, что будет, если взглянуть на этот лист через окуляр микроскопа? Разглядишь клетки? А дальше? Мембраны, ядра? А еще дальше? Молекулы? Атомы? Протоны и нейтроны? Кварки или что там должно быть в самом конце?

Не самые своевременные мысли, но голове не прикажешь – почему-то именно об этом решила задуматься.

Мобы тем временем не торопились уходить, затеяв в паре сотен шагов от укрытия Роса непонятную возню. Несколько, держась тесной кучкой, упорно долбили сухую землю громадными утиными клювами, помогая массивными передними лапами, вооруженными короткими толстыми когтями. Остальные, обступив их со всех сторон, не шевелились, внимательно наблюдая за странной деятельностью сородичей.

В тот миг, когда Рос в очередной раз отвлекся на созерцание листвы укрывавшего его кустарника, случилось нечто неожиданное. Из ямы, которую успели вырыть мобы, взмет-

нулся столб из пыли и комков земли. Росу, не знакомому с военным делом, показалось, что там взорвался снаряд, не хватало лишь грохота и пламени с дымом. Основная масса мобов, до этого стоявшая без движения, одновременно сорвалась с места, шустро набросившись на что-то, скрывавшееся под землей. Несмотря на приличное расстояние, по ушам ударил пронзительный визг, полный смертельной боли и страха, после чего он затих так же мгновенно, как и возник.

Стая минут пять провела в яме, сбившись в почти монолитную колышущуюся кучу. Затем мобы, перестав суетиться, с ленцой потянулись в сторону рощи, вскоре скрывшись из виду.

Рос помнил поговорку, что именно любопытство сгубило кошку, но продолжать путь, не узнав, что именно заинтересовало тварей под землей, не мог.

Выждав около получаса и убедившись, что ничего подозрительного не происходит, он осторожно подобрался к месту раскопок и заглянул вниз.

На дне ямы обнаружился провал с ровными стенками, дно его было завалено комьями упавшей сверху земли и обломками чего-то, похожего на светлую керамику. Или, скорее, скорлупу гигантского яйца. На этом мусоре лежал скелет неведомой твари. Размером с корову, а то и больше, с длинным тончайшим хвостом рептилии или крысы, шестью конечностями и крошечной плоской головой. Ничего

подобного Рос никогда не видел, но, судя по габаритам, клыкам и когтям, встреча с подобным созданием не могла закончиться ничем хорошим.

Спустившись, коснулся окровавленного костяка.

«Детеныш нелетучего айга. Внимание! Вы обнаружили останки существа, отсутствующего в мировом бестиарии! Вы зарабатываете поощрение: +1 ловкость. Для получения награды за открытие нового существа обратитесь в Академию Магии. Закрыто достижение: неутомимый исследователь монстров. Бонус достижения: +3 наблюдательность, +2 перенос грузов, +1 сущность вещей, +1 удача, +1 разум; две нераспределенные единицы вторичных базовых характеристик, одна нераспределенная единица дополнительных характеристик. Открыто достижение: непревзойденный исследователь монстров. Для закрытия достижения откройте самостоятельно сорок пять монстров, отсутствующих в мировом бестиарии. Бонус достижения: случайный».

Рос усмехнулся. Пожалуй, ему и правда стоит заглянуть в Академию Магии. Не за новыми заклинаниями, хотя и про них тоже не стоит забывать, – все дело в открытых мобах. Одних только простых за ним уже сорок единиц числится, а ведь даже за одного открытого полагается какая-нибудь приятная плюшка.

Что же они подарят за такой «опт»? Толстая жаба плотоядно облизнулась, рассчитывая на лакомый кусочек.

Только для начала надо как-то до этой Академии добрать-

ся…

Скелет одарил Роса набором клыков и когтей. Пусть полежат в сумке, глядишь, пригодятся на что-нибудь. Если этого самого нелетучего айга еще не открыли, значит, этих ингредиентов никто из ремесленников не использовал. Вдруг только их и не хватает для создания какого-нибудь легендарного меча.

А это что такое лежит вдалеке? На ровной как блин местности любая неровность выделяется. Не камень и не кучка земли над кротовиной. Что-то явно необычное, если глаза не обманывают.

Когда-нибудь Рос точно пострадает, как та кошка. Сегодня ей явно не сидится – так и пытается всюду сунуть свой нос. Ну да он ведь все равно намеревался идти в ту сторону, так что любопытство не помешает планам.

Это и правда не камень и не что-то другое, стандартное, сумевшее обмануть взгляд кажущейся необычностью. Хотя нельзя не признать, что Росу не часто доводилось видеть подобное.

Игровая смерть – целая наука. Кто-то, столкнувшись с ней, практически мгновенно улетает на место, которое выбрал заранее, но значительная часть игроков всеми доступными способами оттягивает момент нового рождения. Промежуток между гибельным ударом и воскрешением можно увеличивать ростом уровня, вкладывая очки в определенный набор характеристик, используя магические пред-

меты с нужными свойствами и положительные заклинания от некоторых классов.

Для чего нужно растягивать краткий миг тьмы? Это очень важно, ведь, допустим, погибнув в походе от огненного дыхания ужасающего босса, ты ослабишь отряд, и вместо того чтобы без проблем заполучить гору трофеев, твои соратники столкнутся с разного рода неприятностями. Лишь полные нубы считают, что в таких рейдах на первом месте по важности стоят игроки, умеющие наносить огромный урон. Да, они, безусловно, нужны, но без полноценной поддержки это всего лишь смешное мясо.

Поддержка бывает всякая. Очень полезны те игроки, у которых есть эффективные заклинания воскрешения. То есть быстро читаемые, снижающие посмертные потери опыта, потребляющие минимум магической энергии. Такие могут успеть поднять павшего даже за считаные мгновения. Взмах посоха – и боец опять в строю: потрепанный, с минимумом очков жизни и маны, оставшийся без бафов. Но зато живой и действующий, а не бесполезная тушка на далекой точке воскрешения.

Хозяин этого тела, похоже, очень серьезно вложился в растягивание «мига тьмы». Чтобы дойти до него, Росу пришлось преодолеть пару сотен метров, а это не такое уж быстрое дело. И сколько валялся до этого – тоже неизвестно. Скорее всего, пал жертвой какого-то долгоиграющего заклинания, наносящего урон спустя секунды и минуты после при-

менения. Или набор повреждений привел к критическому кровотечению, которого не сумел остановить.

Это сильный игрок, раз его тело так долго не исчезает. И его последний бой был бы заметен издали, но ничего подобного не наблюдалось. А ведь Росу пришлось провести немало времени, прячась от тех «кузнечиков». Столько избегать полета на точку воскрешения невозможно никакими методами.

Значит, три варианта: или сам пришел сюда и умер, или принесли умирать, или принял смерть покорно, не сопротивляясь. А может, даже помогал себя прикончить. Но последнее крайне маловероятно – за все время игры Рос с подобным мазохистом сталкивался лишь раз.

Хотя как можно столкнуться с самим собой?

Рос как следует огляделся по сторонам, но не заметил ничего подозрительного. Даже в реальной жизни это ничего не значило, а здесь, в игре, где существует невидимость, магическая маскировка и прочее, – вообще на грани бесполезности. Но немного утешило.

Тело будто только тем и занималось, что ждало Роса. Растаяло, как только подошел. А он крепко призадумался.

До этого момента ему встречались лишь монстры. Безобидные и не очень, со сложным искусственным интеллектом, но в принципе предсказуемые.

А теперь вот – первый игрок. А они как раз непредсказуемые. Ни один монстр не станет целенаправленно устра-

ивать многочасовую засаду возле точки, где кто-то погиб. А вот злостный убийца – запросто. Очень эффективно в случаях потери имущества. Сам убитый прибегает за вещичками или приятелей просит помочь, но результат всегда один: в нужном месте рано или поздно появляется потенциальная добыча.

В общем, если не знаешь, в чем дело, лучше не приближайся к мертвому телу.

А Рос вот приблизился. И ценных вещиц у него навалом. Плевать, что ник его чист от крови невинных жертв, шанс потери некоторой части имущества есть у любого.

Чуть слышно зашуршала трава, выпуская затаившиеся тела узких черных тварей. Что-то вроде крыс-переростков, только носы неправдоподобно заточены, и глаза выступают на коротких стебельках.

Да плевать, какие у них глаза. Крыс Росу еще во времена безнадежного нубства пришлось истребить столько, что с тех пор может сладить с ними без участия разума, на голом автоматизме.

Противников несколько, так что для начала получите Ауру Хаоса на всех. Ноги одной спутать Корнями Земли, вторую усыпить и при этом отскочить от оставшихся двух, врезать по каждой. Одной досталось Стрелой Хаоса, другой – Огненным Шаром.

Затрещала от жара трава, дернуло ногу от первого укуса. Весело!

Ничего веселого вообще-то. Рос насчет себя нынешнего не обольщался: без питомца у него нет шансов справиться сразу с четырьмя противниками высокого уровня. А других он в этих землях пока что не встречал. Но это не повод продавать свою жизнь задешево.

Стрела, Шар, Стрела, Шар. И еще раз по наглой острой морде. Но что это?! После очередной атаки противник перестал подавать признаки жизни. А вот и второй замертво свалился рядом. Как это ни странно, Рос побеждает. Правда, полоска здоровья опасно короткая, но магической энергии еще много, с ней у него проблем нет, так что подлечиться всегда успеет.

Еще Шар и еще Стрела. Вот и третий замер, одарив Роса цифрами опыта. А через миг упал и четвертый, но это совсем не радует, потому что сразила его не магия, а длинная белая стрела, пробившая тушку насквозь.

Игра – не реальность, здесь разумом обладают не только люди, а и персоналии, управляемые искусственным интеллектом. Некоторые из них могут использовать самое разнообразное оружие, но Рос ни на миг не поверил, что имеет дело с монстром-лучником.

Только человек может терпеливо ждать, когда же ты прикончишь трех противников, чтобы безнаказанно добить последнего.

Ну а потом и тебя, у людей это запросто…

Луки – класс нужный, но, в отличие от многих старых

игр, не слишком популярный. Во Втором Мире недостаточно выучить пару умений, после чего нагибать всех противников, – требуется элементарная меткость, чтобы стрела попадала в цель. И пусть процесс обучения стрельбе несравнимо проще, чем в реальности, многих отпугивает даже ничтожная тень трудностей.

Лук – слишком сложное оружие, а основная масса игроков ценит простоту.

Рос рванулся влево, затем вправо, перекатился через голову, вскочил, со всех ног припустил обратно, чтобы через секунду вновь непредсказуемо изменить траекторию движения. Даже самому прокачанному лучнику непросто попадать в подвижную мишень, так что надо лишь определить местонахождение стрелка, после чего таким же «заячьим» манером удалиться в противоположную сторону.

Фигура с луком в руке возникла из ниоткуда в месте, где еще миг назад никого не было. И все бы ничего, всякие таланты в игре бывают, люди многое умеют, да только место это располагалось в жалких пяти шагах от Роса.

С такой дистанции даже самые никчемные нубы не промахиваются.

Лук опущен, стрелы на тетиве нет. Но это не означает, что незнакомец не намерен убивать Роса. В игре хватает и таких садистов, которые любят оттягивать момент гибели противника, особенно если полностью уверены в своей безнаказанности.

А этот уверен. Вон как радостно улыбается.

Улыбка, правда, не сказать чтобы торжествующая, а какая-то… Чуть растерянная, что ли? Или даже бессмысленная. И ник дурацкий: Мачо-Силач. Кто знает, чего можно ожидать от человека, которому нравится, чтобы его так называли?

Игрок вскинул руку:

– Привет! Ты чего так носишься? Их больше нет, вон все валяются.

Издевается, что ли? Тут ведь дело вовсе не в крысах, самое опасное существо во Втором Мире – человек.

Как, впрочем, и во всех прочих мирах.

Рос остановился, теперь всякие попытки увернуться от стрелы выглядели откровенно смешными. Вскинул руку в ответном приветствии, не забывая при этом оглядываться.

– Чего смотришь? – спросил незнакомец и сам же ответил: – Нет тут больше никого. Хорошо, что ты здесь, а то я совсем один остался. Плохо одному.

Голос и речь будто у подростка, а персонаж выглядит мужчиной лет тридцати: высокий, накачанный, с квадратным подбородком. Как-то не гармонирует.

Да и ноги будто спички, неестественно хрупкие для такого солидного тела.

Вроде убивать не собирается, так почему бы не пообщаться? Первая живая душа за несколько дней, если не считать не склонных к задушевным беседам монстров. С теми раз-

говор короткий и обычно обходится вообще без слов.

– Как ты вообще сюда забрался?

Незнакомца простейший вопрос ввел в ступор. Неуверенно, будто клещами вытаскивает слова из самого себя, ответил:

– Ну я шел. Шел вот. И вот пришел сюда. То есть это мы пришли.

– Мы? Ты же сказал, что один остался!

– Ага. Черный Шрек еще был. Но Черный Шрек умер только что. Вот тут он лежал, ты его видел. Нас чуть не убили. Я остался, а Черный Шрек полежал немного и пропал. Не умею лечить.

– Кто его? Эти? – Рос указал на тушку «крысы».

– Что? Да нет, это мелкие, нестрашные, они выше восьмидесятого уровня не растут. Вон те, – игрок махнул в сторону рощицы, где не так давно скрылась стая «кузнечиков».

– Вы дрались с мобами, у которых длинные задние ноги коленками назад?

– Мы со всякими дрались, там много разных. Сильные очень попадаются. Ты мелкий, ты туда не ходи, они тебя сразу отправят на перерождение. Вот по тем деревьям у них граница проходит. Большие мобы за нее почему-то не переступают. Удобно очень. Мы с Черным Шреком лечились и отдыхали здесь, пока ждали, а драться туда ходили. Чуть-чуть вернешься, и почти безопасно. Как ты вообще сюда забрался? Я сто семидесятый, Черный Шрек еще выше, поэтому

нам тут почти просто было. А тебе и этой мелочи хватить должно. Вон эти тебя чуть до смерти не загрызли.

Рос не стал уверять, что крысоподобные твари его почти не потрепали и в помощи он не нуждался. По целому ряду причин старался лишний раз не афишировать свои разносторонние таланты и уж обсуждать их с первым встречным точно не собирался.

– У меня хорошо прокачана маскировка, им трудно меня заметить.

– Тут даже двухсотых уровней убивают, очень много опасных мест. Не поможет тебе там никакая маскировка. Убьют тебя одного. А давай пойдем вместе дальше. Я буду тебя защищать. Ты куда сейчас идешь? Пошли со мной, вместе весело будет.

Рос покачал головой:

– Прости, Мачо-Силач, но у меня важное дело, далеко идти, тебе неинтересно будет.

– Почему неинтересно? Куда?

– В столицу.

– Круто! Я люблю города, там красиво и людей много. Но тебе точно туда надо? Там, дальше, река. С одной стороны монстры, с другой неписи[1] и разные игроки. Они все время дерутся, не дают монстрам переправляться. Там тебя

[1] От *англ.* **NPC** (non-player character) – игровой персонаж, управляемый не игроком, а программой. Их отношение к персонажу, взаимоотношения друг с другом, роли в игровом процессе и пр. – важнейшая составляющая игрового мира, неотъемлемая часть того фона, на котором действуют игроки.

убьют сразу, даже если просто рядом покажешься. Не пройти никак. Не сможешь. Очень трудно.

Рос пожал плечами:

– Значит, обойду.

– Тут будет лучше. Тут монстры прикольные. Жаль только, что Черного Шрека теперь нет. С ним просто было, без него меня быстро убьют. Я не люблю умирать. А ты?

Рос в здешней жизни умирал столько раз, что уже давно сбился со счета. Причем большей частью это были добровольные смерти. И потому ответил соответствующе:

– Я привык.

– Везет тебе. А я вот к такому никогда не привыкну. Не люблю, когда темно становится. Знаешь, я пойду с тобой. Ты без меня не дойдешь. Мы и вдвоем вряд ли дойдем, ну а вдруг получится. Пошли, в общем, хватит стоять, скучно уже.

– Как же ты в одиночку сюда попал? Ведь надо было пройти через тварей.

– А я с отрядом был. Собрались разные и толпой пошли. Весело было. Сперва весело, потом не очень. Жаль, все почти там погибли. Я остался, Черный Шрек и Лазурная Кошка. Нам классно было. Лазурная Кошка лечила в бою, мы могли целую толпу победить. А потом плохо получилось, убили ее, остались мы вдвоем, не успели ей помочь. Никто лечить не мог, но все равно весело было. А теперь и Черного Шрека нет. Но зато есть ты. Какой уровень у тебя? Шесть-

десят шестой. Да ты тут слабее комарика. Ха-ха! Комарик. Что умеешь делать? Просто маг? Огнем жаришь?

– Ну… лечить могу, бафы есть кое-какие.

– Бафы – хорошо. Давай, вешай все, какие есть, и пойдем уже. Если нападут, не лечи сразу, жди, когда я им хорошенько навешаю. Потом лечи. Тогда они не кинутся на тебя сразу. Толку немного от тебя, конечно, но, может, и пригодится твое лечение. Я люблю, когда лечат, так весело получается. Ну так чего? Идем?

Рос кивнул и пошел.

Новый знакомый, конечно, странный, но не надо забывать, что это всего лишь игра. Странный игрок на самом деле может просто дурачиться, будучи достаточно взрослым мужчиной. А может, только-только отметивший совершеннолетие недалекий паренек, и детство еще не выветрилось. Вариантов может быть великое множество. Он предложил помощь, глупо в такой ситуации вертеть носом, сейчас любая поддержка будет кстати.

К тому же он на удивление навязчив, отделаться от такого непросто.

Рос уже немало времени потерял, раз за разом приближаясь к той границе, на которой продолжается нескончаемое сражение диких орд, что вырвались из теснины Запертых Земель, с отрядами неписей и игроков, пытающихся остановить вторжение. Накал борьбы там таков, что местами даже травы не осталось, не говоря уже о прочем.

Дважды Рос едва избегал смерти, опасно приблизившись к зоне сражений. Ему пришлось существенно отклониться от прямого пути к цели, проложенного на карте. Он полагал, что в районе реки должно быть потише, но Мачо-Силач уверяет в обратном. Какой смысл новому знакомому обманывать? Вроде бы никакого.

Значит, придется еще сильнее отклониться от кратчайшего пути. Одиночке и даже группе игроков ничего не светит при попытке прорыва через высокоуровневых монстров орды. Их до неприличия много, они сильны и социальны, придется иметь дело с десятками и сотнями противников. Даже с прежней способностью поднимать крутых питомцев Росу при этом ничего не светило, а сейчас и подавно ловить нечего.

Ну должна же рано или поздно где-нибудь найтись хоть какая-нибудь лазейка…

Кстати о питомцах: Мачо-Силач сказал, что в этом районе монстры не вырастают выше восьмидесятого уровня. А ведь со способностями Роса он сумеет поднимать не только таких. Девяносто девятые – его нынешний предел. Поднять уровень на единичку – и получится ровно сотня. Да, такой питомец не будет прежним сверхоружием, но все же неплохое подспорье в бою.

К тому же в учебнике умений питомца есть несколько полезных записей. Значит, призванное существо можно сделать заметно сильнее.

Все не так уж плохо, у Роса появится достойный помощник.

– Спрут, мы подключились.

Человек, до этого около часа просидевший в машине безо всякого движения, неспешно поправил в ухе горошину гарнитуры, покосился на часы, вышел, почти беззвучно закрыл за собой дверцу. При свете фонарей можно было рассмотреть, что он один из толпы, то есть ничем не выделяется на фоне других. Добротная одежда, какую можно увидеть на каждом третьем, средний рост, неброская незапоминающаяся внешность, рассеянный, ни на ком не сфокусированный взгляд.

И звали его не Спрут, а Джон.

Но так его звали далеко не всегда. Впрочем, сегодня это именно его имя, в чем можно легко убедиться, изучив документы. Это не просто хорошо сделанная фальшивка, они ничем не уступают настоящим. Если случится маловероятная полицейская проверка, патрульный, введя информацию с удостоверения в компьютер, убедится, что Джон Шеби действительно существует и действительно является сотрудником федерального центра по борьбе с инфекционными заболеваниями. Даже фото в личном деле это подтвердит.

Джон весьма смутно представлял, чем дифтерия отличается от скарлатины, все прочие члены его группы разбирались в вопросе инфекционных заболеваний еще хуже.

Но вряд ли дело дойдет до того, что от них будут требовать рассказов о подробностях службы, ведь те же полицейские разбираются в этом ничуть не лучше.

Врачи или что-то околоврачебное – удобнейшее прикрытие для разного рода тайной деятельности. За свою жизнь Джон успел поработать на трех континентах, и нередко официальная вывеска его организации так или иначе намекала на заботу о здоровье граждан. Более того, однажды ему даже пришлось иметь дело с группой людей, являвшихся разносчиками весьма и весьма опасного штамма, из-за халатности очень некстати вырвавшегося на свободу. Спасибо, что он не распространялся воздушно-капельным путем, проблему решили быстро и без рецидивов.

Джон в тот раз лично убил шестерых.

Ему это не доставило удовольствия. Вопреки стереотипам, на грязную работу не берут тех, кто от подобного в диком восторге. Такие любители могут наломать дров на ровном месте или даже стать неуправляемыми, а это никому не нужно. Токарь не обязан любить обрабатываемые на станке детали, этот же простой принцип касался Джона и его коллег.

Сегодня им придется работать на своей территории. Такое случалось и раньше, и всегда было не по душе. И дело вовсе не в том, что законодательство, в том числе и высшее, косо смотрит на подобные шалости. Работа Джона всегда стояла над всеми законами, в том числе и теми, по которым живут

рядовые жители его страны.

Проблема в мерах безопасности. Так уж сложилось, что в этой стране к ним относятся очень и очень серьезно. Если ты хочешь, чтобы боссы остались довольны чисто выполненной работой, не засветись на камерах, которые стоят чуть ли не на каждом шагу, не оставь запись в полицейских компьютерах, не раскрой свою личность на многочисленных контрольных точках.

Вставил кредитку в щель паркомата? Ты попал – тебя запомнили. Дорожная служба направила луч фонаря на твой номер? Где-то эта информация обязательно сохранится. Зарегистрированный на тебя телефон не был выключен в районе работы? Сотовая компания сохраняет данные о привязке годами, их всегда можно поднять. На контроль можно нарваться где угодно, по поводу и без, причем обычный человек даже не поймет, что наследил как слон.

То ли дело какая-нибудь теплая страна поблизости от экватора, где весь контроль – пузатый черномазый солдафон, который забудет о тебе на всю оставшуюся жизнь сразу после того, как ты ненавязчиво покормишь его амнезию свернутой в трубочку банкнотой невеликого достоинства.

Сегодняшняя работа Джона дважды связана с защитой здоровья: по официальному прикрытию и по объекту.

Госпиталь Святого Франциска – старое и уважаемое городское медицинское учреждение со своей службой охраны и достаточно разветвленной недавно модернизированной се-

тью подъездных путей, которые непросто контролировать. Впрочем, собственная безопасность следит лишь за отдельными точками, так что хотя бы на этапе приближения к объекту можно о ней не думать. Но это не значит, что можно нагло подкатывать на тачках к главному входу, – ведь не стоит забывать, что даже в случае тихо проведенной операции не должны оставаться заметные следы.

А потому умники сейчас вламываются во все нужные сети, делая все, чтобы ни одного упоминания о группе Джона не сохранилось в памяти чересчур поумневших за последнее время компьютеров.

К великому сожалению, их амнезию не купить за бумажные банкноты. Зато можно купить посредника или живого носителя нужной информации. Всегда есть тот, кто может помочь, надо лишь знать, где искать, и иметь при себе то, чем можно его заинтересовать.

У Джона было все, ведь он работал на правительство самой могущественной державы в мире. Если этого требовали государственные интересы, она могла в любой момент обрушить град дорогостоящих крылатых игрушек на любую точку планеты, для чего в акватории всех океанов без перерывов на сон и обед дежурили флотилии ракетоносцев.

Если те же интересы требовали, чтобы в нарушение всех прав гражданина кто-то вломился в госпиталь Святого Франциска и узнал напрямую врачебную информацию, которая не попадает в компьютерные сети, обращались не к ра-

кетоносцам, а к не афиширующей себя организации, в которой работал Джон.

Сегодня стране потребовалось взглянуть на одного больного. Взглянуть глазами Джона. И потому он, широко шагая, неотвратимо приближается к нужным дверям. Камеры слежения, живые охранники, интеллектуальные системы безопасности – все ничто перед стремлением государства получить то, что ему нужно. Если при этом придется проигнорировать требования некоторых своих же законов, оно тоже на это пойдет.

Интересы государства – прежде всего. А законы слишком сложны, местами противоречивы, к тому же легион адвокатов и прочей хитроумной братии успел там много чего безнадежно запутать. Страна не может терять годы на бесконечные разбирательства, для таких случаев у нее есть меч, способный разрубить юридический гордиев узел.

Джон – острие этого меча.

Вот и нужная дверь. Она заперта, но разве можно остановить государство жалким замком? Нет, ломать не придется, ведь это может побеспокоить пациентов и, самое главное, оставит следы. У Джона есть электронный ключ – точная копия оригинального, изготовленная неизвестным умником. Вполне возможно, одним из нелегальных мастеров, который обслуживает интересы уличной шпаны и понятия не имеет, что некоторые его клиенты являются вовсе не теми, кем кажутся.

В организации не так много сотрудников, нередко приходится мелкие заказы выполнять с помощью непосвященных сторонних подрядчиков.

Замок дружески подмигнул зеленым огоньком, дверь послушно распахнулась. В палате, как и в коридоре, витал стойкий запах медикаментов и дезинфицирующих средств, но к нему примешивалось и нечто новое. Масло, металл, разогретый пластик – все то, что выделяет работающее оборудование.

Работающего оборудования здесь хватало. Джон не особо разбирался в медицине, но узнать искусственное легкое несложно, как и некоторые другие аппараты, которые с трех сторон сгрудились вокруг удлиненной капсулы жизнеобеспечения.

Приблизившись, прочитал лаконичную надпись: «Евгений Ростовцев». Дальше тянулись буквы и цифры идентификатора, но Джон ими не заинтересовался. Достаточно имени и фамилии, это именно тот, кто им нужен, случайное совпадение исключено.

Вот он, момент истины. Сейчас произойдет то, что должно произойти. Джон откроет капсулу, бросит взгляд на коматозного пациента, достанет телефон, звонок с которого невозможно отследить, и доложит наверх об увиденном, и государство узнает то, что хотело узнать.

После этого он останется ждать ответа. Может быть, ему просто прикажут закрыть капсулу и выйти тем же путем,

каким пришел.

Но это вряд ли. Джона редко задействуют ради таких пустяков. Он один из тех, кто способен выполнять куда более сложные приказы.

И не испытывать ни малейшего удовольствия от процесса смерти.

Капсула раскрылась. Джон бросил взгляд на ее начинку, неспешно достал телефон, нажал вызов, поднес трубку к уху, дождался соединения, бесстрастным голосом произнес:

– В капсуле его нет.

Глава 2

– Пузырь! Хил! Лечи давай! Не спи! Лечи!

Пузырь – нынешнее игровое имя Роса. Безвкусное, даже скажем прямо – откровенно отстойное, но дело в том, что похожего он до этого ни разу не использовал. Так себе, конечно, маскировка, но не надо пренебрегать даже мелочами, если речь идет о безопасности. Прежде он уже показал себя хитроумным противником, те, кто его ищет, не в самую первую очередь будут подозревать игроков с дебильными надписями над головами.

Внешность он, само собой, тоже изменил радикально. Попытался сварганить что-то похожее на темного мага, но сделал это так, как делают не слишком оригинальные игроки. То есть взял один из стандартных шаблонов, чуть подкорректировал, и теперь он заперт в теле почти двухметрового белобрысого верзилы с выдающимся носом и квадратным подбородком. Получилась та еще пародия на некроманта.

И это хорошо. Заинтересованные игроки знают про таланты Роса и, возможно, не ожидают от него столь наглого поведения. Ведь у некромантов схожие способности, они тоже могут использовать воскрешенных питомцев. Популярный класс, способны без проблем качаться в одиночку.

Враг ищет древесный лист? Так зачем выдавать его за монету или клочок бумаги, если можно легко спрятать в лесу?

В общем, он планировал выдавать себя за боевого мага-некроманта, и потому в его планы не входило демонстрировать то, что при необходимости он может оказывать неслабую поддержку. Оттого некоторых бафов использовать не стал, и сейчас, когда их пара подверглась неожиданному нападению, лечил Мачо-Силача спустя рукава.

Ну не совсем, скажем так, спустя, а лишь в самые критические моменты, отчего полоска жизни игрока держалась на опасно низкой отметке.

Эти тупые твари уже изрядно достали. По одной или по две они нападали каждые минут двадцать. Похожие на серо-зеленых гигантских «тритонов», они мастерски укрывались в высокой траве лесостепи, неожиданно выскакивая в нескольких шагах и с ходу бросаясь в бой. Пару раз Рос находился на волосок от смерти – ведь уровни у них доходили до сто шестьдесят пятого, и в первые моменты монстры кидались на ближайшую цель. Это позже, разозленные Мачо-Силачом, они висели на нем неотрывно, но до этого надо было как-то дотянуть.

Против единичного «тритона» Рос, скорее всего, вышел бы без особого труда. По сумме характеристик он мог дать фору даже некоторым игрокам двухсотого уровня. Да только уровень сам по себе – не просто цифра, а некий коэффициент, в том числе увеличивающий и уменьшающий урон при существенной разнице. Еще менялись вероятности промахов и попаданий, а также прохождений негативных ма-

гических эффектов. При таких немаленьких значениях парочка монстров имела высокие шансы победить Роса.

Разумеется, он не спешил демонстрировать свои странности случайному встречному и старательно корчил из себя недалекого нуба, в силу фантастического стечения обстоятельств очутившегося в месте, куда пока что смогли добраться лишь единицы игроков. Спасибо, что Мачо-Силач не проявлял по этому поводу острого любопытства, так что не приходилось высасывать из пальца правдоподобные подробности.

«Степной друнг убит. Получено очков опыта: 343. Вы получили уровень! До следующего уровня осталось: 899912».

Монстр, жалобно квакнув, бессильно распластался по земле. Оставшегося высокоуровневый напарник и без Роса прикончит, но он все равно еще раз его вылечил, пока тот, не обращая ни на что внимания, кривым зазубренным кинжалом полосовал последнего «тритона». Вот у того полоска жизни замигала ядовито-красным, а затем и вовсе погасла. Победа.

Мачо-Силач спрятал кинжал в ножны, устало присел, скрестил ноги, пожаловался:

– В этих квакушках даже есть нечего. Мяса хочется очень сильно. И здоровье от него быстрее поднимается.

– Я могу приготовить.

– Да и я могу. Гадость получится.

– Не думаю. У меня кулинария хорошо прокачана, даже

из такого могу что-нибудь приличное сварганить.

– Правда, что ли? Ну давай, подкрепиться мне не мешает, я уже устал с ними драться. На сколько кулинария прокачана?

Кулинария у Роса была прокачана до тринадцатого уровня, что на первый взгляд не так уж много. Но для дополнительной характеристики, которую мало кто серьезно развивает, это очень серьезная цифра. Даже куда более полезные навыки у игрока двухсотого уровня в подавляющем большинстве случаев до нее недотягивают, а уж про шестьдесят шестого нуба и говорить нечего – у него вообще не должно быть подобных показателей.

Рос и так мысленно себя отругал за то, что вообще поднял тему кулинарии, и вынужден был соврать:

– До шести недавно поднял.

– Шесть?! На твоем уровне вообще круто! Поваром решил стать?

– Неплохая профессия. Всегда сыт будешь, в тепле, и копейка кое-какая.

– Для заработка надо не меньше пятнадцати, а лучше двадцать. Мне так говорили, я тоже начинал кулинарию качать.

– Чего не прокачал?

– А… скучно. Бросил. О! А ты ведь шестьдесят седьмым стал! Поздравляю, растешь! Слушай, а почему не в группе?! Принимай, опыта будешь больше получать, а то стороннему лекарю почти ничего не достается.

С группой – вопрос непростой. Росу ведь маскироваться приходится, скрывать свои возможности. Если играешь один, это делать проще. В принципе не так трудно не выдавать себя и в отряде, но приходится использовать некоторые маскирующие навыки, не забывать следить за этим все время. В общем – лишняя головная боль. К тому же Мачо-Силач сможет заметить, что с полосками здоровья и особенно магической энергии у Роса не все так просто. Регенерация просто бешеная, такой позавидуют даже самые прокачанные игроки.

Но отказываться от предложения группы в такой ситуации – это будет не то что подозрительно… это хрен знает что…

Мысленно вздохнув, принял.

– Пузырь, а что это ты за травки все время собираешь?

– На приправы сойдут.

– Круто, небось и правда вкусно будет. А я-то думал, что ты алхимика качаешь.

– И его тоже качать думаю.

– Зачем? Скучно это.

– Надо развивать все, что можно. Вон нагнулся раз – и травник чуть качнулся, поджарил кусок мяса – кулинария подросла. Вот так и растешь непрерывно в разных направлениях.

– Я видел игрока, у которого три дополнительные характеристики до двадцати прокачаны. Ник Тунец-Самец, зна-

ешь такого?

– Нет.

– Скучно он играет. Дольше меня, но такие мобы, – напарник указал на тушки «тритонов», – его победят легко. Много времени на ерунду тратит, дерется плохо, так и не научился.

У Роса пять дополнительных характеристик перевалили за двадцать пунктов, причем некоторые ушли от этой цифры далеко. Еще несколько были к ней очень близки, но рассказывать об этом Мачо-Силачу он, разумеется, не стал.

Как и о том, что при всем при этом Рос пока что не познакомился с игровой скукой. Не давали ему заскучать.

Между тем Мачо-Силач продолжал разглагольствовать, но уже на куда более насущные темы:

– Двух этих ползучих квакуш мы делаем легко, даже если они самые старшие. Но если три появятся, будет плохо, ты слишком слабо лечишь.

– Вообще-то я боевой маг, а не аптечка.

– А жаль. Зря качаешь такого. Магов везде полно, а хороший лекарь всегда нужен. Бывает, соберется народ, вроде бы все есть, а лекаря не найти, вот так и отменяют поход. Жалко очень, столько времени собирались, и все расходятся. И добычу аптечкам всегда хорошую выделяют, и защищают их все, и броню им мобы не колотят, чинить вообще не надо. Классная профессия.

– Так качай ее, кто тебе не дает.

– Да ну, скучно это. О! А запах ничего. Можно попробо-

вать?

– Попробуешь, когда приготовится, а пока не лезь.

– Ну и ладно. Чем дальше идем, тем больше этих квакуш. И уровни у них высокие. Скоро, наверное, к войне подойдем, там вообще все высокими будут, убьют нас там.

– Тогда зачем идешь со мной?

– Так скучно одному ходить. Может, и не будет впереди никого, может, и живыми останемся. А знаешь, пусть на нас сразу три квакуши нападают. Пусть.

– Умереть хочешь?

– Не люблю я умирать. Нет, справимся мы и с тремя.

– Ты же говорил, что плохо будет.

– Ну так и нас трое будет. Справимся.

– Трое? Ты считать разучился?

– Так идет сюда кто-то. Наверное, на запах этого мяса.

– Кто?

– Не знаю. Кто-то. Втроем будет веселее, вот увидишь.

Весело Росу не было. Мачо-Силач и Гвоздь-в-Башке за обе щеки трескали свежеприготовленное приправленное травами мясо, а у него пропал всякий аппетит. И было из-за чего.

В принципе нет ничего удивительного в том, что, бродя по территории, охваченной вторжением новых монстров, они наткнулись на одинокого игрока. Сюда стремятся тысячи искателей приключений, так что ничего невероятного

в таком факте на первый взгляд нет. И то, что новичок оказался неагрессивным и не стал демонстрировать свое превосходство в прокачке на первых встречных, – тоже не странно. Люди сами по себе существа в целом покладистые, и хоть риск нарваться на разного рода моральных уродов всегда присутствует, он не настолько уж велик.

Но этот игрок был точной копией Мачо-Силача. И дело тут вовсе не во внешности: новый знакомец немногим выше среднего роста, розовощек, женоподобен, но при этом мышцы гипертрофированы. То есть имеет место то же негармонирующее сочетание.

И ник такой же глуповатый.

Прокачка и у одного и у другого тоже вызывает схожие вопросы. Мачо-Силач при любой возможности использовал лук, причем даже в ближнем бою не всегда от него отказывался. А если и отказывался, работал кинжалом, но при этом иногда бил и магией, опустошая досуха полоску маны. О себе говорил как об отличном дамагере, но урон наносил несерьезный, даже слабого монстра раскладывал непозволительно долго.

Понятно – ведь игроку, как правило, следует развивать какую-то одну сторону, вкладывая в нужные для его класса характеристики все доступные очки. Тот, кто разбрасывается по нескольким направлениям, не поднимается выше скромного середнячка. В таких случаях обычно говорят «перс запорот» и рекомендуют качать нового или сбрасывать очки

основных характеристик, что дело непростое и недешевое.

Запоротые персы, как правило, быстро бросаются на низких уровнях, как только игрок всерьез осознает свою ошибку. Времени к тому моменту потеряно не так много, куда проще начать качать нового персонажа, чем пытаться исправить испорченного.

Встретить запоротого перса сто семидесятого уровня – это почти фантастика. Такие если и встречаются, то исключительно среди клановых игроков. Их задача – заниматься каким-либо ремеслом, и ничего более, то есть зажимают себя в рамки узкой мирной специализации. А при этом могут понадобиться самые разные характеристики, и вовсе не обязательно они будут затрагивать какое-либо одно исключительно боевое направление.

Мачо-Силач ходит без значка клана. И всячески подчеркивает, что ему скучно абсолютно все, кроме собственно боевой части игры. Но при этом его перс почти инвалид. Рос не знал подробностей, но сильно подозревал, что этот игрок распределял характеристики по воле сиюминутной прихоти. На одном повышении уровня он хотел быть магом огня, на другом лучником, на третьем воином-мечником. Отсюда разнообразие оружия и малоэффективных навыков, которые он, толком не прокачав, стирал, обзаводясь новыми.

В общем, Мачо-Силач – тот еще феномен.

Один феномен в маленькой компании Рос еще мог бы стерпеть. Но когда их два сразу…

У Гвоздя-в-Башке сто девяносто второй уровень, но толку от него немногим больше, чем от Мачо-Силача. Вот уже три стычки с «тритонами» Рос видит одно и то же – неуклюжую возню пары запоротых персов вокруг монстров, которых грамотный дамагер легко прикончит в десяток рядовых атак. Даже танкующий персонаж будет справляться куда быстрее.

Но эта пара абсолютно безнадежна. Превосходя монстров уровнями, они уступали им во всем остальном. В том числе и в том, что принято называть прямотой рук.

Руки у них росли откуда угодно, но определенно не из плеч. Как эти два смешливых увальня-болтуна доросли до таких уровней – величайшая загадка Второго Мира.

Откуда они свалились на голову Роса – тоже непонятно. Но в то, что это всего лишь совпадение, он не верил.

В такое невозможно поверить. Даже одинокий запоротый перс такого уровня – дичайший нонсенс. Два сразу посреди чуть ли не пустыни – это определенно происки неизвестно кого. И тот и второй с радостью присоединились к какому-то первому встречному нубу, сами по себе решив, что им надо непременно следовать вместе с ним.

Ну да… ни разу не подозрительно, даже без учета всего остального…

Может, им перед этим сбросили характеристики, а затем раскидали по-дурацки и направили в сторону Запертых Земель?

А с какой целью? Схватить Роса? Но к чему такие непонятные сложности?

Скорее, его решили сбить с толку…

Кто, чего, зачем? Ответов у него не было. Он шагал вслед за двумя оболтусами, на вид вполне искренне считающими себя величайшими бойцами современности, смотрел на их жалкие драки с монстрами и все меньше и меньше понимал, во что именно вляпался на этот раз.

Но то, что вляпался, – определенно.

У него это любимое занятие.

– Почему мы развернулись? – насторожился Рос.

Гвоздь-в-Башке пожал плечами:

– Там кто-то есть. Лучше обойти.

Рос посмотрел вперед. Там, километрах в двух, участок степи ограничивается очередной полоской ничем не примечательного леса. А вот за ним поднимаются холмы, и судя по темной зелени, покрыты они привычным сосняком, на который он нагляделся в начале своей игровой жизни. Именно там начинается старая изученная территория, у него даже карта есть, пополнял на платной основе. Туда ему и надо, но эта парочка почему-то отказалась от прямого пути.

– Я никого не вижу.

– Ну и я не вижу, – легко согласился Гвоздь-в-Башке.

– Тогда почему мы развернулись, если ты ничего не увидел?

– Но я как-то знаю, туда нам нельзя. Игроки там. Лучше обойти. Тут злых много, могут убить, зачем нам умирать? Я думаю, что незачем. И ты тоже умирать не хочешь. Уходим, в общем.

Ничего не видит, но что-то знает. Ну да, ага… Они что, решили Роса кругами водить, пока он не начнет скучать так же, как они? Что у этих странных типов вообще на уме? С виду оба добродушные, но Рос им ни капли не доверяет.

Бежать от них надо. Бежать без оглядки. И как можно быстрее, пока этих непонятных запоротых не стало еще больше.

Транснациональные корпорации не возникают из ниоткуда и не уходят в никуда – своего рода закон термодинамики для крупного бизнеса. «Second World» он тоже касался. В свое время, когда проект только задумывался, перед основателями остро встал вопрос нехватки средств. Слишком высокие капиталовложения, своих ресурсов не хватало, требовалось или радикально урезать аппетиты, что в дальнейшем привело бы к потере прибыли (не говоря уже о других, куда более важных причинах), либо искать источники дополнительного финансирования.

В наше непростое время не каждый готов вложить даже рваный доллар в инновационный проект, который, по всеобщему мнению экспертов, уж точно не разорится вскоре после старта. Если же речь идет о чем-то уже хорошо обкатан-

ном на поле, где все давно поделено, и при этом требуются средства в объемах, достаточных для финансирования пилотируемой экспедиции к главным лунам Юпитера, впору задуматься даже над затертым центом. Ну это в том случае, если до сих пор данная сфера не блистала взрывными показателями роста капитала.

Люди, скорее всего, играют в разные игры с тех доисторических времен, когда в общем-то еще не были людьми. Достаточно понаблюдать за животными, чтобы понять, откуда у нас тяга к подобного рода времяпрепровождению. Это немаловажная сфера нашей жизни, и кое-какие ее отрасли могут быть очень даже прибыльными.

В том числе и компьютерные игры, а также игры в виртуальном пространстве Мировой сети. И до Второго Мира там случались очень достойные проекты, озолотившие многих, но этот прямо со старта всех их заткнул за пояс своей масштабностью, сложностью, детализацией и многим другим. Он был лучше всех. Он был другим. Он открыл новую эру – эру Второго Мира.

Второй Мир уникален, больше такого нет, и не факт, что когда-нибудь появится, ведь пока что он устраивает всех, кто к нему всерьез причастен, и у этих людей такая власть, что они могут гарантировать полное отсутствие конкурентов не только в ближайшем, но и в весьма отдаленном будущем. Их положение таково, что жить одним днем не получится, приходится заглядывать на десятилетия вперед. В этом они

ничем не отличаются от достойных политиков высшего эшелона.

И дело тут вовсе не в больших деньгах, хотя и они играют немаловажную роль. И даже не то, что проект привлек широкие массы пользователей, которые традиционно были далеки от сетевых развлечений. Всему виной то, о чем рядовая публика не знает и никогда не узнает. Тайна, известная единицам. Тайна, которую надо беречь, не стесняясь никакими средствами.

Михаэль Зильбер, или, когда разговор идет между своими, просто Старик, был не просто одним из тех, кто посвящен в тайну. Он первый, кто открыл ее по-настоящему, и первый, кто начал принимать меры для того, чтобы она так и оставалась неизвестной широким массам. Именно с него начался фееричный старт Второго Мира, и его капитал стал первым кирпичиком фундамента корпорации.

Михаэль Зильбер был стар. Очень стар. Так стар, что все его дети, как законные, так и не очень, уже остались в прошлом. Это же касалось и нескольких его внуков и даже правнуков. Некоторые из оставшихся в один прекрасный день решили, что он слишком зажился на белом свете, пора бы уже Старику на покой. По неписаным семейным законам он был должен смириться с тем, что пришло время уступать дорогу молодым и дерзким. Только у него было другое мнение на этот счет, и спустя недолгий срок семьи у Зильбера вообще не осталось. Кто-то из отдаленных родственников вне-

запно исчез, с кем-то приключилось неожиданное несчастье, другие резко изменили линию поведения, а кто-то вообще всегда и во всех обстоятельствах вел себя тихо.

Старик отказался от всех без исключения и не поленился закрепить это юридически. Он сделал то, чего не делал никто в его роду: полностью уклонился от своего семейного долга. Видимо, некоторые и впрямь умеют заглядывать в будущее, потому что потом, с появлением тайны, это уберегло его от несвоевременных юридических разбирательств.

К тому моменту он уже был подготовлен.

Не раз и не два тайна подвергалась опасности, но это всегда были стандартные угрозы, к которым мир большого капитала давно привык. Некоторых виновников приходилось устранять радикально, с другими договариваться, посвящая в тайну. Те акулы бизнеса, которые о ней узнавали, впоследствии не жалели ни сил, ни средств ради сохранения секрета.

Это был небольшой и очень тесно спаянный клуб посвященных, бóльшая часть из которых ненавидела друг дружку до зубовного скрежета, но вынуждена была сосуществовать, оберегая общую тайну, лелея, взращивая в ожидании законной доли от того, чего несведущему не купить за все бриллианты мира.

И сегодня тайне в очередной раз угрожает опасность. Это не пронырливый журналист, каким-то чудом пронюхавший о том, чего никто не должен знать. И не очередной азиатский финансовый магнат, чья собственная разведка нары-

ла нечто настолько интригующее, что он готов пойти на любое преступление, лишь бы стать одним из посвященных. Или даже единственным.

Все это привычные угрозы, методы борьбы с ними давно отработаны до мелочей, беспокоиться не о чем.

На этот раз удар нанесен оттуда, откуда его никто не ждал. Не было прецедентов и предпосылок. Никогда не было. По той простой причине, что тайны такого рода никогда не прятались в паутине Мировой сети. Они не жили своей жизнью в недрах кремниевых пластин, вырезанных из монокристаллов, не пробегали через океаны по проводам или нитям оптического волокна.

Хотя если говорить начистоту – таких тайн вообще никогда не было.

Но и проектов, подобных «Второму Миру», не существовало тоже. И то и другое уникально, неудивительно, что тайна неотделима от единственной игровой вселенной.

И в этой вселенной не все ладно. Кто-то раз за разом наносит коварные удары, не давая тайне покоя. Она остается недосягаемой, а значит, в ближайшее время нечего даже надеяться на получение своей доли от давно ожидаемых щедрых побегов.

Эрик Коулман был советником президента по вопросам национальной безопасности, а также человеком, посвященным в тайну. Он тоже рассчитывал на свой законный росток – ведь когда-нибудь настанет то неизбежное время, ко-

гда это станет необходимым. Сидя перед ортопедической кроватью, на которой лежал Старик, он, не моргая, наблюдал, как тот неспешно пьет из непрозрачной трубочки, протягивающейся от одного из многих медицинских аппаратов, загромождавших добрую половину немаленькой комнаты.

Старик выглядел плохо. Не то чтобы из-за старости. Он явно переходил все отпущенные ему сроки, про таких говорят, что их на том свете давно уже с фонарями ищут.

Хотя какие, к черту, могут быть фонари? Старика там уже не первый год разыскивают с морскими прожекторами, никак не меньше.

Его тело давно увяло, лишь крохотный шаг отделял его от состояния, при котором будет трудно найти какие-либо различия между ним и тысячелетней мумией. Восковая фигура с искрой непонятно как удерживающейся жизни.

Слишком холодно для жалкой искры.

Старик умирал, но он занимался этим уже не первый десяток лет, и пока что костлявая так и не нашла к нему дорожки. Однако одного взгляда достаточно, чтобы понять очевидную вещь: этот миг вовсе не за горами. Человек, каким бы могущественным ни был, не может сопротивляться неизбежному вечно.

Хотя у Старика на этот счет имеются свои соображения. И Коулман не мог не признать, что некоторые из них до этой живой мумии никому даже в голову не приходили.

Старик оторвался от трубочки, пошамкал тонкими

неестественно-красными губами закоренелого вампира, уточнил:

– Ошибка исключена?

Коулман покачал головой:

– Люди, которых мы послали в госпиталь, никогда не ошибаются.

– Все ошибаются.

– Эти люди не умеют ошибаться. Ростовцева там нет.

– Как давно?

– Пока что у нас нет достоверной информации. Как оказалось, в его капсуле располагалось устройство-имитатор, с которого выдавалась информация на контрольную аппаратуру. Капсула самостоятельно поддерживает жизнедеятельность больного, доступа персонала не требуется. Сотрудники имеют право вскрывать ее лишь в случае возникновения нештатных ситуаций, когда автоматика не справляется. Но таких случаев ни разу не возникало, мы проверили. То есть тело Ростовцева могло исчезнуть в любой момент между дежурными проверками.

– Проверками?

– Да, они проводятся по строгому графику. Нельзя же совсем оставлять тела без присмотра.

– Тот, кто проверял, не мог не заметить, что вместо тела там подозрительная электроника.

– Согласен.

– В госпитале следят за порядком, уж я-то точно знаю.

Не так просто умыкнуть оттуда больного, находящегося в коме.

– Мы теперь даже не можем точно знать, была ли вообще кома. Вся беда в том, что в госпитале слишком много сотрудников, и Ростовцев в свое время прошел через многих, а это значит, что нельзя найти конкретного врача, который занимался исключительно им. Текучка в его случае была запредельной, что наводит на размышления. Кто-то из сотрудников, разумеется, прекрасно знает, каким образом он пропал из капсулы, или вообще в нее не ложился, но если он не будет себя проявлять, мы не сразу сможем его вычислить.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, купив полную легальную версию на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.