



## "Боги Второго Мира"

Читайте больше **БЕСПЛАТНОЙ** литературы  
в онлайн-библиотеке  
[mir-knigi.org](http://mir-knigi.org)

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 рожицы 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 определить, 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 с того 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 меньше 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 вступать 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 какая-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 листы укрывавшего его кустарника, случилось нечто неожиданное. Из ямы, которую успели вырыть мобы, взметнулся 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 добраться...

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 предметы 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 боса, 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 считанные 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 вложил 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 применения. 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 устраивать 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 вещей 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 рванул 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 разговор 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 попадают. 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 верить, 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 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? Шестьдесят 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 пойдём 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 твоё лечение. Я люблю, когда лечат, так весело получается. Ну так чего? Идём?

Рос кивнул и пошёл.

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 паренёк, и детство ещё 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 ещё 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.

вернуться

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. – важная составляющая игрового мира, неотъемлемая часть того фона, на котором действуют игроки.

Врачи или что-то околоручебное – 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 сетью 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 ракетносцев.

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 ракетносцам, 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, неотвратно 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 беспокоить 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 сгруппировались 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 магических 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 твоём 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 нагнул 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, знаешь 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 попробовать?

- 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 встречах, - 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 Гвоздь-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 прямоотой 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 обкатанном на поле, где все давно поделено, и при этом требуются средства в объемах, достаточных для финансирования пилотируемой экспедиции к главным лунам Юпитера, в пору 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. Всеми 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 внезапно 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, бо?льшая 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 нарыла 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 недосыгаемой, 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, когда 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.

- Но сможете.

- Да, уже пытаемся. Составляем список проверяющих и подозреваемых, проверяем их расходы в последнее время, готовим наблюдение.

Старик едва заметно махнул рукой:

- По мне - пустое разбазаривание сил. Кто-то из персонала попросту подкуплен, и, уверен, даже если вы расколете его от макушки до пяток, оттуда не выплется ничего оригинального. Человек грешен и падок на деньги - вот и все, что мы узнаем. Для нас это не станет новостью. Нам нужен Ростовцев, а не этот жадный медик. Не уверен, что виновный сможет помочь.

- Согласен. Но с чего-то ведь надо начинать, ведь у нас пока нет других зацепок. Мы понятия не имеем, где сейчас может быть Ростовцев. Возможно, он уже на другой стороне Земли, а может, растворился в кислоте без остатка или давно лежит на дне залива со свинцовой гирей на шее, там хватает тихих и глубоких мест.

- Там много кто лежит, уж я-то знаю... А в игре этот Ростовцев есть?

- Мы не знаем.

- Да что вы вообще знаете?!

- Его персонаж в очередной раз исчез.

- Но перед этим успел показать себя во всей красе.

- Да, успел. Как обычно.

- Он это умеет, этого у него не отнять. И вы все равно не успели ничего сделать. Тоже как обычно.

- К сожалению, игровые законы обходить не так просто, как реальные. У нас не было доступа к той местности, где он действовал.

- Да знаю я все... забудь... просто стариковское раздражение, никак не могу с ним сладить. Сердце, будь оно неладно...

- Беспокоит?

- А разве по мне не видно?! Меня вообще-то все беспокоит, и оно в том числе. А чего ты хотел, если это уже восьмая пересадка? Мне не говорят, но, думаю, донором опять был какой-то черный как уголь нигер, обожавший дешевую наркоту во всех видах. Что-то с этим сердцем не то, уж я всяких навидался – сразу почуял неладное.

- Президент будет обеспокоен. Он постоянно интересуется вашим самочувствием.

- Твой президент не дождетя, так ему и передай! И вообще пускай отправляется прямым ходом в черную задницу того нигера, из которого вырезали мое последнее сердце! Не напоминай мне лишний раз об этом слизняке, он самое паршивое вложение капитала, какое я когда-либо делал. Ох! Да это черное сердце, похоже, всерьез решило меня доконать! Этот нигер был явным расистом, он специально подох, чтобы меня достать.

- Вам стоит больше времени проводить в игре, там такие проблемы не побеспокоят.

- Я и без того ломаю голову, как перетащить туда не только личный офис, а и все здание со всеми этими дармоедами, но пока что ничего не получается, слишком много здесь окопалось вредителей. Скажи, Эрик, как по-твоему, Ростовцев еще проявит себя?

Тот убежденно кивнул:

- С этим у него никогда не возникало проблем. Обязательно проявит.

- Черт... Поговорить бы с ним по душам... как следует. Знаю я пару ребят, которые умели прекрасно работать с пассатижами и паяльником. Они уже те еще развалины, но всегда приятно вспомнить молодость.

- У нас есть свои специалисты по допросам.

- Кто? Молодежь? Не смейся, до уровня старой школы этим современным хлюпикам – как до Марса ползком. Вот если нам его как следует расколоть, там много чего посыплется. Как думаешь?

- Согласен. Ростовцев – наша единственная зацепка. Кроме него, мы вообще никого не смогли нащупать.

- Ну сами по себе такие дела не случаются. А как там дела с тем мексикашкой?

- Вы про его приятеля из игры?

- Нет, конечно, я о твоём ленивом садовнике, который по пятницам задирает юбку твоей жирной супруге. Эрик, ну ты же не пустоголовый болван, зачем задаешь такие глупые вопросы?!

- За ним следят в игре и в реале. Но – похоже, очередная пустышка. Ростовцев почти не связывается с ним, при этом интересуется исключительно игровыми делами, к прочему не привлекает. Он у него на положении финансиста, главная тема у них – деньги. Мы следим за всеми, с кем он контактировал в игре, везде ситуации схожие.

- Но этот мексикашка чего-то побаивается...

- Он не знает о главном, он вообще ничего не знает, только намеки, но ему этого хватает, чтобы дрожать осиновым листом.

- Но он остается с Ростовцевым.
  - Ростовцев личность известная, он всем интересен. Да и не дурак, не мог не заметить интереса к своей особе. Мы его провоцировали пару раз - знает, вот и побаивается.
  - Вы не можете слушать то, о чем они говорят в игре.
  - Зато с форумом больших проблем нет, наши аналитики там пропесочили каждую букву. Ничего серьезного не нарыли, как и в других местах. Мексиканец - пустышка, его используют для распыления наших сил. Ростовцеву не нужны деньги, а он финансирует различные рыночные аферы, торгует предметами, заставляет контролировать аукционные лоты. Нам приходится во все это вникать, а с учетом того, что не так много можно привлечь сотрудников, мы впустую тратим ценное рабочее время.
  - А что с тем журналистом и его контактом?
  - Контакт выявлен, и с ним и с журналистом вопрос решится в ближайшее время.
  - Сложности?
  - Никаких сложностей не предвидится.
  - Знаешь, Эрик, я много прожил, но впервые вижу, чтобы кто-то так долго и целенаправленно трепал мои бедные стариковские нервы, при этом не выдвигая никаких требований. Они вообще ведут себя тише, чем кот, нагадивший в тапки. Метят мои углы по-мелкому и при этом молчат. Смысл? Я не понимаю. А когда я чего-то не понимаю, это всегда плохо. Скажи... если бы ты нашел Ростовцева в том госпитале, он был бы уже мертв?
- Коулман кивнул.
- Ну да, вы, инициативная молодежь, больше всего на свете любите простые решения. А как же то, что тот Ростовцев, который засел в наших серверах, останется? Он ведь так и продолжит гадить, и к тому же обидится на то, что вы так скверно поступили с его драгоценным телом.
  - Мне до сих пор как-то дико обсуждать явление отрыва души от тела, но в этом случае речь идет не совсем о душе. В крайнем случае у нас есть возможность выключить игровые серверы, и Ростовцев исчезнет окончательно.
  - Отключить Второй Мир от электричества?! Да ты, должно быть, совсем рехнулся!
  - Ну... это как самый крайний вариант.
  - С таким вариантом сходи домой, выпей виски и застрелись на загаженном толчке... вот ведь выискался тупой умник. Скажи мне: в игре вы Ростовцева убить можете?
  - Да запросто. Сколько скажете: сто раз, двести, тысячу. Это ничего не решит - в игре, увы, все персонажи бессмертны. Ему плевать на потерю уровней, он вообще не качается, так и ходит новичком. Смерть для него - ерунда.
  - В прежних играх администраторы могли вмешиваться в игровой процесс. Золотое было время: если кто-то ставит палки в колеса, нажимаешь кнопку - и он оказывается в бане [2]. И все, игра очищена от хитрого умника.
  - Плохо, что во Втором Мире нет такой функции.

- Это потому что ей там не место. Ты видел бан в реале? И я тоже не видел. Второй Мир - калька с реала, там такого не должно быть.
- Но все же очень жаль, что не осталось никаких возможностей влиять на игроков.
- Ну да... ага... все молодые недоумки так думают. Вот что бы вы, тупая молодежь, делали без таких никуда не годных древних развалин, как я. Ну ни в чем на вас нельзя положиться, в мое время таких неудачников даже в мусорщики брать отказывались. Куда катится этот мир...
- Вы хотите сказать?..
- Вот именно, Эрик, вот именно...
- Есть какой-то способ?
- Ты всерьез думаешь, что я не приберегу лазейку как раз для таких вот запущенных случаев? С моей-то предусмотрительностью? Эх, Эрик, Эрик...
- Но это невозможно!
- Возможно, Эрик, со мной и не такое возможно.
- И что это за способ?
- Способ хитрый. Стоит мне сильно захотеть - и нужный игрок склеит ласты. Не просто упадет, чтобы тут же подняться на точке воскрешения, а исчезнет навсегда.
- То есть не только в игре?
- И в реале, Эрик, и в реале... Надо его только найти.
- В реале?!
- Можно и в реале. Но вообще-то нам вполне достаточно игры. Тело без сознания - биомусор.

### Глава 3

Рос убежал. Убежал стремительно, самозабвенно, не жалея себя, с разгона ломясь через заросли колючих кустарников и опасно спотыкаясь на многочисленных неровностях. Иногда он падал, но тут же ловко вскакивал, так что скорость почти не снижалась.

Если бы на пути маршрута бегства оказались случайные зрители, не обошлось бы без удивления. Ведь за Росом никто не гнался, но при этом он улепетывал так, будто за спиной его неслись все ужасы Второго Мира.

Смешно, но убежал он от двух добродушных увальней, которые ему ничем не угрожали. Мачо-Силач и Гвоздь-в-Башке достали его окончательно. Нет, вовсе не поведением. Он так и не смог разгадать загадку их появления и не понял, какое они имеют к нему отношение, но это еще можно было кое-как терпеть. Однако их последние намеки на то, что их в высшей мере странная группа скоро получит пополнение, оказались последней каплей.

Да пошли они куда-нибудь очень далеко, со всеми своими загадками! Рос провел с этой парой немало времени и успел их изучить, но не смог понять. Временами ему начинало казаться,

что это вовсе не игроки, а не слишком продвинутые неписи. То есть те, которыми управляет не самый передовой искусственный интеллект. Любые попытки прощупать почву на предмет их намерений наткнулись на стену даже не непонимания, а просто на стену. Они или не могли взять в толк, о чем это он вообще, или напрочь игнорировали все, что им казалось неинтересным.

Мачо-Силач и Гвоздь-в-Башке играли в свою игру, и многозначительным намекам Роса в ней не было места.

Такая игра не для него. Или будьте открытыми и понятными, или играйте сами.

Вот и пусть теперь забавляются без Роса.

Чистая равнина закончилась, Рос, проломившись через кусты, помчался по лесу. Расовое преимущество в виде ночного зрения очень выручало: он ловко избегал столкновений с древесными стволами, уклонялся от целившихся в глаза острых сучков, перепрыгивал через поваленные сосны.

вернуться

2

Имеется в виду не заведение, которое посещают с гигиеническими целями, **абан** – блокировку персонажа. Бан выдается администратором игрового ресурса, забаненный игрок не может заходить на своего персонажа на срок блокировки. В случае вечного бана он не зайдет на него никогда (если решения не пересмотрят).

Сосны, а не что-нибудь другое. Если верить карте, их заросли начинались на территории, где еще совсем недавно люди понятия не имели о диких ордах Запертых Земель. Теперь пограничные земли разорены, вторгшиеся монстры забрались далеко в глубь провинции и ведут ожесточенные бои с подоспевшими защитниками.

Рос уже почти два дня то по полям, то по таким соснякам путешествовал. Именно здесь на карте, что велась на форуме группой энтузиастов, показывалась условная линия фронта. С одной стороны орды монстров, с другой – толпы развлекающихся войной игроков и отряды неписей императорской армии. Эпическая драка двадцать четыре часа в сутки, без перерывов на обед, и все это происходит на полосе в два-три километра шириной.

Рос уже не один раз приближался к этой веселой полосе и всегда был вынужден возвращаться, зачастую очень поспешно. Слишком опасно даже для самого сильного игрока, а такого нуба там прихлопнут не глядя.

Он вновь и вновь подходил к линии фронта в надежде найти одну из спокойных брешей, которые на карте никак не обозначались. Слишком быстро меняется боевая обстановка, никто не будет в режиме реального времени отслеживать такие мелочи.

Похоже, на этот раз ему повезло. Если верить карте, то сосняк, по которому он сейчас пробирается, располагается на той самой непростой линии. Но он не слышит звуков боя, не видит вспышек магических ударов, дорогу не преграждают завалы из обугленных древесных стволов.

Однако это не означает, что он и дальше может нестись сломя голову, ничего не боясь. Рос далеко оторвался от странной парочки и сомневался, что у Мачо-Силача и Гвоздя-в-Башке прокачаны характеристики, помогающие распутывать следы. Им скучно такое развивать. Так что, скорее всего, он их больше не увидит.

Хотя как сказать... С учетом всех странностей парочки может случиться всякое. Вот выйдут сейчас из-за деревьев, что стеной стоят впереди, замашут приветливо руками, глупо заулыбаются и начнут просить приготовить очередную порцию жареного мяса. Уж очень оно им нравится, готовы трескать в любых количествах.

Тише шаг, остановиться, прислушаться, приглядеться. Все тихо, никого и ничего не видеть, но это вовсе не радует. Ночной лес не бывает мертвым, он должен жить своей жизнью: по нему носятся нетопыри, ухает филин, ритмично поскрипывает сова, шуршат в хвое мелкие зверушки, к заячьему следу принюхивается проголодавшаяся лисичка.

Но ничего этого не было. Вокруг будто все вымерло. Просто так такого не бывает. Лес напуган, и о причине его испуга Рос даже не догадывается.

Хотя очень сильно подозревает, что она связана с тем фактом, что именно здесь проходит незримая граница, разделяющая враждующие стороны.

Не пришло ли время вызвать питомца? С монстров, убитых Мачо-Силачом и Гвоздем-в-Башке, Рос добыл несколько кристаллов души подходящих уровней. Но проблема в том, что питомец, может, и полезен в бою, но с тем, что касается бесшумного передвижения по ночному лесу, не все хорошо.

Прикинув, что нужнее, Рос был вынужден отказаться от призыва. Сейчас тишина и маскировка куда важнее. Последние монстры, которых он видел, были сто пятьдесят пятого уровня и держались парами или тройками. Встречались и такие, чьи параметры издали определить было невозможно, а значит, они еще более опасны. Мелкий питомец не очень-то поможет в столь неравной схватке. Ну разве что продлит игровую жизнь Роса на пару лишних секунд.

Никакого толку.

Что это? Впереди какой-то шум. Подозрительный, равномерный. Хотя... Нет, ничего страшного, просто не так далеко течет речка, она даже обозначена на карте боевых действий. Но Рос движется вслепую, в его личной топографической информации здесь располагается белое пятно.

Отлично. Это ведь ориентир, и если верить игровому форуму, на другом берегу Рос будет в безопасности. Ну в том смысле, что орды туда вроде как не добрались. Хотя попытки предпринимали, отметки есть, но, скорее всего, все они были отбиты.

А вот это уже гораздо хуже.

Почему хуже? Потому что сами по себе такие попытки не отбиваются. На другом берегу были или есть те, кто в состоянии навешать дикой орде как следует.

В свое время Рос сталкивался с представителями войск вторжения, и во всех случаях это были бойцы очень серьезных уровней. С прежними питомцами он бы мог потянуть бой с их одиночными представителями, но сейчас даже пытаться нечего.

Те, кто сидит на другом берегу, как минимум не слабее них. А может, и намного сильнее. Хотя

для Роса разницы нет, ведь и в том и в другом случае он им не противник.

Если там окопался отряд императорской армии – прекрасно. Ник у Роса блее цветов ландыша, положительная репутация на недосыгаемой для большинства игроков высоте, в характеристиках, если их открыть для обозрения, можно найти кучу разнообразных званий, перед которыми традиционно трепещут неписи. В самом худшем случае они его просто пропустят, пальцем не тронув, в лучшем помогут транспортом и охраной. Он уже слишком много времени потерял, на своих двоих бродя по опасным степям и лесам.

Если там засели отряды игроков, все существенно осложняется. Большие цифры уровней некоторым сильно давят на мозг, особенно если в реале не получается самоутвердиться. Так что такие не видят ничего плохого в том, чтобы в один удар снести залетного нуба, и даже будут потом хвастаться товарищам этим, если можно так сказать, подвигом. Или просто, не разбираясь, ударят магией по кустам на берегу, увидев там какое-то подозрительное шевеление. Они ведь не просто так, они здесь воюют, а на войне случаются ошибки.

Да и разве это ошибка – смерть ничтожного нуба? Даже краска на нике, цвет убийцы, здесь сойдет быстро. Она легко смывается победами над высокоуровневыми противниками, в диких ордах таких предостаточно.

Любители повоевать любят смерть во всех проявлениях. Многие из них не упускают ни малейшей возможности принести ей очередную жертву.

Роса никогда не страшила игровая смерть, но сейчас он предпочитал избегать ее всеми силами. Таковы уж условия непростого квеста – если умрет, улетит обратно на рудник, откуда начнет заново весь путь. Опять изрядно поднадоевшие степи и леса, опять бесплодные попытки найти безопасную брешь в позициях сражающихся сторон. Времени потеряет море.

И не стоит забывать, что неписи, его пославшие, могут выдать такой же квест другим игрокам. А вся фишка заключается в том, что закрыть его сможет лишь один отряд, всех остальных ждет облом.

Росу облом не нужен. Да, достижений у него хватает, таким набором можно осчастливить сотню среднестатистических игроков, но это не повод отказываться от новых возможностей. С игрой у него связано слишком много планов.

Да что там говорить – все его планы теперь так или иначе завязаны на нее. Так уж сложилось, что нет у него теперь другой жизни.

Шум реки между тем приближался. Лес начал редеть, впереди показалась полоса кустарника с многочисленными просветами, а между ней и Росом там и сям валялись поваленные деревья. С обломанными ветвями, многие обожженные, остро пахнет свежей сосновой смолой и едкой гарью. А это что среди них? Скелет огромного существа, что-то вроде бронтозавра с длиннющими шипами на позвонках и бревнами клыков, концами зарывшимися в землю. Рос понятия не имел, что это за существо и какой у него был уровень, но нет никаких сомнений в том, что это бос, причем не самый слабый. Вон как местность пострадала, пока длился бой. Победители собрали добычу и куда-то ушли, но такие монстры, как правило, быстро не исчезают. Слишком большое им придается значение, так что им приходится пусть и поигровому, но разлагаться. Через пару дней здесь разве что зубы останутся, а через неделю лишь поляна, заваленная обожженным буреломом, будет напоминать о битве.

Левее виднеется еще одна поляна. Куда скромнее, и гигантских скелетов там не видеть, зато деревья все до одного обожжены на совесть. Очень похоже, что под удар площадными

заклинаниями угодил целый отряд.

Да, это действительно линия фронта.

К кустам Рос подкрадывался так, что дикая кошка позавидует. Медленно, чуть ли не по миллиметру, затаив дыхание, и даже старался не моргать. Осторожно заглянул за них, не потревожив ни единого листочка. Дальше несколько метров заливного луга, за ним круто изгибается речная излучина. Вода бурлит среди расколотых бревен водяной мельницы, от самого здания остались лишь черные огарки, чуть в стороне виднеется чудом уцелевший жердевой сарай. Впрочем, все эти события и для него бесследно не прошли – крыша сильно повреждена.

Никого и ничего. Если не считать монотонного шума воды, прорывающейся через преграду, – мертвая тишина.

А Рос по-прежнему не доверял тишине. Да, здесь был бой, возможно даже не один, но игровая природа быстро приходит в себя после любых потрясений. Если зверье до сих пор неактивно, значит, у него есть причина для опасений.

Рос посмотрел в одну сторону, затем в другую. До ушей донесся слабый раскат громового удара, вдали сверкнуло на полнеба. Бой с ордой или просто туча надвигается? Скорее последнее, потому что вспышка где-то на севере, а там беспечный тыл.

Лучше подождать, вдруг непогода надвигается. Она сейчас на руку Росу. Речка пусть и маленькая, но с прилегающим лугом, – это достаточно приличное открытое пространство. Не такая уж у него хорошая маскировка, чтобы надеяться на слепоту высокоуровневых противников. Как только выйдет из укрытия, вероятные наблюдатели сразу его заметят, ну а дальше может случиться все что угодно, и от него это уже зависеть не будет.

Если повезет, игроки окажутся не из тех, кто атакует не глядя, и не из агрессивных, которые не упустят повода показать нубу, кто здесь самый сильный. Но уповать на одно везение – глупо.

Игровая маскировка сложна и многогранна. Ей может и помогать и вредить множество случайных и закономерных природных факторов. Из закономерных – смена дня и ночи. Логично, что в темноте прятаться гораздо легче, таким образом дистанция, на которой тебя обнаружат, значительно увеличивается. Аналогично действуют туман, снегопад и проливной дождь.

Так что Рос готов был промокнуть до нитки, но с условием, что это повысит его шансы преодолеть открытую местность незаметно. Нет смысла сдвигаться левее или правее в поисках более удобного места. Слишком опасна эта полоса, и то, что он сумел пройти здесь так далеко, еще не значит, что в паре сотен метров его не ждет неприятная встреча с кучей скучающих придурков, которых хлебом не корми, а дай кого-нибудь прикончить.

Жаль, что в свое время он не выбрал специальный класс, заточенный под незаметность. Ассасины и разбойники могут появляться из невидимого состояния всего лишь в шаге от тебя, и ты заметишь их только в тот момент, когда отравленный кинжал вопьется тебе в спину. Одни из лучших убийц магов.

А Рос вообще-то маг.

Лишь бы такой невидимый игрок не оказался сейчас поблизости. У них есть классовые умения,

резко увеличивающие наблюдательность, скрыться от их взора непросто, иногда могут разглядеть даже через кусты. Не глаза – рентгеновский аппарат.

Вспышки молний все ближе, гром все громче. Ударил порыв свежего ветра, затем еще и еще, по нарастающей. И вот наконец послышался накатывающий монотонный шум ударов тяжелых капель о землю и листву с хвоей. Стена леса, возвышавшаяся на приподнятом противоположном берегу, стала размытой, скрывшись за пеленой дождя, звонко забурилась вода в реке, а затем на Роса обрушился такой ливень, что он едва не присел под его напором.

В такую погоду с трудом можно разглядеть пальцы вытянутой руки. То, что сейчас и надо. Вперед, медлить нельзя, ведь такой дождь быстро начинается и так же быстро заканчивается. Вряд ли сейчас повезет столкнуться с редким случаем исключения, слишком уж это будет хорошо.

Быстро идти не получилось, потому как в дождевом мареве было трудно ориентироваться. Воды налил столько, что Рос даже не сразу понял, что достиг реки. Показалось, будто под ногами просто очередная лужа, и сильно удивился, когда ушел в нее по пояс.

Речка неширокая, но достаточно глубокая, да и течение стремительное. Роса быстро понесло, но далеко утащить не успело, он наткнулся на бревенчатую преграду. Все понятно – угодил на останки запруды, которую видел у разоренной мельницы.

Очень неудобное место для переправы, пару раз соскальзывал по мокрой глине, пытаюсь забраться на невысокий обрыв. Удалось это лишь после того, как догадался забраться на бревна.

«Вы замерзли. Скорость и бодрость персонажа снижены. Найдите способ согреться».

Спасибо, что снизились только две характеристики. Это лишь начальная стадия игровой гипотермии, дальше будет хуже. Дождь и правда не из теплых, да и вода в реке будто только-только с ледяных гор скатилась, так что ничего удивительного в происшедшем нет. Спасибо, что здесь не реал, физиологических неудобств Рос не испытывает.

Но от холода он точно не околеет, так что неудобства перетерпит. Не хватало еще разжигать костер в таком месте, на километры сигнализируя о том, что здесь появился абсолютно тупой игрок, который буквально коллекционирует неприятности.

Дождь пройдет, и все высохнет само собой. И налипшая грязь тоже исчезнет. Игра во многих вещах куда лучше реальности, здесь даже чумазные шахтеры, двадцать часов проведенные в глубинах сырой штольни, без помощи умывальника быстро становятся чистейшими.

Где-то впереди тот самый сарайчик с разрушенной крышей. Возможно – единственное относительно целое строение на много километров вокруг. Глупец бы соблазнился, попробовал забраться туда, немного обогреться, но Рос не из таких простофиль. Если ему такая мысль в голову пришла, другим тоже может прийти. Рискованные встречи сейчас совсем ни к чему, так что придется сделать небольшой крюк, а затем раствориться в лесу. И с этим стоит поспешить, потому как дождь слабеет на глазах, видимость стремительно улучшается.

Шаг, еще шаг. Краем глаза разглядел, как непроглядная тень под стеной сарайчика шевельнулась. Еще даже этого не осознав, плашмя рухнул наземь, еще больше пачкаясь в грязи и саже, оставшейся от сгоревшей мельницы.

Хлоп! Знакомый звук разряженного лука, стрела с чавканьем зарылась в жижу перед носом,

из грязи остался торчать лишь жалкий хвостовик с вычурным оперением. Если она стандартной длины, ее выпустил высокоуровневый стрелок с достаточно прокачанной силой, другому такой результат может разве что присниться.

Если в Роса попадут, пробьют насквозь и мясо и кости. Даже если такое ранение не прикончит его на месте, критических повреждений будет столько, что ни о сопротивлении, ни об успешном бегстве не может быть и речи.

Он слишком слаб для такого.

Луки – одни из главных дамагеров игры. Персонажи, способные нанести такой разовый урон, что даже сильный противник рискует превратиться в жалкого инвалида. И от тотального доминирования этого класса Второй Мир спасает лишь одно: на стрелы распространяются почти все законы баллистики. То есть летят они не по прямой: их отклоняет ветер, капли дождя, трение о воздух и гравитация. Используя эти уязвимости, маги могут достаточно успешно отбиваться от атак лучников. Но это лишь в том случае, если нападение не было неожиданным. Если же мастер стрельбы напал из засады, шансов обычно немного.

Лучник, атаковавший Роса, упустил свой верный шанс. Он промахнулся. Рос теперь предупрежден, но это не очень утешает. Противник явно не из мелких, вон как глубоко стрелу в землю загнал, такой знает сильные и слабые стороны своего оружия, второй раз может не повезти, а ведь будет еще третий, четвертый и так далее.

Вскочить, тут же сделать отчаянный рывок в сторону, затем другой, уже в другую. Надо двигаться непредсказуемо, ведь стрела не летит мгновенно, всегда есть какая-то задержка, оперенную смерть можно попробовать обмануть.

Хлоп! Еще один промах, стрела унеслась в лес, хлестко сбивая ветки и листья на своем пути. И Росу туда тоже надо уходить, среди зарослей у него будет хоть какое-то преимущество. Ведь лучник не может стрелять сквозь густые заросли, ему всегда нужно видеть цель. Это не маг, который может вслепую ударить по площади дорогим заклинанием, выжигая на ней и правых и виноватых.

Ложный рывок к дереву, будто хочешь найти за ним укрытие, а затем резко вперед, чтобы через секунду опять уклониться вправо. Третья стрела хлопнула по кустам, выбив россыпь лиственной трухи перед носом Роса. Отлично, дальше будет еще проще.

– Эй, нуб! – послышался за спиной нагло-насмешливый голос. – Не бегай от лучника, умрешь усталым!

Вот ведь угораздило нарваться... Даже слова не сказали, сразу попытались прикончить. Мокро и скучно этому уроду там, в сарайчике. Хотя нет, судя по хохоту, забавляется не один, здесь собралось сразу несколько любителей подстрелить заблудившегося нуба.

Ну давайте-давайте, побегайте. Пусть Рос и замерз, но скорость и прочее у него на завидных уровнях. Он чем-то похож на Мачо-Силача и Гвоздя-в-Башке, у него местами так же безобразно распределены очки характеристик. Но количество этих очков у него почти такое же, как у них, вместе взятых. Непредсказуемый ВКР [3] раскидывал бонусы как ему вздумается, и лишь честно заработанное Рос старательно вкладывал в то, что нужно удачливому темному магу, плюс очень выручало героическое умение сброса набранного.

Так что теперь у него недурственная ловкость, помогающая в том числе уворачиваться от стрел и ударов физического оружия; много скорости, которая позволяет бегать быстро;

и прилично бодрости, что оттягивает момент усталости. Ну а если в Роса все же попадут, есть немаленькая выносливость, повышающая количество очков здоровья, и защита, что с учетом надетой брони и той же выносливости снижает полученный физический урон.

Прокачанные лучники, правда, способны ударить и магией. Не все, конечно, да и там все завязано на их оружие. Перед выстрелом на стрелу накладывалось особое заклятие. Очевидно, это имело место и сейчас, что и помогло Росу заметить движение за миг до того, как его тело вот-вот должно было пронзить насквозь.

Позади весело заулюлюкали. Похоже, эти недоумки пока что не поняли, с кем связались. Думают, раз накачали приличные уровни, жалкому нубу лес не защита. Догонят, окружают, играючи прикончат. Может, даже поиздеваются перед этим.

Хрен вам, ребята, а не Рос. Ни за что его не догоните. Сейчас он на бегу немного согреется и припустит по-настоящему.

Рос затормозил, с досадой уставившись на открывшуюся картину. Только теперь он понял, почему они так радостно улюлюкали.

Потому что бежать ему некуда.

Точнее, направления были, все стороны открыты, никто не держит. Дело вовсе не в этом, а в неприятном изменении местности. Просто дальше начиналась бесконечно широкая полоса сожженного леса. Большая часть деревьев на ней повалена, лишь некоторые стоят обгоревшими спичками, лишенными ветвей. И что хуже всего – в отдалении параллельно реке тянется скальная терраса. Эдакий серьезный выступ метров пятнадцати вышиной, сложенный ровным камнем. При желании Рос туда вскарабкается, он ловкий, но на это потребуются время.

А эти, которые улюлюкают, выйдут неспешно из леса и будто в тире расстреляют его беззащитную тушку, карабкающуюся по скальной стене.

Значит, все – первая попытка добраться до столицы бесславно провалена. Можно закрыть глаза и расслабиться, можно сжать покрепче оружие и с яростным криком помчаться на веселящихся уродов, но результат будет один: Рос быстро окажется на точке перерождения перед недовольным Агитриком. Тот, само собой, обзовет его тупым мясом или как-нибудь иначе выразится, но в таком же негативном ключе, после чего можно будет начинать заново.

Плохо... столько времени зря потеряно.

- Что еще за нахрен?! – испуганно-рассерженно выкрикнули за спиной. – А-а-а-а-а!!! Ребята!!! А-а-а-а-а!!!

Крик оборвался, но уже другой голос подхватил:

- Бача завалили!

- Кто?! Этот нуб завалил Бача?! Как так?!

- Не знаю! Лучник здесь какой-то! А-а-а-а-а!!! Блин!!!

- Что там?! Что такое?! – заголосили сразу два голоса.

Ответил третий:

- Леменс тоже готов!
- Лук?!
- Да, лук его сделал! В две стрелы! В глаз и в ухо! Вот же гад!
- Все ко мне! Теснее! Контролируем подходы!
- Этот урод снял мага и лекаря, нам их теперь не поднять!

Гм... Похоже, у Роса появился неожиданный союзник. И союзник неслабый.

А еще он неглуп: уж очень продуманно действует. Оставаясь незамеченным, изучил диспозицию и первым делом выбил ключевых персонажей – мага и лекаря. Только им доступны очень затратные по магической энергии заклинания воскрешения. То есть эта парочка теперь неизбежно улетит на свои точки перерождения. Ну разве что кто-то из оставшихся успеет использовать свиток возрождения, но их непросто добывать, и стоят они очень и очень дорого, так что далеко не у каждого можно найти его в сумке. И не всегда – их принято брать в самые важные походы, где потеря даже одного бойца может стать причиной провала для всех.

Если Рос не ошибся и теперь три противника, то они в незавидном положении. У них не осталось поддержки, они не видят убийцы и прекрасно понимают, что, если прилетит оперенная смерть, поднимать их будет некому. С другой стороны, выбита самая легкая добыча для лука – магические классы. С защитой от физических атак у них почти всегда все очень плохо. Отправить на перерождение остальных будет несколько сложнее.

И вообще надо еще подумать, кто кому сейчас союзник. Росу этот неизвестный лучник не представлялся и уж дружбы точно не предлагал. Это может быть закоренелый убийца игроков, который решил прикончить здесь все живое. На такого слабака, как Рос, ему даже не придется тратить две стрелы, обойдется одной.

Вывод? Надо не шуметь, не мельтешить, залечь в кустах и посматривать, чем дело закончится. Глядишь, про него вообще забудут, или подвернется вариант с успешным бегством.

И где же засел этот невидимый снайпер?

Хлоп! И тут же очередной вопль:

- Он достал меня!!! Ноги!!!
- Вон! Вроде оттуда прилетело! Деррек, туда бей!!! Бей, тебе говорят!!!
- Да не ори! Я Цурасу пишу! Сейчас он ребят пришлет!

Хреново. Эта пятерка, или сколько их здесь, не в одиночестве сидела. Возможно – дозор сильного отряда, приглядывающий за подходами к расположению основных сил, или разведка. То есть неподалеку есть другие игроки, их, скорее всего, гораздо больше. А загадочный лучник, каким бы крутым он ни был, всего лишь один. Не верилось, что таких ловких невидимок может быть двое или трое. Значит, с приличной группой ему точно не совладать.

Ну разве что это не один из легендарных азиатских игроков. Те не едят и не спят, и вообще ничем не занимаются, кроме как упорно качаются от первой секунды старта проекта. Такие огромные уровни успели набрать, что в скором времени смогут конкурировать с отборными

гвардейцами императорских армий.

Но что столь великому игроку делать в таком захолустье?

- Ребята! У кого есть зелье лечения переломов?! Дайте! Ног, считайте, нет!

- Да заткнись ты! Не выдавай позицию!

Хлоп!

- А-а-а-а-а!!!

- Докричался, debil! Вот и зелья не понадобилось!

Рос, затаившись среди кустов, прикидывался кучкой прошлогодней листвы или чего похуже, но это не мешало ему поглядывать за округой. Дождь прекратился, лишь с листвы немного капало, так что ночному зрению рроха ничто не мешало.

Очень полезная, оказывается, расовая способность. А поначалу казалась никчемной. Тем еще нубом был, не понимал своего счастья.

Да и сейчас ненамного продвинулся в этом...

Что за звук?! Треснул сучок под ступней?! Или показалось?

Нет, не показалось. Шевельнулась ветка, с нее осыпался рой водных капелек, показалась рука, тут же исчезла, чтобы возникнуть в следующем окне между зарослями. А затем и хозяин конечности продемонстрировал себя во всей красе: высокий худощавый мужчина с несуразными треугольными ушами и в островерхом капюшоне. В руках сжимает вычурный лук, стрела, удерживаемая на тетиве, во все стороны испускает крошечные разноцветные искорки.

Раса эльфийская, популярная, разновидностей там много, и луки у них - любимое оружие. Тот самый стрелок-невидимка? Если Рос не ошибается, с маскировкой у ушастых не все хорошо. К тому же такого мастера он бы вряд ли столь легко заметил, тот бы увидел его куда раньше. А этот вон даже не косится в сторону затаившегося нуба, будто не подозревает об его присутствии.

вернуться

3

**Великий Корейский Рендом** - фундаментальное игровое понятие, малоприменимое к реальной жизни. Судя по названию и прочему, скорее всего зародилось в эпоху доминирования корейских игр жанра MMORPG. Суть его в том, что игровые события, вероятность которых на 100 %, предсказать невозможно, и к тому же в игре имеют место крайне маловероятные цепочки совпадений. К примеру, если базовый шанс получения из убитого монстра определенного предмета 10 %, это вовсе не означает, что, убив десять, ты гарантированно получишь требуемое. На деле можно убить сто - и не получить вообще ничего, но при этом другой игрок, убив всего лишь три монстра, получит три предмета. Широко известны куда более вопиющие случаи поведения **ВКР** - те самые маловероятные цепочки. Если взять этот же пример, может случиться, что десять раз подряд выпадает

нужный предмет игроку, который пришел и убил всего лишь десять монстров, а бывает, игрок не может получить его часами, уничтожая тех же монстров десятками и сотнями. Подобное имеет место не так часто, но для того, чтобы возбуждать азарт у игроков, хватит единичных случаев.

Вслед за лучником показался еще один игрок: в кольчуге, в глухом шлеме, со щитом и боевым молотом. Такие шумные персонажи – не лучшие напарники для воина, предпочитающего оставаться невидимым. Значит, Рос видит остатки той самой группы, что так весело загнала его на эту выжженную дотла опушку. Выглядят они взволнованными, оглядываются во все стороны, суетятся. Лес шумит от последствий ливня: капли падают с листьев, с треском срываются набухшие от влаги подгнившие ветви. От каждого такого звука оба смешно шарахаются.

И у одного и у второго ники красноватые. Не самые матерые душегубы, но все же доводилось недавно убивать тех, кто не сопротивлялся.

Бойтесь, ребятки? Ну так вам и надо. Хотели без проблем нуба подстрелить, а получилось чуть-чуть наоборот.

Хлоп! Воин с противным хрипом повалился на колени: его шею насквозь пронзила стрела, прилетевшая сзади. Очевидно, ранение, нанесенное в критическую точку, вызвало кратковременный шок. Секунда, три секунды или все десять – никто не скажет заранее, сколько продлится такое состояние, но все это время цель совершенно беспомощна.

А может, дело в другом. Может, на стрелу наложено заклинание оглушения. Но, как бы там ни было, результат один.

Останься воин на ногах – он бы мог развернуться, прикрыться щитом. Не самый приятный противник для лучника, оба друг другу могут изрядно нервы помотать: один отлично защищен, но не может работать дистанционно; второй работает только дистанционно, но вообще не защищен. В этом стрелки родственны с магами, выигрывая у тех лишь за счет высокой ловкости и связанной с нею повышенной вероятностью увернуться от атаки.

Хлоп! Хлоп! Воин, даже не заорав, заваливается лицом вперед, демонстрируя две стрелы: в спине, точно меж лопаток, и одну в шее. Теперь он очень похож на не до конца ошипанного дикобраза. Или сражен наповал, или в таком глубоком шоке, из которого не скоро выйдет.

Прокачанные лучники с прямыми руками – чистое зло.

Эльф выстрелил не глядя, помчался не разбирая дороги, как бежал недавно Рос. И, как назло, выбрал крайне неудачное направление. Нет, ему-то все равно куда мчаться от невидимой смерти, но это просто свинство с такой точностью двигаться в сторону укрытия Роса.

В реальном мире он мог бы промчаться в шаг, не заметив Роса в темноте и зарослях. Но в игре свои законы, всегда есть определенный радиус, на котором игроки неизбежно обнаруживают тебя, как бы ты ни скрывался. Зависит он от прокачки маскировки и наблюдательности, от классовых и расовых бонусов, от разницы уровней, в меньшей мере от других характеристик, и может колебаться от десятков метров до считанных сантиметров.

В случае Роса на сантиметры надеяться не приходится, в сравнении с таким противником он смехотворный нуб. Нет сомнений, что как только эльф обнаружит кого-то на пути, в ход опять пойдет лук. Дистанция такова, что на промах надеяться нечего.

Жалкому нубу хватит и одной стрелы.

Уйти нельзя, схорониться тоже. Что остается? Драться? Смешно, ведь при такой разнице уровней Рос будет пробивать противника разве что Хаосом, не нанося большого вреда. Школа эта хорошая, если речь идет о дебафах [4], ведь там главное – шанс прохождения, но урон даже у прокачанных умений проигрывает всем остальным школам магии. Однако другие заклинания будут или рассеиваться, или отнимать жалкую условную единичку, применять их сейчас бессмысленно.

Есть в дебафах интересные вещи, которые сейчас могут пригодиться, – умения контроля. Там дело не в уроне, а в том, что противник на некоторое время лишается возможности атаковать. Ну или как минимум не может оторвать ног от земли, а следовательно, не подбежит к тебе. Есть даже специализированные маги и воины, чья задача заключается как раз в том, чтобы удерживать цель на месте, не позволяя вступать в бой. Такой игрок сам почти не наносит урона, просто помогает другим побеждать безнаказанно.

Рос не из таких магов. Главное, что у него есть из контролирующих умений, – Сон. Под действием этого заклинания противник превращается в статую: все видит, все слышит, но не может и пальцем пошевелить. Эффект спадает, если атаковать его, нанеся хотя бы единицу урона. Ну и если пройдет отведенное игровой механикой время – тоже рассеется.

И Сон, увы, тоже может промахнуться. У Роса нередко такое бывало с высокоуровневыми монстрами. Тут уж как повезет.

Но он везучий, удача у него прокачана до таких высот, что даже азиатским перекачанным монстрам не снилось.

Зачем ему заклинание, которое обездвижит врага на жалкие секунды? Ведь откат долгий, второй раз применить не успеет. Эльф придет в себя и жестоко прикончит дерзкого нуба, убежать за такое время не получится, спрятаться тоже негде: уж очень неудобная опушка.

Зато невидимый лучник, скрывающийся где-то в чащобе, получит великолепный шанс без проблем прикончить последнюю высокоуровневую цель. И, возможно, будет столь благодарен Росу за оказанную любезность, что не станет его убивать вслед за всеми.

Хоть какой-то шанс выйти без фатальных потерь из столь непростой ситуации.

Рос, не поднимаясь, взмахнул коротким посохом, собственноручно изготовленным при помощи недавно полученного чудодейственного куба преобразования Главы Гильдии Мастеров Запертых Земель. Из многих удачных и не очень попыток ему понравился именно этот, с дополнительным шансом прохождения магического урона или действия. Очень удобно, если у цели высокое сопротивление, как это бывает при большой разнице уровней. Снижается риск промаха.

Эльф замер, будто громом пораженный. Он теперь прекрасно видел Роса, но ничего не мог поделать. Заклинание сработало, цель не просто обездвижена, а лишена возможности предпринять что бы то ни было.

Лишь бы на него сейчас тяжелая ветка не упала. А то нанесет хотя бы единичку урона, и гад проснется.

Ну?! Где же ты, ловкий лучник-невидимка?! Вкуснейшее блюдо подано, оно в твоём полном распоряжении.

Одна секунда. Две. Три. Ничего не происходит.

Хлоп!

- А-а-а-а-а! - истошно заорал эльф, когда его правую руку пришилило к дереву.

Отчаянно дернувшись, он попытался освободиться, но усилия не хватило, так и остался на прежнем месте добротной зафиксированной мишенью.

Рос, уставившись в полубезумные глаза стрелка, усмехнулся с ехидцей, копируя его же голос, произнес:

- Не бегай от лучника, умрешь усталым.

Вторая стрела, прилетев из лесного мрака, пришила голову эльфа к дереву. Готов.

Рос вздохнул, очень медленно повернулся, уставился в темноту. Даже со своим зрением он мало что видел там, под смыкающимися кронами деревьев. Из-за дождевой сырости под ними клубилась туманная дымка, в которой синими глазами чудовищ светились напитанные влагой гнилушки. Он не мог разглядеть невидимку, но знал, что лучник где-то там. Возможно, уже наложил стрелу на тетиву и теперь думает, куда именно ее стоит послать: в правый глаз или левый.

Этот невидимка стреляет метко, спору нет.

Мигнула одна гнилушка, вторая, третья. Кто-то, оставаясь невидимым, шел по лесу, перекрывая струящийся от них слабый свет.

И этот кто-то приближался к Росу.

Сгустились тени под раскидистым деревом, что-то изменилось в их переплетении. Как по заказу, в этот же миг из прорехи в облаках выглянул край налитого месяца, и из упавшего на землю лунного луча шагнула невысокая фигурка с коротким луком в левой руке. Даже при свете, пусть и слабом, она оставалась сгустком ожившей тьмы. И лишь несуразная надпись над головой свидетельствовала, что перед Росом такой же игрок.

Еще шаг, еще - и он наконец разглядел стрелка с подробностями. Невысокая девушка с короткостриженными черными волосами и в мешковатой одежде того же цвета. Никакого намека пусть даже на самую слабую броню, лицо отрешенное, взгляд отсутствующий, такого меньше всего ожидаешь увидеть у того, кто только что играючи расправился с пятеркой не самых слабых противников.

- Привет, Пузырь, - спокойным, скорее даже равнодушным голосом произнесла лучница.

вернуться

4

Вредоносное заклинание **игрока-дебафера**. Он является антиподом бафера. Его основная роль - ослабление противников путем наложения на них различных **дебафов**, снижающих их характеристики. **Бафер** - (от *англ.* buff - полировать) персонаж, специализацией которого является усиление персонажей-союзников при помощи специальных заклинаний или умений - **бафов** (временное повышение защиты, атакующих способностей, количества единиц жизни,

магической энергии, ускорение скорости чтения заклинаний, стрельбы и пр.). Как правило, бафер не входит в прямое столкновение с противниками, в бою укрываясь за спинами игроков своей команды.

- Привет... э... Тиринауеррия Раинаила, - ответил Рос и уточнил: - Этот ник ты ведь не сама придумала?

- Нет.

- Заметно...

- Можешь звать меня просто Тири. Нам, наверное, придется провести вместе много времени, будет плохо, если у тебя устанет язык такое выговаривать.

- Много времени?..

- Ну ты ведь куда-то идешь? Я пойду с тобой. Я тебя здесь уже давно жду, мне сказали, что тебе идти еще далеко, надо помочь по дороге, присмотреть. Так что пошли.

- Э!.. Пстой! Ты кто?!

- Ты ведь видишь, что написано над моей головой.

Рос прекрасно видел все те же два слова дурацкого ника и несколько символов, указывающих на прочие особенности персонажа. Внешность выдуманная, а не скопированная с реального облика владельца, пол женский, в общем, ничего, что могло бы ответить на его вопрос.

А еще он вспомнил Мачо-Силача и Гвоздя-в-Башке. Ники у них были не такие корявые, но оба тоже вели себя в высшей мере странно и дружно рвались сопровождать Роса куда угодно.

- Э... Тири... А как у тебя с характеристиками? Как ты их распределяла? Перс у тебя кривой или нормальный?

- Станный вопрос.

- Просто так я бы не спрашивал.

- Об этом можно поговорить на ходу. Пошли уже, здесь опасно оставаться.

Коди Митчелл ужасно потел, несмотря на вечернюю прохладу. Не самый лучший район для встречи: слишком много наркоманов, пребывающих в вечном поиске денег на дозу. Дешевые ночлежки, засилье бомжей, разноцветное население, порядочному аналитику всемирно известной корпорации здесь делать нечего.

Но журналист, с которым его свела судьба, почему-то считал, что Бэй-Вью-Хантерс [5] - лучшее место для подобных встреч.

Зря Коди с ним связался. А все из-за того прогремевшего на весь Второй Мир нуба, будь он трижды неладен. После того как аналитик сумел найти важную зацепку, его вызвали на самый верх, к боссам, где он своим докладом произвел некоторое впечатление.

А впечатление быстро забывается, если его не поддерживать. И Коди из кожи лез, стараясь

нарыть что-нибудь еще. Иногда ему удавалось унюхать то, мимо чего прошли другие, но это не шло ни в какое сравнение с тем самым первым разом.

Он ведь тогда настроился на серьезное повышение и даже начал подумывать о смене жилья на куда более приличное. Тогда можно будет наконец перевезти Хелен к себе. Ну, в смысле сделать ей предложение.

Впрочем, если она и дальше будет все время пилить мозги на тему, как мало он ей уделяет внимания, то расширения жилплощади не понадобится – ведь ему более чем достаточно нынешней квартирки.

Неужели так трудно понять, что у него важная работа? В порядке вещей, когда он занят ею семь дней в неделю утром и вечером, в игре и в реале. Он ищет информацию. Ищет везде, где можно и нельзя. Ищет там, где никто не догадается искать. Идет на контакты, на какие не рекомендуется идти, или даже это категорически запрещено.

Этот журналист и правда кое-что знает. Но в основном не совсем то, что именно сейчас требуется Коди. И к тому же не спешит делиться ценными знаниями, а наоборот, всеми силами пытается приумножить свои.

За счет Коди.

Приходилось делиться, ничего не поделаешь, хватка у этой акулы пера железная. А сейчас пришлось пойти на разглашение служебной информации, которая ни под каким соусом не должна была уйти за пределы отдела.

Но это того стоило. Коди получил ту еще зацепку. Если все это правда, он знает, каким образом можно без труда находить неуловимого Ростовцева. Это настоящий триумф. За такое его не просто повысят, за такое...

Это открывает новые горизонты.

Только вот откуда этот бумагомарака мог все узнать? Какие у него источники? Кто сливает подобную информацию?

Хотя правильнее поставить вопрос так: откуда вообще можно узнавать подобное?

Вопрос, на который, вероятно, Коди рано или поздно придется поискать ответ. Но сейчас это не так важно. Пусть даже журналисту это насвистели зеленые марсиане с носом-дудкой. Плевать, лишь бы это оказалось правдой.

И насколько широк круг посвященных в эту тайну? Вдруг информация полилась рекой и скоро будет доступна всем желающим? В таком случае Коди стоит поторопиться, он не намерен делить свой триумф с кем бы то ни было.

Неприметный человек, в документах которого значилось, что его зовут Джон Шеби, равнодушным взглядом проводил машину Коди Митчелла. Ему не было никакого дела до этого заигравшегося аналитика. Его сейчас вела другая группа, и она его точно не упустит.

Легкая мишень.

Цель Джона – журналист. И он его тоже не упустит.

Смерть журналиста – дело хлопотное, но это не значит, что представителей пишущей братии нельзя устранять. Если те, кто отдает приказы, решили, что ему пора уходить, потребуются события библейского масштаба, чтобы работник пера дожил до старости.

Небеса молчат, потому что всемогущему Господу плевать на этого любителя афроамериканских и желтых мальчиков. Он настолько не одобряет содомии, что даже не смотрит в сторону этого проклятого города [6]. Или даже готовит ему участь Содома и Гоморры: в этой стране каменный клоповник стоит первым в очереди на божественное наказание.

А скандальный журналист до того увлечен своей последней губастой пассией, что даже встречу с болтливым аналитиком назначил не на улочках любимого Кастро [7], а в том еще клоповнике, где все провоняло бомжами и пропиталось дымом марихуаны. Бэй-Вью-Хантерс – опасное место, здесь, бывает, даже полицейских калечат, местные подонки не признают никаких авторитетов.

Ласкать мальчиков журналист сегодня не будет. А будет валяться на загаженной собаками клумбе, удобряя землю кровью из многочисленных ножевых ран. Потом приедут копы, покрутятся вокруг с важным видом, будут задавать глупые вопросы и снимать данные с городских камер видеонаблюдения.

Жертву уличного произвола перевезут в другое место, где она будет лежать уже не на земле, а на кафельном столе. А копы, доказывая, что не зря тратят городские денежки, быстро установят, что момент убийства на записи не попал. Зато попало то, как оттуда поспешно удаляется некто в запоминающейся одежде. И, отслеживая его передвижение от камеры к камере, вскоре выяснят, что этот человек скрылся в подъезде одного из многочисленных многоквартирных домов и больше оттуда не выходил.

Копы, само собой, на этом не останутся. Они найдут нужную квартиру, взломают дверь и обнаружат хозяина. Но поговорить с ним не получится по той причине, что к тому времени он уже будет мертв, ибо вколол себе неподъемную дозу новомодного наркотика. Те, кто на него подсаживается, живут недолго, так что ничего удивительного в случившемся нет. Чувствуя приближение ломки, торчки способны ради вонючего пакетика пойти на что угодно, вот и этот достал нож, выбрался на улицу, покрутился по кварталу и заприметил пухлого пижона с овечьими глазами. Одет хорошо, при дорогих часах, взгляд такой, что скорее расплатится обиженной девчонкой, чем начнет махать кулаками в ответ на наезд. В общем – достойный кандидат в спонсоры гоп-стопа.

Само собой, подошедший наркоман не имел никакого отношения к убийству. Картинка у камер не очень, так что можно даже не слишком стараться с гримом, чтобы выдать своего человека за обитателя этого гадюшника. Тут главное – одежда, и чтобы лицо не показывал крупным планом.

Ни один коп не придерется. История, которых район повидал немало. Нарик вышел из своей загаженной берлоги и прирезал очередного любителя цветных мальчиков. Разного рода извращенцы нередко находят приключения в таких местах. Убийца забрал часы и бумажник, вернулся домой. Там же, не выходя из подъезда, приобрел убойную дозу: в трущобах за ней далеко ходить не надо. Преддверие ломки делает торчков круглыми дураками, вмазываются по полной, ни о чем не думая, после чего уходят навсегда в свою химическую нирвану.

вернуться

Бэй-Вью-Хантерс (Bayview-Hunters) – неблагополучный район в Сан-Франциско.

вернуться

Имеется в виду Сан-Франциско – неофициальная гей-столица Соединенных Штатов. Тематические газеты, фестивали, выставки, парады, ЛГБТ-туризм, широкое представительство членов ЛГБТ-сообщества в органах власти – визитная карточка города.

вернуться

Район в Сан-Франциско, известен как место компактного проживания представителей сексуальных меньшинств.

Приказ выполнен.

#### Глава 4

Тири не была похожа ни на Мачо-Силача, ни на Гвоздь-в-Башке. Не в том смысле, что она маленькая симпатичная мулатка, а они здоровенные белобрысые парни. Нет, дело прежде всего в поведении: те ржали как дешевые клоуны по любому поводу или даже вовсе без него, все время искали чего бы закинуть в рот, манеры у них были грубые, словарный запас скуден, в бою они не то что ничем особым не блистали... В бою они выглядели нелепо.

В то же время совпадений было столько, что не вызывало ни малейших сомнений: все трое одинаково замешаны в чем-то, чего Рос не понимал. Одно то, что они дружно рвались его сопровождать, ставит их на одну доску.

- Пузырь, давай отдохнем минутку.

Вот – еще одно совпадение. Нет, ни Мачо-Силач, ни Гвоздь-в-Башке не были замечены в быстрой утомляемости. С Тири другое дело – она не могла на горку подняться, чтобы не присесть при этом хотя бы раз.

Это, конечно, сильно утрировано, но в общем так и есть: с выносливостью у нее все печально, и не только с ней. И не вызывает сомнения, что причина во все том же ненормальном распределении характеристик. Но если Мачо-Силач и Гвоздь-в-Башке раскидывали свободные очки в зависимости от сиюминутных капризов, про Тири так сказать было нельзя.

Она сознательно сделала из своего персонажа инвалида.

Рос не мог заглянуть в таблицу ее характеристик, но сильно подозревал, что все доступное она вкладывала исключительно в ловкость и меткость, напрочь игнорируя прочее. Для такого вывода у него были веские основания.

Во-первых – раса и класс. Рос при любой возможности изучал игровой форум, поглощая знания о сложном игровом мире. Он знал, кого выбрала Тири. Горец-ассасин – редкая раса и не слишком популярный класс, малоизвестный. Очень уж специфический, узкоспециализированный. Почти все его бонусы лежат в области маскировки. Тут с ним мало кто мог сравниться, этого не отнять. Но вечно находиться в невидимости – бессмысленно. Рано или поздно из нее придется выходить, а вот тут начинают сказываться многочисленные слабые стороны расы.

Прежде всего стоит отметить мизерные показатели меткости. То есть от вложенной в нее единицы ты получишь существенно меньше, чем представители других классов и рас. Аналогично с силой, причем там ситуация куда плачевнее. Ее влияние на урон столь ничтожно, что не имеет смысла поднимать ее зачарованными вещами и очками характеристик, куда эффективнее выбирать предметы с бонусами к величине самого урона и атаке.

Защита в таком же плачевном положении, что и меткость. Хоть до макушки заковывай горца-ассасина в танковую броню – не поможет. Отправляется на перерождение быстрее всех, держать урона не способен.

Все остальные первичные характеристики – твердые середнячки, за исключением разве что стойкости. Вот она у горцев-ассасинов работает выше всяких похвал. Из вторичных на пристойном уровне маскировка, наблюдательность, скорость и удача, остальные ничем не блещут, но и не скажешь, что провальны.

И никаких магических талантов, так что в магии дорога закрыта. Рабочий из ассасина тоже никакой, у него никаких профессиональных бонусов к честному труду, а вот противопоказаний хоть отбавляй.

Таким образом, мы имеем персонажа, который как рабочий не котируется, как боец тоже плох: не может атаковать магией, а его дальние физические атаки малоэффективны, потому как там важнейшую роль играет меткость. Ее горцу-ассасину никогда не хватает. Что же им, таким несчастным, делать на поле боя? Смотреть со стороны, как дерутся другие, и отчаянно завидовать?

Боевая ниша у такого персонажа есть, но она специфическая. Тут надо вспомнить о единственной сильной стороне – скрытности. Ассасин может прокрасться через вражеские порядки, добравшись до тех, кто скрывается в задних рядах. Это обычно лекари и баферы. Все прочие оберегают персонажей поддержки, до них трудно дотянуться, зато если кому-то это удалось, то получается картина «Волк в овчарне». Сами себя они, как правило, защищать почти не способны и погибают быстро.

При наличии прокачанных навыков лечения бафер может одновременно быть и лекарем (хилером): восстанавливать очки здоровья (или магической энергии) союзным персонажам, воскрешать убитых союзных персонажей.

Персонажи, напрямую не участвующие в бою (не отнимающие у противников очков жизни), относятся к группе саппортов (поддержки).

Но и тут горцу особо не разгуляться. Урон у него далеко не впечатляющий, силы почти нет, тяжелым оружием, которым в два удара можно отправить на перерождение лекаря, он пользоваться не может. Приходится выбирать самые короткие клинки: слишком легкие, тонкие, почти бесполезные против бронированных воинов – ножи или кинжалы. Но маги поддержки лат не носят, так что сойдет и такое. И пусть повреждения незначительны,

работает их оружие быстро, тем более что применяются сразу две единицы.

Подобраться, встать за спиной, активировать кратковременные классовые умения, увеличивающие урон и скорость атаки, – и вперед, быстро и жестоко исполосовать жертву серией молниеносных ударов. Дистанция нулевая, так что проблемная меткость вообще не нужна. Бей, не останавливайся, вряд ли тебе позволят достать еще одну цель. В состоянии невидимости мгновенно не уйти, с откатом умения у горца-ассасина много нюансов, и почти все они работают против него. Так что он смертник, как, впрочем, и полагается ассасину, – ведь в реальной истории они тоже были смертниками.

Подкрался, убил, умер сам – стандартная схема боя.

Естественно, не каждому понравится сражаться по столь короткому и драматичному сценарию. Трудно стать прославленным воином, если раз за разом разменивать свои игровые жизни на вражеские с соотношением один к одному.

Горцев-ассасинов обычно выбирают одиночки, обожающие охоту за игроками. Те самые ПК [8] с красными никами, для которых убийство слабых и незащищенных – удовольствие. Выскочить из ниоткуда за спиной нуба и прикончить парой взмахов кинжалов – вот их призвание. Но даже с уступающим тебе игроком возникнут серьезные проблемы, если он хорошо защищен. Быстро ты его не прикончишь, а в долгом бою шансы не на твоей стороне.

Тебе вообще противопоказано получать урон. Ватный перс – вот что такое горец-ассасин. Жалкий убийца нубов, подкрадывающийся к ним за счет невидимости.

Ник Тири был идеально белым, но тем не менее она выбрала именно такого персонажа. И Рос был свидетелем, как она играючи расправилась с пятеркой противников высоких уровней. Она сто девяносто седьмая, те, которых Росс рассмотрел, тоже были под двести.

Скажи кому, что полуголый горец-ассасин безнаказанно прикончил пятерых за несколько минут, – вряд ли кто-то поверит.

Тири сломала шаблон. Она вообще отказалась от ножей и кинжалов. По крайней мере, в этой схватке их вообще не использовала. А взяла то, что для ее персонажа бесполезно, – лук.

Почему бесполезно? Да потому что лук в первую очередь требует меткости. Работать приходится быстро, с дистанции, если стрелы будут лететь мимо, ты никчемен, смешон, никому не страшен.

Но за весь бой Тири не допустила ни единого промаха. Как такое может быть?

А так. Надо вспомнить Мачо-Силача и Гвоздя-в-Башке. И тот и другой по-глупому распорядились очками первичных характеристик, по мере роста уровней разбрасывая их как заблагорассудится. Стандартный ассасин все, что есть, должен вкладывать в силу и атаку, стремясь всеми способами повысить свой невеликий урон. Но Тири поступила иначе, при этом не повторив ошибок двух брошенных Росом увальней.

Возможно, она что-то тоже бросала в атаку, как и принято для таких персонажей, но львиную долю, если не все, пускала в меткость – характеристику, которую уважающие себя ассасины вообще не развивают. Зачем она им? Они ведь работают исключительно в упор. На втором месте у нее явно ловкость – она помогает в маскировке и стрельбе. На третьем – возможно, атака. Но не факт.

вернуться

8

ПК (Р К; от *англ.* player killer) (пэка, пэкарь, пэкашник) – термин в компьютерных многопользовательских играх, где игровая механика допускает убийства игроков, которые не могут защитить себя и никаким образом не провоцировали нападение. При этом та же игровая механика может наказать убийцу разными способами. Во Втором Море убийца **нефлагнутого игрока** (игрока, который не вступил в схватку, ник белый) получает традиционное покраснение никнейма, интенсивность которого зависит от числа жертв. В количественном выражении это называется «неотмытые очки кармы». Чем больше у тебя таких очков, тем выше риск, что в случае смерти ты потеряешь предметы из инвентаря и сумок. Кроме того, потеря опыта при гибели тоже возрастает. Также ПК начисляются штрафы, в том числе на прогресс опыта, некоторые НПС могут напасть на тебя (главным образом стражники), из-за чего рискованно посещать крупные поселения.

Все остальное Тири вообще не развивала, у нее не было возможности. Все съедала прожорливая меткость, без которой лук в ее руках был бы бесполезной палкой.

Почему остальные ассасины не делали то же, что и она? Ведь не так трудно прийти к мысли прокачать именно такого, нестандартного персонажа. Пользуясь уникальной по эффективности маскировкой, можно сблизиться с целью на дистанцию, где после выстрела у тебя будут неплохие шансы остаться незамеченным. Дело в том, что маскировку ты теряешь тем сильнее, чем ближе находишься к жертве. Если для традиционных ножей и кинжалов ты лишаешься ее сразу и полностью, то при дальних атаках все куда интереснее, хоть и сложнее.

Тири нашла оптимальный коктейль распределения очков характеристик, боевой тактики и используемой амуниции. Она наносила удары, избегая ответа. И выходило это у нее здорово.

Так почему же другие не идут таким эффективным путем?

Да потому что этот путь – сплошные колдобины. Силы у тебя так мало, что даже простенькие доспехи не сможешь носить. Приходится использовать никчемную ткань, превращаясь в «тряпку». Но если маги – традиционные носители этого пренебрежительного прозвища – получают неплохие бонусы от подобной одежды, то тебе это не светит. И даже идет во вред, снижая и без того мизерную защиту. В открытом бою ты не сможешь стоять в одном строю с прочими лучниками. Там, где они даже не заметят атаки, тебе снесет всю полосу жизни. Пустить стрелу на дальнюю дистанцию ты тоже не сможешь, потому что не хватает той же силы. И по этой же причине для тебя закрыта возможность использования тяжелых луков, наносящих большой урон.

Ты слаб настолько, что быстро устаешь, если даже просто шагаешь по ровной дороге. Тебя может сбить с ног порывом ветра. И то, что у тебя высокое сопротивление к магии, и особенно к той ее части, которая касается контроля и обнаружения скрытого, – не утешает.

И, наконец, самое печальное: да, ты можешь до истерики довести свою цель, но при этом так ее и не прикончишь. Твой лук слаб, стрелы слишком легки, разовый урон невелик. Противника надо настигать как следует, и это при том, что каждый выстрел грозит обнаружением. Так что тебе не светит, как прочим лучникам, аннигилировать цель одной-двумя стрелами.

Но как же это делала Тири? А очень просто: она стреляла исключительно в уязвимые точки и,

скорее всего, применяла все, что только могла, для увеличения шанса крита. Критический урон – это то, что даже слабый удар может превратить в катастрофу. Глубокие раны от стрел очень в этом помогают, но проблема в том, что надо не просто попадать в фигуру противника, надо очень точно бить в малоразмерные цели на его коже. Сантиметр в сторону – и ты всего-навсего нанесешь легкую рану.

Как этого добиваются? Если говорить о луке, то – главным образом прямоотой рук. Как это ни банально, но игрок должен отлично владеть своим оружием, и потому в этом классе неплохих успехов добивались спортсмены-лучники с богатым реальным опытом. Поэтому такой игровой выбор – не для всех. Если нет хоть крохи таланта, можешь в лепешку расшибиться, но все равно дальше середнячка тебе не подняться. Выбирай что-нибудь попроще – ту же магию или меч.

Возможно, Тири в реале непревзойденная спортсменка. Или у нее просто на редкость прямые руки. Но из-за негативных аспектов ее выбора Рос и Тири сейчас еле плетутся.

Почему Рос не бросит ее так же, как предыдущую странную парочку? Боится, что стрела в спину прилетит?

Сложный вопрос... Боится, может, этого, а может, того, что вместо Тири появится кто-то другой, с кем шагать бок о бок будет неприятно.

С ней шагать можно. Пока можно. Она доказала, что бывает полезной, и после первых слов больше не навязывается, ведет себя в высшей степени корректно. Так что пока ему выгодно держаться рядом с таким бойцом.

И на ходу Рос будет присматриваться, стараясь понять, чего надо от него всем этим непонятным личностям, которые безошибочно находят его, где бы он ни был, и так странно себя при этом ведут.

Очередной короткий привал устроили под раскидистой дикой грушей, выросшей на развилке двух лесных тропинок. Рос совсем не устал и, вместо того чтобы сидеть, сделал небольшой круг, пытаясь понять, где именно они находятся. Но безуспешно: местности не узнал. Карты с игрового форума изобиловали погрешностями, те, которые он загружал себе в игре, тоже неточные, мелкие детали на них могут вообще не отображаться. Этот район у него почти не охвачен, сам он никогда даже рядом не был, сплошное белое пятно.

В общем, понятно, что они уже прилично удалились от линии ведения боевых действий, так что еще немного – и можно разворачиваться на запад, после чего шагать так до самого конца, до той самой вожделенной столицы.

- Ты куда дальше хочешь идти? – неожиданно произнесла Тири.

Рос указал на левую тропу:

- Думаю, лучше по ней.

- Нет, нам нельзя идти по ней. Или можно, но недалеко.

- Почему?

- Те, кого я убила ночью, будут нас искать. Это Тарантулы. Очень сильный клан, они такого

не прощают.

- Клану делать нечего, как ловить какую-то лучницу.

- Я уже не первый раз убиваю их игроков. Я у них в черном списке.

- Ты пауков не любишь, что ли? Все время их убиваешь?

- Я убиваю тех, у кого красное имя. Я не смотрю на клан.

- Понятно. Выбитые из ПК вещи собираешь?

- И это тоже. Но я убиваю их не ради наживы.

- Ну да, попадая во все черные списки, особо не разживешься. Думаю, тебя ищут не только Тарантулы.

- У них есть клановый обряд. Время от времени они проверяют стойкость своих игроков. Их способность преодолевать игровые трудности. Запускают в локацию, где много новеньких, и они их убивают. Потом долго отмывают кровь с имени, всеми гонимые, не имеющие права войти ни в один город, рискующие потерять все нажитое при смерти.

Все с ней понятно. Одна из тех, чья игровая роль - охота на охотников. Среди таких большинство составляют те, кто затаил обиду после неоднократных неотомщенных смертей в нежном игровом возрасте. Многие близко к сердцу принимают ситуации, когда тебя мимоходом сносит перс, которого ты даже поцарапать не можешь.

Она похожа на Мачо-Силача и Гвоздя-в-Башке и одновременно не имеет с ними ничего общего. У них вообще никаких внятных целей не было, если не считать того, что любили вкусно поесть, а у Тири имеются хоть и не совсем обычные, но принципы, которым она следует.

И на болтливую глупышку не тянет, а те горланили без перерывов. Странная - да, этого у нее не отнять.

- А почему опасна именно эта тропа?

- Там, дальше, большая деревня, ее неудобно обходить. И там обязательно будет кто-то из Тарантулов, при облаве они присматривают за всеми поселениями.

Ну что же, логично. Игрок не может существовать в вакууме, ему нужно взаимодействовать не только с миром, но и с его обитателями. Проголодался, а кулинария не прокачана или нет ингредиентов для готовки? Закончились зелья и без них не можешь качаться? Попал под негативное заклинание, которое висит уже почти час и не желает исчезать, превратив тебя в беспомощную тряпку? Будь добр, сбегай в ближайшую приличную деревню, найди торговца или лекаря, после чего все твои проблемы останутся в прошлом.

Когда ловили Роса, под контроль в первую очередь брали именно поселения. А куда деваться, если на все поля и леса никаких сил не хватит.

- Так ты знаешь, где мы?

- Конечно.

- У тебя картография открыта?

- Зачем тебе?

- Просто у меня открыта. Ты могла бы скинуть мне кусок своей карты с этим районом, а я бы взамен какое-нибудь место, где ты не была.

- Нет смысла. Просто скажи, куда тебе надо, и я покажу дорогу.

Блин, номер не удался. Ну да не особо и надо, пока что такой проводник Роса устраивает.

Он уже смирился с разного рода странностями этих «случайных» попутчиков.

- Ты отдохнула?

- Да.

- Может, поесть хочешь? У меня мясо есть, правда, холодное. Если по пути что-нибудь подстрелишь, могу и свежее сделать.

- Пока не хочу, но спасибо за предложение. Я его запомню.

Иногда напоминает куклу. Вообще ноль эмоций. Только в глазах иногда проскакивает что-то эдакое...

И явно невеселое.

### ***Городские новости. Сан-Франциско***

«...Предполагают, что скорее всего причиной является утечка бытового газа. В результате взрыва возник пожар, из-за которого выгорело три квартиры. От падения осколков стекла пострадало несколько человек, двум понадобилась медицинская помощь, незначительные повреждения получили несколько машин. Один жилец госпитализирован с ожогами дыхательных путей, еще один был найден мертвым в своей квартире. О других жертвах и разрушениях не сообщается.

Интересный факт: погибший был обнаружен в обгоревших остатках капсулы виртуальной реальности. По неподтвержденным данным, речь идет о Коди Митчелле, соседи отзываются о нем как о трудолюбивом человеке, работавшем на одну из игровых корпораций. Не исключено, что он погиб в тот самый момент, когда занимался профессиональной деятельностью».

### **Глава 5**

Рос перевернул тонкую полоску мяса на другой бок, посыпал смесью мелкоизмельченных трав, неотрывно глядя, как частички высушенных листочков и стебельков прилипают к сочащемуся от жара костра жиру. Тут важно не переборщить, но и слишком мало специй – тоже никуда не годится. Кулинария не настолько механическое занятие, как кажется со стороны, для получения наилучшего результата надо просчитывать каждое свое действие, иначе вместо лакомого блюда и опыта рискуешь получить гадость, от которой изголодавшиеся собаки отвернутся, и почти нулевой прогресс столь полезной характеристики.

Когда Рос поднял голову, Тири рядом не было.

Костер устроен чуть в стороне от аккуратной тропки, по обе стороны которой тянулся

чистейший сосновый лес с песчаной почвой и избытком солнечного света. Прятаться в нем негде, деревья молодые, толстые, способные скрыть человеческую фигуру, среди них единицы.

Впрочем, для прокачанного ассасина нет ничего невозможного.

И куда же подевалась странная спутница? Будь дело в реале – можно было предположить, что пошла искать кустики, но здесь, в ненастоящем мире, в этом нет необходимости. К тому же ей бы пришлось мчаться вприпрыжку, чтобы успеть за несколько мгновений уйти из поля зрения Роса.

Не успел он как следует обдумать неожиданное исчезновение, как послышался частый стук копыт, и почти сразу вслед за этим на тропе показалась пара всадников.

Ну как бы всадников, ведь лошадей под ними не наблюдалось. Один мчался на огромном лосе с непомерно разветвленными рогами, второй примостился на существе, напоминавшем помесь страуса с двуногим ящером.

Впрочем, Росу доводилось видеть и куда более оригинальных ездовых питомцев. Если кошелек или упорство позволяют, можешь кататься на чем угодно, разнообразие живого транспорта огромно.

Оба всадника синхронно остановились, уставившись на Роса. А он, в свою очередь, смотрел на них и сразу заприметил одинаковые клановые знаки возле ников: крошечные черные паучки с гипертрофированными жвалами.

Вот и тарантулы пожаловали...

Парочка несколько мгновений молча таранилась на Роса, затем первый, тот, что ехал на лосе, спросил:

- Ты тут один?

Вопрос задан вежливым тоном, ники тоже не красные, да и ребята на вид нормальные, но это не тот случай, где следует говорить правду.

Рос кивнул:

- Один.

- Видел кого-нибудь здесь?

- Если бы здесь кто-нибудь был, он бы уже примчался на этот запах. – Рос указал на подрумянившуюся мясную полоску.

Собеседник улыбнулся:

- Ну да, пахнет ничего.

- Кулинарию тут качаю, – соврал Рос. – Удобное место: тихое, мелкой дичи много, опасных тварей вообще не встречал.

- Это тебе просто повезло, тут много чего можно встретить. Не слыхал разве про вторжение с Запертых Земель?

- Про него все слышали, но это на юге.
- Здесь некоторые группы «запертых» пробрались далеко на север. Они и впереди тебя, и по бокам, на них везде можно нарваться.
- Да? Впервые слышу. Отстал от жизни в этом лесу.
- А что за мясо? Кого убил? И как? Ты кто по игре вообще? От...

Стрела, прилетев собеседнику в выемку затылка, показала кровавое острие меж разинутых при разговоре челюстей, оборвав разговор на полуслове. Даже не вскрикнув, подстреленный мешком свалился на землю, а второй без единого слова помчался дальше по тропе, очень поспешно настегивая своего «страуса».

Появившаяся из ниоткуда Тири приблизилась к лежащему. Тот, несмотря на чудовищную рану, был жив и как раз выходил из шока. То самое пограничное состояние, секунда-другая, когда тело слушается плохо.

Вновь щелкнул лук, вторая стрела пробила шею, затем туда же ушла еще одна. Воин наконец замер.

Рос, с трудом сохраняя невозмутимый вид, убрал мясо с огня, завернул наполовину в лист лопуха, получившееся кушанье протянул Тири. Та, прекратив крутиться возле тела убитого, откусила кусочек, довольно кивнула:

- Очень вкусно. Спасибо.
- Да пожалуйста.
- Рос, мы больше не сможем идти по этой тропе.
- Ты не поверишь, но я и без тебя догадывался, что нам тут теперь делать нечего. Ну и зачем это сделала?
- Что?
- Это. - Рос указал на тело, которое как раз начало растворяться. - У него был белый ник, зачем ты его убила? Смысл?

Тири небрежно отмахнулась:

- Я у них в официальном черном списке. Могу всех убить, и ник не покраснеет. Только флагаться [9] буду.

Рос покачал головой:

- Ты сильно ошибаешься. У тебя ник теперь не розовый, а красноватый.
- Да? Ой, и правда, очки кармы начислили. Значит, вычеркнули из официального черного списка, а я и не знала.
- Тебе теперь даже в глухую деревню нежелательно заходить и на глаза кому-нибудь показываться тоже нельзя.

Тири опять небрежно отмахнулась:

- У меня не один раз доходило до того, что ник был краснее «феррари». И ничего, как-то выкручивалась. Не переживай.

- А мне-то чего переживать? Сейчас этот погонщик страусов вернется с подмогой и следопытами, после чего они устроят нам незабываемое развлечение. Тебя в итоге убьют, вещи потеряешь из-за своей красноты. Оно того стоило?

- Они вот-вот могли тебя убить, и ты бы не смог идти туда, куда идешь.

- Они не собирались меня убивать, я бы заметил. Вроде вполне нормальные парни, без надобности такие не валят. Они ведь тебя ищут, я им неинтересен.

- А я откуда могла это знать? Они к тебе зачем-то пристали, вот и пришлось что-то делать. Ладно, давай уже пойдем. Они и правда скоро вернуться, ради меня раскошелятся на порталы, пришлют сильный отряд.

- Ты им много мозолей отдала?

- Много...

Насчет мозолей Тири сильно поскромничала. Она, похоже, не просто их отдавливала, она их злобно сплющивала в лепешку, щедро обливала кипящей смолой и расплавленным свинцом, а также сверлила электрической дрелью. Ничем другим объяснить поднявшийся ажиотаж Рос не мог.

В свое время его и самого неплохо искали, но он еще ни разу не встречал здесь виверны - летающего питомца. Их получение связано с колоссальными трудностями, стоят они баснословно дорого, а живут недолго. В общем, даже в очень серьезных кланах эти твари наперечет, и то, что одного из них не пожалели привлечь к поискам, очень и очень впечатляло, заставляя посматривать на Тири чуть иначе.

Да она, должно быть, та еще тихоня-маньячка, раз пользуется такой популярностью...

А еще она отвратительно бегают. В смысле бегают как раз нормально, достаточно быстро, только почти сразу выдыхается. Смехотворная выносливость. Нечего и думать уйти от столь серьезно организованного преследования с таким балластом.

Тири это прекрасно понимала, и когда они в очередной раз укрылись под деревом от наблюдения с небес, произнесла:

- Пузырь, нам от них не оторваться, уходи сам. Беги куда тебе надо. Им нужна только я, тебя искать не станут.

вернуться

9

**Флагаться**, флаг, флагнутий, флаганутый - боевое состояние персонажа. При попытке прямой атаки, лечении сражающегося персонажа и прочих способах вмешательства в бой или его провоцирования никнейм персонажа приобретает розовый цвет. Состояние держится

несколько десятков секунд после завершения боевых действий, за безответное убийство флагнутого персонажа не начисляются очки кармы.

- Не факт. Они меня видели, знают, что мы были вместе. Да и по следам это понятно.
- Ты выносливый, ты можешь долго бегать. Со мной у тебя вообще нет шансов. Уходи. Возьми, пожалуйста, пару колец. Самое дорогое, что у меня есть. Обидно, если потеряются и достанутся этим. Потом как-нибудь отдашь. Ну... или не отдашь... Уж лучше пусть тебе достанутся, чем им.
- Ник у тебя лишь чуть красный, риск потери невелик.
- Все равно шанс повышен, сам знаешь. А тут хорошее место, удобное для боя, я многих с собой прихвачу.

Ну да, трудно не согласиться: мрачный сырой ельник, хватает кустарников, у лучника-невидимки есть немало возможностей неприятно удивить погоню. Только удивлять ее он будет недолго, потому что на этот раз противники будут во всеоружии.

- Уходи свитком телепорта.
- А ты знаешь, сколько стоит такой свиток? Я его в руках никогда не держала, откуда у меня такие деньги.
- Я могу открыть портал бесплатно, у меня есть такое умение. Уйдешь в него.
- Куда?
- Подберем место.
- Далеко?
- Ну... ближайшее, куда могу отправить, в паре дней пешего пути отсюда.
- Вместе улетим туда?
- Нет, мне нельзя.
- Тогда пусть лучше убивают, точка перерождения гораздо ближе. Мне ведь нельзя от тебя отдаляться.
- Почему?
- Меня просили помочь тебе.
- Кто?
- Тот, кому я не могу отказать.

Вот, блин, клещами из нее ничего не вытянешь. Упрямая.

- Пузырь, ты чего молчишь? Беги уже, времени у нас немного.
- Помолчи, я думаю.

- Думай быстрее, они тебя ждать не станут.
- У тебя где точка перерождения?
- А зачем тебе?
- Надо.
- Я привязалась возле той деревни, куда мы не пошли. Помнишь ту развилку?
- Помню.
- Вот там надо свернуть налево и пройти почти до деревни. Перед опушкой будет два очень старых дуба, возле того, который дальше от тропы, я привязалась.
- Есть один вариант оставить их с носом...
- Говори.
- Если ты сейчас умрешь, они тебя потеряют.
- Да в этом лесу одни белочки и зайчики, крупнее косули за все время зверя не видела. Как я тут убьюсь? Об кого?
- Ну... было бы желание. Допустим, я помогу.
- Ты такой мелкий, что будешь три дня меня убивать.
- Я только выгляжу добрым и безобидным, а на самом деле могу очень сильно тебя удивить.
- Слабо верится...
- Верь.
- Ну ладно, допустим, поверю. Ты предлагаешь меня убить?
- Мне не по душе то, что я говорю, но будет неправильно, если они на тебе отыграются, когда догонят. Я же вижу, как тебя коробит от одной мысли об этом.
- Конечно... я не очень-то рада. У них ведь сегодня праздник будет, ни разу за все время я им не попадалась. Уж отыграются...
- Ты меня выручила тогда, у реки, я этого не забуду.
- И в знак благодарности прикончишь? Как оригинально...
- Ну... помогаю как могу, уж прости. Вещи, которые ты при этом потеряешь, я отнесу к тому дубу. Просто подожди там.

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.

[Купить полную версию книги](#)

mir-knigi.org