

LitRPG

КУКОЛЬНИК

ВОТ

ЛАМБЕРТ

Владимир ВЕНГЛОВСКИЙ

ХАРДКОР

Книга вторая. ДЕБАТТЕР

Владимир Венгловский
Дебаггер
Серия «LitRPG»
Серия «Хардкор», книга 2

Текст предоставлен правообладателем

http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=21538557

*Венгловский, Владимир Казимирович. Хардкор. Книга вторая. Дебаггер :
[фантастический роман] : Издательство «Э»; Москва; 2016
ISBN 978-5-699-90738-0*

Аннотация

Нет груза тяжелее, чем вина... Ретурнеру Игорю Ламберту, который возвращает к жизни людей, чье сознание «зависло» в виртуальном мире онлайн-игры, кажется, что с ним покончено, но визит наглого миллионера все меняет. Шантаж и угрозы оказываются действеннее вознаграждения, и ретурнер снова готов применить свои таланты. В лицензионной игре больше не безопасно – игроки «виснут». Пространство Чендлера наступает, порождая новых чудовищ. Встреча со старым врагом из стертого Хвергельмира только множит вопросы. Кто дергает за ниточки? Чья маска приросла к лицу? Как вырваться из трясины цифровых воспоминаний?

Неужели ретурнер тоже «завис»?..

Содержание

Пролог	5
Часть первая	29
Интерлюдия	30
Глава 1	38
Глава 2	58
Глава 3	78
Конец ознакомительного фрагмента.	101

Владимир Венгловский

Хардкор. Книга вторая. Дебаггер

© Венгловский В., 2016

© Оформление. ООО «Издательство «Э», 2016

Пролог

Тьма и пауки

*Кто измерит мой путь, кто изменит мой рок,
Что начертан мне древним холодным мечом.
Я блуждаю всю жизнь в лабиринте дорог
И ношу смерть за правым плечом.
Каждый день – новый бой,
Каждый день – старый страх,
И с тропинки судьбы не свернуть.
Но я вернусь домой – в старый замок в горах,
Когда будет окончен мой путь.*

Тэм Гринхилл «Ведьмак»

– Добрый сэр, купите бубенчик!

Шут напоминал старую потрепанную ворону, на которую детишки ради смеха напялили гуттаперчевый костюм. Бубенец, такой же потертый, как и колпак, с которого его срезали, дрожал вместе с протянутой ладонью – того и гляди скатится, упадет со звоном на грязный пол харчевни.

– Прочь, попрошайка, – процедил сквозь зубы воин.

В знойный полдень в «Кабаньей голове» собралось немало посетителей, которые не прочь выпить, закусить и подраться: фермеры сбились в шумную стаю и громко сотовали на неурожай сладких бобов; наемники, словно псы-

пастухи, держались разрозненными группами, лениво потягивали пиво и ожидали денежных заказов. Но эту пару искателей приключений – воина и волшебника, сидящих за соседним столом, я выделил сразу. Устал замечать на себе их пристальные взгляды.

Правую щеку воина разрезал шрам, который спускался со лба через глазницу, перевязанную черной повязкой, искривлял губы, отчего казалось, что на обветренном лице застыла кривая усмешка. Воин глянул на остановившегося возле него шута целым глазом и достал из-за пояса изогнутый нож. Лезвие блеснуло тусклым отраженным светом ламп.

Шут попятился, натолкнулся на волшебника, который сосредоточенно отмерял на столе холмики серого порошка. Тот щелкнул пальцами, походя, не отвлекаясь, и один из хвостов шутовского колпака вспыхнул искрами. Шут сорвал головной убор и принялся тушить пламя, подпрыгивая, обжигаясь и причитая себе под нос.

Ухмылка воина искривилась сильнее. Он опустил левую руку на стол и начал стучать острием ножа между пальцами, все быстрее и быстрее. Посуда на столе задрожала. Волшебник неодобрительно зыркнул на своего соседа из-под густых бровей.

Я взял стакан с водой и выплеснул на горящий шутовской колпак.

– Спасибо, добрый сэр. – Шут заискивающе улыбнулся, возвращая колпак на голову. По его лбу и щекам заструилась

вода. – Купите бубенчик.

Каким-то чудом бубенец вновь появился на его ладони.

– Сядь. – Я отодвинул стул, ноги шута подломились, как у кузнечика, и он опустился за мой стол.

– Купите...

– Молчи!

Я не понимал, почему этот оборванец занимает мое внимание. Потом сообразил – глаза. Они у шута были настолько небесно-голубыми, что такого цвета просто не могло существовать в природе. В нем смешалась бескрайняя синева неба и нагретого солнцем моря, казалось, что если долго смотреть в эти глаза, то увидишь проплывающие облака и белую морскую пену, среди которой резвятся дельфины. Но я увидел только свое отражение. Как в зеркале. Помотал головой – почудится же такое – и отвел взгляд.

Аромат жарящегося мяса и лука пропитывал воздух харчевни. Терпкий дым благовоний, которым хозяин пытался скрыть обычный смрад, поднимался к потолку, где возле ламп среди стайки бабочек кружила маленькая фея. Пышнотелая официантка с бюстом такого размера, что шнуровка, стягивающая блузку на груди, казалось, вот-вот лопнет, лавировала между посетителями.

«Дай пройти, здоровяк!»

«Прочь руки, малец! Или давно не общался с Бугаем?»

Вышибала дремал у входа, подпирая щеку дубинкой.

– Ты здешний? – спросил я у шута, протягивая ему лист

бумаги. – Знаешь этого?

Шут бросил взгляд на портрет, под которым была указана королевская награда.

– Старик пообещал хорошие деньги за голову, – сказал он. – Если никто, конечно, не пририсовал лишнюю пару нудей.

Бубенец лег на стол, шут, подслеповато щурясь, поднес лист к лицу и в задумчивости принялся жевать обгоревший хвост колпака. Я видел по его глазам: знает, шельма, кто изображен на портрете. Думает, как подороже продать информацию. Только я тоже был уверен в своих подозрениях, оставалось лишь убедиться.

Стук ножа начинал раздражать. Бубенец пополз к краю стола, вспугнув притаившегося возле сливовой косточки паука. Волшебник нагнулся и с помощью бамбуковой палочки втянул в нос одну из кучек порошка.

– Ну? – снова спросил я. – Знаешь или нет?

– Так бы и сказал, что охотник за головами, – проговорил шут. – Далеко от столицы забрался. Нечасто в нашей глуши встретишь таких, как ты. – Он вернул мне лист. – Это портрет Хозяина пауков.

Волшебник счастливо вздохнул и откинулся на спинку стула. Бубенец балансировал на краю обрыва. Шут неожиданно схватил со стола паука и сдул на пол.

– Орешек может оказаться тебе не по зубам, – сказал он.

– Посмотрим, – улыбнулся я и катнул по столу серебря-

ный талер.

Шут поймал его в подставленную ладонь. Бубенец свалился на пол. «Дзынь!» – словно лязг металла посреди битвы или звон будильника по утрам, заставляющий проснуться.

Чужое, но одновременно знакомое слово «будильник» будто всплыло из прошлого. Я лихорадочно закатал левый рукав. Задел стакан, опрокинул, разливая остатки воды. На моей руке от кисти до локтя было вытатуировано имя: «Игорь Ламберт».

Я вспомнил себя.

* * *

Комнату затягивал полумрак, словно сети. Террариумы и садки с пауками стояли везде: на книжных полках и этажерке, на полу, укрытые в тени, и на подоконнике, поближе к свету. Восьмилапые пленники жили собственной жизнью. Одни нехотя ощупывали стекло, другие сидели в засаде, третьи жрали сверчков. Огромный крестовик задергался в центре паутины, пытаясь напугать меня и хозяйку квартиры.

В этом обилии живности я не сразу обратил внимание на паренька, утонувшего в кресле перед письменным столом. К его руке спускались трубки капельницы. На столе стоял куб квантового компьютера, несколько садков с пауками и лежала вторая, нераспакованная, система внутривенного питания. На полу возле кресла примостился вскрытый пакет

памперсов. Голова парня была запрокинута на спинку кресла, лоб стягивал обруч нейроинтерфейса. Из уголка тонких губ стекала струйка слюны.

– Хорошо, что догадались подключить к системе, – сказал я, делая шаг вперед.

Хозяйка рванулась наперерез и поспешила спрятать за креслом памперсы.

– Это соседка. Прибежала сразу, когда... Когда, в общем, Сашуля...

– Сколько дней прошло?

– Два.

– Заявку подали в официальную службу?

– Да, сразу подала, как только Сашуля... завис.

В террариуме с табличкой «*Pterinochilus murinus*», стоящем возле «квантума», из-под перевернутого глиняного черепка выполз большой паук-птицеед, сделал круг почета и снова скрылся в своем логове.

– И что они? – спросил я.

– Очередь, – ответила хозяйка. – Сказали ждать.

Вновь возникла пауза, наполненная шорохом пауков.

– Эля... Эльвира Макарова дала ваш телефон, сказала... что вы лучший.

Знать бы еще, кто такая эта Эльвира. Впрочем, нет никакой разницы. Как бы я ни желал спрятаться, меня находят. Через старых знакомых, благодарных за спасение своих детей и супругов. Через совсем незнакомых людей, которые ка-

ким-то образом добыли мой телефон. «Вы же лучший частный ретурнер».

– Я перечислю деньги сразу, как только...

В ее глазах были страх и надежда.

– Стул есть?

– Что?

– Стул, говорю, нужен. Для меня. Простите. – Я выудил из-за кресла пакет и достал памперс. – Туалет у вас где?

– Там, – неопределенно махнула хозяйка рукой. – Прямо по коридору.

Через несколько минут я вернулся и обнаружил у стола старый деревянный стул. Распаковал капельницу, укрепил на стойке. Проверил, не ползают ли по стулу пауки, сел и опустил руку на свободный подлокотник кресла, достал ремень.

– Помогите затянуть.

– Да, сейчас.

– Вы не медсестра? Колоть умеете?

– Нет, – замотала головой хозяйка.

– Придется самому.

В воздухе запахло спиртом. Я погрузил иглу в вену, по трубке побегал питательный раствор. Ретурнер никогда не знает, когда вернется. Хорошо, если спасение займет час или два, но вдруг оно растянется на много дней? Те, кто подключается без питательной системы, рассчитанной на продолжительное время, рискуют умереть от истощения.

Парень дернулся и шумно задышал. Я достал заполненную хозяйкой анкету и обновил в памяти информацию. Александр Палий. Десятый класс средней школы. Друзей нет. Девушки тоже нет. Учится средне, иногда хорошо, если старается. В последнее время пропадает в играх. Хобби... Я окинул взглядом комнату. Ясно, какое хобби.

– С пауками разговаривает? – спросил я.

– Что? – вздрогнула хозяйка. – Н-не знаю. Да, разговаривает. Я подслушивала.

– Отца нет?

– Нет. Вернее, есть, но он не с нами. Живет с другой.

– Ясно.

– Почему? Почему он ушел? – Я не сразу понял, что имелся в виду сын, а не муж. – Я же все делала. Ни в чем ему не отказывала. И пауки эти проклятые...

– Кто знает, – пожал я плечами.

Уходят в пространство Чендлера все – и счастливые, и несчастливые, успешные и не очень. Уходят одинокие, всеми забытые, и добропорядочные семьянины. Ради развлечения и с научным интересом. С желанием просто посмотреть или навсегда остаться в виртуальном мире. Но мало кто понимает, что происходит в пространстве Чендлера, а потом становится поздно – игра поглощает сознания игроков.

«Я только на минутку, одним глазком загляну, что это такое».

«В жизни надо попробовать все».

Глупцы.

Квантовые компьютеры завладели нашей жизнью. Присоски нейроинтерфейсов, транслирующих информацию напрямую в мозг, присасываются к вискам, как пиявки. Мир квантовой сети позволяет играть в многопользовательские игры с полным погружением в виртуальность – все, казалось бы, хорошо, если бы не эффект «ложного зависания».

Иногда передаваемые по сети кубиты квантовой информации не доходят до места назначения, остаются в пространстве Чендлера. По одной из версий – это область квантовой деформации вокруг нашей планеты. По другой – ее связывают с теорией гравитации. Научные споры ведутся до сих пор, и это нескончаемое поле для исследований и ежегодных Нобелевских премий.

В пространстве Чендлера научились хранить данные. Но вскоре оказалось, что записанные в нем игры завладевают сознаниями игроков.

Поначалу – одиночные случаи. Позже – лавинообразная волна зависаний. Игроки забывают, кто они и откуда. Вымышленные имена и биографии заменяют им настоящие. Игра становится реальностью. Если ты видишь цифровые характеристики и отлетающий от противников урон – значит, ты еще контролируешь себя. Но если ощущаешь в руке холод оружия, если кровь – твоя и врагов – реальна, значит, тебя поглотило пространство Чендлера.

Нет игрового меню, нет индикаторов жизни, нет надписи

со словом «Выход».

Сорви с головы зависшего игрока нейроинтерфейс, разъедини сеть – и человек навсегда останется сумасшедшим.

Вчера в метро.

«Бехолдера на меня гоните! Сюда, глазастая тварь! Где мой меч?»

Спускающийся по эскалатору бородач не замечал ведущей его под руку женщины.

«Тише, Коленька».

У нее худое лицо и синяки под глазами. Она живет надеждой, что Коленька когда-нибудь вернется из воображаемого мира. Но игра навсегда осталась в его голове.

Прежде чем отключить от квантовой сети зависшего игрока, он должен вспомнить себя и понять, что находится в игре. Тогда он вернется в реальность в здравом рассудке... чтобы в скором времени уйти вновь. Пространство Чендлера притягивает, как наркотик наркомана со стажем. Некоторые удержатся. Некоторые – снова уйдут. Тут уж пятьдесят на пятьдесят, как повезет. Одного типа я возвращал трижды. После третьего раза, лишенный «квантума», он выбил собой окно на девятом этаже.

Игры в пространстве Чендлера запрещены. Программисты, создающие их, – вне закона. Но старые игры не сотрешь вместе с зависшими в них людьми, можно лишь пытаться ограничить доступ и вытягивать из них игроков.

«Отпусти, козел! Не хочу! Я не хочу возвращаться туда!

Зачем ты заставил меня вспомнить?!»

Услуги хакеров-проводников покупаются и продаются, пусть это и изрядно стоит. В виртуальность навсегда уходят все новые и новые игроки.

Ретурнеров из официальной службы на всех не хватает. Слишком мало людей, не чувствительных к пространству Чендлера. Полностью иммунных не существует, у каждого лишь свой порог зависания. Кто-то из ретурнеров может продержаться в пространстве Чендлера день, кто-то помнит себя целую неделю.

Я подержал на ладони квантовый чип памяти с программой-проводником – он достался мне от Джонни бесплатно, по старой дружбе.

– Что бы ни случилось – не трогайте ни меня, ни сына, – сказал я.

Вставил чип в «квантум», надел на голову нейроинтерфейс, и меня поглотила виртуальность.

* * *

Когда я пришел в себя, шута за столом не было. Хлопнула входная дверь, и мне показалось, что в проеме мелькнула пестрая шутовская одежда. На столе лежал забытый бубенчик. Я схватил его и побежал к выходу, расталкивая посетителей. Официантка едва не выронила задетый локтем поднос с посудой.

Я выскочил из харчевни. Ветер складывал замысловатые узоры из пыли на опустевшей дороге. Шут пропал. Справа от входа на земле сидел слепой в рваных лохмотьях. В его подставленной для милостыни шляпе среди нескольких медяков блеснул серебряный талер. Кто-то, одетый в шутовской костюм, разбрасывается целым состоянием?

– Господин, тебе нужны свежие слухи? – прокаркал слепой, поднимая на меня невидящий взгляд молочно-белых глаз.

– Нет.

Теперь я смотрел на мир по-другому. Это была всего лишь игра в пространстве Чендлера. Нищий – NPC – неигровой персонаж, посаженный тут для выдачи информации, а я – не охотник за головами. Я – Игорь Ламберт, частный ретурнер. Игра заставила меня забыть себя, вложила в память ложные воспоминания, но не смогла полностью затмить желания и цели. Я все так же должен был найти Палия, но уже в качестве столичного наемника. Нет, не Палия – Хозяина пауков.

Я сосредоточился. Мир вокруг потерял объем, распался на отдельные полигоны. Дома стали плоскими, исчезло динамическое освещение, нищий превратился в грубо нарисованный спрайт. Я увидел след Саши Палия – серая линия, будто состоящая из насыпанного блеклого песка, тянулась по дороге и терялась между домами.

«Как ты находишь потерянных игроков? Ведь там нельзя просмотреть историю, нет файлов событий. Почему тебя на-

зывают ищейкой?»

«У всех есть свои секреты».

– Господин, тебе нужны свежие слухи? – повторил слепой.

Мир игры снова стал объемным.

– Расскажи о Хозяине пауков, – попросил я.

– Иногда он приходит по ночам, и его пауки пируют вволю. Утром он возвращается в свою пещеру, неподалеку от города. Много искателей приключений отправлялись туда, но еще никто не вернулся назад. Дай я отмечу его логово на твоей карте.

– Благодарю, – сказал я, бросая мелочь в подставленную шляпу, и вернулся в харчевню.

Волшебник за своим столом все еще пребывал в грезах, навязанных серой пылью, а воин слизывал кровь с безымянного пальца. На столе лежал нож с выпачканным кровью острием.

Рывком преодолев пространство между столами, я схватил нож и приставил его к горлу воина.

– Зачем идете за мной? Кто вы такие?

– Мы не идем... – Воин схватил мою руку, я надавил сильнее, из-под лезвия потекла струйка крови. – Хозяин пауков... Хотели помочь... Нужны деньги...

– Помочь или отобрать добычу?

Волшебник очнулся, его правый глаз пытался сфокусироваться на нас, левый косил на приближающегося вышибалу.

– Увижу, что идете за мной, – убью.

Я отвел руку от шеи воина и вонзил нож в поверхность стола. Затем пошел к выходу, оставив возле своей тарелки груды медяков. На столе билась упавшая фея с обожженными крыльями.

Волшебник вскочил, что-то выкрикивая мне вслед, но не удержался на ногах и, с грохотом опрокинув стул, повалился на пол. Я похлопал вышибалу по мускулистому плечу и сунул ему в лапу несколько монет.

– Успокой, если понадобится.

На улице слепой пробовал на зуб талер, все еще не веря в свою удачу.

* * *

Полуторный меч я держал в правой руке, факел, шипящий и плюющийся искрами, – в левой. От дрожащего света тьма расплзалась по сторонам, но тут же снова сгущалась за моей спиной. Шаги отражались от стен бормочущим эхом, которое то обгоняло меня, исчезая в глубине подземелья, то отставало, отчего все время казалось, что кто-то невидимый крадется следом.

Из подземелий нет выхода в меню игры. Подземелья здесь – зона хардкора, и гибель персонажа в них окончательна. Но в пространстве Чендлера это означает смерть самого игрока.

Трех пауков я зарубил у самого входа в пещеру. Твари решили, что получают легкую добычу, достаточно лишь прита-

иться и выпрыгнуть из темноты. Хотя прыгали они хорошо, словно внутри каждого из них сидела накрученная пружина. Мгновение – и восьмипалая тварь, размером с сенбернара, летит на тебя. Удар мечом – на звук, на ощущение опасности, – и в руку передается дрожь клинка, пробившего тело врага. Но медлить нельзя. Разворот, выпад – и второй паук визжит в темноте, пытаюсь уползти в свое логово.

Третий оказался самым осторожным. Я почувствовал присутствие хищника в последний момент, когда свет факела уже отразился в его глазах. Прежде чем я проткнул паука мечом, он успел поцарапать меня когтями. Рана на правой ноге теперь болела при каждом шаге.

«Стук-хлюп, стук-хлюп». Недавно я перешел вброд ручей, и вода противно хлюпала в сапогах, хотя пройдоха торгаш обещал их водостойкость. Теперь, когда я снова стал самим собой, я вижу свойства своей обуви: защита +5, прочность 6 из 8, но нет ничего, говорящего о сопротивлении воде. Пальцы на ногах покалывало от мокрого холода.

Противник посерьезней прятался дальше в пещере – из расщелины выполз огромный, как буйвол, паук, похожий на увеличенную копию своего собрата, обитающего в террариуме возле «квантума». Паук приподнялся, вытянул несколько передних лап и грозно задвигал изогнутыми, словно сабли, хелицерами.

Факел упал на землю. Я замер в боевой стойке, подняв меч над головой двойным хватом, – *«удар сокола»*, дающий атаку

+5 и двадцатипроцентный шанс нанести критический урон. Но в последний момент опустил оружие, направив острие в сторону врага. «Пронзание» – умение для избранных, не относящееся к основной ветке развития персонажа. Применить его довольно сложно, но результат стоит того. Особенно в бою с крупными противниками. Я научился приему у Кихо, мастера владения мечом с востока, год назад, когда спас его дочь от разбойников.

Постой, мелькнула мысль, какой Кихо? Какой год? Я же совсем недавно оказался в игре. Это ложные воспоминания, навязанные мне игрой. Они не настоящие. Нельзя терять истинное «я»!

Не думать. Не вспоминать. Действовать!

Паук бросился в атаку. Я ощутил, как чудовище напоролось на меч, и в последний момент успел отпрыгнуть в сторону, оставив оружие в теле врага. Упал, перекатился по острым камням, вскочил, выхватывая нож. В пламени факела плясала тень чудовища, пытавшегося вытащить меч из головы. Паук бился, разбрасывая камни, шипел все тише и наконец затих.

Я подошел и вырвал клинок из его тела. Поднятый факел вновь разгорелся тусклым пламенем, освещая путь. Я отправился в глубь логова Хозяина пауков. «Стук-хлюп», – догоняло меня эхо. Двигалось следом, когда я бежал. Замирало, когда я стоял и прислушивался к темноте. Нет, ему меня не обмануть. Я слышал дыхание врага, чувствовал биение чу-

жого сердца. Иногда из заполненной эхом тьмы доносился звон бубенцов, но, возможно, это звенела в моих ушах тишина.

Чужая тень обогнала меня, беззвучно перебирая лапами. Я развернулся и взмахнул мечом, разрубая темноту. Тень отпрянула. Раздалось шипение, похожее на смех.

– Ты ловок и быстр, ретурнер, но недостаточно, чтобы убить меня.

Он стоял в темноте подземелья – черная фигура, вокруг которой шевелилась казавшаяся живой мгла. Это была не обычная темнота подземелья, а совершенная, непроглядная тьма. Она протягивала лапы и замахивалась скорпионьими хвостами, рвалась в бой, словно верный пес, защищающий хозяина.

Не терять бдительности. Меч на изготовку. Десять тысяч серебра – большая сумма, удача для охотника за головами. Нет! Я не убийца-наемник! Я – ретурнер, Игорь Ламберт, и должен взять Хозяина пауков живым, чтобы вернуть его матери.

– Откуда ты меня знаешь? – спросил я.

Фигура переместилась влево, перетекла вместе с шевелящейся тьмой.

– Видишь, я не забыл себя, – сказал Хозяин пауков. – Я знаю, кто я. Я знаю, кто ты. Но знаешь ли ты сам, кто ты такой?

Я проигнорировал вопрос. Шагнул вперед. Под ногой

треснула кость.

– Их здесь много, тех, кто приходил за мной, – проговорил Хозяин пауков. – Все хотели меня убить, но стали поживой для моих слуг.

Он тоже шагнул мне навстречу, в круг света от факела. В игре Сашка Палий выглядел человеком с серой, маслянистой кожей. По его лысому черепу расползались вытатуированные знаки. Сухие руки, сжимающие меч, казались соломинками – неосторожно надави, и сломаются. Но я знал, что первый взгляд обманчив – в цепких, как у паука, конечностях скрывалась недюжинная сила. Создавалось впечатление, что под мешковатой курткой спрятаны еще несколько пар таких рук.

Десять тысяч – хорошие деньги, на них можно купить дом в пригороде столицы, завести молодую жену и кучу детишек, которым буду рассказывать про подвиги молодости.

– Если ты помнишь себя, почему не возвращаешься? – спросил я, прогоня навязанные игрой мысли.

– Зачем? – ответил он. – Кто я там, а кто здесь? Таких, как мы с тобой, единицы. Мы можем жить в любом мире, не забывая себя.

– Ошибаешься. Я такой же, как все. Почти такой же. Но я заставляю себя помнить. И не сбегая, как слабаки вроде тебя, когда мне плохо.

Он ударил первым. Тьма метнулась следом за его выпадом. Я увернулся от атаки, отпрыгнул назад и ударом, направ-

ленным сверху вниз, выбил меч из его рук. Сталь зазвенела о камни. Хозяин пауков рванулся вперед и вцепился мне в горло пятерней с острыми когтями. Мы упали и покатались по камням. Мой меч остался на земле.

Ногу обожгло лежащим на земле факелом, и боль вспыхнула радужными пятнами перед глазами. Не обращать внимания. Это все понарошку. Мы же в игре. Я увидел, как отлетают единицы моей и его жизни. Ударил локтем в грудь врага, так, чтобы у него перехватило дыхание, навалился сверху, приложил затылком о камень, но хватка на моем горле не ослабевала.

Тогда я, задыхаясь, из последних сил извернулся и наступил коленом на его руку. Раздался хруст. Хозяин пауков взвыл, разжимая хватку, и я замахнулся ножом. Десять тысяч – большие деньги. В моем кармане звякнул бубенчик...

Я успел остановить острое у горла противника.

– Отпусти! – Сашка схватил меня за запястье уцелевшей рукой. – Ты не можешь меня убить! Ты не можешь меня вернуть! Они обещали мне жизнь здесь! Вечную жизнь! Оставь меня.

Он по-мальчишечьи заплакал, слезы потекли по серому лицу. Я закашлялся, судорожно глотая воздух.

– Поднимайся! – Я рванул его за воротник, ставя на ноги. – Идем! К выходу, вперед!

– Они не дадут тебе уйти!

– Кто «они»?!

Я обернулся. Тьма обрела объем и форму, на мгновение сгустившись в черную фигуру, но тут же снова растеклась по туннелю. Ее потоки спешили преградить нам путь. Вспыхнули смутные воспоминания о засыпанном снегом мире и о старом тролле, в чьем теле находился тот, кто называл себя Джереоном.

«До скорой встречи, Игорь Ламберт».

Я подхватил с земли факел и побежал к выходу, таща за собой Сашку.

– Оставь меня, – плакал Палий. – Рука... Больно...

Быстрее, еще быстрее! Темнота преследовала нас по пятам. Но выход скоро. Еще несколько минут – и можно будет покинуть игру.

Темнота догнала нас, когда моего лица коснулся ветер с поверхности. Залитый мглой, зашипел и погас факел. Я ослеп. Но исчезло не только зрение – пропало ощущение реальности. Под ногами больше не чувствовался пол. Со всех сторон меня окружала бесконечность, и я висел в ней, словно запутавшийся в невидимой паутине. Где-то невдалеке скулил Сашка.

– Верни, верни меня обратно. Они обещали...

Я дернулся, пытаюсь вырваться из ловушки. Еще раз. Бесполезно!

«Мы ждали тебя, Игорь Ламберт».

Слова зазвучали у меня в голове отзвуком катящейся лавины. Словно где-то вдали падали и ударялись друг о друга

камни, и их столкновения порождали слова.

– Кто вы?

«Ты нужен нам, Игорь Ламберт. Мы дадим тебе все, что пожелаешь».

Слова раздались ближе. Наверное, так чувствует себя муха, когда к ней ползет паук.

– Мне ничего не надо. Отпустите нас.

«Отпустить? Ты нам нужен. Мальчишка – нет».

Сашка Палий закричал. Его крик был пронзительно звонким, а потом раздался хруст, и крик оборвался. Послышался звук от падения тела на камни. Я дернулся, забился во тьме, которая начала разрываться от моих усилий. Я смог пошевелить пальцами на правой руке.

– Сволочи! Вы убили Сашку!

«Боль и страх. Вкусная еда. Но ты, Игорь Ламберт, ты совсем другое дело».

Я снова рванулся. Правая рука освободилась. Я зашевелил ею в поисках оружия. Но ножны на поясе были пусты – меч остался на полу пещеры, оброненный в драке с Сашкой.

– Когда-то я убил одного из вас! – закричал я. – Убью и тебя, тварь!

«Нет, Игорь Ламберт, не убьешь. Джереон был глупым изгоем, который жил сам по себе. Он слишком увлекся игрой. Мы же предложим цену, от которой ты не сможешь отказаться».

В темноте возник мираж, расплылся пятном света перед

моими глазами, словно открывая дверь в другой мир, в котором до горизонта бежали, гонимые теплым ветром, волны изумрудной травы. Стайки белых семян-парашютиков закручивались вихорками и устремлялись в голубую бесконечность неба. На горизонте возвышался замок, на длинных флагштоках его башен трепетали цветные лоскутки знамен. По ведущей к замку дороге шла женщина. Увидев меня, она, придерживая развеваемые ветром каштановые волосы, засмеялась и помахала мне рукой.

– Илва? – недоверчиво спросил я.

От всей картины веяло таким спокойствием, что захотелось сейчас же переступить порог тьмы и уйти в цветную круговерть солнца и ветра. Я зажмурился. Стиснул зубы. Попытался вызвать то чувство, когда вижу в виртуальности следы людей. И темнота превратилась в нарисованные спрайты, которые осыпались, словно кусочки слюды, укрывая лежащее тело Сашки острыми осколками. Картина чужого мира стала плоской блеклой мазней, нарисованной неумехой-художником. Где-то подо мной был программный код, чужой, въевшийся в игру, как вирус. Вся пещера вокруг меня – это созданная врагом ловушка с приманкой. Сашка Палий уже угодил в нее, неужели я тоже куплюсь на уговоры?

– Выкуси, – крикнул я скрывающемуся в темноте существу. – Подавись, тварь! Хрен ты собачий получишь, а не Ламберта!

От моего голоса мир снова обрел объем. Темнота броси-

лась в лицо, залепила рот и уши, стало трудно дышать. Рука нащупала в кармане тяжесть бубенца. Я достал его с намерением бросить во врага – мелочь, но просто так, без борьбы, сдаваться я не собирался. Бубенец отозвался мелодичной трелью, словно где-то вдалеке заиграла скрипка, и сквозь сжатые пальцы просочились лучики света. Там, где они касались темноты, она сморщивалась и пропадала. Я разжал кулак, подняв сияющее на ладони маленькое солнце, в которое превратился бубенец.

Мир травы и неба, в котором ждала меня Илва, захлопнулся. Тьма заревела. В ее реве слышалась боль первобытного зверя, ярость хищника, упускающего добычу. Невидимая паутина лопнула. Я упал на четвереньки, руки угодили во что-то мокрое. Горящий бубенец укатился в темноту.

Я заставил себя подняться, сначала на колени, потом в полный рост. Шагнул к огоньку, преодолевая сопротивление темноты.

– Выкуси... Подавись...

Дышать было тяжело, я шел с надеждой, что правильно запомнил направление к выходу, и каждый шаг давался с трудом. Позади бесновалась раненая тьма.

Поверхность встретила меня резанувшим по глазам светом. За спиной – пещера с клубящейся темнотой, впереди – сухой ветер, пыль, колючие кусты и двое, поджидающие меня. Воин сжимал меч и злобно глядел единственным глазом. Острый кадык дергался на его шее, словно пытаюсь разо-

рвать засохший порез. Волшебник старался стоять прямо, опираясь на длинный посох.

– Во избежание недоразумений и никому не нужных эк... эксцессов, – с трудом выговорил он, – предлагаю отдать нам добычу.

Воин выплюнул жевательную смолу и шагнул ко мне, замахиваясь мечом. Затем остановился и посмотрел на мои руки. Они были красными от крови мертвого Сашки.

– Да пошли вы, – сказал я, вызвал главное меню и покинул игру.

В реальности я услышал тихий плач. Казалось, что женщина выплакала все, что могла, и сил у нее оставалось лишь на это едва слышное всхлипывание. Рядом со мной сидел мертвый Сашка Палий. Я сорвал с головы нейроинтерфейс.

– Ты убил моего сына! – взвизгнула хозяйка квартиры.

Бросилась ко мне – и откуда только силы взялись? Если бы я не успел перехватить ее руки, она бы вцепилась мне в лицо.

– Я не убивал... – шептал я, боясь разжать ладони и увидеть на них чужую кровь.

Часть первая

«Фронтир»

*Снова поет под моим окном осень – рыжая
бестия.*

*Я выхожу на порог в халате, а она танцует
в ярких шелках.*

*«Я не готов принимать вас, леди: для меня ваш
визит
как бедствие...»*

*А она, смеясь, шагает ко мне и отраву несет в
руках...*

*Снова я в мокром и грязном плаще тащусь через
хляби
чужих земель,*

*Снова мне в жизни немного надо: хлеба
и добрый стакан коньяка.*

*Лютня меня обнимает за плечи, я последний
спятивший менестрель,*

*И безумье мое идет впереди и знамя несет в
руках.*

Тэм Гринхилл «Осень»

Интерлюдия

Илва

Подземелье было одной из тех стандартных локаций «Дейдры», которые механически зачищаешь для получения уровня: заполненная мглой извилистая пещера, кое-где изъеденная расщелинами с переброшенными через них каменными мостиками. Прямая дорога – не ошибешься. Привычные монстры: несколько гоблинов, паук в затянутом липкими сетями логове, фиолетовый червь, брызжащий кислотой, – все без особых хлопот пали от рук двух воительниц десятого уровня. Нет, не десятого – уже одиннадцатого. После того как Илва проткнула копьем червя, над ней и Кошки-мышки засверкало сияние поднятия уровня.

Илва, особо не задумываясь, повысила силу и умение владения мечом, затем посмотрела на копье в своих руках, хмыкнула и с размаху вогнала его между лежащих на земле камней.

– Ты чего? – спросила Кошки-мышки.

Илва махнула рукой и села на землю, опершись спиной о растущий возле моста сталагмит. Мост через расщелину выглядел демонстрацией приема «скопировать и вставить» и ничем не отличался от предыдущих. Его противоположный конец скрывался в темноте. Илва вытянула стройные ноги и с неудовольствием заметила на них пурпурные кап-

ли крови хищного червя. Потянулась вытереть, но тут же вспомнила, что в обычной игре это не удастся – они же не в пространстве Чендлера, где возможно все, что и в реальности. Здесь пятна исчезнут сами по себе спустя некоторое время.

Разработчики визуальных эффектов несколько перестарались – после каждого сражения игроки ходили, будто забрызганные с ног до головы томатной пастой. Это не зависело от размеров противника – даже маленькая крыса из первого задания выглядела так, будто в нее накачали литров десять красной краски.

Кошки-мышки походила на Илву словно сестра-близнец, разве что уши были подлиннее и с беличьими кисточками на концах. Короткая юбка с металлическими пластинами из драконьего серебра давала защиту +5. Лоскутки на груди – еще +10. Игру явно делали дизайнеры, знающие, чем привлечь озабоченную молодежь к своему многопользовательскому развлечению. Женских персонажей хоть сейчас выводи на подиум для демонстрации мод. Или на панель. Илва хмыкнула, разглядывая подружку, с которой познакомилась неделю назад. Помесь человека и кошки – мечта любого прыщавого любителя хентая.

В игре отношения налаживаются быстро. Совместно зачистили подземелье – союзники. Прошли несколько локаций – друзья. Или, если хочешь, вступай в одну из гильдий – там вообще от друзей отбоя не будет. Но Илва слишком незави-

сима, чтобы состоять в клане.

– Будешь? – протянула она подруге склянку со снадобьем лечения.

– Нет, – замотала головой Кошки-мышки, разметав по плечам копну рыжих волос. – Оставь, впереди еще босс.

– Как хочешь, а у меня хитов мало, – пожала плечами Илва, за один присест осушила склянку, по привычке почувствовав во рту терпкий вкус, но это были ложные ощущения, память с тех времен, когда она жила в пространстве Чендлера.

– Давно хотела спросить, ты почему в «Дейдре» зависла? – поинтересовалась Кошки-мышки.

При слове «зависла» Илва вздрогнула.

– В смысле?

– Ну, именно здесь, а не в какой-либо другой игре? Их же много. Почему выбрала «Дейдру»?

Илва пожала плечами и мысленно усмехнулась – интересно, насколько сильно Кошки-мышки удивилась бы, услышав, что она правду?

«Кисуля, мое тело в больнице, мне грозит срок в тюрьме за кражу бриллиантов, а сама я сбежала в пространство Чендлера, чтобы избежать суда. Меня вытащил один хороший человек, но я не показываю вида, что вернулась. Не выхожу из обычной сети, брожу из игры в игру. Конечно, здесь нет полного погружения, нет ощущения жизни. Слышно, как в палате разговаривают санитары. А соседка на койке справа

храпит. Представляешь, зависла в пространстве Чендлера, а когда спит в своей игре, то храпит в реале, как трактор».

– Не знаю, – вместо этого ответила Илва. – Просто интересно. А ты?

– За Димкой пришла. Он сразу игру забросил, сказал, что, мол, детство, а я осталась. С тобой познакомилась.

«Ну и дура».

– Ну и молодчина. Учишься, работаешь?

– Учусь. В политехе на программера, – рассеянно ответила Кошки-мышки, уйдя в свои мысли. – Да, нужно иметь собственное развлечение... Отдушину. Но здесь все не по правде, ты разве не чувствуешь? Играешь и понимаешь, что это всего лишь игра. Здесь нельзя жить. А когда возвращаешься, все серо и обыденно. Говорят, что в играх в пространстве Чендлера все не так. Там все по-настоящему. Там есть драконы – живые, а не нарисованные, как здесь. – Кошки-мышки перешла на шепот. – Вот бы хоть раз, одним глазком взглянуть.

– Даже не думай! – прищурилась Илва. – Игра в пространстве Чендлера сожрет тебя с потрохами. Потеряешь себя и станешь кем-то другим.

– Но насколько быстро? У всех людей разный порог сопротивляемости. Я зайду на минутку, лишь на один сеанс, просто, чтобы испытать, что это такое. Смотри, что у меня есть. – Кошки-мышки показала маленькую черную коробку, появившуюся у нее в руке. – Это ключ к пространству Ченд-

лера. Создает туда индивидуальный портал. Достался совершенно случайно, практически за бесценок. Ношу с собой – так не украдут. Димка одну программу подбросил, позволяет подключать данные к своему виртуалу.

Кошки-мышки поднялась, взмахнув двуручным мечом.

– Завтра попробую. Хоть одним глазком... А сейчас – вперед, завалим босса!

– Пошли. – Илва встала в полный рост и выдернула копьё из земли. – Действуем как обычно?

– Я впереди, ты прикрываешь, – улыбнулась Кошки-мышки.

Илва никогда не рвалась вперед, предпочитая дожидаться удобного момента. Да и убежать так гораздо удобнее, если что-то пойдет не так.

Он ждал по другую сторону моста – босс подземелья, высший вампир, выглядевший молодым похитителем женских сердец: черные локоны спадали на его широкие плечи, тонкие губы обольстительно улыбались, голубые глаза, казалось, излучали холодный свет. В общем, монстр был хоть куда – дизайнеры постарались.

– О! – сказала Кошки-мышки.

Вампир преодолел разделяющее их расстояние почти мгновенно, лишь в воздухе остался серый размытый след. Раздался хруст – его удлинившиеся когти на правой руке вошли в грудь Кошки-мышки. Рывок – и воительница одиннадцатого уровня упала на камни.

А крови не меньше, чем в крысе, подумала Илва и отпрыгнула в сторону, уклоняясь от выпада. Новый удар! Илва отшатнулась, взмахнула копьем. Острие скользнуло по груди вампира, уменьшив полосу индикатора его жизни на одну единицу.

– Скотина, – выругалась Кошки-мышки, приподнимаясь на локтях.

Вампир заметил движение, но не успел отразить удар. Кошки-мышки вогнала меч в его спину почти по самую рукоять. Острие высунулось из груди. Полоса жизни монстра уменьшилась до четверти. Он отбросил меч в сторону, схватил Кошки-мышки, поднял и швырнул в пропасть. Сталактит задержал падение, рассыпался каменными осколками, когда Кошки-мышки ударила об него спиной. Девушка не упала – схватилась за край обрыва, удержалась, раскачиваясь над пропастью.

Илва вогнала копьё в тело врага – с размахом, с всплеском ярости, какой она не испытывала с тех пор, как покинула «Хвергельмир», отнимая почти всю его жизнь. Вампир развернулся, ломая копьё, и его острые когти впились в бока Илвы. Он потащил воительницу к себе. Полоса ее жизни стремительно уменьшалась.

Забрызганное кровью лицо вампира вблизи не казалось привлекательным. Оскаленные клыки – торчащие треугольники. Глаза, ранее обещавшие бездну наслаждения, теперь выглядели обычными 3D-объектами. Не монстр, а нарисо-

ванная наспех дешевая поделка.

Илва зарычала и ударила лбом в лицо врага, со злорадством ощущая, как оно распадается на отдельные составляющие. Хватка ослабла. Голова вампира запрокинулась назад, подставляя шею. Илва впилась в нее зубами. Показалось, что во рту чувствуется металлический привкус, горячая жидкость течет по губам и подбородку, но это всего лишь было фантазией.

Обычная игра...

Илва вырвала кусок плоти из шеи вампира. Враг захрипел, пошатнулся, шагнул к пропасти, выпуская Илву из объятий. Тогда Илва толкнула его ногой, и он свалился в бездну. Летать вампир не умел. Через несколько секунд затихло шуршание посыпавшихся следом за ним камней. Илва по привычке вытерла губы и подобрала двуручный меч Кошки-мышки.

– Надо было сразу его столкнуть, – сказала Кошки-мышки. – Не догадались. Помоги выбраться. Илва, что ты делаешь?! Нет!

Меч вошел ей в шею, и вверх ударил фонтан крови, забрызгав Илву с головы до ног. Линия жизни Кошки-мышки упала до нуля.

– Ты где-то здесь, Кисуля, – произнесла Илва, отходя от пропасти. – Знаю, что меня слышишь. Бесишься небось, а сделать ничего не можешь. Какой у тебя уровень, одиннадцатый? Это полчаса на возрождение. Ничего, успеешь до-

бежать до своего тела, подберешь вещи. Не нужны они мне. И меч не нужен. А вот доступ очень даже пригодится.

Илва погрузила руку в тело Кошки-мышки и вытащила из него черную коробку.

– Зачем она тебе? Правильно – не нужна. Тебе еще жить и жить в реале. Это мне терять нечего. – Воительница присоединила коробку к своему виртуалу. – И запомни, зависают в пространстве Чендлера, а не в обычной игре. Отсюда всегда можно выйти. Прощай.

Илва отсоединилась, и ее виртуал исчез. С другой стороны моста из темноты выполз большой паук, переступил через лежащее тело Кошки-мышки и пополз дальше к входу в подземелье – поджидать новых игроков.

Глава 1

Реальность. Незванный гость

Я не люблю три типа людей: коммивояжеров, психологов и незванных гостей. «С. Б. Ефимовский, компания “Неогеймс”» относился к худшей разновидности третьей группы – он не воспользовался виртуальным посещением, а явился лично, принеся в мою квартиру запах одеколона и табака.

– Мы не договаривались о встрече, – сказал я.

– Я отправил вам визитку еще вчера. Как у вас душно. Позвольте...

Эс Бэ Ефимовский подошел к окну, переступив сползший с кресла плед, и отдернул портьеры. Я прищурился от яркого солнца.

– Не переносу сумрак и духоту, – пояснил Эс Бэ. – Вы что, не пользуетесь кондиционером?

Он распахнул форточку, впустив в комнату воздух с испарениями разгоряченного под летним солнцем асфальта, ослабил галстук и, обернувшись ко мне, подарил вымученную улыбку. Его лицо с седой щетиной на подбородке и впалых щеках выглядело будто пожеванным беззубой собакой.

– Нет, – сказал я, возвращая плед на место. – Я не пользуюсь кондиционером.

Зачем я его впустил? Сколько времени пройдет, прежде чем комната избавится от его запаха? Квартира, напол-

ненная сумраком и одиночеством-вне-сети, это моя... крепость? Защитная скорлупа? Точка доступа. Здесь я работаю и живу. Здесь чудесный вид на площадь Согласия. Есть даже коллекция насекомых в виде одной засушенной мухи, лежащей между стеклами. Я выхожу из дома все реже и реже. В последний раз это случилось неделю назад, когда Джонни вытащила меня в «Центр психологической реабилитации».

«Петр Петрович лучший доктор, что я знаю. Когда мне было тяжело... он мне реально тогда помог».

Хорошо, что я не отношусь к тем десяти процентам населения, которое вообще не покидает стен дома.

– Мне нужна ваша помощь, – продолжил Эс Бэ. – Вы же Игорь Ламберт? Вас порекомендовали как лучшего частного ретурнера.

Кто же на этот раз? Ребенок, жена, любовница? Кто из его круга общения завис в пространстве Чендлера?

– Я больше не работаю.

Ефимовский внушал мне отвращение всем своим видом. Приходилось дышать одним с ним воздухом. Интересно, если попробовать вдыхать смесь одеколона с табаком через носовой платок, это будет выглядеть вызывающе? Впрочем, чистый носовой платок найти тоже проблема.

– Ну что вы?! – взмахнул руками Ефимовский. – От старой работы не отказываются. Вопрос только в цене.

Он протянул мне неподписанный чек.

– Вы ошиблись с числом нулей, – сказал я, увидев пред-

ложенную сумму.

– Нет, все правильно. И это лишь аванс. Еще столько же получите, когда выполните работу.

– Здесь больше в десять раз, чем мне платят... платили. Но сейчас я не работаю.

– Да что вы заладили «не работаю»! Я в курсе, сколько вы брали за работу. Прежде чем идти, изучил вашу подноготную, и, скажем так, у меня имеются другие рычаги влияния, если деньги для вас действительно ничего не значат.

– Какие? – насторожился я.

Нейроинтерфейс у меня был последней модификации. Маленький плоский прямоугольник, размером и толщиной с почтовую марку, крепился на правом виске с помощью присоски. В квартире я постоянно подключен к квантовой сети. Доступ к информации, виртуальные путешествия, работа и гарантированная постепенная атрофия мышц, если не заставлять себя двигаться.

Я ввел в поисковик мысленную команду: «Неогеймс» – и приказал начать поиск. Вверху предложенного списка находился сайт компании, ниже – информация о ней в «Глобал-вики». Я выбрал второй вариант.

«Неогеймс» – компания, специализирующаяся на многопользовательских сетевых играх. Основана в 2015-м Сергеем Борисовичем Ефимовским, который в настоящее время владеет контрольным пакетом акций. 2016 год – первая игра, которую Эс Бэ склепал вместе с друзьями «на коленке», про-

извела фурор. Дальше – охват русскоязычного рынка, выход на международную сферу. Мощные сервера в Америке. Говорят, что одно время корпорация «Гейм ворлд» хотела выкупить «Неогеймс», но сделка не состоялась – Ефимовский не захотел выпускать компанию из своих рук.

– Вы меня слушаете? – спросил Эс Бэ.

Я вышел из сети.

– Слушаю. И очень внимательно.

– Я спросил, известна ли вам Анна Григорьева?

«Джонни!»

– Нет!

– Вы не умеете врать, Ламберт. Не ваш стиль. Возможно, именно поэтому такие, как вы, ничего не добиваются в жизни. Вы знаете девушку по прозвищу Джонни. В среде хакеров она тоже хорошо известна. Взлом военного ведомства, рассекречивание правительственных архивов, создание игр в пространстве Чендлера. На сколько лет строгого режима потянет этот набор?

– Она выпустила всех игроков, – сказал я.

– Не важно. Создавала игры не только Джонни, но и ее детище – ее образ в пространстве Чендлера, искусственный интеллект, которого она, воспользовавшись городской легендой о всемогущем программисте, назвала Черным Хакером. Сам же он предпочитает именовать себя Вотом. Как быть с созданной им игрой? Пусть «Хвергельмир» стерт и попавшие в его ловушку игроки возвращены, но сколько людей

погибло во время его существования? Как вы думаете, если я выдам, кто скрывается за маской Джонни, ее посадят?

Схватить за горло. Подтащить к окну. Заставить полюбоваться пейзажем.

– Что, хотите меня ударить? – улыбнулся Ефимовский. Он взял с подоконника кубок с выгравированной на табличке надписью «Игорю Ламберту, победителю республиканских соревнований по спортивному фехтованию среди детей, 2005 год» и повертел в руках. – Когда вы дрались в последний раз, Ламберт? По-настоящему, до разбитых носов и фингалов под глазами. В школе? А сейчас слабо? Или предпочитаете сражаться понарошку в играх, а ваши мышцы становятся дряблыми, как желе медузы? Вы теряете себя в своем мирке.

– Слишком много болтаете, Ефимовский! Бои в пространстве Чендлера ничуть не отличаются от настоящих. Те же кровь и кишки. – Я посмотрел на свои руки. – Проваливайте! Убирайтесь из моей квартиры!

– А как же Джонни? Вам ее не жалко? Или, может быть, пожалеете Веронику Златинову, которую вы знаете как Илву? Нравится оборотень? Как она в постели, хороша? Вероника заперта в спецпалате третьей больницы, где содержатся зависшие зэки. Никто не догадывается, что ваша Волчица давно вышла из пространства Чендлера, только не хочет возвращаться в свое тело. Какой срок положен воровке?

Я процедил ругательство и попытался ударить его в жи-

вот кулаком, но Ефимовский отпрыгнул, и основание тяжелого кубка в его руке угодило в мою скулу. Меня швырнуло на пол. Падая, я ухватился за спинку кресла, и оно с грохотом повалилось следом за мной. Я отбросил накрывший лицо плед, вскочил на ноги. Ефимовский невозмутимо стоял и аплодировал, хлопая по сжимающей кубок руке свободной ладонью.

– Браво! Я думал, что вы не решитесь. Есть еще порох в пороховницах. Как вы в детстве дотащили домой такую тяжесть? – Он вернул кубок на подоконник.

– Убирайся!

– Не могу. Ты мне нужен. Я хочу нанять тебя на работу.

– Шантажист!

– К чему только не прибегнешь, чтобы заставить людей работать! На тренинге советовали к каждому искать индивидуальный подход. Так на чем мы остановились? Плата тебя устраивает?

Я подошел к окну и задернул портьеры.

– С тем условием, что ты оставишь в покое моих друзей. Что ты от меня хочешь?

– Секретности, Ламберт, полной секретности, иначе я бы обратился в государственную контору. По рукам? – Он протянул мне раскрытую ладонь.

Я не ответил на его рукопожатие, ограничившись лишь кивком и хмурым взглядом.

– Тогда к делу, – продолжил Ефимовский. – В одной из

моих игр, «Фронтире», завис игрок. Заметь, что игра в обычной сети, все законно.

– Тогда как?..

– Не знаю! Человек подключился к серверу и не вышел из игры. Его виртуала нет. Он не возвращается в реальность и не реагирует на происходящее – все признаки зависания в пространстве Чендлера. По логам ничего не находится. послужи дебаггером¹, Ламберт, найди след игрока, прежде чем об этом станет известно, иначе мне конец.

В сети запросил срочный вызов Вот. Я сбросил связь. Тогда на столе зазвонил мобильный телефон.

– Тебе звонят, – сказал Ефимовский.

– Слышу. – Я поднял трубку. – Я занят. Что тебе надо?

– Ламберт, Джонни зависла, – сказал Вот.

– Где?! Как?

– Ушла в обычную игру и не вернулась. Она пропала, Ламберт. Ты спасти ее сможешь?

– Как называется игра?

– «Фронтир».

– Жди меня, сам не иди.

Я нажал на отбой и посмотрел на Ефимовского.

– Это не первый случай зависания? Сколько всего пропало людей?

– Какая разница? Скажем так, это первый зарегистриро-

¹ Дебаггер – жаргон программистов на Q-Logic. Буквально – отладчик, тот, кто ищет ошибки.

ванный случай.

– От которого вам не отвертеться? Что с остальными? Подстраивали так, что казалось, люди сами ушли в пространство Чендлера? Джонни зависла. Что она делала в вашей игре? Почему ты сразу не сказал, что зависла именно она?

– Наверное, играла, как и все, – пожал плечами Эс Бэ. – Для тебя это лишний повод согласиться. Последний довод.

– Подписывай чек, – сказал я.

* * *

Екатерина Поликарповна, бабушка Анны Григорьевой, встретила меня на лестничной площадке. Старушка несла хозяйственную сумку, из которой выглядывал подрумянившийся багет с коричневой корочкой.

– А, Игорек! – сказала она, открывая входную дверь. – Заходи-заходи, давно у нас не появлялся, забыл нас совсем. Аннушка засела за компьютером, просила не беспокоить.

Поликарповна провела меня через короткий коридор к стеклянной двери в комнату Анны. На матовом дверном стекле скотчем были приклеены несколько рисунков. На одном улыбался смешной пингвин с надписью «Linux forever», на втором – крокодил держал в лапах плакат с надписью «Гони зеленые».

– Давно Аня сидит за «квантумом»? – поинтересовался, открывая дверь.

– Да уже с вечера, считай, как я от Тимофеевой вернулась. Кажется, даже уснула за компьютером, а я и не будила – пускай поспит. Наверное, новый девайс испытывает, – кивнула старушка на стоящую у стола капельницу, которую Джонни замаскировала под какое-то непонятное устройство: надела металлическую коробку, прикрутила несколько светодиодов, спрятала идущую к вене трубку в гофре. Игла была примотана к руке металлизированным скотчем.

На столе возле чучела ворона лежала записка: «Не будить».

– Я, пожалуй, тоже подключусь, если вы не против, – сказал я.

– Да мне чего, жалко, что ли? – ответила Поликарповна.

Я установил систему внутривенного питания, сел возле Джонни в старое скрипнувшее кресло. Бабуля с подозрением наблюдала за моими действиями.

– Чего ты это делаешь? – спросила она.

– Устанавливаю систему питания, – честно признался я. – Нынешние игры требуют долгого времени, вот и придумали таблетки, чтобы народ от голода не загнулся.

Я достал упаковку с «лонг-фудом».

– Видите, эта таблетка, растворенная в физрастворе, позволяет не испытывать голод в течение пяти часов. Таймер подает таблетки по мере необходимости в систему. Так что не беспокойтесь, мы можем долго просидеть в сети.

– Ну-ну, – покачала головой Поликарповна. – Придумают

же люди. А того, противоположное, как, уже не надо?

Я кивнул на упаковку памперсов.

– А! – обрадовалась старушка. – Я-то думала... Бесстыдники вы. Давай уже, играй. Чем бы дитя ни тешилось...

И она вышла из комнаты.

– Екатерина Поликарповна! – позвал я.

– Что?!

– Вы меня тоже... не будите, пожалуйста. Ни меня, ни Аню, договорились?

– Договорились, чего уж там.

– И компьютер не выключайте, для нас это опасно.

– Да не выключу я. Иди давай, а я пирогов испеку.

Джонни купила новый квантовый компьютер с несколькими разъемами под нейроинтерфейсы. Я устроился поудобнее, прикрепил руку ремнем к подлокотнику, взял иглу. Зачем мне система, подумал я, ведь подключаюсь к обычной игре? Привычка? Я не собираюсь вновь в пространство Чендлера. Но ведь Джонни зависла, мало ли что может случиться.

Я ввел иглу в вену и подключился к сети.

Рабочая область Джонни была оформлена в современном стиле: множество сменяющихся движением руки моего виртуала кубов-блоков с данными. Литература, программирование на языке Q-Logic, музыка, в основном ретро. Между блоками данных бродил черный виртуальный ворон.

– Привет, Хугин, – сказал я. – Признавайся, куда хозяйку

подевал?

Ворон посмотрел на меня желтым глазом и вразвалочку уковылял прочь. Я ввел в окно поиска название игры: «Фронтир». Блоки замелькали и остановились. В одном из них виднелось объемное изображение города у бушующего моря. Свинцово-серое предгрозовое небо нависало над темной водой. Среди пенящихся волн стояли бронированные корабли. Вдали, за дождевым фронтом, возвышались покрытые лесами горы, чьи вершины купались в грозовых тучах. На блоке светилась надпись «MMORPG «Фронтир» 1.025».

Рядом с «Фронтиром» находился блок под названием «Black Hacker. Emulation»².

В его глубине клубился серый туман, в котором поблескивали искорки, – зашифрованные данные не отображались. Прежде чем запустить «Фронтир», я вызвал командную панель, набрал адрес, ввел пароль и подключился к удаленному серверу.

Это мой макет реальности. Созданный мною мир бесконечного лета, в котором теплый ветер гуляет в поле среди изумрудной травы. С песчаной, нагретой солнцем дорогой, бегущей к замку на горизонте. Хотя замок – это лишь нарисованный фон, Илва захотела «жить» в небольшом коттедже.

«Зачем мне каменная громадина?» – смеялась она.

Я не программист – пользовался для создания виртуальной реальности стандартной программой. Рисовал долго и

² Black Hacker. Emulation (англ.) – Черный Хакер. Эмуляция.

кропотливо, неумело вводя параметры для каждого объекта.

Илва встретила меня на дороге, увидела, побежала навстречу.

Она выглядела так же, как в игре «Хвергельмир», когда я впервые ее встретил. Только вместо звериного меха на Волчице теперь было белое платье. У нее тонкий нос и полные чувственные губы. Ветер развеивал светлые волосы, обычно собранные в тугую косу. Они в беспорядке падали на спину, закрывали лоб и глаза, отчего Илве приходилось их часто поправлять.

– Привет, герой, – сказала она.

– Привет, Волчица, – улыбнулся я.

Затем обнял ее и крепко прижал к себе, чувствуя упругие груди под невесомой тканью. Илва отвела со лба прядь волос, хитро улыбнулась и спустила шлейку с плеча.

– Не надо, – сказал я и вернул шлейку на место. – Не сейчас.

– Куда спешит мой герой? – Она освободилась от объятий и игриво потянулась.

– Перестань, – нахмурился я. – Сейчас действительно не время. Джонни зависла. Я иду ее искать.

– Та-а-к, – протянула Илва, отворачиваясь. – Значит, ты идешь в пространство Чендлера. Без меня. А я, значит, остаюсь здесь одна?

Она повернулась ко мне. Ее глаза превратились в узкие щелки. Верхняя губа приподнялась, обнажив острые, как у

волчицы, зубки. Не помню, чтобы программировал такой облик.

– Я понимаю, что здесь все не так, все ненастоящее, как в пространстве Чендлера. И я не такая.

– Ты такая, – попытался я вставить хоть слово, но в разговоре с разгневанной Волчицей этот номер не проходит.

– Ты давно хотел вновь вернуться туда. Я же видела, как ты страдаешь. Ты снова хочешь испытывать риск, приключения, вновь сражаться и побеждать. Но боишься при этом, что из-за тебя опять кто-то пострадает. Не обманывай себя – рано или поздно ты все равно вернешься. Себя не изменишь. Но я иду с тобой!

– Нет!

– Ламберт! Ты тоже меня знаешь. Я решила уже давно, что уйду! Думаешь легко жить здесь, в красивой сказке, постоянно ощущая, что все это не настоящее, что твое тело лежит в вонючей больнице? Что медсестра, когда моет меня, как бы ненароком касается тут и там? И каждый раз заходит все дальше? А я делаю вид, что нахожусь в пространстве Чендлера и ничего не чувствую.

Илва села прямо на песок и спрятала лицо в коленях. Я опустился рядом. Мы некоторое время помолчали, затем я сказал:

– Я хотел тебя вытащить. С самого начала.

– Ты же не знаешь меня в жизни. – Илва подняла на меня взгляд.

Фантазия рисовала мне ее заплаканные глаза, но в этой виртуальной реальности нельзя было плакать. Во всяком случае, я этого не запрограммировал.

– Вдруг я старая и некрасивая? Ты только разочаруешься и будешь жить в бегах с уродиной.

На самом деле я видел ее фотографию, когда Джонни пробралась для меня в архив Интерпола. В жизни Илва выглядела неплохо.

– Я доверяю вкусу твоей медсестры, – неудачно пошутил я.

Но Волчица не возмутилась как обычно, даже не обратила внимания на мои слова.

– А соседка по палате храпит, как трансформатор. Я ведь не твоя игрушка, Ламберт. Я тоже хочу жить.

– Там не жизнь, – сказал я.

– Тут – тоже.

Рядом со мной ползла большая бронзовка, и травинка прогибалась под ее весом, отчего вместо того, чтобы подниматься, жук опускался все ниже. Я посадил бронзовку на ладонь.

– Не помню, чтобы такого программировал, – произнес я.

– Не уходи от ответа, – сказала Илва.

Бронзовка забралась на мой палец, разломила надкрылья и улетела.

– Хорошо, – кивнул я, поднимаясь. – Мы идем в игру. Общая встреча назначена на двенадцать.

Двенадцать часов. Подключение к игре. Сладкое предчувствие неведомого, как в забытом детстве при запуске первой компьютерной игры. Как при погружении в пространство Чендлера, где окружающая виртуальность становилась реальностью и тебя охватывал хоровод красок и ощущений.

Но надо не забывать: «Фронтир» – обычная игра.

Это лишь выдуманный мир, где путь в Новый Свет преграждает быстрое течение и вечная буря – Морской Дракон, не пропускающий суда. Однажды он утих, и первые экспедиции достигли далекого, окутанного тайнами материка. Основали колонию. Нашли следы ушедшей цивилизации бродяг, оставивших после себя каменный город на берегу океана. Обнаружили местных жителей, селящихся в лесах и горах. Поселенцы обжили старый город, полный подземелий и загадок.

Первые победы и неудачи, первый урожай, погубленный заморозками, голод и столкновения с аборигенами. Первые враги и союзники.

Потом Морской Дракон снова показал свой нрав. Будто пробудившись ото сна, он вновь забушевал в полную силу и преградил людям дорогу. Колония оказалась отрезанной от Метрополии. Бродяги, один из их ушедших кланов, вернулись, не найдя нового дома. Их закованные в железо кораб-

ли перекрыли морские подступы с требованием вернуть их город.

Война и кровь. Сейчас в игре короткий период шаткого перемирия, когда представители трех фракций – поселенцев, бродяг и лесного народа – пытаются договориться друг с другом, а игроки занимают одну из сторон и ждут финальной развязки.

– Все меня слышат? Проверка связи, – сказал Ефимовский в голосовом чате. – Кто в игре? Ламберт на месте?

– Здесь. Кроме меня еще Вот и Волчица.

– А! Значит, вся банда в сборе. Тогда подключаемся. Ламберт, ты можешь найти след Анны?

– Иначе зачем я вам? – проворчал я. – Сейчас попробую.

С этого «квантума» Джонни уходила в сеть. Я сосредоточился. Куб данных с игрой распался перед моими глазами на кубики, которые расползлись в стороны. Я почувствовал на лице дыхание морского ветра и капли прибоя, услышал крик чаек над пенным морем и увидел след. Он бежал вперед, и я следовал за ним к каменному городу на обрывистом берегу. Проходил сквозь толстые стены со следами огня и картечи, сквозь окна, больше похожие на бойницы. Пробирался через узкие переулки, зажатые между каменными домами-гигантами, и водосливы-горгульи смотрели мне вслед. Я шел к точке доступа, через которую Джонни впервые вошла в игру.

– Есть, – сказал я, открывая глаза. – Таверна. Над дверями вывеска «Лесной брат». Думаю, что где-то на окраине горо-

да, позади виден лес.

– Да, есть такая точка доступа, сверился со списком, – ответил Ефимовский. – Одна из многих. Там часто собираются новички. Ну, давайте, десять минут на создание персонажа, и встречаемся в таверне.

– Подожди, – остановил его я. – Так не делается. Хотя я привык работать один, но если уж идем группой, то надо решить, кто кем будет играть. Партия должна быть сбалансированной. И вообще, разве у тебя нет взлома или заранее сохраненных персонажей? – Я все еще упорно не называл Ефимовского по имени.

– Взлома нет, – хмыкнул Эс Бэ. – Как нет и чит-кодов. Знаешь, почему у игры такой рейтинг? В смысле, высокий. Тебе известно, что такое Live Games? Тоже не знаешь. Хорошая вещь. Приближенная к реальной жизни, если можно так выразиться об игре. Чит-кодов нет по умолчанию. Потому как если их знает хоть кто-то, то знают все. Даже модераторы не могут отследить пользователей по логам, а участвуют в игре наравне с обычными игроками, служат полицией и судьями. Программный код самосоздается. Ты лишь указываешь направление, и локации образуются сами. Квесты генерируются автоматически, в зависимости от действий игроков. И не какие-нибудь там «найди и убей», «отнеси и передай», нет! Мир «Фронтيرا» меняется в реальном времени: рождаются настоящие истории, пропадают и появляются вновь, но уже другие.

Изначально игра была лишь о поселенцах. Игроки должны были высадиться в Новом Свете, отыскать забытый город, просто выжить, в конце концов. Затем мы ввели первых аборигенов, и в игре появились две фракции. Когда игроки насытились событиями, мы заставили вернуться бродяг. И вскоре собираемся ввести четвертую фракцию – то зло, от которого в свое время бежали бродяги, в спешке покинувшие поселения. А ты говоришь чит-коды... Здесь над головами игроков даже нет ников, и сразу не узнаешь, настоящий это игрок или NPC. За управление неигровыми персонажами отвечает система псевдоинтеллекта «E-Brain». Вместе с интеллектуальной генерацией квестов – это песня! Сказка! Расцеловать и любоваться!

– Персонажи, – остановил я словесный поток Ефимовского. Кажется, наш магнат игровой индустрии может петь хвалу своему детищу до бесконечности.

– Что «персонажи»? – переспросил он.

– Ефимовский, – подала голос Илва, – вас же Игорь просил договориться о персонажах высоких уровней.

– Для вас – просто Сережа, – сказал Эс Бэ.

– Просто Сережа, – слащаво произнесла Илва. Знал я этот ее голос, когда она хищно облизывала губы, будто собиралась откусить собеседнику голову. – Вы за кого будете играть? Потому что если мы сейчас нормально не договоримся, то я...

– Тихо! – перебил я. – Без ссор. Так у вас есть сохраненные

персонажи?

– Есть, – сказал Ефимовский. – Один. Мой. Было дело – немного играл, когда хватало времени. Только он еще довольно слабый. А вы создадите новых, я не хочу обращаться к своим сотрудникам за другими, тем самым давая знать, что я в игре. Нам не нужны слухи. Ничего, для поиска Ани хватит. Она тоже играла недолго, не думаю, что достигла высокого уровня и забралась куда-то далеко.

– Хорошо, – согласился я. – Создам стрелка поселенцев, кого-то вроде рейнджера. Илва, скорее всего, выберет представительницу аборигенов – лес всегда был ее слабостью. Думаю, что у лесного народа в наличии есть свои классы поддержки.

– Сейчас, разбежалась, – тихо проговорила Илва. – Ты же знаешь, кем я была и кем я смогу быть. Если так хочешь, то у лесного народа тоже должны быть классы вора.

– Э-э-э... Сергей, – заставил я себя произнести имя нанимателя. – Ты за кого играешь?

– За мага. Поселенца.

– Здесь есть волшебники?

– Алхимики, создающие магические смеси, каллиграфы, чьи записанные в волшебных свитках и гримуарах слова обретают силу. Весь воздух Нового Света, вся его природа пропитаны магией. Да, мне нравилось быть волшебником, под видом каллиграфа, тем, кого называют «картежником» за то, что он может использовать и создавать магию в изображении

ях, чаще всего в виде древних карт из игры, смысл которой исчез в глубине веков.

– Значит, решено: стрелок, маг и вор. А Вот будет воином. Вот! Где ты?

– Он уже ушел в игру, – сообщила Илва.

– Вот черт, – выругался я. – За ним!

Глава 2

Таверна «Лесной брат». Меч модератора

У каждого из нас есть свой виртуал в сети. Очень часто, как ни странно, – это скан твоей реальной личности. Украшательствами любят заниматься лишь подростки пубертального периода («зацени, какие у меня мышцы!») и женщины, но для последних это, скорее, дань моде. Да и в обычном сетевом пространстве не разрешены копии известных личностей, персонажей кино и прочая большегрудая и длинноногая шушера, так полюбившаяся игрокам в многопользовательских играх.

«Фронтир» тоже по умолчанию предложил моего обычного виртуала. Хочешь – меняй. Не хочешь – оставайся собой. Что я и сделал, лишь слегка изменил имя. Теперь я стал Игорем де Ламбэром. Так себе ник, сойдет, не мудрствуя лукаво. Но по привычке нанес на левую руку своего виртуала татуировку с настоящим именем – «Игорь Ламберт». Оно не позволяет мне забыть себя в пространстве Чендлера. Имя – мой якорь в реальности. Хотя сейчас мы идем в обычную игру, но Джонни ведь как-то ухитрилась зависнуть.

В классах персонажей я копался недолго. Ведь уже решил, что буду стрелком поселенцев. Класс «ганслингер» –

профессионал в огнестрельном оружии. Умения на первом уровне... Пусть будет стрельба с двух рук. И, допустим, фехтование легкими клинками, не повредит. По старому опыту знаю, что персонажам дальнего действия часто приходится вступать в ближний бой, и тогда их убивают. Значит, вот мой выбор – кинжал и пистоль. Что у нас с уроном? Урон d8. Вспомним старую школу? D – это дайс, игровой кубик. Может быть шести, восьми, двенадцатигранным... D8 – значит, система бросает виртуальный кубик, генерирует случайное число от 1 до 8. Бонусы добавляются потом, после броска.

УРОВЕНЬ 1

Имя: Игорь де Ламбёр

Класс: Ганслингер

Единиц жизни: 12

Характеристики:

Сила 4

Ловкость 8 (при использовании огнестрельного оружия ловкость +3)

Телосложение 6

Интеллект 6

Восприятие 7

Харизма 5

Профессионал в: огнестрельное оружие.

Умения: *фехтование легкими клинками, стрельба с двух рук.*

Оружие и броня:

Кремневый пистоль, (2) урон d8, условия применения: ловкость 6, восприятие 5.

Кинжал, урон d6, условия применения: сила 4.

Кожаная куртка поселенца, защита d6.

Предметы:

Алхимическое заживляющее снадобье.

Деньги: 10 монет.

ЖУРНАЛ КВЕСТОВ

Главный квест: *«Найти пропавшую девушку».*

Загрузка, выбор стартовой локации – и я оказался у таверны «Лесной брат».

Ветер шелестел в кронах могучих деревьев. Это был не тот ветер из моего прошлого, запертый в лабиринте улиц и пропахший сточными ямами и конским потом. Здешний бриз нес соленый вкус прибоя и крики чаек, жажду странствий и звон награбленного золота. На какое-то мгновение показалось, что все это по-настоящему: ветер и деревья, скрип вывески над дверью, торговка рыбой с блестками прилипшей чешуи на загрубевшем от крови и морской соли пе-

реднике. Она стояла у входа в таверну и глядела на меня с открытым ртом.

– Привет, – сказал я. – Ты не видела, только что сюда не заходили двое мужчин и одна девушка?

Торговка сплюнула мне под ноги и ушла по дороге в город, виляя толстым задом. В информационном окне возникла надпись:

«Проверка дипломатии не удалась».

– И тебе удачи, – сказал я и зачем-то помахал ей вслед рукой.

Когда опускал руку, то случайно задел пистоль в кобуре, висящей на правом боку. Второй, точно такой же, находился на поясе слева. Я достал и осмотрел один из них. Рука ощутила привычную тяжесть, словно держать оружие для меня было не в новинку. Нахлынули воспоминания.

Темная, залитая туманом улица в трущобах. Подворотня, где скорчившийся у стены нищий способен легко, без зазрения совести, ради горсти монет и хорошего костюма, перерезать горло одному из неудачников, замерших в двадцати шагах друг от друга. Но им не до нищего. Противники стоят, сжимая пистолы, пристально смотрят друг на друга. Дуэль? Нет, скорее поединок без секундантов и правил. На флюгере каркает ворон. В его полуночном крике слышится: «де Ламбер!» – и враги поднимают оружие. Два выстрела сливаются воедино. Один из противников падает, без крика и лишней суеты, отброшенный пулей валится на спину. Второй хвата-

ется за раненую руку. Со стороны нищего слышен клекот, похожий на бормотание стервятника, и не сразу понятно, что это смех.

Я вернул оружие в кобуру, разжал ладонь и увидел на ней старый шрам от пули. Но воспоминания продолжали уносить меня все дальше. Тьма подворотен сменилась долгим морским путешествием и штормом, когда мы пересекали утихшего Морского Дракона. В памяти появились белокурые волосы жены, потерянной для меня еще до того, как я сел на корабль, идущий в Новый Свет. «Игорь, ты убил его! Убил! Я ненавижу тебя!»

Я выдохнул, прогоняя видение. Почудится же такое. Нет, это не пространство Чендлера. Обычная игра. Стандартная история персонажа, которую я выбрал при входе.

У двери в таверну висела доска объявлений с портретами преступников в розыске. «Доставить живыми или мертвыми». Награда за некоторых немалая. Бородач с самурайской прической стоит тысячу монет. Тип с лицом, покрытым сетью шрамов, как у отъявленного головореза, – полторы тысячи. Роковая красавица с красными зрачками, в которой, наверное, смешалась кровь не одной расы, – две. Что же ты успела натворить, что за тебя столько дают? Надо запомнить эти физиономии.

Я распахнул дверь и вошел в таверну. Ворвавшийся вместе со мной ветер всколыхнул свечи в большой люстре. Здесь не звучала музыка, ее заменяло шумное разноголосье со-

бравшихся в «Лесном брате» людей и нелюдей. Несколько угрюмого вида игроков молчаливо сидели за партией в кости. Создавалось впечатление, что на кон поставлено многое, уж очень сосредоточенно выглядели персонажи, монотонно стучавшие костями о доску. Невдалеке от игроков полуголый воин, прислонивший к своему стулу двуручный топор, забавлялся с хорьком – зверек бегал по столу между его широкими ладонями. Рядом с воякой сидела хрупкая черноволосая девушка с узким разрезом глаз и острым носом. Она пристально смотрела на пивную кружку перед собой на столе, и пена то поднималась, норовя перелиться через край, то опадала, прячась в глубине кружки. Каждый раз при своем появлении она была другого цвета: фиолетового, желтого, красного, и разноцветные сполохи отражались на бледном лице волшебницы. Сидели в таверне и представители лесного народа. Двое эльфов и крылатый оул – все с татуировками расцветших шипоцветов на лбу – держались в стороне и о чем-то тихо переговаривались друг с другом.

В городе пока перемирие – все ждут решения правителей. Но в любой момент пена страстей вскипит, и поселенцы вновь сцепятся с детьми леса за какой-нибудь клочок земли, а бродяги пойдут на приступ города.

Среди посетителей я неожиданно сразу узнал своих компаньонов – они разместились за столом в темном углу: маг, бродяга и девушка, в которой смешалась кровь поселенцев и лесного народа.

Ефимовский выбрал для своего персонажа совсем иное, чем в жизни, лицо – слишком молодое, конопатое, с глазами доверчивого теленка, в которых читался вопрос: «За что?» Одет он был в заляпанный чернильными кляксами потертый плащ, изначально бордового цвета, такие были популярны в Метрополии лет пять назад. На столе в металлических подсвечниках горели свечи, и Ефимовский раскладывал между ними карты со странными рисунками, усердно макая перо в чернильницу и делая на картах какие-то пометки.

Как выглядел Вот, осталось для меня загадкой – даже здесь, в таверне, он не снял шлем, полностью закрывающий лицо, а все его тело покрывали пластинчатые доспехи с витиеватыми узорами. Они выглядели словно внешний скелет или хитиновая броня механического насекомого. В их сочленениях почти беззвучно двигались шестеренки – когда Вот поднял руку в приветствии, раздалось лишь легкое пощелкивание и шипение приводов. Странные механизмы, напоминающие гигантских пауков и змей, были встроены в доспехи. Украшения? Усиливающая техномагия? Кто их, этих бродяг, поймет. Казалось, что человек просто не в состоянии носить на себе столько железа, но движения Черного Хакера оказались легкими и стремительными.

Илва играла полукровкой. Любимое мною лицо: тонкий нос и полные губы, светлые волосы, обычно собранные в тугую косу, сейчас неряшливо спадали ей на спину – облик Волчицы портили лишь длинные уши, торчащие из-под

мужской широкополой шляпы с пером. Илва выставила их напоказ, словно нарочно нарываясь на ссору: «Пусть только кто-то из местных попробует что-то сказать, он тут же узнает остроту моего кинжала». Я не сомневался, что под ее курткой был спрятан от посторонних глаз не один метательный нож. А также набор отмычек и другие приспособления, без которых не обойдется любой уважающий себя вор. Но было в ее фигуре что-то присущее лишь детям леса. Что-то неуловимо грациозное, взятое от дикой кошки, всегда готовой к драке или к бегству. Сейчас Илва сердито смотрела на одноглазого детину, сидящего по другую сторону таверны, – того и гляди зашипит и выпустит когти.

Одноглазого окружала его банда – четверо молодцев ему под стать: три человека и один полукровка, настолько длинный и худой, что я невольно назвал его про себя Жердям.

– Была у меня одна полукровочка, – между тем продолжал рассказывать на всю таверну Одноглазый, сминая в пальцах вилку. – Огонь-баба, но приходилось с ней прямо на полу, они ж дикие, их в постель не уложишь. Вот эта, – указал он вилкой в сторону Илвы, – думаю, такая же ненасытная, не зря с двумя мужиками пришла. Правда, что с юнца и бродяги возьмешь? Иди лучше к нам, красавица! Мы тебя обслужим по полной программе!

Полураздетая девица, сидящая на коленях у Жердя, звонко рассмеялась. Когда я проходил мимо, Одноглазый как раз сложил из вилки некое подобие неприличного жеста

и ткнул в моем направлении:

– О, еще один новичок. Школота слетается в игру, как мухи.

Он ухмыльнулся, продемонстрировав желтые прокуренные зубы. Кто это – игрок, NPC? Каков его уровень? Неизвестно. Говорите, Live Games? Ну-ну, посмотрим. Ефимовский отодвинул свободный стул. Я едва заметно покачал головой, затем переступил через перегородившие проход длинные ноги Жердяя и пошел к барной стойке.

– Эй, новенький! – крикнул мне вслед Жердяй. – Посмотри, какие сиськи у моей Мери!

Он развернул ко мне свою подругу, и она, смеясь, едва не свалилась на пол, залив элем подол приспущенного платья. Вся братия довольно заржала. Графика была реалистичной. Звуковое сопровождение тоже ничего. Впрочем, при нынешнем уровне техники это неудивительно.

Я остановился у барной стойки рядом с пьяным музыкантом. Закрыв глаза, он сидел на табурете в обнимку со скрипкой, покачивался и что-то едва слышно напевал себе под нос. Бармен зыркнул на меня исподлобья, хотел что-то сказать, но передумал.

– Эй, новенький, тебе что, не нравится Мери?! – прокричал Жердяй.

– Нет, – вполголоса сказал я, не оборачиваясь, и спросил у бармена: – В городе разрешены бои игрок против игрока? Бармен пожал плечами и принялся вытирать кружку по-

лотенцем. Тогда я опустил на стойку медную монету. Бармен молча сграбастал медяк, отложил полотенце, наполнил кружку из стоящей позади него бочки, протянул и сказал:

– Только если ты не начал первым. Или без свидетелей, иначе стуканут, и за тобой придут модеры, а их оружие стирает виртуала из игры напрочь. Видел портреты преступников у входа? Смертники.

Его голос звучал приятным баритоном. С таким голосом нужно арии на большой сцене исполнять, а не прозябать в грязной забегаловке.

Что лучше охоты?
В леса и болота
С утра без заботы
Мы рыскать идем.
Чуть рог заиграет
Иль стая залает,
В нас кровь закипает
Горячим ключом.

Я зажмурился, ловя ощущение игры. Кружка холодила руку, эль пенился, я слышал, как лопались его пузыри.

– Мери, голубушка, слезь-ка с меня, тут, похоже, новенькому ты не нравишься, – не унимался Жердьяй.

– Выпусти ему кишки! – подбадривал компаньона Одноглазый. – Мало тут бродячего сброда приползло, так еще и уроды разные ходят, как к себе домой.

Голос доносился будто издалека. Мне было не до него. Я видел следы, много следов, самых разных, но меня интересовал лишь один, пропитанный смехом подростка и звоном клинков. След улыбался мне маской Анонимуса и разбегался в разные стороны. Джонни заходила в игру много раз, и я не мог понять, какой след первый, а какой последний. Оставалось ухватиться за тот, что ближе. Он вел под землю прямо у меня под ногами.

– Под таверной есть подземелье? – спросил я у бармена. – Знаешь, как туда попасть?

Бармен не удостоил меня вниманием. Делал вид, что нет ничего важнее, чем вытирать полотенцем кружку.

– Слушай, гусь, я с тобой разговариваю! – прокричал Жердяй.

Я уронил на стол оставшиеся девять монет. Бармен скользнул по ним взглядом, но работы не прервал. Я вернул монеты обратно в карман.

– Не знаешь, почему каждый раз, когда я где-нибудь появлюсь, затевается ссора? – спросил я у бармена.

Тот неопределенно хмыкнул. Жердяй подходил ближе. Я слышал, как скрипят под его ногами половицы.

– Ты игрок или NPC? – улыбнулся я бармену, прислушиваясь к движениям Жердяя.

– Какая разница? – хмуро ответил тот.

– Большая, – сказал я. – Игрок после гибели возрождается. NPC, наверное, тоже. Но является ли он тем же, что и

был до своей гибели?

Я резко развернулся, и дуло пистоля в моей руке уперлось в лоб Жердя. Улыбка медленно сползла с его лица.

– Не надо, – сказал он.

Я улыбнулся и пропел крутящуюся в голове песню охотников из арии «Вольный стрелок» фон Вебера:

Промчится ли серна
Иль лань, мы наверно
В них пулею верной
Без промаха бьем.

И спустил курок.

«Нанесен критический урон 15».

Голова Жердя разлетелась, и он повалился на пол, опрокидывая ближайший стол. Зазвенела бьющаяся посуда. Мери вскрикнула. Игроки в кости прекратили игру и уставились на меня. Лысый амбал сунул хорька в сумку на поясе и одобряюще поднял большой палец.

– Хорошая песня, надо записать, – пробормотал скрипач, не открывая глаз.

Он прижимал к груди скрипку словно щит. Я повернулся к бармену, доставая второй пистоль.

– Повторяю вопрос, ты игрок или NPC?

– Хорошо, я покажу, где подземелье, – ответил бармен, стирая полотенцем кровь с чаши.

– Мишку убили! – вскрикнул Одноглазый, поднимаясь на

ноги. – Ах ты, гад!

Вставал Одноглазый медленно, словно пытаюсь осмыслить ситуацию и решить, что делать. Брошенный Илвой нож летел быстрее. Волчица точно рассчитала бросок – нож вошел по самую рукоять в лоб Одноглазого. Бандит упал. Трое его компаньонов вскочили, выхватывая оружие. У одного в руке оказался взведенный маленький арбалет – такие бьют недалеко, но их удобно носить под одеждой и быстро доставать в случае надобности, а мертвому врагу безразлична величина арбалетного болта, которым его уколошили. Пистоль я уже держал в руке и успел выстрелить первым, нанося пять единиц урона. Дым, грохот, бандит закричал, хватаясь за плечо – наверное, такие действия после ранения выдает персонаж сам, с потерей управления собой. Да-да, знаю, Live Games – песня, сказка, расцеловать и любоваться!

Посетители предпочли не вмешиваться. Группа игроков в кости потянулась к выходу – один за другим, словно задумчивые пингины. Эльфы давно исчезли, я не успел заметить, как они покинули таверну. Крылатый оул зацепился ногами за потолочную балку, висел вниз головой, как летучая мышь, и разглядывал все происходящее большими круглыми совиными глазами. И только полуголый воин схватился за топор и рвался в драку, но его подруга сдерживала воинственные порывы, опустив ладонь на руку силача.

Один из оставшихся невредимыми бандитов бросился на Илву. Второй на мгновение замер в нерешительности, выби-

рая, стоит ли нападать, или лучше дать деру, а затем, сжимая короткий меч, устремился ко мне. Я выхватил кинжал, краем глаза замечая, что делают мои друзья. Ефимовский только поднимался со стула. Пламя свечей дрожало, и за его плечами вырастала тень. К этому времени Вот уже успел перегородить дорогу бандиту и вскинул левую руку. Обвивающая ее металлическая змея раскрыла пасть, раздался щелчок, оттуда на длинной цепи вылетел гарпун и с хрустом пробил грудь бандита. Острие вышло из спины, брызнула кровь. Механический паук на предплечье Вота зашевелил лапами, заработали механизмы лебедки, сматывающей цепь, и бандита потащило через зал. Когда он оказался возле бродяги, еще живой, пытающийся вырваться, из змеи на правой руке Вота выскользнуло лезвие. Раскрытая пасть превратилась в гарду. Взмах – и голова бандита отделилась от тела.

Мой противник уже подскочил и ударил мечом, метя мне в голову. Я едва успел парировать удар, понимая, что враг намного превосходит меня уровнем. Новый выпад, парирование, звон клинков. Казалось, что мое виртуальное тело действует само, применяя изученные умения. Но долго я не продержусь. Вдруг бандит на мгновение замер, захрипел и повалился лицом на барную стойку. Из его спины торчал один из метательных ножей Илвы.

Волчица подошла ближе и выдернула нож.

– Неплохая графика, – сказала она, вытирая лезвие о куртку мертвеца. – Неплохие спецэффекты.

Улыбка Илвы походила на волчий оскал.

– Да уж, – хмыкнул я.

На мгновение опять накатило чувство реальности. Показалось, что все это происходит по-настоящему, – залитая кровью таверна, напуганные посетители и мертвые бандиты, Вот, приставивший клинок к горлу раненого мною врага. Я помотал головой, и наваждение прошло. Игра как игра. Самая обычная, а вовсе не в пространстве Чендлера.

– Пощады, – выкрикнул бандит.

Интересно, это говорит игрок или стандартные реплики выдает сам персонаж, в зависимости от прописанного характера?

– Мои друзья вчерашние – враги, – сказал Вот. – Враги – мои друзья. Но, да простит мне грех господь благий, их презираю я...³

И перерезал бандиту горло.

– Хорошие стихи, – сказал скрипач.

Не открывая глаз, он пошарил рукой по барной стойке. Бармен пододвинул к нему наполненную кружку, и музыкант опрокинул ее содержимое в рот.

– Давно надо было их проучить! – сказал полуголый воин. – Промышляли тут, провоцировали новичков на драку. Ваше здоровье. – Он схватил кружку с пивом, но перепутал и выбрал не свою, а волшебницы.

Фиолетовая жидкость потекла у него по подбородку. Воин

³ М. Ю. Лермонтов «Мои друзья вчерашние – враги...»

закашлялся, и его кожа приобрела нездоровый фиолетовый оттенок.

– Ой, – сказала волшебница.

– Ты собирался показать подземелье, – напомнил я бармену.

– Поздно, – ухмыльнулся тот.

В таверну вошли двое. Во всем их облике, черных костюмах, уверенной походке, движениях чувствовалась сила. Один держал заряженный арбалет, второй, красуясь, неспешно доставал из-за плеча катану.

– Модеры, – сказал бармен, отодвигаясь в сторону.

Возникло сообщение:

«Вы забанены навсегда за нарушение правил игры. Ваш аккаунт будет удален».

– Ты, – сказал тот, что с арбалетом, указывая пальцем на Вота, который рылся в карманах у мертвого бандита.

Все произошло настолько стремительно, что ни я, ни кто-либо другой не успели помешать. Модераторы не стали зачитывать приговор или давать время на оправдания. Арбалет щелкнул, болт со звуком пробиваемого металла вошел в голову Вота. Бродяга вскинул руки и рассыпался горящими угольками. Ефимовский вскрикнул и бросил на пол одну из своих карт. От взмаха его руки свечи слетели со стола, чернильница опрокинулась, и пролитые чернила закапали на пол. На полу зашевелилась тварь, состоящая из тьмы, вырастали щупальца и длинные суставчатые лапы, ядовитый

хвост беззвучно хлестал по воздуху. Но прежде чем тварь обрела форму, второй модератор шагнул к Эс Бэ, и его катана свистнула в воздухе, разрубая одним ударом монстра вместе с волшебником. Мгла растеклась по полу чернильным облаком, в которое упали исчезающие части тела Ефимовского. Вспыхнули и погасли несколько искорок.

– Ты! – показал на меня первый модератор.

Я заметил, что его арбалет имеет два заряда. Острие оставшегося болта смотрело мне между глаз.

Внезапно скрипач выпрямился, закрывая меня от выстрела, и вскинул руку, настолько быстро, что его движение было практически незаметно. Брошенный им нож вошел в грудь модератора. Тот недоуменно посмотрел на торчащую из тела рукоять, потом выронил арбалет, пошатнулся, схватился за рану и упал, опрокидывая на себя посуду с ближайшего стола. Казалось, что падал модератор слишком медленно. Он еще не успел опуститься на пол, как второй модер уже оказался рядом с музыкантом. Скрипач пригнулся, уворачиваясь от свистнувшей катаны, перекатился по полу, схватил арбалет и всадил болт в грудь своего противника. Критический урон! Прежде чем исчезнуть, модератор еще успел замахнуться мечом, но тут же рассыпался гаснущими угольками. Музыкант поймал выпавшую из его рук катану.

– Ну ничего ж себе! – сказал бармен.

– Во! – показал большой палец воин, чья кожа прямо на глазах заливалась пурпурной краской, отчего здоровяк по-

ходил на рассерженного хамелеона.

Хорек выскочил из его сумки и понюхал лежащий на полу уголек. Искорка исчезла, хорек недовольно чихнул и вернулся к хозяину. Скрипач подошел к барной стойке, взял скрипку и протянул мне катану:

– Держи!

Я машинально принял оружие из его рук. Посмотрел характеристики меча.

«Катана убийства, урон d10+1, свойство – окончательная гибель персонажа. Условия использования: сила 5, ловкость 7. Внимание, оружие может принадлежать только модератору. Если вы не являетесь модератором, оружие необходимо немедленно вернуть, или ваш аккаунт будет стерт».

– Знаешь, – продолжил скрипач, – даже смертоносный меч ничто без его хозяина. Ты не должен погибнуть, Ламберт. Не дай шанса тем, кто ждет.

Он поднял на меня взгляд, и я увидел цвет его глаз. Безбрежная морская даль смешалась в них с небесной синевой, а потом на мгновение, словно в зеркале, появилось мое отражение. Скрипач повернулся и пошел к выходу, закинув арбалет за спину.

– Ты молодец, мужик, – прокричал ему вслед пурпурный воин.

– Кто это? – спросила Илва, беря меня за руку.

Но я лишь пожал плечами и повернулся к бармену:

– Сколько времени здесь уходит на возрождение?

– Когда как, – сказал он, неотрывно глядя на меч в моих руках. – Зависит от уровня. Если вы новички, то это дело буквально пяти минут, а вот убитый модер сможет появиться лишь спустя несколько часов – думаю, что уровень у него немалый. Но твои товарищи полностью стерты, и им придется создавать персонажей с нуля. Как и стертому модератору, но не думаю, что он сунется сюда сам персонажем первого уровня. – Бармен потянулся к катане, но не прикоснулся, отдернул руку. – Это же оружие модера. Поверить не могу. Ты же теперь цель номер один для всех: модеры за такое не прощают, а из игроков редко кто откажется заполучить себе подобное оружие. Мой совет – сейчас же от него избавься. – Бармен повертел в руках пустую кружку. – Кто этот музыкантишка, что смог убить двух модераторов? Я приютил его, а он даже играть толком не умел. Я игрок, а не NPC. Но я проведу тебя к подземелью, хотя оно ни для кого. Оно не квестовое. Разве что только для персональных заданий. Такое тут иногда случается, когда игра создает квесты для конкретной партии или игрока. В последний раз в подземелье спускалась девушка. Неделью назад, кажется. Да, точно, в прошлое воскресенье это было, и с тех пор я не открывал туда проход.

– Кто она? – быстро спросил я.

– Как звали – не помню. У нее виртуал такой... эльфийский, кажется. Да, она точно была из детей леса. Пришла

и потребовала спуститься в подземелье. Сказала, что это ее персональный квест. А я давно заколотил туда проход. Он в моем погребе, одном из помещений, большая яма со ступенями, ведущими во тьму. Я никогда туда не спускался, но для девчонки двери открыл. Ну, пойдем, покажу путь.

«Ваша группа получила персональный квест: «Найти следы девушки в подземелье под таверной “Лесной брат”».

– Сначала подождем моих друзей, – сказал я бармену.

Забрал с тела одного из врагов ножны, проверил, как входит в них катана. Они оказались слишком широки и коротковаты, но выбирать не приходилось. Я закрепил ножны за спиной и попробовал, легко ли достается оружие.

– Если чего надо, только кликните! – прокричал голый воин. – Меня Колей звать. Ником. Мы с сестренкой обычно тут тусуемся. Ты чего? – удивленно бросил он волшебнице, хлопнувшей его по руке.

Глава 3

Подземелье саргарцев. Старый враг

Повышение уровня. Катана убийства относилась как к мечам, так и к легким клинкам, поэтому при фехтовании этим оружием я вполне мог использовать уже выученное умение. Но для владения катаной следовало поднять силу, что я и сделал. Дальше я выбрал умение быстрого выстрела. Что может быть важнее для стрелка, чем выхватить оружие из кобуры и выстрелить раньше противника?

УРОВЕНЬ 2

Имя: Игорь де Ламбёр

Класс: Ганслингер

Единиц жизни: 12

Характеристики:

Сила 5

Ловкость 8 (при использовании огнестрельного оружия ловкость +3)

Телосложение 6

Интеллект 6

Восприятие 7

Харизма 5

Профессионал в: огнестрельное оружие.

Умения: *фехтование легкими клинками, стрельба с двух рук, быстрый выстрел.*

Оружие и броня:

Кремневый пистоль, (2) урон d8, условия применения: ловкость 6, восприятие 5.

Кинжал, урон d6, условия применения: сила 4.

Катана убийства, урон d10+1, условия применения: сила 5, ловкость 7.

Кожаная куртка поселенца, защита d6.

Предметы:

Алхимическое заживляющее снадобье.

Деньги: 9 монет.

ЖУРНАЛ КВЕСТОВ

Главный квест: «Найти пропавшую девушку».

+ «Найти следы девушки в подzemелье под таверной “Лесной брат”».

– Всех уволю! – в сердцах сказал Ефимовский.

Его и Вота не пришлось долго ждать. Они сразу подключились к игре, как только создали новых персонажей. Вот оставался закованным в броню воином, а Эс Бэ – волшебником поселенцев. Но на этот раз мой заказчик, как и я, использовал для виртуала скан реального обличья: впалые ще-

ки, седая щетина, уставший, но упрямый взгляд уверенного в себе человека, привыкшего командовать. На нем по-прежнему был измятый бордовый плащ.

Мы стояли у входа в подземелье. Бармен захлопнул за нами тяжелую дверь, и только факел в руке Ефимовского освещал подвальное помещение, бывшее ранее кладовой. Деревянные стеллажи были сломаны, из провала в полу тянуло промозглой сыростью. Вырубленные в рыхлой каменистой породе ступени уходили во тьму, и откуда-то из глубин подземелья слышались шорохи и завывания ветра.

– Всех модеров поувольняя к чертям, – не унимался Эс Бэ. – Зажрались совсем – стереть начальника! Нет, ну какие мерзавцы!

– Перестань, Ефимовский, – сказал я. – Мы же здесь инкогнито.

– Я не собираюсь скрываться! Я – настоящий волшебник, был им даже там, на родине, где магию нужно было извлекать по крупицам, хотя и приходилось выступать в бродячем цирке.

– Хорошо, Эс Бэ, – ухмыльнулся я. – Тут, наверное, половина волшебников выбрали ту же стандартную биографию.

– На самом деле этот текст для игры написал я сам еще давным-давно. Но моя история, в отличие от всех других, реальная. Я действительно обладал волшебным даром, но должен был работать в задрипанном цирке за нищенскую плату. Тьфу! – замотал он головой. – О чем это я? – Он отвернул-

ся и посветил факелом в темень провала. – Что-то мне не нравится эта дыра. И бармен твой тоже не нравится, чистый жулик. Уверен, что Анна спускалась именно сюда?

– Уверен.

– Тогда пошли уже.

Но первым во тьму шагнул Вот – он всегда предпочитал действовать, а не рассуждать. За ним, освещая путь факелом, скрылся под землей Эс Бэ, потом настороженная, всегда готовая к атаке или бегству Илва. Я замыкал группу. Темнота сомкнулась за нашими спинами, и мы словно очутились в другом мире – неведомом, таинственном, полном врагов и загадок. Пусть это всего лишь игра, но сердце замерло от ощущения близкой встречи с опасностью. Вновь накатило обманчивое чувство реальности. Факел в руке у Эс Бэ чадил и плевался искрами, идущий впереди Вот в покрытых узорами доспехах выглядел проводником на тот свет. Среди игры света и тени металлические чудовища на его доспехах казались живыми.

Под ногами шуршали камни, но туннель не осыпался – его скрепляла засохшая слизь, вязкая и прочная, словно клей. Кто мог выкопать такой проход? Где-то вдаль раздался протяжный то ли вздох, то ли вой, и по подземелью прокатился поток ветра, всколыхнув пламя факела.

Я наступил на проржавевший изогнутый меч. Рядом с ним лежали небольшой вытянутый, оскаленный острыми зубками череп и несколько костей.

– Ратусы, – тихо сказал Эс Бэ. – Помню, мои дизайнеры ввели их в игру с самого начала, а потом эта пакость расплодилась до такого количества, что пришлось давать вознаграждения за их убийство. Относятся к детям леса, но не подчиняются лесным владыкам. Живут в норах под землей, тащат все, что плохо лежит, и убивают, нападая стаями. Крысы, в общем.

– Они рядом, – прошептала Илва. Она пригнулась, насто-рожилась, как готовый к прыжку хищник. – Они повсюду. Здесь, там. Ими пропах весь туннель.

Слова отражались от стен и убегали эхом дальше в темноту, превращаясь вдали в смеющееся тьявканье. Поэтому говорить хотелось как можно тише. Над нами пронеслось несколько летучих мышей, и в подземелье кто-то снова протяжно вздохнул. Земля вздрогнула, с потолка посыпались мелкие камни. Краем глаза я заметил скользнувшую в свете факела фигуру. Нечеткие очертания человека на мгновение появились и вновь исчезли в темноте. Кто здесь? Показалось, что я слышу какой-то шепот у себя в голове, слова без смысла, складывающиеся в странное звучание, имеющие безумный ритм. Идущий впереди Вот резко остановился, и Эс Бэ едва на него не натолкнулся. Вот предостерегающе поднял руку, прислушиваясь к чему-то, а затем сказал:

– О жизни час! Лети, не жаль тебя, исчезни в тьме, пустое привиденье.

– Он все время так разговаривает? – спросил Эс Бэ, огля-

дываясь на меня.

Я пожал плечами:

– Как видишь. Кстати, ты же волшебник, так почему мы до сих пор идем с факелом? Неужели не можешь вызвать свет?

– Могу, – серьезно ответил Эс Бэ. – Сейчас сделаю.

Он достал колоду карт, вытащил одну из них, что-то прошептал и вернул карту обратно в стопку. Загорелся свет, заставив зажмуриться. Но уже через мгновение яркая вспышка расплылась вокруг нас матовым тусклым свечением. Тень Эс Бэ вздыбилась, ошетичилась клыками, но тут же вновь стала прежней. Я решил, что это преобразование мне только почудилось – мало ли что может показаться в подземелье, когда свет дрожит, а по стенам блуждают тени, похожие на монстров, и в темных местах блестят светлячки, словно глаза притаившихся врагов.

– Засада! – закричала Илва, выхватывая метательные ножи.

Это были не светлячки. Ратусы прятались у стен, скрывались за камнями, сливались с полом – мы едва не попали в расставленную ими ловушку. С тьяканьем вся стая бросилась на нас. Их оружие – кривые мечи да изогнутые когти на длинных пальцах, и ярость – глупая, первобытная, заставляющая убивать ради поживы. Одежда – рванье и набедренные повязки. Лишь на их предводителя, держащем в обеих руках полуторный меч, была натянута кольчуга, настолько длинная, что волочилась по земле, мешая ратусу передвигаться.

Я выстрелил, выхватив пистоль из кобуры, – выучил это умение при повышении уровня, и теперь мои руки сработали сами. Один из ратусов рванулся вперед, и предназначавшаяся их предводителю пуля отбросила его на землю. Кольчугу главаря заляпало кровью. Главарь взвыл, раскручивая над головой меч, но лишь задел одного из своих. Раненый взвизгнул, схватился за глубокий порез на груди и, скуля, забился на земле. Я выстрелил повторно, с левого бока, но пистоль дал осечку. У курка что-то вспыхнуло, обжигая мне бок.

«Получен урон 2».

Боли не было – мы же в игре. Но мой персонаж, не повинувшись командам, на несколько секунд потерял управление, схватился за раненый бок. Или я сам хотел это сделать, а виртуал лишь подчинился моим мыслям? Рассуждать было некогда. Один из ратусов подпрыгнул и вцепился мне в руку. Острые зубы прокусили кожаную броню, но урона не нанесли. Я попятился, забыв про кинжал и меч, прикрываясь от нападающих врагов повисшим на руке противником.

Вот был в гуще боя. Окруженный ратусами, он орудовал выскользнувшим из руки клинком. Кровь разрубленных им ратусов стекала по механическим чудовищам на его доспехах и вырезанным узорам, отчего казалось, что металл расцветает красным орнаментом.

Магический свет погас. Эс Бэ швырнул в толпу ратусов одну из своих карт, и нескольких врагов будто разорвало из-

нутри, но остальные повалили волшебника на землю. Его крик затих под кучей противников.

Илва стояла у стены. У ее ног лежало несколько ратусов, из которых торчали метательные ножи. Глаза Илвы были белыми. Казалось, что впавшая в транс Волчица не видит и не слышит ничего из происходящего.

– Илва!

Ударом кулака я сбил на землю вцепившегося в руку ратуса. Выхватил из-за спины меч и несколькими взмахами уложил двух врагов. Остальные отпрянули назад.

– Что, не нравится?!

Меня охватил азарт боя. Я ринулся на помощь Эс Бэ, но вдруг увидел непонятное: предводитель ратусов завыл, затаивкал и пронзил ударом в спину одного из своих соплеменников. Выдернул меч и широким взмахом прикончил катающегося по земле раненого. Затем ворвался в гущу насевших на Эс Бэ ратусов. Удар, еще один. Отрубленная крысиная голова покатилась по земле, рядом упал шевелящийся, словно огромный червь, розовый хвост.

Я перевел взгляд на Илву, которая словно слилась со стеной. Пальцы на ее руках царапали камень, тело вздрагивало, и казалось, что мысленно Илва находится где-то далеко отсюда. Один из ползущих по земле ратусов вцепился ей в ногу. Илва вскрикнула и упала. Вслед за ней закричал предводитель ратусов, потом возмущенно затаивкал, глядя на окровавленный меч в своих руках. Вот не позволил ему долго

пребывать в недоумении, взмахнул рукой, и во врага полетел гарпун на цепи.

Но оружие лишь скользнуло по кольчуге – ратус увернулся и рубанул мечом по цепи. Сталь бродяги выдержала удар зазубренного лезвия. Вот замахнулся мечом, ратус неожиданно ловко уклонился, подпрыгнул и ударил в ответ. Сталь зазвенела о сталь. Наполненные кровью узоры на доспехах бродяги вспыхнули красным светом. Глаза металлического паука на груди налились багрянцем. Вот пошатнулся, но устоял на ногах и нанес ответный выпад. Острие его меча разорвало кольчугу на животе ратуса, красные от крови металлические кольца посыпались на землю. Ратус схватился за рану, упал мордой вниз, и Вот прикончил его, вогнав клинок в спину.

Все это произошло за считанные мгновения. Я поспешил на помощь Илве, оставив Эс Бэ самостоятельно разбираться со сбившими его с ног ратусами. Удар катаной, еще один – я разбрасывал врагов, освобождая мою Волчицу, изрезанную, окровавленную, но еще живую. Прижатая к земле, она держала одного из своих противников зубами за шею, и тот трепыхался, как полузадушенный цыпленок во рту куницы. По шее Илвы бежала его кровь.

Я протянул руку. Илва с омерзением отбросила затихшего ратуса и сама вскочила на ноги.

– Ефимовский! – выкрикнул я, оборачиваясь к Эс Бэ, но помощь тому уже не понадобилась.

Несколько мертвых ратусов лежали рядом с ним, а в руках волшебник сжимал нож. Но последнего ратуса – клянусь, я не мог ошибиться! – убила его тень. Темная лапа с изогнутыми когтями будто отделилась от земли и вспорола живот врага. Затем тень вновь стала прежней.

– Вот так! – самодовольно сказал Эс Бэ, поднимаясь.

Наши враги оставили после себя десяток мертвых и умирающих соплеменников. Думаю, что Джонни повезло, если она не наткнулась на эту свору, когда спускалась в подземелье. Девушка прошла здесь, я это видел. Ее след вел дальше во тьму.

Я подошел к мертвому предводителю ратусов и ногой перевернул его на спину.

– Илва, что это было? – тихо спросил я у остановившейся рядом Волчицы. – То, когда ты впала в транс.

– Я – «ишигамэ», – произнесла она, протягивая букву «ш», отчего слово получилось похожим на шипение змеи. – Принесенная в жертву лесу. После того как убили отца, мать отдала меня на смерть. Я должна была умереть еще девчонкой, но лес отложил мою гибель. Видимо, у него на меня свои планы.

– Илва, этого не было, это всего лишь игра, – произнес я.

Волчица пошатнулась, оперлась о стену. Я достал исцеляющее снадобье, сделал глоток, восстанавливая единицы урона, и протянул Илве:

– Выпей.

Она выпила, поморщившись, отвернулась и пошла к нашим спутникам.

– Подожди! – окрикнул я ее. – Смотри!

На поясе у ратуса висел металлический жезл с набалдашником в виде раскрывшей пасть змеиной головы. Я снял его и показал Илве.

– Это же лейфтр! – вскрикнула она. – Но откуда?!

Под набалдашником была выгравирована молния, за ней на рукояти крепилось кольцо с нанесенными цифрами. Еще ниже когда-то торчал рычаг, но теперь от него остался лишь обрубок.

– Что тут у вас? – поинтересовался подошедший Ефимовский.

Он снова держал коптящий факел.

– Карта перезаряжается, – пояснил Эс Бэ, заметив мой взгляд.

– Видишь ли, – сказал я. – Это лейфтр – жезл молний. Такими пользовались саргарцы, волшебники совсем из другой игры. Они жили в «Хвергельмире» – игре в пространстве Чендлера, созданной Вотом и Джонни.

– Ерунда, – улыбнулся Эс Бэ. – Не морочьте мне голову. – Он забрал у меня лейфтр и покрутил в руке. – Что, правда? Но мои программисты точно не использовали чужой код. Чудеса.

– Чудеса, – повторил я, вспоминая черный бездонный провал в подземелье саргарцев, заполненный шепотом про-

странства Чендлера.

Волшебники, оживляющие мертвецов с помощью электричества и заключившие договор с тьмой, хотели открыть проход в другие миры. Они пытались сбежать из «Хвергельмира». Неужели саргарцы, словно вирус, проникли в сеть? Но что мы вообще знаем о законах квантовой сети?

– Говорят, что, создавая игры в пространстве Чендлера, мы творим новые миры, – тихо сказал я, забирая у Ефимовского жезл молний и пряча в сумку.

Ефимовский приблизился к моему лицу. Я словно вновь почувствовал его дыхание и нестерпимый запах одеколona.

– Но ведь мы не в пространстве Чендлера, – прошептал он. – Мы в обычной игре.

– Вот! – крикнул я. – А ты что об этом скажешь?

Бродяга не отреагировал. Стоял словно каменное изваяние, всматривался в темноту. На его доспехах медленно гасли кровавые узоры, но глаза механических пауков и змей продолжали гореть багрянцем. Затем он молча пошел дальше по туннелю в темноту.

– Черт! – выругался Эс Бэ и поспешил следом за ним.

Возможно, Вот увидел того же незнакомца, что и я. Едва заметная фигура, очень похожая на бородатого преступника, за которого объявлена награда, скользнула вдоль стены и скрылась в темноте туннеля. Я замер, вновь услышав странный шепот. На этот раз в звучащей абракадабре я смог разобрать свою фамилию. «Ламберт»!словно крик черного

ворона в ночном городском тумане.

Неужели я вновь слышал мысли нелюдей?

– Ты тоже это видела? – спросил я у Волчицы.

– Видела что? – недоуменно посмотрела она на меня.

След! Внезапно я почувствовал, что здесь с ним происходит что-то странное.

– Я сейчас, мне нужна минута, – сообщил Илве.

Затем сосредоточился и посмотрел на мир по-особому. Подземелье начало распадаться на отдельные полигоны, графика упростилась. Динамическое освещение исчезло, превратившись в статические кляксы на утративших рельеф полу и стенах. Камни изменились в отдельно нарисованные спрайты, среди которых бежал след Джонни. Я старался не упустить получившуюся картинку, погружался в нее все глубже и глубже, так, что вскоре смог разобрать программный код, среди которого скрывалось текстовое сообщение.

«Для Игоря Ламберта».

Я вздрогнул, но удержал появившийся текст. Джонни оставила мне сообщение, надеясь, что его смогу прочитать лишь я.

«Ламберт, если со мной что-нибудь случится, я знаю, что ты меня не бросишь. Я хотела разобраться во всем сама, прости. Мой племянник – игрок, совсем мальчишка, седьмой класс... У него начались проблемы с психикой, зависимость от игры, и тетя попросила меня помочь. Я зашла в

игру вместе с ним. У него был лейфтр, помнишь, оружие из «Хвергельмира»? Нашел его в одном из подземелий. Неужели игры где-то пересекаются? Это надо выяснить.

Дж.»

Я судорожно вздохнул и пришел в себя. Подземелье вновь обрело объем, стало обычным.

– Ты что-то нашел? – тихо спросила Илва.

– Потом, – ответил я. – Позже расскажу. Сейчас надо спешить, пока ратусы не вернулись.

Я догнал наших компаньонов и приставил ствол пистоля к затылку Вота.

– Не дергайся, – сказал я.

Вот замер. Высунувшееся из его руки лезвие со щелчком вернулось обратно.

– Здесь может быть только один командир, – продолжил я. – Ты или подчиняешься этому правилу, или уходишь и действуешь сам. Это относится ко всем, – обвел я взглядом своих компаньонов.

– Ты всего лишь наемник, – прищурился Ефимовский.

Я отвел пистоль от головы Вота, направил на волшебника и спустил курок. Щелк! Ефимовский отшатнулся и сел на землю.

– Этот пистоль сломан. – Я бросил оружие ему под ноги. – А вот второй вполне исправен. Не заставляй меня его доставать. Хочешь выйти сухим из этой истории, слушайся

меня. Нет – держать не буду, можешь шагать на все четыре стороны, я и сам найду Джонни. Но если уж так вышло, что вы со мной, то слушаться меня беспрекословно и выполнять команды, всем ясно?

– Ясно, – проворчал Ефимовский, поднимаясь на ноги и бросая на меня злобный взгляд. – Ретурнер.

Вот, не оглядываясь, пожал плечами. Ему было все равно.

– Отныне никто никуда не разбегается, действуем сообща, – продолжил я. – След Джонни ведет в глубь туннеля, мы на верном пути. А теперь вперед.

Я первым пошел дальше в темноту. Далеко в подземелье кто-то вздохнул, стены задрожали. В волшебном свете были видны боковые ответвления, словно мы находились в огромном муравейнике с его переплетенными ходами. Ратусы больше не нападали, хотя порой мы видели их горящие глаза и слышали тьяканье. На всякий случай я держал руку на пистоле – больше врасплох нас не застанут. Сомневаюсь, что эту систему туннелей выкопали ратусы, скорее, они лишь воспользовались чьим-то трудом, поселились в чужом логове. Я вспомнил рев в темноте и решил не представлять себе его хозяина.

– Что находится под городом? – спросил я у Эс Бэ. – Что создали твои дизайнеры?

– Идешь себе и иди, – проворчал волшебник. – Не знаю!

Я усмехнулся:

– Меня можно не любить, Ефимовский, я не чек на мил-

лион долларов. Можешь называть это индивидуальным к себе подходом.

– Когда-нибудь сочтемся, ретурнер.

Показалось, что его тень всколыхнулась, обрастая когтями и клыками, но тут же пришла в прежний вид.

– Не сомневаюсь, – сказал я, потирая скулу. – В любое время, Сергей Борисович, но только когда работа будет выполнена. А пока мы партнеры. Так что под городом, скажешь?

– Прошлый город, – проворчал Эс Бэ. – По сюжету игры, бродяги пришли сюда не первыми, и под землей находятся древние руины иной расы. Забытые пирамиды и разрушенные улицы, лестницы, уходящие все глубже в недра земли, туда, где клокочет магма и живут порождения мрака. Именно из глубин должна прийти новая опасность для города. Помнишь, я говорил, что мы планируем четвертую фракцию? Аддон пока только на этапе разработки. Но туннели, по которым мы идем, больше напоминают норы какого-то животного, а не следы древних цивилизаций. Не знаю, что тут могло размножиться. Live Games...

– Расцеловать и любоваться, помню, – сказал я. – Стойте!

Туннель перед нами врезался в каменную стену метровой толщины. Кто-то проделал в ней огромную дыру, и дальше начинался коридор с погасшими факелами и мозаичными картинами на стенах. Я осторожно заглянул внутрь. Пыль, сырость и паутина, свисающая с потолка обрывками парусов. Исходящий от Ефимовского свет будто увязал в ней, рассе-

ивался, и в коридоре стоял полумрак. Высокий потолок терялся во мгле.

«Клац-щелк», – донеслось из коридора, будто кто-то царапал металлом о камни.

В темноте вновь померещилась фигура незнакомца, но теперь его лицо было бледным, покрытым сетью шрамов, как лицо бандита ценой в полторы тысячи монет. Я вздрогнул и сквозь какофонию бессвязных звуков, раздавшихся в голове, услышал слова: «Ламберт... Ты пришел».

«Клац-щелк».

Тишина. Фигура исчезла.

– Дай сюда факел, – протянул я руку Эс Бэ, прогоняя чужой шепот из головы.

Ефимовский вытащил из сумки новый факел и поджег его с помощью огнива. Я посветил в проход, рассматривая мозаичные картины. Факел зацепил одну из паутинных гирлянд, пламя вспыхнуло, побежало вверх, паутина затрещала и начала опадать горящими клочьями. Сверху раздался визг, кто-то закопошился, и наступила тишина. Огонь погас так же быстро, как и разгорелся.

– Осторожнее, – проворчал Ефимовский. – Что там?

– Следы невозможного, – ответил я и пробрался внутрь коридора. – Илва, смотри.

На стене были изображены снежная равнина и огромное дерево, простирающее ветви над крохотными людьми.

– Иггдрасиль? – прищурилась Волчица.

– Очень на то похоже. Совпадение? Учитывая лежащий в моей сумке лейфтр, не думаю.

– Смотри, – указала Илва на группу людей возле дерева, что вели бой с большой тварью со щупальцами. – Троль. Троль из «Хвергельмира». Вот, признайся, дружище, ты точно не помогал программистам из «Неогеймс»?

Вот стоял, к чему-то прислушиваясь, и смотрел в потолок.

– Нет, – наконец ответил он и взмахнул рукой, выпуская гарпун куда-то вверх. В темноте раздался звук удара железа о камень, и гарпун упал на пол. Вот хмыкнул и смотал цепь обратно, спрятав оружие в захлопнувшейся пасти змеи.

Дальше по коридору снежная равнина на мозаике сменялась пустыней. Пирамиды, над которыми светило ярко-оранжевое солнце, возвышались посреди песчаного моря.

– А вот и саргарцы, – кивнула Илва на всадников, что ехали по песку на оживленных с помощью металла и электричества больших птицах.

Красные плащи волшебников спадали на спины двуногих скакунов, словно потоки крови.

«Клац-щелк», – кто-то вновь принялся царапать металлом по камню.

– Пошли, – скомандовал я.

Коридор сворачивал за угол. Сразу за поворотом на полу лежал мертвый ратус, из его шеи торчала короткая стрела. Смерть случилась недавно, и тело еще не успело исчезнуть. Дальше, справа по коридору, находились несколько за-

крытых дверей, возле которых скрючился еще один мертвый крыс. Его рука сжимала разорванный мешок. По полу рассыпались драгоценные камни и валялась расколота золотая чаша.

– Осторожнее, не открывайте двери, – прошептала Илва. – Я чувствую опасность. – Она прошла вперед с закрытыми глазами, касаясь стены кончиками пальцев.

Впереди коридор перегораживали большие ворота, но сейчас они были закрыты лишь на одну из створок. Вторая, сорванная с петель, лежала на полу. Образовавшийся проход затягивала паутина, в центре которой висел огромный, величиной с человеческую голову, мертвый паук. Высохшее восьмилапое тело пошатывалось от дуновения ветра. В паутине зияла дыра, достаточная, чтобы сквозь нее проскользнул человек.

– Здесь кто-то есть, – оглянулась на нас Илва. Ее глаза на мгновение стали белыми, но затем из их глубины выплыли черные зрачки. – Не живой и не мертвый. Охранник.

Мы осторожно, стараясь не наступить на мертвых ратусов, прошли мимо дверей по коридору. Под ногой идущего последним Вота треснула кость. Совсем рядом раздались звуки: «Клац-щелк», и дверь позади нас со скрипом распахнулась. Я обернулся, выхватывая пистоль.

Из двери вышел закутанный в темный изодранный плащ человек. Каждый его шаг сопровождался стуком и щелканьем по каменному полу. Голову незнакомца покрывали,

словно шлем, металлические пластины, сквозь которые виднелось бледное лицо с черными, как ночь, глазами без белков. Незнакомец остановился и поднял руку с направленным на нас лейфтром.

Вот стоял на линии видимости, мешая мне стрелять. Счет шел на мгновения, я шагнул в сторону, вскидывая пистоль. Чей выстрел будет первым – мой или врага? Но Вот среагировал раньше. Меч выскользнул из его руки, взмах, удар, скрежет металла – и обшитая пластинами рука незнакомца упала на камни. Лейфтр покатился по полу.

Оставшейся рукой охранник выхватил из-за спины меч. Разрезанный клинком плащ черными лоскутами опустился на землю, словно оторванные крылья бабочки. Тело незнакомца, как и отрубленная рука, оказалось обшито соединенными проволокой металлическими пластинами, между которыми проскакивали искры.

– Саргарец! – вскрикнула Илва.

Стрелять я не мог – Вот сцепился с охранником, и я боялся его задеть. Он был давно мертв, этот саргарец, его тело передвигалось лишь благодаря электрическим импульсам. Не человек – машина без страха и усталости. Его меч превосходил по длине клинок Вота, но это не давало преимущества – Вот неожиданно легко уходил от ударов. Механизмы в его доспехах пощелкивали, металлические пауки шевелили лапами, а змеи, казалось, шипели на врага. Когда саргарец в очередной раз замахнулся, Вот, вместо того чтобы от-

ступить, нырнул под его мечом, схватил за руку, с хрустом и скрежетом металла вывернул за спину. В это время саргарец на мгновение замер, и я смог выстрелить.

Пуля разорвала его голову. Брызнули осколки металла, в воздухе повисло черное облако праха. Вместо головы остался лишь металлический каркас из проволоки и пластин, но саргарец не пошевелился, только искры на его теле побежали быстрее. Его рука медленно возвращалась на место, преодолевая сопротивление Вота. Приводы в доспехах бродяги уже различимо гудели. Щелчок – и шестеренка из его руки выпала на пол. Вот пошатнулся, саргарец освободил руку и взмахнул мечом. Каким-то чудом бродяга успел поднять клинок и парировать удар, от силы которого опустился на колени. Меч давил на меч. Вот схватил свой клинок левой рукой у острия, но, даже держа оружие обеими руками, он медленно поддавался нажиму саргарца. Со звуком, с которым падает на камни консервная банка, сидящий на груди Вота металлический паук разжал лапы и свалился на пол. Тут же вскочил и пополз по ноге саргарца. Его глаза светились алым. Выше, еще выше... Паук добрался до груди саргарца и принялся разгрызать скрепляющую пластины проволоку.

Хлоп, хлоп! – в грудь охранника между пластинами вошли два метательных ножа, брошенных Илвой. Дзинь! – третий нож ударил о металл и упал на пол. Но саргарец даже не обратил на это внимания. Я судорожно заряжал пистоль. Насыпал порох, заложил пыж и пулю. Ефимовский рылся в

своей колоде карт, подбирая нужное заклинание. По коридору метались тени, ошестинившиеся когтями и зубами.

Наконец я смог зарядить свое оружие и выстрелил, почти не целясь. Пуля попала в грудь саргарца, выбив у того из спины облако серой пыли. Паук, держащий в челюстях отгрызенную грудную пластину, со звоном упал на пол, вторая пластина, шатаясь, повисла на проволоке. Саргарец на мгновение замер. Вот отвел его меч в сторону и затем погрузил кулак левой руки в образовавшуюся в теле саргарца дыру. Секунда – и рука вернулась обратно, но уже сжимая какой-то механизм. Провода, соединяющие деталь с телом охранника, лопнули, бегущие между пластинами искры погасли, и саргарец медленно опустился на пол. Вот с омерзением отбросил механизм и подобрал с пола шестеренку со своих доспехов. Паук вернулся на грудь хозяина и слился с броней, превратившись в одно из украшений. Глаза механической твари потухли.

– Однако, – сказал Ефимовский, пряча карты обратно в колоду.

Я вновь зарядил пистоль. В это время Илва подняла оброненный охранником лейфтр.

– Тоже сломан, – сказала она. – Он не смог бы из него выстрелить.

С пистолем в руке я заглянул в помещение, из которого появился охранник. Пусто, лишь у стены стоял большой накопитель молний. Я подошел ко второй двери и тоже ее рас-

пахнул.

– Этот не опасен, – сказал я.

Второй охранник лежал на полу. Провода соединяли его тело с накопителем, в котором закончился заряд. У выключенного охранника не было оружия – ни меча, ни лейфтра. Третья комната оказалась пуста.

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.