



Книги Алексея Абвова  
в серии  
**ФАНТАСТИЧЕСКИЙ  
БОЕВИК**

**ЦИФРОВАЯ ПРОПАСТЬ. ШАГ ПЕРВЫЙ**  
**ЦИФРОВАЯ ПРОПАСТЬ. ЗАТЯЖНОЙ ПРЫЖОК**  
**ЦИФРОВАЯ ПРОПАСТЬ. ЗАКРЫТЫЕ ГОРИЗОНТЫ**





ФАНТАСТИЧЕСКИЙ  
БОЕВИК

---

АЛЕКСЕЙ АБВОВ

# ЦИФРОВАЯ ПРОПАСТЬ. ЗАКРЫТЫЕ ГОРИЗОНТЫ



РОМАН

Москва, 2014  
**Э**АРМАДА  
&  
«Издательство АЛФА-КНИГА»

УДК 82-312.9(02)  
ББК 84(2Рос=Рус)6-445я5  
А13

Серия основана в 1992 году  
Выпуск 904

Художник  
**С. А. Григорьев**

**Абвов А.**  
А13 Цифровая пропасть. Закрытые горизонты: Фантастический роман. — М.: «Издательство АЛЬФА-КНИГА», 2014. — 313 с.: ил. — (Фантастический боевик).

ISBN 978-5-9922-1762-9

Доказав свою личную силу и силу кучки близких тебе людей, ты вдруг понимаешь, что этого совершенно недостаточно. Отвоеывая себе место под солнцем, ты обзавелся множеством врагов, которым не терпится сжить тебя и твое ближайшее окружение со света. Заварившаяся каша событий заставит вспомнить старую поговорку: «Один в поле не воин». Только создав крепкий могущественный клан, можно сохранить и приумножить свои достижения. Придется непрерывно рвать жилы, перенапрягать мозг и вообще позабыть об отдыхе и покое, чтобы в конечном счете попытаться выиграть решающую битву. А многие захотят при этом ударить тебе в спину. Мало того, победа станет лишь ступенькой к знаниям о настоящем Враге, Враге с большой буквы.

Сумеют ли герои книги пройти через все испытания, не опустив при этом руки? Удастся ли им сохранить свое собственное достоинство, а не превратиться в кровожадных зверей в человеческом обличье?

УДК 82-312.9(02)  
ББК 84(2Рос=Рус)6-445я5

ISBN 978-5-9922-1762-9

© Алексей Абвов, 2014  
© Художественное оформление,  
«Издательство АЛЬФА-КНИГА», 2014

## *ПРОЛОГ*

Когда еще обычное интервью вполне рядового бизнесмена, пусть и из первой тысячи мировых имен, вызывало такой огромный ажиотаж?

— Обратите внимание на счетчик зрителей в прямом эфире, — громко заявил Стивен Брокк, ведущий известного ток-шоу своего имени, показывая рукой на большой боковой экран. — В этот момент нас видят и слышат больше миллиарда людей по всей планете. Некоторые из них уже познакомились на собственном опыте с одним из величайших достижений нашего века — полноценной искусственной реальностью, другие только слышали чужие мнения. Слухов, как всегда, куда больше, чем реальных фактов. И слухи эти часто поистине пугающие. Потому все наши зрители желают услышать ответы на длинный список вопросов, который подготовила наша инициативная группа молодых журналистов. И мистер Зубатов, один из отцов-основателей «Мира новых ощущений», пообещал честно ответить на них, совершенно ничего не скрывая и не утаивая.

В этот момент над пустым гостевым креслом ярко засиял шар света, постепенно вытянувшийся и в один момент превратившийся в немолодого, но весьма крепкого мужчину с короткой бородой. Тот огляделся по сторонам и сказал для всех сразу:

— Надеюсь, от меня по вашему сценарию не требуется расшаркиваться и десять раз представляться? — Сидевшие в зрительном зале люди громко хохотнули, а по-

явившийся из ниоткуда господин взглянул на изумленного ведущего со смешинкой в глазах, заявив: — Что ж, задавайте свои вопросы, Стивен, я выполню свое обещание перед зрителями.

— Умеете вы удивлять, мистер Зубатов. — Ведущий ток-шоу быстро овладел своими эмоциями. — Надо отдать вам должное, даже я не ожидал вашего появления с такими спецэффектами. Для всех зрителей хочу напомнить, что мы сейчас присутствуем в студии на шестидесятом этаже здания головидения канала мировых новостей. Вместе с нами к интервью хотел присоединиться мой коллега Роберт Брейс. Вы все хорошо знаете его по увлекательным репортажам, посвященным различным проектам виртуальных реальностей и сетевых игр. Некоторое время назад он стал последовательным противником мира, который создала Корпорация мистера Зубатова.

— Как и вы сами, Стив... — сказал вышедший из-за занавеси известный журналист, занимая второе гостевое кресло и приветствуя всех присутствующих в студии кивками.

— Да, ты, как всегда, прав, Роберт. — Ведущий широко улыбнулся, пожимая руку своему коллеге. — Надеюсь, ты не изменил прежнего мнения после своей командировки?

— Обо мне поговорим после того, как мистер Зубатов расскажет о том, что хотят узнать зрители, — изящно ушел тот от прямого ответа на поставленный вопрос.

— Хорошо, Роберт. — Ведущий отстал от своего коллеги и вновь обратился к главному гостю: — Как видите, ведущая мировая массмедиа весьма негативно воспринимает ваш проект. Многие известные журналисты открыто встали вам в оппозицию, а некоторые развитые страны запрещают распространение ваших технологий и контента на своей территории.

— ...И тем самым оказывают нашей Корпорации огромную услугу! — Гость задорно улыбнулся, пояс-

нив: — Мы оказались совершенно не готовы к такому наплыву желающих приобрести нейронные импланты. Наши фабрики и центры установки успевают обслужить не более двух миллионов клиентов в месяц. Сейчас строятся еще несколько фабрик и центров по всему миру, но число желающих существенно превышает наши технические возможности.

— То есть вы утверждаете, что мировое массмедиа только играет вам на руку? — удивился ведущий.

— Естественно. — Мистер Зубатов выглядел очень довольным начавшейся беседой. — Вам, как жителю Западного полушария, плохо знакомо слово «дефицит». Но между тем именно на создании «искусственного дефицита» основаны многие удачные маркетинговые приемы, вместе с «черным пиаром», позволяющим эффективно продвигать различные товары и услуги. Поднятая нашими противниками истерия только привлекает желающих вкушать «запретного плода». Знаете ли вы о том количестве людей, за последние месяцы переехавших из стран, где запрещена наша продукция? Если захотите, можете ознакомиться с этой статистикой на нашем официальном сайте.

— И этих людей не останавливает тот чудовищный разгул насилия и всего прочего, который творится в созданном вами виртуальном мире? — Глаза ведущего зажглись праведным гневом. — Там насилуют женщин, пытаются людей, могут насильно сделать их рабами. И даже выйти из игры, попав в сложную ситуацию, они не имеют возможности. Все это прямо нарушает естественные права личности, вы не находите?

— Не нахожу! — Даже после таких сильных обвинений мистер Зубатов продолжал излучать невозмутимость и спокойствие. — Чтобы столкнуться со всем тем, что вы нам тут рассказали, требуется очень сильно постараться и не один раз нарушить полученные при входе в игру рекомендации. Предлагаю сейчас выслушать мнение мистера Брейса. Как вы знаете, некоторое время

назад он захотел испытать на себе все те ужасы, которыми вы тут пугаете честную публику, и согласился на журналистскую командировку в самую гущу событий. Итак, Роберт, расскажите о том, что вы пережили. — Гость грамотно перехватил инициативу у ведущего, показывая, кто тут действительный хозяин положения.

— Для начала хочу высказать свою благодарность мистеру Зубатову лично. Благодаря его слову мне не пришлось долго стоять в очереди, дабы действительно столкнуться со всеми своими страхами лицом к лицу. — Второй журналист сразу же привлек к себе внимание студии. — Меня действительно хорошо знают как последовательного противника всякого насилия в виртуальных мирах, так как оно, по моему мнению, вредит психике людей. Однако, столкнувшись с созданной Корпорацией реальностью, я уже готов изменить свое собственное мнение. Вы помните мои репортажи о проектах, где игроки тысячами уничтожали монстров и дрались с другими игроками за какие-то несуществующие предметы. Те игры напрямую подстегивали такое насилие и соответствующее отношение к окружающим. Дерись, побеждай — только так ты получишь блага и опыт. В новом мире Корпорации все совсем не так. Опыта за само убийство вообще не дается. Оно практически бесполезно. Отнять ценности у других игроков тоже почти невозможно, они исчезают вместе с их мертвыми телами, а «местные обитатели», как правило, слишком сильны, чтобы у них что-то отнять. Многие из того, что сейчас ставят Корпорации в вину, — это просто инерция мышления со стороны тех недалеких игроков, кто ждал повторения типичного сценария. Воюй, убивай практически безнаказанно и за счет всего этого расти выше и выше, обретай славу и богатство. Здесь все не так...

— Простите, Роберт... — Явно недовольный ведущий попытался остановить своего коллегу, но не преуспел.

— Подожди, Стив, я еще не все сказал! — тот опять перетянул внимание на себя. — Вместо ожидаемой пуб-

ликой очередной игрушки в стиле «магии и меча» Корпорация мистера Зубатова предложила настоящий Живой Мир. Мир, в котором можно жить самой обычной жизнью. Работать, исследовать окружающее пространство, заниматься творчеством. Да-да, именно так. А те, кто хотел развлекаться, убивая других, натываются на ответное сопротивление среды в виде того же насилия. Вот именно это я и хотел сказать!

— Да, Роберт, я не ожидал от тебя такой резкой смены курса, — разочарованно сказал ведущий ток-шоу, посмотрев на широкую улыбку довольного сложившейся ситуацией мистера Зубатова. — Скажи, много ли тебе заплатили за сказанные слова, Роб?

— Можешь мне не верить, Стив, ни единого цента! — резко вскинулся тот. — Только предложили стандартный игровой контракт вне очереди с рассрочкой по кредиту за имплант. И я совершенно не жалею, что согласился на такие условия. Могу рассказать, как сложилась моя жизнь по ту сторону реальности.

— Ты хочешь рассказать, как тебя там постоянно опекали и ограждали от всяких неприятностей люди Корпорации? — Стивен злорадно ухмыльнулся, заранее показывая свое негативное отношение к словам коллеги-журналиста.

— Ага, ограждали, жди! — выдохнул тот. — Попал в настоящий русский бунт, бессмысленный и беспощадный. Местный криминал устроил всем очень веселую жизнь. Игроки и местные мирные жители организовались в отряды самообороны вместе с королевской гвардией и наемниками и отстояли свой город, полностью выбив злодеев. Я сам принимал участие в большом сражении, и меня даже убили. Но мы все равно победили!

— Неужели тебе так понравилось умирать, что ты полностью поменял свои взгляды? «Стокгольмский синдром» — помнишь такой термин, Роб? — Ведущий наконец-то нашел верное объяснение случившемуся с его коллегой, чему был весьма рад.

— Тебе не понять, Стив, тебя там не было. И ты никогда не выходил с оружием против врага, сражаясь за себя и тех людей, которые тебе дороги! — резко ответил тот. — И потом, я изначально выбрал только три четверти реалистичности, потому и умирать было не сильно больно. Неприятно — да, но никаких особых ужасов, о коих некоторые кричат на весь мир.

— Три четверти реалистичности? — Стивен показал свое явное недоумение. — О чем ты говоришь, Роб, все как раз жалуются на Корпорацию по причине невозможности снизить боль в критических ситуациях.

— Этот момент я готов пояснить. — Главный гость студии перестал изображать из себя кота, объевшегося сметаной, и вклинился в разговор двух журналистов. — Каждый раз при входе в виртуальное пространство пользователю предлагается выбрать уровень реалистичности ощущений. Потом изменить его нельзя до выхода и следующего переподключения. Большинство игроков игнорирует все инструкции и предупреждения, выдаваемые им системой. Я вполне могу их понять: при снижении реалистичности ради избавления от боли теряется и все прочее. Запахи, вкус, чувства. Остается лишь голая картинка с минимумом ощущений. И прогресс роста опыта, а также оплата за какую-либо работу падает в полном соответствии с процентом снижения реалистичности. Мы всем рекомендуем использовать максимум чувств в мирных зонах и снижать риски в случае появления большого желания найти себе особые приключения. Те, кто прислушивается к нашим рекомендациям и читает высказывающие подсказки, никогда не жалуются. Да, многие, как мистер Брейс, всегда выставляют три четверти или вовсе половину реалистичности. При таком раскладе пытки и прочие возможные ужасы им не страшны. Правда, и быстрого прогресса так не получить.

— Благодарю за подробные разъяснения, мистер Зубатов. — Ведущий наконец-то вновь почувствовал себя хозяином студии, подняв со стола планшет. — Вы сейчас

ответили сразу на несколько различных вопросов. Потому ответьте и на другие. Вот, к примеру. Почему нельзя выйти из игры в любой ситуации? Разве это так сложно реализовать?

— Ну почему же нельзя, выйти у нас всегда можно! — Один из главных владельцев Корпорации откровенно потешался над интервьюером. — Экстренный выход настраивается отдельным образом при входе в систему, как и уровень реалистичности, но использование его означает окончательную гибель вашего персонажа. Сбежав в реальность из критической ситуации, вы потеряете все. Деньги, вещи, опыт, репутацию и даже свое имя. Возродиться в прежнем виде вы больше не сможете. Именно потому в базовой настройке по умолчанию эта функция неактивна.

— Думаю, объяснений того, зачем вы так сделали, мы от вас не услышим. — Стивен решил по-хитрому обойти неудобный для себя ответ. — Тогда ответьте на вопрос: почему возрождение для разных игроков занимает сильно различающееся время? Вы берете дополнительную плату за скорость возрождения?

— Нет, не берем. А время возрождения зависит от развитости персонажа, его уровня и количества восстанавливаемых вещей. Минимальное время для первого уровня игрока равно одному игровому часу, то есть пятнадцати минутам реального времени. Для девяносто девятого — соответственно девяносто девять игровых часов. Дополнительно учитывается суммарная энергия, вложенная в вещи. Чем она больше, тем дольше ждать. Но можно ускорить процесс, отказавшись от восстановления вещей.

— Вы сказали «девяносто девятый уровень»... — Ведущий заметил странность такого оборота: проще было сказать — «сотый». — Со следующего уровня начинаются какие-то дополнительные сложности?

— Да, вы правы, при достижении игроком сотого уровня обычное возрождение после гибели становится

принципиально невозможным. — Гость студии сделал строгое лицо. — Предупреждая последующие вопросы, сразу отвечаю. Во-первых, на сегодняшний день ни один игрок такого уровня еще не достиг и не скоро достигнет, даже с привлечением денежных средств. А во-вторых, кто его достигнет, тот сможет серьезно позаботиться о своей безопасности и не станет кидаться во всякие авантюры, где имеется большой риск. Если не захочет начинать свой путь сначала, конечно. Наша Корпорация считает такой подход наиболее правильным.

— Вы как будто специально осложняете своим клиентам жизнь, — недоуменно заметил ведущий ток-шоу.

— Действительно специально, — мистер Зубатов вновь стал источать вокруг себя истинное удовольствие. — Наш проект изначально строился как социальный. Мирный, если назвать другим словом. Потому все связанное с войной и насилием требует принятия высокой личной ответственности. Быстро подняться выше сотни можно, лишь следуя путем силы. Социальное развитие требует времени, и к уровню, за которым имеется риск умереть и больше не воскреснуть, игроки придут только через много лет. Специально никто не ограничивается, но, выбирая для себя путь силы, будь готов к настоящим трудностям. Тут и максимальный уровень реалистичности ощущений, высокая цена на оружие и вероятность потерять своего персонажа в случае намеренного убийства мирных жителей. Мы действительно не поощряем насилия со своей стороны, но без него наш мир не может стать по-настоящему живым.

— Большая группа требований к вашей Корпорации идет от молодых людей. Они спрашивают — когда они смогут получить доступ? Почему вы ограничили нижний возраст своих клиентов планкой восемнадцати лет и вообще рекомендуете еще три года подождать?

— Увы, это не от нас зависит. — Мистер Зубатов вздохнул напоказ, выражая искреннее сожаление. — Мы ограничиваем юных не потому, что у нас есть насилие,

секс и многое другое, официально разрешенное только взрослым. Человеческий мозг до двадцати четырех лет активно развивается. И безопасная установка имплантов гарантируется только для тех, кому исполнился двадцать один год. Именно потому всем, кто еще не достиг этого возраста, я лично рекомендую больше времени посвящать реальной жизни. Уйти в иллюзорные миры вы всегда успеете. По той же причине мы не готовы заключить контракты с учебными заведениями, дабы их студенты смогли пользоваться преимуществом разницы течения времени здесь и там. Возможно, наши технологии через несколько лет позволят снизить возрастные требования, но сейчас, увы, придется подождать.

— К вопросу об упомянутом сексе... — Стивен блеснул взглядом: он очень любил эту горячую тему обсуждать с гостями своей студии. — Многие спрашивают, возможна ли добровольная близость между игроком и местным жителем? По имеющимся сведениям, что-то подобное пока ни у кого не получилось.

— Дело в том, что местные пока не доверяют игрокам: уж больно они отличаются от них. И они не чувствуют в игроках возможных отцов и матерей для собственных детей.

— То есть вы хотите сказать, что от связи в игре могут появиться дети? — Ведущий был реально удивлен полученным ответом на свой вопрос.

— Да, в некоторых случаях близость может привести к известным последствиям, — невозмутимо ответил гость студии. — Естественно, в реальности беременности не возникнет, но в нашем мире игроки могут родить собственных детей от связи с местными жителями. Поэтому-то те и сторонятся контактов с игроками, каковых не считают достаточно надежными для столь важного дела. Со своей стороны мы никак не поощряем распушенности нравов ни там, ни тут, ратуя за настоящие семейные ценности, но опять же никого намеренно не ограничиваем.

— Вот вопрос, который собрал множество подписчиков... — Своим внешним видом ведущий выражал большое недовольство, но отступать не собирался. — Если игроки после гибели могут воскреснуть, то почему местные обитатели лишены такой возможности? К примеру, что будет, если группа игроков перебьет все население какого-либо города?

— Город, скорее всего, опустеет и разрушится, если его некому будет поддерживать. В далекой перспективе весь виртуальный мир будет принадлежать исключительно игрокам. Местное население сейчас необходимо для адаптации пришельцев, передачи знаний и создания соответствующего антуража. К тому же «местные жители» тоже могут возрождаться, только делают они это иначе. У них имеется индивидуальная карма, благодаря которой перерождаются их души в новые тела, причем необязательно человеческие.

— Благодарю за разъяснения, эта тема совсем не отражена в описании вашей вселенной. Кстати, тут есть еще вопросы, касающиеся общей продолжительности жизни. Время «по ту сторону» течет в четыре раза быстрее. Не произойдет ли преждевременного старения живых тел при долгом присутствии в игре?

— Исключено! — категорически ответил гость студии. — Наоборот, уже известны случаи омоложения реального тела при воздействии в игре магии жизни.

— И как вы это можете объяснить? — Ведущий попытался изобразить удивление, но сделал это весьма фальшиво. — Хотите сказать, магия действует и здесь?

— Про магию тут ничего не могу сообщить, наши специалисты считают: телесный возраст — это скорее психологический момент. Эффекты старения наш имплант сдерживает особым образом, зато обратный процесс при омоложении «души» оказался вполне реальным. По сути, игра действует на тело как глубокий гипноз. Ощувив и восприняв вернувшуюся молодость там, немного помолодеешь и здесь. Думаю, нынешние еди-

нические случаи вскоре приобретут более массовый характер.

— А что вы скажете насчет случаев причинения вашим миром реального вреда душевному здоровью некоторых игроков? Случай ведь уже далеко не единственный. — Ведущий вновь сел на своего любимого конька обличений.

— Для всего подобного у нас есть страховка, — совершенно невозмутимо ответил мистер Зубатов. — Кто не прислушался к нашим рекомендациям и пострадал по своей неосмотрительности, тот все равно имеет большой шанс вернуть утраченное. Наши специалисты способны справиться даже с очень тяжелыми психическими травмами.

— Опять вы уходите от прямого ответа. — Стивен недовольно поморщился. — Хорошо, пусть это останется на вашей совести. А теперь расскажите всем нам: почему вы выбрали именно такой вариант своего мира? Магическое средневековье. Почему не стали делать виртуального аналога нашей цивилизации, если чуть ли не насильно загоняете своих клиентов в виртуальную реальность? Скажите, зачем вообще вы это делаете? Только честно, без ухода в сторону и очередного переключивания ответственности на ваших клиентов.

— Если вы хотите услышать прямой ответ — что ж, готовьтесь его принять, как бы тяжел он ни оказался. — Гость студии изобразил подлинную трагичность на своем лице. — Наша цивилизация и планета медленно, но верно умирают. Мы своим неумным потреблением убиваем их. Уже прошли пики добычи нефти, цветных металлов, фосфора. Даже последние разработки месторождений на дне океанов не могут удовлетворить спроса. С каждым годом ситуация становится только хуже и хуже. Скоро нам не будет хватать ресурсов, чтобы просто прокормить существующее население даже в развитых странах. Я не говорю про обеспечение достойного уровня жизни, что постоянно обещают политики своим из-

бирателям. Это просто невозможно в силу объективных причин. И тут появляемся мы со своим проектом. Месячный картридж со всем необходимым для капсулы поддержания жизни обходится примерно в сорок раз дешевле, чем простое питание самыми дешевыми продуктами из магазина. И вся наша химия подлежит полной переработке от начала до конца. Мы не теряем ничего — ни фосфора, ни азота, ни микроэлементов, столь необходимых для жизни. А в виртуальном мире наш клиент получает весь набор полноценного восприятия от потребления самого высокого уровня. Ему не требуется переводить драгоценный бензин, простаивая в автомобильных пробках, он может себе позволить покупать то, на что в реальном мире никогда бы не решился. Роберт, скажите, так это или нет? — Один из главных владельцев Корпорации обратился ко второму гостю студии.

— Все так, мистер Зубатов, — ответил тот. — За то недолгое время участия в вашем проекте я вспомнил вкус давно забытых деликатесов. Как это ни парадоксально, они там весьма дешевы и вполне доступны.

— Теперь ответчу на вопрос, почему именно «магическое средневековье», а не виртуальная калька с нашей цивилизации, — опять взял слово главный гость студии. — Все дело в товарных знаках, принадлежащих сторонним корпорациям, использование которых делает такое «калькирование» совершенно невозможным. В нашем цифровом мире все другое, и нет ни одного прямого аналога с реальными товарами, за использование которых пришлось бы не просто платить, а заключать кабальные договоренности. Многие корпорации уже осознали бедственность своего положения в связи с выходом на рынок нашего проекта. Именно их страстное желание сохранять свои прибыли ценой уничтожения последних ресурсов планеты и стоит за запретами нас в некоторых развитых странах. Зажравшиеся паразиты не хотят ничего менять и стараются задавить конкурентов самыми нечистоплотными способами. И вы, мистер

Стивен Брокк, сейчас старательно отработываете полученные от них грязные деньги. Только у вас и у тех, кто за вами стоит, уже ничего не получится. Ваше время окончательно истекло!

Всемирная трансляция ток-шоу Стивена Брокка с участием мистера Зубатова вызвала в мире огромный резонанс. В некоторых странах люди вышли на улицы с транспарантами в руках, требуя от своего правительства предоставления им возможности заглянуть за неведомую грань реальности. В других местах, наоборот, крепло движение против нового дьявольского соблазна. Толпы фанатиков подхлестывали себя громкими криками, дабы идти крушить все и вся, избавляя мир от невиданной скверны. Мнения резко разделились, одни были «за», другие «против», и между ними шла активная полемика, нередко переходящая во вспышки рукоприкладства. Но главное — практически никто не остался безучастным. А Корпорация сделала на скандалах себе очень хорошую рекламу. И виртуальный мир уже готовился к приему новых миллионов добровольных переселенцев.

## Глава первая ВОДОВОРОТ СОБЫТИЙ

Странные мысли порой лезут в голову, когда тебе предлагают сделать что-то невозможное. К примеру, прыгнуть из магического средневековья в дальний космос. За прошедшее время сама идея мести «главным злодеям» в моих глазах сильно потускнела. Несомненно, их требуется остановить, однако сначала стоит разобраться с собой. Мои многочисленные попытки выйти в «основную реальность» из виртуального мира оказались бесполезными. Потому поиск средства отомстить стал очередной надеждой обрести выход. Проверка самого легкого варианта в попытке найти готовый космический корабль закончилась совершенно безрезультатно. Мое пространственное чутье не смогло обнаружить второго навигационного компьютера, как бы я ни старался. Да, это чутье тоже далеко от идеала и пасует в насыщенных магией местах, но тем не менее обычно может подтвердить — существует искомый предмет в природе или нет. В этот раз все вообще глухо. В доступном мне пространстве второго такого компьютера точно нет. Сдаваться же после первой неудачи я не собирался. Инженер я или нет, в конце-то концов! На третьем часу представления ответной части технических разъемов мое чутье уловило далекий сигнал. Есть! Где-то далеко-далеко валяется корабль, с которого техническую хреновину стащил хитрый бог торговли. Мог и сразу показать, где нужно искать кем-то утерянные ценности. Нет, поставил мне сложную задачу — влезть без внешних интерфейсов в

тот вычислитель. Магическим взглядом он легко просматривается, но никаких плетений силы в нем нет. Попробуй достань оттуда ценную информацию. Я же поступлю проще.

Дальний прыжок сквозь пространство по ощущениям не отличается от ближнего. Что на пару метров прыгать, что на пять тысяч километров — никакой разницы. Только выходная точка оказалась под водой, и навалившимся давлением меня чуть не раздавило. Когда смог нормально воспринимать окружающее пространство, передо мной открылась величественная картина — на темном каменистом дне озера растянутой цепочкой валялись обломки не очень крупного космического корабля. Их вполне удавалось опознать по характерным чертам. Я медленно плыл над ними с ярко сияющими истинным светом руками, как в настоящем космосе над маленьким спутником. Рельеф дна местами напоминал лунную поверхность с многочисленными метеоритными кратерами, валяющимися камнями и неровностями естественного происхождения. Не мудрствуя лукаво, принялся складывать обнаруженные обломки в пространственный карман, начав с самых мелких кусков обшивки. Ох, и непросто это было. Энергии моей ауры маловато для перемещения столь тяжелых объектов, внутри которых находилась вода. Пришлось вытаскивать их магическим захватом на поверхность, ждать, пока стечет лишняя жидкость, и только потом перемещать в сумку. Если бы не старательно создаваемые запасы энергии в великом Камне Ауры и морском змее, у меня бы ничего не вышло. Больше всего помог Камень. Мой собственный лимит к настоящему моменту достиг полутора миллионов единиц ауры, но некоторые обломки весили больше десяти тонн. Вот тут и пригодились свойства Камня отдавать необходимый запас сразу в течение одного действия, чем не мог похвастаться морской змей. Это и решило проблему. Собрал все до последнего кусочка космических материалов на дне, после чего прыгнул об-

ратно на постоянный двор. Теперь, чтобы достать тяжелые куски наружу, придется опять накопить достаточный запас энергии, изводя себя крайне неприятными аурными истощениями.

Беглый осмотр найденных обломков не вызывал у меня особого оптимизма. Восстановить их в прежнем виде совершенно невозможно. Придется заняться тщательным изучением сохранившихся целых блоков и на основе полученной информации строить уже свой собственный космический корабль практически с нуля. Хорошо, если что-то из найденного оборудования как-то удастся задействовать по прямому назначению. И альтернативы использования магии я тут не вижу. При этом нет никакой уверенности в том, что эта магия станет действовать за пределами планеты. Нужно ставить многочисленные эксперименты, запуская в космос автоматические зонды, а не рисковать своей единственной жизнью. Короче, наконец-то у меня появляется великая цель на дальнюю перспективу. Сколько она потребует времени и ценных материалов, даже и подумать боюсь. Мифрил с истинным серебром пойдут в дело десятками тонн, а еще драгоценные камни... придется опять озадачиться их промышленной добычей. И один я с такой масштабной задачей не справлюсь. Потребуется сотни людей, причем людей надежных и неболтливых. Где бы их еще взять? Логичный выход только в создании своего клана и постепенном выделении из него особо доверенных личностей — других вариантов просто не вижу. Значит, крепко столбимся в королевстве, выполняем все задания Короля, требуя от него в награду право создать клан на его территории. Занимаемся массовым производством магической продукции, тайной торговлей контрабандой, копим деньги: их теперь потребуется просто огромное количество. Учимся в Академии, сдаем экзамены, вступаем во все доступные гильдии, вытягивая информацию из их закрытых библиотек. Без нее не найти источников редких материалов, которых даже за

деньги много не купить. И без полного понимания сути магии в дальнем космосе делать нечего. «А в процессе учебы и заработка с легкостью побеждаем всех здешних врагов, раскидывая их одной левой...» — ехидно хмыкнул про себя, замечтавшись и забыв про стражей, которые только и ждут удобного момента для знакомства со мной.

Стоило только вспомнить о Короле — тот сразу же дал о себе знать, с утра пораньше прислав за мной карету и дюжину сопровождающих гвардейцев. Кроме меня Король вызывал на аудиенцию еще мою наложницу Рамию. Гвардейцы грубо попросили нас поторопиться и вообще смотрели в нашу сторону весьма враждебно, однако не переходя некоторой границы, за которой начинался смертный бой. Уверенности в своих силах отбиться вполне хватало, благо требования сдать имеющееся оружие нам никто не предъявлял. И все равно очень неприятно чувствовать себя ведомым под конвоем. Рамия вообще струхнула, серьезно считая, что такое отношение к нам исключительно из-за нее. Однако до дворца нас домчали без особых проблем, где сдали на руки дворцовым служакам. Продержав в приемной пару часов, нас наконец-то пригласили к Королю. Тот выглядел сильно уставшим, с заметными синяками под глазами. Прошедшие волнения в столице не прошли для него бесследно, похоже, с самого их начала он так ни разу и не прилег. Его усталое величество не стал долго ходить вокруг да около, как было при моей первой встрече с ним, а сразу же решительно перешел к делу:

— До меня дошли твои записки, бывший тысячник гвардии, — обратился он к Рамии. — Хоть веры тебе лично совсем немного, учитывая твою последнюю хитрость. Надо же, как ты быстро пристроилась младшей женой к благородному, дабы избежать мобилизации. Я прочитал все твои объяснения, но не счел их достаточным основанием для недоверия моим военачальникам. Однако они

тоже не показали себя достойно, как ты и предполагала. Потому я могу позволить осуществление твоей мести, но за нее ты должна хорошо заплатить.

— Я готова на все, ваше величество! — сразу же сказала женщина, позабыв о своем формально подчиненном положении: тут по идее надо именно меня спрашивать, на что я готов или нет как ее господин, о чем, кстати, сразу же ей напомнил король Деал Первый:

— Ла Рамия, ты напрасно лезешь вперед, не спрашивая тех, кого должна. Даже свою судьбу выбирать сейчас будешь не ты, а твой господин Рэй Димиус. Тебе лишь останется подчиниться его воле и умереть с честью или просто умереть, как получится. А получится плохо и без чести. Других вариантов я для тебя не вижу.

Тут уже я сильно напрягся. Не люблю, когда судьбу моих людей пытаются решать посторонние люди, пусть они и носят корону на голове. И мое проявившееся возмущение не осталось без внимания монарха:

— Для вас у меня, как я раньше и обещал, есть особое задание. — Он переключился на меня, полностью вытеснив Рамию из поля своего внимания. — Нет, не то задание, о котором мы тогда говорили. Ситуация сильно поменялась, и теперь требуется решать другие задачи. Причем срочно и без особой подготовки. Если вы хотите просто выжить в моем королевстве, мое сегодняшнее предложение даст вам эту возможность. Небезызвестный Лэр Ваза подготовил для вас хитрую ловушку. Причем далеко не одну. Если вы вырветесь из первой, то непременно угодите во вторую. Справитесь и с ней — вас ждет третья. Он мастер интриг и заговоров, переиграть его практически невозможно. Но вы можете нанести упреждающий удар, благо он вполне сочетается с моим желанием и интересом всего королевства Лаира. Итак, вы готовы взяться за тяжелую и весьма опасную работу, наемник Рэй Димиус? В случае успеха награда будет вполне соответствующей риску.

— Трудностями и опасностями меня не напугать. —

Я картинно пожал плечами, выражая свое безразличие. — Но начало вашей речи меня вообще не очень радует: жизнь доверившихся мне людей уже не в вашей власти.

— Значит, так, — Король потер одну ладонь о другую, — рассказываю, как все должно произойти. Спорить, чья жизнь в вашей или моей власти, будем позже, если встретимся еще раз. Шансы, в общем, невелики. Итак, едва вы покинете мой дворец и выйдете в парк, Лэр Ваза лично кинет Ла Рамии обвинение в трусости и предательстве интересов королевства. Именно он настоял на вашем вызове сюда, правда, я не дал ему пообщаться с вами до встречи со мной. После его грубых и обидных слов ты, Ла Рамия, сразу же вызываешь его на поединок чести. Но вместо себя Лэр выставит известного бретера, который и убьет тебя на дуэли. — Женщина хотела было вскинуться и что-то сказать, но Король остановил ее властным жестом руки, продолжив говорить: — Если хочешь осуществить свою месть и покарать разрушивших твою карьеру и жизнь негодяев — это единственный способ добиться желаемого результата. Потому я сразу же и говорил о высокой цене. Если ты откажешься, то Лэр вскоре убьет твоего господина, и ты тоже быстро погибнешь, оставшись без защиты. Сбежать тебе не позволят. После твоей смерти на поединке Рэй Димиус захочет отомстить за тебя главному виновнику — Лэру Вазе. Понимая, что вызывать его на очередной поединок совершенно бесполезно — тот опять выставит вместо себя кого-либо более опытного в этих делах, — он пойдет в свою гильдию наемников и подрядит парочку крепких отрядов. После чего возьмет штурмом особняк Лэра Вазы и убьет последнего вместе со всей его охраной.

Король выдержал паузу, внимательно глядя на нас. Я, сказать честно, пребывал в глубоком шоке от всего услышанного. Особенно от простоты и обыденности, с которой Король говорит такие вещи. Мы для него не жи-

вые люди, а шахматные фигуры. И если надо пожертвовать очередной пешкой ради какого-то преимущества в игре — он делает это, совершенно не задумываясь. Но едва я захотел кое-что спросить, монарх добавил:

— С этого дела я лично хочу получить все бумаги из красного шкафа, находящегося в подвале особняка Лэра Вазы. Важное условие — их нельзя даже смотреть. Чего-либо утаивать из его содержимого тоже настоятельно не рекомендую, возможность проверки точного выполнения условий у меня есть. Для вскрытия шкафа возьми мою личную универсальную отмычку, она откроет проход в подвал и двери шкафа. — Деал Первый положил передо мной темный перстень. — Ее тоже нужно обязательно вернуть. Все прочее меня не интересует и может считаться законной добычей. Взятых в сокровищнице Лэра денег и ценностей должно хватить на оплату услуг наемников и штрафа, который я непременно выставлю за нападение на своего третьего советника. По-другому никак, меня просто не поймут, потому придется платить. А за те бумаги ты, Рэй Димиус, сможешь просить у меня любую достойную награду, которая будет в моей власти. Если откажешься от моего предложения — что ж, постарайся сбежать из моего королевства в течение сегодняшнего дня, иной возможности выжить у тебя не останется. И то сильно сомневаюсь, что тебя не перехватят по пути люди Вазы, контролирующие ближайшие к столице дороги. Тебе же, Ла Рамия, я даю свое Слово Короля: если твой господин выполнит мое задание, желанная месть станет реальной.

Выходили мы из кабинета Короля в исключительно подавленном состоянии. Вот так, оставили нам выход без какого-либо выхода. Сильно хотелось кого-то прибить.

— Я согласна пожертвовать собой ради твоего дела, — тихо сказала Рамия, крепко прижавшись ко мне, когда мы остались наедине. — Ты дал мне возможность почув-

ствовать себя настоящей женщиной, и только одно это стоит жизни.

— Не торопись себя хоронить, красавица, — ответил я ей, обнимая ее и крепче прижимая к себе. — Раз Король хочет получить те бумаги — он их получит. А его сценарием мы подотремся.

— Но как? — Женщина-воин громко всхлипнула и была готова расплакаться.

— Вместо тебя того наглого Лэра на поединок вызову я сам, а потом лично наведаюсь к нему в гости, — предложил я свой вариант действий.

— Ты не понимаешь... — тяжело вздохнула Рамия. — Против тебя выйдет очень сильный поединщик, входящий в пятерку лучших клинков королевства. Потому-то Король и предложил мне пожертвовать собой ради успеха общего дела. Обычный бой с оружием и поединок чести заметно отличаются друг от друга. Несмотря на все твои таланты, шансов на победу почти нет.

— Не беспокойся раньше срока, моя «младшая жена», — с искрой надежды заглянул я ей в глаза, — в нашем мире говорят: «На любую хитрую гайку всегда найдется свой болт с подходящей резьбой». И мы еще посмотрим, кто должен входить в пятерку лучших клинков королевства: чувствую, давно пришла пора там кому-то потесниться.

Собственная уверенность в благополучном исходе изрядно подняла настроение. А ожидаемое столкновение совершенно не казалось чем-то опасным. На выходе в парк дорогу нам действительно преградил немолодой дородный господин в дорогом костюме, расшитом узорами из золотых нитей, за спиной которого встала еще дюжина так же богато одетых аристократов со шпагами на поясах. Бегло окинув меня полным презрения и затаенной злобы взглядом, дородный господин перевел внимание на мою женщину и со злорадной ухмылкой на губах сказал:

— Это ведь ты, предательница Рамия, бросившая ко-

ролевство в трудные минуты из-за своей трусости, спрятавшись за мужской спиной?!

Мне едва удалось перехватить руку своей наложницы, готовой броситься на него, чем и испортить все дело.

— Не желаете ли вы ответить за свои лживые слова на поединке чести, сударь? — шипящим голосом бросил я вызов, ментально подавляя наглого провокатора.

Тот мгновенно побледнел, а злорадная ухмылка сползла с его холеного лица.

— Как вам будет угодно, «благородный господин» без рода и племени, — злобно фыркнул тот, найдя в себе силы сопротивляться моему влиянию. — Мы можем выяснить прямо сейчас, кто из нас прав, а кто нет! Ближайшая дуэльная площадка находится всего в двух шагах отсюда.

Я уже было успел подумать, что Лэр Ваза, а это был именно он, тут не возникало каких-либо сомнений, сам выйдет биться. По крайней мере, на такое сильно рассчитывал, постаравшись максимально вывести его из себя. Иначе бы отложил этот поединок на пару дней и выбрал более удобную для себя площадку, желательно отдаленную от города. Мое ментальное чутье плохо справлялось с фильтрацией помех, исходящих от множества находящихся поблизости людей, особенно если они испытывали сильные эмоции. Здесь же вдобавок присутствовала толпа зрителей, искренне считающих себя простыми свидетелями, от которых «фонило» просто немилосердно. Когда мы подошли к расчищенной поляне посреди дворцового парка, нас остановила четверка дворцовых распорядителей, которые были хорошо осведомлены о наших намерениях.

— По давним традициям, перед поединком чести требуется попытаться уладить конфликт иным образом, без обнажения клинков, — громко заявил один из них. — Готов ли бросивший вызов отказаться от своего намерения, и если «да», то на каких условиях?

— Да, — я вышел вперед, показывая, кто является

инициатором поединка. — Если неуважаемый Лэр Ваза откажется от своих лживых слов, брошенных моей младшей жене Ла Рамии, и публично извинится перед нами.

— Желает ли названный господин принести свои извинения? — спросил тот же распорядитель.

— Нет! — категорично ответил опытный дворцовый интриган. — Более того, я считаю, что высказался еще слишком мягко про тех, кто забыл слово «долг», а потому больше не имеет чести, как и тот, кто его покрывает.

Лэр Ваза сумел справиться с моими мысленными и эмоциональными посылами, которыми я пытался вывести его из равновесия. Он вновь излучал уверенность и яркое самодовольство.

— Вместо принявшего вызов традиции разрешают выйти на поединок чести благородному защитнику, объяснившему причины такого поступка, которые должны признаваться обществом достаточно вескими. Есть ли среди присутствующих здесь господ тот, кто хочет вступить за честь Лэра Вазы своим клинком? — Распорядитель уверенно вел заранее прописанный спектакль.

После его слов из толпы вышел крепкий, достаточно молодо выглядевший аристократ в легком свободном костюме, громко заявив:

— Я готов вступить своим клинком за оскорбленную честь глубокоуважаемого третьего советника Лэра Вазы. Мой древний род Хдеев хорошо известен своей доблестью и отвагой, потому я не могу позволить какому-то почему-то считающему себя благородным нанести ущерб нашему королевству и его видным людям.

По сценарию озвученная «защитником» причина оказалась достаточно веской. Распорядитель встал между нами и громко сказал:

— Довожу до участников и свидетелей правила поединков чести: поединок проходит до смерти одного из участников. Победитель получает имеющееся у его противника при себе оружие и прочее имущество в качестве законных трофеев. Прочее имущество проигравшего

наследуется в общем порядке. Поединок проходит только на специально размеченной площадке в присутствии вооруженных свидетелей, числом не менее семи. Участникам дозволяется использовать любое контактное оружие ближнего боя и исключительно защитную магию без каких-либо ограничений. Нарушившего запрет полагается немедленно уничтожить свидетелям поединка любым возможным способом. То же самое следует за попытку участника покинуть обозначенный предел дуэльной площадки до завершения схватки. Засим прошу всех присутствующих свидетелей расположиться за границей площадки, а участников встать на указанные начальные места и подготовиться к бою.

Вот и все, готова очередная сцена большого спектакля. Сейчас я сойду с своим противником в скоротечной смертельной схватке. И мне требуется показать свою силу, дабы больше ни у кого не возникало особого желания оскорблять меня или моих женщин словом или действием.

Свидетели и распорядители-секунданты предстоящего поединка быстро растеклись по периметру площадки, я отправил Рамию в сторону от всех остальных, опасаясь ее неадекватной реакции. Выданный приказ ей был однозначен — ждать и держать себя в руках, что бы со мной ни произошло.

Пока я отходил к противоположному краю дуэльной площадки, занимая предписанное положение, мой соперник успел выпить какой-то эликсир, резко отбросив пустой флакон в сторону. Мне же потреблять алхимию не требовалось, вполне хватало собственных сил.

— Готовься к смерти, глупый чужак! — громко крикнул бретер, обнажив золотую рапиру, ярко сверкнувшую в солнечных лучах.

Достав «Клинок духа» из ножен и легко взмахнув им, ловя чувство слияния со своим оружием, я стал неспешно приближаться к противнику, едва не пропустив его стремительный бросок.

Несмотря на разделяющее нас расстояние почти в пять метров, брестер кинулся вперед с совершенно невероятной для простого человека скоростью. Мое развитое восприятие позволило лишь частично уклониться от его рапиры, стремящейся перебить горло коварным ударом снизу вверх, в самый последний момент. Ни щит силы, ни моя аура не оказали какого-либо сопротивления клинку противника, он игнорировал все защиты. Скорость сближения не позволила брестеру повернуть клинок, но в месте контакта на шее образовалась внушительная царапина, которая быстро затянулась за счет огромного запаса жизненной силы в организме. Мне удалось ударить своего противника лишь свободной рукой, да и то вскользь, после чего тот разорвал дистанцию. «Надо же, его скорость и сила практически не уступают моей, а тактика совершенно не вписывается в привычные схемы», — успел подумать я, когда брестер атаковал второй раз.

Теперь я уверенно заблокировал его клинок своим, но тот опять сумел полоснуть по моей щеке длинным кинжалом, появившимся в его левой руке. И полученная рана, полыхнув резкой болью, не торопилась затягиваться сама собой, как, по идее, должна. Более того, я вдруг ощутил, как от нее во все стороны быстро распространяется очень неприятное жжение. «Магический яд!» — пришла запоздалая мысль в момент уклонения от очередного стремительного удара перекатом по земле и попытки зацепить ноги противника своим клинком. Только таким неожиданным образом можно как-то противостоят совершенно нестандартной технике, ломающей все мои стереотипы обращения с легким клинком типа рапиры. Я все же хорошо резанул его на излете, однако мой успех не принес предусмотрительному брестеру какого-либо вреда. Под его разрезанными штанами на секунду ярко блеснул металл. Теперь он не торопился атаковать, довольно заметив, как с моей щеки стекает красная струйка. Куда ему спешить, когда все необходи-

мое вскоре сделает яд, попавший в мою кровь. Делаю необходимые манипуляции со своей жизненной силой для нейтрализации этой опасности, продолжая показывать ослабление сил тяжелым дыханием и прогрессирующую потерю сознательного контроля — дергаными движениями.

О свойствах подобного яда мне было хорошо известно, как и о возможных методах противостояния ему. Пришлось тщательно изучать потенциальные опасности, способные нанести мне реальный вред. Через пару минут я должен упасть, окончательно потеряв сознание, но мой визави решил красиво закончить поединок, пронзив меня своим клинком. Его главной ошибкой стала игра на публику, предвкушавшую долгожданный финал с моей смертью, потому он попытался поставить окончательную точку красивым пируэтом. Ментальное чутье наконец-то смогло определить предстоящий ход противника. Такая показуха совершенно непростительна — увернувшись от прямого сильного удара, я резко пробил ему в голову из весьма неудобного положения своим клинком, перекинутым в левую руку, когда он не ожидал чего-либо подобного, раскрывшись на какую-то долю секунды. Со стороны зрителей раздались громкие крики возмущения, и понеслись ментальные посылы, от которых должно портиться настроение и даже здоровье, но в мою сторону никто не бросился с оружием в руках. Наоборот, публика почему-то предпочла быстро удалиться от места завершившегося поединка, чего-то явно опасаясь, оставив меня и совершенно ошеломленную Рамию наедине с телом поверженного бретера. Даже надменные распорядители-секунданты исчезли вместе со всеми остальными.

Осознание победы омрачилось тяжелейшим психологическим откатом. Только сейчас до меня дошло, как близко прошла сама смерть, едва не коснувшись своей костлявой рукой. Все мои способности оказались совершенно недостаточными, дабы легко одолеть местного

мастера клинка. Благодаря неизвестному эликсиру его скорость и сила почти сравнялись с моими, а огромный опыт именно поединков чести дал ему поистине решающее преимущество. И лишь счастливая случайность позволила мне избежать гибели и одержать трудную победу. Но этот бретер, по словам Рамии, не является лучшим в королевстве, и второй раз может так не повезти. Моя цель — показать всем нежелательность вызова меня на последующие поединки — тоже не достигнута. Все зрители оценили, что я переиграл соперника скорее хитростью, чем силой, заметно уступая ему во всем остальном. Потому не надо тешить себя напрасными надеждами: следующий поединок состоится в самые ближайшие дни, если не произойдет чего-либо особо выдающегося.

Заметив формирующийся над телом поверженного мастера клинка из рода Хдеев янтарный шар, я резко протянул к нему руку. Для собственного выживания мне нужен весь его опыт, потому обойдется он без перерождения. Поглощение чужой души изрядно встряхнуло меня, наполнив ощущением неслыханной мощи, которое спало через несколько минут. И пока рядом, кроме моей женщины, никого не было, я полностью раздел своего бывшего противника, подобрав трофеи. Взглянув на него взором силы напоследок, мысленно выругался.

От мертвого тела во все стороны кругами расходилась заметная темная волна. «Посмертное проклятие, — пришла очевидная догадка, — надо быстро уводить отсюда Рамию или держать ее рядом с собой». Теперь понятно, что так напугало зрителей. Найдя пустой флакон из-под эликсира для последующего анализа, мы быстро покинули дворцовый парк, выйдя в город через открытые ворота. Никто нас не преследовал и даже не сопровождал, только редкие прохожие иногда бросали в нашу сторону любопытные взгляды. Тем не менее гнетущее фоновое чувство постороннего взгляда постоянно преследовало меня, не позволяя расслабиться и облегченно вздохнуть.

## ОГЛАВЛЕНИЕ

<i>Пролог</i> . . . . .	5
<i>Глава первая.</i> Водоворот событий . . . . .	18
<i>Глава вторая.</i> Покоя не ожидается . . . . .	35
<i>Глава третья.</i> Все новое — забытое старое? . . . . .	61
<i>Глава четвертая.</i> Разбирая ворох проблем . . . . .	72
<i>Глава пятая.</i> Неожиданная встреча . . . . .	108
<i>Глава шестая.</i> Счастье наглецов . . . . .	118
<i>Глава седьмая.</i> Клан — дело серьезное . . . . .	129
<i>Глава восьмая.</i> Клановые войны . . . . .	167
<i>Глава девятая.</i> Дальние и не очень странствия . . . . .	185
<i>Глава десятая.</i> Появление новой фигуры на игровой доске . . . . .	201
<i>Глава одиннадцатая.</i> Цена мечты . . . . .	223
<i>Глава двенадцатая.</i> Кость в горле . . . . .	242
<i>Глава тринадцатая.</i> Закрытые горизонты . . . . .	256
<i>Глава четырнадцатая.</i> Лицом к лицу . . . . .	271
<i>Глава пятнадцатая.</i> Закрепляя успех . . . . .	292
<i>Эпилог</i> . . . . .	310