



ФАНТАСТИЧЕСКИЕ
ИГРЫ

ФАНТАСТИЧЕСКИЕ
ИГРЫ



Москва, 2013

ФАНТАСТИЧЕСКИЕ
ИГРЫ



ЭАРМАДА
&
«Издательство АЛФА-КИТА»

УДК 82-312.9(02)
ББК 84(2Рос=Рус)6-445я5
П54

Серия основана в 2013 году
Выпуск 6

Художник
И. Воронин

Поляков В.
П54 Техномаг: Фантастический роман.— М.: «Издательство АЛЬФА-КНИГА», 2013.— 344 с.: ил. — (Фантастические Игры).

ISBN 978-5-9922-1624-0

Реальный и виртуальный миры... Что между ними общего? Люди отдыхают во втором от скуки и повседневности первого. Но не все так просто, как кажется. Спасаящийся от врагов русский парень Макс. Легенда о Скользящих — людях, свободно перемещающихся между игрой и реальностью. Куда приводит воплотившаяся легенда? Что за путь открывается перед Максом, ставшим в виртуальности техномагом? Покажет то пламя, что возникло из бледной иллюзии, сплавляя игру и реальность в единое целое.

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

ISBN 978-5-9922-1624-0

© Влад Поляков, 2013
© Художественное оформление,
«Издательство АЛЬФА-КНИГА», 2013

ГЛАВА 1

«Абакан», нервно подергиваясь в руках, вновь отплевывается короткими очередями, снося двух появившихся из-за угла врагов. Сдохните наконец, твари! Сколько еще может продолжаться этот бесконечный круговорот безумия, выхода из которого пока не просматривается?

Нервно оглядываюсь, пытаюсь понять, не пропустил ли что-то важное. Не притаилось ли в каком-то закутке очередное существо с автоматом, готовое угостить несговорчивого меня свинцовыми подарочками. Вроде бы все чисто. Пока чисто, если быть точным. А вот за следующие несколько секунд уже поручиться нереально. Боги, как же я устал! Смертельно устал, а ведь не прошло и часа с того момента, как вокруг завертелось это кровавое безумие.

Пора менять дислокацию, а то ведь дождусь на свою голову не парочки патрульных, а целой усиленной группы, желающей покончить с источником беспокойства в здании. И зуб даю, заслышав недавнюю стрельбу, группу сюда уже направили. Значит... пора валить в другой сектор. Но сначала...

Приблизившись к вроде бы намертво подстреленным индивидам, я все-таки выделил каждой из тушек по контрольному выстрелу аккурат в башку. Гарантия, она лишней не бывает. А заодно быстренько проверил тела на предмет особо интересных вещей вроде светошумовых гранат и запасных магазинов к моему «Абакану». Иначе ведь придется менять его на другое оружие, а с ним то ли сложится взаимопонимание, то ли не сложится... Рисковать ой как не тянет.

М-да... так себе добыча. Фирменных четырехрядных магазинов к «Абакану» найти не удалось, а перенабивать — это ж время надо, которое сейчас меня своим наличием не балует. Плюнув, я прихватил парочку обычных, от классического калаша, засунул их в свободные гнезда разгрузки. Гранаты... пара простых наступательных, а они мне не требуются, и так хватает. Что ж, уходить надо.

Непонятный шум справа... Ухожу с возможной траектории выстрела перекатом, одновременно готовясь выстрелить в направлении источника звука. Палец давит на спуск, и... Адский грохот разрывает барабанные перепонки, темнеет в глазах, приходит боль... Я просыпаюсь...

...Кошмар... Один и тот же кошмар, приходящий пусть не каждую ночь, но с завидным постоянством. Кошмар, напоминающий, а скорее даже не дающий забыть об относительно недавних событиях, случившихся всего-навсего два с небольшим месяца назад.

Не грохот меня разбудил, а всего лишь звонок мобильного, странным образом преломившийся во сне в мощный взрыв. Вот только мне от этого не легче, потому как просыпаться в холодном поту, с дикой болью в висках — то еще сомнительное удовольствие модели «отдай врагу». А их, врагов то есть, у меня теперь более чем достаточно.

Снова звонок... Учитывая, что в качестве одного у меня поставлена песня одной из пауэр-метал групп, то по только что проснувшемуся мне это бьет немногим слабее кувалды. А время? Времени у нас девять часов сорок минут. Что ж, ясно. Кто-то решил, что сейчас уже далеко не утро. Только вот я считаю по-другому, особенно если лег в половине третьего ночи с расчетом отоспаться, но забыв при всем при этом выключить мобилу или, на крайний случай, перевести ее в беззвучный режим. Сам виноват, одним словом, вот теперь и расхлебываю.

Беззлобно выматерившись, я, не вставая с кровати, дотянулся до лежащего на прикроватном столике телефо-

на, поднес его к уху и, дотронувшись до сенсорной панели, проворчал:

— Кому там не спится пусть не столь ранним, но все же утром?

— Вставай, Макс, морда твоя вечно спящая, дело есть! — Голос Славки, старого и проверенного в уличных потасовках, походах по девочкам и студенческих пьянках приятеля, ввинтился в голову как штопор в бутылку. — Ох и ограблю я тебя на марочный коньяк, не отвертисься!

— Пить — вредно, особенно по утрам. И вообще, используй карандаш в качестве импровизированного губозакатывателя. С чего я тебя коньяком спаивать буду, с какой такой радости?

Без малейшего промедления мой приятель ошарашил меня несколько неожиданным ответом. Ну не рассчитывал я, что он так скоро разродится на исполнение моей просьбы, больно уж она казалась сложной и заковыристой.

— Инфу я нашел насчет того, о чем ты меня два дня назад узнать просил. Макс, можешь даже не спрашивать, как и из каких источников я это нарыл. Скажу одно — все проверено и перепроверено. Люди собственными задницами ручаются за достоверность.

— Вот на хрена мне их задницы? — саркастически хмыкнул я, вновь удивляясь экспрессии в голосе Славки. Разве что... — Слушай, а тебя-то ответ на мой вопрос чем так заинтересовал?

— У-у, тут такая тема интригующая! В общем, готовь один пузырек благородного напитка на немедленную раскупорку и еще минимум пяток мне с собой, в качестве авансового платежа. А я через... тридцать минут буду.

— Сорок!

— Не-а... тридцать, — заржал мой собеседник, великолепно зная о моей нелюбви к быстрым сборам. И повесил трубку, зар-раза.

Гадство... Мало того что не выспался, так еще в авральном режиме придется приводить себя в порядок и встре-

чать гостя дорогого. Ну да ничего, справлюсь, дело-то житейское по большому счету... Положив мобилу на место и помотав головой для встряхивания вялотекущих мыслей, я рывком поднялся с кровати.

В ванную, и срочно. Холодный душ, бриться за-ради избавления от быстро растущей щетины, а то совсем не комильфо принимать гостя, хоть и старого друга, в малопотребном состоянии. Этого я себе сроду не позволял. А завтрак? Лишнее, лучше перекушу, когда Славка будет вдумчиво и обильными дозами дегустировать коньяк. Он пусть выпивает, а я тем временем поем.

Через двадцать минут я уже был вымыт, выбрит, одет, да к тому же и оставшийся с вечера хлам удалось распределить по постоянным местам дислокации. А то, к примеру, валяющаяся на столе в гостиной куртка — она там не очень смотрится. Теперь можно с чистой совестью ждать приезда друга, да к тому же с важной инфой в клюве. Вот только с какой... Загадка. Ничего, ждать совсем недолго осталось.

Проходя мимо вмурованного в стену зеркала, я подмигнул своему отражению. Дескать, прорвемся, еще и не такие задачки решать приходилось. отражение, конечно, безмолвствовало, как ему и полагается, но своим видом внушало определенный оптимизм, равно как и полное соответствие желаемому образу. Ну а что? Уже не памятный спросонья тип, а вполне себе сносно выглядящая личность. Вот только глубокие рваные шрамы на левой руке от кисти до локтя да бритая налысо голова несколько... удручали. Увы, тут ничего не поделать — последствия той заварушки, в которую я влип и от которой достались в наследство шрамы, кошмары по ночам и еще кое-какие серьезные проблемы.

Звонок... Не в дверь, а пока в домофон, что и понятно. Значит, не соседи со всякими глупостями. Прошел в коридор, поднял трубку... Твою мать, ну зачем же так громко орать в динамик? Нет, Славу ничего не исправит, разве что крепкий, неизгрызаемый кляп, да и то не факт.

— Проходи, давай, изверг громкоголосый...

Не слушая, что он пытается ответить, нажал клавишу открытия двери и повесил трубку. Осталось подождать самую малость, пока приятель поднимется на третий этаж. Ага, вот и оно, чудо в перьях и вечная головная боль, если прислушиваться к его вечным словоизлияниям на любую тему. Мелкий, юркий, вертлявый, но способный производить на людей крайне выгодное впечатление. Отмечу лишь, что только в тех случаях, когда сам этого желает. Сейчас же он пребывал в своем естественном варианте — прикидываться перед своими и глупо и бесполезно.

Пока я закрывал дверь, Слава уже успел и скинуть верхнюю одежду, и пройти в гостиную, где на столике были выставлены коньяк с сопутствующими закусками. Мало того, когда я вошел в комнату, неугомонное создание деловито раскупоривало бутылку, явно собираясь начать утреннюю пьянку, не откладывая дело в долгий ящик. Ну-ну, энтузиаст, понимаешь!

Сел в придвинутое заранее к столику кресло. Хорошо, что Славка на него и не покушался, зная мое трепетное отношение к подобного рода вещам. И сразу же в мой адрес полетел довольно ехидный комментарий:

— Макс, ты бы свою полускальпированную башку париком прикрывал, ну или к трансплантации волос приготовился. А то ведь девочки, до которых ты такой охотник, пугаться будут, если днем их кадрить, а не глубокой ночью.

— Бандану надену.

— Ага, и в койке снимать не будешь, — оскалился друг, но сразу же перескочил на другую тему, одновременно набулькав в фужер солидную дозу коньяка. — Так вот про твою проблему. Знаешь, в узких кругах специалистов о самом факте слышали многое и разное, но вот о том, что увидел лично ты... Тут информация оказалась настолько скрытой от посторонних глаз и ушей...

— Зато твои глаза и уши, как я погляжу, не подкачали.

— Так то мои!

Произнеся эти слова, Слава поднял фужер с коньком и

чокнулся с моим... стаканом. В нем, по правде сказать, был сок вишневый обыкновенный, ибо я и так практически не пью, а с утра тем паче. Зато другим не мешаю, что не раз отмечали на дружеских посиделках.

Освоив первую дозу благородного напитка и закусив ломтиком лимона, Славка начал рассказывать, что к чему и зачем. И рассказ этот явно изобиловал подробностями. Ну а в моей голове быстро пронеслась вся предыстория сего вопроса.

Пару недель назад, вечерней порой возвращаясь домой в приятной девичьей компании, я заметил нечто... выходящее за рамки нормального и привычного в нашем мире. По слабо освещенному двору моего дома шел... Ну, назовем это создание человеком, хотя назвать его так — значило хоть немного, но все же погрешить против истины. Приземистый сверх меры,двигающийся какими-то странноватыми рывками. Но не в том суть, не в том... Главное заключалось в том, что тело его представляло собой причудливую смесь из стали, камня, кристаллов, под которыми совсем терялась, а местами и просто отсутствовала обычная человеческая плоть.

Протезы? Но почему столь необычные и малофункциональные? Это ж не порождение мифического доктора Франкенштейна! Сразу пришел на ум вариант фанатика-реконструктора, свихнувшегося на стиле стимпанк. Так бы я и запомнил неожиданную встречу, но не тут-то было.

Существо тихо и неспеша двигалось по направлению к стене дома и... вошло в нее, как будто это были не кирпичи, а мастерски выполненная голограмма. Только на мгновение возникло слабое сиреневое свечение, а потом и оно исчезло, оставив на память о себе лишь яркие воспоминания и желание разгадать загадку. Что поделывать, люблю прояснять неизвестное, в меру своих скромных возможностей докапываться до истоков тайн. Ведь одно дело загадки абстрактные, вроде того же Бермудского треугольника, а совсем иное — то, что видишь своими глазами.

Отсюда и моя просьба, обращенная к Славке. Кому, как не ему, журналисту-фрилансеру, хитрому лису на вольных хлебах, вытаскивать не лапшу из желтой прессы, а действительно реальные факты. И, судя по довольной физиомордии, он с моей просьбой разобрался на «ура».

Из многословной преамбулы заинтересовало лишь то, что след привел не абы к кому, а к специалистам в мире компьютерных технологий. М-да, неожиданно. Вот уж на кого бы не подумал, так это на работников этой сферы. Они и то... создание? Все страньше и страньше.

— Макс, ты только не думай, что у меня белая горячка. Эта вот емкость, — он демонстративно поднял вновь наполненный фужер, — всего лишь вторая, а как я первую пил, ты сам только что видел. И заметь, люди, которых я на инфу развел, они тоже не борцуны с зеленым змием.

— Верю я тебе. Сам знаешь. Давай уже, не томи.

— Ради такого можно тебя и не так помучить, — подмигнул мне друг. — Давай по второй — не моего пьянства ради, а во имя возможного избавления тебя от проблем великих.

— Говори, да не заговаривайся. Мое любопытство во все не великая проблема, а всего лишь вечный спутник по жизни. Из-за него, кстати, в некоторые проблемы и влипаю, ну да не о том речь.

— О том, Макс, о том. Вздрогнули! Ф-фух, — помотал он головой. — Хорошо идет напиток. Нектар богов! Ты про виртуальные миры для любителей компьютерных игр слышал? Эрпэгэшки¹ всякие, экшены² и прочее, столь народом любимое, особенно с учетом последних достижений присутствия.

Отвечать я не стал, лишь пристально посмотрел на Славку, ожидая подробного пояснения неожиданного

¹ Эрпэгэшки (RPG, РПГ) — жанр компьютерных игр. В ролевой игре игрок управляет одним или несколькими персонажами, каждый из которых обладает набором характеристик, списком способностей и умений. — *Здесь и далее примеч. авт.*

² Экшен (action) — жанр компьютерных игр. Происходит от английского слова «действие». Очень динамичный процесс игры, от игрока требуется высокая реакция, как правило, связанная с виртуальным использованием холодного или стрелкового оружия.

перехода в эту не столь интересную для меня область. Тот же в свою очередь глядел на меня без какой-либо иронии. Последнее одновременно и радовало и настораживало. Почему настораживало? Да просто я слишком давно его знал. Такое поведение означало наличие как интереса к ситуации, так и желания проверить что-то рискованное на чужой шкуре. В данном случае, как я полагал, на моей. Ладно, будем посмотреть.

— Слышал, чего скрывать. Не могу считать себя геймером¹, но и полным, как они выражаются, нубом² не являюсь. А игр таких нынче море, на любой вкус — от сексимуляторов до серьезнейших миров для эрпэгэшников и стратегов доморощенных. Но мне-то что с того?

— А то, что через пару лет с момента вывода вирта в массы стали проявляться некоторые странности. Они очень редки, тщательно замалчиваются корпорациями, их контролируемыми, но кое-что все же просачивается за пределы узкого круга посвященных.

— Та-ак. Подробнее.

— Если подробнее, то высокие научные эмпиреи столкнулись с самой что ни на есть мохнорылой и дремучей мистикой. То создание, которое ты мне описал в подробностях, — один из монстров виртуальной РПГ-игры. Как и почему он на некоторое время оказался в реальном мире? Ответа не знает никто, но подобное иногда случается. Быть может, все в жизни устроено не так просто, как мы считали...

От удивления я присвистнул, пытаюсь уложить в голове сообщенную мне воистину сногшибательную новость. Выходит, увиденное мною мало того что не глюк, так еще и доказательство существования чего-то нематериального, но способного облекаться в материю на какое-то время.

Да. За такое и чуток коньяку выпить не грех. Самую

¹ Геймер — человек, одним из важных увлечений которого являются компьютерные игры.

² Нуб — на сленге геймерского сообщества — человек, являющийся новичком, не до конца понимающий атмосферу и механику игрового мира.

малость, грамм двадцать — тридцать, чтобы нервишки взбудораженные успокоить. Нацедил себе ароматного напитка, пригубил его, оценив тонкий вкус, а потом задал Славке новый вопрос:

— Все это действительно очень интересно, и мое любопытство частично успокоилось, получив новую пищу для раздумий. Вот только... Ты что-то упоминал насчет возможного решения неких проблем, не так ли? А этого, уж извини, и в помине не наблюдается, тут расклад несколько другой.

— А вот фигушки тебе, Макс!

Мой друг, опершийся руками о столешницу, казалось, готов был подпрыгнуть до потолка от переполнявших его эмоций. Глаза горели жадой поделиться чем-то таким, что даже он не рисковал вынести как тему очередного журналистского расследования. Подобное с ним случилось всего два раза на моей памяти, и один случай был связан как раз с моими проблемами. А теперь третий случай.

— Понимаешь ли, какая штука получается. Видеть этих существ порой случается, хотя в большинстве случаев их принимают за галлюцинации или простую «белочку», благо, любители выпивки и дури никогда не переведутся в наше беспокойное время. Их количество растёт ударными темпами, это я тебе как профессиональная гиена пера говорю.

— Не юли, гиена...

— И даже не собираюсь. Изложу тебе все как на духу и почти без гонорара, за исключением причитающегося коньяка. Одно дело просто видеть этих порождений виртуальных миров, а совсем иное — заметить момент их не то исчезновения, не то возвращения в привычную среду обитания. Как бы это тебе сказать...

— Говори словами — не ошибешься.

Слава потряс перед собой сцепленными в замок руками, показывая, что полностью одобряет такой словесный оборот. После этого вновь налил коньячку, на сей раз желая выпить за компанию. Что ж, сейчас и мне оно требу-

ется. Ф-фу... нормально прошел, теперь еще закусить как следует. Хотя бы рыбкой слабосоленой. Вот, совсем хорошо. И слушать разоткровенничавшегося Славку можно, чуть расслабившись.

— То, о чем я говорю, Макс, не слухи, а сведения, максимально приближенные к фактам...

— Это как?

— Дурью об косяк! — рявкнул тот неожиданно грубо. — Я сейчас по такому тонкому льду решил прогуляться, что тебе лучше и не знать. Хотя какое там. Именно тебе и надо знать, чтобы до конца почувствовать. За эти сведения убить могут.

— Слава, але, специально для тех, кто в танке! Я уже под приговором хожу, а от факта, что он неофициальный, не особо много и меняется. Знаешь же, что я одной ногой в бегах, просто выбираю как момент, так и маршрут. Жаль, что все предосторожности не дают гарантии.

Разгорячившийся друг чуток остыл — понял, что в запале сморозил откровенную глупость, вздумав напомнить мне про риски обладания всякими там секретами. Даже извинился.

— Прости, сгоряча ляпнул. Занесло просто, а так я все помню про тех горных абреков, которые тебе кровную месть объявили за своих жестко и беспощадно расстрелянных террористов — наши козлы сопли жевали и переговоры говорили, не решаясь на штурм здания.

— Проехали.

— Спасибо. Ну вот, я ведь к тому речь вел, что просто увидеть проявления из виртмиров может каждый, оказавшийся в нужное время в нужном месте. Зато моменты проявления и исчезновения со всеми сопутствующими эффектами... О, тут перспективы интересные открываются. Ты ведь говорил, что мало-мало, но в курсе всех геймерских приблуд.

— А то! Одна из моих бывших на эти игры давно и серьезно подседа, вот и устроила ликбез по полуполной программе. Сейчас изображение на мониторе и звук из колонок у геймеров не в чести. Минимальный уровень

комфортного для них процесса — погружение в вирт посредством шлема сферы, перчаток и датчиков по всему телу. Ах да, желательны еще и специальное полукресло-полулежанка. Зато максимум... Тут целый «саркофаг», или на научном языке «модуль полного погружения в виртуальные многомерные конструкты».

Ответом на мою мини-лекцию послужили ленивые хлопки в ладоши со стороны Славки, не то оценившего уровень осведомленности, не то тонко издевавшегося над ним же. Впрочем, уже через пару секунд он заявил:

— Круто излагаешь. Прямо как один из них. Видимо, та девочка многому тебя научила, со всеми чувствами и любовью.

— Не дави на мозоль, — обреченно отмахнулся я от него. — Это та самая, которая сбежала от меня сразу после известного события. Напоследок обозвав монстром в человеческом облике.

— Упс... очередной миль пардон за случайную бестактность. Не знал, потому как твоих девочек вообще сложно запомнить, особым постоянством ты не отличаешься, хотя и одновременно с двумя не... гулял. Но я не из простого любопытства тебя спрашивал. — Побарабанив пальцами по столу, Славка поинтересовался: — Я закурю?

— Глупый вопрос, — ухмыльнулся я, вынимая из кармана зажигалку и перебрасывая ее в руки друга. — Кури на здоровье, это я сегодня воздержусь. А вообще... Хватит уже других людей доставать, прося прикурить, склерозник ты несчастный.

Тот в ответ лишь пробурчал что-то невразумительное. Вечно теряемые зажигалки, равно как и привычка курить китайские, то есть «цю-зие», сигареты сопровождала Славку всю его сознательную жизнь курильщика. Аккурат со старших классов. И ей он не изменял, как мне кажется, исключительно из принципиальной вредности. Хорошо хоть сейчас забыл только огниво, а сигареты у него оказались свои. Ф-фу... точно свои, потому как курил он лишь те, что с ментолом. Признаться, не сильно

люблю этот запах. Но за долгие годы нашей дружбы успел, так сказать, принюхаться и притерпеться.

Комнату наполнили запахи табака и ментола, смешавшиеся с ароматом коньяка... Я же просто ждал, не желая подгонять и так несущиеся вскачь события. Тем более что мой собеседник сам решил задать высокий темп нашего с ним увлекательного разговора. Вот и сейчас...

— Есть такой термин, а точнее, название определенной группы лиц — Скользящие. Никогда не слышал?

— Нет, не довелось.

— Оно и понятно, — кивнул Славка, словно соглашаясь с какими-то собственными рассуждениями. — Если отбросить словесную шелуху, то Скользящие — очень малочисленная прослойка геймеров, способная не просто находиться в виртуальных игровых мирах, а по-настоящему жить в них.

Я, с трудом удержавшись от откровенного мата, уставился в потолок. Нет, ну многого ожидал, но такое уже ни в какие ворота не лезло.

— Слав, ни для кого не секрет, что некоторые только там и живут, возвращаются в реальный мир лишь поесть, справить кое-какие надобности и счета за сетку оплатить. Да и то некоторые «саркофаги»¹ включают в себя систему искусственного питания для особо задвинутых на голову клиентов.

— Да не о том я, не о том. — Вскочив, приятель принялся расхаживать по комнате, помогая ходу мысли экспрессивной жестикуляцией. — Обычные геймеры могут воображать, что живут там, но это все не то, дешевый суррогат без цели и смысла. Скользящие же совсем другие, они гораздо сложнее. Они словно вырастают в виртуальный мир, сживаются с ним, а вот потом начинается самое необычное.

— Садись лучше. Не мельтеши перед глазами.

¹ «Саркофаг» — устройство, предназначенное для максимально комфортного и эффективного погружения в виртуальную реальность. При заказе учитываются пропорции тела клиента, а также иные особенности. Название получил из-за внешнего сходства с египетским каменным гробом.

— Иди ты... мне так легче до тебя важные вещи доносить. Лучше слушай.

— Да уж уши не затыкаю.

— Еще бы ты это попробовал сделать! — радостно оскалился Слава. — Необычность ситуации в том, что через несколько дней непрерывного пребывания в виртуальном мире их тело здесь... оно просто исчезает. С концами исчезает. Но не навсегда, заметь! Ставший Скользящим геймер может каким-то образом возвращаться в реальный мир и снова уходить в игровую. Как именно, что для этого надо и прочие нюансы — о них ни я, ни игровые корпорации не имеют никакого представления. Зато пытаются выяснить, но осторожно, чтобы не привлечь внимания государства. Хотя тут черт ногу сломит, где кончаются корпорации и начинается высокая политика.

— Интересно девки пляшут... по четыре в ряд. Но я-то не геймер.

Прекратив забег по комнате, Славка обрушился на стоящий у стенки диван, не забыв прихватить со стола емкость с коньяком, бутылку и блюдо с ломтиками лимона. Уже из более удобной позиции он продолжил, только голос был самую малость поспокойнее.

— Геймер, не геймер, какая в «саркофаге» разница? — парировал друг и тут же выдал таившийся до поры в рукаве козырный туз. — По проверенной информации единственным признаком, по которому можно определить Скользящего до его перемещения в виртуальный мир, является способность видеть момент перехода из реальности в виртуальные конструкторы. Догоняешь?

— Да... Это... Получается, что если все сказанное не глупый розыгрыш и не добросовестная ошибка, то?..

— То это выход для тебя, дубина стоеросовая! Сможешь ускользнуть в мир, где тебя не достать, а заодно и возвращаться. Ну так что, заработал я коньяк?

Вопрос был риторическим, так что отвечать я даже не собирался. Если все действительно обстоит так, у меня появился шанс избежать рискованного бегства из страны по поддельным документам и последующего заметания

следов. Ну, Славка, ну, хитрец. Если выгорит, я ему не то что несколько бутылок или ящичков, целую цистерну готов подогнать!

ГЛАВА 2

Сообщив мне действительно приятную и обнадеживающую новость, старый кореш не собирался останавливаться на достигнутом. Особенно учитывая факт, что мало знать — надо еще и воспользоваться этим самым знанием. Будучи уже в чуток поддатом состоянии, Слава вещал, его голос отражался от стен комнаты, расходился волнами по всей квартире и уж точно не проходил мимо моих заинтересованных ушей.

— Для начала тебе нужен «саркофаг», причем не абы какой, а крутой, чтобы исключить всякие сбои и неполадки. У тебя с деньгами как?

— Хорошо с деньгами, сам знаешь. Из моей проблемы я выжал то небольшое, что получилось — деньги. Родные наши власти хоть и изрядно скрипели зубами, но деться никуда не могли. Вынуждены были выдать причитающиеся премии заодно с компенсацией за моральный ущерб моей тонкой и нежной психике. Да и до того момента проблем с деньгами не было, все же практикующий психолог, не морочащий людям голову фрейдистскими глупостями, мог кое-что себе позволить.

— Ага, как же, помню, — ухмыльнулся Славка, явно вспоминая некоторых моих клиентов и клиенток. — У обычных психотерапевтов душеспасительные беседы на отвлеченные темы, а от тебя в слезах и соплях выбегали.

— Зато все проблемы и комплексы оставляли в этом кабинете, в отличие от ситуаций с сюсюкающими над пациентами «психологами». Выкачивание денег и ноль пользы. Тьфу на них!

Заметив, что Славка, фигурально выражаясь, потирает руки, радуясь, что очередная шпилька дошла до места назначения, я показал ему сжатый кулак. Дескать, доиграе-

шься ты у меня. Тот понятно перестал скалиться и вернулся к интересующей теме:

— Завтра, максимум послезавтра, тебе привезут эту самую бандуру.

— Сюда не стоит, лучше на съемную квартиру, там какое-то время точно ни одна собака не найдет. Уж несколько суток, требующихся для подтверждения или опровержения гипотезы о моей принадлежности к Скользящим — точно будут.

— Да никаких проблем! Доставим туда, куда тебе в голову взбредет. Новый «саркофаг», качественный, со всеми нужными прошивками. И вот еще... — посерьезнел он, — придется тебе выбрать игровой мир. Честно признаться, далеко не каждый подходит, если ты еще не догадался.

— Догадался, чай, не совсем тупой. Мир должен быть обширным, тщательно проработанным, с большим количеством игроков внутри него и для пушей гарантии находиться в Сети не первый год. А таких не столь и мало.

— Так, все верно. А еще?

Славка вертел в руках фужер и смотрел на меня этак испытующе. Да, все как всегда — мы в нашей компании постоянно подобным образом развлекались. Давали намек, а потом один из нас пытался, исходя из него, размотать всю логическую цепочку. И у нас двоих, тут присутствующих, это получалось вполне себе пристойно.

— Возможно... Только возможно, что надо выбирать не только тот мир, элементы которого просачиваются в реальный, но и конкретно тот, представителей которого и их исчезновение ты видел лично.

— Бинго! А по-нашему выражаясь, аккурат в центр мишени, — подтвердил догадки приятель. — Именно эти советы мне в конечном итоге и удалось выбить у человека, немного осведомленного о ситуации со Скользящими и особенностях их обнаружения. Значит, исходя из всего этого, дорога тебе в...

— Да хватит тянуть кота за... хвост. Знаешь ведь, что я в нынешних игрушках разбираюсь слабовато, а этого стим-

панковского монстра так и не опознал, поскольку рыться в эрпэгэшках и в голову не приходило.

— Зато я уже покопался на просторах Сети. И представь себе, нашел твоего уroda. Это... Да что тут говорить, я лучше его во всей красе покажу.

Славка вскочил с дивана и метнулся к лежащему на журнальном столике ноутбуку. На полпути вспомнил, что в одной руке до сих пор сосуд с коньяком. Заметался, словно бы желая разорваться на две половинки... Наконец поставил фужер на стол, с топотом пробежал три шага до ноута. Схватив его, метнулся обратно и, открыв, вынужден был прерваться. Система, она мгновенно не загружается.

— Сейчас-сейчас, — бормотал он себе под нос, открывая интернет-браузер и выискивая нужный сайт. — Ага, вот оно! Шлепайся на диван, сейчас я тебе картинную галерею показывать буду. Ту самую, стимпанковскую, с которой скоро предстоит близко познакомиться.

Посмотрим. Слава прав, мне и сегодня и завтра предстоит перелопачивать сведения об игровом мире. Вот сейчас и начну на малых оборотах. Проникнусь, так сказать, атмосферой виртуального измерения.

Пудобнее развалившись на привычном и комфортном диване — неудивительно, потому как сам выбирал, долго и придирчиво, — я внимательно смотрел на экран ноута. Там, чего и следовало ожидать, многочисленными цветами переливалась входная заставка сайта «Тени Скарлайга». Скарлайг... Вот ты как называешься, игровой мир, расположенный на далеких серверах и создающий сложнейший виртуальный конструкт.

Я смотрел на экран, где с тихим хрустом вращались чуть тронутые ржавчиной шестерни, переливались багровым огнем руны на скрещенных клинках, а громоздкие, несуразного вида стреляющие прибуды демонстрировали процессы постановки на боевой взвод и перезарядки. Что тут сказать: мрачновато, но в то же время красиво и величественно.

— Впечатляюще, ничего не скажешь.

— То ли еще будет! — хохотнул собеседник, щелкая мышкой и быстро набирая что-то в меню поиска. — Шас я тебе покажу... того самого. Который тебе не приглючился, а на самом деле был.

Как сказал, так и сделал. То есть показал, да во всей красе. Вот оно, чудо-юдо неведомое. Да еще и с краткой поясняющей надписью под монструозным изображением. Знакомся, Макс, это тангар обыкновенный, но сильно видоизмененный различными техническими дополнениями в стимпанковском стиле. Существо вида квадратного, предпочитающее обитать либо в подземных городах, либо, на крайний случай, в замках с малым количеством окон. Характер скверный, вид мрачный, кулаки армированные, склонность к приступам боевого безумия. В общем, тот еще милашка, чтоб ему без конца икалось.

— М-да... Хорошо еще, что это самое боевое безумие он в нашей реальности не продемонстрировал, — без тени иронии сказал я, прочитав краткую характеристику этого подвида, населяющего виртмир. — Иначе бы большое ой получилось.

— А то ж. Без этого никуда.

Около минуты я сидел в подобии транса, окончательно осмысливая возможность пересечения мира реального и вот этого, что находился внутри экрана. Сложно понять, еще сложнее принять как данность. А что поделать, придется вбивать в свою голову сей факт как одну из основ нового, измененного мировосприятия.

От тяжких мыслей отвлек локоть Славки, чувствительно врезавшийся в правый бок, и возглас:

— Не спи, замерзнешь!

— Лето на дворе...

— Тогда поджаришься, — мигом переобулся тот. — И вообще, я тут не на медитирующего тебя смотреть пришел, а насчет выяснения важных и не очень деталей. В реальности ситуации убедил? Сайт наиболее желательного в твоей ситуации игрового мира показал? Насчет заказа «саркофага» тоже обговорили...

— Все так и есть, — согласился я. — С тебя «саркофаг» и все сопутствующее, с меня деньги и адрес доставки. Ну а потом... будем посмотреть, получится ли что-то из нашей безумной затеи.

— Должно получиться, Макс, я бы иначе не стал тебя дергать. А сейчас... Пора мне по делам бежать. Только коньяк прихватчу, пока ты про него еще помнишь.

— Иди уже, дегустатор виноградного самогона двадцатилетней выдержки.

Ну Славка и пошел. Разумеется, прихватив с собой коньяк. Распрощавшись с ним и не забыв запереть дверь, я вернулся к компьютеру, полный решимости прочитать все, находящееся в открытом доступе, о мире Скарлайга.

Голова... Она не просто болела, а раскалывалась на множество составляющих. Не помогали уже ни крепкий кофе, ни пара таблеток анальгина. А все от перенасыщения информацией! Как ни крути, а многочасовое сидение за экраном ноута и переход с одной страницы «Энциклопедии Скарлайга» на другую — занятие никоим образом не позволяющее отдыхать. Особенно в том случае, когда воспринимаешь все это не как увеселение, а как важную и необходимейшую деталь плана.

Классы героев, их сильные и слабые стороны, умения и магические способности, причудливо переплетенные со стимпанковской технологией. Жуть, да и только! А ведь есть еще и подробнейшая история этого игрового мира. Существенно расширившаяся в момент запуска онога. Не стоит также забывать об особо важных персонах, расстановке сил, компьютерных персонажах и игроках, уже успевших в этой среде стать живыми легендами геймерского социума. М-да, тяжкие дела, как оказалось, а все равно придется соответствовать. Хорошо еще, что и бывшая девушка в этом серьезно поварилась, да и я порой, чисто под настроение, любил погонять в компьютерные эрпэгэшки старого, довиртуального еще образца.

А неплохо сделали, неплохо! И нестатичная структура мира, и постепенное расширение во все возможные сто-

роны, и возможность перемещения игроков между отдельными секторами игрового мира, пусть и довольно хитро обставленную. Искусственный интеллект опять же. Не абы что, а действительно интеллект, из числа новейших разработок, которые и в военке только-только начали использоваться на уровне прототипов. Как ни странно, но отдача денег от игровых миров оказалась не в пример более существенной, чем классическая, веками проверенная корпорациями область заработков.

И еще одно — местами забавное, а для некоторых источник неиллюзорной боли в области задницы. Ага, я про взаимодействие мира Скарлайга в плане денег игровых и денег реальных.

Для любителей ввода реального бабла с самого начала раскочки персонажа в игре стоял жесткий и непробиваемый фильтр. Если игрок не соизволил раскататься до сорокового уровня, то фиквам ему, а не вливания реала. Ну а потом можно, хотя и с жестким лимитом — не более пяти тысяч евро в месяц. На пятидесятом планка ввода приподнималась еще немного, затем на шестидесятом и так далее и тому подобное.

Поначалу некоторые любители закупаться всем и вся шипели ядовитыми змеюками. Заявляя, что с таким хамским отношением никакие серьезные геймеры туда и не сунутся, да и прибыль владеющей виртмиром корпорации уйдет в ноль. Ан нет, все получилось с точностью до наоборот. Повалил поток геймеров, которым в других местах не сильно нравилась ситуация, когда банальные финансовые вливания ставили плоховатого игрока вровень с другими, не столь состоятельными в реальной жизни. Повалили, чтобы вкладывать весомые суммы в, по сути своей, одно из развлечений. Прибыль же...

Прибыль была, да еще какая! Тут и несколько повышенная по сравнению с прочими ежемесячная плата, и прибыль от рекламы, да и ввод прокачавшимися игроками реала, который оказался просто несколько сдвинут во временных рамках, только и всего. И о числе игроков, выбравших мир Скарлайга, забывать не стоило. В общем,

дела у компании шли на «ура», и проект развивался вширь и вглубь — на радость владельцам и конкурентам на зависть.

Откинувшись на спинку дивана, я прикрыл глаза. Пытаясь хоть немного расслабиться, отбросить в сторону тяжелую усталость от переизбытка информации. Да-да. Именно переизбытка, потому как столько часов подряд просидеть за компом, вчитываясь в любую мелочь... сомнительное, доложу я вам, удовольствие. К тому же еще и желудок требовательно урчал, желая, чтобы в него немедленно закинули нечто съедобное и в приличном количестве.

А потом? Потом надо было как следует выспаться, ведь завтрашний день обещал быть насыщенным во всех отношениях. Получение «саркофага», размещение его в съемной квартире, настройка и наладка, подключение к игровому миру... И это еще очень приблизительно, черновой, так сказать, вариант.

Посидев этак с полчаса и почти полностью выбросив из головы посторонние мысли, я занялся приготовлением ужина, так как обед был благополучно пропущен. Думал, что во время этого нехитрого действия голова окончательно придет в норму, ан нет, не получилось.

Мысли об игровом мире стимпанка и правда выветрились на некоторое время, зато на их месте всплыли другие. Те самые, из-за которых я и находился в плохом, очень плохом моральном состоянии.

Два с лишним месяца назад ничего не предвещало проблем. Привычная работа, друзья, отдых на всю катушку. Ан нет, все изменилось рывком, стремительно и безальтернативно. Началось же всего-навсего с визита в одно из офисных зданий, расположенное близко к центру города. Оно всегда считалось мажорным, там располагались конторы модных юристов, посредников, консультантов в разных областях. Иметь контору в этом древнем здании было модно. И плевать всем хотелось на то, что во времена совсем уж далекие там располагался элитный бордель для знатных и состоятельных клиентов.

Ну да не о том речь. В ясный весенний денек мне надо было оказаться в одной из контор этого здания по не слишком важному, но все же необходимому делу. Обычные бюрократические закидоны, при работе с которыми нужна помощь толкового юриста. И надо же было случиться, чтобы именно этим днем немалой группе террористов из одной горной республики приспичило провести очередную громкую акцию по захвату заложников!

Вот так и получилось, что чужая проблема одновременно стала моей. А как иначе, если в офис, где ты тихо-мирно советуешься с юристом по деловому вопросу, врываются два инородца с небритыми харями, тупыми до дебилизма обкуренными рожами и короткими автоматами в руках.

Дергаться не имело смысла... Тихо и покорно, подобно барану, выполнять указания тварей — тем более. Пришлось поставить последний рубль ребром, дождавшись момента, когда оба террориста чуть отвлекутся на секретуточку с большим бюстом и в юбочке чуть ниже попки. Вот тогда и пришел тот самый «момент истины».

По давней привычке родом из детства в беспокойном дворе я и нож в заднем кармане — понятия неразделимые. Вот он, извлеченный с выкинувшимся лезвием, и отправился в короткий полет. Конечная точка — шея того, который чуть слева от меня. И сразу же бросок ко второму, пока тот не успел нажать на спуск автомата и вообще осознать ситуацию.

Краем глаза увидел, как нож входит в тело террориста... Хорошо входит, правильно, смертельно. И руки его тянутся не к автомату, а к собственной глотке — в тщетной попытке что-либо исправить. Поздно. Тварь, ты убит. Сдыхай себе и по возможности потише.

Врезался во второго, который слишком долго, целую секунду, пялился на своего поделеньника, а в глазах застыла смесь изумления и постепенно разгорающегося страха. Не привык фанатик к тому, что мирные заложники могут так жестко и быстро действовать. А вот выкуси, тварь! Я тебе не заложник, а мирным тем более никогда

не был. Скорее сдохну, но плясать как марионетка под дулом автомата точно не стану.

С грохотом обрушились на пол... Против меня играла не самая большая масса, да и отсутствие постоянных тренировок, оно тоже не способствовало. Бандюк оказался более массивен, да к тому же наркотический угар работал еще и как серьезный стимулятор. Были бы мы не в клинче, можно было бы достать удобным ударом, но вот сейчас... Хотя...

Руки заблокированы, противник попытался подмять меня под себя, справиться самостоятельно, не призывая на помощь. А вот хрен тебе! Руки заняты, ноги сейчас малополезны, поскольку замаха нет. Изогнулся и нечеловеческим усилием дотянулся до опять же шеи. Зубами! Вонь немытого тела, поддающаяся под металлокерамическими коронками плоть, заливающая рот кровь. И хрип того, кого я достал таким манером, о котором мало кто мог подумать. Грызть чужие глотки, словно дикий зверь, — это в наше время странно... зато действительно. Впился еще глубже, чтобы уж наверняка довершить начатое. Конвульсивные, постепенно затихающие подергивания тела. Все! Финита.

Поднялся, первым делом подхватил лежащий рядом автомат, уже снятый с предохранителя и с загнанным в ствол патроном. Быстрый взгляд в сторону того, ножом успокоенного. Нет, тут правки не потребуется, мертв, как селедка из банки.

Зато я буквально кожей почувствовал ужас, исходящий от юриста, пары его помощников, симпатичной секретуточки. Боятся. Меня. Почему? Почему *меня*, а не тех тварей, которых в здании наверняка более чем достаточно? Почему?!

— ...почему?

...Шепот, сорвавшийся с губ, завис в тишине. А сам я выплыл из так некстати нахлынувших воспоминаний. И запах гари от превратившихся в угольки кусков мяса на сковородке. М-да, не повезло мне с ужином, ведь заново возиться нет никакой потенции. Придется открывать

что-то консервированное, на порядок хуже по вкусу. Ну, хотя бы быстро.

Через несколько минут я без особого аппетита жевал консервированный говяжий язык с уцелевшим после моего разгильдяйства гарниром и размышлял над странными извивами человеческой психики. Странно все это. Раньше воспоминания приходили по большей части в кошмарах. Сейчас же... да еще так ярко, как ночной порой. И ведь никак не психотравма, потому что никаких приступов гуманизма по отношению к убиенным террористам у меня не было, нет да и не появится. Зато ненависть ко мне у их покровителей — это да. От нее и стремлюсь спрятаться.

Назначенная награда за голову со стороны этих фанатиков — это раз. Крайне недоброжелательное отношение со стороны властей — это два. Откуда второе? А тут все просто. Вместо стандартных переговоров, высокой политики, что у наших дорогих властей связана с попытками отполировать языком до блеска чью-либо задницу, получилось... А резня получилась, которую заварил одна моя не слишком скромная персона. Когда вместо того чтобы покорно поднять лапки и выполнять требования террористов, удалось сначала прикончить первую парочку, а потом, завладев их оружием, устроить в бывшем борделе, а ныне офисном центре натуральный шутер¹ в реальности.

Кровь, трупы, полное игнорирование наличия заложников, стремление если и умереть, то не стоя на коленях. Ах да, еще и целый ушат жуткого везения. Позволившего выжить, отделавшись несколькими неприятными, но не опасными для жизни ранениями.

Потом меня спрашивали: «А как?!» Ответить было почти что и нечего. Детство и юность в полукриминальном районе, уличные жестокие драки, увлечение стрельбой и восточными единоборствами. Потом все это отпо-

¹ Шутер — жанр компьютерных игр. От *англ.* shooter — стрелялка. Много стрельбы, ограниченное пространство и большое количество врагов, которых необходимо уничтожить, иногда за определенный промежуток времени.

лировалось военной кафедрой в универе, где офицеры подходили к делу со всей ответственностью, желая вырастить не абы кого, а грамотных профессионалов. Ну и, в качестве десерта, моя бешеная ненависть к тем, кого я от всей души считал мразью, недостойной жизни.

А теперь... Теперь я как зверь в лабиринте. Ищущий выход. Один из выходов, который может привести как к свободе, так и в новый, пусть и иной лабиринт. Что ж, время покажет. Сейчас же спать. И надеюсь, что сегодня сны не придут меня навестить.

ГЛАВА 3

Утро. Хорошее утро, поскольку спал я, как зимующий сурок, то есть крепко и с яркими, приятными сновидениями. Только суркам, как я предполагаю, снятся нехитрые радости жирных грызунов, ну а я обошелся видениями заснеженных гор Швейцарии. Был я там, а впечатления остались самые что ни на есть приятные. Вот и проникли в сновидения, чему только рад. И никаких больше кошмаров. Надеюсь на то, сильно надеюсь.

И день завертелся... Звонки родителям с предупреждением о том, что на несколько дней я выпадаю из связи, но со мной все в полном порядке, просто так требуется для одного важного дела. Хорошо, что им все было понятно насчет подобной необходимости. А уточнять детали не стали. Пока не стали, но в будущем непременно попросят подробно изложить ситуацию. А я что, я изложу. Надеюсь, что изложение окажется оптимистичным, ох как я на это надеюсь.

Затем собрался, прихватил с собой документы, имевшуюся в квартире не столь большую сумму наличных денег и ноут, на котором была важная для меня информация. После этого осталось закрыть дверь да отправиться на улицу отлавливать первое попавшееся такси. Ну и, само собой, про прихваченное оружие забывать не стоило.

Оружие! Будь прокляты те, кто за долгие годы так и не

сподобился разрешить ношение нормального боевого оружия. Вот и сейчас мне пришлось обойтись пусть сильной, эффективной, но все же травматикой. Нет, убить можно и из нее, но как же сложно это сделать. Целиться придется в отдельные, уязвимые даже для подобного боеприпаса точки, и вообще. Жуть, да и только. А прихватить с собой стоящую в сейфе «Сайгу» — привлечь излишнее внимание. Этого же я сейчас делать точно не собирался.

Уже в такси, на полпути к съемной квартире, меня настиг звонок Славки. Первыми словами, которые я услышал, были:

— Привет, Макс. Везу «саркофаг» в своей тачке... Бли-ин, едва утрамбовали, он не тяжелый, но громоздкий. Давай уже, колись на адрес, не могу же я впустую по городу кружить.

— Запоминай, чудо в перьях. — Хмыкнув, я продиктовал ему улицу и дом, после чего поинтересовался: — Время прибытия?

— Ну... Минут двадцать, как я думаю.

— Договорились. Жду.

Мне до пункта назначения ехать оставалось минут семь, не больше, поэтому насчет опоздания я точно не тревожился. Так оно и вышло. Я успел отпустить таксиста, выкурить сигаретку, поразмыслить несколько минут об отвлеченных материях. Лишь после всего этого во двор въехал громоздкий черный «джипорожец» моего друга и тут же требовательно забибикал. Махнув рукой, я показал ему, к какому именно подъезду надо ехать. Все, отлично...

Выскочивший из машины Славка сиял не хуже начищенной медяшки. Что ж, один его вид недвусмысленно говорил о полном успехе с приобретением и доставкой заказа. Подтверждение последовало незамедлительно, стоило ему только открыть рот:

— Макс, мне такую-ую штуку продали, ты даже не представляешь!

— Ну почему же не представляю, — улыбнулся я, пожимая ему руку. — Вот сейчас увижу и представлю во всех

подробностях. Только сначала все же стоит занести груз внутрь.

— Зануда ты местами, вот что я тебе хочу сказать. Ладно, давай сначала и впрямь занесем «саркофаг». Этаж-то какой?

— Второй.

Уже хорошо. А то был бы пятый, да без лифта. Не-ет, такие подвиги не для меня. Если нет совсем уж крайней надобности.

В это я верил. Славка вообще не был любителем физических нагрузок. Быстрый, суетливый, но вот с физической силой как-то не особо дружил. Ну да у каждого свои особенности. Я, к примеру, на самолетах летать ненавижу. Так и что с того?

А «саркофаг» и впрямь оказался громоздким. Пока мы его выгружали из машины и вносили в подъезд, было еще ничего, а вот кантовать груз, поднимаясь по лестнице... Ну да ладно, справились. Расположив упаковку с высокотехнологичным устройством внутри на полу большей из двух комнат, мы с облегчением осознали, что работа грузчиков завершена. Зато пришло время другой работы, куда более тонкой — требовалось установить систему, привести ее в рабочее состояние. Хорошо, что на сей счет имелась подробнейшая инструкция, написанная таким образом, что даже малопонимающий в компьютерах и электронике человек мог успешно разобраться во всех стадиях процесса.

Через час отборного мата и после нескольких чашек кофе и чая, а также нескольких доз коньяка процесс сборки и настройки был закончен. Теперь посреди комнаты стояла конструкция, действительно напоминающая древнеегипетский элемент культа. Только внутрь должна была помещаться не мумия, а геймер, желающий с максимальными комфортом и эффективностью находиться в виртуальных игровых мирах.

— Ну вот, Макс, пора тебе в высокотехнологичную кровать, пребывание в которой и дает полный допуск в

виртуальные миры. Особенно в так интересующий нас мир Скарлайга.

— Хм, пожалуй, ты прав, — согласился я, без малейшей симпатии взирая на «саркофаг». — Ну а сам ты что делать планируешь?

— Да особенно и ничего. Посижу ту пару часиков, удостоверюсь, что погружение в вирт прошло нормально. Ну а потом камеру поставлю да время от времени посматривать буду, как обстоит дело с наличием тебя в этом устройстве.

— В логике не откажешь. Тогда... начнем потихоньку.

Сказано — сделано. Раздевшись, как оно и было прописано в инструкции, я улегся в ложе «саркофага», стараясь, чтобы организм не чувствовал ни малейшего неудобства. Именно так достигалась максимальная степень погружения — полное отсутствие раздражающих факторов и готовность психики принять виртуальный мир, не отторгая оный из-за каких-либо страхов или комплексов.

Комплексов у меня не было. Страхи... Скорее уж их можно было назвать разумными опасениями, и не более того. Ну а для максимального комфорта в «саркофаге» этой модели было предусмотрено буквально все. Мне осталось лишь надеть на голову мягкий не то шлем, не то маску. Этот предмет позволял управлять компьютером без каких-либо движений, лишь импульсами, идущими от нейросети головного мозга. Ну что, Скарлайг, пришла пора познакомиться более тесно!

Легкое ощущение головокружения, и вот уже перед моими глазами в пустоте висит эмблема мира Скарлайг, а приятный женский голос произносит:

— Добро пожаловать в мир Теней Скарлайга, незнакомец. Множество приключений и новых впечатлений ждут вас.

— Благодарю, — на автомате буркнул я, не успев осознать, что разговариваю даже не с элементом ИИ, а со стандартной заготовкой стартового меню игры.

ПРИЛОЖЕНИЕ
Характеристики героя, его амуниция,
используемые заклятия, импланты
и полученные достижения

ХАРАКТЕРИСТИКИ
29-Й УРОВЕНЬ

Сила — 30
Выносливость — 20
Восприятие — 7
Ловкость — 3
Интеллект — 25
Воля — 57

131 хит
303 единицы энергии
24 свободные характеристики
11 свободных умений

СОПРОТИВЛЕНИЕ ВОЗДЕЙСТВИЯМ

Сопротивление огню +50
Сопротивление тьме +25
Сопротивление заклятиям демонологов — 50
Сопротивление свету — 25
Сопротивление воде 0
Сопротивление воздуху 0
Сопротивление земле 0
Сопротивление физическому воздействию 0
Сопротивление ментальному воздействию +20
Сопротивление природе 0
Сопротивление ядам +10

Характеристики, единицы хитов и энергии, уровень сопротивляемости указаны без учета амуниции и имплантов в активном режиме.

ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ ЗАКЛЯТИЯ

Аура Ужаса — время на активацию — 3,5 секунды. Требуемая энергия — 12. Время действия — 13 секунд. Радиус — 5 метров. Враг боится вас и либо может убежать, либо его удары станут слабыми и неточными.

Игла Духа — время на активацию — 1,5 секунды. Требуемая энергия — 5. Урон — 7 единиц.

Круг Копий — число Копий — 8. Время активации — 2,2 секунды. Требуемая энергия — 26. Урон от каждого Копья — 12-16.

Разряд Духа — время активации — 1 секунда, использует всю имеющуюся энергию. Урон — число единиц энергии, умноженное на два. Время перезарядки — 2 часа.

Разящий Доспех Духа — время на активацию — 4,3 секунды. Требуемая энергия — 80. Поглощение урона — 75. 30% наносимого урона в ближнем бою и 18% в дальнем возвращаются к атакующему вас.

Шепот Химер — время на активацию — 3 секунды. Требуемая энергия — 8. Время действия — 10 секунд. Радиус действия — 5 метров.

Шоковая Петля — время на активацию — 1,9 секунды. Требуемая энергия — 21. Урон — 23-28 единицы для органических целей, 7-15 для неорганических или призрачных. 15-процентный шанс шокировать и обездвижить цель сроком на 5 секунд. Радиус Шоковой Петли 1,5 метра.

ИМПЛАНТЫ

Адреналиновый Взрыв — умение, активируя которое начинаешь двигаться быстрее, а мощь ударов в ближнем

бою ощутимо растет. Действует определенное время, после чего требуется пауза для перезарядки.

Зонтик Беса — прикрепляется к затылку. Короткие лапки держатся за голову, а две длинные прокалывают кожу рядом с ушами, позволяя владельцу импланта слышать больше, чем обычно. Основное назначение — служит генератором защиты от ментального воздействия. Первичная активация потребует 70 единиц энергии и по 22 каждую минуту.

Когти Демона — учитывая расовый бонус, установка импланта осуществляется не с нуля, а на имеющуюся основу. В результате величина урона возрастает на 30%. Апгрейд: длина когтей увеличивается вдвое, но не материальная часть, а энергетическая. По длине сравнимы с кинжалами. Затраты энергии — 25 единиц активация и 8 единиц в минуту. Плюс увеличение урона поднимается до 35%.

Сеть отражения — немного защищает от физического урона. Основное назначение — поглощение энергетических разрядов. Первичная активация потребует 40 единиц энергии, и по 15 каждую минуту. Дает +40 защиты от физического воздействия и +20 от всех стихий. Если пассивна, то защита снижается до +20 и +10 соответственно.

Симбионт — позволяет использовать механические импланты и к тому же не наносить вреда здоровью при их активном использовании.

Скороход — имплантируется в ноги. На первом уровне помогает бегать со скоростью примерно на треть быстрее обычной. Не в активированном состоянии толку от него ноль, а расходы энергии 60 единиц активация и 30 единиц в каждую минуту.

ДОСТИЖЕНИЯ

Безжалостный убийца — дает легкую ауру страха, видимую игрокам и ощущаемую обитателями Скарлайга.

Дуэлянт — вы победили в поединке превосходящего вас более чем на пять уровней противника и получаете

данную особенность. Теперь в боях с другими Тенерожденными ко всем вашим атакам добавлено +5% урона, физического и магического.

Коварный удар — теперь наносимые со спины удары становятся на 5% сильнее. На столько же повышается вероятность критического удара в данных условиях.

Начинающий политик — в некоторых случаях вы сможете видеть варианты выполнения задания, изначально не предусмотренные теми, кто вам его выдал.

Отравитель — долгое время, проведенное за составлением ядов, и успешное их применение помогли вашему организму не только распознавать ситуации, когда кто-то намеревается отравить вас, но и повысили сопротивляемость к воздействию всех без исключения ядов. +20% вероятности определить отраву и +10 к сопротивлению ядам.

Смертельные чары — отныне шанс нанести критический урон с помощью заклятий увеличивается на 2%.

АМУНИЦИЯ

Амулет друга клана шер Нект — прочность 15/15, коэффициент сопротивления стихиям +30, коэффициент сопротивления менталу +35.

«**Кувалда**» — метатель револьверного типа, урон стандартным боеприпасом 20-24, прочность 18/50, прицельная дальность 10 метров.

Малая опора мага — кольцо. Прочность 10/10, Воля +3.

Медное кольцо твердыни — прочность 10/10, Сила +1, Выносливость +1 (2 штуки).

Медное кольцо упорства — прочность 10/10, Сила +1, Выносливость +2 (2 штуки).

Меч серой стали — урон 16-21, прочность 23/60. Внимание! Когти тифлинга мешают хватке и снижают наносимые повреждения на 20%.

Плащ хамелеона — прочность 12/20, броня +1, Ловкость +1.

Сапоги из кожи скального варана — прочность 55/55, броня +20, сопротивление огню и кислотам +40.

Серебряное кольцо жизни — прочность 10/10, Выносливость +2 (4 штуки).

Серебряное кольцо упорства — прочность 10/10, Сила +1, Выносливость +3.

Стальные наручи драконида — прочность 35/35, броня +14.

Стальные поножи драконида — прочность 40/40, броня +18.

Усиленная кольчуга клана шер Нект с капюшоном — прочность 90/90, броня +57.

Церемониальный кинжал из мифрилового сплава — урон 22-26, прочность 110/110 (2 штуки).

«Шершень» — наручный метатель четырехзарядный, возможность отдельной и залповой стрельбы. Урон стандартным боеприпасом 14-21, прочность 45/45, Восприятие +3 (2 штуки).

СОДЕРЖАНИЕ

ТЕХНОМАГ. *Фантастический роман*. 5

Приложение

Характеристики героя, его амуниция, используемые
заклятия, импланты и полученные достижения 339