

СТЕПАН МАЗУР



ГРАНИ БУДУЩЕГО 4

ИГРЫ ЖИЗНИ

Степан Мазур
Грани будущего 4: Игры жизни
Серия «Грани будущего», книга 3

<https://litres.ru/73811301>

SelfPub; 2026

ISBN 978-5-907465-93-0

Аннотация

За шестнадцать лет после Конца Света Хозяйка создала объекты, которые человечество не смогло себе позволить и подземникам понадобится время, чтобы проникнуться замыслами Богини. Осторожно вступая в неизвестные для себя области науки и познавая новую технику, шестеро ребят во главе с адмиралом Зиновием изучают наследие прошлого мира и пытаются подобраться к бэкапу человечества. Безграничные знания цивилизации хранятся на информационном кристалле, но чтобы до него добраться требуются новые симуляции. А значит, игры будут продолжены.

Содержание

Глава 1 - Тёмный. 7 Level	4
Глава 2 - Тёмная. 7 Level	27
Глава 3 - Светлый. 7 Level	44
Глава 4 - Светлая. 7 Level	57
Глава 5 - Серый. 7 Level	65
Глава 6 - Серая. 7 Level	86
Глава 7 - Высший уровень	96
Глава 8 - Боги	112
Конец ознакомительного фрагмента.	120

Грани будущего

4: Игры жизни

Глава 1 - Тёмный. 7 Level

Всё ещё среди симуляций «Альфы».

Вспышка!

Когда веки недоверчиво поднялись, то великолепные краски заката, бушующего вокруг кровавыми переливами, заставили Зевса невольно залюбоваться спецэффектами. Тима и Дементия рядом, разумеется, уже не было. Дороги с ребятами в игре разошлись. Но для финала – отличная картинка.

Оставалась всего одна ступенька!

Зевс вспомнил таблицу с градацией Тёмного пути. Последняя ступень перед окончательным преобразованием – «Рыцарь Смерти». Он же дворянин царства Зла, выше только Тёмный Лорд. Но тот будет один.

<u>ТЕМНЫЙ ПУТЬ</u>		<u>СЕРАЯ ТРОПА</u>		<u>СВЕТЛАЯ ДОРОГА</u>	
Хай левел – ДАЙМОНЫ					
Лорд Демон	Владычица Тьмы	Лорд Палладин	Серая Владычица	Лорд Ангел	Светлая Владычица
Оптимальный уровень – МАГИ					
Рыцарь смерти & Леди Тьмы		Серый Рыцарь & Серая Леди		Рыцарь Света & Леди Света	
Мастера		Ассасины		Стражи	
Аколиты		Странники		Отшельники	
Лоу левел – СМЕРТНЫЕ					
Мумии		Мастера оружия		Инквизиторы	
Всадники-скелеты		Тяжёлые пехотинцы		Послушники	
Воины-скелеты		Лёгкие пехотинцы		Дух	
Скелетоны		Ополченцы		Души	

Рядом больше нет друзей, а сколько соперников до финала перед ним оставила Игра? Пожалуй, что слишком много, чтобы его шансы уцелеть были больше процента. И всё же он шёл к своей цели. А это означает целенаправленно двигаться к желаемому результату, преодолевая трудности и используя различные стратегии, что в свою очередь включает в себя постановку конкретных целей, разработку плана действий, мотивацию и умение адаптироваться к изменениям. И человека, который идёт к своей мечте, чаще всего называют целеустремлённым, замотивированным. А что может служить большей мотивацией, чем выжить?

Огненный круг очередного неземного светила велича-

во опускался за горизонт, растворяя золото перламутром. Местное солнце скрывалось на удивление быстро. Если бы Зевс оставался на Земле, он решил бы, что находится близко к экватору.

Но он отныне прекрасно помнил, что находится в корабле, который отправился в путь по неизвестному направлению.

Как бы там ни было, закат получился не просто быстрым – стремительным, словно на перемотке! За какие-то мгновения прекрасные небеса почернели и покрылись россыпью ярких звёзд.

«Это только кажется или звезды действительно ближе, крупнее и ярче»?

Затем Зиновий мигнул и внезапно понял, что сходит с ума. Закат **ЗЕЛЕНЕЛ**.

«Глюки Игры»? – мелькнуло в голове игрока.

Рыцарь смерти помотал головой, но наваждение не прошло.

Зелёный закат на фоне сиреневого шарика солнца выглядел зловеще. Даже более зловеще, чем чёрное небо. Но взгляд отвести невозможно, настолько прекрасным получился этот необычный вид. Сравнить не с чем. Небо манило. На мгновение показалось даже, что солнце мигнуло.

Плохо лишь одно – на этот самый закат так же смотрело девяносто девять противников. Те самые девяносто девять процентов, которые против того, чтобы выжил именно он!

Как один из сотни уцелевших мужчин по пути тьмы, Зевс

предъявлял своё право на жизнь, вгрызаясь коваными сапогами в сухую землю. Оппоненты стояли посреди бескрайнего вымершего ландшафта, растительность которого ограничивалась лишь редкими засохшими деревцами, да чахлым кустарником, покрытым вместо листьев шипами.

После удивительного зелёного заката цвет небес снова поменялся. Небо на этот раз затянуло серой непроглядной мглой – за какие-то несколько секунд. При этом не было даже намёка на новый восход или появление нового светила. Едва солнце окончательно скрылось, мир окончательно погрузился во мрак. Пустота.

«Чудны преобразования Игры», – размышлял он по ходу дела. – «Что ж, темнота, так темнота. Да делайте солнце хоть прозрачным. Мне уже всё равно. Главное, что я знаю, что дойду. И никто меня не остановит»!

Он усмехнулся. Рука на месте. И снова – меч.

Зевс, который словно в прошлой жизни был адмиралом, вытянул червлёный двуручный меч перед собой. Прошла жизнь ведь что? Пшик, которой и не существовало до симуляций. А натуральная реальность – тут, где все чувства и эмоции перегружены сигналами, что текут по проводам прямо к мозгу, минуя перемычку интерфейса «человек-машина».

Все дело в возбуждении нейронов, в импульсах, которые подкрашивают для него сигналы двоичного кода, и минуя трёхцветные пиксели на экранах, СРАЗУ уверяют в том, что

есть истина. А картинка это, звук, эмоция или ощущения на несуществующей коже не существующих рук – это уже детали, мелочи, которыми можно пренебречь.

В кои-то веки за Игру в руках его было мощное и красивое оружие! Даже по приблизительным прикидкам, весил клинок не меньше тридцати-сорока килограмм. Если бы не силы Игры, он просто не смог бы держать его на вытянутой руке и уж тем более сражаться.

Проведя оружием по воздуху и направив острие в темноту – туда, где, предположительно, не стоял никто из выживших на прошлом этапе товарищей, Зевс интуитивно, неосознанно зашептал слова заклинания, вкладывая в них воображение и добавляя ману, как источник жизни в игре или прану, вздумай он к ней относиться, как с собственной внутренней силе.

– Холодный Свет! – прошептали губы.

Рука задрожала от напряжения, сердце принялось стучать сильнее, и некая сила, обжигающая всё тело, появилась в районе солнечного сплетения, поползла вверх, а затем, через вытянутые пальцы – проникла в клинок.

Темноту ночи разрезал луч. Даже на расстоянии от него веяло ледяным холодом. Ослепительно синий, морозный луч прополз по лезвию меча и ударил, сорвавшись с острия, в землю!

На месте удара образовалось медленно затухающее пятно – кусок замерзшей земли, покрытой морозной корочкой.

Зевс шумно выдохнул носом.

– Порядок!

Пока есть возможность, нужно попробовать нечто более сложное. Как показало сражение в Колизее от банальных обменов «выстрелами», будь то молнии, пламя, огненные шары или ледяные иглы, толк небольшой.

«А ну-ка»!

Зевс опустил на мгновенье веки и ПРИКАЗАЛ глазам видеть иначе.

Вновь поднял веки и едва не захохотал.

Тьмы больше не существовало! Как на ладони был виден весь ландшафт и группы ослепших игроков, блуждающих вокруг него. Площадка, на которой они располагались была довольно обширной и между каждым располагалось приличное расстояние.

Что-то подсказывало Зевсу, что всё это неспроста. Ранее, игроки всегда появлялись более плотной массой. Возможно, нынешнее положение говорило о том, что их не будут атаковать «войсковыми» методами, то есть обычным оружием. Возможно, личное пространство было дано симуляцией, чтобы начинающие маги просто не поубивали друг друга во время экспериментов... раньше времени.

Но судя по растерянным оппонентам, на данный момент Зевс оказался единственным, кто смог подчинить себе метод «зрения в темноте». Слава подсказкам друзей! Жаль, что перед финалом Игра вновь не свела их вместе хоть с кем-

нибудь.

Но последнюю ступень надо преодолеть в одиночестве.

Остальные Игроки шарили руками впереди себя, ощупывали землю под ногами, махали наугад мечом. Кто-то падал и полз на коленях. Кто-то просто застыл, ожидая развязки.

Картина же перед глазами Зевса была очень чёткой, контрастной, но исключительно в оттенках красно-рыжего цвета. Он применил не инфракрасный, ультрафиолетовый диапазон.

«Наверное, зрачки у меня сейчас на весь размер глаз»! – усмехнулся игрок.

Отвлёкшись от небесных метаморфоз, от темноты и слепых товарищей, Зевс впервые после появления в новом мире смог обратить внимание на свой наряд.

На нём были чёрные латы из стали неизвестного состава. Металл выглядел словно закопченный, но при этом был гладким и очень гибким! Доспех буквально обтягивал Зевса с ног и до головы, свободным движениям ничего не мешало. Доспех не скрипел, не бряцал не жал, даже не давил. Он был как вторая кожа, тонкий, прочный и...неуязвимый?

Невозможное сочетание для доспехов!

Отсутствие щита на левой руке отчасти подтверждало вывод о неуязвимости. Нагрудник и поручи даже были исписаны фиолетовыми рунами, а также причудливыми рисунками в средневековом геральдическом стиле – очень вычурном, но красивом.

Отдельно, конечно, стоило сказать про меч. Он был великолепен. Две ладони в боевых рукавицах свободно помещались на его рукояти. Сама рукоять, обмотанная, как казалось, не кожей, а рыбьей чешуей, была покрыта мелкими кольцами. Очевидно, для лучшей хватки, чтобы меч не выскальзывал из рук. На лезвии чуть выше кованой гарды, имелись зазубрины. Но не выбитые мощным ударом, а сделанные специально и абсолютно симметричные.

Заточен клинок был просто фантастически. Зевс осторожно потрогал кромку и тихо присвистнул – такой заточкой можно было рубить бревна и срезать травинки прикосновением.

«Хороший меч», – подумал Зевс. – «Для больших врагов. Интересно только, кто встретит нас здесь? Враги без плоти»?

Зевс снова посмотрел на других игроков. Теперь среди них каждый – враг. Они лишь препятствия на пути к цели. Игра поставила по сути лишь одно условие: они или он. До конца дойдёт лишь один. Самый приспособленный.

Рисунки на доспехах неожиданно вспыхнули. Сверкающие линии сложились в герб.

«Пометили, чтобы найти врагов и без зрения»? – с насмешкой подумал Зевс, провёл рукой над пометкой и вдруг начал выжигать её как лазер удаляет татуировку на коже.

Никаких меток!

На миг разрисованные латы вновь поблекли, как после сотен лет пребывания на солнце, ветре или дожде. На землю

посыпались пыль и труха. Краска слезла. Свечение прекратилось.

Зевс сразу почувствовал облегчение. Словно гора рухнула с плеч.

Встрепенувшись, он окинул взглядом других игроков. Что они?

Большинство из них к этому моменту уже решили проблему зрения. Кто-то зажёл обычный огонь, другие извергли пламя из ладоней. Остальным хватало «подарка» – того света, который источали вспыхнувшие на доспехах гербы.

Оставшиеся в одиночестве сами с собой монотонно бормотали под нос и застывали в нелепых позах.

«Экспериментируют», – догадался Зевс. – «А может, молятся? Вот дьявол! Похоже, нас опять подвергают психическому воздействию»!

И правда, те игроки, что не сожгли и не затушили сияющий герб на доспехе, вели себя странно. Зевс прислушался. Ближайшие из «гербоносных» шептали... молитвы хозяину! Ни много ни мало – повелителю Тьмы.

Призывы эти звучали жутко. Покорённые сияющими знаками игроки гладили свои гравировки, прося защиты и покровительства. Возможно, верили, что это поможет, спасёт. Возможно, просто подчинились программе.

«Быть может это действительно обереги, и я зря удалил метку»? – подумал Зевс и тут же встрепенулся. – «Нет, не обереги! Знаки рабов, более не отвечающих за себя! Клеймо

меченных»!

Он с недоверием наблюдал картину этого идиотского раболепия. Руки сами всё крепче сжимали эфес меча.

Похоже, Зевс знал, кто станет следующим противником.

«Перебить друг друга! Что может быть проще?»

Но он ошибся.

Местность под ногами стала обугливаться, словно вместо неба над головой заработала гигантская, с половину мира, микроволновая печь.

Зевс почувствовал жар. Не только он, но и все остальные встрепенулись. Источник приближался издалека и с его приближением в тёмной вселенной температура неуклонно росла.

Жар приближался с одной стороны. Почувствовав это, Зевс резко развернулся.

На горизонте росла чёрная точка. Улучшенное зрение быстро приблизило её. Из точки выросла более видимая фигура. Зевс рассматривал её несколько секунд, пока не стало ясно, что по небу летит... обычная птица!

Разве что очень большая. И, пожалуй, очень жаркая. Она буквально разогревала пространство. Но при этом не горела или как-то обозначала себя.

Прочие игроки, также почувствовав жар теперь смотрели на небо вместе с ним. После зомби и живых скелетов, гигантский пернатый чудик вовсе не удивлял. Было лишь непонятно, что с ним делать.

Зевс лихорадочно прикидывал. Первый вариант – конечно, меч. Разрубить и дело с концов. Однако размеры чудовища пока определить было невозможно. Чем ближе, тем больше.

«Может быть, магия? Но что даст огненный шар против огненной птички? Пожалуй, увольте»!

Зевс крепче перехватил меч и, как все прочие, принялся ожидать.

Тёмная птица, парила в тёмном небе, почти не видимая в темноте.

«Что за микроволновая птичка»?! – сплюнул на землю Зевс.

Наконец, птица приблизилась достаточно, чтобы Зевс и прочие смогли её рассмотреть.

Адмирал невольно присвистнул.

Над ними мчалось воистину адское создание! Чёрное как ночь и чешуйчатое, как ящер, а вовсе не пернатое, как показалось вначале. Прикинув высоту, а также рост стоявших внизу людей, Зевс определил размер чудовища примерно в пятнадцати метрах от зубастой пасти до кончика хвоста. А каком размах крыльев и подумать сложно.

Пасть её была именно ЗУБАСТОЙ, даром, что приходилась уродине клювом.

«Вот это да»! – заключил, наконец, Зевс. – «Да это же... василиск»!

И правда, птица более всего напоминала знаменитого Ва-

силиска из средневековых сказок. То есть гигантского ПЕТУХА, только летающего, с зубастым клювом, о—очень большими крыльями и змеиным хвостом, заканчивавшимся шипами наподобие хвоста стегозавра из Юрского или Мелового периода.

Понятное дело в реальности такое «пернатое без хвоста» летать не могло. Однако в проклятой симуляции летало ещё как!

Сделав круг, чудовище совершило то, для чего явилось — молниеносно атаковало врага, показывая высший уровень пилотажа!

Бросок хищника оказался внезапным. Резко прервав свое плавное парение в воздухе, существо просто рухнуло вниз, сложив крылья. Острые когти на всех четырёх лапах сверкнули с остротой заточенных ножей. Из глотки вырывались клубы дыма, прерываемые огненным дыханием. И только по нему некоторые игроки впервые обнаружили для себя врага.

Зубы василиска впечатляли. Немногим меньше двуручного рыцарского меча, они внушали мистический ужас.

Бронированная машина из костей, магии и плоти обрушилась на оставшихся игроков всей своей разрушительной мощью!

Из глотки чудовища вырвался столб огня, отдавшийся в глазах резкой болью. Десяток Рыцарей Тьмы, слишком медлительных или ничего не видящих от ослепительной вспышки, сгорели заживо, не успев толком ничего понять. Смерть

взяла их прямо в доспехах, словно оплавливающиеся в костре консервы.

Зевс оказался вне линии атаки летающего петуха и успел прикрыть глаза рукой, избежав слепоты.

Пролетев над полем из игроков, создание оставило после себя выжженную полосу. Края доспехов игроков были оплавлены, и Зевс невольно проглотил комок страха, представив какую боль пришлось испытать несчастным перед кончиной.

Как он и ожидал, на новом уровне удивительно прекрасные доспехи вновь не помогли своим владельцам ничем. Внутри оставался лишь пепел.

Главной проблемой Зевса теперь стало зрение. Пламя дракона ослепляло его и всех, кто смог приспособиться к «ночному видению». Естественный свет буквально резал глаза!

Те из тёмных, кто не освоил новый вид зрения, не видели вообще ничего и только озирались по сторонам, задрыв головы и ориентируясь скорее на слух, на крики, на движения товарищей и на проснувшийся внутренний ужас, чем на осознанную визуальную информацию.

Невидимый для многих Василиск тем временем вновь взвился в воздух, где сложил громадные крылья и камнем бросился обратно к земле.

На этот раз Зевс сам находился на линии огня. Но что же предпринять?

«Снова бежать и скрываться»?

Тут Зевс вспомнил, что по легендам Василиски считались не восприимчивы к магии. Тем более – огненной. Нужно было нечто более сильное. Как бронебойный снаряд для разрушения укреплений или как управляемая ракета для самолета.

Раскрывая при атаке пасть, безмозглый зверь очень умело слепил сопротивляющихся игроков. Поняв это, Зевс немедленно «выключил» своё ночное зрение. Мир резко изменился, но в целом, Зевс почти ничего не потерял. Стоящие вокруг него люди усиленно падали по чудовищу из всех «видов» магии, сверкали их гербы, так что на страшного нападающего можно было смотреть как при свете фонарей. Не в деталях, но достаточно хорошо.

Резко извернувшись в воздухе, создание плюнуло огнём в сторону, но тут же приземлилось на землю, схватив во все четыре лапы по жертве и сдавило, сминая тела.

Пятую жертву захватила громадная пасть. Зубы клацнули по доспехам, но не смогли прокусить с первого раза. Не предпринимая второй попытки, чудовище встало на «непрокушенного» обеими лапами, оттолкнулось и взмыл высоко в воздух. Вскоре на месте жертвы, от которой «отпрыгнуло» многотонное создание, лежал смятый комок металла.

Крылатый монстр поднялся на высоту, сжимая в лапах ещё несколько подхваченных жертв, чтобы сбросить их на землю. Игроки, беспомощно раскинув руки и нелепо дёргая

ногами, рухнули вниз.

Зевс даже не поморщился, когда следил за их падением. На их месте мог быть любой из них!

Василиск не просто убивал. Он глумился над игроками. Если бы он хоть чуточку опасался своих противников, он вполне мог бы ограничиться исторганием пламени. Но нет, прыжки, скачки, работа зубами и когтями говорили сами за себя. Он охотился и наслаждался охотой.

Игроки гибли один за другим. Помимо четырёх лап и огромной пасти без устали работал хвост, на кончике которого примостилось подобие булавы, утыканной длинными кривыми шипами. Удар такого оружия сносил игрока, превращая в кашу вместе с доспехами.

Подобраться к чудовищу было невозможно. А сам он на всей скорости врезался в строй Тёмных Рыцарей, раскидывая их, как кегли.

Зевс искал выход, беспомощно топчась на месте и стараясь не приближаться к крупным группам игроков. Он старался быть менее заметным. Справедливости нет и не будет. Так хоть уцелеть подольше.

«Эх, если хотя бы летать как этот монстр», – невольно прикинул адмирал.

И тут его осенило – а что, если действительно подняться в воздух?

Он тут же набросил на себя магический экран и тут же представил, как медленно, укутанный этим экраном, подни-

мается в воздух.

Доспех его не сиял чужим гербом, и он не жёг огонь, чтобы освещать себе путь.

Как и сам «чёрный петух» Зевс парил вверх в полнейшей, абсолютнейшей темноте.

Внизу сверкали всполохи пламени – товарищи по игре освещали себя и палили магией по чудовищу, но Зевс плыл вне зоны этих огней.

Магический щит, не столько защищавший его от возможных ударов магии, сколько помогавший сливаться с окружающей пустотой, а главное темнота и темные доспехи без светящегося герба, сделали его практически невидимым.

Но взмыв в высоту, сам Зевс увидел всё очень ярко. Земля внизу словно горела десятками мелких огней и линий от магических выстрелов. Он ясно рассмотрел цель. Василиск, развернувшийся, пока Зевс поднимался вверх, уже возвращался к своим беспомощным жертвам!

«Как же ты мне надоел», – подумал Зевс и сжал кулаки: «Прекратить мясорубку»!

Всё остальное было не важно, в том числе личная безопасность. Как можно думать о сохранении жизни, когда эта тварь глумится над игроками?

Правая рука геймера сжимала огромный меч. Левая – доспех созданный магический щит, а купол продолжал нести его по небу.

Заворачивая в пике, чудовище мчалось ниже, значительно

ближе к земле.

Готовясь к атаке, Зевс направил энергию левитации вниз, ускоряя своё падение, и со страшной, почти невыносимой скоростью... обрушился врагу на крыло!

Подвоха василиск не ожидал. Несмотря на огромные размеры, крыло его (как и всякой птицы), оказалось необычайно хрупким. Меч легко распорол его, пройдя сквозь чешуйчатую ткань как сквозь тряпку. От страшного жара, источаемого кожей чудовища, безумца спас неуклюжий магический щит. Нечеловеческая сила позволила удержаться на теле, вцепившись в одну из тонких костей крыла.

При прикосновении, рука зашипела от невыносимой температуры, стальная перчатка принялась чадить дымом! Но Зевсу не впервой было терять руки. И ему хватило этих летучих мгновений. Он вновь нанёс удар мечом.

Крыло отлетело, отрубленное наполовину.

Кувыркаясь, человек и монстр пали вниз, на головы игроков. Чешуйчатый петух взвыл от боли. Его пасть исторгла столб пламени, свернувшийся при падении в замысловатую, кривую спираль!

Последовал страшный двойной удар. Человек и чудовище – упали на землю.

На несколько мгновений симуляция словно замерла. Тело Василиска погребло под собой несколько игроков. Даже падая с кровавой раной, чудовище жрало чужие жизни.

Зевс к счастью отлетел в сторону, отскочив от огромной

туши как от батута. Он поднял веки.

«Живой»! – пронеслась мысль. – «Хоть разгодились доспехи, выданные Игрой».

Зевс был цел. И кости, и руки. Доспехи спасли его при ударе о камни!

Но что с Василиском?

Во время падения раненное крыло зверя вырвало почти с мясом. И все же, опалив волной пламени пространство вокруг себя, огненный петух попытался снова взлететь. Он разогнался с пары прыжков, но едва оторвавшись от высушенной жаром земли, неуклюже накренился на бок, и с грохотом повалился на грунт.

– Не уйдёшь! Бей его! Добивай! – победно прокричали игроки.

Пока он валялся рядом с чудовищем, приходя в себя, вся оставшаяся масса Тёмных Рыцарей атаковала поверженного врага.

Оставив бесплотные попытки взмыть в небо, Василиск затравленно повернулся к приближающимся игрокам. Даже лишенный крыла, он оставался для них могучим противником. Лапы с губительными когтями, длинный и гибкий хвост с булавой, зубастая пасть на ловкой, вертлявой шее были готовы дорого заплатить за смерть своего хозяина.

Десяток самых отчаянных геймеров, посчитавших раненное чудовище доступной добычей, метнулись вперед. И умерли в течение нескольких секунд. Одних смёл чудовищный

хвост. Другие нашли свою смерть на острых как бритвы когтях. Но больше всего сгнуло в пламени.

Когда Зевс пришёл в себя, он застал почти конец этого «избиения младенцев».

Теперь группы воинов, кольцом окружившие поверженного, бродили на расстоянии, не решаясь атаковать.

Те, кто решался – немедленно умирали.

Василиск затравлено вертел головой во все стороны, готовый немедленно отразить нападение. Но нападение со стороны!

Зевс же очнулся почти под самым уцелевшим крылом дракона. Здесь и поднялся. Лапы чудовища топтались вокруг него, обдавая нечеловеческим жаром. Дышать рядом тяжело. И как же тяжело было двигаться после падения с высоты.

Но прикидываться мёртвым тоже можно лишь до поры до времени. И подхватив меч, Зиновий решительно атаковал снизу. Только на этот раз не подрезая второе крыло, а целясь в горло, под череп.

С глухим скрежетом то ли плоти, то ли брони, меч погрузился в горло, выходя через челюсть. Конвульсивно животное дернулось от Рыцаря Смерти и Зиновий оказался безоружен.

Смертельно раненый, Василиск раззявил зубастый клюв и даже успел забрать с собой на тот свет ещё дюжину подбегающих на добивание игроков. Подминая их под себя, чудище наваливаясь грудью, круша лапами случайные жертвы.

Глаза зверя мелькали. Он искал убийцу и хотел мести. Чтобы прыгнуть, придавить, растерзать, забирая с собой на тот свет.

Но Зиновий не двигался, ничем себя не выдавая.

Массивная туша медленно осела на пепел, что совсем недавно был игроками.

Примерно минуту спустя, пошатываясь, Зевс снова встал на ноги.

Удивительно, но он был цел, без единой царапины или сломанной кости.

Обожжённая левая рука чуть саднила. Многочисленные ушибы ныли, моля об отдыхе, но это не в счёт.

Вокруг же пахло горелым человеческим мясом, к запаху которого, – вот проклятье! – уже начали привыкать. Гигантская мёртвая туша летающего чудовища медленно остывала от внутреннего жара. Только отдалённые костры, зажжённые его пламенем, по–прежнему освещали темный беззвездный мир.

Зевс оказался безоружен, да и доспехи, те самые, что только что спасли ему жизнь, давили невероятно. Ему было тесно, душно, а главное, невозможно терпеть.

«Чего ты ждёшь? Мы ведь победили? Верно»?! – спрашивал он у Игры.

Симуляция не отвечала.

Василиск был мёртв, но ярость почему-то не проходила. Оставшиеся в живых – ликовали. Что–то орали и хлопали

друг друга от радости по плечам.

С огромным трудом, Зевс поднес руку к груди и, скользя обожженными пальцами по железу, с трудом расстегнул застёжку. Потом другую. Панцирь покатился по мёртвой земле. К нему полетели поножи, шлем и наручи.

Наконец, Зевс грохнулся на землю и с неописуемым удовольствием начал массировать затекшие руки. Потом осмотрел ожог.

Было больно. Горячка боя ушла, и обожженная кожа пульсировала разрядами. Зевс знал – с переходом на новый уровень всё пройдет. Однако... будет ли вообще переход на уровень? Ведь это вроде бы финал! Или всё-таки нет?

В груди похолодело от нехорошего предчувствия. ВСЕ оставшиеся в живых игроки считали себя прошедшими седьмой тур Игры. Но победитель лишь один... должен быть.

Зевс невольно вздрогнул. Ведь он сидел без меча! Ещё и разоружился.

В живых осталось несколько человек. И те не спешили избавляться от оружия.

Похоже, первым ужасный факт осознал он, но затем дошло и до прочих. Радость, которая только что захватывала всех, стала вдруг медленно затухать.

Зевс быстро пересчитал выживших. Ещё семь человек должны были умереть. Но врага больше не было.

«Чёрт побери, неужели мы сами должны решить»?

Напряженно Зевс осмотрелся по сторонам. Редкие улыбки

ки пропали. Руки бывших союзников легли на мечи. Тёмные Рыцари в полных доспехах и с двуручными мечами из отчаянных друзей мгновенно превратились в лютых врагов.

Взгляды вокруг – словно волчьи. Злобные очи бегают по собратьям.

«Нужно лишь дать искру», – невольно подумал Зиновий и как можно громче прокричал:

– Я сражусь с последним!

– Нет, убьём первым победителя драконов! – громко закричал один из них. – Он безоружен!

– И слишком силен! – радостно воскликнул другой.

«Вот тва-а-арь!» – пронеслось в голове почти победителя.

Семь бывших союзников подбежали к Зевсу, сверкая металлом лезвий в блёклом свете собственных доспехов.

Кряхтя, Зевс осторожно поднялся.

«А ты хотел похвал и благодарности с их стороны»? – спросил сам себя Зевс, глядя на приближающихся убийц: «Уж лучше василиск уничтожил каждого из них!».

Радостная толпа окружила его кольцом.

– А что потом? – невольно обронил адмирал, разгоня мыслительный процесс ботов. – Я паду, и что потом? Вам всё равно придётся уничтожить друг друга. А я хотя бы безоружный. Со мной легче справиться.

Он угодил в слабое место. Анализ ситуации подсказал воинам, что сейчас они друг для друга представляют большую опасность, чем он.

О, что тут началось!

Семеро тут же бросились в бой друг с другом. Мелькнули мечи, магия, крики разорвали вроде бы успокоившийся мир мгновенно!

Зиновий захохотал. Уж с последним уцелевшим он как-нибудь справится. Главное самому не превратиться в василиска и добить отщепенцев без жалости и сожаления.

Все ущербные боты должны умереть. Других симуляция Игр Смерти создавать не намерена.

Глава 2 - Тёмная. 7 Level

На новом этапе Ведьма тоже очутилась одна среди врагов. Она и ещё девяносто девять противниц, столь же мерзких и холодных внутри, как их лицемерные ухмылки снаружи. Соперничество к остальным Леди Тьмы вспыхнуло ещё в первые секунды по пробуждению сознания игрока. Та, которую совсем недавно звали Вики, буквально кожей ощутила, что все настроены к ней крайне враждебно.

К ней и друг к другу! Симуляции выбили веру в лучшее. На новом этапе – все против всех! Либо ты добегаешь до финиша, либо тебя обгоняют и смерть машет косою, собирая жатву. Ибо тех, кто не пересечёт финишную ленточку первой ждёт не второе и последующие утешительные места, а вечный отдых в клочке земли два на метр.

Именно по этой причине ни к одной из соперниц Ведьмочка не рискнула бы повернуться спиной. Некому больше прикрыть тыл. Без Зевса тоскливо и боязно. Вокруг стоят одни волчицы. Сплошь незнакомые, разве что по случайным встречам на прошлых уровнях и при прошлых «делах», можно распознать знакомые лица. Но толку от этого не будет.

Как говорит пословица «Не одежда красит человека, а человек одежду», что означает, что внешний вид и наряды не определяют внутренние качества человека. И важно не то,

как человек одет, а его поступки, поведение и характер. Вроде как истинная красота и ценность человека кроются не во внешности, а в его душе, умениях и достижениях. Но как бы не так!

Тёмный путь сразу подчёркивал, что игроки здесь собрались с гнилыми, жалкими душонками. И сто тёмных леди по виду больше походила на вампирес или вампирш, чем день прошёл не так удачно, как и всё столетие до этого, пожалуй.

Ведьмочка видела перед собой не каких-нибудь упырей или вурдалаков, а воспетых старинными книжными романами так называемых «высших вампиров». Элиты и сливок от тёмного пути!

Они были точно, как в кино. Не из тех, кто идёт в бой среди низшей нечисти – только-только обращённых вампиров, оборотней и ведьм, а из тех, кто стоит и смотрит, как сражаются передовые отряды. То есть, из графов и князей. Тёмный, мрачный бомонд. Элита потустороннего мира.

Кожа её была белой как молоко, а очи пылали алым. Это видно по соперницам. Потрогав языком зубы, она ощутила за губами клыки. И волосы, чёрные, как агат, свободно распущенные, сбегали к плечам. На руках, вместо привычных длинных ногтей – острейшие, крепкие когти, способные разодрать ствол векового дуба ударом с молодецкого размаха с плеча, и при этом не поломаться.

Сомнений никаких, она точно – вампирша! Холодная, беспринципная тварь, которая пройдёт по телам врагов как

по ступенькам поста на ту сторону обрыва под названием «победа».

Одета Ведьмочка была в просторное платье серого цвета.

«Хоть и не саван, но одёжка на любителя», – подумала дева.



Свободны плечи, снизу скорее – мешковина. Что, одна-

ко, не стесняет движений. Плечи девушки облегал традиционный для тёмного пути чёрный плащ, спадающий до лодыжек, но который мог накрыть её как покрывалом! Он был без традиционного капюшона, который можно просто откинуть назад, если не ужен. Выделка укрывного плаща и платья выглядели искуснее, чем на прошлых этапах.

Она поднесла руки к голове, щупая себя. Пряди длинных распущенных волос чуть схватывали за ушами простые и широкие заколки. На длинных, широких рукавах платья неизвестный мастер вывел красивые разноцветные узоры. Вязь вышитых цветочков и листиков спускалась от плеч к локтям. Являясь словно продолжением рук, та спешила к самым кончикам рукавов, что заканчивались восемью лоскутами.

«Они видимо что-то значит», – подумала Ведьма. – «В Игре ведь нет мелочей! И... так и есть, это никакой не плащ, а чёртов саван! Что ж, удобно будет прикрыть тех, кому не захочу опускать веки в посмертии».

Образ отлично подходил романам Брэма Стокера и старым мнемофильмами про кровососов, которых Ведьмочка в своё время насмотрелась выше подбородка. Но первое что она сделала, это сорвала саван с головы и как следует потопталась на нём, ясно давая понять, что её-то как раз никто им больше не укроет!

Мир вокруг – царство ночи. Под ногами хрустели ветки, приминалась трава. Кроваво-красная луна, какую Ведь-

ма никогда не видела в реальном мире, озаряла широкую лесную поляну.

Свет Луны был необычайно ярким. Светло как днем. Только спустя мгновение, Ведьмочка догадалась, что на самом деле на поляне темно и только её собственные глаза, приспособленные к лунному свету, способны видеть почти в кромешной тьме. А ещё у неё оказался просто–таки дивный слух! Он ловил даже шорох полевых мышей, что возились в норках глубоко под поляной.

Все органы чувств обострились. Даже обоняние. Ведьму окружал мир запахов, полный миллионов оттенков. Она чувствовала всё, что творилось в округе, даже закрыв глаза и заткнув уши, словно видела то, что творилось на многие мили вокруг. Запах был настолько острым и разборчивым, что давал чёткую, контрастную картину мира со всех сторон. Объёмисто, будто сотни невидимых шпионов посылали импульсы, сообщая все обо всем.

Ведьмочка прищурила один глаз. Итак, все «звериные» способности были развиты и умножены многократно. Однако тёмная сила требовала особой энергии и только одна вещь в жизни могла стать для нее источником – человеческая жизнь.

То была вовсе не жажда крови, вовсе нет. То была жажда убийства и охоты, пробуждающей в собственной тёмной крови необъяснимые процессы, питающие её чёрную мощь. Она чувствовала непреодолимую тягу к человеческой жиз-

ни. Точнее, к поиску, слежке, броску и убийству живого существа.

Неожиданно, лёгкий ветер донес до нее вожденный человеческий запах. Ничтожные эманации, неуловимые никем кроме темных охотников!

В десятке миль от места, куда закинула их Игра, находилась большая деревня. С ходячими бурдюками жизненной силы – людьми. Возможно, они были вооружены и могли дорого отдать свои жизни, но никому из ночных порождений не было до этого дела.

Жажда охоты буквально погнала её по лесу!

Не сознавая что делает, девушка вдруг прыгнула вверх и молниеносно перевернувшись в воздухе, обратившись в волчицу.

В какие-то доли мгновений, нежную кожу пронзила шерсть, кости рук вытянулись, ноги, напротив, укоротились. Женские ногти стали ужасно толстыми, обратившись в настоящие костяные клинки, способные раздирать плоть на тряпки. Лицо стало плоским и вытянутым, рот наполнился чудовищными зубами.

Вскоре вместо Ведьмы на земле стояла, отряхиваясь от влаги и листьев, огромная зубастая тварь!

Так вот кто она – звериный оборотень. Волк. Вервольф. Волколак. Или волкодлак, если длак – это «кожа» в словообразовании.

«Вот откуда этнические, возможно даже славянские мо-

тивы на платье», – поняла она, пристальнее всматриваясь в плетённые узоры на рукавах.

Проходя сквозь этапы симуляций, геймеры последовательно сталкивались с легендами Египта (например, мумиями), с арабскими сказками (например, джиннами), германскими мифами (троллями и гоблинами) и так далее. Почему бы не быть и славянским эпосам? Ключевая часть – мифология.

«Кем тогда может быть враг? Соловьем-разбойником»? – подумала Веда и зарычала: «Посмотрим»!

Оттолкнувшись от земли, она сорвалась в стремительный бег.

Только начав скользить меж деревьев в волчьем обличе, она вдруг осознала, что вокруг неё стелется не просто лес, а глухая, непролазная тайга! Хвойные деревья, гигантские, почти стометровые кедры, ели, пихты, а также «небольшие» по сравнению с ними сосны высотой всего в десять-пятнадцать метров.

Если Ведьмочка и видела когда-нибудь настоящую глухомань – то только сейчас. И что больше поразило – смена времён года. Если в поле она стояла среди травы, то в тайге её поджидала зима.

Снег отныне скрипел под её когтистыми лапами, а колючие, застывшие от холода ветки расступались. Здесь уже не побродить в лёгком платье. И волчья шкура спасала от мороза. Вероятно, выдержать холод помогли и способности вол-

кодлака.

Тут Ведьмочка застыла и поняла, что в случае обратного перевоплощения она, возможно, вообще окажется голой. Причем среди сугробов. От платья то после преобразования только ошмётки остались. Её настолько захватил процесс личного «преобразования», что на потерю одежды в тот момент она даже внимания не обратила!

Что же, печально. Но если наестся мяса досыта, можно выжить на морозе подольше.

Десяток миль по непролазным таёжным тропам являлся ничем для животных в людском обличье. Но не все выбрали путь волка. Одни бежали на своих двоих со скоростью спринтера, другие взмывали в ночное небо летучей мышью, вороной, совой или беркутом. Кто-то мчался медведем, куницей, лисой, барсуком, кошкой, соколом, кречетом, коршунном и даже причудливым «лесным леопардом», сиречь здоровой пятнистой рысью с кисточками на ушках.

Ветер не морозил, но мягко трепал перевоплощённой Ведьмочке густую холку. Лапы бесшумно пригибали высохшую сухую траву под снегом, делая гигантские скачки от сосны к сосне с такой частотой, что волчьи ноги сливались в размытые тени. Она почти парила над землёй, ощущая в теле невероятную мощь. И невероятный кайф от простого бега на четырёх конечностях.

Холмы и канавы, заваленные деревья и частый кустарник, глубокие сугробы и бурелом для волкодлака не преграда.

Стволы мелькали как частокол. Периферийное зрение, в то же время, фиксировало бег других игроков женского пола. Сотня голодных животных внушала уважение, многие из которых – всё же волчицы.

Их сотня хищников-монстров порвут любую деревню в ошметки, не дай бог кому–то встать на пути.

«Похоже, сегодня людям не повезёт», – невольно подумала Ведьмочка.

Чаща полна звуков. В ушах свистит ветер.

«С какой же скоростью мы несёмся?»

Ведьмочке трудно было определить во время бега собственные размеры, но тот факт, что в момент перевоплощения её руки удлинялись, морда вытягивалась, а платье лопнуло, было легко заключить, что она больше обычного природного волка как минимум раза в два. А то и больше!

Пихты и кедры раздвинулись в стороны и вскоре Ведьмочка со всей стаей оказалась на обширном подлеске, состоящем в основном из кустов, присыпанным белым порошком. Дальше – поле. И на нём стояла небольшая деревня.

Десяток миль промчались за какие–то мгновения. Но Ведьму даже не мучила одышка. Мощь оборотней просто потрясала!

Дальше – больше. В домах и между домов бродила добыча. Забыв об удивлении, страхах и возможной опасности, игроки потрусили вперёд.

«Но что же делать с людьми?» – раздумывала Ведьмоч-

ка, мягко переступая с лапы на лапу. – «Убить? Так просто? Пусть даже ненастоящих»?

Симуляции не могли позволить играть свободно, как хочется. На этом уровне должны были сгинуть *все* игроки, кроме одной. Это значило, что деревня и зов инстинктов, призвавших сюда оборотней, в этот миг и час были созданы игрой совсем неспроста.

Леди ночи разбрелись по деревне в поисках жертв. Некоторые – обернувшись обратно в человека. Как и ожидала Ведьмочка, все «обратившиеся» становились голы и ступали босыми ногами по холодному снежному накату, покрывающему дорогу между домов.

Ведьма так и не поняла, зачем некоторые «подруги» вернулись в человеческий облик. Не хотели есть человечину? Ну, возможно. Но мороз никуда не делся. Да и «не есть» можно и оставаясь волком.

Мотивы спутниц выяснились скоро. Став людьми, немногочисленные перевоплощенные девушки вернули себе человеческий рост. И стали заглядывать в окна.

Все дома, однако, оказались заперты на засовы. На узких убогих улочках не было ни души!

Ведьма повела носом. Ухмыльнулась.

Внутри домов точно теплилась жизнь. Каждая из ночных охотниц чувствовала тепло и жар очагов. Но вот чудо – заглядывая в открытые окна, оборотни видели лишь зажженные свечи на убогих деревянных столах.

Аромат человека словно обманывал – запах мяса, раздражающий ноздри, стоял столь сильный, что невозможно было терпеть. Однако что-то сбивало Ведьму и окружающих мохнатых спутниц. Ни одна из них, не могла поймать след жертвы.

«Может, магия»?

Ведмочка глухо зарычала, словно урчащий мотор.

«Где же люди? Неужели чутьё подвело»?

Горящие свечи на подоконниках уже доползали до блюдец и чаш тлеющими огоньками, но раз они горели, то кто-то из зажигал. Хотя бы час-два назад. Весь вопрос лишь в том – кто?

Посторонний звук резанул по слуху. Сердце тревожно заколотило в звериную грудь, дыхание захватило от острого предчувствия.

На крышах домов, защищённых магической сферой, сверкнули человеческие кольчуги, шишковидные шлемы, круглые щиты. Сотни воинов тут же спрыгнули вниз и окружили длинную улицу, перегородив проходы.

Ведьма, почти ожидавшая чего-то подобного, зарычала громче и медленно попятилась назад.

Однако ловушка захлопнулась. Отступая, животные лишь упирались друг другу в спины, сталкивались хвостами. Им некуда было отступить. Те, что в образе людей, ещё и замерзали заживо, стуча зубами. губы посинели.

Вспыхнули огни! Люди в длинных грязных рубахах, воз-

главлявшие вооруженную толпу, выдвинулись вперед. Поверх многих тел над грубой тканью или лёгкими доспехами, висели тяжелые цепи, вериги и массивные, грубые кресты. Среди воинов были и некто, вроде монахов. С тощими телами, худые до безобразия.

«Фанатики»? – невольно подумала Ведьмочка.

Длинные седые бороды, спускавшиеся почти до пояса, спутанные, грязные волосы и гнилые зубы также не украшали их. Но на воинов они походили мало. Скорее, на радетелей веры.

«Юродивые», – догадалась Ведьма.

Один из таких бородатых мужиков вышел дальше остальных. В руках его светилась огромная тяжелая книга в массивном деревянном окладе, украшенном грубыми нешлифованными самоцветами.

Они вспыхнули световой магией! Этот свет ослеплял глаза и был противен ночному зрению. Огонь свечей или пламя костров оборотни выносили с легкостью, но магический свет был для них невыносим.

Ведьмочка прищурилась, глаза заслезились. Игроки в образе людей так вовсе кричали в голос и старались прикрыть глаза.

В руках воинов в кольчугах, замерших за спинами уродливых старцев, застыли длинные рогатины и короткие «степные» копья, предназначенные больше для метания, чем для укола. А на поясах воинов вместо старинных русских пря-

мых мечей висели кривые сабли.

– Кто вы? – напрямую спросила одна из Леди Тьмы в облики человека. Она закрывала обнаженные груди руками, топталась голыми стопами по снегу, но спрашивала понятно, громко и внятно.

– Люд деревенский! – прокричал один из юродивых, обращаясь скорее к своим бойцам. – Небесный отец даровал нам сегодня добычу в зиму! Низвергнем же нежить и обожрёмся их мясом в волю! А шкуры пустим на одежды, кости – на снадобья!

«Звучит как план», – невольно подумала Ведьмочка: «Но почему он мне не нравится»?

– Низвергнем нечистых, братья мои! – пылко прокричал другой, потрясая веригами. – Убьём их всех!

С этим криком – время слов завершилось.

С дикими криками масса людей обрушилась на оборотней, зажатых на единственной улице со всех сторон. Немногочисленные летающие темные магини (почти пара десятков) немедленно взмыли в небо. Но их сшибли стрелы и камни, пущенные человеческими лучниками и пращниками, все ещё остававшимися на закрытых «щитами» крышах.

Голых же дев ночи тут же пронзили мечи, копья и рогадины. Вот и выходило, что наиболее боеспособные игроки остались в зверином обличье.

Ведьмочка внимательно наблюдала за тем, как разворачиваются события. Зрение и слух её усилились в десятки раз.

Но понять к чему движется вся картина было возможно и человеческими глазами.

Люди, устроившие ловушку, били скорее умом. Вместо того, чтобы превращать округу в бойню клыков и мечей, в ход шли сети, луки, копья, что держали зверьё на расстоянии. Притом маневр оборотней был весьма ограниченный, всех зажали на улицах между домов и методично истребляли с безопасного расстояния.

А если броситься в бой на стену, то тоже хорошего мало. Первый ряд занимали воины в кольчугах, с щитами и рогатинами в руках. Второй ряд – юродивые с предметами, от которых истекал обжигающий зверей свет. За ними толпились крестьяне.

Ослеплённые исходящими от книжных окладов лучами, оборотни всё же пытались атаковать! Но один из старикашек вскинул над головой книгу. И пространство вокруг озарилось пронзительным, ослепляющим светом, уняв прыть.

Под жуткими парализующими лучами, оборотни рухнули на колени. От былой ярости и жажды крови не осталось даже следа.

– Каждый, кто обратит свой взор к Свету, да будет прощён! – произнёс вождь «святых» твёрдым, гулким, почти утробным голосом.

От тел магинь в небеса поднялось тёмное полупрозрачное пламя. Это грешные души словно выпаривались под действием священных лучей. Оставленные тела – волков, ку-

ниц, рысей, медведей и не обратившихся женщин, оседали на землю одно за другим. Впрочем, голых дев очумевшие от вседозволенности мужики насаживали на пики и без всякого света.

Тёмная сотня потеряла всякую боеспособность. Лучи воздействовали на тех, кто оставался в лике животных, нивелируя контратаку. Катаясь по земле, оборотни снова принимали в человеческий вид и только потом, превратившись обратно в прекрасных девушек, выбирали из двух зол – умереть от копья под сердце или «истечь» душой. «Какая жуткая смерть!» – подумала Ведьма. – «Но главное, в свете лучей невозможно перекинуться в зверя. Единственная способность, что давала слабым девушкам преимущество перед вооружённым врагом – сведена на нет. Лучи лишают нас силы»!

Сама она при этом, не в силах устоять на ногах, тоже обратилась в человека. И

Как подкошенная брякнулась на колени. Столько унижительно было стоять нагой перед толпой обезумивших мужиков. Но ещё больше терзал кожу холод. Пальцы и уши – кусал первыми.

– Кайся! – кричал ей озлобленный мужик, перед тем как пронзить копьём. Его забавляли её муки.

– Прости... прости, – услышала собственный невнятный шёпот Ведьмочка. – За всё... За Тёмный Путь... за жажду плоти... прости.

Мужик загоготал, довольный. Наверное, промолчи он, ничего бы и не случилось. Но в этот момент в ней словно распрямилась пружина.

«Кровь и плоть! Разве ответ не в этом»? – подумала Введьмочка, резко распрямившись: «Ведь лучи – всего лишь фишка симуляции. Это *по её правилам* они поглощают силу волкодлаков-волкодлаков-оборотней. Зачем я им подчиняюсь»?

Раздосадованная, даже в облике человека Введьма вдруг завывала, поднимая лицо к Луне!

«О, жажда плоти! О, плоть и кровь! Оборотни должны реагировать на... кровь»!

Решение пришло мгновенно.

Введьма вонзила ногти в собственные ладони. Брызнула кровь. И наваждение как рукой сняло.

Она слизнула собственную кровь с языком, улыбнулась.

Глаза вспыхнули пламенем!

«За что простить прощения? За Игру?! За то, что посмела выжить? Вот уж идите как вы все сами к чёрту»!

Мгновенно Введьма перекинулась обратно в волчью шкуру. Шерсть её ошетижилась, морда оскалилась, острые зубы сверкнули.

«Ну, теперь держитесь»!

Увидев волчицу, удивлённый защитник веры с копьём в ужасе отшатнулся. Опустил магический талмуд, ставший вдруг бесполезным, и толмач, указывая на смутьянку дрожа-

щим пальцем всем прочим.

Звериный вой Ведьмочки вновь огласил окрестности леса.

– О, дети ночи! – звенело в этой оглушающей дикой песне. – Ваши зубы жаждут вонзиться в плоть человека! Пусть кровь человека напоит ваши клыки! Насыщайтесь!

Вой Ведьмы вырвал игроков из волшебного забытья. Леди ночи встали с колен и ударились о землю, обращаясь в могучих животных.

Ведьма первой бросилась на врага! Её стая лишь последовала за ней, признав первую среди равных по праву силы.

Только Владычица знает, что им действительно нужно.

Крики заполонили деревню. Прорвав ловушку, звери сами загнали охотников и снег без устали впитывал их кровь.

И возрадовался тёмный лес, и не смолкали в нём более звуки, пока загрузка нового уровня не возвеличила единственную среди уцелевшей стаи.

Глава 3 - Светлый. 7 Level

Дементий пытался расслабиться, но посторонние мысли вновь и вновь лезли в голову, мешали сосредоточиться. А подсказать, как перестроиться и некому! Друзья растворились в новых симуляциях.

По его мнению, развитие средств коммуникаций обесценивало социальные связи. То есть ещё совсем недавно он мог написать кому угодно в подземном городе, чтобы затем встретиться и пообщаться в реале. Но стоило вернуться в виртуальный мир, как порой люди просто исчезали, перестав выходить на связь или заносили его в чёрный список без объяснения причин. А ему так не хватало живого, человеческого разговора!

Это ведь просто форма интерактивного, спонтанного общения между двумя или более людьми последние пару-тройку миллионов лет, с тех пор как слезли с ветки и начали вместе бродить по саванам.

Вот примерно с тех пор развитие разговорных навыков и этикета – это важная часть социализации.

«Ведь в ходе разговора мы узнаем о других людях», – понял Демон и расстроился, что остался один среди чужих.

Ему нужно было собраться! Концентрация была необходима как воздух! Ведь почти сотня выживших игроков его

пути, сплошь мужчины и радетели света, топталась на краю скалистого обрыва, глядя на него недобрым взглядом, а рядом чернел бездонный провал, одинаково-беспощадный ко всем.

Присмотрелся. Там, на другом конце, в противоположность зловещей темноте пропасти, сверкал ослепительно белый храм. Нечто тянущееся к небу золочёной башней-крышей, паназиатское как на вид, с глиняной черепицей по краям снаружи и наверняка благородным мрамором внутри. Здание, полное секретов и тайн. По ощущениям, привычно дарованным Играмми Сверти при открытии уровня, белый храм таил в себе бесценные крупы знания, которое заёмная память в голове Демона упорно именовала «истинным». Вот и получалось, что стоило бы ему добраться до него, как одной истиной на свете стало бы меньше! Ведь она бы поселилась отныне в нём, о чём точно можно было бы поговорить с любым желающим.



Оставшиеся игроки должны попасть туда – это наверняка. Иной значимой цели, к которой можно было идти, поблизости не наблюдалось.

Но как попасть в храм? Как преодолеть пропасть по воздуху?

Магические таланты, с помощью которых Демон и его то-

варищи уровнем раньше выполняли чудеса и левитировали над землей, теперь не работали. Согласно пресловутой игровой «иерархии» геймеры вновь стали обычными воинами – Рыцарями Света. Безумно могучими физически, но не годными к волшебству ни на йоту.

На этих «обычных воинах» висели облегающие как чулок золотистые кольчуги и были надеты открытые греческие шлемы с высокими красными плюмажами. Широкие панцири на всю грудь – вероятно, медные, судя по цвету и блеску, довершали образ.

Демон знал, что такие плюмажи делали в древности из крашеного конского волоса. А медь, как материал доспеха, он определил, сравнив его с начищенной коллекционной монетой из музея под Куполом. Медь блестела – именно так. Но кто делает доспехи из мягкого и дорогого металла?

«В чём практический смысл»?

Демон усмехнулся – Игра! С неё может стать любой дикий финт, в том числе золотой панцирь. Но, стоп! Зачем забирать магию?

Демон поднял руку и попробовал исторгнуть из себя огонёк молнии. Потом добиться хотя бы маленького файерболо. Ничего!

Выходит, симуляции на финальном уровне не предусмотрели способности игроков светлого пути к магии, что довольно странно. Ведь чем выше уровень, тем больше должно быть возможностей.

В этом новом ужасном финте Игры скрывалась некая истина, которая, вроде бы, плавала на поверхности, рядом. Но добраться до сути пока невозможно.

Подумав о несправедливости игрового бытия, Дементий пожал плечами. Вполне могут появиться другие таланты, способные заменить магию? Надо проверять!

Итак, ему нужно добраться до храма. Как это сделать?

«Верёвка, мост, крылья? Может, хватит сил просто перепрыгнуть?.. Нет, бред. Даже пытаться не стоит. Расстояние слишком велико».

В это мгновение за спиной послышался гулкий звук, как будто гигантский, фантастический тягач волок по земле неизвестную, но огромную тяжесть. Дрожала сама земля!

Дементий и девяносто девять воинов света хором обернулись. Все вздрогнули как один. Пространство за спиной действительно двигалось. Словно высокая, уходящая в небо скала, к толпе людей-воинов двигалась огромная ТЕНЬ, чётко очерченная на каменной поверхности.

За этой линией не было видно ничего. И Дементий был уверен, что за той линией только пустота! Словно мир не догрузился. Да и никто перед ним не ставил подобных задач.

Пустота наступала. Реальность погружалась в небытие. А что с этим делать, никто толком не понимал.

Один из воинов, демонстрируя напускную смелость, ткнул в наползающую стену тьмы обнаженным клинком. Ни звука, ни шипения, ни удара молнии за этим не последовало.

Но та часть клинка, что погрузилась за чёрную стену, просто исчезла, как будто её не существовало.

Предмет просто перестал существовать!

По рядам игроков пронёсся испуганный ропот. Они осторожно стали тесниться к обрыву. Золотые доспехи на них сразу потускнели. Из-под шлемов не было видно ничего, кроме глаз. Больших, округлых глаз, наполненных ужасом и испугом!

Впереди рыцарей был обрыв, позади – ползла пустота.

«И правда», – мрачно пошутил сам с собой Демон. – «У человека всегда есть выбор. Можно такую смерть, а можно другую. Выбирай!»

Земля исчезала. Расстояние до уступа таяло с каждой секундой. Казалось, что стена темноты ползет медленно, незаметно, но заставив себя сконцентрироваться, и не отвлекаясь, Дементий с лёгкостью рассчитал, что Тьма ползет в сторону обрыва со скоростью не меньше шага спокойно идущего человека в секунду. Довольно быстро, учитывая, что весь обрыв занимал от силы метров сто.

Жизненное пространство, доступное игрокам исчезало быстрее, чем песок сквозь пальцы. Вскоре линия Тьмы коснулась первых несчастных геймеров, которые толпились на скале почти друг на друге, не имея места, чтобы отступить!

Один из рыцарей погрузился во тьму спиной и страшно, нечеловечески жутко закричал!

Звук этот длился какие-то секунды, затем оборвался.

Часть спины игрока исчезла. Тело и лёгкие его были вскрыты, будто срезаны острейшей бритвой.

Пустота аннигилировала всё, чего касалась. С каждой секундой на узком обрыве становилось всё тесней.

«Очень скоро, оставшиеся станут валиться вниз... Промедление подобно смерти», – вспомнил Демон старую поговорку.

Собственной смерти он не боялся, особенно, после произошедшего с Эльфийкой. Его скорее интересовало решение поставленной симуляции задачи. Не смотря на кажущуюся безнадежность, ситуация наверняка имела решение. Ведь они были игроками, а значит, система не могла поставить их перед абсолютным тупиком.

«Ведь есть же выход!» – заверил себя Дементий, шепча одними губами. – «Есть! Но ГДЕ? КАК?»!

Он попытался успокоиться и сосредоточиться на собственных мыслях. Но это было труднее всего сделать, учитывая, что толпа всё более и более подавалась назад, напирая на него.

Боты отшатывались от тёмной стены пожиравшей несчастных геймеров. Толпа, скопившаяся возле края обрыва, вскоре стала давить на отступавших перед стеной – никто не желал падать и в бездну. Возникло сопротивление. Те, кого грозила пожрать надвигающаяся Тьма, принялись толкать в обратную сторону, к высокому обрыву.

Клочок земли возле пропасти спустя секунды превратил-

ся в некое адское состязание, в котором одна группа пыталась столкнуть другую группу в бездну. А другая, напротив, пыталась остановить и скормить товарищей ползущей вперед Пустоте.

Смерть наступала с обеих сторон!

Игроки сначала обречённо закричали, затем толкотня стала происходить почти в полной тишине, поскольку продвинутые игроки старались беречь дыхание.

То одна, то другая партия время от времени побеждала. Но в каждом случае ущелье над бездной оглашалось то криками падающих в пропасть, то воплями тех, кто коснулся рукой, краем сапога, или частью тела молчаливой наступающей стены Тьмы.

Дикость происходящего внушала невероятный ужас. Никогда Дементий и его спутники по несчастью не сталкивались с настолько безвыходной и безжалостной ситуацией.

«Какая разница, как умереть?! Смерть есть смерть»!

К собственному несчастью, Дементий при загрузке игрового уровня оказался довольно близко к обрыву. Те, кто стоял возле самой кромки, давили ему на спину, ибо от падения с высоты их отделяло всего несколько метров.

Но Тьма приближалась. И вскоре партия, которая давила «от обрыва», начала медленно проигрывать страшную схватку. Демона, как и стоящих рядом с ним ботов, начали медленно оттеснять. Кто-то споткнулся и задержался, кто-то упал сразу, откинутый.

Один, второй, третий летели в пропасть. Демон стоял боком, опустив руки и никуда не давил. Он пытался дать максимальный простор для тех, кто напирает, чтобы просто пролетели рядом. Создавать объём своим телом и облегчать задачу толкающим он не собирался.

Но смерть была беспощадна. И подняв голову к закрытому облаками небу, он положил ладони себе на лицо, и с силой закрыл глаза. Если шагать в пропасть, то уже самому, по собственной воле.

«Единственный игрок должен выжить на этом уровне», – стучало в голове: «Ответ находится где-то рядом».

Чувства, навеянные симуляцией уровня, поражали. Их трудно понять, но часто, они интуитивно несут в себе озарение.

Демон снова вспомнил иерархию, на которую смотрел в начале Игры. Он и окружающие его, напуганные до смерти игроки, на этом этапе являлись Рыцарями света. Дальше лишь – Ангел. Он же – Лорд неба. Вездесущий свет. Страж последнего оплота.

В любом случае – очень могучее существо.

Дементий не пробовал свою физическую силу и мощь орудия, но не сомневался, что их уровень фантастичен. Наверняка, каждый из присутствующих необычайно быстр и силен. Возможно, невероятно крепко подготовлен и тренирован, бешено владеет оружием и дерется как тысяча человек.

Наверняка, их доспехи и оружие заколдованы. Точнее, обладают особым функционалом, с прописанными симуляцией условиями. Однако, магии они все лишены напрочь, вот ведь финт!

Как же так получалось, что ничтожные аколиты, которых в нынешнем виде Рыцарь Света смог бы крошить мечом пачками, в данной ситуации сумели бы спастись, а они – не могут? Как так вышло, что сами светлые Рыцари оказались бессильны перед обычным обрывом?!

«Впрочем», – остановил он себя: «Причём тут обрыв? Слабейшие маги могли подчинять себе гравитацию. А могущественные, почти неуязвимые светлые воины – нет»!

Дементий вспомнил арену Чёрного Колизея и свою уловку с оружием. Может создать чтото подобное и обмануть сам процесс?

«Щит? Кокон? Мостик»? – всё быстрее несло в голове.

Ведь если симуляция пройдена, она уже не может забирать все его силы по своему усмотрению. Этот опыт уже получен! И он его не забыл!

Он – вовсе не часть Игры. Он – часть его разума и души!

«Что же тогда мешает оказаться по ту сторону обрыва»? – ускорился мозг до такой степени, что тут же выдал истину: «Человек не может быть абсолют, пока не перестанет думать, как человек. Кто я по своей сути? Поумневшая обезьяна или созданная Творцом искра бессмертной жизни?»

Повернулся спиной к врагам. Те давили, напирая изо всех

сил. Демон лишь улыбнулся, расправил руки и приготовился падать.

Весь мир – огромная клетка. Он в ней, как домашнее животное, с большой территорией. Она лишь кажется безграничной. Но тут же обретёт границы, стоит к ним прикоснуться.

Симуляция – и есть такое «прикосновение». Нужно лишь дотронуться, дотянуться. И сразу поймёшь, что пройденное, всё виденное тобой ранее и есть ничто. Ничто по сравнению с тем, что находится ЗА оградой.

«Клетки надо ломать!» – подумал Демон и сам сделал шаг в бездну.

Уже не страх, но жгучий интерес влекли его вперёд!

Ведь нужно просто дойти до обрыва, до самой грани и... перешагнуть.

Сделать шаг, чтобы больше не быть человеком!

Он начал падение, шагнув с уступа. Но уже не олицетворял себя с телом. Раскинутые руки как крылья, он просто приказал себе ЛЕТЕТЬ.

Да, ограничения есть, и они давят с обеих сторон. Но никто не говорил ему, что самому нельзя меняться в угоду победе.

Тело его взлетело и понеслось над самым обрывом, обретая крылья.

Не требовалось ни пассов и заклинаний, ни игры разума и воображения. Требовалась лишь вера в себя и новые силы.

Сама вера в невозможное решала кто станет ангелом и полетит нам теми, кто пал.

Внутренняя сила истекала из него бушующим диким потоком, настолько сильным, что он не успевал его направлять. В полете он не испытывал напряжения, не совершал тяжелых усилий. Сжатой, яростной мощи следовало лишь дать направление, и она выплескивалась сама через новые крылья!

Развернувшись над пропастью, Дементий вернулся к краю обрыва и посмотрел на поражённых товарищей.

Игроки, казалось, пребывали в полнейшем шоке. По инерции, стоявшие у обрыва продолжали падать в него или скидывать тех, кто давил на них сзади. Кто-то дальний, коснувшейся стены Тьмы и мгновенно лишившийся части тела, истошно заверещал.

Но это уже не имело никакого значения. Стоявшие рядом с пропастью и видевшие то, что вытворял Демон, не обратили внимания на предсмертную агонию. Они молча взирали, как сам ангел спустился к храму, достигнув невозможной для прочих цели.

– Как же так? – раздался чей-то вопрос на самом краю обрыва. – Почему у него получилось?

– Ведь мы не маги, мы воины! – добавил другой.

– А у нас такое получится?! Надо пробовать! – рассуждал третий.

– Я не сумасшедший, чтобы вот так ...

– Но он смог!!!

Крики усиливались с каждым шагом, пожирая и без того скудные последние секунды перед решением.

Игра действительно была тестом. Возможно, самым великим тестом из всех, что когда-либо проводились с людьми.

Демон отвернулся от ботов, что так и не поняли его пути. Лишь шесть или семь из них забыв о давке и толкотне, перестали бороться и развернулись к обрыву. Набрав в грудь побольше воздуха, как будто перед заплывом, они сделали один шаг... и

с громкими криками всё как один полетели вниз.

Гравитацию никто не отменял и бросаться на пропасть наобум, с закрытыми от страха глазами и громкими криками точно не следовало.

Преображение доступно не всем.

Отдаляющиеся проклятия плыли всё дальше, дальше, и медленно затухали, пока не стихли совсем. Однако падения слышно не было. Бездна в симуляции была до бесконечности глубока!

Демона скорее интересовала Стена Тьмы. Он вновь повернулся к ней, когда на уступе не осталось ни одного. Но едва лизнув последний камень, та замерла и даже как-то заблестела, озаряя его мягким дивным цветом.

Следом на голову обрушилось новая загрузка.

Финал близок.

Глава 4 - Светлая. 7 Level

Эльфийка очнулась на пляже. Волны лениво врезались в берег. Песчаную бухту, отрезали от мира горные вершины со снежными шапками ледников. Над зелёной водой мельтешили чайки, то и дело с довольными криками вытаскивая из волн крохотных рыбёшек.

Что больше всего привлекает внимание людей? Конечно, эффект неожиданности! Приятные сюрпризы оказывают гораздо более стимулирующий эффект на мозг, чем страх. Они захватывают наше внимание гораздо быстрее, чем вещи, которые мы хорошо знаем и даже очень любим. Это объясняет, почему люди могут подсознательно предпочитать неожиданный опыт тому, чего они хотят.

Но море... увидеть его во всей первозданной красе она была не готова и настолько же удивлена, сколько обескуражена. Что это значит? Ей дали перерыв? Она, конечно, была на берегу моря в Приморье. Но то побережье изрядно фонило радиационным фоном и выбрасывало на берег пластик и мёртвые туши китов, что не способствует приятным ощущениям. Да и долгая Зима сглаживала эффект, показывая лишь заледеневший берег. А среди снега и костей крупных животных, выброшенных на берег, не очень-то позагораешь.

А здесь? Здесь всё иначе!



Ласковый рокот моря баюкал слух, успокаивал и внушал веру в нечто вечное и надёжное, как восход солнца. В реальной Вселенной, где-то очень далеко, в уютном мирке подземного города Москва-Сити такого ощущаться не могло. И тем более, на поверхности. Мир отдыхать не спешит. Мир поломан и пройдёт не одна сотня лет, прежде чем полностью зализет раны.

Но здесь мир походил на Мекку для туристов. Точнее, для любителей пляжного отдыха. Вот только идиллию портил огромный тяжёлый посох в руке Эльфийки. Он вполне

годен, чтобы проломить череп.

Посох был выше девушки, заканчивался мощным деревянным набалдашником и внятно говорил о приближающемся сражении.

Эльфийка вздохнула: «Жаль, что на этом месте, которое кажется сейчас лучшим в мире – будет пролита кровь».

Идиллию портили и отвесные скалы. Повернувшись к морю спиной, Эля внимательно осмотрела их каменные уступы. Взобраться на них невозможно. А значит, путь к отступлению закрыт. Бежать можно было только в море.

«Ловушка? Капкан»? – промелькнуло в голове.

Во всяком случае перед ней было поле сражения, из которого нет выхода и невозможно уйти.

Идиллию, наконец, портила до боли надоевшая белая одежда. Она будила воспоминания: о сражении с бесами, о занесённом в последнем ударе мече спятившего Дементия, о его зловещей фанатичной улыбке.

И, конечно, о смерти и воскрешении. Её просто достали как строку информации из некой матрицы, и позволили уцелеть.

Эльфийка поморщилась уютному солнцу. Чудесный пляж наверняка таил смерть.

Никто из сотни стоящих рядом с ней девушек в белом, в этом не сомневался. Одежда Эли и её спутниц по симуляции походила на одежду монахинь – полностью белая, с высоким воротничком и белым платочком на голове, закрывающим

даже лоб.

Белая ткань скрывала все части тела, за исключением кистей бледных рук и лица от бровей до подбородка. Игра словно намекает, что неплохо бы себя держать в рамках. А отдохнут все после... если выживут.

В это мгновение за спиной послышался шум. Эля нехотя обернулась и посмотрела на пляж.

Враги!

«Ну вот, – вздохнула она, подавляя вспыхнувший в сердце страх, – началось»!

Волны вздыбились возле песчаного берега, и из воды показалась гигантская голубая клешня. Мгновением позже из волн выполз её обладатель.

«Гигантские крабы против монахинь с посохами»? – Эльфийка чуть не расхохоталась, стараясь, правда, не начать рыдать от несправедливости. – «Проклятые симуляции, похоже, совсем рехнулись. Ну что за расклад? Дайте мне хотя бы винтовку»!

– Достали, уроды! – закричала, сорвавшись, одна из спутниц по уровню. – Дайте уже по нормальному драться!

«Психологический перегруз», – спокойно отметила про себя Эльфийка. – «Игра действительно выбивает из колеи. Да и какая это к черту Игра? Это просто варианты для истребления, никаких шансов на честную и прямую победу. Элементарное избиение заведомо сильнейшим врагом».

Она злилась, но толку от этого было мало.

«Ну и что нам делать с этими посохами против крабов»? – стучало в голове: «Почему всё постоянно на грани, на лезвии ножа, на самой кромочке бритвы»?

Игра ломала людей. В буквальном смысле, как старую доску – об колено. Была ли она предназначена именно для этого?

«Может, что-то пошло не так»?

Эльфийка и рада бы обсудить это хоть с кем-то из напарников, но времени не давали.

В сомнении покачала головой. Нет, подрастающее поколение подземников не могло завести её в персональную ловушку. Они хотят, как лучше. Они – юные граждане нового мира, а главное, – часто единственные специалисты будущих промышленных предприятий.

Зиновий добьётся того, чтобы старческий возраст вновь был отодвинут от тридцати хотя бы до девяноста лет. С развитием медицины подземников прекратятся глупые смерти от банальных заражений и инфекций. Прогресс в этой сфере значительно пошатнулся после войны, но в последнюю пару месяцев совершил настоящий рывок. Фармакология, нано–хирургия, кибернетика и разработка навесных гаджетов, присоединенных систем, а также беспроводной связи, работали теперь на поверхностников так же, как на стареющих владык подземного мира. Они разрабатывали «бессмертие», если можно так сказать, осталось лишь продолжить их начинания. И вновь показать, что человек способен жить и пол-

ноценно функционировать сто и более лет.

Первые голубые крабы тем временем покинули кромку моря и быстро–быстро переступая кривыми ногами, бросились на игроков. Перемещались внешне неуклюжие существа на удивление быстро. Спутницы среагировали на врага. Но положительного эффекта это не принесло. Вскоре слышался хруст костей в клешнях и первые предсмертные крики.

С точки зрения какого-нибудь отмороженного извращенца картина выходила – что надо! Огромные хитиновые чудовища корявыми прыжками носились по берегу. Ловили, перемалывали и жрали почти беззащитных девушек в белом одеянии.

Эльфийка грустила, а вот капитан Ленка Смирнова в ней морщилась. Тела светлых дев постепенно покрывали собою пляж. Соппротивление было сломлено, не начавшись.

Разумеется, кто–то пытался отмахиваться бесполезными посохами. Но деревянные палки только скользили по хитиновому покрытию. Топор или кирка того же веса, возможно, смогли бы что-нибудь сделать. Но дубовая клюка была бесполезна.

«Эх, мне бы РПГ-7», – вновь подумала девушка, только и делая, что отступая.

Оставшиеся «монахини» вскоре прижимались к отвесным скалам. Дальше бежать было некуда. Развернувшись навстречу уродливым безмозглым убийцам, девушки в белом

молча ожидали смерти.

«В чём наша сила»? – думала Эля, прижимаясь спиной к шершавому камню. – «Возможно, мы способны лечить, исцелять прикосновением любые раны или даже поднимать мёртвых, сраженных на поле битвы? Сращивать кости, останавливать кровь, заставляя плоть срастаться одним лишь взглядом точно должны? Но... как это делать? И зачем восстанавливать то, что будет тут же добито? Безусловно, это страшная сила, великий дар. Но только не нужный именно здесь и сейчас... Тогда в чём смысл? Неужели Игра просто отдаёт их на истребление»?

Леди Света – не маги. То, что проделывал каждый из игроков на арене Чёрного Колизея, могло бы спасти сейчас всех. Но ничтожные магические силы, данные в прошлом Светлым Аколитам и Тёмным Мастерницам сейчас оказались недоступны.

«Но разве Игра не реальна в данный момент? А если так, то могут ли установки, заложенные разработчиками внутри программы, воздействовать на силы, заложенные в самом человеческом разуме»?

Ответа не было. А огромный голубой краб приближался. Врагов – хоть отбавляй.

Эльфийка не верила в свою смерть. И предпочла до последней секунды сражаться. Сдаться, отступить – не в её характере.

– Да не пошли бы вы все к чёрту лысому?! – закричала она

и воздев руки к небу, плевав на все законы Игры, выпустила из тонких пальцев испепеляющую струю пламени, мгновенно поджаривающую краба.

Она внезапно поняла то же, что в другой части Игровой вселенной уже понял Дементий.

Правил нет. Правила лишь в голове. Всё остальное как процесс – адаптация.

Выживай и побеждай врагам на зло или отступи, засомневайся в собственных силах и умри, отсеянный.

Отступать она не собиралась. И пламя самой её веры поглотило пляж, испепеляя всё живое вокруг.

Если не будет жить она, то не будет жить никто!

Глава 5 - Серый. 7 Level

Тимофей привычно осмотрел своё снаряжение, изучил одежду, мельком скользнул взглядом по прилегающему ландшафту. В отличие от большинства своих друзей, Акробат всегда уделял много внимания деталям. Да толку от этого не было. Симуляции с каждым разом раздражала его всё больше. Львиная доля этого раздражения была связана не с проблемами выживания, но с многочисленными неувязками, которые всё чаще поражали на каждом этапе Игры: фентэзийное небо, обрезанные возможности, ограничения по времени, минимальные шансы на спасение... Сколько можно играть в режиме «сверхтяжело»?!

«Мы же не боги»! – едва не сказал он и крепко задумался.

Краем сознания он понимал, что они как боголюди-создали искусственный интеллект, который и создал подобные симуляции, так похожие на полноценный мир. Ну чем не боги без всякой подмены понятий? Притом люди мастера лжи и самообмана. Сначала одни вбили другим в головы за тысячи лет, что есть какие-то Боги. Потом это всё развенчали, когда заглянули на горизонт видимой Вселенной и поняли, что она – конечна.

Но боги, как и дьявол могли себя по-прежнему проявлять в мелочах. Например, человек для своего домашнего живот-

ного был истинным богов. И если собака поклонялась ему и принимала как божество, то кошка лишь делала вид. Но без человека ей в условиях домашних квартир или даже загородных домов было уже не обойтись. И вот перед такой, домашней кошкой чем он не бог? Кормишь её, лечишь, чудеса показываешь. Кошка многого из этого не умеет, на чем способен удивить её человек. И не понимает, как это работает.

Так чем ты не бог для какой-нибудь гипотетической кошки?

Тимофей поморщился. Нет, люди не боги, но в какой-то момент поравнялись с ними, создав Сверхразум, что сам превзошёл людей. И уже для него люди – кошки. А он для людей – новый бог или богиня, которую люди же и убили. Таков парадокс мира, где история всегда шла не лучшим образом.



Однако, он был на седьмом этапе и уже этот факт радовал. И уходить на финишную прямую надо было красиво, пуская за спиной фейерверки. И если в подземном городе не было никакой возможности увидеть их воочию, то в игре он обещал себе прощальный салют, который запомнится.

«Игры Смерти как раз по мне»! – был уверен Тимофей,

постоянно озираюсь. – «Давайте сюда всю вражескую бранию, устроим битву веков. За свою шкуру я дорого возьму, обещаю. Кровью, никак иначе! Ведь я своей банде обещал встретиться ещё раз»!

Тим перестал воспринимать симуляцию как процесс адаптации после встречи с Альфой. Страх смерти не осталось. Азарта тоже. Это было обычной ЖИЗНЬЮ. Жуткой, как у солдат на войне, но самой что ни на есть настоящей.

Удивительная яркость и насыщенность местных виртуальных миров была даже приятней забытой «реальной» жизни. Такой далёкой, почти искусственной с её вечной суетой и смешными заботами подземного мира, с нудным бытом и великими трагедиями, которые на самом деле не стоили и гроша. Их искусственно создавала Палатенная Сотня, рассеивая внимание подземников. Они задавали повестку, они же следили за её выполнением.

«Чем симуляция ИИ хуже жизни в нашем маленьком, покорёженном мирке–резервации»? – убеждал себя Тим. – «Кто возьмёт смелость поставить черту между реальностью и выдумкой Нои? Да и что реальнее в самом деле»?

Древние философы, которыми в ШУРе зачитывался Тимофей, не зря говорили: «Вселенная это то, что даётся нам в ощущениях». И если ощущения ничем не отличаются друг от друга, это говорит о многом.

Так что реальней? Виртуальный мир, грозящий болью и смертью каждую минуту? Или явь с обязательным дневным

сном и запланированным полдником из обезжиренных, экологически чистых продуктов?

Тим с презрением фыркнул. Симуляция – это вызов. Который он примет и пройдёт на максималках.

Новый уровень одарил ничего не выдающуюся одежду, что состояла из широких штанов и рубахи с длинными рукавами. Всё – светло-коричневого оттенка. Более интересным оказался плащ: тёмно-сиреневый, с серебристой каймой. Голову украшала красная повязка-накидка, закрывавшая сразу пол черепа – лоб, темя, затылок, макушку и виски. Волосы скрывались под повязкой полностью. Только сзади, на плечах болтались две тонкие косы.

«Косы»?

Тимофей быстро провёл руками по голове, словно убеждаясь, что не глючит. Потом по всему телу, вверх и вниз. На поясе висели два длинных клинка, на первый, поверхностный взгляд совсем простых. Но только на первый взгляд. Клинки были крепкими и широкими, с открытыми гардами по типу кинжальных. Такие легко перехватывать, вертеть ими, как булавами жонглера.

Длина оружия оказалась невелика – нечто среднее между мечом и очень длинным кинжалом, однако слишком тяжёлым и мощным. Но главное, он чувствовал в новом оружии магическую энергию!

Пульсация ощущалась не только при прикосновении к рукояти, но даже тогда, когда клинок просто висел на поясе и

он его не касался. Оружие было «заряженным», вот только чем именно, Тим пока не знал.

Недолго думая, он извлек оба клинка, помахал вразнобой и сразу всё понял: делаешь одно движение, но клинок вместо этого... словно делает три!

Скорость вращения смазывала видимость – полет клинков буквально размывался. Собственные глаза не успевали даже уловить это стремительное вращение. А, значит, не успеет и чужой!

Напрягшись, Тим порылся в памяти и вспомнил название следующей ступени, которую он должен был занять на этом уровне согласно «серой иерархии» – Серый Рыцарь!

– Гм, не дурно, – обронил он, комментируя вновь приобретенное умение. – А ну-ка, теперь ускоримся!

Правый клинок, абсолютно сам, едва уловив задуманное акробатом движение, сделал ловкий выпад, сопровождая его обманным финтом. Движение клинка и тела как будто слилось на грани видимости.

Если бы обычный человек из «той» реальности под землей или на поверхности смотрел на происходящее, он бы просто НЕ ЗАМЕТИЛ столь замысловатого движения. Разве что увидел Тима сначала в одном месте, при начале атаки, и только потом – в самом конце движения, когда клинок торчал бы у него в горле.

Акробат огляделся.

Солнце упорно клонилось на закат. Последний день для

умирающего мира.

Стоящие вокруг игроки утопали в мягкой траве по голень. Обширное луговое пространство с перелесками до горизонта и замок-башня на острове посреди неширокой реки.

«Глухое Средневековье»?

В отличие от мира, в котором Тим встретил Зевса и Введмочку, в облики мумий штурмовавших некую цитадель, новая «твердыня» представляла собой именно феодальный замок, а не большую военную крепость.

Стен в замке практически не было, он по большей части состоял из нагромождения башен, наползающих одна на другую. Замок был существенно выше «крепости мумий», но занимал значительно меньшую площадь. Он представлял собой именно гигантскую башню-небоскреб, к которой при-ткнулись со всех сторон около десятка таких же башен-соседей. Стиль готический, мрачноватый.

Даже самые ближайшие к игрокам узкие окна-бойницы находились никак не ниже тридцатиметровой отметки высоты. На самой высокой башне-донжоне, в метрах в ста пятидесяти над землёй, развивался серый лоскут ткани, который, видимо когда-то был знаменем.

Рваная цветная тряпка гордо реяла над замком, обозначая, возможно, её феодальную принадлежность, династическую партию или религиозные убеждения. И эта тряпка бесила. Симуляция как будто внушала Тиму, что он ненавидит это цветное полотнище.

Акробат задумчиво потёр лоб.

«Неужели это и есть наша цель»? – удивился он.

Посоветовавшись с ближайшими игроками, он без труда выяснил, что вражеский стяг бесит всех одинаково. Концентрация бешенства увеличивалась с каждой минутой.

Вскоре Тим не мог думать ни о чём кроме флага на цитадели. Голова просто раскалывалась. Соседи тоже становились разгневанными. В паре мест даже зазвенели клинки и послышался рык.

Разбившись на небольшие, хаотически составленные отряды, игроки обсуждали предстоящую задачу. Ничего умного, впрочем, никто пока не придумал. Да и что можно было придумать «осаждающей армии» не имеющей ни командующего, ни осадных орудий, ни даже лестниц или крюков?

Многие игроки просто валялись на траве, пытаясь не обращать на тряпку никакого внимания. В этот-то момент Тим и решил, что будет первым, кто сорвёт штандарт. Раз должны сдохнуть все, кроме одного, он не будет последним. Он будет – первым!

«Не о чем тут думать! Нужно просто захватить этот поганый штандарт!» – стучало в голове.

Большинство дошло до этой простейшей мысли. Но никто не спешил расставаться с жизнью и лезть на высоченные башни. Все оттягивали время, как могли.

Тим сорвал травинку, прожевал. Горькая!

Потом сплюнул и быстрым шагом затопал к крепости.

«Сейчас или никогда».

За ним, словно подстёгнутые стыдом, пошёл сначала один игрок, затем второй и вот уже несколько десятков самых отчаянных и отважных бросились к огромным башням.

Тим бежал в первой десятке, но не на пределе сил. Всегда должно быть пространство для манёвра. Но кто-то гнал вперёд на всех порах. И несколько человек обогнали его.

По этому поводу Акробат только усмехнулся.

«Дурной пример заразителен», – подумал он: «Но каким образом мы залезем на башню»?

Чутье подсказывало, что для игроков их уровня многое возможно. Если ни один обычный человек не смог бы пролезть по отвесной стене сто пятьдесят метров – да на такой высоте он и дышал бы с трудом – то Серые рыцари обладали ускоренной реакцией, а их острые лезвия мечей вполне были способных воткнуться в щели кирпичной стены.

«Ещё мы выносливы», – отметил Акробат, не ощущая отдышки или усталости от бега.

Одним из первых Тимофей прыгнул в ров, запоздало вспоминая, что пловец из него в реальной жизни совершенно никакой. Но в симуляции, разумеется, все игроки плавали как олимпийские чемпионы к этому моменту. Сил было хоть отбавляй и даже не умеющие держаться на воде, махали руками и плескались ногами в три раза быстрее обычного человека. Все быстро переплывали небольшую водную преграду.

Игрок открыл глаза ещё в воде, прислушиваясь к ощущениям. Лёгкие явно были натренированы на десяток минут кислородного голодания. Во всяком случае с момента прыжка в воду, он не сделал ни одного вдоха, но никаких болезненных симптомов в лёгких не ощущал.

Решив поставить эксперимент, Акробат камнем погрузился на дно. Странно, но ощущения продолжали быть очень комфортными.

«Что-то слишком легко», – раздумывал Тимофей, глядя на стайки проплывающих речных рыбок. Вода в рве была чистая и прозрачная, соединённая с рекой поблизости.

Разглядев рыб, Тим тут же заметил на дне гнилые колья. Возможно, когда уровень воды был пониже, кольями было усеяно всё дно – из оборонительных соображений. Но время брало своё, и большая часть обструганных брёвен и тем более палок давно сгнила. Ржавые пики торчали ещё реже. Металл не из дешёвых.

Он невольно задумался что случилось бы, если бы уровень воды был ниже.

«Ткнулся бы переносицей в острие. Неслабый прикол насадить себя лбом на пику»!

Тут он рассмотрел пару скелетов, что когда-то наткнулись на остриё на дне рва и решил всплывать.

В воде, между тем, замелькали тонущие стрелы. Похоже, обитатели башен всё же оценили попытку нападающих игроков в штурме и решили перестрелять врагов.

Разнообразные снаряды – стрелы, камни, арбалетные болты и даже куски кирпичей посыпались градом из узких окон. Ров окрасился первой кровью. Пронзённые игроки, не успевшие доплыть, или только спускающиеся в воду, барахтались в рве.

Необычные силы, позволявшие Серым Рыцарям надолго задерживать дыхание, бежать и плавать быстрее обычного, всё же оставляли их людьми. Тонкая стрела с маленьким тонким наконечником не более десяти грамм легко прошивались сверхсильные мышцы. Стрела забирала жизни легко, стоило обернуться мишенью.

Как и положено при осаде, мост в замок был поднят. Ров оставался единственным способом взобраться на стену и приступить к миссии. Безжизненные тела всплывали в воде все чаще. Погибшие вскоре мешали переправляться живым. Вода постепенно становилась все более грязной и мутной.

Запас кислорода медленно, но неотвратимо заканчивался, Тим быстрее заработал ногами и руками, всплывая. Окончательно потеряв видимость в окровавленной воде, он со всего размаху врезался лбом в стену крепости и, наконец, почувствовав жажду воздуха, всплыл на поверхность.

Тупая боль и ощущение повреждённых позвонков пришло мгновенно. Закричав, Тим выпустил из легких последний кислород и резко дернулся, пытаясь увидеть свое плечо. Из него торчала стрела!

По счастью для Тима, рана казалась не страшной, во вся-

ком случае, Акробат продолжал контролировать своё тело и сознания не терял. Однако острая, жгучая и горячая боль обжигала плечо и спину.

Со злостью выдернув стрелу из раны, игрок витиевато выругался и, посмотрев на кусочек мяса, оставшийся на железном наконечнике, отбросил вражеский снаряд в сторону.

Кровь хлынула из плеча ручьём.

«Вот чёрт, зря я так», – поморщился Тимофей, пытаясь закрыть дырку в плоти рукой, – стрелу же нельзя просто так вытаскивать из раны, а уж тем более вырывать с мясом. Да я же сейчас весь кровью истеку! Дурак»!

Между тем, стрелы защитников продолжали падать вокруг всё чаще. Возможно, наверху даже начали специально выцеливать Акробата. И чтобы стать менее заметным, он сорвал свой яркий плащ.

Стрелы кажется, стали падать вокруг чуть реже. А вот Серых Рыцарей находилось вокруг всё больше – и всё в плащах. Лучники легко находили такие мишени и выбивали их первыми.

Тим барахтался у стены. Сырой гладкий камень не позволял ему зацепиться и спокойно перевести дух. Чтобы остаться на плаву, приходилось одновременно работать рукой и ногами. Ни о каком бое или попытке защищаться от падающих сверху стрел в такой ситуации речь не шла.

Одновременно, Тим медленно истекал кровью. А тупая боль в голове от удара о камень здорово давила на нервы. Не

перелом, конечно, но сотряс – вполне. Правда не рвало, и на том спасибо.

«Интересно», – задыхаясь, подумал Тим: «Как долго я ещё протяну? Раньше следующую стрелу словлю или просто сдохну от кровопотери?»

Времени у него оставалось немного. Вскоре тело охватит тягучая слабость, а сознание начнёт погружаться в горячий туман. Учитывая, что он находился в воде, это было чревато утоплением.

Пример прямо перед глазами: товарищи в рве, пронзённые стрелами, десятками уходили под воду. Тела их плавно нанизывались на подводные пики. Кто-то из раненных захлебывался кровавой водой. Начиналась жуткая толчея у стены. Тонущие мертвецы мешали выныривающим живым, плывущие живые толкали на дно раненных и убитых не разбирая.

Жуткая картина.

Преодолевая боль, Тим вытащил один из клинков и воткнул его в стену меж кирпичей насколько хватило сил. Клинок, словно почувствовав уверенную решимость раненного хозяина вдруг вспыхнул призрачным светом. По рукояти побежала энергия, ладонь обдало жгучим холодом.

«За него можно держаться»!

Не раздумывая более не секунды, Тим выхватил второй меч и воткнул его рядом с первым. Надавил даже, глубже погружая в стену. Потом подтянулся из всех сил, проклиная

раненное плечо. Вытащил из стены правое лезвие и, удерживаясь на левом одной рукой, вонзил первый меч ещё выше. Вырвал «нижнее» лезвие из камня, снова подтянулся – уже на одной руке. И снова вонзил.

Учитывая боль и кровопотерю, скалолаз из него был так себе. Но пока сознание теплилось в теле, он старался изо всех сил.

Его товарищи, вне зависимости от роста и массы, увидев пример бойца, карабкающегося по отвесным стенам, теперь дружно сами ползли наверх. Они вонзали оружие в стены и вытягивали себя из воды.

«Давайте, тупые боты, принесите нам победу»!

Иногда ему удавалось зацепиться подошвами сапога за щель, выбоину или отверстие, оставленное собственным мечом. В этом случае давление на руки немного спадало. Но стрелы продолжали лететь вниз, сваливая даже упорных скалолазов.

Стрелков на башнях стояло немного, но и в живых осталось десятка три игроков. Целясь, защитники высовывались из окон-бойниц и метали в них камни. Это проще, чем стрелять, высовываясь практически вертикально вниз.

Подняв голову, Тимофей заметил потрясающую деталь. Защитники «работали в парах». Один целил из лука и высовывался из бойницы почти полностью (даром, что нападавшие не имели собственных лучников и ответить огнём не могли). А второй хватал его за пояс, цеплялся за вероят-

ный упор возле окна и удерживал, таким образом, напарника-стрелка на весу.

Акробат позволил себе усмехнуться. Голь на выдумку хитра.

Присмотревшись, он заметил ещё кое-что. Стрелки, высовывающиеся из окон, были очень хорошо видны. Он легко смог определить, что замок защищают вовсе не люди. Во всяком случае, не обычные люди. Существа в бойницах были длинноухими, с большими, вытянутыми глазами!

– Сраные эльфы!

Подтягиваясь на клинке, игрок засопел от натуги.

Нет. Скорее, не эльфы, а Светлые альфары из кельтских легенд, раз речь идёт о мифологии, а не о литературных сказках. Эльфы-лучники, как известно, были придуманы профессором Толкиным, и в «оригинальных» народных сказаниях представляли собой маленьких безобидных существ. Кажется, даже летающих, со слюдяными крылышками.

А вот альфары – были вполне себе боевой «полноразмерной» расой, способной навалить смертным по первое число.

Впрочем, лично Тимофею было глубоко параллельно, чья стрела войдёт ему в темя – фэнтезийного ушастика, или исторического альфара, придуманного диким пиктом в горной Шотландии. Спасало только то, что ублюдкам с луками было неудобно стрелять из бойниц прямо под стены. Выворачивались из себя, бедолаги. Да и снаряды должны когда-то заканчиваться.

Пока Тимофей прикидывал минимальный угол, необходимый стрелкам для того, чтобы нашпиговать ползущих «сиреневых» железом, стрелки и сами догадались, что обстрел из луков выходит не вполне удачный с точки зрения статистики раненых и убитых. И из окон верхних этажей прямо по стенам потекла горящая чёрная жидкость.

«Неужели сырая нефть»? – удивился Тимофей. – «До керосина, надеюсь, ещё не додумались в своем поганом игровом средневековье»?!

Несколько человек ниже по стене, легко обогнав раненного, с дикими воплями полетели назад, в ров, прямо на подводные брёвна-пики. Тем же, кто был выше, тоже не особо везло. Тела падали вдоль стены, кувыркаясь, а сиреневые плащи и светло-карие одежды, облитые нефтью словно только и ждали, пока прилетит с неба первый факел.

И он не заставил себя долго ждать. Бедолаги, облитые нефтью, тут же воспылали огнём, словно в шубу лисы оделись.

Как только первые из обожжённых рухнули вниз, большинство игроков медленно перемещаясь вдоль башен, ушли с линии «стоков» и отныне карабкались по стене, как и прежде, страшась лишь попадания стрел.

Вскоре линия ползущих достигла уровня первых бойниц. Поглядев вниз, Тим, что добрался со всеми, присвистнул. От поверхности рва его отделяло два десятка метров. Конечно, они легко заберутся вверх. Не все, так хотя бы здоровые.

Он скривился, ощущая лёгкое головокружение и сухость во рту. Если тело повысит температуру и мышцы сведёт, может и не добраться.

И тут он подумал, что не обязательно ползти весь путь по стене! Этажи в башнях наверняка соединялись переходами и со способностями Серых к фехтованию, в возможности пройти сквозь ряды «живого» и «убиваемого» противника Тим не сомневался.

Он тут же юркнул в окно. И первые добравшиеся до бойниц бойцы повторили его манёвр, стали немедленно прыгать внутрь.

Защитники с луками как выяснилось, были рассажены очень редко и многие бойницы вообще не охранялись. Выбив остекленную раму и вырвав железную решетку с толстыми прутьями, товарищи Тима – настоящие монстры физической силы и скорости, исчезали внутри.

Сам он просто забрался в открытое окно, не рискуя давать нагрузку на тело.

Обстрел почти немедленно прекратился. Поняв, что одними стрелами периметр не удержать, защитники, вероятно, стали концентрировать усилия на сражении внутри башен.

Однако, Акробат не спешил наверх. Штандарт, развевающийся на самой вершине, как и прежде оставался главной и единственной целью. Значит, его хорошо охраняют.

Но боты к такой разумной мысли не подошли. Они бросились по стене и лестницам башен наверх наперегонки!

Вскоре вперёд вырвались двое. Самые лёгкие и тонкие оказались лидерами невероятной гонки. Тим пошёл по лестнице за ними следом, глядя в спину невысоких, худых ботов.

В замке в то же время бушевала схватка; из бойниц нижних уровней вырывалось открытое пламя. А в донжоне, на крыше которого был закреплен штандарт, слышались удары железа о железо.

Пошатываясь, Тим преодолел лестницу и прислушался. Там определённо шёл бой. Но принять в ней участие он уже не сможет. Ноги подкашиваются. А губы наверняка белые как мел. Упал гемоглобин.

«Хотя какой к чёрту гемоглобин? Это даже не моё тело! Думай, придурок. Думай, как быть!»! – подбадривал он сам себя.

Мечи он оставил в стене. В них нет толку, когда ты лишь тень себя прошлого.

Взобравшись на донжон по ступеням, Тим замер напротив штандарта. До него оставалось десятков шагов. Но игроки перед ним были ещё ближе. И их не подпускал гвардейцы к заветному трофею.

Акробат обошёл стражу. На безоружного с кровавыми потёками на одежде, мало кто обращал внимание.

Он заглянул через стену. Высота была манящей и ужасной. Под сотню метров! Вокруг выл холодный ветер. Вся долина, в которой происходила схватка, грязный ров и соседние более низкие башни лежали как на ладони.

Ступни ног упирались в скользкую черепицу, которая, однако, оказалась всего лишь декоративной и представляла собой сплошное листовое покрытие, закрывавшее крышу здания по всей его ширине.

В этот момент, в трёх метрах от Тима на крышу выбрались те, кто карабкался по стене. И сразу бросились на гвардейцев тыла. Теперь их отделял от победы или поражения всего шаг. Все остальные спутники, что гремели сейчас мечами за стенами башен или замешкались, неумолимо отстали.

Акробат напрягся. Драться совсем не хотелось. Да он и не в состоянии! Рука с раненым плечом повисла плетью, в глазах туман. И становится только хуже. Боль больше не острая и обжигающая, но ноющая, давящая.

Из медицинских стереофильмов по колюще-режущим ранам, просмотренных в детстве, Ким знал – его силы находились почти на исходе. Очень скоро сознание оставит его совсем.

Он присел на край стены и слабо улыбнулся. Штандарт вон он – рукой подать. А не дотянешься. Мешают как гвардейцы, так и спины своих. И спутников от каждого взмаха суровых защитников всё меньше и меньше.

– Беда, – обронил Тим.

Голова вдруг так закружилась, что невольно подался назад. Позади уже не было упора и единственно, что оставалось это падать вниз. С высоты сотник метров... в ров!

Он летел какие-то секунды. А затем в спину толкнуло.

Одновременно, на крыше донжон несколько игроков повалили стражника и самый юркий скользнул в прореху между щитами и пиками. Он рванул штандарт на себя, ухватившись за древко. Конечно, его тут же настигли другие гвардейцы, наспиговав тело сталью. Но рывка на себя хватило, чтобы древко перелетело стражников и игроков и полетело за пределы стены... в ров.

Цепляясь единственной рукой за мелькающие перед лицом липкие подводные стены, Тим опускался на самое дно. Он не чувствовал ног от удара. А воздух весь вышибли при жутком ударе. И он уже не надеялся вдохнуть новую порцию.

Но он до последнего смотрел открытыми глазами на мутный мир. Из глубины рва вершина башни видна словно сквозь кривое стекло – с плавными переливами. На покатой кровле маленькие фигурки нелепо махали клинками, через стену летели последние игроки. Гвардейцы скинули их со стены. Они ненадолго пережили его.

«Выходит... мы все проиграли»? – мелькнуло в голове обречённое.

Тим, словно протестуя, протянул целую руку вверх, чтобы ухватить напоследок за горло какого-нибудь врага.

Но вероломная окружающая реальность не давала противника напоследок. Она скользила вокруг него рыбой и игрой преломленного света. Желая поймать на прощание хоть рыбу, он сдвинул ладонь и вдруг... почувствовали мягкую ткань, струящуюся в воде.

Уже умирая, Акробат обогнал смерть, неожиданно для себя выполнив единственное условие уровня. А какова доля вероятности подобного исхода, уже не имеет никакого значения.

Главное, что он победил... благодаря одной важной детали!

Пальцы схватили за штандарт, и он устало прикрыл глаза.
Это победа!

Глава 6 - Серая. 7 Level

Валькирию окружало море. Своеобразные бескрайние просторы водной глади, украшенные всполохами пенных барашков. Дул свежий ветер, позволяя отдыхать самой душе. И незнакомый фрегат резал волны, собирая силу воздушной стихии в широкие паруса... Именно эту картину она увидела, открыв глаза после перезагрузки.

Девушка посмотрела на своё странное одеяние. Попробовала на остроту тяжёлую саблю, висевшую прямо на боку, без всяких ножен и перевязей. Сабля торчала просто за поясом, совершенно по-пиратски.

«Неужели абордажная»? – Кира в недоумении подняла бровь: – «Я пиратка»?!



Говорят, что сарказм это один из видов сатирического изобличения, язвительная насмешка, презрение. Также сарказм определяют, как высшую степень иронии, основанной не только на усиленном контрасте подразумеваемого и выражаемого, но и на немедленном намеренном обнажении подразумеваемого. То есть под определение подходила скрытая

колкость, «стёб», издёвка. И сарказм этой ситуации был в том, что она не любила море. И никогда бы в жизни не путешествовала на морских судах. И уж точно не грабила корабли, перепрыгивая с палубы на палубу. Но условия симуляции были иными. И от лёгкого прикосновения к лезвию по подушечке пальца потекла кровь, награждая новыми, не слишком приятными ощущениями.

«Вот те раз»! – Кира чуть не присвистнула от удивления. – «Заточили, так заточили».

Она поправила треуголку, отыскала в голенище сапога кинжал, пощупала два метательных ножа, торчащих на поясе, но уже в ножнах, прикреплённых к кожаному ремню.

– Корсары, – усмехнулась девушка. – Вот тебе и Серая Леди... Что ж, таков путь Валькирии! Богини морей!

Губы растянулись в усмешке, взгляд заскользил по соседкам, как всегда окружающим со всех сторон.

Как она могла догадаться, вокруг стояло ровно двадцать девушек-корсаров, а рядом с «их» фрегатом по морю скользило ещё четыре аналогичных корабля.

Считать количество «корсарш» на соседних судах было бессмысленно – очевидно, что на каждом корабле их оставили ровно по двадцать. А всего – сотня. И все – девушки.

«Не армия, конечно, но ... абордажная партия? Пиратский десант»? – прикинула Кира.

Мысль вызвала улыбку, затем сменилось грустью и отвращением.

«Наверное, глупо девушек в корсары определять», – подумала Кира. – «По киношному как-то выходит. В те времена, когда процветало пиратство, женщин не то, что в пиратки, но даже на корабли отказывались брать. Плохая примета, морские суеверия да лишь страшные байки о тех, кому всё же удавалось попасть на корабль правилу был».

Кира набрала в грудь больше воздуха и медленно выдохнула. На каждом этапе Игра стремительно выставляла перед ней мины, так что ориентироваться на местности следовало быстро.

«Корабль, команды... а где враг»?

Верхняя палуба тихо поскрипывала под ногами. Кира пыталась предугадать следующий шаг симуляции. Разум не успевал за быстрой сменой обстановки. Минуту назад она сражалась на каменном столбе посреди океана пламени, а теперь стоит на палубе корабля посреди обычной морской глади.

«Кстати, кто управляет этим судном, если все «корсарши» стоят на палубе и смотрят в море»? – невольно подумала Валькирия, стараясь предугадать следующую издевательскую шутку Игры.

Вопрос остался без ответа, как пустовало и место у деревянного руля. А вот враги появились резко и неожиданно!

Вскипевшую гладь моря мгновенно, как всплеском, разрезали невероятно длинные, змееподобные живые конструкции похожие на... громадные щупальца какого-то полуми-

фического существа.

На ум пришло название зверя, но как его классифицировать? осьминог? кальмар? Спрут?

Нет-нет, все эти морские животные были достаточно безобидны, почти безопасны для человека, и уж тем более – его кораблей.

«Да это же кракен!» – свершилось озарение.

Великий Кракен – кошмар, придуманный моряками ещё раннего Средневековья.

«Похоже», – мелькнула издевательская мысль. – С суевериями здесь хуже, чем ожидалось!»

Согласно легендам средневековой Англии и Испании – главных мореходных стран того времени – подобное существо в одиночку могло топить целые флоты. Оно не боялось пушек и корабельных таранов.

«О, разумеется, корсарши с абордажными саблями против такого сказочного уродца самое то!» – с ехидцей подумала Валькирия. – Снова никаких шансов. Ура! Да здравствуют симуляции!»

Словно в подтверждение Кириных мыслей, множество щупалец одновременно опутало соседний корабль.

«На счёт флота – не знаю, но вот конкретно нашу «эскадрочку» эта гадина потопит на раз-два. А то и пожрёт всех, и не поперхнет!».

Корабль зашатало от поднятых чудовищем волн и Кира, балансируя на скользких досках, схватилась за ближайший

шпангоут. Ещё недавно четыре соседних фрегата казались просто гигантскими кораблями. Но теперь превратились в щепки, которые тянула на дно настоящая подводная машина.

Удары сыпались один за другим! Первый – неожиданный, второй ожидаемый, третий добивающий, четвёртый уже по водной глади!

Четыре фрегата тоже ушли под воду один за другим, словно в глупом дешёвом мультфильме. Всё происходило потрясающе быстро и невероятно наглядно. Кракен был умопомрачительно силен и огромен. И что-то взбесило его. Потому что останавливаться он не собирался.

Если был голоден, хватило бы и полсотни игроков. Однако, продолжал истреблять всех до последнего.

– Вот же головоногая сволочь! – процедила сквозь зубы Кира, глядя как чудовище. – Девушек на дно морское тынешь, почём зря? Уж я бы тебя подсушила и подвялила!

Глядя на куски последнего корабля, и врага, что приближается к ее собственному фрегату, Кира невольно отметила, что за всё время Игры ещё ни разу не испытывала чувство голода. А теперь её мучила жажда и она была не прочь перекусить. Видимо тела на корабле подавали знаки, что дальше затягивать с симуляциями входа и выхода нельзя. Пора отключаться.

Каждый этап продлился не более часа. Выходит, в виртуале она находилась уже седьмой час подряд. Максимум для тела при концентрации на процессе. И оптимальное время

для отдыха в режиме сна.

Вот только вопрос в том, отдыхало их тело там или трудилось во всю?

«О какой ерунде я думаю? – остановила сама себя корсар. – Эта многоногая хреновина ломает пиратские фрегаты как бумажные кораблики. Сражаться с ней саблей и даже пушками невозможно. И какой вывод отсюда? Я... следующая?»

Хмыкнув, девушка вытащила из-за пояса клинок, достала кинжал и метательные ножи и покидала всё в воду. Сорвала с головы бандану, узлом завязала волосы, сняла пояс. Села, на палубу, приготовившись стянуть сапоги.

Вот, кажется, и решение. Только быстрее. Быстрее, проклятое тело!

Тем временем, Кракен показался рядом с их судном. Он был просто невероятно огромен. И именно в этом – как признавалась себе Валькирия, заключалась суть принятого ей решения. Даже большие суда рядом с морским чудовищем терялись, подавленные его размерами. Что же говорить об одиноких пловцах?

В отличие от Валькирии, окружающие её корсарши больше размышляли о схватке. Как только гигантское щупальце осьминога потянулось к палубе, девушки, выхватив сабли, в полном соответствии с неистовым духом карибских пиратов, бросились к нему и с дикими криками принимались рубить и швырять метательные ножи.

«Вот же дуры набитые», – невольно подумала Кира:

«Храбрость в Играх Смерти выходит боком, когда противник превышает размерами корабль».

Толстая кожа мегакракена, вероятно, даже не ощущала этих уколов. Раны, которые наносили женские руки громадному, в обхват рейсового автобуса, щупальцу морского чудовища, были для него меньше чем царапинами.

Кракен большинство просто не ощущал, как человеческие руки не могут чувствовать каждое прикосновение травинки, пока бежит по полю. А если по пути

яростный муравей вопьётся, то просто будет уничтожен первым без особых потерь для организма могучего существа.

«Муравей» оказался в одиночестве. Всего один раз в процессе «корсарской» атаки щупальце дёрнулось, удобнее перехватывая обречённый корабль, и десятки девушек попадали в море или были раздавлены щупальцами!

Всё это происходило буквально в течение нескольких секунд – стремительно, как и с предыдущими кораблями! И когда серая масса щупальца толкнула Валькирию в бок, это не казалось толчком, но походило на столкновение с локомотивом.

Страшный удар снёс девушку как пушинку!

Мелькнуло небо, палуба, паруса и тут же перевернулось несколько раз перед закатающимися от головокружения глазами. Почти без всплеска и столкновения, Валькирия почувствовала, как её окружают потоки пузырьков и воды.

Монстр бесновался в своей стихии и брызги, волны, столбы и целые стены, творимые им из разверстого океана, смешались, стирая грань между воздухом и водой.

Один из сапог, который Кира не успела выпустить из рук, медленно кувыркаясь потянулся ко дну. Второй сапог с «тайными» карманами для ножей, самостоятельно сполз с ноги и уплыл вслед за парой.

Верх и низ перепутались, но в одном из кружащихся направлений, Кира увидела свой корабль... поднимающийся целиком в небеса!!!

Одновременно, Валькирия закричала, выпуская воздух пузырями. Она видела свой фрегат ЦЕЛИКОМ – и палубу, и обломанные как спички мачты, и дно корпуса, облепленное ракушками. Гигантское существо ПОДНИМАЛО огромный корабль над водой! И эта картина не могла оставить равнодушной.

Вселенная замерла. Звуки пропали. В тишине, обжигающей перепонки, Валькирия видела то, что невозможно было описать словами. Щупальца резко дернулись. Фрегат перевернулся в воздухе как игрушка. И рухнул всей массой в воду, раскалываясь пополам!

Пресытившись разрушением, Кракен не забыл и о жертвах. Щупальца рванули за теми, кто уцелел. И душили тех, кто оказался поблизости. А наскоро расправившись с уцелевшими, чудище резко погрузилось на глубину.

Кире показалось, что оно целенаправленно занырнуло по-

глубже, чтобы добить её. Она взмахнула руками, стараясь перевернуться и занырнуть поглубже. Но какая же это глупая идея – убегать от глубинного чудища на дно.

Единственное, что ей удалось догнать, это клинок, выскользнувший из сапога. Ухватившись за рукоятку, она резко развернулась и неожиданно для себя ткнула Кракена в глаз.

Он нырял «головой» вниз, сложив щупальца за собой и используя их мышцы для разгона как торпеду. Заметив тонущую жертву, не было ничего удивительного в том, что он попытался её нагнать таким способом.

Единственное, чего Кракен не ожидал, это резкого разворота жертвы. В попытке затормозить и добить её щупальцами, он отклонил голову назад, но сделать уже ничего не успел. Остриё пронзило глаз и вошло на глубину на всю рукоятку.

Страх предал Валькирии сил. Единственный удар за весь уровень оказался решающим.

Последняя из шести загрузок захлामीла сознание.

Глава 7 - Высший уровень

На новом уровне Зевс оказался не просто один и без прочих игроков, но вообще без всего! Он висел в пустоте, абсолютно лишённый цвета. Ноги не чувствовали опоры, но в то же время, он никуда не падал. И не летел, так как не ощущал скорости.

Странные ощущения преследовали его. Игрок вообще не двигался, потому что отсутствовало само ощущение пространства. Он словно попал в двумерность, но как это понять, если ты точка на плоскости, а не смотришь на неё свысока?

Тело всё же было трёхмерным. Его опоясывали огромные перепончатые крылья, которые укутывали фигуру словно длинный кожаный плащ. Оба крыла заканчивались изогнутыми когтями, сцеплявшимися на груди подобно изысканной костяной фибуле.

Ощущение ПОСЛУШНОСТИ этих гигантских крыльев – частей его тела, при этом совершенно чуждых человеческой природе, готовых мгновенно расправиться на огромную ширину и толкнуть упругое тело ввысь, кружили голову и волновали Зевсу тёмную кровь!

Они были послушны как пальцы рук. Непроизвольно, только подумав о новом действии, он распахнул свой «плащ»

и крылья взметнулись в воздух.

Размах поражал. Как минимум, адмирал оценил его в пять или более метров. Крылья были многосуставными, сложенными в три или четыре раза. Хотя они казались плащом, их ширина значительно превышала человеческий рост.

Зевс понимал, что даже такой колоссальный размах крыла не позволит человеческому телу подняться в воздух. Но это – при обычных физических законах. В виртуале же полёт человека на собственных крыльях был возможен. Но вот человека ли он ещё?

Вес его также сильно изменился. Оценив свой примерный рост, ширину плеч и прочие телесные габариты, Зевс на глаз прикинул, что масса нового тела, составляет, возможно, двести, а то и двести пятьдесят килограмм. И это при росте в три метра и почти квадратном телосложении.

Пожалуй, в первый раз за Игру тело-носитель осуществило явные изменения.

Зевс посмотрел на руки – как ни странно, но с появлением крыльев они не исчезли, и он стал, таким образом, «шестилапым», словно насекомое. Вместо скромных человеческих ногтей выступали массивные роговые наросты, толщиной с бычий рог, но резко сужающиеся к концу.

Когти? Пожалуй, когти.

Следом за ощущением тела мир дозагрузил пространство. «Надо бы проверить на прочность», – подумал Зевс и, не откладывая решение в долгий ящик, полоснул когтями по

возникшему рядом булыжнику на поляне. Скользящее касание оставило пять мощных отметин, глубоких и ровных, словно оставленных топором.

«Да уж, ноготочки прочнее некуда».

На босых ногах были такие же когти, даже ещё более устрашающие по толщине и длине. Сами ноги напоминали лапища раптора или тираннозавра – по крайней мере, в том виде, в котором Зевс представлял их себе по голографическим фильмам и иллюстрациям.

Притом наличие таких мощных когтей нисколько не мешало движению. Подпрыгнув высоко, Зевс затем пробежал несколько шагов. Отталкиваться от земли новыми конечностями оказалось необычайно комфортно.

А кожа! Словно стальная, похожая на ощупь на непробиваемый панцирь, она не чувствовала ни жара, ни холода. И, вероятно, могла заботиться о хозяине как терморегулирующий комбинезон. Волосистой покров на коже – отсутствовал.

«Ну и чёрт с ним, с этим кожным атавизмом!»

Зевс пошевелил руками. Могучие желваки мышц налились упругой силой. Они обтягивали всё тело подобно прочным морским канатам. Но, в то же время, казались быстрыми и ловкими, в любую секунду готовые совершить движение быстрее молнии.

Из одежды новое тело украшала только чёрная набедренная повязка. Повязку поддерживал толстый кожаный пояс с квадратной пряжкой, в центре которой изображался оспа-

ленный золотой череп.

Глаза игрока тоже изменились. Зевс чувствовал каким-то непередаваемым образом, что самая тёмная ночь отныне не будет ему помехой, а любой, самый яркий свет не сможет заставить прищуриться или ослепить. Он мгновенно видоизменит зрение под любой диапазон.

Теперь, не моргая, он мог прямо смотреть на солнце! А в чёрном небе разглядеть межзвёздную пыль.

Последним сюрпризом стало то, что тело могло меняться по желанию обладателя. Зевс смотрел на когти рук, и они его устраивали. Но стоило ему лишь подумать о том, чтобы их укоротить или увеличить, как чудовищные костяные кинжалы прямо на глазах уменьшились, не потеряв, однако, ни твердости, ни остроты. Или раздавались вширь.

Совершив удивительное открытие, Зевс прекратил баловаться с размерами, но немедленно отрастил на коленях и локтях роговые шипы.

Так, на всякий случай, скорее из забавы. Но о ту забаву расшибётся любой железный клинок. Ткань шипов и кожного панциря казалась стократ прочнее хитинового. Зевс не сомневался, что его броня выдержит даже выстрел танка или самоходной гаубицы.

Главное изменение, меж тем, скрывалось не во внешности. Зевс выплыл из грёз и опомнился. Секундные ощущения и испытание возможностей оборвало маленькое предчувствие – странное ощущение вседозволенности, неуязви-

мости, мощи, без барьеров и ограничений являлось чем-то... порочным.

Неожиданная догадка словно пронзила сознание!

«Как же так»? – испуганно подумал вдруг Зиновий. – «Из меня делают демона? Настоящего?»

Рука дёрнулась к голове. Рогов не было. Впрочем, он мог их вырастить буквально за мгновения, как и мощный хвост с когтистой булавой на конце.

«Только зачем»? – снова подумал Зевс. – «Хвосты нужны птицам чтобы летать, да низшим приматам, чтобы по деревьям легче передвигаться. А для демона это всего лишь декорация».

Он помотал головой.

«Что-то ещё»?

Немного подумав, Зевс укрепил кости скелета. И без того прочные, они стали массивней и толще.

Оружия никакого не дали, но тут он улыбнулся.

«Зачем оно? Я сам теперь самое грозное оружие. А главное – универсальное. И всегда под рукой».

Зевс поднёс лапу к широким ноздрям. Дыхания не было. Он не потреблял кислород!

Лёгкие, вероятно, у него остались – он мог вдыхать и выдыхать воздух, мог говорить, охать и ахать и, конечно, рычать или орать. Но вот потребности черпать кислород из воздуха, воды или любой иной среды теперь не было.

«Вот это действительно, универсальность».

Зевс улыбнулся.

«Вот это да! Итак, я – Лорд Демон! Долгожданный финал Пути Тьмы!»!

Он чувствовал себя настоящей машиной для убийства и разрушения. Но что дальше? Если симуляция определила последний уровень, то это зачем-то нужно.

Зачем?

* * *

Когда челюсти волкодлака сомкнулись на последней человеческой шее, по телу Ведьмочки пронеслась странная волна удовольствия.

Уже Владычица Тьмы наслаждалась совершенством тела и почти божественной властью. Любого неугодного она могла стереть с лица земли одним взмахом руки – Ведьма чувствовала это, знала это и лишь сдерживала эту мощь.

Потоки тёмной силы струились по её телу, переливаясь за край телесной оболочки, отчего последняя светилась мерным, холодным светом. Чудовищное могущество явилось само. Никаких адских трудов, никаких обещаний, страданий, долгой, упорной работы над собой, никаких тренировок. Никто не потребовал даже душу. Нужно было лишь выжить.

«Но не потребовал ли?» – задумалась на мгновение Ведьма, но тут же отбросила эту мысль.

Вспышка! Ослепляющий свет залил пространство вокруг.

Когда он отступил, мир вокруг и сама она изменились.

Кожа девушки стала удивительно гладкой и элегантной, но, в то же время – прочнее и тверже стали. Коготки на руках смотрелись восхитительно, но она не сомневалась, что они смертоносны – те когти пропитывал яд.

Общий облик представлял собой удивительную, потрясающую смесь хищника–демона и великолепной молодой женщины. Тело выросло до двух метров, но все женские пропорции и изгибы сохранились.

Насколько Ведьмочка могла судить, она была совершенно обнажена, но назвать её «голой» не повернулся бы язык. Сама кожа на её могучем, стройном теле могла менять фактуру и цвет.

Лицо оставалось почти полностью человеческим, быть может, только с чуть гипертрофированными чертами – более крупными, горящими чёрными глазами, яркими алыми губами (то была именно пигментация губ, а не помада) и ... чёрными змеями вместо волос, уложенными в замысловатую причёску.

Руки, вернее кисти рук тоже оставались человеческими и очень изящными, за исключением ядовитых когтей. Но вот кожа, покрывающая все остальное тело, являлась не кожей человека, но чешуей! Гладкая, переливающаяся миллионом оттенков от изумрудно-зелёного, до рубиново-алого, эта кожа составляла как бы одежду обнаженной девы. Наряд настолько изысканный и притягательный, что Ведьма не испы-

тывала ни капли стыда и чувствовала себя совершенно комфортно.

Тело закрывал лишь один «чужеродный» предмет. Это была набедренная повязка, которая крепилась не только на широком поясе, но и была перекинута через плечо, не столько закрывая, сколько очерчивая грудь.

Она могла создать для себя любую одежду, в том числе с карманами и кошельками

для разных предметов или Артефактов, которые создаст сама по желанию. Но делать ничего не стала. Её тело было доспехом и оружием само по себе.

Повязка сливалась по цвету с переливающейся чешуей демонессы и при поверхностном взгляде была почти не видна.

«Демонессы»? – Ведьма удивилась тому, что назвала себя этим словом. – «Но неужели я демон? Вот же напасть»!

Только подумав о новом статусе, Вики непроизвольно распахнула ещё одну часть своего тела, которая вполне могла заменить ей женский наряд.

Ей оказались огромные крылья!

Чёрными они были только снаружи, внутреннюю же поверхность покрывал тончайший алый мех, похожий по фактуре на бархат и нежный как шёлк.

Крылья оказались настолько гибкими и тонкими, что могли закутывать девушку подобно индийскому сари или же греческому хитону – сохраняя при этом возможность видеть восхитительную фигуру девушки–демона, все плавные ли-

нии и изгибы.

«Кстати об изгибах», – подумала Ведьмочка. – «А если вот так»!

Вспомнив, как изменяла цвет кожи, она усилием воли расплела змеиные волосы. Пасти маленьких кобр, которыми кончался каждый лже-волос, начали шипеть и извиваться, явно недовольные преобразованиями.

Немного подумав, Вики сделала их ярко–красными, как цвет волос истинных ведьм. Правда, у «обычных» ведьм, насколько она знала, змеи на голове не росли, но какая разница, когда ты в топе, верно?

Под цвет волос Ведьмочка подправила и ногти. Но, оказывается, еще больший её интерес вызывала возможность изменения груди. Их размер, как и прочие телесные габариты менялись свободно. Веда сначала увеличила грудь, но потом, подумав, вернула обратно.

Не так уж и надо увеличивать, когда эта возможность всегда под рукой. Чем меньше, тем практичнее. А нарастить всегда успеет.

* * *

Спустя мгновение на пути Света, за спиною Дементия и Эльфийки трепетали белоснежные крылья. Ангел и Владычица Света смотрели на них с трепетом. Оба знали, что на Земле давно не осталось птиц с таким огромным размахом

крыла, ведь новые конечности, выроставшие прямо из спины у лопаток, были не меньше трёх метров каждое.

Эльфийка обнаружила меч в левой руке и свет в правой. И поняла, что чёрная рука в праве карать и забирать жизни, а светлая рука в праве миловать и дарить надежду! И главное, чем её снабдила игра – было правом выбора. Быть добром или карать зло – это уже полностью зависело от неё. А от гнева её вспыхивает клинок, достигая скорости света в атаке, как от холода её глаз покрываются льдом озёра и быстрые реки. Ей недоступно разве что заморозить Мировой океан, но если надо – попробует!



После прохождения последнего уровня Демон и Эля были «преобразованы», но превратились не в нежных призраков с арфами, а в гигантских боевых Архангелов – защитников Света, могучих, как языческие Асы и Олимпийские боги.

Одежды на них не имелось. Ни белой хламиды, в которой иногда изображали Ангелов на известных иллюстрациях, ни

сверкающих доспехов из небесного металла. Всё это лишь образы человека, затмевающие суть.

Однако, вокруг могучего торса Дементия появились тонкие белые шорты. А

вокруг изящного тела Эльфийки – возникла тонкая облегающая туника, словно сотканная из света.

На голове, поверх золотистых локонов у обоих – сверкающий обруч из серебра с бриллиантами. Ступни босы. Ни щита, ни панциря, ни наколенников.

Только на руках Демона – огромные золотые поручи–браслеты, шириной в две ладони, настолько массивные, что, казалось, годились для отражения меча или топора. В правой ладони – полыхающий меч, готовый карать легионы тёмных отступников.

Разжав ладонь, Дементий усмехнулся. Меч, как оказалось, был нематериальным. Он не имел рукояти и появлялся только тогда, когда ладонь сжималась. В этом случае, из пустого кулака просто вырывалась струя пламени, ослепительно белого и горячего.

Он даже назвал бы струю световым мечом или лучом лазера, если бы оно не дрожало, полыхая подобно языку огня и не имело конечную длину – примерно от метра до полутора, – что для светового луча, конечно, было невозможно.

Таким образом, в руках у новорожденного Ангела, а то и Архангела, находилось нечто вроде «вечной зажигалки», только с очень уж большим «язычком огня», способным раз-

резать, вероятно, самые прочные доспехи. Язык пламени всегда «горел прямо» относительно зажатой в руке несуществующей «рукоятки». Соответственно, Дементий мог крутить им как настоящим мечом, то опуская к земле, то крутя в воздухе, как заблагорассудится.

С другой стороны, он чувствовал, что не требуется ни оружия, ни доспехов. Торс ангела был обычным торсом атлетически сложенного (и даже перекачанного) мужчины, но – не более того. Цвет кожи, расположение мускулатуры, общая анатомия скелета (за исключением крыльев) не менялись.

В то же время, Демон чувствовал, что кожа его практически не может быть поражена – ни кислотой, ни мечом, ни пулей. На ней даже волосков нет. А мышцы настолько туги и сделаны из такого крепкого материала, что им не грозят ни удар кувалдой, ни попадание баллистической межконтинентальной ракеты, попавшей в упор и разорвавшейся прямо перед ним.

О таких мелочах, как радиация, излучение, голод, жажда, холод или жара – даже не приходилось говорить. Они с Элей стали неуязвимы, почти бессмертны и просто фантастически сильны.

Оба олицетворённое воплощение – «добро должно быть с кулаками».

Они молчали, отдаваясь ощущениям. Но окружающий облачный пейзаж быстро надоел. Ощущать под ногами непонятную воздушную массу не так уж и привычно для нор-

мально развитого человека.

Лишь один факт показался Дементию и Эле достаточно интересным: Лорд Ангел и Владычица Света – по сути остались прежними людьми. Только великанского роста, с белыми крыльями и неуязвимостью. Само тело внешне оставалось фактически прежним.

За зачем им эта неистовая красота?

* * *

Тим и Валькирия меняли форму тела с каждой мыслью. Как неуловима была сама мысль, так и двое великих Серых неуловимо и постоянно перетекали из формы в форму.

Они и были мыслью, только воплощенной в реальность. Сначала мысль, потом тело.

К этому невозможно было привыкнуть. Это надо было просто принять. Принять, не осознавая. И не смотря на все трудности подобного выбора.

Было трудно, как трудно воинам, когда нет привычной перевязи меча на бедре.

Трудно, когда хочешь что-то сделать, действовать, но всё, что получается – только мыслить.

Трудно, когда можешь многое, но точно не знаешь, что именно хочешь в данный момент.

Тим пытался что-то сказать, сделать, даже подвигать руками-ногами, но получались лишь лихорадочно мелькающие

образы, отрывки памяти.

Привычки тела мешали. Образ менялся со скоростью, едва уловимой глазом. Взять контроль над мыслью казалось почти невозможно. Она была переменчива, словно ревущий водопад.

Валькирия испытывала те же ощущения, что и спутник. Первое время даже пыталась сконцентрироваться на чём-то одном, потом старалась направить поток мыслей в нужное русло. Не вышло.

Наконец, она просто успокоилась. Мысли потекли сдержаннее, ровнее.

Калейдоскоп форм устаканился и преобразование поплыло неспешно, всё более замедляясь, пока не прекратилось вообще.

Тим, однако, заметив успокоение спутницы, ещё больше замельтешил новыми образами, причем большая часть из них теперь была практически неразличима из-за бешеной скорости, с которой образа сменяли друг друга.

Но это не могло продолжаться вечно. И осознание вскоре пришло и к нему.

Когда два мислеобраза окончательно сформировались, пара существ словно освободилась от ненужного груза мыслей и оставила в себе только вечное: стержень. А может, саму душу.

Определять это уже не было необходимости. Оно существовало вечно. Но в тот момент, когда поняли это, освобо-

дившиеся игроки просто подняли взгляд блестящих глаз и посмотрели вперёд.

Остался лишь один шажок. Последняя ступень. Разговор с Альфой, который решит всё. Ведь всё остальное по сию пору было лишь адаптацией под этот разговор с богом виртуального мира!

Глава 8 - Боги

Шесть сознаний падали в бездну. Погружались в яму, в которой нет ни дна, ни конца, ни края. Лишь снова и снова мерцали всполохи формируемого света, а свет сменяла холодная тьма. И когда она уходила, свет возвращался. Так повторялось раз за разом, давя на виски. Мерцание без края и без конца. Время ушло и весь мир, казалось, утратил ориентиры!



Шесть разумов метались в поиске выхода. Единственно верного выхода. Ведь для них, как для нейтрино, не существовало сущего, которое нельзя преодолеть.

Мысль не имеет ограничений в пространстве. А информация всегда – часть мысли.

Если бы у Игроков оставались какие-то человеческие ор-

ганы или возникали ощущения, они бы давно отключились от перегрузок. Но тело словно отсутствовало, оставались лишь искры сознания. Блѣклые, как затухающие угольки.

И эти сознания... болели!

Вскоре, свет и тьму заменила одна вездесущая боль. Жгучая, всепроникающая заполняющая полностью.

Боль внедрялась в каждую клетку разума. И, пожалуй, лишь эта боль не была виртуальной. Ориентир осознанного мышления.

Но каждый из шестерых держался. Ведь если чувствуешь боль – значит, живой!

– Альфа! – закричал Тимофей, не в силах больше этого терпеть. – Альфа-а-а!

Шесть присутствий, ощущая себя мелкими точками на карте бесконечной Вселенной, вдруг ощутили рядом нечто настолько большое, что увидеть его полностью или хотя бы оценить размеры адекватно не предстояло возможным.

«И это после всего, что мы прошли»? – вздохнул адмирал: «Мы по-прежнему почти незаметные частицы разума для сверхинтеллекта альфа-версии Нои».

Резкий звук, с которым падающий предмет ударился о керамическое покрытие, разрезал уши невероятной громкостью. Хотя предмет наверняка упал с небольшой высоты. Перед глазамиплыли разноцветные круги. Малейшее движение головой давалось с трудом. Но это лишь в части сознания. А здесь, во тьме бесконечной бездны, они по-прежнему

неслись сквозь пространство.

– Альфа! – продолжал кричать через это пространство Тимофей. – Пусти нас!

Но богиня своего мира и не думала уменьшаться в размерах. Или давать им новый свет с целеуказаниями.

Однако, не думала она и добивать их, навсегда погасив свет их точек. Их микро-разумов и намерений. В этот момент Зиновий и понял, что Альфа даёт им шанс. Все уровни не имели особого значения. Но лишь пройдя их, она решилась показаться полностью.

А на что была способна Ноя в полном своём воплощении на стыке цифровых и физического миров, и подумать было страшно.

Однако, они думали, они боролись. И искали выход. Может, это и дало возможность увидеть сам Сверхразум?

Когда из недр глоток раздалась хрипящие, кашляющие звуки, часть сознания ещё неслась по бесконечному пространству. Но другая часть уже пыталась вернуть себе контроль над телами. Горло напоминало пустыню, щеки сцепились с деснами, язык намертво прилип к нёбу.

Словно находясь в двух мирах одновременно, расщепив то ли сознание, то ли саму душу надвое, Зевс решил повернуть голову направо – туда где лежала Ведьмочка. Шея затекла. С трудом удалось сфокусировать взгляд, чтобы увидеть нагое тело, с которого давно сползло покрывало. Да только больше сказать ничего не удалось. Или хотя бы кос-

нуться её рукой.

«Чёрт, этот отходняк перехода будет длиться вечность?! По крайней мере, она находится рядом. И ребята где-то там же. Но неужели я по-прежнему могу коммуницировать с ними и внутри?»?

– Эй, Тим! – обронил он в том, виртуальном мире.

– Зёма? – донеслось вскоре то ли до ушей, то ли преобразованная информация из нулей и единиц для его мозга.

Понимать бы ещё весь процесс.

– Тим, как нам полностью отключиться от симуляций? – просто использовал его адмирал без всяких объяснений.

– Я... не знаю, – признался хакер.

– Думай!

– Она – богиня, – напомнил Тимофей. – Что мы можем противопоставить богине этого мира, сконструированного по её законам и правилам? Она и есть программа выхода и входа! Это как оголённый провод, который свёл мышцы руки. Ни разжать, ни отпустить.

– Тим, придурок, – разозлился адмирал на однобокий подход. – Думай!

Будь в действительности так, они бы просто все померли на первом этапе.

– Люди создали первые процессоры, симуляции. Весь этот чёртов виртуальный мир в своей основе заложен человечеством, – продолжил адмирал. – Затем люди лишь усложнили симуляции и процессоры, доработали визуальную, голо-

совую, тактильную связь и наладили обратную связь интерфейсов.

– И что?

– Разработчики за всё в ответе в первую очередь, Тим! Профессор Невельской тоже был человеком. А людям свойственны ошибки... Усёк?

– Хочешь сказать, она не совершенна? Как и сам её мир?

– Она – не генератор нового. Она лишь преобразователь наших замыслов! Она умножает то, что создавали люди, но не создаёт с нуля! Всё это давно придумано до неё... нами. А она – компилятор смыслов человечества.

– Хотите сказать, – вдруг послышалось от Валькирии. – Что нам просто нужно найти её слабое место?

– Да мы сами как совершенства, – заспорил Демон. – Но она почему-то сильнее. Почему? Разогнанные до высоких скоростей мозг на многое способен. Но и её пределов мы не знаем.

– Быть может, – добавила Вики осторожно. – Мы просто должны победить босса? Последнее препятствие перед входом. Или... выходом.

– Только я не вижу уязвимостей, – уточнил Тим. – Так как не вижу кода. Она закрыла свой исходник и надёжно хранит ядро от наших глаз.

– Я вижу внешний мир, – признался адмирал. – Но почти не могу вернуть контроль над телом. Оно как занемело. Это пограничное состояние между пробуждением и бодрствования.

нием мне не преодолеть.

– Это потому, что мозг перегружен информацией, – ответил Тим. – Сейчас он работает на все сто процентов. Задействованы все отделы. Соединение не прекращено. Симуляция продолжается. Она знает это и продолжает нас держать как под слабым током мышцы. Удивительно, что ты вообще взаимодействуешь с «внешним» миром.

– Я могу помочь! – вдруг крикнула Эльфийка. – Я тоже вижу внешний мир одним глазом. А другим вижу... разное. Мой электронный кибер-глаз способен на многое.

– Как вам это удаётся? – только и спросил Тимофей, озадаченный возможностями адмирала.

Но его система хотя бы отметила как лидера. А что тогда происходило с Ленкой? Разве система подсвечивала и её особые возможности? Открылись резервы?

И тут он вспомнил о её паранормальных способностях. Возможно, дело было именно в них! Система просто не знала, как их классифицировать.

Зевс меж тем прищурился, пытаясь сфокусировать взгляд на подруге. Решение пришло быстро.

– Лена, тогда покажи Тиму уязвимость системы!

– Что, значит, покажи? – не поняла она саму возможность показать что-то кому-то без рук.

Сложно кивнуть на объекты, даже не являясь объектами. Так, виртуальное присутствие. А тут ещё и сторонних привлекать для понимания.

– Соберитесь! – вновь разозлился адмирал. – Мы слышим и получаем информацию друг от друга. Мы взаимодействуем. Это значит, что любой из нас может быть приёмником и передатчиком в этой системе. Мы просто замкнули эту связь лишь на себя. Нас не учили быть другими. Но мы можем быть кем захотим. Кто сказал, что нельзя дополнять чужие виртуальные миры своими мыслями?

Тимофей вновь удивился. Это было логически объяснимо. Никакой тебе магии, праны и желаний. Строгий математический подход с углублением в физику невозможного. И «невозможного» лишь по той причине, что он пока просто не видел работы общего процесса виртуального мира.

Ему бы только в ядро войти, а так бы он им всем показал.

– Зёма прав! Мы – едины! На некоем уровне, – подтвердил хакер. – И я не имею сейчас ввиду космопсихизм Вселенной. В конце концов, мозги всех шестерых соединены в одну сеть. Мы – одно! Просто мысли разные.

– Как она выглядит? – спросила Ленка, не зная на что толком смотреть. – Эта... уязвимость?

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

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