



Эта книга — загадка.

На ее страницах спрятаны подсказки, ведущие к сокрытому  
где-то на Земле<sup>i</sup> ключу.

Расшифровывайте, разгадывайте, трактуйте.

Ищите.

Если найдете ключ и доставите его по адресу, вас ждет  
золото<sup>ii</sup>.

Горы и горы древнего золота<sup>iii</sup>.

\$\$\$ πεντακοσίων χιλιάδων δολάρια του χρυσού \$.<sup>iv</sup>



---

<sup>i</sup> <http://goo.gl/fSY56u>

<sup>ii</sup> <http://goo.gl/zHrfYj>

<sup>iii</sup> <http://goo.gl/rUy2K8>

<sup>iv</sup> <http://goo.gl/mW1Ujm>





**ENDGAME**

**ВЫЗОВ**

**ДЖЕЙМС ФРЕЙ**

**НИЛЬС ДЖОНСОН-ШЕЛТОН**



**АСТ**  
**Москва**

УДК 821.111(73)  
ББК 84 (7 Coe)  
Ф86

JAMES FREY  
and  
Nils Johnson-Shelton

ENDGAME:  
The Calling

Печатается с разрешения агентств William Morris Endeavour Entertainment LLC и Andrew Nurnberg Associates International Ltd с/о Andrew Nurnberg Literary Agency

**Фрей Дж.**

Ф86 Endgame: Вызов: роман / Джеймс Фрей, Нильс Джонсон-Шелтон; пер. с англ. Ю. Федоровой, М. Тогобецкой, Е. Колябиной. — Москва: АСТ, 2014. — 480 с.

ISBN 978-5-17-086480-5

Двенадцать Игроков. Юные потомки древних родов, от которых берет начало все человечество. Десять тысяч лет Линии готовили своих детей к Последней Игре. У них нет сверхспособностей: они не умеют летать, превращать свинец в золото или исцелять раны. Когда к ним приходит смерть, они умирают. Как и все мы. Они – наследники Земли, и только им дано разгадать Великую загадку спасения.

Один из них должен это сделать, иначе всем нам грозит гибель.

УДК 821.111(73)  
ББК 84 (7 Coe)

ISBN 978-5-17-086480-5

Copyright © 2014 by Third Floor Fun, LLC.

Puzzle hunt experience by Futurruption LLC.

Additional character icon design by John Taylor Dismukes Assoc., a Division of Capstone Studios, Inc.

All rights reserved. No part of this book may be used or reproduced in any manner whatsoever without written permission except in the case of brief quotations embodied in critical articles and reviews.

"Ballad for Gloom" excerpt on p. 205 by Ezra Pound, from *Collected Early Poems*, copyright

© 1926, 1935, 1954, 1965, 1967, 1976 by The Ezra Pound Literary Property Trust. Reprinted by

permission of New Directions Publishing Corp.

© 2014, ООО «Издательство АСТ», издание на русском языке

© Ю. Федорова, М. Тогобецкая, Е. Колябина, перевод на русский язык.

Дорогой читатель!

В 1980 году, когда мне было десять лет и я жил в Кливленде, родители подарили мне книгу «Маскарад» с иллюстрациями Кита Уильямса. С виду книжка была совсем простая: история в пятнадцати картинках о зайце, который нес сокровища с Луны на Солнце. Но на самом деле «Маскарад» предназначался для охотников за сокровищами. Фокус был в том, что Уильямс заказал фигурку этого зайца из 18-каратного золота с драгоценными камнями и спрятал ее где-то в Англии.

В книжке — в самих картинках и в подписях к ним — содержались подсказки, следуя которым можно было отыскать фигурку. На тот момент она стоила 40 тысяч долларов.

Неплохой приз (я потратил бы его на самые крутые наборы «Лего» и на пластиковые фигурки героев «Звездных войн»), но все-таки не целое состояние. Кроме того, «Маскарад» привлекал (во всяком случае, меня) не столько призом, сколько возможностью включиться в игру и испытать себя. Приятно было сидеть и думать над книжкой — и, в конце концов, выяснить, хватит ли тебе мозгов справиться с загадкой.

Я оказался не одинок. «Маскарад» стал настоящей сенсацией и разошелся миллионными тиражами по всему миру. И только в марте 1982-го — почти через три года со дня его выхода в свет — кто-то разгадал загадку и нашел зайца.

С тех пор прошло много лет, и мир забыл о «Маскараде» и о той безумной охоте на золотого зайца, — но я не забыл.

Я помнил об этой книге всегда, и она все никак не шла у меня головы. Наконец, я решил создать собственную книгу-загадку, только гораздо более сложную и масштабную, основанную на историях и технологиях двадцать первого века. И вот перед вами — «Последняя Игра». Добро пожаловать!

«Последняя Игра» — это не просто роман. Это приглашение на всемирную охоту за тремя ключами, путь к которым укажут книги. Каждая книга серии — это своего рода гигантская головоломка, состоящая из множества загадок и подсказок, скрытых в тексте. Некоторые разгадки вам придется искать в интернете и социальных сетях, некоторые — в реальном мире, а некоторые — в собственной голове. Имейте в виду, что главная

загадка, на которой основан сюжет книги, — это всего лишь модель настоящей загадки, которая будет обнародована в день выхода книги в свет. Настоящую загадку разработали трое докторов наук из Массачусетского технологического института, и если вы разгадаете ее, она приведет вас к ключу. Если вы отыщете ключ, то сможете отпереть сейф из пуленепробиваемого стекла и забрать его содержимое — целую грудку золотых монет. Сейф будет выставлен на всеобщее обозрение, и каждый желающий сможет увидеть в реальном времени на Youtube, как победитель открывает сейф. В дополнение к этой загадке студия Google Niantic (компания в составе Google, выпускающая игры для мобильных устройств) разрабатывает игру принципиально нового типа, которая позволит читателям присоединиться к «Последней игре» и принять в ней участие наравне с героями книги. Эта игра, построенная по системе «Игрок против игрока», разворачивается в альтернативной реальности, но заставляет геймеров выходить в реальный мир и исследовать окружающие их загадки. Игра будет запущена в один день с продажей первого романа серии, и доступ к ней откроется более чем на полутора миллиардах мобильных телефонов. Права на экранизацию серии «Последняя Игра» приобрела кинокомпания 20th Century Fox. Производством фильмов занимается студия Temple Hill, известная зрителю по экранизациям саги «Сумерки» и романа «Винноваты звезды», а также по телесериалу «Месть» (канал «Эй-би-си»). Надеюсь, «Последняя Игра» доставит вам не меньше удовольствия, чем получили мы с Нильсом, пока ее сочиняли. Будь что будет! Последняя Игра началась. Удачи!

*Джеймс Фрей*

Многое в этой книге — вымысел, но почти все факты правдивы.  
Последняя Игра реальна. И она грядет.



Всё: всякое время, всякое слово, имя, число, место, расстояние,  
цвет, время, каждая буква на каждой странице, — всё, всегда.  
Так говорится, так было сказано, так будет сказано вновь. Всё.

† Ё† 12 12 12<sup>ii</sup>

---

<sup>i</sup> <http://goo.gl/7CmnxY>

<sup>ii</sup> <http://goo.gl/eO75bR>



Последняя Игра началась. Наше будущее не предначертано. Наше будущее – ваше будущее. И будь что будет.

Все мы имеем свое представление о том, как мы сюда попали. Нас создал Бог. Нас послали сюда инопланетяне. Нас породила молния, мы пришли через порталы. Но в итоге то, *как* именно это произошло, не имеет значения. Это уже наша планета, наш мир, наша Земля. Мы пришли сюда, сколько-то прожили тут и сейчас находимся здесь же. Ты, я, мы, все человечество. И в какое бы начало вы ни верили, это не играет никакой роли. Но этого не скажешь насчет конца. Конец очень важен.

Это Последняя Игра.

Нас двенадцать. Мы молоды телом, но родом из древности. Наши родовые Линии были избраны тысячи лет назад. И с того самого момента мы готовились к Игре. Когда она начнется, нам предстоит мыслить и вычислять, делать ходы и убивать. Те, кто подготовился хуже, умрут первыми. В этом отношении Игра проста. Непросто то, что смерть любого из нас повлечет за собой бесчисленное множество других смертей. Свершится Событие, последствия которого будут ужасны. Вы – ничего не подозревающие миллиарды. Невинные свидетели. Те, кому посчастливится проиграть – или не посчастливится победить. Вы – просто зрители на игре, которая определит вашу судьбу. А мы – Игроки. Мы играем за вас. Мы обязаны играть. И мы должны быть старше 13 лет, но младше 20. Таково правило, испокон веков остававшееся неизменным. У нас нет сверхъестественных способностей. Мы не умеем летать, превращать свинец в золото, исцелять свои раны. Если мы умираем, то умираем навсегда. Мы смертны. Мы – люди. Мы – наследники Земли. Нам предстоит решить Великую Загадку Спасения, и один из нас обязан это сделать, иначе пропадем мы все. Вместе мы воплощаем всё: силу, доброту, жестокость, верность, ум, глупость, уродство, похоть, посредственность, переменчивость, красоту, расчетливость, лень, изобилие, слабость.

Мы – добро и зло.

Как и вы.

Как все.

Но мы не вместе. Мы не друзья. Мы не звоним друг другу и не пишем сообщений. Не треплемся в Сети, не встречаемся за чашечкой кофе. Мы разделены, разбросаны по всему миру. С самого детства нас учили осторожности и мудрости, хитрости, обману, жестокости и беспощадности. И ничто не остановит нас на пути к ключам, которые помогут разгадать Великую Загадку. Мы не имеем права на ошибку. Ошибка — это смерть. Ошибка — это Конец Всему, Конец Всего. Преодолеет ли изобилие силу? Глупость — доброту? Лень — красоту? Чем окажется победитель — добром или злом? Есть только один способ узнать это.

Сыграть.

Выжить.

Решить.

Наше будущее не предначертано. Наше будущее — ваше будущее.

И будь что будет.

Итак, слушайте.

Следите.

Поддерживайте.

Надейтесь.

Молитесь.

Молитесь изо всех сил, если вы верите в силу молитвы.

Мы — Игроки. Ваши Игроки. Мы Играем за вас.

Играйте с нами.

Люди Земли.

Последняя Игра началась.

## МАРК ЛОКСИЙ МЕГАЛ

*Турция, Стамбул, район Азиза Махмуда Хюдайти,  
улица Хафиза Алипаши*



Марку Локсию Мегалу скучно. Он даже и припомнить не может, было ли что-нибудь до этой скуки. Учиться скучно. Девчонки скучные. Футбол скучный. Особенно когда его команда, его любимый «Фенербахче», проигрывает — как например, прямо сейчас, в матче с «Манисаспором».

Марк сидит в своей безликой комнатухе перед телевизором и недовольно фыркает. Он скрючился в мягком кресле с кожаной обивкой, которая липнет к телу, когда он распрямляет спину. Уже ночь, света в комнате нет. Окно распахнуто, и в него толпой удушающих призраков заползает жара, летят звуки с Босфора — протяжные басовитые корабельные гудки, звон буйков. Эти стоны и позвякивания слышны во всем Стамбуле. На Марке растянутые черные спортивные шорты, майки нет. Под загорелой кожей проступают все 24 ребра. Руки у него мускулистые, крепкие. Дыхание спокойное. Живот плоский, черные волосы коротко острижены, глаза — зеленые. С кончика носа сползает капля пота. Этой ночью от жары вскипает весь город, и Марк не исключение.

У него на коленях лежит раскрытая книга в кожаном переплете, очень старая. На греческом языке. На странице — клочок бумаги, на котором Марк написал по-английски:

«Из пространного Крита я родом, мужа богатого сын».

Сколько раз он перечитывал эту книгу! Это поэма о войне, странствиях, предательстве, любви и смерти. Думая о ней, Марк всегда улыбается.

Чего бы он только ни отдал, лишь бы отправиться в путешествие самому, сбежать из этого гнетуще жаркого

и скучного города! Он воображает, будто перед ним простирается бескрайнее море, прохладный ветерок обдувает кожу, а на горизонте уже выстроились ждущие его приключения и враги. Вдохнув, Марк дотрагивается до клочка бумаги. В другой руке у него нож, которому 9000 лет, выкованный из цельного куска бронзы в огнях Кносса. Марк прижимает лезвие к правой руке, давя острием на кожу, но не изо всех сил. Мальчику прекрасно известно, на что этот нож способен. Марк начал упражняться с ним с того дня, когда смог держать его в руках. С 6 лет он кладет его под подушку на ночь. Этим ножом он убивал кур, крыс, собак, кошек, свиней, ястребов и ягнят. Он уже зарезал им 11 человек.

Сейчас Марку 16, лучший возраст для Игры. Когда ему исполнится 20, он будет уже непригоден. А ему очень хочется принять в ней участие. Уж лучше умереть, чем стать непригодным.

Хотя вероятность, что ему выпадет такой шанс, практически равна нулю, и он это прекрасно знает. Марка – в отличие от Одиссея – война не найдет никогда. Великие путешествия ему не уготованы.

Его род ожидает уже 9000 лет. С того самого дня, когда был выкован нож. И Марк думает, что Игры придется ждать еще 9000 лет, но его самого тогда уже не станет, да и эта книга распадется на атомы.

Так что Марку скучно.

Из телевизора доносятся ликующие крики болельщиков, и Марк поднимает взгляд от ножа. Вратарь «Фенербахче» послал мяч по дуге на правую боковую, и плечистый полузащитник принял его на голову. И вот мяч летит вперед, через линию защиты, и падает возле двух нападающих, расположившихся прямо перед воротами «Манисаспора». Все кидаются к мячу, форвард завладевает им в 20 метрах от цели, а все защитники далеко. Вратарь готовится отразить удар. Марк подается вперед. Время матча – 83:34. «Фенербахче» еще не забили ни одного гола, и если они размочат счет в такой напряженный момент, это немного поправит их репутацию. Книга соскальзывает на пол. Бумажка вылетает, падая, словно

осенний листок. Болельщики на стадионе начинают вставать. Небо вдруг расчищается, как будто боги, сами Небесные Боги, решили прийти на помощь. Вратарь бежит задом в свои ворота. Форвард собирается и бьет.

Когда мяч ударяется о сетку, стадион озаряется вспышкой.

Болельщики начинают вопить. Они радуются голу, но радость быстро уступает место испугу и недоумению, на смену которым приходят глубокое, неподдельное смятение и ужас. Гигантский огненный шар, пылающий метеор, разрывается над центром поля, сметая защиту «Фенербахче» и пробивая дыру в трибунах. У Марка лезут на лоб глаза: сколько кровищи! Смертоубийство не хуже, чем в американских фильмах-катастрофах. Погибло полстадиона, десятки тысяч людей. Остальное – в огне.

Марк в жизни не видел ничего красивее.

Он тяжело дышит, по лбу стекает пот. На улице орут люди.

В кафе снизу визжит какая-то женщина. Древний город, стоящий на Босфоре, между Мраморным и Черным морями, пронзает вой сирены.

Стадион на экране по-прежнему полыхает. Футболисты, полицейские, зрители, тренеры мечутся по полю, словно обезумевшие зажженные спички. Комментаторы молят о помощи, взывают к Богу, не понимая, что произошло.

Те, кто выжил, хотя бы пока, пытаются бежать со стадиона, давя друг друга. А затем раздается еще один взрыв, и экран гаснет.

У Марка сердце так и рвется из груди. Голова горит, как то футбольное поле. Живот словно набили камнями и залили кислотой. Ладони стали горячие, липкие. Опустив взгляд, мальчик замечает, что лезвие древнего ножа взрезало кожу запястья, и по нему сбегает ручеек крови, капая на кресло, на раскрытые страницы. Книга испорчена, но теперь это не имеет значения; больше она Марку и не понадобится.

Отныне *начинается* его собственная одиссея.

Он снова смотрит на потухший экран, пытаясь восстановить в памяти вид горящего стадиона. Он знает, что там, в обломках, его что-то ждет. И ему предстоит найти это.

Одну-единственную вещь.