АНТОН ЕМЕЛЬЯНОВ
СЕРГЕЙ САВИНОВ
ЦАРЬ ЗВЕРЕЙ 2
ПОСЛЕДНЯЯ НАДЕЖДА

Антон Дмитриевич Емельянов
Сергей Анатольевич Савинов

Последняя надежда

Серия «Царь зверей», книга 2

http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=34268858
Игра Джи. Последняя надежда:
ISBN 978-5-04-094041-7

Аннотация

Время снова ограничено, но есть Джи и безграничная Вселенная, чтобы достичь того, что ты хочешь. Жизнь наносит удар за ударом, но разве это не делает нас сильнее? Александр возвращается в земной ареал Джи, где люди только начинают постепенно осваиваться, чтобы воспользоваться полученными благодаря базовому гражданству знаниями и «немного» заработать…

Содержание

Глава 1	5
Глава 2	16
Глава 3	25
Глава 4	37
Глава 5	46
Глава 6	59
Глава 7	69
Глава 8	80
Глава 9	90
Глава 10	102
Конец ознакомительного фрагмента.	107

Антон Емельянов, Сергей Савинов
Игра Джи. Последняя надежда

© Емельянов А., Савинов С., 2018
© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2018

* * *

Глава 1
На ключ

Сжал и разжал пальцы на правой руке. Я, мать его, долбаный Энакин Скайуокер, сижу себе в далекой-далекой галактике с отрубленной рукой. Только светового меча нет, и еще с десяток внутренних органов отсутствует, но мне как-то без разницы. Вместо них временные с коротким сроком действия, обеспечены моим правом базового гражданина. Через два, максимум три года они исчезнут, и я умру, если не найду к тому времени миллион кредитов на полноценное омоложение. Гарантированные два года, и я уверен, что раз не сдох тогда, когда головорезы Тохота выкинули меня на улицу, то теперь уж точно выживу. Миллион – огромная сумма, но кто сказал, что я буду зарабатывать ее честно? Теперь я совсем не тот, кем был раньше. Когда люди или нелюди, кому доверяешь, пытаются тебя убить и в виртуальности, и в реале, начинаешь по-другому смотреть на жизнь.

Голову пронзила вспышка боли, пришло время принимать наркотики. Врачи рекомендовали обычное обезболивающее, но уже через неделю оно перестало помогать. Органы прижились не очень хорошо, все-таки я был первым землянином, для которого их вырастили, и теперь, если вовремя не съесть пару таблеток, в голову словно вбивают ржавый

железный стержень и начинают там крутить. И больше всего раздражает не сама боль, а вся неправильность ситуации, как будто беспокоишься о заражении крови, когда у тебя в мозгах копошатся огромной острой железякой. Все это чертовски отвлекает и ни на чем не дает сосредоточиться.

Таблетки из сушеных червяков с Квана мне порекомендовал Хиба, мой личный раб. Когда я пришел в себя после трансплантации, выяснилось, что мои тридцать тысяч кредитов еще при мне, так что я сразу же перебрался на одну из орбитальных станций Мираха, самое дальнее место, куда я смог убраться, не встречаясь с представителями клана Тохота. А раб был идеальным решением для ухода за мной на время приступов, роботы стоят гораздо дороже. А так тысячу за Хибу, тысячу за ментальную привязку, и вот у тебя есть помощник, с которым можно не беспокоиться о предательстве – абсолютная верность. Выбрал я его из-за цвета: он выделялся светло-зеленой кожей, а я как-то слышал, что зеленый цвет успокаивает.

Таблетки с Квана подействовали, стало легче. Еще полчаса, и можно будет зайти в Джи, там совсем нет боли, и там мой билет в лучшую жизнь. Вот уже пару недель я изучал все открытые материалы по игре, разобрался во многих тонкостях и нашел решение. Рассматривал варианты и в обычном мире, но земные технологии имеют нулевую ценность, к ресурсам у меня нет доступа, вариант договориться с каким-нибудь правительством – конечно, нет. Доверять дру-

гим – не дай бог, из хороших побуждений, больше я на эти грабли не наступлю. Остаются противозаконные методы, но тут тоже нужно быть экспертом, чтобы чего-то достичь. Не про меня. А что у меня есть, чего нет у других? Доступ к земному ареалу и одновременно доступ к возможным заинтересованным лицам вне его.

Как я узнал, пока я был в плену и лечился, люди вышли в Джи, что урезало мои возможности, но не свело их к нулю. Что не дает посторонним расам попасть в земной ареал? Защита, которая не спадет, пока первые шесть тысяч девятьсот восемьдесят игроков не возьмут сотый уровень. Но это не системная защита, а работа небольшого артефакта, находящегося в какой-то случайной локации. Как только какой-нибудь клан достигает определенного уровня развития, Джи начинает давать подсказки, где его можно найти. Если клан успеет ими воспользоваться, то получит мощнейшую защиту для своего замка, а если не успеет, то артефакт просто пропадет, когда его защита будет больше не нужна. А удержание замка с артефактом древних – это единственный путь для клана за тысячный уровень в следующую лигу. Так что спрос на такие штуки есть, и нешуточный.

В памяти всплыла картина недавних переговоров. Естественно, никакого личного контакта, только через сеть и с проплаченной анонимностью.

– Раз артефакта у вас еще нет, не вижу смысла разговаривать.

– Хорошо.

– Почему не отключаетесь?

– Не вижу смысла делать это первым.

– Ладно, допустим, артефакт у вас, за сколько бы вы его продали?

– Не скажу.

– Вы что, совсем с ума сошли? Вызвали меня на встречу и отказываетесь говорить?

– Я вызвал вас по другому поводу.

– Вы не продаете защитный артефакт расы?

– Я продаю право первым попробовать его купить.

– А вот это уже не похоже на шутку. Сколько?

– Миллион и оплата услуг гильдии посредников.

– Не так уж и много. На какой срок открыть контракт, десять лет?

– Мне хватит трех.

– Прекрасно. Договор?

– Договор.

Слово «договор» фиксирует намерения сторон на юридическом сервере Содружества. Процент подтверждения заключенных там сделок за последнюю тысячу лет стабильно равен ста, так что более-менее на эту договоренность я могу полагаться, шансы неплохие. Осталось только добыть артефакт.

А тут, помимо того что никто не знает, где он, есть и другие трудности. Насколько можно судить по опыту других рас,

Джи отслеживает намерения, и если клан пытается пройти квест, чтобы получить артефакт для продажи, то он не получит подсказок. Так что ни создавать свой клан, ни выходить на лидерские позиции в другом мне нельзя. Хотя это бы и очень упростило жизнь: после того как я столько времени изучал материалы по Джи, можно с уверенностью сказать, что в земном ареале лучше меня в игре никто не разбирается. Что ж, будем внедряться. Ключевые условия для девяти подсказок у меня есть. Будем надеяться, что этого хватит.

– Александр, солнечная буря закончилась, можно подключаться, – это Хиба.

– Следи за моим состоянием, пока меня нет.

– Да, хозяин. Вас еще искала госпожа Сашша.

– Если встретит тебя еще раз, скажешь, что я уехал, а тебя продал, – думаю, хоть на неделю это сможет отвлечь ее внимание. Эти дружелюбные туристы – последнее, что меня сейчас интересует.

Вход.

Вот и Сорренфелл. Сейчас, когда задание с демоном уже выполнено, он разросся и стал одним из крупнейших городов, где начали скапливаться игроки-люди. Мне даже кажется, что Джи сжульничала и увеличила его размер раз так в десять. Ладно, игроков там много. Нужно присмотреться и выбрать клан, который мне подойдет. Не слишком крутой, без связей с правительствами, но и не любительский, все-таки мне важно не просто сохранить свое инкогнито, но и до-

быть артефакт. Но для начала нужно завершить маскировку.

Вы выпили зелье «Под прикрытием».

Теперь в течение дня вы можете скрыть свои параметры, поменяв их на более низкие.

Такое зелье можно получить, устроившись на работу в любом полицейском управлении ареала асов или купив его за пятнадцать кредитов на аукционе. Я воспользовался вторым способом. Теперь поменяем уровень, пусть будет пятнадцать. Все-таки мой двадцатый – это слишком круто, на данный момент его успело получить всего несколько человек, и лишнее внимание мне ни к чему. Чего стоил только тот восторженный юнец, который попался по дороге. Пришлось кинуть баф на гоблина, чтобы избежать ненужной встречи. Легкое ускорение, человек неосознанно попытался сориентироваться и не удержался на ногах. Мои мозги, его рефлексы, и проблема решена.

Надо на всякий случай поменять имя, осторожность лишней не бывает, а зелье как раз дает такую возможность. Буду – четыре случайных символа – Маша. Женское имя мне, конечно, не нужно, немного поменяем, буду Михаил. И фамилию, чтобы уж совсем не выделяться, Михаил Светлов. Звучит как пароход. Осталось убрать последнюю необычную деталь – название класса. Поменяем царя на повелителя зверей, именно его же должен был получить, если бы награда не увеличилась за счет победы в героическом режиме.

Маскировка завершена, осталось убрать ножик, уж очень

у него урон большой. А вот бластер можно оставить, его появление можно объяснить, и заодно необычное оружие добавит репутации при общении с другими игроками. Можно выдвигаться.

Центральная площадь города теперь напоминала муравейник – столько разномастных игроков-землян там находилось одновременно. Кто-то проносился мимо на большой скорости по своим делам, кто-то устраивал дуэли, а наиболее продвинутые решили подзаработать денег – то и дело в чат сваливались сообщения типа «куплю шкуры микроволков» или «продам ягоды веленики». Не знаю, на что они, конечно, рассчитывали, но желающих «побарыжить» было довольно много.

Игрок Валентин Буевич приглашает вас вступить в клан Aggronavts.

Сам Буевич оказался только десятого уровня, одет был в какую-то легкую робу и зачем-то в грубую металлическую кирасу, резко контрастирующую со всем остальным.

Отклонить.

«Аггронавты» в топовые кланы явно не входили, но и среди любителей, пожалуй, были тоже не на высоте. Не будем торопиться, вариантов множество. Всевозможные «Крутыши» и «Великие кланы», разумеется, тоже не подходят. Судя по названиям, заправляли там либо школьники, либо взрослые люди с раздутым самомнением, но бедной фантазией.

Игрок Виктор Прохоров приглашает вас в рейдовую груп-

ну.

Отклонить.

Какие же они надоедливые, эти юные неопытные игроки, желающие пробежаться по квестам с кем-нибудь уровнем повыше.

Проведу по квестам докачаю один два уровня десять кредитов.

Именно так – вообще без знаков препинания. Кто это у нас здесь такой умный? Сергей Петров Десятый. Да уж, с именем тебе явно не повезло. Десятый на связи, Тридцатого уничтожить. Очень старый фильм, по-моему, даже в прошлом веке снимали.

Игрок Дарья Салимова приглашает вас в клан «Буря спокойствия».

Вспомнилось, как очень давно, в какой-то игре бегала девушка по имени Даша с четвертым размером груди и просила наивных игроков подкинуть ей золота и халявных доспехов. А потом оказалось, что Даша была плешивым сорокалетним мужиком с пивным брюхом. Несомненное преимущество Джи – то, что имя и даже внешность берутся из реальной жизни. Прыщавый студент не может здесь стать мускулистым красавцем, а толстая девочка сногсшибательной моделью. Увы.

Что это за класс – повелитель зверей?

Любопытная, даже в личку мне написала. Вот заняться мне больше нечем, как только в чате с тобой переписываться.

Извини, не поздоровалась. Привет J

Еще и со смайликом. Точно разговаривать не хочу.

– Привет!

Я чуть не столкнулся с Дашей, которая стояла у меня на пути и дружелюбно улыбалась:

– Ты не уделишь мне немного времени? Прости, что отвлекаю.

Я прошел вперед, демонстративно не замечая девушку. Даша не смутилась, догнала меня и опять очутилась прямо перед глазами.

– Что хотела?

Девушку почему-то совершенно не смутило мое явное нежелание с ней общаться, и она продолжила:

– Мы набираем людей в наш клан, а тут такой интересный класс – повелитель зверей. Никогда о таком не слышала.

– А ты давно вообще играешь?

Даша хихикнула:

– Не очень. Но двенадцатый уровень, как видишь, уже осилила. Ну так что, расскажешь про класс?

Игрок Дарья Салимова приглашает вас в клан «Буря спокойствия».

Принять.

Отклонить.

Заблокировать.

Вот ведь настырная. Надо бы, пожалуй, их клан проверить. 1000 кредитов – немалая сумма, но она дала мне воз-

можность целый месяц выходить в сеть, не покидая игру. Теперь как раз эта возможность мне и понадобилась.

– Много у вас человек в клане?

Вот тут Даша почему-то смутилась:

– А… Вот этого я точно не знаю. Но вроде бы много… Мы уже замок начали строить.

Замок – это хорошо. Замок – это значит, что в клане водятся денежки. Насколько я помню, один только квадратный метр территории под строительство стоил 750 кредитов. Вот только Даша… тупенькая какая-то, если честно. Стройная, ростом чуть пониже меня, шатенка с аккуратной модельной стрижкой, глаза карие, ноги длинные. Про таких обычно говорят «смазливая», и поклонников у них, как правило, хоть отбавляй. Наверняка половина парней в клане – ее тайные воздыхатели. И, что несомненно, в «Буре спокойствия» клан-лидером был любитель побегать за юбками.

– Ты петов можешь призывать, да? А каких? – вновь начала приставать Даша.

– Помолчи, я думаю.

Девушка осеклась – видимо, слишком резко я ее осадил. О чем, кстати, абсолютно не пожалел. Пара минут тишины мне сейчас не помешает…

«Буря спокойствия» оказался вполне приличным кланом – в сотне топовых он занимал 32-ю позицию, а число членов приближалось к восьми тысячам человек. Судя по отзывам на форуме, руководство там было вполне вменяемое,

а новичкам даже помогали приодеться и купить неплохое оружие. Принимали туда не всех подряд, а преимущественно игроков из России и нескольких славянских республик. Что ж, в целом клан действительно оказался неплох. Пошарив немного по общим форумам, выяснил, что «Буря» стала строить замок одной из первых. Самыми первыми, разумеется, оказались кланы, которые поддерживались правительствами – нашим, американским и европейским. Однако они даже японцев с корейцами обскакали! На пару часов, правда, но все же.

Принять.

Девушка даже в ладоши захлопала от восторга.

– Слушай, а побегаешь со мной по квестам? Ну, пожалуйста! Хотя бы один помоги выполнить!

Глава 2
Буря спокойствия

– Какой квест?

– Гарпии. «Борьба на высоте» называется.

Что самое интересное, это задание до сих пор у меня висело в невыполненных. Помимо него, мною оказался благополучно забыт квест «Мародеры». Интересно, почему они оба остались активны? Насколько я знаю, оба были связаны с эпическим квестом «Спасение Сорренфелла». Надо бы заглянуть в описание.

Так и есть – описание квестов изменилось.

«Борьба на высоте». Из-за мора, вызванного падучим недугом, в Сорренфелле расплодились гарпии. После того как болезнь была побеждена, гарпий почти уничтожили, но множество их еще прячется по городским чердакам, по ночам терроризируя жителей.

«Мародеры». Город переполнен темными личностями, которые во время мора грабили умирающих на улицах и врывались в дома, пользуясь беззащитностью хозяев. Большую часть мародеров выловили и казнили, но их остатки еще бродят по ночным улицам, грабя и убивая припозднившихся прохожих. Выполнение квеста доступно в ночное время.

Ничего особенного, но награда была достойной для такого

уровня – по 80 кредитов и несколько тысяч опыта. Плюс за гарпий обещали некий Плащ Высоты, дающий +1 к прыжкам и +10 % к балансировке и устойчивости на ветру.

Пожалуй, повезло тебе, Даша.

Игрок Дарья Салимова приглашает вас в рейдовую группу.

Принять.

– На крышу? – весело улыбаясь, спросила Даша.

Я же не спешил двигаться, раскладывая по полочкам полученную информацию. Полученную, естественно, не из ее слов, а из сети. Без всяких дополнительных штучек, обычный поиск. На самом деле удивительно, сколько всего можно найти о чем угодно, стоит только захотеть. Только мы почему-то очень часто не хотим.

Дарья Салимова, дочь Бориса Салимова, главы исследовательского крыла клана, взявшего в последний месяц в свои руки еще и управление стратегией развития. Сама по себе один из лучших рекрутеров клана, отслеживающий интересные классы и способности. Даже не царь, а просто повелитель зверей – довольно сложный для активации условий получения класс, так что понятно, что ее заинтересовало. А что заинтересовало меня?

Во-первых, конечно, сам клан: по стартовым условиям он подходит для плана. Второе: мне надо проверить мои выкладки по потенциалу и возможностям текущего уровня игроков. Если тридцать второе место окажется слишком сла-

бым, будем двигаться вверх по рейтингу, важно еще, чтобы уровень паранойи у службы безопасности и аналитиков оказался не слишком высоким. Иначе придется искать подходящую личность и под ее прикрытием создавать клан под себя, так дольше, но времени хватает, важнее не ошибиться. И последнее: роль, которую выбрала Даша для знакомства со мной, прекрасно подходит, чтобы спокойно слить о себе только нужную информацию и заодно позволит манипулировать ей, если, конечно, девушка не соберется раскрыться.

– Пошли.

Проигнорировав с десяток «а расскажи» и «а давай», открыл свои параметры. На этот раз у меня не было ни одного свободного очка, все тридцать два были распределены. В живучесть не вкладывал ничего, бонус к жизням она давала только после десяти уже вложенных очков. Вроде и неплохо: вложив двадцать, можно увеличить количество жизней вдвое, но я не собираюсь задерживаться на этом уровне вечно, а уже на сороковом это увеличение только в полтора раза, на двухсотом – на десять процентов, что уже не так круто, а потраченных очков не вернуть. Сохранять жизнь себе я решил с помощью движения: ловкость поднял до одиннадцати и купил полный черно-белый сет, от которого у меня раньше было только пончо, и теперь мои прыжки были быстрее и длиннее на сто двадцать процентов. В силу и интеллект я тоже не вкладывался, потратив все очки на энергию, повысив ее до тридцати трех. Теперь базовый урон бластера в связи с

полным отсутствием сопротивления к этому оружию повысился до шестнадцати раз. С базовым оружием это шестнадцать – тридцать два, с критическим множителем полтора. Ближний бой для фантомов, дальний для меня.

Первые чердаки я пропустил – там гарпии только пятнадцатого уровня, будет слишком подозрительно, если с них не будут падать деньги. А вот старые здания, ближе к окраинам, здесь гнездятся гарпии покруче – бойцы, маги, но главное, у них семнадцатый уровень, всего лишь минус три от моего, так что можно начинать охоту.

Даша незаметно, как ей казалось, вытащила зелье скорости, чтобы убежать, когда меня прикончат, и не потерять три часа и уровень. На словах она активно за меня болела и подбадривала, но было видно, как периодически по ее лицу пробегает тень злорадства. Сейчас человек, посмевший ее игнорировать, получит по заслугам.

Нанесен урон 29.

Ваш выстрел попадает в глаза, гарпия-воин ослеплена.

Нанесен урон 25.

Нанесен критический урон 44.

Нанесен урон 30.

Нанесен урон 16.

Нанесен урон 30.

Гарпия-воин погибает.

Получено 1,9 кредита.

Получено 12 000 опыта.

Шесть выстрелов, и все кончено. Для землян, среди которых большинство даже не смогли бы пробить шкуру этого монстра, должно выглядеть неплохо. Мне нужна репутация, но важно не переборщить, так что способности царя нужно пока не афишировать.

«Он сражается на уровне игроков с первыми орудиями, мы должны заполучить его себе», – просто читалось на лице у замершей в ступоре девушки, но буквально секунда – и растерянность пропала, уступив место привычному восторженному выражению.

– Офигеть, это было так круто! А что это за пистолет, а как ты так сильно бьешь?

Но я не собирался останавливаться. Есть небольшой секрет: если любой царский класс очень быстро убивает монстров, то их босс приходит, чтобы разобраться с захватчиком. Кстати, еще одна причина, почему с царями любят качаться: сложно представить, сколько опыта и дропа можно получить, просто мигрируя по местам обитания разных монстров. Тут есть, конечно, защита от нечестных игроков: каждый босс приходит только один раз, второй раз он уже не появится, посчитав тебя недостойным, и если один царь убил босса, то второй сможет вызвать его в этой локации только через сто восемьдесят дней. К счастью, не думаю, что в земном ареале есть еще цари помимо меня. Десять минут и тринадцать почерневших от выстрелов тушек монстров подтвердили мою правоту. С громким треском, проломив кры-

шу, на чердак спустилась призрачная фигура.

Священный предок гарпий Асагурдон.

Босс, 19-й уровень.

– Кто обижает моих потомков, тям-тям? У вас есть двенадцать часов, чтобы принять мой вызов, если вы достойны, тям-тям. Если же нет, тям-тям, я с удовольствием погрызу ваши косточки.

– Это босс?

Пауза начала затягиваться. Неужели она рассчитывает, что я молчал раньше, а теперь неожиданно начну отвечать, тем более на такие очевидные вопросы?

– И что нам делать? – девушка серьезно задумалась, и было о чем, ведь поводов для этого я предоставил более чем достаточно.

– Собирай клан.

– Сейчас позову, – она немного сбилась, – напишу Виталику, человек двадцать он должен быстро собрать.

– Мало.

– Да откуда ты знаешь, сколько надо людей на босса? – взорвалась Даша, практически переходя на крик.

– Мало.

Им представилась уникальная возможность убить босса, возможно, выбить с него оружие, которого так не хватает всем кланам для прокачки, и их скорость мгновенной реакции – это двадцать человек. Не переоцениваю ли я наши кланы? Или они просто хотят разыграть меня втемную? В лю-

бом случае добавим им мотивации торопиться.

– Дай руку.

– Зачем? – удивилась девушка, но руку протянула.

– Покажу ритуал экстренного сбора клана, – вложил в ее руки нож, самый обычный, урон один-два.

– Круто, а я тоже смогу им пользоваться? Это заклинание или навык? Нужны какие-то ингредиенты для него?

– Теперь порежь мне руку и собери кровь в ладошки.

– Ага, – она так и не получила ответов, но ее это не остановило. Джи делает людей беззаботными, мы перестаем думать об опасности, которую несут наши поступки. Что ж, я с радостью преподнесу ей этот урок.

Игрок Дарья Салимова атакует вас и наносит урон 1.

Вы атаковали игрока Дарья Салимова и нанесли критический урон 38.

Игрок Дарья Салимова ослеплена.

– А-а-а, жжется, что ты делаешь?

Вы нанесли урон 28.

Вы нанесли урон 25.

Вы нанесли урон 32.

Вы нанесли урон 30.

Игрок Дарья Салимова погибает.

Сейчас она увидит надпись про три часа и начнет звонить в реале отцу или кому-то другому из лидеров клана. И если раньше они имели, как они думали, возможность через Дашу, которая была рядом, контролировать ситуацию, то сей-

час времени на паузу и анализ ситуации у них нет. Вдруг я позову другой клан или вообще начну писать про босса в общегородской чат. Так что или десять минут, или две, если у них прокачана репутация с городской стражей и те разрешат воспользоваться городской транспортной системой.

Внутренний таймер отсчитал сто две секунды, когда к зданию с разных сторон начали приближаться вооруженные люди. Хорошо идут – небольшими группами, чтобы не привлекать лишнее внимание. Я насчитал сто восемьдесят три человека. По системе реагирования, принятой в Джи, это почти двойка: сто восемьдесят три боевые единицы за сто две секунды. Это, конечно, не тысяча, как принято у больших кланов, и сбор был в рамках одного города, но все равно гораздо лучше, чем я ожидал.

Большинство осталось внизу, а ко мне отправился отряд латников – очень разумный ход со стороны их командиров, если предположить, что я стандартный воин дальнего боя.

– Иди сюда, скотина, я тебе покажу, как девушек трогать! – отряд в двадцать человек, излишняя эмоциональность от моего поступка с Дашей – судя по всему, это тот самый Виталик, которого она упоминала.

Когда эта шумная компания ворвалась на чердак, босс их проигнорировал, просто скосив глазом в сторону и моментально потеряв интерес, а я на всякий случай запрыгнул на балку повыше. Сто двадцать процентов к длине и скорости прыжков вверх тоже работают, а им до меня не добраться

вообще, возможность дальнего боя они не предусмотрели. Вот что значит узкая специализация.

Взмах рукой, и один из воинов замер, сразу видно, вызывает кого-то на подмогу через чат. Если не знать, на что смотреть, можно было и не заметить.

– Подождите, ничего не делайте, – в помещение зашел высокий бородатый мужчина: тяжелые латы и магический посох, из которого исходило сияние защитного полога. Молодец, не забывает о своей безопасности, несмотря на превосходство в силах. – Ты не убегаешь, но и не атакуешь, ты не позвал другие кланы и даже не создал тему на форумах, так что я делаю вывод, что тебе что-то надо именно от нас.

Пауза.

– Ты убил Дашу, просто чтобы мы быстрее сюда пришли?

Что вы отвечаете, когда вас спрашивают: правда ли ты сделал то, что сделал, – и когда не нужно врать? Я спрятал в карман заклинание озера лавы и именно так и сказал:

– Да.

Глава 3
Первый пошел

– И чего же ты от нас ждешь? – бородатый молодец, спокоен, не нервничает.

– Для начала – босс.

– Да чего мы его слушаем, может, завалим, и все? – Несмотря на эмоции, резких движений Виталик не совершал и даже тоже благоразумно окутался защитным заклинанием.

– Однако Михаил прав, – надо привыкать к своему новому имени, – с боссом нужно решать все как можно быстрее, разговор можно и отложить. Виталий, оставь отряд Андрея на контроль территории, остальных всех сюда. Через Абдуллу сливай информацию полумесячникам, что здесь отвлекающий маневр, а на самом деле мы проводим операцию в восточных холмах.

– После такого использовать его как шпиона уже не получится.

– Размен на спокойное убийство босса я считаю более чем достойным.

Этот разговор при мне – попытка продемонстрировать доверие или понимание того, что им нечего терять? Но то, что они не ограничиваются силовой операцией, организуя и информационную поддержку, не может не радовать. Как я уже

узнал, полазив по форумам, «Полумесяц Багдада» состоял в основном из этнических арабов и вместе с «Бурей Спокойствия» составлял пару сильнейших кланов в городе.

– Кого-то еще попробуем отвлечь? Может, еще полуночников? Видел их в деле, они хороши.

– У них большинство с Дальнего Востока, там сейчас два часа ночи, им не собраться. А у остальных кланов сейчас нет в городе достаточного количества сил для вмешательства.

– Но наблюдать они будут.

– Конечно, но главное, чтоб помешать не смогли. А их интерес понятен, все-таки убийство рейд-босса – это событие, уж больно они тут редки.

– А еще – возможность получить нормальную пушку. Главное, не облажаться, как американцы. Найти двух рейд-боссов и не суметь их убить до исчезновения – это они, конечно, знатно опростоволосились.

Слишком эмоционален и много болтает. Если бы он был в клане главным, пожалуй, не стал бы с ними сотрудничать. Хотя, конечно, стоит посмотреть его в бою, да и не главный он. Почти весь рейд уже собрался, скоро можно будет завершить один из побочных этапов плана.

– Тебе кинуть приглашение в рейд? – с каким-то сомнением проговорил бородатый.

– Да.

И я оказался в основном ударном отряде вместе с Борисом, еще четырьмя магами и четырьмя баффферами. Логич-

ный состав – в рамках дефицита нормального оружия нужно прежде всего разгонять урон, а не количество тех, кто его наносит. Так как меня никто ни о чем не спрашивал, то я просто стал наблюдать за началом боя. Помогать заранее – неблагодарное дело, никто не оценит.

«Буры», как я прозвал их про себя для краткости, действовали по классической схеме, без каких-то уникальных задумок, но довольно организованно. Первая линия – воины в тяжелой броне, вторая линия – маги, лучники и воины дальнего боя. В центре построения – хилы и бафферы. Несмотря на то что в строю была почти сотня человек, они слаженно и четко выполнили команды Бориса по изменению строя. Остальные разбились на три крупных отряда, прикрывающих построение с боков и сзади, и один небольшой выделенный отряд поддержки главного танка. Все защитные баффы, постоянно висящий дот-хил, восстанавливающий жизни каждую секунду, и несколько игроков, готовых отлечить полные хп практически с нуля.

– Начали.

Такими темпами бородатый маг мог бы скоро получить навык тактика, но в отряде нет ни одного NPC, чтобы потом разнести слухи о его мастерстве по городу. Так что не подойдет к нему случайный прохожий и не предложит доказать свое мастерство, чтобы наградить полезным навыком.

– Тям-тям, жалкие существа, больше я вас терпеть не буду. Приготовлю из ваших мозгов вкусную кашицу для ма-

леньких гарпий.

Прозрачная лапа на мгновение обрела форму и нанесла сокрушительный удар. Жизни основного танка опустились на двадцать процентов и моментально взлетели вверх, отлеченные первым хилом. У каждого из хилов в отряде основного танка был номер, и если первый включался всегда, то номера со второго по пятый шли в зависимости от оставшегося количества жизней и обозначенной стратегии на бой. Если же мана кончалась, то номера менялись местами.

– Минус двадцать два процента прочности щита за удар, готовьте запасной, – крик танка показал, что не все так радужно, как могло показаться.

За десять минут было разбито девять щитов, хорошо, что большинство воинов носили с собой хотя бы один на случай столкновения с дистанционными противниками, так что пока их хватало. Плюс с самого начала был отправлен гонец в клановое хранилище – за запасными.

– Второй отряд, один залп и стоп! Надо проверить, как держится агро на танке.

Полтора десятка стрел и заклинаний устремились в босса, поражая его призрачную плоть.

– И вы надеетесь победить меня, используя только свои жалкие силы? Тям-тям, – прорычал босс.

– Агро держится, весь урон поглотился. Мы не смогли отнять ни одной жизни.

– Похоже, у него броня выше, чем у обычных мобов, вот

вы ее и не пробиваете. Давайте разгоним криты моим ребятам, и я уверен, что мы пробьем его в ближнем бою.

– Урон поглотился, – проигнорировал Виталика командир атаковавшего отряда. Молодец, внимательный.

– Да, я тоже обратил внимание, – одним жестом остановил вспыхнувшего командира рыцарей Борис. – Если не хватает урона, пишет, что нанесен урон ноль, а тут пишет, что урон поглощается. Это что-то другое.

Пауза затянулась. Что ж, они заслужили подсказку. Несколько выстрелов из бластера мелькнули в воздухе и попали в морду горгульи.

Нанесен урон 28.

Нанесен урон 32.

Нанесен урон 31.

– Кусачий человечек, тям-тям. Но одному тебе не справиться! Сейчас я разберусь с этой надоедливой железкой и займусь тобой.

– Ты можешь наносить ему урон? – моментально повернулись ко мне все командиры. – Знаешь, почему наш поглощается?

– Да, и готов всему научить за обязательство выполнить квест, который получите после убийства этого босса.

– Кто ты такой? – в голосе бородатого мага впервые стало явственно слышно волнение.

– Ты действительно хочешь поговорить об этом сейчас?

– Ты прав, рассказывай, как нам победить, – Семен не

сможет держать босса вечно.

– Сначала обещание.

– Да, обещаю, мы выполним любой квест, который получим после убийства этого босса.

– Обещание зафиксировано. Большинство боссов в Джи, а также все монстры в подземельях и инстансах не принадлежат этому миру, поэтому обычное оружие не может нанести им урона. Однако есть специальные составы, которые можно нанести на оружие или специальные пули и взрывчатка, если у вас техногенное оружие, которые не просто позволят наносить урон, но и увеличат его.

– Мы можем сделать это сейчас? – Виталик, как всегда, порывист и неучтив, ему бы, наверное, подошло быть магом огня.

– Попрошу меня больше не прерывать, – стараюсь быть вежливым, и тот моментально замолкает.

– На этот бой я мог бы поделиться с вами составом, но он стоит денег, так что я хочу предложить более универсальное и, главное, бесплатное средство.

Борис и Сергей, командиры отряда магов и лучников, хмурятся – видимо, мое вдохновенное выражение лица их пугает. Чуют подвох, но не могут понять где. Интересно, победит ли осторожность? И не откажутся ли они от моего предложения и от босса? Если да, то они достойны большего, чем я. Но нет, молчат.

– Заклятье «Вуаль иного мира». Я научу вас, и с ним вы

сможете наносить урон любым монстрам.

И вот он – главный момент дня. Заклинание, что я собираюсь передать, отличается от того, что использовала Шак'ар во время наших совместных походов. Обычное заклинание можно получить в храме любого бога, просто помолившись в первый раз и получив задание защитника вселенной. Мое же я сделал сам. Оно гораздо слабее, и его максимум сейчас – это босс двадцатого уровня раз в неделю.

Свое заклинание вуали может сделать каждый, и постепенно, в зависимости от частоты использования, оно будет повышать свой уровень и силу и, главное, повышать общегалактическую репутацию автора. А это единственный путь к полному гражданству. Если ты не аристократ, конечно.

Теперь моя вуаль будет качаться не только мной, но и «бурами», а если все пройдет как надо, то другие кланы тоже возьмут на вооружение и будут прокачивать именно мой вариант заклинания.

Передать заклинание «Вуаль иного мира» игроку Борис Салимов.

Да Нет.

Разрешить передавать заклинание другим игрокам.

Да Нет.

Оба раза «да».

Почему этого заклинания нет у обычных игроков? Думаю, тут сыграла свою роль привычка к старым земным играм. Там большинство землян привыкло, что все возможности и

квесты активируются в диалогах. Поговори с человеком, и он даст тебе задание или научит чему-нибудь. Реализовать что-то более сложное в рамках 2D или даже 3D было практически невозможно – скриптованные диалоги и ограниченный набор взаимодействий, заложенный для каждого конкретного объекта. Так, постучать в дверь, окрыть или выбить возможно только в отдельных играх и особых ситуациях. Возможностей выпилить глазок лобзиком или нарисовать на ней пентаграмму и вызвать дьявола никто никогда не закладывал как ненужную и маловероятную. Что касается Джи, то там все по большому счету ограничено только вашей фантазией. Это не означает, конечно, что можно придумать и сделать все что угодно, но условностей гораздо меньше.

Так же и с богами. Большинство игроков видели храм, заходили туда и, не встретив ни одного NPC, выходили наружу, решив, что ничего интересного тут нет. Часть игроков на всякий случай пробовала помолиться, некоторые даже вставали на колени, но ничего не происходило. Богов много, безадресные молитвы им неинтересны, а вот добравшихся до библиотеки для того, чтобы посмотреть имена богов, что-то не оказалось. Видимо, привычка читать становится все менее и менее популярной.

Борис тем временем все-таки решился активировать заклинание на босса.

– Тям-тям, вы мне надоели, глупые людишки, пришло время призвать всю мою силу!

Урон босса вырос, но и пробная атака вспомогательного отряда под руководством Сергея на этот раз нанесла урон. Настоящий бой начался. А я заодно воспользовался возможностью не только поработать на свое будущее, но и активировать одно из самых простых условий для получения подсказки на защитную сферу: убить босса, использовав не стандартную божественную вуаль, а начав прокачивать свою. Путь клана, вставшего на дорогу защитника вселенной. А так как я на данный момент член клана, то оба условия можно считать выполненными. Сначала не хотел активировать первую подсказку в такой спешке, но потом понял, что нет смысла тянуть. В мире и так полно непростых вещей, чтобы усложнять то, что не нужно.

Огромная черная лапа с острыми кривыми когтями наносила удар за ударом, но основной танк пока еще держался.

– Валентин, смени Костю! – Борис вовремя отдал приказ одному из магов – тщедушный Константин израсходовал почти весь запас маны.

Я, разумеется, и дальше не стал лезть в самое пекло, а продолжал издалека расстреливать босса из бластера. Жизни гигантской гарпии теперь пусть и еле заметно, но все же уверенно ползли вниз. И тут вместо привычного тямтямканья босс заревел. Над головами игроков первой линии раскрылись колоссальных размеров крылья, и в следующую секунду босс сделал ими всего один взмах…

Чат запестрел сообщениями об уроне, полученном бук-

вально каждым игроком. Исключение составили только те, кто стоял во второй линии и в отрядах поддержки. В лицо мне ударил сильнейший порыв ветра, ослепив на несколько секунд и сбив с ног.

Получен урон 5.

Получен урон 3.

Получен урон 6.

Гигантская гарпия вновь взмахнула крыльями и взлетела, а часть игроков вновь покатилась кубарем, громко вопя и нецензурно выражаясь. Построение было разбито, и командиры отрядов спешно пытались восстановить его, суетливо бегая вокруг и отдавая короткие приказы. Судя по интонациям, люди начинали нервничать – некоторые игроки огрызались, порой доходя до открытого хамства, но приказы, к их чести, все же не игнорировали. Громче всех возмущались в отряде Виталика – видимо, ребят он набрал себе под стать.

Тем временем гарпия продолжала атаковать основного танка, нанося ему удары теперь уже с воздуха всеми четырьмя конечностями. Скорость босса явно возросла, так что Семену, широкоплечему парню под два метра ростом, приходилось туго. Хилеры, конечно же, поддерживали его здоровье на достаточном уровне, однако то и дело гарпия наносила танку критические удары.

В целом босс был довольно простеньким, и вся сложность, пожалуй, заключалась лишь в гигантском количестве хп. Скукота и обыденность, коротко говоря.

Священный предок гарпий Асагурдон получает урон 25.
Священный предок гарпий Асагурдон получает урон 19.
Священный предок гарпий Асагурдон получает урон 21.

Полоска его жизней уменьшилась уже почти вдвое, но при этом скорость его атаки и наносимый урон еще больше возросли. Для девятнадцатого уровня гигантская гарпия была довольно-таки сильна, все-таки зря я поторопился и назвал ее скучной. Асагурдон вновь замахал крыльями в полную силу, повторно разбив построение. На этот раз меня не просто сбило с ног ветром, но и протащило почти по всему чердаку. Хорошо, что заранее это предусмотрел и встал так, чтобы у меня за спиной был каменный выступ, в него я и уперся, перестав хаотично катиться в неизвестном направлении. А вот часть игроков с воплями пробила деревянную стену и сорвалась вниз – Асагурдон их попросту сдул.

Игрок Константин Василенков погибает.

Тщедушный маг, очевидно, не выдержал падения и отправился на трехчасовой отдых в реальности. Обидно парню, наверное.

Теперь восстановить построение оказалось гораздо сложнее – около трети игроков свалились на землю и сейчас вновь поднимались по ступенькам вверх, создавая давку и тем самым тормозя друг друга. Отсутствие части хилеров тут же сказалось на Семене – основном танке. Гарпия практически убила его, но, к счастью, рыцарь оказался запасливым и успел выпить маленький флакончик зелья восстановления.

А вскоре и хилеры подоспели.

Глава 4
Разбор полетов

Спустя некоторое время Асагурдон все же был повержен, несмотря на отчаянное и яростное сопротивление. Все члены рейда были живы и почти все подняли уровень, кроме невезучего Кости, который, наверное, сидел сейчас у себя дома и тихо проклинал босса, клан и меня, в частности.

Священный предок гарпий Асагурдон погибает.

Получено опыта: 1 850 000.

Ваша репутация в городе Сорренфелл повысилась +1.

Получено 60 кредитов.

Получена личная награда за максимальный урон – трансфигурационный порошок х2.

Трансфигурационный порошок позволяет изменить структуру вещества. Для применения необходимо обладать минимальными знаниями в алхимии или генетике.

А вот об этом нужно будет подробнее почитать на форумах. Если обычные камни можно будет превращать в золотые самородки, то в игре появляется еще один способ неплохо подзаработать.

Как и положено в серьезных кланах, весь дроп достался лидеру, потом он посмотрит, что кому будет полезнее отдать, чтобы клан смог быстрее развиваться. Но одну вещь он вы-

дал сразу: меч – Виталику. Может быть, я в нем чего-то не замечаю, а на самом деле он стоящий игрок.

– Ха! Парни, смотрите, что мне досталось! – Виталика просто распирало от гордости, и он открыл характеристики оружия в общем чате. – Теперь-то мы качнемся!

Меч побежденного Асагурдоном.

Редкий предмет.

Восемь столетий назад безымянный рыцарь бросил вызов священному предку гарпий Асагурдону и пал в неравном бою с ним. Герою принадлежал меч, выкованный в далекой Осирии и наделяющий его владельца необычайной силой.

Урон 1–6.

Тип: двуручное оружие.

Сила: +2.

Вероятность нанесения критического урона: +10 %.

Что ж, неплохо. Пусть юноша радуется.

Получено ежедневное задание:.

Вы убили священного предка гарпий Асагурдона. Все крылатые бестии в округе теперь объявили войну людям. Истребляйте гарпий везде, где только их встретите, чтобы твари вновь успокоились и забились в свои норы.

Ежедневное задание – это тоже что-то новенькое. Видимо, Джи решила разнообразить типы квестов. Что там у нас в подробностях?..

На протяжении одной недели уничтожайте максимальное количество гарпий. В конце каждых суток вам будут на-

числяться очки опыта в зависимости от числа поверженных врагов. Также в зависимости от уровня ваших достижений может быть значительно повышена репутация в городе Сорренфелл.

Разумеется, это задание явно побочное, своего рода бонус. Скоро нам должна открыться первая подсказка. Собственно, это уже произошло.

– Так, а это еще что за хрень? – возмутился эмоционально-грубоватый Виталик и кинул в чат еще один полученный им предмет. Как и задумано, квестовые вещи не подлежат общему правилу распределения предметов и могут достаться любому участнику рейдовой группы.

Старый пергамент. Буквы на нем практически стерлись, и вам удается разобрать лишь несколько слов: «Зеленый… и камни».

Глуповатый латник, конечно же, не мог догадаться, к чему эти камни и какой-то там «зеленый», а вот Борис, похоже, задумался. Я же постарался наделать скриншотов пергамента с различных ракурсов.

– Передай это мне, Виталий, – приказал бородач. – Посмотрим, что с этим можно сделать.

Спустя несколько секунд он уже сосредоточенно рассматривал полуистлевший пергамент с непонятным набором слов. Многозначительно посмотрев на меня, он спрятал вещицу в свой инвентарь и ничего не сказал. Собственно, и не надо было – все, что мне нужно, я уже знал.

К нам вбежали стражники-NPC. Один из них, в офицерских доспехах, подошел к Борису и произнес:

– Жители сообщили о битве с гигантской гарпией. Вижу, вам удалось ее одолеть?

– Да, – ответил Борис.

– Вас немедленно требует к себе бургомистр!

Получено задание: «Награда от бургомистра».

Бородач уже почти ушел, как вдруг остановился, о чем-то задумался и вопросительно посмотрел на меня:

– Составишь компанию?

Я молча кивнул.

– Игроки! – обратился Борис к членам клана. – Из рейда не выходим, пока не получим продолжение квеста!

Он махнул мне рукой, призывая идти, и мы выдвинулись вслед за стражниками. Было странно, что за все время, пока мы шли к ратуше, бородач так ни разу и не заикнулся о странном предмете. Видимо, решил пока со мной не делиться своими соображениями. Проверял? Или думал, что я ни о чем не знаю и не догадываюсь? Похоже, Борис решил начать какую-то свою игру, и остальные члены клана в ней, вполне возможно, участвовать не будут. Что ж, посмотрим, как он будет вести себя дальше. От обещания выполнить квест он точно никуда не денется.

Вскоре мы подошли к городской управе и зашли в знакомую мне полукруглую залу. Как и в прошлый раз, по блестящему полу перемещались, переговариваясь, уже виден-

ные мною дамы в кружевных платьях и мужчины в парадных мундирах.

Бургомистр Медея.

Советник Тронкс.

Советник Атракс.

Знакомые лица.

– Приветствую вас, бургомистр! – начал Борис. – Приветствую, советники!

– Приветствую вас, странники, – заговорила в ответ Медея. Советники промолчали, лишь благодушно кивнули. – От лица всех жителей Сорренфелла выражаю вам благодарность за победу над древней гарпией. Вы заслужили награду.

Получено опыта: 1 200 000.

Получено 90 кредитов.

Игроки, скучающие на далекой крыше, явно обрадовались небольшой прибавке.

– К нам обратились жители Ларенхоу, – продолжила бургомистр. – Их город по-прежнему страдает от падучей болезни, а немногих оставшихся в живых терроризирует неизвестный монстр. Более того, в городе появились жрецы неизвестного ранее культа. Полагаю, что все эти события как-то взаимосвязаны. Я долго думала, кому можно поручить оказание помощи дружественному соседу. – Медея сделала паузу. – Вижу, что вы способны выполнить это задание. Помните, что, оказав помощь Ларенхоу, вы поможете и Сорренфеллу – стражники сообщили, что уже несколько раз на улицах

нашего города были замечены неизвестные культисты. Они, как и мы, могут быть очень благодарны за помощь в борьбе с этой напастью.

И посмотрела на меня, человека, организовавшего защиту ее города от демона.

Получено задание: «Помощь Ларенхоу».

Бургомистр Медея поручила вам разобраться с неизвестным чудовищем в соседнем городе и выяснить, что нужно служителям неизвестного культа.

– Напоминаю про обещание, – сказал я Борису.

Он смотрел на меня и сосредоточенно думал.

Я же смотрел на Медею и усиленно мотал головой, показывая, что сейчас не время давать мне награду за убийство демона. К счастью, как я и рассчитывал, она проявила благоразумие и решила отложить наш разговор.

А я был доволен – удачно получилось. Благодаря обещанию удалось сместить внимание с пергамента с подсказкой на продолжение квеста. В Ларенхоу, судя по всему, будет еще один прорыв инферно, а еще туда пришел крупный азиатский клан, так что можно будет попробовать активировать сразу три подсказки, а если повезет, то и четыре.

– Нам потребуется время на подготовку, – начал что-то подсчитывать Борис.

– Сколько?

– За неделю мы подтянем тысячу людей до пятнадцатого уровня.

– А за две?

– Тысячу до семнадцатого, а отряд Виталика возьмет двадцатый. Лучше вложиться не в количество, подняв еще несколько сотен человек, а в качество. Как это ни печально, но хороших игроков меньше, чем бы мне хотелось.

Да, основная проблема в Джи для землян – это не сложность монстров, не огромные временные затраты, а отсутствие оружия, которое могло бы пробить шкуры монстров более высокого уровня. С обычных монстров выбить что-то, наносящее урон больше, чем один-два, так ни у кого и не вышло, и вперед ушли только отряды и кланы с первыми орудиями. Смотрел выкладки аналитиков на разных клановых форумах: они верят, что после тридцатого уровня даже с обычных монстров начнут падать пушки с уроном уже два-четыре, которые понемногу насытят рынок и позволят основной массе игроков опять начать расти. Следующую границу они прогнозируют на пятидесятом, потом на семидесятом. Сделать оружие самостоятельно тоже не выходит. То, что пробовали делать кустарным методом – вырезать, выплавлять, – не обладая никакими специальными навыками, обладало все тем же стандартным уроном: один-два. А мастера-оружейники отказываются брать в обучение кого-либо, не достигшего пятидесятого уровня, соглашаясь сделать исключение только для тех, кто набрал больше двух очков общевселенской репутации.

– Лучше тогда две, не торопитесь.

Подготовительный этап можно считать законченным. Бойцы Бориса доказали свою состоятельность, и мне даже удалось получить первую подсказку. Теперь Михаилу Светлову можно уйти со сцены, слишком уж он засветился, и его место займет кто-то совсем незаметный. Службы персонала у клана еще нет, детальный учет не ведется, и, если один из игроков в списке поменяет имя, никто ничего не заметит, даже вступать заново не придется. А лицо – чтобы его скрыть, можно и в капюшоне походить, мало ли у кого какие тараканы в голове, так что вряд ли кто-то станет присматриваться. Но сначала у меня есть две недели, за которые клан «Буря спокойствия» успеет получить еще одну подсказку. Я ведь тоже часть клана, и мои успехи – это и его успехи.

Захотелось рассмеяться, но на лице так и осталась все та же, ставшая в последнее время привычной, маска спокойствия.

Борис нервно мерил комнату шагами. С кем же он связался, откуда у этого человека информация, которой нет ни в одном открытом источнике? Может, стоит обратиться к представителям правительства и все рассказать или все же попробовать сыграть в свою игру? Но его ли это уровень?

Даша накручивала на палец локон волос. Она привела в клан не один десяток сильных игроков, и так уж получилось, что не запомнила их лица. Имена, уровни, чтобы отслеживать, насколько успешны ее достижения, но не лица. И лица этого человека она тоже не помнит. Как можно было так

увлечься своей игрой и забыть про осмотрительность?! Больше она такой ошибки не допустит. И еще, нужно будет найти этого человека и запомнить его лицо.

Хиба с беспокойством смотрел на тело господина. Как обычно, после выхода из игры его скрутила судорога боли, и, как обычно, помогают только наркотики. Но даже и они уже не так эффективны, еще немного, и придется постепенно повышать дозу. У него глупый, но великий хозяин, который сам этого не понимает. Он вел дела с самым сильным кланом вселенной, попасть в который мечтают в каждом ее уголке, и не видит в этом ничего особенного. Неужели так сложно представить размеры вселенной и насколько ценным может быть то, о чем знают в каждом ее уголке?

Глава 5
Разборки

На текущий момент у меня набрано два и два десятых миллиарда опыта, на двадцать первый уровень надо три и шесть, даже больше. Если бы опыт за монстров рос так же быстро, как и требования для получения уровня, то ничего страшного в этом бы не было, но даже за босса я получил только примерно одну десятую процента, а мне нужен был двадцать первый.

На данный момент это был максимальный уровень среди людей, и, получив его, я бы точно попал в топ-десять представителей расы, и с помощью облегчающих условий этого статуса можно было бы активировать еще одну подсказку. Да и шансы в Ларенхоу это смогло бы поднять неплохо.

Есть мнение, что качаться в отряде быстрее, но это справедливо только для тех случаев, когда рядом есть подходящие монстры и у вас примерно равное оружие и броня. В моем случае ничего подобного и близко нет, любой человек, которого я бы пригласил в пати, стал бы балластом. Так что, договорившись с Борисом о времени, которое им потребуется на подготовку, я тихо сбежал и отправился качаться.

Была, конечно, мысль закрыть квест за убийство демона, награда за которое как раз масштабируется, и практически

наверняка получить уровень, а то и два. Но сейчас я не хочу спешить, важнее выжать из каждой возможности максимум. Такие эпические квесты редкость, и предполагаемым опытом не стоит разбрасываться, пусть масштабирование опыта идет не больше чем на десять уровней, но то, что я смогу получить на двадцать восьмом и сейчас, настолько различается, что все мои предки-евреи, в наличии которых я не уверен, перевернулись бы в гробу.

А за те две недели, что у меня есть, я смогу получить нужный опыт и более банальным способом, тем более хочется и параметры немного подтянуть. Да, я выяснил, что же тогда такого произошло в самом начале игры, когда, ломая ветки с деревьев, я повысил силу на одну единицу. Просмотрев пару десятков информационных ресурсов, часть из которых была даже платной, я выяснил, что часть основных параметров персонажа можно прокачать. До десяти шансы были довольно неплохими, примерно один к тысяче, а вот дальше они падали уже в геометрической прогрессии. Возникает вопрос, почему же с такими возможностями я не поднял больше ни одного показателя, да и у других в этом успехов нет. Все просто, тут есть небольшая хитрость. Для того чтобы появилась возможность прокачать показатель, нужно совершать равномерные движения. Например, если я кого-то бью мечом, то в одно место, то в другое, постоянно сокращая разные группы мышц, то ничего не произойдет. Однако если наносить удары в одну точку, совершая однообразные движения, пол-

ностью повторяющие друг друга, то шанс получить заветную единичку начинает отличаться от нуля. Таким же способом можно прокачать и ловкость. Для выносливости нужно пропускать удары в одно и то же место, для интеллекта перечитывать по второму разу внутриигровые книжки, а энергию мне качать нельзя, так как это не естественная, а приобретенная характеристика.

Когда я впервые прочитал об этом, первой мыслью было «гребаные роботы» – вот уж кому получить все десятки проще простого. Но оказалось, что Джи в этом плане старается быть справедливой, у роботов не было показателей, которые можно было бы прокачать равномерными физическими движениями, их как раз ждала работа с абстрактными категориями, если они хотели получить какое-то преимущество на начальном этапе.

Жалко, что продать эту информацию мне некому. Все обычные игроки ее и так знают, а земляне, которые, как и я вначале, отрезаны от общих информационных ресурсов, мне ничего полезного предложить не смогут. Ни счет в евро, ни домик у моря, ни пуля в затылке мне не помогут. Кредитов у них нет, а заняться перепродажей ресурсов, тех же алмазов, – по местным законам это контрабанда, а заняться ей на Мирахе – это дать законный повод клану Тохота завершить начатое. Какие же возможности у меня могли бы быть, не соверши я в свое время такую глупость, как прилет сюда?

Выходя из города, проигнорировал уважительный кивок

стражников, из-за чего, как мне показалось, они начали уважать меня еще больше. Что за странная психология? Впрочем, не время думать об этом, меня ждут Радужные холмы Сорренфелла, где год назад я и толпа пришельцев расправлялись с демоном. Тогда-то мне и запали в голову слова одного из участников с прокачанной наблюдательностью.

Для большинства это солнечные полянки с местными аналогами медведей и лисиц, для меня же – это скрытый в земле упавший космический корабль, для входа в который нужно обладать энергией или внушительным набором строительных инструментов и адским терпением. Все это предполагало, что я смогу спокойно и вдумчиво, без посторонних взглядов и вмешательства, покачаться. По подслушанному разговору, там меня ждали уровни от восемнадцатого до двадцать второго, и так как это скрытая локация, то шанс дропа и размер опыта тоже увеличивались. Если за обычного монстра своего уровня я получаю около четырнадцати тысяч опыта, то там буду получать под тридцать, что автоматически уменьшает количества монстров, которых необходимо убить для получения уровня, со ста тысяч до пятидесяти.

Неплохая разница, теперь только осталось найти вход. Злоболисов, микроволков и прочих ведмежаток, которые были для меня практически непобедимыми врагами в самом начале игры, я попросту игнорировал – дроп с них не падал, опыта тоже не прибавлялось. Судя по всему, мой уровень их отпугивал, так как я свободно проходил у них прямо под но-

сом, не вызывая агрессии.

Местность была оживленной: по зеленой травке бегали и сражались с животными низкоуровневые игроки. Кто-то объединялся в пати, кто-то предпочитал качаться в одиночку, получая неиллюзорный ущерб от мобов. Пару человек убили на моих глазах – одного прихлопнул ведмежатко, второго окружила стая микроволков, которых он неосторожно собрал в «паровоз», явно не рассчитав свои силы. Некоторые наивно кидали мне приглашение в рейд, рассчитывая на то, что я буду уничтожать собранные ими толпы мобов, а они в это время будут медленно, но верно прокачиваться, не прикладывая к этому никаких усилий. Один был и вовсе настолько наглый, что бегал за мной по пятам и засорял чат то гневными тирадами, то почти слезными призывами. Наконец-то и он отстал. С приходом землян в Джи стало, с одной стороны, веселее, с другой же… слегка утомительно.

Вход в корабль скрывался явно в одном из холмов, но при всей кажущейся легкости найти его просто так не удастся. Или мне придется прочесывать склоны холмов один за другим, или должна быть какая-то подсказка, которая облегчит мои поиски. Существовал и другой вариант – написать личное сообщение кому-нибудь из инопланетных друзей. Но его, разумеется, я сразу отмел, так как Нари или Шак'ар попросили бы взамен приглашение в наш ареал. Или заломили бы цену за консультацию – человечность была чужда ксеносам вроде пушистика, а стерва Шак'ар, при всем моем к ней

уважении, так и вовсе не делает ничего просто так. Так что оставлю таких друзей на потом, а корабль найду самостоятельно.

Когда я излазил вдоль и поперек всего один холм, не найдя ни единой зацепки, то понял, что первый вариант не подходит. Времени прошло больше часа, а толку было – ягоды веленики и неизвестный сорняк, опознать который мне не позволял низкий уровень развития травничества. Если так и дальше пойдет, скорее Виталик получит 20-й уровень, нежели я обнаружу скрытую локацию.

Стоп. В том, что корабль стал одним из поросших травою холмов, нет сомнения. Другой вопрос: как его обнаружить. Чем-то, пусть незначительной мелкой деталью, но он должен отличаться от остальных. Странная форма, пожухлая растительность или наоборот – слишком буйная. Самый большой, самый маленький, самой правильной формы – любое отличие играло мне на руку. Я забрался на самый высокий, предварительно исследовав его несколько раз и потратив четыре часа, и начал обозревать окрестности, периодически сверяясь с картой и надеясь, что какая-то важная деталь может быть в ней и нужно просто внимательно посмотреть.

Подозрения пали сразу на два холма. На одном из них почти не было деревьев, а второго почему-то избегали животные. Повезло, что он был соседним, иначе эту деталь я бы попросту не заметил. С другой стороны, вне зоны видимости могли быть еще такие же холмы с отсутствием живности, по-

этому особо я ни на что не рассчитывал. Однако проверить стоило.

Исследования соседнего холма ничего не дали – никаких потайных входов, никаких скрытых пещер и ни единой зацепки. Дело шло к вечеру, количество игроков-нубов резко возросло, и Радужные холмы напоминали теперь место проведения фестиваля ролевиков. Небо затягивало тучами, а вскоре начал накрапывать мелкий дождик.

Я забрался на вершину другого холма и, вглядываясь в окрестности, силился понять, где же скрывается вход в упавший корабль. Дождь постепенно перешел в ливень, потемнело еще сильней, а из густых низких туч начали бить молнии. Впервые в Джи я видел грозу и невольно увлекся наблюдением за красновато-сиреневыми вспышками на фоне темно-синего неба. Только теперь, впервые со времени отлета с Земли, я понял, что мне не хватает именно таких простых радостей, как наблюдение за грозой. Жизнь на орбите поневоле заставит задуматься…

Рядом с одним из холмов молнии били чаще, это меня и смутило. Это был именно тот, на котором росло одно-единственное дерево и который я отметил как потенциальную бонусную локацию. Не веря, что все было настолько просто, я сбежал вниз по склону и со всех ног помчался к холму с одиноким деревом. И вновь меня ждала неудача – потратив еще целую кучу времени, я не нашел ничего такого, что могло бы хоть отдаленно напоминать вход не то чтобы в космический

корабль, а хотя бы в банальную пещеру. Я сел на мокрый камень и задумался. Тем временем закончился дождь и в рваных облаках показалось закатное солнце.

Хлоп!.. Знакомое белое облачко рассеялось на соседнем холме, распугав сражающихся со злоболисами новичков. Кого-то из инопланетчиков занесло на Радужные холмы Сорренфелла случайным телепортом. Знакомая четверорукая ящерица в скафандре приняла боевую стойку, вытащив телескопическую дубинку с острым шипом на конце. Как его там звали, этого четверорука?.. Шах Соко? Кажется, нет – подругому как-то. Ошарашенные новички окружили инопланетчика, одного даже, пока тот отвлекся, загрыз злоболис.

Тцак Влан Кслако – язык сломаешь, пока прочитаешь и произнесешь. Это точно был другой четверорук – как звали такого же из нашего межпланетного рейда, я так и не вспомнил, но у того точно было двухсложное имя. Интересно, что он будет делать?..

Ящер крутился на месте, угрожающе помахивая своей ядовитой дубинкой. Игроки-земляне возбужденно перекрикивались, а чат пестрел ахами, охами, вздохами и предположениями. Кто-то из игроков отважился подойти поближе и тут же за это поплатился. Четверорук со скоростью молнии выхватил из кармана в скафандре бластер и выстрелил в лицо новичку.

Игрок Ярослав Морошко получает урон 23.

Игрок Ярослав Морошко ослеплен.

И тут все скопившиеся вокруг инопланетчика земляне разом завопили – кто-то от страха, кто-то от возмущения. Несколько парней и девчонок отбежали на почтительное расстояние и стали наблюдать за развитием событий. Другие с ревом набросились на четверорука и принялись кромсать его своими кинжалами, палицами и мечами. Я не мог пропустить подобное действо и начал спускаться с холма, не отрывая глаз от необычной сцены.

Тцак Влан… тьфу ты! – был чертовски хорош в битве. Несколькими точными выстрелами он ослепил окруживших его рыцарей, а еще одного – с самым высоким уровнем – от души огрел дубинкой с ядовитым шипом.

На игрока Василий Ромицын наложен эффект «Смертельный яд».

Рыцарь завопил, требуя помощи хила, и замахнулся мечом на ящера. Четверорук увернулся и выстрелил из бластера в девчонку-магессу, стоящую в опасной близости от него и кастующую какое-то теперь уже бесполезное заклинание – единственное попадание убило ее наповал.

Игрок Алеся Чачур получает урон 57.

Игрок Алеся Чачур погибает.

Еще несколько игроков побежали прочь от инопланетчика, поняв, что справиться с ним невозможно, но на их место тут же встали наивные герои второго и третьего уровней. Четверорукий же ящер оказался 22-го…

Отравленный ядом прякла рыцарь Василий упал замерт-

во, а инопланетчик, спрятав дубинку, вытащил энергетический кнут, которым стал яростно, но в то же время расчетливо хлестать игроков. Отправив на трехчасовой отдых еще около дюжины землян, ящер активировал щит – все очень похоже на то, что я уже видел во время поединков со слизняком и Шак'ар, ничего нового и оригинального. Игроки в панике разбегались, но четверорук никого не преследовал. Более того, он даже спрятал в карман бластер, перестав палить в магов и лучников. Складывалось ощущение, что он не очень хотел сражаться с другими игроками и ответил лишь на агрессию. На агрессию? Но тот парень всего лишь подошел к нему слишком близко. Что-то не так с этим ящером. Хотя кто их, этих ксеносов, разберет – рассчитывать их реакцию с точки зрения человеческой логики явно неблагодарное дело. Может, дружеский взмах рукой был приглашением спариваться и бедное чешуйчатое существо только защищало свою честь.

Тем временем кто-то привел из города отряд опытных игроков, которые окружили четверорука и начали методично его избивать – рыцари зажали его в тиски, не давая вырваться, а лучники и маги обстреливали его с почтительного расстояния. Сразу шестеро или семеро хилов лечили рыцарей, так что четверорук явно был обречен.

– Чего стоишь, помогай давай! – гаркнул у меня кто-то прямо над ухом.

Рыцарь 15-го уровня, мой тезка по настоящему имени,

злобно смерил меня взглядом и побежал на выручку товарищам.

Помочь? С радостью. Мне кинули пати, которое я на этот раз подхватил, теперь главное – не упустить момент. И не лезть раньше времени на рожон. Четверорук отстреливался из бластера, хлестал противников энергокнутом, судорожно использовал микстуры исцеления, но все равно полоска его жизней неумолимо ползла вниз. На мгновение бластер сменился дубинкой – интересно, у нее есть откат или ее нужно перезаряжать?

– А-а! – от неожиданности вскрикнул кто-то из рыцарей.

Четверорук вытащил из наплечного кармана короткий шприц и с размаху воткнул его себе в грудь.

Игрок Тцак Влан Кслако активирует инъекцию выносливости.

Удары игроков теперь наносили четвероруку лишь половину урона, а тот снова достал бластер и принялся палить по глазам окруживших его рыцарей.

Игрок Дмитрий Воронцов погибает.

Еще одному не повезло – яд прякла действовал неумолимо. Остальные стояли ослепленные и пытались ударить четверорука наобум. Тот воспользовался замешательством и ослепил нескольких хилов, одного из которых тут же добил кнутом. Еще минуту назад все были уверены в победе землян, но хитроумный ящер всех переиграл. Достав маленькую черную гранату, он метко забросил ее в толпу магов и луч-

ников.

Взрыв!

Людей раскидало в стороны, а четверорук тем временем вырвался из окружения и побежал. Кто-то из рыцарей побежал за ним, но был оглушен ударом кнута и остановился. Остальные еще не пришли в себя после взрыва, а двое низкоуровневых новичков, героически бросившихся в погоню, полегли от метких выстрелов из бластера. Вот теперь, пожалуй, пора. Выхожу из пати, пускай для всех я останусь еще одним странным незнакомцем.

Четверорук несся изо всех сил, но все же не быстрее, чем я. По дороге попался медведь, чем я не замедлил воспользоваться.

Использована способность «Призвать зверя».

Осталось очков призыва: 15.

Использована способность «Призвать зверя».

Осталось очков призыва: 12.

Использована способность «Призвать зверя».

Осталось очков призыва: 9.

Использована способность «Призвать зверя».

Осталось очков призыва: 6.

Использована способность «Призвать зверя».

Осталось очков призыва: 3.

Использована способность «Призвать зверя».

Осталось очков призыва: 0.

Теперь рядом со мной бежали, порыкивая, и преследо-

вали инопланетчика сразу шесть ведмежаток, и пусть они только шестого уровня, но выглядят внушительно. Вот ведь дернул меня в свое время черт их так назвать. Огромные, страшные медведи, а с наименованием полнейший диссонанс. Крики других игроков стихли далеко позади. Пора. Теперь можно и бластер достать.

Глава 6
Фарм, фарм, фарм

Игрок Тцак Влан Кслако получает урон 8.

Игрок Тцак Влан Кслако получает урон 11.

– Я сдаюсь! – крикнул четверорук. – Давай договоримся!

Он перестал бежать и стоял в угрожающей позе с кнутом в одной руке и бластером в другой.

– Гррр! – с двух сторон на него набросились мои петы, ударив почти одновременно.

– Хватит! Я не хочу драться! – продолжал взывать к моей совести четверорук. – Это случайный телепорт, я пришел сюда покачаться!

Ага, и совершенно случайно отправил отдыхать несколько десятков игроков. Одних только новичков завалил человек двадцать, не меньше. Знаем мы таких – как говорится, один я д'Артаньян.

Петы продолжали кромсать его своими огромными когтями, громко рыча и скаля зубы. Не обращая на них внимания, четверорук сразу попытался убить меня, и это было его ошибкой – если бы он начал с моих ведмежаток, явно слабых для его уровня, мне точно пришлось бы туго. А так из-за их ударов он не мог нормально прицелиться, промахиваясь четыре раза из пяти. Этого было достаточно.

Через пару минут с ним было покончено. Я не стал ничего говорить, мы не в голливудском кино, и здесь не место для фразы типа «Извини, ничего личного. Это просто игра». Просто отозвал петов и собрал дроп с поверженного четверорука.

Сыворотка глаксов x1.

Используется для снятия эффекта «Смертельный яд». Состав этой сыворотки держится четверорукими глаксами в строжайшем секрете, синтезировать ее до сих пор не удалось никому.

Добротный бластер.

Это оружие любят использовать капитаны межгалактических рейсов из-за его простоты и надежности. Мощность заряда увеличена по сравнению с обычными моделями, а время перезарядки существенно сокращено.

Урон 4–8.

Урон 10–20 (при использовании спецбоеприпасов).

Требования: энергия 8.

Энергетический кнут.

Используется четверорукими глаксами в ближнем бою. С недавнего времени подобные кнуты приняты на вооружение в ряде других миров, однако только в руках у глаксов дают дополнительный эффект – оглушение +5 %.

Урон 1–10.

Требования: энергия 6.

Отравленная дубинка.

Используется четверорукими глаксами в качестве оружия. Шип на конце дубинки содержит опасный токсин, выделяемый из железы прякла. При ударе наносит эффект «Смертельный яд». Отравленная цель теряет 10 очков здоровья раз в 30 секунд в течение часа. Действие токсина столь велико, что не снимается обычными противоядиями. Нейтрализовать яд прякла можно только специальной сывороткой, состав которой глаксы держат в секрете. Можно перезарядить.

Яд прякла x3.

При одном только взгляде на зеленоватые ампулы вас начинает бить дрожь – ведь, кроме сыворотки глаксов, от этого яда нет спасения.

Немало выпало: судя по всему, убийство невинных игроков влияет на шанс что-то выбить с плеер-киллера. Когда мне доставались вещи с Нари, урожай был не таким обильным. Вещей как с рейд-босса, а времени ушло гораздо меньше.

Кнут и добротный бластер, конечно, радуют уроном, но ничего нового, а вот дубинка с тремя ампулами яда прякла мне определенно пригодится.

В пределах видимости только-только показались остальные преследователи, вот что значит нет вещей на скорость. Интересно, из-за расстояния до них дошли системные сообщения о предметах, что мне достались? Наверно, чертовски обидно. И в этот момент, показывая, что она на моей стороне

и все я делаю правильно, судьба подкинула мне под нос табличку, предлагающую открыть проход на упавший космический корабль. Я все-таки его нашел. И с чего я взял, что он должен быть большим или как-то заметен с поверхности?

Преследователи приближались. Кажется, сейчас меня начнут обвинять.

– Вы плохо себя вели в этом году, так что я накажу вас, забрав все его вещи. – Активированный портал переместил меня во входную зону корабля. Последним, за что зацепился взор, был яростно ругающийся азиат. Не совсем понятно, но слух зацепился за не совсем логичное в такой ситуации слово «опять». Надо будет потом его найти и пообщаться. Имя Но Хен Син отправилось в заметки, а я осмотрел внутренности корабля.

Низкие потолки и огромные размеры – и для чего же могло бы пригодиться такое помещение? Оно явно нежилое, так как полностью и абсолютно пусто, нет ни кроватей, никакой другой мебели или инструментов. Хотя если тут дружными рядами спят роботы, то это бы все объяснило. Перед глазами так и замелькали картинки: корабль падает на землю, отказывают компенсаторы гравитации, весь экипаж всмятку, а система успевает подать только один-единственный сигнал «Нападение». Из боевых отсеков расходятся по кораблю и занимают места по боевому расписанию роботы охраны, и уже некому отменить приказ, поставивший их на вечное дежурство.

Картинка, которая сначала крутилась только у меня в голове, обрела объем, и конец я досматривал в виде быстро сменяющих друг друга образов, повисших в воздухе.

Уровень энергии посетителя недостаточен для проведения дистанционного сканирования.

Посетителю передана информационная выдержка по ситуации на корабле.

Для подтверждения своих прав необходимо подняться на капитанский мостик для очной диагностики прав доступа.

А вот и квест, который, тем не менее, не прописался в системе, похоже, его активация произойдет только после того, как образец моей ДНК получит система безопасности корабля. И это прекрасно, квесты с отложенным началом обычно очень непросты, так что есть надежда, что опыт за него промасштабируется и я смогу получить за это еще уровень-другой.

А дальше нас, значит, ждут роботы. Роботы – это хорошо, низкая защита от энергетического оружия – как раз то, что мне нужно. В конце бесконечно огромного зала виднелась дверь, к ней я и направился. С каждым шагом она вырастала в размере, а я все больше и больше погружался в расчеты, сколько же роботов здесь могло находиться. Через десять минут я прошел только половину расстояния, а шаг был довольно-таки быстрым, еще через десять я наконец-то добрался до цели и параллельно убедился, что все мои расчеты и предположения бесполезны как минимум по двум причи-

нам. Расстояние в зале обманчиво, и я даже приблизительно не могу оценить его площадь, и я не знаю, сколько места занимают роботы.

Однако, прекратив рассчитывать количество будущих противников, я столкнулся с той проблемой, от которой так настойчивого убегал. Клаустрофобия – на станции Мираха бороться с ней помогала только жуткая головная боль, с ревностью изгоняющая из моей головы все, кроме себя. Эти стандартные два метра высоты потолка, до которого можно дотянуться, стоит только протянуть руку, кажется, прижимают тебя к земле. И если здесь, в огромном зале, с этим еще можно мириться, то в узких коридорах будет сложнее, одна надежда – поймать ритм боя и уйти в него. Ритму меня научил Хиба, сначала дешевая замена роботу, а потом он не раз доказал свою полезность. Но об этом я ему никогда не скажу, мне кажется, это его расстроит. В голове встала картина: я засовываю в рот очередную бесполезную таблетку, пытаясь избавиться от давящей атмосферы станции, а он с беспокойством на меня смотрит.

– Чего надо?

– Вам плохо, господин? – Вот пристал, но разговор хоть немного отвлекает.

– Да.

– Давайте я научу вас ритму, это поможет вам перестать бояться космоса.

– Я не боюсь. – Но почему бы и нет. – Научи.

– Да, господин. Вам плохо, потому что вы оказались в космосе очень резко, он не привык к вам, вам нужно к нему привязаться. И для этого нам понадобится центр вселенной.

– Прекрасно. Полетели. – Надеюсь, в моем голосе достаточно яда, чтобы он не пошел узнавать расписание ближайших рейсов.

– Нам не надо лететь. Космосу все равно, где вы, где я, он же везде, поэтому можно представить центр в любом месте, и он там и появится. Погрешность настолько мала, что космосу все равно. Так что теперь посмотрите на любой движущийся предмет, сосредоточьтесь на нем, отсеките окружающий мир и потянитесь к нему разумом…

И это сработало – два часа я смотрел на лопасти вентилятора, а потом чувство тяжести пропало. На следующий день получилось справиться немного быстрее, сейчас на это у меня уходит около десяти минут. Можно даже смотреть не на одну вещь, а на разные, при размерах вселенной разница ничтожно мала, и ее можно не учитывать. Главное, чтобы они двигались, так что я очень рассчитываю, что мои враги не будут стоять на месте.

Я нажал кнопку, и дверь плавно открылась, створки разъехались в стороны, открывая пустой коридор. Карта тут не работала, но рядом с дверью оказалась схема корабля со всеми его двенадцатью уровнями, основными и второстепенными коридорами. Все это висело в рамочке под стеклом и гор-

дой надписью сверху «План эвакуации». Все-таки у Джи есть чувство юмора.

Наделав себе скриншотов про запас, вышел в коридор и двинулся по лестнице, ведущей к главной шахте, там можно будет сесть на лифт до мостика или перейти на лестницу, если тот не будет работать. И уже на первом же перекрестке меня поджидали.

Малый защитный дрон.

Уровень 20.

Две штуки. Больше никакой информации, кроме уровня, у меня не было. Хотя я еще понял, что у них большой радиус агрессии – стоило им с напарником увидеть меня, как в мою сторону устремились лучи выстрелов от одного и звук приближающихся шагов от другого. Еле успел отойти за угол. Очень плохо, контактник и прикрывающий его дистанционщик. Но я должен быть сильнее.

Выглянув из-за угла и чуть не получив заряд бластера в голову, быстро колдую на первого из роботов.

Призыв применен на Малого защитного дрона.

Душа царя применена на Малого защитного дрона.

Призванный фантом тут же устремился на стрелка, и перевес сразу оказался на моей стороне. Не важно, пропустит его робот ближнего боя или устремится в погоню, они потеряют инициативу. В первом случае фантом отвлечет стрелка, и я останусь с контактником один на один. Во втором они, конечно, быстро убьют фантома, но я получу время, чтобы

без помех их расстрелять. Бросил взгляд на баффы, что мне достались от робота.

Душа малого защитного дрона.

Дает слабый энергетический барьер, который может быть пробит любой физической атакой. Пока он сохраняет форму, защищает от атак энергетическим оружием.

Неплохо, теперь о стрелке можно не беспокоиться. А заодно самое время и пострелять.

Нанесен урон 0. Энергетический урон поглощен.

Нанесен урон 0. Энергетический урон поглощен.

Нанесен урон 0. Энергетический урон поглощен.

И что же это такое, почему урон не проходит? Попробовал «Вуаль иного мира», никакого результата, видимо, дело здесь в другом. Тем временем с фантомом разобрались, и уже у меня перед глазами о невидимую пленку бессильно разбились лучи выстрелов. Точно, похоже, у роботов такая же защита, как появилась у меня, и благодаря описанию я знаю, что делать.

В инвентаре еще со времен охоты на гоблинов осталась пара десятков камней. Благо они маленькие, лежат в одной ячейке и весят не много. И один из них устремился в подбегающего робота. Орудие пролетариата в очередной раз в истории доказало свою эффективность, энергетический щит попытался его остановить, не смог и растаял с легким пшиком. Описание не обмануло: камень с уроном ноль, он же «любая физическая атака», оставил робота без защиты.

А потом два выстрела поставили точку в его существовании. Очень хорошее место: почти тридцать тысяч опыта, почти в три раза больше опыта, чем за гарпий, за в три раза меньшие усилия. Этот корабль мне нравится. Не будь он закопан в землю и свети через иллюминаторы, которых, кстати, нет, солнце, было бы вообще прекрасно.

Защиту второго робота я пробил уже ножом и прикончил теми же двумя выстрелами, но на этот раз без потерь не обошлось. Взмах рукой разрушил уже мой щит, а огонь из бластера опалил лицо, заставив почувствовать себя блондинкой, у которой потекла тушь. Нестерпимо хотелось найти зеркало и посмотреть, что же творится с моим дорогим личиком.

Наградой мне стали пара кредитов и понимание, что в ближний бой лучше не лезть. Будет проще и надежнее после каждого боя поднимать потраченные камни и продолжать вскрывать защиту издалека.

На следующем перекрестке я спокойно получил бафф от Души царя и, не обращая внимания на выстрелы, сбил энергетическую защиту, а потом и жизни робота в ноль. Flawless victory. В голове зазвучала бодрая мелодия.

А еще я чувствовал, что почти поймал ритм – стены начали как будто расходиться в стороны, а я пытался сосредоточиться на этом чувстве, выстраивая свои движения таким образом, чтобы каждое последующее повторяло предыдущее. И через час получил долгожданное сообщение.

Ловкость +1.

Глава 7
Ап

Еще за шесть часов удалось поднять ловкость на два дополнительных пункта, и теперь напротив нее гордо красовалась цифра восемь. Но вот сила и живучесть совсем не качались – еще бы, я ведь не нанес и не получил ни одного удара, так что после сна надо будет сменить тактику.

Выход.

Тело скрутила привычная судорога, а рука ловко закинула в рот порцию. Рядом сидит привычно неподвижная фигура Хибы. Если честно, подозрительно дешевый для такого полезного раба, хотя что я понимаю в рабском маркетинге.

– Еда готова?

– Да, господин.

– Принеси. – Вроде бы он и хочет всегда мне помочь, подсказал вариант с наркотиками и ритмом, но при этом в таких простейших вещах не проявляет никакой инициативы.

Вот и бульончик, по запаху похож на куриный, но откуда на Мирахе курица. Уже второй месяц я питаюсь только жидкой пищей, так меньше нагрузка на органы, что в итоге позволит добавить к моему сроку пару недель, а то и месяцев. А теперь – спать, за двадцать кредитов мне рассчитали календарь сна на полгода вперед. В космосе нет необходимо-

сти разбивать свою жизнь на световые день и ночь, а благодаря моему личному графику я могу тратить на сон в два-три раза меньше времени, при этом без вреда для организма. Например, сегодня мне нужно спать четыре часа, завтра восемь, послезавтра два с половиной, а потом вообще один. И никаких суперкосмических технологий, обычная подстройка под внутренние часы организма, в теории такое возможно даже на Земле. Но деление на темное и светлое время суток, а главное, стабильная работа вряд ли позволят большинству следовать этим рекомендациям.

– Господин, я подготовил вам постель.

Кстати, обычно на станциях кроватей нет, спать нужно вертикально в специальных шкафах для экономии жилых площадей, но для меня Хиба смастерил какое-то монструозное строение из труб, старой одежды и двух типов строительной пены.

– Кто-нибудь заходил?

– Вас опять искала госпожа Сашша.

– Все, я спать.

– Еще приходил наблюдатель от Тохота, – сон как рукой сняло, – спрашивал, когда вы планируете оплатить свои долги.

Не то. Я все рассчитываю, что они подадут на меня в суд, для чего оплачиваю аренду бокса станции всегда с опозданием на месяц. Ровно месяц, не больше, чтобы не дать повода решить вопрос радикально, но и не меньше, чтобы оста-

вить им стимул наказать наглого чужака его же оружием. И я обязательно проиграю это дело, по крайней мере, сделаю для этого все возможное. А потом подам жалобу в более высокую инстанцию, которая находится на центральной планете сектора. А суд – это такое дело: Тохота придется меня не только отпустить, но и проследить, чтобы я добрался дотуда в целости и сохранности. Но пока за эту веревочку никто так и не дергает, как и за остальные, которые при удачном стечении обстоятельств позволят мне выбраться с Мираха.

Ночью мне в очередной раз так ничего и не приснилось, а утром меня ждали что-то похожее на банановый бульон и сопровождающие его неприятные воспоминания с Солонимом.

К черту эмоции, меня ждут пятнадцать часов в игре.

Вход.

Как будто ничего и не изменилось, и я все так же на станции, а не в игре, вокруг приземистые потолки и толпы желающих тебя прибить. На этот раз я буду действовать не так мягко: раз уж я решил прокачать силу и живучесть, придется поработать ручками.

С первой же группы монстров с помощью Души царя я получил на себя щит и на оставшиеся очки призыва вызвал фантома. Так как роботы предпочитали сначала разбираться не со мной, то я просто отправил фантома в сторону, и робот ближнего боя устремился за ним, позволив мне без помех разобраться со стрелком. А потом пришла и его очередь.

На этот раз издалека я только снял с него защитное поле и прыжком сократил дистанцию.

Одинаковые атаки с моей стороны, чтобы повысить силу. Нож с хрустом пробивает стальной корпус робота, перерезая провода и каналы с обжигающе холодной синей жидкостью. Удар, еще удар, атаку нужно завершить в том же положении тела, в каком она была начата, чтобы следующая смогла повторить ее как можно более точно. И при всем при этом стараться принимать атаки противника, чтобы повысить живучесть. Силовая дубинка, разогнанная механической рукой, с хрустом впечатывается в плечо. Боль еле чувствуется, но разум пытается забиться в панике, вгоняя тело в ступор. Не выйдет, может, когда-то это и было непривычно, но после подвальчика Солонима у меня к таким попыткам выработался иммунитет.

Если бы я получил такой удар в начале игры, то пусть бы противник отнимал жизни совсем по чуть-чуть, я бы проиграл – просто не хватило бы сил взять себя в руки. Но в Джи все постепенно: сначала небольшие монстры, небольшие повреждения или, наоборот, такие, чтобы ты умер с одного удара, даже не успев испугаться, и постепенно ты становишься готов идти вперед, несмотря на пару сломанных костей или на вывалившийся глаз. Да, надо постараться больше не пропускать удары в голову, как-то это все равно не очень приятно.

И я опять постарался поймать ритм. Группа в ближнем

бою, мои удары ножом и вражеские, принятые в плечо, потом три группы в дальнем, пока жизни не восстановятся полностью. На этот раз дело двигалось медленнее, сила выросла через четыре часа, а живучесть еще через два. Вроде небольшое достижение, но именно оно открыло мне второе дыхание и добавило сил, чтобы продолжить движение в глубь корабля.

Какого же он размера? Жаль, что на плане эвакуации не было масштаба и очень сложно хоть в чем-то сориентироваться. Следующие девять часов я продолжал упорно двигаться вперед. Мне наконец-то удалось подняться на следующую палубу, а также получить по три очка в силу и живучесть, ловкость тоже выросла на единицу, почти достигнув верхней вероятностной планки. Получилось, что вместо того, чтобы замедлиться с их ростом, скорость получения очков параметров даже выросла. Вот что значит хорошенько в чем-то натренироваться. Я уже гораздо быстрее наносил удар за ударом в одну точку, выдавая крит за критом, а мое плечо уже профессионально встречало атаки противника. Может, конечно, слово «профессионально» тут и будет лишним, кости как ломались, так и ломаются, но удары в голову я больше не пропускаю, да и сложности с предугадыванием места удара почти пропали.

Получена возможность разблокировать пассивный навык «Боевое предвидение».

Для разблокировки посетите медицинскую капсулу не ни-

же класса B.

Боевое предвидение – навык на стыке параметров «ловкость» и «энергия» позволяет видеть энергетические контуры направления вероятности удара.

Базовая длина контура – 10 см.

А вот это приятный сюрприз. Во-первых, обычно навыки напрямую привязываются к конкретному параметру, чем больше параметров формируют навык, тем он реже и круче. Например, ловкость может дать дополнительные точность и уворот, которые в виде модификаторов будут влиять на размер нанесенного и полученного урона, редкий же навык, а я только что получил возможность заиметь такой, – это не просто проценты, это возможность получить качественный прирост. А во-вторых, на плане я видел медицинский сектор, а на корабле такого размера должны быть капсулы даже не B, а A-класса.

Тем больше поводов поспешить вперед. Судя по плану, я уже почти добрался до лифта.

Что ж, есть своя прелесть в однообразии, продвигаться получалось довольно быстро. Малых защитных дронов я уничтожал уже просто походя, не особо напрягаясь. Пару раз, правда, я чуть за это не поплатился – расслабившись, я не заметил, как роботы стали разумно обходить меня сзади и атаковать в спину, пока я чуть ли не в упор расстреливал их собратьев.

Выполнено задание «Дроны на корабле».

Вы уничтожили 5000 дронов. Теперь случайные посетители, если таковые найдутся, могут чувствовать себя в большей безопасности.

Получен опыт: 17,5 кк.

Пока неплохо. Судя по всему, здесь действительно смогу неплохо прокачаться. И это еще с учетом того, что я пока не добрался до капитанской рубки и не активировал основной квест. Зайдя в лифт, ткнул нужную кнопку и приготовился к резкому подъему.

Ничего не произошло.

Ткнул кнопку еще раз, немного подождал, надавив. Снова ничего. Стал нажимать уже на все кнопки подряд, но лифт даже не думал не то чтобы пошевелиться, но и вообще подавать хоть какие-то признаки действия. Так, стоп – он же открылся, когда я к нему подошел?..

Присмотревшись повнимательней, заметил крохотный сенсорный датчик, слабо подсвеченный синим. Похоже, мне предлагается провести по нему пальцем, чтобы активировать лифт. Стандартный, в общем-то, ход. Вариант со сканером сетчатки глаза я тут же отмел – слишком низко он был расположен, а судя по высоте лифта, летели на корабле явно не карлики.

Синяя подсветка сменилась красной, а датчик издал низкий глухой звук. Похоже, не вышло.

Для использования лифта необходим гражданский уровень не ниже основного.

Вот оно как…

Мне показалось, что я с досады протянул это вслух. Все-таки жители Содружества – самые настоящие кондовые расисты. Это что еще за апартеид? Без полного гражданства даже лифтом воспользоваться нельзя?

Придется выйти из лифта и плестись на семь уровней вверх пешком. Еще неизвестно, сколько это займет времени и что меня ждет на пути, к счастью, за две недели, оставшиеся до экспедицию в Ларенхоу, я должен успеть. С другой стороны, мне такая прогулка даже на руку – теперь у меня есть еще одна цель на пути в рубку. Можно будет повеселиться, вряд ли на всех уровнях корабля меня подстерегают лишь малые защитные дроны.

Так как пришло время отдыха, я быстро вышел из игры, перекусил и провалился в сон. Восемь часов пролетели незаметно, утром, разблокировав для Хибы еще немного кредитов на домашние расходы, я сразу погрузился в Джи. Голова опять начала раскалываться, так что решил даже не завтракать. Хиба подключит капельницу, так что каких-то проблем быть не должно.

Вход.

Пришлось немного поплутать в поисках лестницы, но время потратил не зря. В одном из проходов нашел на полу аптечку – то, чем пользовались некоторые инопланетчики вместо зелья исцеления.

Аптечка индивидуальная биологическая.

Восстанавливает 50 единиц хп. Не подходит для использования роботами.

2 *заряда.*

Интересно, чем тогда пользуются в Джи технорасы? Ремкомплектом? С биологической-то все понятно, магические аптечки я уже видел. Занимает больше места, чем зелье, и лечит хуже, зато можно настроить на автоприменение. Жизни упали больше чем на восемьдесят процентов, и тебе в ногу впивается шприц, вводя лекарство. Подумав так, я усмехнулся и двинулся дальше. Вот и освещенная дежурными лампами спиральная лестница, ведущая на следующий уровень. Поднявшись, понял, что и там меня уже ждали.

Тяжелый защитный дрон.

Уровень 20.

Ничего особенного – уровень тот же, просто больше хп и чуть мощнее вооружение. Вновь я использовал призыв и Душу царя. Меткий бросок камнем – и защита тяжелого дрона тут же исчезает, позволяя мне так же легко расстрелять своего киберпротивника. Опыта за него дали уже на пять тысяч больше.

Действуя по обкатанной схеме, я за пару часов очистил от дронов еще один уровень. В процессе выяснилось, что их выстрелы через какое-то время сбивают защитное поле от Души царя в отличие от малых дронов, которые вообще не могли ничего со мной сделать.

Еще одна лестница, и теперь меня отделяют от нового на-

выка только пять уровней. Интересно, что за задание меня ждет на самом верху, в командном отсеке? Не выйдет ли так, что я уничтожу всех дронов по пути, заранее выполнив квест? Или все же локация приготовила некий сюрприз?

Открыть дверь уровня.

Призрак космолетчика.

Уровень 20.

И вновь, как и в случае с дронами, никакой дополнительной информации. Выгоревший скафандр, мутная черная каша на месте лица в гермошлеме и грязные окровавленные перчатки. Призрак космолетчика атаковал просто и тупо, пытаясь зажать меня в углу и не выпускать. Скафандр давал ему неплохую защиту от атак бластера, так что пришлось повозиться, снова и снова разрывая дистанцию.

На вас наложен эффект «Проклятие Древнего космоса».

Ваши движения замедляются на 8 %, а боевой дух падает. Вы чувствуете себя опустошенным и быстрее расходуете ману.

И это все стоило пропустить один-единственный удар. Пока я разбирался с призрачным космолетчиком, в зоне видимости появился тяжелый защитный дрон в компании с малым. Наконец, оживший скафандр сдулся и упал к моим ногам полуистлевшим хламом. Лишь черная каша в шлеме продолжала бурлить.

Получено опыта 60 000.

Получено кредитов 2,2.

Получены спецбоеприпасы для бластера x4.

Глава 8
Не забывай

Хороший дроп и плохое проклятье. Что самое обидное, оно будет действовать еще 28 минут. Если каждый ходячий скафандр будет меня проклинать, то я так до самого окончания квеста буду двигаться, как хромая черепаха. Все-таки разбившийся корабль был не так прост в плане прохождения.

Из соседнего коридора, помимо пары роботов, ко мне устремился еще один призрак. Трое против одного, становится жарко.

Пока малый дрон палил в меня из бластера, выдерживая почтительную дистанцию, большой двинулся в мою сторону. Призрак космолетчика – еще один ходячий скафандр – резво бежал на меня, опережая робота. Сказывалось замедление от проклятия и то, что предыдущий бой сбил с меня защитное поле, – двигался я уже не так резво и получил несколько попаданий из вражеских бластеров.

Этот бой нужно заканчивать максимально быстро, и, к счастью, у меня есть для этого возможность. Спецбоеприпасы погружаются в бластер, активируя деление со счетчиком на его правой боковине. Выстрел.

Призрак космолетчика получает урон 329.

Критическое проникающее повреждение.

Подробности:

Проникающая сила выстрела намного выше защиты, за счет чего уровень урона значительно повышается.

Прочность бластера понижена на 4 %.

Призрак космолетчика погибает.

Вот что значит хороший урон у оружия. Если с обычными выстрелами битва проходила долго и мучительно, то со спецбоеприпасом закончилась в один момент. Но покачаться так не удастся: минус четыре процента прочности за выстрел, значит, максимум двадцать пять выстрелов, а потом оружие развалится. Оставим на крайний случай, но спецбоеприпасов тут нужно будет набрать по максимуму, а потом еще прикупить на аукционе парочку запасных бластеров. И жалко, что до пятидесятого не получится освоить их ремонт.

Пока планы на будущее выстраивались в голове, тело автоматом расправлялось с роботами. Душа, призыв, бросок камня. Огонь.

Два спецбоеприпаса были любовно уложены в инвентарь, а я с удивлением уставился на описание одного почти забытого квеста. Открыл его совершенно случайно, просто активировав не тот пункт меню, но эта информация мне точно пригодится.

Турнир царей.

До отборочных соревнований осталось 62 дня.

Требования: 100-й уровень (осталось 60).

Вроде бы бесполезный квест, взять за два месяца сотый уровень практически невозможно, даже если бы я не пропустил год, эта задача была на грани фантастики. Но сейчас я увидел его в новом свете.

В описании написано «осталось 60», значит, квест считает, что я сейчас сороковой. Как это может быть, если на самом деле у меня только двадцатый? Ответ один: квест приплюсовывает к моему уровню еще и уровень фантома. Что я сразу же и проверил, отпустив своего, – «осталось 80» – сразу же обрадовало меня описание.

А это уже совсем другая история. Сейчас у меня восемнадцать очков призыва, значит, я смогу сделать фантома максимум тридцать шестого уровня, что уже дает пятьдесят шестой уровень для квеста. А сотый можно будет получить уже через пятнадцать уровней, это если я не смогу где-нибудь заработать пару очков человечности, тогда все выйдет еще быстрее. А пятнадцать уровней – это не сто. Их за это время как раз можно поднять, особенно если, как у меня, есть уже пройденный масштабируемый квест и еще один намечается.

Так что Турнир царей, скорее всего, познакомится со мной. И пусть с моим уровнем победа мне вряд ли светит, но даже поражение на таком мероприятии может дать мне очень много. Как минимум это отношение. Одно дело – когда защитную сферу продает обычный незнакомец и совсем другое – когда это участник Уника.

Обстоятельства пока складывались явно в мою пользу, так

что я даже немного повеселел и с новыми силами принялся истреблять роботов.

Сложности начались, когда я поднялся на следующий уровень корабля. Освещение здесь было уже не такое яркое, в воздухе висел непонятный удушливый запах, а на полу поблескивали лужи из непонятной маслянистой жидкости. Дроны практически перестали попадаться у меня на пути, что меня несколько насторожило. Вскоре я добрался до перекрестка, и увиденное там насторожило меня еще больше: коридор, уходивший вправо, терялся во мраке, слева проход был забит непонятным хламом, а впереди мерцало красное аварийное освещение.

Удушливый запах бил в нос уже гораздо сильнее, а еще на нервы стал давить звук падающих капель. Не то чтобы я очень уж чего-то опасался по-настоящему – всему виной были стереотипы. Темный коридор, падающие в тишине капли – так и ждешь, что сейчас со спины или из-за угла на тебя навалится кто-то с жутким рычанием или еще каким-либо резким звуком. Я непроизвольно напрягся.

Начну, пожалуй, с того коридора, что хоть как-то оставался освещен. В полную темень лезть не хотелось. Помедлив немного, я шагнул в красноватую неизвестность…

Глаза постепенно привыкли к мрачному освещению – я легко различал детали вблизи, вот только с дальней дистанцией было сложнее. Все просто-напросто расплывалось. Впереди что-то загремело.

Поврежденный дрон.

Уровень 20.

На меня двигался, судя по размерам, малый защитный дрон… Вернее, то, что от него осталось. Правый манипулятор был разбит, сервоприводы ног работали с запозданием, из-за чего робот передвигался еще хуже хромой черепахи. Голова же защитного дрона была залита маслянистой коричневой пленкой – очень похожей на ту, что покрывала отдельные участки пола.

Я выстрелил из бластера по полумертвому механизму.

Поврежденный дрон получает урон 39.

Железяка будто очнулась от попадания, дернулась и достаточно резво двинулась в мою сторону. Однако еще несколько метких выстрелов поставили точку в ее существовании.

Опыта за него дали вдвое меньше, чем за обычного дрона. Впрочем, оно и понятно – никакого серьезного урона недобитая кем-то железка нанести не смогла бы при всем желании. Интересно, что же случилось на этом уровне?

Будто бы в ответ на мои мысли с потолка свесилась огромная тягучая капля, наливаясь все сильнее с каждой секундой. Меньше чем через минуту шар из какой-то густой мерзкой слизи шлепнулся на пол, отрастил ложноножки и… бросился на меня.

Первым же выстрелом бесформенное существо разорвало на две части.

Вы нанесли урон 0.

Кому? Кому выстрел нанес нулевой урон? Что это?

Я пятился назад, а в мою сторону уверенно двигались два комка слизи с длинными ложноножками. Два выстрела – и комков стало уже четыре. Я палил не переставая до тех пор, пока число слизистых шариков, значительно уменьшившихся в размерах, не достигло нескольких десятков. При каждом моем попадании комок слизи разрывало на части, увеличивая количество противников, а урон от бластера по-прежнему был нулевой.

А что, если?..

Десятки фантомных комочков устремились навстречу непонятной ползучей слизи – я призвал неизвестного монстра и понял, что все его части по-прежнему составляли единое целое. Выстрелами я делил монстра на маленькие кусочки, но мозг, судя по всему, у них у всех был один.

Судя по потраченным очкам призыва, уровень странного моба был, как и у дронов, двадцатый. Но на этом мои немногочисленные знания о нем заканчивались. Фантомная слизь вступила в схватку с инопланетной, но ни та, ни другая сторона не могли нанести друг другу урона даже на единичку. С одной стороны, плохо, что я так и не смог найти его слабое место, с другой – хорошо, что фантом может его задержать, ведь, если бы урон проходил, оригинал бы победил довольно быстро. И еще странно, что при этом слизь перестала делиться. Загадочный противник был просто непобедим. Но

вокруг Джи, а значит, я просто не смог найти способ.

Пока мои фантомчики были заняты бесполезной битвой с себе подобными, я отбежал на почтительное расстояние и вернулся к перекрестку. Что же делать? Полностью темный коридор по-прежнему меня не привлекал, а возвращаться к месту схватки призванных фантомов с разделившейся слизью не было смысла.

Противник не мог быть непобедимым, рассудил я. Иначе вряд ли он был бы двадцатого уровня. Значит, способ с ним справиться в любом случае есть, и, похоже, он довольно простой. Бластер точно отпадает – выстрелы только плодят новые комки слизи, жадные до моей плоти. Или крови – не знаю и, если честно, испытывать не хочу.

Нож? Тоже вряд ли – скорее всего, удары лезвия будут плодить слизевые комочки точно так же, как и заряды бластера. Камень? Сомнительно. Меня смущало то, что призванные мною фантомы также не могли справиться с этой слизью. Совершенно случайно в голову пришла показавшаяся мне спасительной идея. Безумие, конечно, но нестандартный подход уже не единожды меня выручал. Надо попробовать.

Я уверенно двинулся к месту битвы, отозвал фантомов и активировал одну из аптечек на ближайшем ко мне комочке.

Вы нанесли урон 50.

Мои гипотезы о том, что это был один-единственный моб, части которого управлялись общим мозгом, и что лечение

может наносить подобным противникам урон, более чем подтвердилась – по 50 хп урона получили все слизистые носители ложноножек. За время моих похождений на корабле зарядов для аптечек в инвентаре скопилось изрядное количество, так что мне не жалко было потратить еще пять. Каждый из них отнял у единого во множестве монстра ровно по 50 единиц хп.

Пустое множество погибает.

Получено опыта: 2 кк.

Получено кредитов: 11,3.

Я ухмыльнулся – вспомнилась высшая математика в институте. У Джи все-таки есть чувство юмора, и такое ощущение, что во многом благодаря мне и моим первым переводам.

Что ж, теперь я могу смело идти дальше по коридору с аварийным освещением – пустые множества мне теперь не страшны. Во всяком случае, пока есть заряды для аптечек. Хотя следующее такое существо я приголубил уже спецбоеприпасом, захотелось проверить, пробьет ли тот его защиту. Пробил. Опять с одного удара, и опять минус четыре процента прочности. Зато порадовали деньги и приличное количество опыта.

Все-таки мне нравится подход в Джи, есть сила – иди вперед и ни о чем не думай, нет, тоже ничего страшного – всегда можно найти обходной путь. В моем случае получилось наоборот, сначала я нашел обходной путь и только потом до-

думался применить силу.

На то, чтобы добраться до медицинского уровня, ушло еще три дня, но время точно было потрачено не зря: я успел добить все основные параметры до десятки, и от двадцать первого уровня меня стало отделять на шестьдесят процентов меньше. С возросшей силой подрос мой урон в ближнем бою, немного, но думаю, до тридцатого уровня этого хватит, чтобы пробивать противников в ближнем бою, конечно, если в руках будет мой проклятый нож. Ловкость видимой пользы не принесла, но после канализации я знаю, что, не прокачав ее, будет очень легко потерять равновесие, а потом и жизнь на любом неровном месте. Живучесть же добавила только грузоподъемность, влиять на количество жизней она начнет, только когда ее показатель превысит десять.

Уникальных монстров больше не попадалось, видимо, там на стыке второго и третьего уровня была какая-то аномальная зона, дорогу мне преграждали только дроиды. Помимо больших и малых, встретил еще ремонтных, к счастью, для меня они не представляли никакой угрозы, и роботов-мониторов. А вот эти уже были опасны, совсем никакой защиты, но на нем было столько орудий, что они сбивали с меня щит за пару секунд. Название ему полностью соответствовало, как и корабли-мониторы на Земле, этот дроид был просто передвижной платформой для пушек. В первый раз, когда я с ним столкнулся, чуть не умер. Первая волна выстрелов смела защиту, и вторая смела бы мою голову, если бы

не отработанные инстинкты, подставившие под атаку левое плечо. На этом элемент внезапности был исчерпан, и первый же выстрел с моей стороны поставил точку в этом бою.

После этого я стал осторожнее, и таких опасных ситуаций уже больше не было. Геноцид роботов продолжался монотонно и неумолимо. Три уровня назад было получено достижение за уничтожение десяти тысяч дроидов, и теперь выход к медицинскому отсеку ознаменовался шагом за двадцать тысяч.

Выполнено задание «Дроны на корабле 3».

Вы уничтожили 20 000 дронов. Вы никогда не задумывались, что есть что-то неестественное в таком отношении к технике?

Получен опыт: 60 кк.

Хороший знак, удача показывает, что не покинула меня.

Глава 9
Отражения

Медицинский уровень ничем не отличался от остальных в плане противников, а вот антураж здесь был, конечно, совсем другой. Прозрачные боксы с запароленными дверьми, которые не берут ни лазеры, ни холодное оружие. На всякий случай проверил даже спецбоеприпасы, тоже никакого эффекта. Не знаю почему, но был уверен, что в центральный зал с капсулами вход будет открыт. Глупая привычка, которую нужно искоренять, это только в земных играх пришел в место выполнения квеста, и там тебя ждут мобы, которых нужно убить, NPC, чтобы поговорить, или предметы, чтобы собрать. Все просто: есть задание, есть место его выполнения, остается только сделать. В Джи же меня ждала гостеприимно закрытая дверь. И как мне ее открыть?

Мне кажется, я начинаю ненавидеть роботов: то они хотят меня убить, то не пускают за скиллом, который я уже начал считать своим. Надо успокоиться. Как показала практика, в Джи, несмотря на видимость тупиков, в которые она порой загоняет игроков, всегда есть два решения: одно силовое, второе с разминкой для мозгов. Силовое я уже пробовал – не работает. Гребаные роботы.

Роботы. В голове начала крутиться какая-то мысль. Ну,

давай же. Старые книжки, роботы, евреи – при чем тут евреи? – законы роботехники. Точно, именно от этих трех законов и можно попробовать оттолкнуться. Что там было?.. Не навреди человеку – у местных роботов с этим как-то не очень. Выполняй приказы человека, если это не противоречит первому правилу, – тоже ничего, слушаться меня здесь никто не собирается. Защищай себя, если это не противоречит первым двум законам – а вот здесь у них полный порядок. Защищай себя, уничтожай все вокруг – достойный девиз для любого робота. Взгляд уперся в дверь из чего-то, похожего на непрозрачное стекло: так хрупко на вид и так неодолимо на самом деле. И зачем такая защита для медицинского оборудования? А не здесь ли и кроется разгадка?

Медицинские роботы, в том числе и тот, что контролирует дверь, предназначены для лечения живых существ. Вопрос: откроет ли он дверь, если прямо рядом с ней живое существо будет истекать кровью? Вот и проверим.

Нож пересекает ладонь, открываю путь паре капель крови. Ничего не происходит. Мало? Нажимаю сильнее, нож скрипит по кости, и жизни начинают бежать вниз с все увеличивающейся скоростью.

Голову пронзил резкий звук. Сначала пришел страх, что, как и в реале, здесь меня нашла боль, и лишь через пару секунд понял, что это включился звуковой сигнал над открывшейся дверью.

Получено 1 очко человечности.

Интересно – за что? Похоже, Джи решила, что жертвовать собой, чтобы доказать свои теории и идеи, – это по-нашему. Хотя сколько ученых пострадало в своих исследованиях или даже просто за то, что посмели думать не так, как принято, так что нельзя сказать, что поводов для такого решения нет.

Медицинский отсек, куда мне удалось пробраться, представлял собой шарообразное помещение с рядами капсул, расположенными со всех сторон. Интересно, как предполагается попадать в те, что размещены на потолке? Но стоило сделать пару шагов, как вопрос снялся сам собой – похоже, гравитация здесь была направлена не просто вниз, а сразу во все стороны, так что можно ходить хоть по полу, хоть по стенам, хоть по потолку. Непонятно как, непонятно зачем, но наверняка в этом есть какой-то глобальный смысл. У нас вот начинались исследования по проведению операций в космосе, здесь же что-то придумали с гравитацией.

Я потратил полчаса на детальное исследование помещения[1], но в этот раз удача не спешила поворачиваться ко мне чем-то, кроме своей спины. А значит, время воспользоваться капсулой. К счастью, меню было довольно стандартным, не для Земли, конечно, а для вселенной, и за время, проведенное на Мирахе, я немного научился в нем разбираться.

Камера пригласительно засветилась фиолетовым светом – а вот про это я читал, короткие световые волны, у фиоле-

[1] Те, кто хоть раз играл в игры серии D&D, знают, раз и навсегда усваивают, что собирать и исследовать нужно все.

тового самая малая длина в спектре, настраивают организм на изменения. Камера заполнилась газом, который втянулся в организм, маленькими ручейками забурившись под кожу. Это странное ощущение – видеть, как твоя кожа вздувается пузырями или, наоборот, продавливается внутрь, и при этом ничего не чувствовать. Волна изменений покатилась по телу, устремившись к объекту изменений: глаза увеличились в размере, так что весь мир превратился в размытое пятно, потом уменьшились, я даже не успел испугаться, что сейчас они провалятся куда-то внутрь черепа, и наконец снова стали нормальными.

Активация приобретенной способности.

Получен пассивный навык «Боевое предвидение».

Боевое предвидение – навык на стыке параметров «ловкость» и «энергия», позволяет видеть энергетические контуры направления вероятности удара.

Базовая длина контура – 10 см.

Вроде ничего не изменилось, но мир вокруг стал более ярким. Как будто ты впервые надел очки, за пару лет подслеповатого состояния уже успев отвыкнуть от того, каков этот мир на самом деле. У меня, конечно, такой проблемы не было, тем более в игре, но уж больно похоже. Теперь же надо разобраться, как это работает.

Призвав фантома с разряженного медицинского дрона тридцатого уровня, стоящего в углу, отправился обратно в коридоры. Меня ждали полчища монстров и совсем немно-

го процентов, отделяющих меня от двадцать первого уровня. Кстати, приятный сюрприз: несмотря на то что сам дрон-оригинал был сломан и не мог двигаться, его фантом бодро зашуршал, взяв курс на «следовать за хозяином». Неприятным сюрпризом оказалось то, что другие двери разжалобить моим истекающим кровью телом не удалось, а жаль, я уже начал планировать внушительный мародерствующий рейд по всем более-менее ценным отсекам.

Боевое предвидение оказалось действительно стоящим приобретением, к сожалению, не сейчас, а в перспективе. Оно показывало проекцию завершения любой атаки, нанесенной по мне, когда удар оказывался на расстоянии десяти сантиметров от тела, вот чем оказалась та странная длина контура, отмеченная в описании. И пусть моих рефлексов сейчас не хватит, чтобы увернуться, да и дроны не отличаются особыми изысками, нанося все удары по прямой. Но в будущем, при столкновении с кем-нибудь из мастеров меча, которые в конце удара меняют его направление, чтобы пройти возможные блоки, этот скилл может оказаться неплохим козырем.

А пока, сталкиваясь со все более и более крупными скоплениями дронов, мне оставалось только чертыхаться. И если бы не фантом, я бы, наверно, рано или поздно допустил ошибку и отправился на перерождение, потеряв с таким трудом достающийся уровень. Оказалось, что фантом медицинского дрона при включении активного режима, стоит мне

только потерять немного жизней, выстреливает в меня зеленым регенерирующим лучом и восстанавливает жизни. Да, он тратит энергию, но я-то ее как раз не расходую, а за карманного доктора готов отдать гораздо больше. Теперь осталось только решить, как мне его сохранить и не вызвать лишнее внимание, выбравшись за пределы корабля. Во-первых, естественно, не отзывать, заново мне его уже будет не получить, во-вторых, нужно будет поменять имя с фантома на питомца, скажем, «призрачный дроид». Питомцы пусть и редкость, но земные игры приучили нас, что они могут быть очень разными, а вот незнакомые слова могут вызвать ненужный интерес, да и с тем пк[2] мои фантомы засветились. Получу двадцать первый и обязательно посмотрю форумы, что там пишут про тот случай. Хорошо еще, что в земном ареале ни у кого нет гражданства и никто не может снимать видео.

– За мной, мой верный Акакий. – В тишине коридоров, которую обычно нарушали только удары ножа о корпуса роботов, голос прозвучал непривычно резко. Еще полтора-два дня, и будет двадцать первый. – Берегитесь.

Если возникает какой-то страх или начинаешь чего-то стесняться, лучше с этим начать сразу же бороться. Так что покричим и вперед, навстречу приключениям. Голос заметался эхом по коридорам, а тело погрузилось в привычную круговерть боев.

---

[2] Плеер-киллер – убийца игроков.

Получен 21-й уровень.

Для разблокировки возможности роста навыков обратитесь к своему мастеру.

Вы входите в топ-10 игроков расы.

Прекрасно, как и планировал, уровень был получен меньше чем за два дня, теперь можно будет активировать подсказку для поиска защитной сферы, а заодно, раз до выступления в Ларенхоу осталось еще пять дней, найти своего мастера и получить возможность прокачивать уровни навыков. Что-то мне подсказывает, что моим мастером окажется тот гоблин, от которого я получил класс, но очень бы хотелось не ошибиться. И, о боги, неужели я наконец-то смогу увеличивать уровни призыва, души, удара, того же предвиденья? Только сейчас понимаю, как же мне этого не хватало.

Или все-таки стоит добраться до рубки, ведь остался какой-то один уровень, за день, максимум два, можно легко управиться, тем более по графику у меня сейчас идут короткие перерывы на сон.

Хиба вновь приготовил бульончик, разлившийся по желудку приятным теплом. Никто, как ни странно, не приходил за все время, пока я был в игре, и даже не было привычного вала писем с рекламой и новостями от Джи. Пожалуй, до рубки я все-таки доберусь – не стоит останавливаться тогда, когда ты уже практически на вершине.

Выспавшись, я снова надел шлем и погрузился в игру. Верный Акакий появился вместе со мной и теперь слегка

покачивался на небольшом расстоянии в ожидании приказаний. Все-таки роботы – идеальные попутчики. Интересно, а получилось бы договориться с игроком-роботом, чтобы он изобразил из себя моего питомца? Могло бы выйти интересно.

Оставшийся уровень был достаточно сложен. Здесь скопилось такое количество дронов, что порой они даже мешали друг другу, что мне было только на руку. Здесь мне встретилось все, что до этого попадалось на корабле, за исключением пустого множества. Видимо, это существо гнездилось только в одной локации. Зато мониторов здесь было хоть отбавляй – они-то и были, пожалуй, основным препятствием на пути к рубке. Хорошо, что теперь у меня есть медицинский дрон.

И вот, наконец, от рубки меня отделяла лишь пара шагов. В прямом смысле – двери не было, кто-то ее выломал, да так, что даже проем весь выгнулся внутрь.

Я шагнул в помещение со слегка приглушенным светом. Рубка была пуста, только в креслах для экипажа и кое-где на полу виднелись темные засохшие пятна. Кажется, я догадываюсь, от кого они здесь остались.

Что-то здесь явно не так…

Самое бесполезное сообщение от инфопанели, даже на всякий случай теперь ее смотреть не буду, правильно в свое время сделал, что отключил эту гадость. Итак, судя по всему, мне нужно найти что-то вроде бортового журнала или

«черного ящика». Должно же быть что-то подобное на космическом корабле?

Однако долго думать мне не пришлось. Стоило сделать шаг по направлению к самому большому креслу, стоящему в центре, как ожил один из мониторов и включились скрытые динамики.

Как и ожидалось, языкового барьера опять не возникло – сообщение на мониторе было на русском, дублирующее звуковое сопровождение также шло на великом и могучем.

– «2Т-18». Резкое изменение в направлении тяги. Двигатели отказали. Компенсация силы тяжести не работает. Весь экипаж погиб. Просьба передать это сообщение в Центр. Спасибо.

Хм, это мне, в общем-то, ничего не дает. Насколько я помню, в рубке должен активироваться некий квест. Значит, есть тут что-то еще…

Ага, вот и оно. Темная папка, покрытая какой-то тошнотной засохшей коркой. Я протянул руку, через силу преодолевая брезгливость. Не идет, видимо, присохла намертво. Почувствовав, что к горлу подкатывает комок, стал отдирать ошметки чьей-то засохшей плоти от папки с картонной обложкой. Самой обычной картонной обложкой, несколько выбивающейся из общего футуристического ряда. Наконец мне удалось взять папку в руки и открыть ее.

Полуистлевшие бумажные страницы содержали текст, написанный мелким, но аккуратным почерком.

Получено задание: «Тайна падения корабля».

То, что вам удалось разобрать в бортовом журнале, еще больше запутало вас. Ближе к концу записи становятся все менее связными и повествуют о каких-то призраках, живой слизи и скором конце… Кажется, вы начинаете о чем-то догадываться.

Похоже, причиной аварии стало пустое множество, решил я. Странная форма жизни, чуждая нам, каким-то образом пробралась на корабль и устроила тут геноцид. Скорее всего, она пробралась в командирскую рубку. Хотя нет – судя по информационному сообщению на мониторе, она что-то повредила в двигателе и в системе искусственной гравитации. А до этого, похоже, некоторое время жила на одном из уровней и пожирала членов команды. Отсюда и записи о призраках, живой слизи и… что там дальше? Точно, о скором конце.

Кажется, Джи только что прочла мои мысли. Во всяком случае, инфопанель высветила обновленный квест:

Найдите на корабле все чуждые формы жизни и уничтожьте их. Не допустите их утечку в ваш ареал и уничтожение всего живого.

Итак, уничтоженное мною пустое множество было не единственным представителем своего вида на корабле. Похоже, мне придется излазить всю эту огромную махину в поисках живой слизи. Хорошо еще, что на борту не осталось ни одного дрона.

Здраво рассудив, что посещенные мною уровни нет смысла обыскивать заново, я решил пробраться в технические отсеки. Опять-таки судя по сообщению, искать эти множества мне придется в двигателе и в системе антигравитации. С нее и начнем.

В командной рубке я нашел еще более подробную схему космического корабля. Наметив маршрут, я отправился на несколько уровней вниз – туда, где находился вход в технические помещения. Но перед этим, потратив изрядное количество времени, отключил защиту, не позволяющую таким недогражданам, как я, пользоваться лифтами. Скорее всего, подумал я, на доступ в разного рода ключевые помещения корабля она тоже распространяется.

Было непривычно тихо, лишь мерный топот боевого Акакия не давал мне поверить в то, что я оглох. Подойдя к массивному люку, отделяющему нас с медицинским роботом от технической части корабля, я понял, что не зря возился с защитой – сканер наподобие того, что я видел в лифте, не работал, зато люк открылся сразу же, как только я провернул круглую задвижку.

Получены очки человечности +1.

Вы проявили смекалку, воспользовавшись ресурсами командной рубки. Теперь ваше продвижение по кораблю ничем не ограничено.

На это раз Джи не поскупилась на комментарий.

Чудесно – ломать защиту и обманывать систему, похоже,

тоже относится исключительно к человеческой расе. Что ж, повезло нам.

Глава 10
Она

Передо мной открылся еще один коридор, ведущий, по всей видимости, к узлам двигателя. Горело красное аварийное освещение, плохо справляющееся с темнотой. Я немного помедлил и двинулся вперед. Вскоре мои поиски увенчались успехом – с потолка вновь спустилась тягучая масса, оказавшаяся еще одним экземпляром пустого множества. На этот раз я уничтожил ее одним выстрелом, использовав спецбоеприпас. Жалко, но не было выбора – чтобы очков призыва хватило на двойника, мне пришлось бы уничтожить Акакия.

Спустя несколько часов я облазил все, что только можно было облазить в технических помещениях, забравшись даже в некоторые узлы двигателя. Оказалось, что здесь тоже были дроны – правда, не боевые, а ремонтные, но которые тоже пытались меня убить. Когда я вернулся ко входу в жилые уровни, мне попался последний ремонтный дрон, поставивший жирную точку в очередном скрытом квесте.

Выполнено задание «Дроны на корабле 4».

Ремонтные дроны не предназначены для сражений, однако сбой корабельной системы, вызванный катастрофой, активировал их агрессию.

Получен опыт: 55 кк.

Получены спецбоеприпасы: x25.

Теперь мне оставалось только найти отсек с узлами антигравитационного оборудования, где скрывалось еще одно множество. Судя по карте, он находился в другом конце коридора.

Погасший сканер, круговая задвижка – привычным движением я открыл вход в отсек и шагнул внутрь. Здесь освещение было ярким, а само помещение гораздо меньше. И добрую его половину занимало огромное пустое множество.

Я решил сэкономить оставшиеся спецбоеприпасы и воспользовался аптечкой.

Пустое множество-прим получает урон 50.

Пустое множество-прим получает урон 50.

Пустое множество-прим получает урон 50.

Израсходовав таким образом десять зарядов, я понял, что сэкономить мне не удастся. Придется губить бластер.

Пустое множество-прим получает проникающий урон 340.

Прочность бластера понижена на 4 %.

Гигантское желе выпустило столь же огромные ложноножки и поползло в мою сторону. Выбора не было, придется израсходовать еще несколько спецбоеприпасов. Бластер уже потерял 20 % прочности после пяти использований, жалко просто до чертиков.

Пустое множество-прим получает проникающий урон 386.

Прочность бластера понижена на 4 %.

Одна из ложноножек почти дотянулась до моего лица…

Пустое множество-прим получает проникающий урон 310.

Прочность бластера понижена на 4 %.

Еще разок!..

Пустое множество-прим получает проникающий урон 334.

Прочность бластера понижена на 4 %.

Пустое множество-прим погибает.

Получен опыт: 9 кк.

Выполнено задание «Тайна падения корабля».

Получен опыт: 220 кк.

Получены кредиты: 120.

Транспортная сеть корабля предлагает перенести вас в исходную точку.

Принять, пусть благодаря лифтам я успел закончить квест на корабле за один день, но до похода в Ларенхоу хотелось бы успеть добраться до мастера-гоблина.

Спустя секунду я оказался в Радужных холмах и чуть не ослеп от яркого солнца.

О том, что произошло почти десять дней назад, уже ничего не напоминало, и опять только беззаботные новички группами или поодиночке истребляли местных медведей и лис.

– Классный пет, – резкий крик оторвал меня от размышлений и заставил вспомнить, что за мной трусит фантом ме-

дицинского дрона.

– Слушай, а где взять на него квест?

– Продашь?

– Нет, мне продай!

– Я больше заплачу.

– А что он умеет?

– Подари, а?

Какие надоедливые, неужели и я таким же был раньше? Я бы с радостью от них от всех убежал, но было еще одно дело, которое можно сделать здесь и сейчас. И вот произошло то, на что я и рассчитывал. Иван Степанович Клятов XXIV так увлекся повышением цены за моего робота, доведя ставку аж до двадцати кредитов, что не заметил, как на него напали одновременно сразу трое ведмежаток.

Три двойных выстрела – и жизнь незадачливого любителя роботов была спасена, когда тот уже успел с ней попрощаться и даже услышать пару довольно едких комментариев от конкурентов по торговле. Лично мне было на него абсолютно наплевать, но система сразу же порадовала меня тем, ради чего я так стремился получить двадцать первый уровень.

Только достойный представитель силы новой расы, вставшей на защиту порядка, услышит в шуме окружающего мира мои слова…

Прямо внутри раздается шелест травы, шум прибоя, потрескивание растущих деревьев и грохот осыпающихся камней, и среди этого всего удается разобрать два слова: «храм»

и «возложит».

Как символично, сейчас моя дорога как раз лежит в храм. Если жрец сможет открыть возможность прокачки навыков, это будет, наверно, мое самое большое достижение за игру. Идти туда недалеко, так что даже если и ошибусь, каких-то проблем из-за этого не будет. Так что пора поспешить. И огромными прыжками я побежал в сторону знакомой полянки, удаляясь все дальше и дальше от попробовавших догнать меня игроков.

Беседка совсем не изменилась, разве что плюща стало больше, да кое-где он подсох, но старика, встретившего меня здесь в прошлый раз, не было на месте. Уже собрался присесть и подождать ночи – вдруг его появление как-то завязано на время суток? – как увидел еле заметную убегающую в лес тропинку. Десять минут, и вот передо мной стоит небольшой аккуратный домик, слева заборчик, за которым зеленеют какие-то посадки и торчит голова любопытного петуха с выпученными глазами. Смотрит, и кажется, что прямо-таки просвечивает насквозь. По телу покатилась странная дрожь, но в этот момент дверь домика со скрипом отворилась, и на пороге показался знакомый старик.

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.