

Максим Лагно

ADAM ONLINE

СОДЕРЖИТ

НЕЦЕНЗУРНУЮ

БРАНЬ

ЧУЖАЯ РЕАЛЬНОСТЬ



18+

Максим Лагно
Adam Online 3:
Чужая реальность
Серия «Adam Online», книга 3

*http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=48082028
SelfPub; 2020*

Аннотация

За что боролся, на то и напоролся. Герой хотел дать людям цифровое бессмертие, но вместо этого умер сам. Ну как умер – ещё не полностью. Остался его бинарный массив и восемь тысяч часов жизни в игре. Что он будет делать? Быть может, наконец-то применит навык «Соблазнитель»? Или попытается выжить дальше? Но куда ему дальше жить, раз его тело погибло, и сознанию некуда вернуться? Давайте узнаем...
Примечания автора: Заключительная книга трилогии. В этой серии планируются ещё книги.

Содержит нецензурную брань.

Максим Лагно

Adam Online 3:

Чужая реальность

Я ничего не понял, нужна помощь!

#

Темно, одиноко, грустно. Моё истерзанное сознание сверлили сообщения контрольных систем:

**Внимание, обнаружена прерванная игровая сессия.
Что ты хочешь, %Username%:**

- > Продолжить эту игровую сессию.**
- > Начать новую сессию с персонажем Леонарм, человек.**
- > Начать новую сессию с новым персонажем (Старт на Нулевом Обводе).**
- > Загрузить другого персонажа.**
- > Я ничего не понял, нужна помощь!**

Внимание: имя пользователя не может быть %Username% (Ошибка! Проверьте настройки техар-

рациональной системы)

Я вздохнул несуществующими лёгкими. Я уже никогда не вздохну настоящими лёгкими...

После выбора первого пункта, я медленно упал на светлый квадрат – это комната моих апартаментов. Контрольные системы не придали значения тому, что период между моими сменами техаррации всего лишь в полчаса. Поэтому медленное падение давало игрокам возможность привыкнуть к нереальному телу. Телу, от которого я не успел отвыкнуть...

Комната увеличивалась, я уже различал детали интерьера.

Восстановлены все партнёрские договора из предыдущей смены техаррации.

Посмотреть договора >>

Последние секунды превратились в стремительный полёт. Я шлёпнулся обратно в виртуальный мир. Тело Леонарма материализовалось в апартаментах и прыгнуло на пол.

Я дома. Система ещё что-то писала, но я перевёл её в режим «Не беспокоить». Так-то лучше. Хватит с меня игр.

Ногой отпихнул перевёрнутый стол. Пустое кресло, в котором ранее сидела Нейля, полыхало разноцветным магическим огнём. На стенах проломы от кулаков миксфайтерши Красоты. Между ними дырки от пуль – это стреляла Эми. Противоположная стена вся в дымящихся ожогах – следы

стрельбы из револьверов Теслы.

За окном вспыхивала плазма, трещали приглушённые автоматные очереди – это дрались мои гости. Вечеринка удалась.

Эмоциональное состояние взяло верх над оболочкой – руки задрожали, на лбу я ощутил покалывание, как от сильного потоотделения. Даже провёл рукой – сухо. Конечно, это всё реакции моего сознания. Если обратить внимание на свою оболочку, то можно услышать остатки боли в животе, туда воткнулся обломок стула. А в районе коленей покалывало – это остатки той боли, которую я испытал, ползая на коленях по осколкам бронестекла.

Пошатываясь, я дошёл до буфета. Под подошвой хрустели гильзы и обломки мебели. Этот звук живо напомнил хруст битого бронестекла...

Достал новую бутылку виски, открыл и сделал пару глотков. Возникло ощущение тошноты, и оно было невыносимым – ведь выблевать жидкость я не мог. У виртуального тела нет такой функции.

Раньше существовали реалистичные моды для человеческих оболочек. Специально для тех, кто не переносил условностей нового тела. Эти моды позволяли, и блевать, и мочиться, и потеть... У них росли волосы и ногти, даже болели животы после несвежей пищи. Такие моды давно вышли из употребления. Они использовались на заре эры техаррации, ещё до моего рождения. Современное человечество привы-

кало ко всему со скоростью подопытных крыс.

Забавно, что у неписей всё это есть без модов. Достаточно вспомнить потного и вонючего водителя автобуса. В Адам Онлайн эн-пи-си реальнее людей.

Я бросил бутылку в стену.

Тело Леонарма – моё единственное тело. Но даже оно – это цифровая иллюзия. Меня нет. Есть только моя мысль обо мне. Набор данных, запертых в оболочку виртуального тела.

– Слава Аллаху, ты вернулся!

Нейля материализовалось напротив меня. Как я и предполагал, после моего выхода, её заморозили ка-эски. Восстановление договора вернуло к жизни и её.

Не обращая внимания на столетнюю женщину, я достал другую бутылку. На этот раз я обуздал фантомные рефлексy сознания: вискарь провалился внутрь с привычной мягкостью. Опыянение наступило моментально. Правда, и отпус-кал игровой алкоголь так же быстро, но это не беда, водитель автобуса снабдил меня достаточным запасом. Могу не про-сыхать до самой смерти.

– Ты почему молчишь? – встревожилась Нейля.

– Иди на хер.

С этими словами я сам пошёл в спальню и упал на кровать.

#

– Что случилось? – Нейля стояла предо мной, уперев руки

в бока. Слева её фигуру подсвечивали синие вспышки плазмы за окном, справа – красный свет от пошлого светильника.

Я хлебнул вискаря и перевёл взгляд на огонь в камине. Если долго присматриваться, то можно заметить, как через одинаковый промежуток времени некоторые язычки пламени возникали ровно в том месте, где исчезали. Экономия ресурсов ка-эсок и наших бинарных массивов. Тоже верно, ибо кому нужен идеально неповторимый огонь?

– Что случилось? – повторила Нейля.

Я отнял горлышко бутылки от губ:

– Давай трахаться.

– Нет.

– Тогда иди на хер. Где Ирэн?

Нейля Валеева, видимо, поняла, что я малость не в себе. Сменила возмущение на что-то вроде ласки, насколько она это умела:

– Твои тёлки воют. Начали в доме, я пригрозила им, что поубиваю всех и выгнала во двор... А потом... потом меня не стало. Жуткое ощущение.

– Кстати, насчёт жутких ощущений, ты будешь трахаться или нет?

Нейля пропустила это мимо ушей:

– Бедняга, ты догадался, что ты вовсе не тот, кем тебя назначило начальство? Бывает. Я со спецслужбами давно работаю. Они одинаковы во всех странах и во все времена. Используют хороших людей для плохих дел.

Я рассмеялся:

– А ты была права, меня действительно послали сюда трахаться, играть и веселиться. Но даже этого я не смог сделать. Возомнил себя великим агентом «всея Руси». Зачем-то отыскал тебя, древнюю, как говно мамонта. Сделал то, чего не должен был делать.

– За «говно мамонта» ты ещё ответишь. Но продолжай.

– Нечего продолжать. Ты красивая. Достаточно этого комплимента? Тогда, давай трахаться.

Нейля вздохнула и превратилась в волшебницу, затянутую в плотный белый балахон. Щёлкнула пальцами. Когда я сделал новый глоток вискаря, то ощутил вкус персикового сока.

Я вскочил на кровати:

– Верни бухло, старая карга!

– Мы должны идти к менторам в Шестой Обвод.

Я спрыгнул с кровати и побежал на кухню:

– Я тебе сказал – идти на хер! И менторов с собой забирай.

Открутил пробку с другой бутылки вискаря – персиковый сок. Я швырнул бутылку в Нейлю:

– Сухой закон, от сухой старушки.

– Антон, прекрати истерить. Помни, мы должны найти менторов. С моей помощью это недолго, пятьсот-шестьсот часов прокачки.

Я поднял очередную бутылку:

– Верни бухло, сволочь.

Волшебница щёлкнула пальцем. Я отпил из бутылки и удовлетворённо кивнул:

– Так-то лучше. Теперь – трахаться.

– Прекрати, Антон.

– Я не Антон, а Леонарм. Антон вышел из игры и не вернулся, ха-ха.

– Хорошо, хоть Чёрт Лысый. Ты понимаешь, что я говорю? Мы должны идти в Шестой Обвод и найти менторов. Они ответят на все твои вопросы.

Я вернулся на кровать, хотел утащить Нейлю за собой, но она приняла бесплотный облик. Пройдя сквозь неё, я упал на подушки:

– Я уже искал менторов, нашёл только свою смерть.

#

Нейля приняла стандартный облик и присела на край кровати. Битва за окном продолжалась: к выстрелам и взрывам присоединился отдалённый вой полицейской сирены. Отчётливо слышалось «сука-мля» от Эми и выкрики Вильданы. Три грации отвечали руганью.

– Отстань от меня, – продолжил я. – Я закончил квест и проиграл игру.

Нейля слушала меня с озадаченным выражением лица. Будто думала о чём-то другом.

Попивая виски, я хотел открыть интерфейс, чтобы прове-

ритель «Возможность соблазнения», наверняка она поднялась до двадцати процентов. Но мне почему-то боязно выводить его из состояния «Не беспокоить».

– Нейля, если не будешь трахаться, то заключи договор с другим игроком, да иди куда хочешь. Мне и тут хорошо. Не нужны мне никакие менторы.

– Я не хочу другого игрока. Я верю в тебя.

– А я не верю.

– Менторы обещали помочь.

– Я ничего не понимаю, но мне не нужна помощь.

Нейля тряхнула головой, словно сбрасывая оцепенение, в которое её погрузили ка-эски, пытаясь повлиять на её поведение:

– Давай хотя бы уйдём отсюда? У меня странные чувства от этой комнаты. Эта идиотская лампа, огонь в камине...

– Останешься в комнате подольше – понравится.

Здание затряслось от взрыва гранаты, когда гул утих, услышал отчётливое «сука-мля», продолжение которого потонуло в лязге стали. Видимо Эми Макдональд оборонялась от настойчивой рыжей Любви и её многочисленных клинков.

– Иди к Эми Макдональд, – сказал я. – Эта фанатка будет рада твоему обществу. А если скажешь, что тебя послала серая слизь, чтобы наладить контакт с человечеством, то вообще станешь божеством культа «Мёртвое лицо»!

Нейля покачала головой:

– С тобой явно что-то не то.

– Я умер. Делов-то.

– То есть?

– У меня нет тела, всё. Юк, жоқ, по. No body¹, I am nobody², ха-ха. Ясно тебе, столетняя женщина?

От игрового алкоголя язык заплетался не меньше, чем от реального. Перескакивая с пятого на десятое, я рассказал столетней женщине о произошедшем за бортами ванны те-харрации. Опустил подробности дружбы с Макарцевым, а так же приступ шизофрении, во время которого я видел элементы интерфейса игры в реальности.

Нейля выслушала и кивнула:

– У меня тоже нет тела. Я же не психую и не прошу тебя трахаться?

– А будешь?

– Нет.

– Ну... Тогда иди на х...

Тут я запнулся. А из-за чего я так взъелся на Нейлю? Из-за того, что она стала причиной моей смерти? Или из-за того, что она первая попалась мне под руку? Первая, на ком можно выместить злобу в собственной неудаче?

– Прости, – сказал я.

– Не прошу. Ты ещё за «говно мамонта» ответишь.

Я допил виски:

– Да, мы похожи. У тебя нет тела, и у меня нет тела. Но ещё есть информационная энтропия. Через восемь тысяч часов мой бинарный массив начнёт разрушаться. Я растворюсь в

виртуальном мире. Сначала сойду с ума, а потом исчезну.

– А я?

– Ты как раз будешь в порядке. Ты же непись. Главное не забывай обновлять партнёрские договора с игроками.

Нейля подумала:

– А можно как-то конвертировать твой массив в массив эн-пи-си? – Поймала мой взгляд и поправилась: – Ладно, не отвечай, понимаю, что я сказала глупость. Но менторы обещали помочь.

– В чём? Чем? Зачем?

– Не знаю. Но мы должны дойти.

Я покрутил головой:

– У меня есть восемь тысяч часов жизни, которые я могу потратить на наслаждения. Вместо этого ты предлагаешь мне заняться игрой и прокачкой?

– Я просто предлагаю не сдаваться.

На этих словах окна в апартаментах разбились и в спальню влетели два полицейских дрона. Одновременно с ними дверь вылетела с петель и в комнату ввалился робокоп. За ним шла Линда Рэй в полицейском УниКоме.

– Гражданин Леонарм, сдавайся, – сказала она, помахивая дубинкой. – Ты арестован.

#

Робокоп обхватил меня за плечи, выволок из спальни, раз-

вернул и прижал лицом к стене, словно собирался изнасиловать. Завёл мне за спину руки и закрепил наручники. Точка в углу зрения, в которую свернулся интерфейс в режиме «Не беспокоить», отчаянно пульсировала, надеясь хотя бы так привлечь моё внимание.

Нейля Валеева присела на уцелевший после побоища диван и создала перед собой столик с неизменным кальяном. Насмешливо изогнув левую бровь, она затаилась, наблюдая происходящее.

Я засмеялся:

– Чёртова игра. Даже после смерти она предложила квест. Адам Онлайн – теперь и для мёртвых!

– Заткнись, задница, – ответила мне Линда стандартной формулировкой. – Время для болтовни закончилось.

– Что ты можешь вообще знать о времени, тупая непись?

– Только то, что твоё время вышло, задница.

Робот-полицейский дёрнул меня, принуждая идти вперёд.

– Знала бы ты, Линда, как пророчески звучат твои слова, – заметил я.

– Не нужно быть пророком, чтобы предусмотреть, что ты – лживый негодяй.

Я был в бешенстве: я только что умер, но и после смерти пришлось подчиняться игровым условностям, отгадывая загадки:

– В чём меня обвиняют?

Линда начала перечислять, а робот-полицейский услуж-

ливо загибал свои железные пальцы:

– Участие в незаконных гонках на территории города. Угроза жизни граждан Либерти-Сити. Нападение на представителя власти. Использование оружия в gun free зонах... Участие в вооружённом бандформировании. Короче, задница, самое главное обвинение – ты мне не нравишься.

– За это дают срок?

– Я дала тебе двадцать четыре часа, чтобы встретиться со мной. Ты сделал свой выбор.

Твою мать, я и забыл об этом квесте. Всё-таки я умирал, как-то не до него было...

Линда кивнула, и робокоп потащил меня к выходу:

– Посидишь в тюрьме, подумаешь над своим поведением. Научишься пунктуальности, там живут по строгому расписанию.

Я упирался, не желая покидать апартаменты. Повернулся к Нейле:

– Так и будешь сидеть? Избавься от неё.

Нейля притворно изумилась:

– Вы что такое несёте, гражданин Леонарм? Линда Рэй – офицер полиции. Я не могу её убить.

Угроза попасть в игрушечную тюрьму встала передо мной в полный рост:

– Прекрати издеваться и помоги мне, столетняя сволочь. Нейля выпустила особенно густое облако розового дыма:

– Как ты там говорил? У тебя есть восемь тысяч часов

жизни, которые хочешь потратить на наслаждения? Вот и наслаждайся.

Мёртвые не играют

#

Робокоп вытащил меня на улицу.

Ночь, сцену побоища освещали прожектора полицейских дронов.

Двор перед апартаментами Лейквью Эстейтс носил следы прошедшей битвы. Полыхали деревья, растущие возле озера – копна магического пламени отражалась в воде. Тротуар разворочен взрывами гранат, а там, где не разворочен – рассечён огромными клинками. Недалеко от станций «Проектории» воздвигнута стена, вероятно за ней укрывались Вильдана и Эми. Действие заклинания развеивалось, и стена исчезала, кирпич за кирпичом.

На земле лужицы крови, обломки доспехов, осколки клинков и горы гильз. Как и любые предметы в Адам Онлайн, гильзы интересовали нищих игроков. Они их собирали и создавали новые боеприпасы, качеством похуже исходных. Но кому-то и это выгодно, особенно если гильзы от патронов к крутому оружию, каким был, судя по всему, короткий автомат Эми.

Дополняли картину побоища два трупа. Один накрыт простынёй, из-под которой выглядывал кусок пропитанного

кровью пеньюара.

Второй труп лежал открытым – это миксфайтерша Красота.

Её красивая оболочка в нескольких местах проткнута ледяными копьями, которые почти растаяли. Лужи воды смешивались с кровью. Остриё одного, наиболее целого копья, выходило наружу под левой грудью миксфайтерши. Кровь беспрестанно текла по ледяному конусу, растворяя его. Из-за смеси с водой кровь напоминала розовое вино.

Лицо Красоты покрыто струйками и капельками крови, глаза закрыты, показывая прелесть длинных ресниц. Толстая коса растрепалась и накрывала тело восхитительными локонами, измазанными кровью. Даже рот эротично приоткрыт, словно...

Я помотал головой, отводя наваждение. Что это со мной? Любуюсь мёртвой виртуальной оболочкой? Я? Который только что сам умер, оставив после себя гигантскую воронку в степи Китайского Казахстана? Кстати, ещё неизвестно, скольких я убил вместе с собой и Макарецевым.

Линда встала напротив меня, загоразивая истерзанное тело миксфайтерши:

– Твоих сообщниц мы найдём, они объявлены в розыск. Ты можешь облегчить свою участь и сообщить нам об их местонахождении.

Если бы я раскрыл интерфейс, то мог бы прочитать сообщения от Эми и Вильданы. Узнать где они. Узнать о провале

квеста с Ирэн... Но я боялся увидеть сообщения системы, которая обращалась со мной, как с обычным игроком. Но ещё страшнее общаться с людьми, которые не знали о моей смерти в реале.

Мёртвые не играют, они – доигрались.

Линда расценила моё молчание, как размышление:

– Сотрудничество со следствием поднимет твою репутацию с властями. Но не с Департаментом. Мы больше тебя не любим. Ты лишён всех наград и привилегий.

Забавно, контрольные системы отметили, что я перестал использовать интерфейс, поэтому передавали сообщения через речь эн-пи-си.

К апартаментам подкатил полицейский броневик. Двери раскрылись, а робот-полицейский подтолкнул меня:

– Лезь в салон. В дороге подумаешь.

Может, ну их к чёрту? И Вильдану, и Эми, и всех граций? Обменять их на свободу? Но для этого надо открыть интерфейс... Растопыбив локти, я цеплялся за края дверного проёма броневика.

– Гражданин, я сейчас применю силу, – прогудел робот-полицейский.

– Идите в задницу, мусора!

Мне в спину прилетел удар полицейской дубинкой:

– Это за оскорбление офицера полиции.

Весь мой скептицизм относительно игры как-то исчез. Даже живые игроки не любили тюрьму, считая её тратой вре-

мени смены техаррации. А у меня вообще не будет другой смены.

– Я ни в чём не виноват! Меня подставили. Это был не я, а однорукий бандит...

– Лезь в транспорт, – прикрикнула Линда. – Следующий удар будет по яйцам.

– Отставить удар по яйцам, – произнёс за моей спиной решительный женский голос.

Я почувствовал, что робот-полицейский ослабил хватку. Я отошёл от броневика и развернулся. Линда Рэй и робот-коп вытянулись, приложив ладони ко лбу в приветствии. К нам приближалась Нейля Валеева. Она облачена в белый китель, тёмно-синюю юбку до колен, а на голове разместились огромная фуражка с сияющей кокардой в виде герба ПДЛС.

Форма ей невероятно к лицу!

#

Превозмогая иррациональный страх, я вернул игровой интерфейс в активное состояние:

Нейля Валеева, человек.

Класс: защитник, политик.

Уровень: 199.

Здоровье: 66 000 / 66 000.

Броня: 42 000 / 42 000.

Род занятий: генерал-майор РУЛС, Разведывательное Управление Либерти-Сити.

Интересы: %unknown%.

Характер: %unknown%, ехидный или вспыльчивый.

Настроение: %unknown% и %unknown%.

Возможность соблазнения: 18%.

Репутация: 99 (Отец нации).

Знание. Отец нации (в данном случае – мать) крайне влиятельная персона. Будь осторожен в выборе слов, Нейля способна испортить тебе жизнь одним своим словом в ответ.

Знание. Столь высокий чин из РУЛС обладает доступом к разведывательным юнитам, киберклеркам и шпионским гаджетам! Полезное знакомство, смотри не облажайся.

%unknown% и %unknown%. Требуется «Знание» 100 или %unknown% и %unknown%.

Даже ка-эски распознали ехидный характер Нейли. Она специально назначила себя в должность генерал-майора, подкалывая меня напоминанием о Макарьеве. Жестокая

шутка.

Нейля отвела Линду в сторону и недолго поговорила. Линда вернулась и угрюмо кивнула роботу-полицейскому, тот снял с меня наручники.

– Не думай, что ты от меня отделался, – сказала Линда. – Когда закончишь свои дела с РУЛСом, я тебя снова навещу.

Линда и робокоп залезли в броневик и укатили, а интерфейс выдал что-то невнятное:

%unknown%

Генерал-майор РУЛС Нейля Валеева узнала, что %unknown% и %unknown%. Это привело к тому, что %unknown% стал %unknown%. Тебе нужно выяснить %unknown% и %unknown%.

Знание. Судя по всему, %unknown% это %unknown%. Будь внимателен в выборе %unknown%. Перед началом миссии рекомендуется посетить %unknown% и заpastись %unknown%. Дело будет жарким!

Нейля подошла ко мне:

– Ты не думай, что я издевалась над тобой. Просто не сразу придумала, как тебе помочь, не убивая полицейских.

Нейля произнесла это с хитрым прищуром, по которому ясно – всё она прекрасно придумала и давно. Она именно что издевалась.

– Спасибо, – буркнул я. – А нельзя ли избавить меня от преследования этой Линдой? У тебя же консоль, нажми пару кнопок и всё?

– Я не могу отменить квест от другого эн-пи-си нажатием кнопок. Ты сам должен или закончить квест с Линдой, или убить её.

– Ага, а убийство откроет кучу других квестов?

– Само собой. Поэтому я использовала механизм квест-контейнера, если я правильно его поняла.

– Это как?

– Все квесты в Адам Онлайн сгенерированы ка-эсками по шаблонам, – пояснила Нейля. – Ну, кроме тех, что написали авторы Всекон.

– Эти бездари тоже шпарят по шаблонам, – вставил я.

– Словом, шаблонов много тысяч, но все они состоят из сюжетных модулей, таких маленьких смысловых кусочков. Одни модули могут подменяться другими сюжетными модулями без потери смысла корневого сценария.

– То есть одни квесты как бы смешиваются с другими?

– Не совсем. Любой квест может стать контейнерным квестом, то есть уместить в своих рамках некоторое число других квестов. Это позволяет увеличить количество вариантов развития любого квеста до бесконечности. Ведь и во вложенный квест можно вложить ещё квестов. Именно такой вложенный квест я сейчас сгенерировала внутри твоего квеста с Линдой. Её ветка сюжета временно приостановлена за счёт

вложенного квеста со мной.

– И какой же у меня квест с тобой?

– А шайтан его знает, я не вникала. Там слишком много данных. Учитываются твои характеристики, прогноз их развития. Количество и разновидности навыков. Даже то, что у тебя лежит в инвентаре, влияет на генерацию вариантов квеста. Я не способна всё это понять своим человеческим разумом.

– Главное, что Линда слезла с твоего хвоста.

– Завершить твой квест со мной могу в любой момент.

Тупо поменяю значение с false на true.

Во мне проснулся экспериментатор:

– Так ты можешь нагенерить мне кучу квестов и засыпать очками опыта!

– Быть может... Я не знаю. Я даже не могу разобраться, какой квест я создала. Кажется, я могу создавать только вложенные квесты. Причём награда масштабируется, но не мной, а ка-эсками. Так что ты получишь ровно то, что заслужил.

– За ничегонеделанье я и получу примерно ничего?

– Угу. Ведь ка-эски будут анализировать твои действия.

Экспериментатор во мне снова заснул, проснулся похотливый мертвец. Я просканировал взглядом подтянутую фигуру Нейли в парадной форме генерал-майора:

– Кстати, форма тебе...

– Антон, держи пошлые комплименты при себе. Да, я

люблю униформу, и она мне чертовски идёт. Но это тебя не касается.

#

Тем временем полицейские и криминалисты продолжали очистку места битвы между грациями и Эми с Вильданой.

Прибыла строительная техника. Рабочие принялись заделывать дыры на стенах апартаментов Лейквью Эстейтс, расчищать завалы и выкладывать новую плитку. Конечно, если бы в этой локации не было игроков, то разрушения восстановились бы мгновенно, без имитации деятельности рабочих. Но раз здесь был я, то игра тщательно делала вид, что рабочие реально что-то восстанавливали.

Медики погрузили труп Ирэн Лагган в скорую помощь.

Ирэн погибла, но я только усмехнулся. Припомнил, как я искренне переживал после смерти Хейлии Грант, той симпатичной чернокожей неписи, которую подцепил в Полицейском Департаменте. Да уж, собственная смерть отрезвила меня, заставила реально смотреть на происходящее в виртуале.

Сколько других игроков бегало по Адамке, принимая на веру всё вокруг? Влюблялись в эн-пи-си, как в настоящих, или убивали их с особой жестокостью, как настоящих. А ведь каждый из этих игроков такой же смертный, как и я. Их сме-на техаррации закончится, они выйдут из ванны, проведут

восстановительный период, и снова вернуться в игру. И так много-много раз.

Игроки верили в свою долгую жизнь только от того, что их тело хранилось в стазисе. Но разве они не понимали, что их жизнь на волоске? На той эфемерной нити информации, что тянулась из QCP в недра контрольных систем? И прервать эту нить очень легко...

Тупые ублюдки. Несчастные, потерянные людишки. К чему вам цифровое бессмертие? Чтобы ещё дольше тупить в виртуальных мирах? Вместо того чтобы взяться за дело в реальном?

Ну вот... Теперь я обозлился на весь мир. Разве люди виноваты в том, что они такие? Да и мне пришлось умереть, чтобы стать другим. Ещё неизвестно – стал ли?

Труп Красоты исчез самостоятельно, оставив после себя меловой контур и один предмет:

Наручная пневматическая дробилка «Кулак рудокопа».

Это устройство спроектировано для дробления горных пород, но... кто сказал, что им нельзя раздробить чью-то челюсть?

Тип оружия: дробящее.

Боеприпас: энергоединицы.

Магазин: 100 энергоединиц.

Насадка боеприпаса:

«Метеор»

+10 к урону от огня.

+10 к урону от взрыва.

Навык «Взрывное дело»: +5 урона от взрыва.

Неизвестное свойство (требуется класс «Миксфайтер»).

Улучшения:

Регенерация прочности...

Тут я оторвался от впитывания этой информации.

Да что это со мной? Неужели я так быстро забыл, что я умер? Это мои последние часы! Зачем тратить их на изучение свойств каких-то предметов?

– Проклятый интерфейс, – пробормотал я и вернул его в режим «Не беспокоить».

Нейля тут же обеспокоилась:

– Почему ты всё время прячешь интерфейс?

– Ты это видишь?

– Я не то чтобы вижу, я просто знаю о состоянии твоего интерфейса. Я знаю всё о твоей оболочке и твоём взаимодействии с ка-эсками.

– А мысли читаешь?

– Чего нет, того нет. Ой, подожди! Твои прочесть несложно. Ты ведь только и думаешь, с кем бы потрахаться?

– А будешь?

– Нет.

Я кивнул на полицейских и рабочих:

– А у болванчиков есть мысли?

– Как ни странно – да. Не мысли в прямом значении слова. Но я вижу и понимаю те алгоритмические процессы, что сейчас происходят в контрольных системах. Могу проследить ветки вариантов развития событий. Ка-эски постоянно стараются предугадать развитие событий и заготовить ответы на них. Но чаще...

– Чаще они сами пытаются эти события создавать?

– Не создавать, но направлять в удобную для себя сторону развития. Я не знаю, как правильно выразить... Этих вариантов так много, что я теряюсь. Они ещё и меняются в приоритете каждую миллисекунду.

Нейля закрыла глаза:

– Иногда мне кажется, что я не вытерплю и сольюсь с этим потоком данных. Растворюсь в нём.

– Это как?

– Я в любой момент могу раствориться в Адам Онлайн. – Нейля открыла глаза. – Я могу устроить себе смерть от информационной энтропии.

Если бы я сам не умер, то посмеялся бы, но теперь был

серьёзен, ведь мёртвые не шутят:

– Ты... ты хочешь этого?

– О, Аллах, конечно же, нет! Наоборот, я хочу как можно реже соприкасаться с работой контрольных систем. Я хочу жить по своему, пусть хотя бы так, в виде сгустка информации в виртуальной вселенной. Но при условии, что этот сгусток останется мной, а не чёрт знает чем.

Хм, а не пора ли намекнуть Нейле, что её бинарный массив всё больше и больше попадал под управление контрольными системами? Что «она» уже не совсем она?

Впрочем, я ещё сам не уверен, так ли это.

– Ты готов идти? – осведомилась Нейля, поправляя фуражку. – Для начала я могу поднять тебе сразу двадцать уровней. Потом я дам тебе все доступные книжки, повышающие навыки, потом...

– Потом – суп с котом, – прервал я.

– Ты опять начинаешь ныть?

– Нейля, дай мне время. Хорошо?

Она оценивающе помолчала:

– Сколько?

– Не знаю. Но я не могу сейчас делать всё это.

Нейля сменила генерал-майорский облик на стандартный:

– Ладно, тогда я тебя оставляю... в конце концов, это твои жизнь и смерть. Как надумаешь идти, обращай ко мне.

– Спасибо за понимание. А ты куда?

– Навещу Эми. Она так забавно меня боготворит, что это

даже прекрасно.

Нейля зачем-то пошла от меня пешком, хотя могла переместиться в любую локацию Первого Обвода даже без использования «Проектории». Остановилась и развернулась:

– Но помни, Ант... Леонарм, что сейчас ты буквально теряешь свою жизнь.

– Вообще-то жизнь я уже потерял.

Нейля прошла ещё немного, наконец, сообразила, что нет смысла шагать. Помахала мне на прощание рукой и исчезла.

Посмотреть в глаза слизию

#

Время... Я обвинил Линду Рэй в том, что она ничего не знала о времени. Но время в Адам Онлайн приобретало странное свойство. Оно было в двух видах: игровое и реальное.

Время суток в Адам Онлайн шло быстрее реального. Чтобы игроки не успевали скучать. Чтобы смена дня и ночи проходила быстрее.

К ускоренному времени быстро привыкали. По возвращению из техаррации люди часто испытывали эффект «растянутого времени», когда сутки тянулись бесконечно долго. Люди беспокоились, тревожно смотрели на часы, недоумевая, почему это каждая минута длится и длится!

К синдрому стыда за свою реальную внешность прибав-

лялась боязнь реального времени. Люди отключали часы на всех устройствах. А некоторые особо упоротые переводили их в ускоренный режим, чтобы приблизить ко времени Адам Онлайн. На любом устройстве можно было выбрать формат времени «Адам Онлайн».

Вдобавок всё усложнялось двумя потоками летоисчисления. У человека, который регулярно использовал техаррацию, имелось два возраста: стандартный и возраст жизни. За стандартный принималось количество прожитых лет, минус время техаррации. Ведь во время стазиса в диссоциативе наши тела не старели, что создало большие проблемы учёта, особенно в медицине и юридической практике. Человек мог прожить на земле сто лет, а по факту его организм постарел только на тридцать-сорок, в зависимости от частоты использования техаррации.

Когда я называл Нейлю Валееву «столетняя женщина» я имел в виду стандартный возраст, ибо по возрасту жизни мы все были столетними, а кто-то даже под двести.

Деньги... Сто миллионов капитала, которые мне оставила Нейля, это огромная сумма даже при переводе в доллары. Почти две штуки баксов. У меня никогда не было столько денег разом. Я даже не уверен, что их можно вывести в реальный банк. Наверняка включатся какие-то регулирующие механизмы, которые проведут глубокую проверку происхождения денег. Отобрать не отберут, но конвертировать не позволят.

Ах, да – мне и не надо.

Но для меня теперь цифры ничего не значили. Никакие. Ведь закончились те самые важные цифры, что были у каждого живого. Цифры, которыми мы отмеряли жизнь. Обычно мы эти цифры не знали. Тридцать лет? Сто? Двести лет? Стандартные или нет?

Кому как, а у меня сто миллионов игровых денег. И восемь тысяч часов. Слава Аллаху, не игровых.

#

Впрочем, были цифры, которые меня волновали: я наизусть помнил первые четыре цифры UID3 моей мамы.

Когда-то я помнил начало идентификатора отца, но, папа умер много стандартных лет назад. Как и всех адамитов, его похоронили в ванной техаррации. Ну, как похоронили – сожгли, а прах пустили на переработку. Для родственников поставили роскошную могилу в специальной локации Адам Онлайн, которая называлась Мемо, сокращённо от «Мемориал». В шутку эту локацию ещё называли «Минус Первый Обвод», в том смысле, что вот ещё минус один адамит.

В цифровых могилах Мемо хранились две вещи: деактивированный UID бывшего игрока и полная секвенция его генетического кода. Так называемый «цифровой прах». Если деактивированные UIDы хранились и учитывались для того, чтобы злоумышленники не могли ими воспользоваться,

то от хранения генома не было никакой пользы. Всекон это объяснял требованиями учёта и статистики.

Когда информация о моей смерти будет подтверждена, мой UID поместят в цифровое надгробие, а могилку заполнит геном-секвенция. Она будет передана с серверов моей поликлиники. Так что я скоро посмотрю на свою могилку.

Незаконные лендинги использовали фальшивые UID, их генерировал QCP во время техаррации. Время от времени, особенно после обновления ядра Адам Онлайн, фальшивые UID отлавливались ка-эсками. Из игры нарушителей не выбрасывало, но на всё поле зрения игрока размещалась предупреждающая надпись, которая игнорировала настройки интерфейса, а мерзкий голос повторял о необходимости ввести действующий идентификатор.

Именно это меня немного беспокоило. Неохота провести последние часы жизни под монотонное предупреждение. А ввести свой UID по памяти невозможно, ведь эта огромная цифровая последовательность. За хранение и использование моего идентификатора отвечал QCP NAILYA ver. 6,2, который я взорвал вместе со своим телом.

Я хотел не только последний раз встретиться с мамой, но и скопировать свой UID. Именно маму я указал, как «доверенный аккаунт», который хранил копию моего идентификатора.

Не знаю, что произойдёт, когда мой UID переправят в Минус Первый Обвод, но система отметит, что он всё ещё дей-

ствует в игре. Это же натуральная ошибка логики. Надеюсь, виртуальный мир не обрушится.

#

Я открыл социальную сеть Адам Онлайн, ввёл первые цифры маминого UID. Я и мама редко общались в реальности, я жил в родном Брянске, а она и отец перебрались в Уральск, город на границе с Китайским Казахстаном. У отца там была какая-то работа по наладке оборудования для ароматизации диссоциативного электролита, а мама перебралась вместе с ним. После его смерти, мама осталась там жить, ведь и квартира, и экологическая обстановка в том регионе лучше Брянской области.

Зато мы часто общались в Адам Онлайн. Ну, в те времена, когда Ольга была жива, и я регулярно выходил в техаррацию.

Шли годы, я старел... Но так как техаррация больше не удлиняла мой возраст, то мы с мамой стремительно сближались. Ей было всего сорок шесть стандартных лет, а мне уже тридцать шесть. Какие-то десять лет разницы. Примерно, как между мной и Эми.

Проматывая список результатов поиска, я немного боялся, а что если мама сейчас офлайн? Свой UID я заберу, но вот поговорить не удастся.

Ага, вот и мама:

Валерия Брулева.

Онлайн.

Имя в игре: Лера-Лера.

Раса: бизоид.

Класс: слизень, мусорщик.

Уровень: 303.

Возраст: количество стандартных лет скрыто, количество общих лет скрыто.

Родной город: Брянск.

Город проживания: Уральск.

Политические взгляды: отсутствуют.

Религиозные взгляды: православие.

Изучала «Менеджмент сферы услуг» в БЭК (Брянский Экономический Колледж).

Место работы: МТК «Уральск-17».

Семья:

Антон Брулев, сын: офлайн (более 10 лет).

Светлана Ивашова, сестра: онлайн (4 322 час смены).

Геннадий Брулев, муж: навсегда офлайн. Телепорт на могилу Геннадия в области Мемо >>

Как мне посмотреть в глаза слизню и сказать: «Привет, мама, я – твой сын. Кстати, я умер». Будут ли у неё вообще глаза? Способен ли бизоид этого класса говорить без чата, учитывая, что на внешность этих тварей влияли ещё и ДНК-модификации?

Страница Леры-Леры заполнена снэпшотами и стримами недавних боёв. Моя мама – член клана «Свободные адамиты». Принимала активное участие в войне Коалиции против клана «Чёрная Волна».

На её же странице узнал новость: коалиция кланов захватила домашнюю базу клана Чёрная Волна. Обычное дело, если бы не утверждение, что победу обеспечил атомный заряд. Ещё один.

Видать, с вводом в строй Шестого Обвода, кое-что поменялось и в системе вооружений в игре. В Адамке существовали умопомрачительные технологии, гигантские боевые роботы, энергетическое оружие фантастической поражающей силы. Взять то же неизвестное вайп-оружие, которым бот Маканцева отбил атаку «Чёрной Волны» на Нулевом Обводе. Были, в конце концов, магические заклинания наивысшего уровня, способные выкосить небольшой городок. Но ядерного оружия – нет, не было. Существовали только области с высоким радиоактивным фоном и загадочными аномалиями.

Интересно, это сами игроки научились крафтить имита-

цию ядерного оружия, или его ввели ка-эски, исчерпав все остальные варианты развития вооружений?

Впрочем, мне без разницы. Я злорадствовал: близнецы получили то, что устроили мне – ядерный холокост. После смерти даже коллекционную майку не получают, всё-таки я первый, кто умер от ядерного взрыва.

Но злорадствовал я не долго – близнецов нет в списке погибших. Нужно отдать им должное – выживать в Адамке они умели. Я не стал вникать в тонкости клановой войны, всё равно она проходила большей частью в Пятом Обводе, и в пограничных локациях Четвёртого.

Итак, я не мог перейти к маме в Лондинион без подъёма уровня. Эх, была не была, начну жить, а там решу, стоит ли вообще идти к бизоиду Лера-Лера...

Последний уровень

#

Сначала я хотел расширить свои апартаменты, но передумал.

«Я продолжаю мыслить, как игрок с будущим! – подумал я. – Зачем тратить время?»

Это, кажись, была моя последняя рациональная мысль. Последующие дни скрутились в запутанную цепь похождения по борделям и притонам. Я осуществил все стандартные желания, перепробовав всё, что предлагали заведения.

Само собой, я посещал исключительно те бордели, которые содержали игроки, ведь заведения под управлением неписей одинаковы: спланированы по одной схеме и содержали почти одинаковые наборы персонажей. За барной стойкой – бармен, который отличался от бармена в другом клубе только цветом волос и одеждой. То же с танцовщицами, официантками и шлюхами.

Игроки же подходили к созданию своей развлекательной империи с фантазией. Ведь это было частью игры. Содержатели борделей конкурировали между собой, привлекая других игроков необычностью интерьеров, удивительными коктейлями и сервисом. Тщательно планировали стратегию развития своих юнитов. Они находили или зарабатывали для них особые предметы, прокачивали навыки для секса и других утех.

Но не только это отличало заведения игроков от притонов, которые генерировали ка-эски. Игроки, которые отыгрывали роли проституток и прочей obsługi, тоже охотнее нанимались на работу к другим игрокам, ибо неписи платили мало и не превышали игровой лимит. А вот с человеком можно договориться на большее.

Управление борделем или другим развлекательным заведением, магазином, таверной или производством – это часть игры. И никто не играл с людьми лучше других людей.

Например, оболочки стандарта красоты «А+» зарабатывали игроки. Неписи с «А+» – редкость, и они труднодоступны.

Но оболочки это ещё ерунда. Развитые игроки имели доступ к уникальным или легендарным оболочкам, которые обладали расширенными возможностями. Это я понял, когда купил услуги Селены, наиболее дорогой шлюхи-игрока на Первом Обводе.

Кстати, я не самый богатый человек в Адам Онлайн. Сто миллионов – это немного выше среднего по игре, имелись игроки и богаче. Настоящие миллиардеры. Просто никто из них не тратил деньги так быстро, и не торгуясь.

Селена не принадлежала какому-либо борделю, а работала сама по себе. Жила, конечно, в Луксор Дистрикт, куда меня не пустили из-за низкой репутации.

Нашёл её по рекламе в соцсети. Когда у тебя денег выше среднего, то даже система меняла рекламу, подсовывая товары и услуги подороже.

**Селена-Зови-Как-Хочешь.
Онлайн (109 час смены).**

Имя в игре: Селена.

Раса: человек

Класс: гедонист.

Уровень: 199.

Возраст: старше всех вас.

Родной город: Кому какое дело?

Политические взгляды: секс без перерыва.

Религиозные взгляды: верю во власть нефритового стержня.

Место работы: сам знаешь.

Личный девиз: «Ты сам не знаешь, на что способен, когда ты один».

Сообщение: ещё раз напоминаю, не надо писать мне в личку или подстерегать меня. Моя охрана убивает без предупреждения. Есть дело? Обращайся. Но не забывай присоединить 300 000 zł к сообщению. У кого нет денег – того сразу в спам и в бан.

Что бы просто заинтересовать Селену и поговорить стоило денег, не считая оплаты за «Проекторию». Но я тратил быстро и не торговался.

Уникальная оболочка Селены содержала в себе все прочие стандарты красоты. В реальной жизни невозможно встретить девушку, у которой медленно менялся бы цвет волос, размер груди, цвет глаз, тон и фактура кожи... Всё это происходило едва уловимо, но, тем не менее, происходило. Такая оболочка будто текла в моих руках. Я пытался ухватить её образ и форму, но она переставал быть той, что была только что. Оставаясь на месте – ускользала. Настоящая неуловимая красота!

Я ранее не вникал в прокачку подобных персонажей, но Селена поведала, что прокачавшись до такого уровня, как она, можно стабильно зарабатывать до трёхсот баксов за тысячу игровых часов!

Я был обескуражен. Вспомнил, что Макарецев обещал мне десять тысяч долларов награды за выполнение задания. А тут какая-то шлюха выходила из игры, обладая капиталом в две с половиной тысячи.

– Сколько стоит твоя оболочка? – спросил я.

– От пятидесяти миллионов. Если в долларах, то от восьмисот и выше.

– Дорого, но достижимо.

Неуловимо прекрасное создание засмеялось:

– Если ты подсчитываешь в уме мою прибыль, то расслабься. Невозможно быть шлюхой каждую смену.

– Почему?

– Это выматывает. После игры за шлюху, я выхожу из ванны... опустошённая. Мне сложно жить, сложно смотреть на других людей. Ведь они вытворяли со мной дичайшие вещи. Следующую смену я провожу, играя за боевого перса. Или гоняю на Арене в Доту Файв. Но чаще всего беру андроида и занимаюсь крафтингом. Иначе можно свихнуться.

Во время этого разговора, Селена лежала на кровати в моих апартаментах, а я стоял напротив: невозможно оторвать глаз от существа, которое постоянно меняло себя, оставаясь невыносимо прекрасным.

– Дичайшие вещи? – переспросил я. – Ну-ка, расскажи подробнее.

Метка интерфейса в углу моего зрения запульсировала. В эти дни я редко туда заглядывал, только по необходимости. Не распределял очки опыта, не смотрел на достижения. Чем меньше интерфейса, тем лучше. Но в некоторых случаях он необходим, особенно при взаимодействии с другими игроками.

Селена предлагает тебе доступ к разделу её услуг «Новый уровень отношений». Принять?

Я нетерпеливо согласился.

Стоимость услуги: 10 000 000 zł.

Оплатить?

Я тратил и тратил, не считая. Какая разница, если всегда могу взять денег у столетней женщины?

Новый уровень отношений... был действительно новым. Вообще, я скромный человек, без тяги к извращениям. Но как говорится, надо попробовать в жизни всё. Особенно – если ты уже умер.

Селена ещё два раза поднимала наш «Уровень отношений». Поднимая цену, открывала всё новые и новые способы развлечь меня и подарить неведомые ощущения. Не всегда они были приятными для меня...

Но всё равно – это были ощущения. Для мёртвого, как я, уже неплохо.

Не знаю, сколько прошло времени. В те редкие моменты, когда я открывал интерфейс, я старался не смотреть на таймер конца смены техаррации. Но предполагал, что немало. Как я определил? Не по смене суток, это уж точно.

Дело в том, что частота половых актов в Адам Онлайн ограничивалась. Если дать человеку возможность трахаться без остановки – он попытается это сделать. А уж если он не будет ограничен физическими возможностями, то обязательно доведёт процесс до победного конца.

Как те крысы в эксперименте, когда к их мозгу, к центру удовольствий, подключались электроды или типа того. Перед крысой ставили кнопку, при нажатии на которую она получала удовольствие. Ну, крысы и жали кнопку радости до тех пор, пока не валились от истощения.

Восемь тысяч часов секса – и человек вышел бы из ванны техаррации совершенно свихнувшимся. Поэтому частота актов оболочки была не только приближена к реальным показателям, но и регулировалась игровой механикой. То есть для полноценного секса более одного раза в сутки игроку надо качаться.

Это ограничение распространялось на алкоголь, наркотики еду, на всё то, что способно бесконечно раздражать центр удовольствия оцифрованного сознания. Приходилось делать перерыв в их употреблении, иначе они переставали работать. Кокаин не штырил, еда теряла вкус, ну а член попросту не стоял. У женских персонажей терялась всякая чувствительность.

При помощи Селены я прокачал некоторые навыки.

Столкнувшись с необходимостью поменять свои характеристики, чтобы получать максимум удовольствия от услуг Селены, я попросту поручил распределение очков личному помощнику. Предварительно указал ему, в каком направлении хочу развиваться – чувственные удовольствия. Потом использовал респектификацию, позволив личному перераспределить очки характеристик.

Заодно поменял характер личного помощника. Вместо персоны «Гопник» поставил стандартный безликий аватар с логотипом Адам Онлайн. Гоп-личпом слишком раздражал своей жизнерадостностью и готовностью игнорировать мои приказы. Всё-таки я мёртвый человек, у меня нет времени на выяснение отношений с виртуальным помощником.

В итоге, я перестал быть следопытом, поменяв его на гедониста, класс, заточенный под максимальную имитацию реальной жизни со всеми её удовольствиями. У него даже была специальная оболочка с расширенными физическими функциями.

Гедонист

Ты слаб в бою, но силён на вечеринке! На поле боя тебя срубят и слабак, но в соревновании «кто больше выпьет» ты срубишься последним, не выдержав состязания с самим собой.

Кто-то ест аптечки на поле боя, но ты ешь самые лучшие блюда в дорогих апартаментах, которые тебе продают со скидкой. Ты храбр в постели, отважен в еде и доблестен в оргии.

Гедонист доступен всем расам, кроме ангелов и механодеструктов. Для андроидов частично доступен после установки чипа человечности.

Внимание, для улучшения гедониста развивай «Восприятие», «Здоровье» и «Знание».

КЛАССОВЫЕ БОНУСЫ:

Создан для наслаждений. На старте у тебя есть специальная оболочка гедониста. Только ты можешь ею пользоваться.

Всеобщая любовь. Каждые 1 000 часов все NPC, с

которыми ты занимался сексом и удовлетворил, дают тебе +1 к Репутации. При условии, что твоя текущая репутация не ниже 20.

Плоды любви. Каждые 24 часа каждый NPC, с которым ты занимался сексом и удовлетворил, присылают тебе 1 000 zł.

Тебя ждут. При переходе в любой Обвод тебе бесплатно доступен номер в любом борделе высшего класса, который содержит NPC.

Знаток своего дела. При постройке или приобретении земли для своего развлекательного заведения, получаешь скидку от властей -50%. Все твои пользовательские локации получают +50% к «Возможности соблазнения».

Лучший сервис. Все твои строения типа «Развлекательное заведение», класса «Бордель» и «Стрип-бар» получают нестандартных юнитов с оболочками класса A+.

Внимание, при повышении уровня, открываются новые классовые бонусы.

КЛАССОВЫЕ НАВЫКИ:

(прокачиваются быстрее или доступны сразу):

«Соблазнитель».

«Коммуникативность».

«Секс-мастер».

«Обжора».

«Дитя цветов».

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ:

(доступны после 50 уровня)

«Эйфория». Способность продлять ощущения от оргазма, еды, алкоголя и прочих веществ или взаимодействий. 1 очко Эйфории даёт +5 секунд.

Уровень «Эйфории» прибавляется к уровню «Здоровья».

«Чувственность». Берёшь радость – даёшь радость. Чувственность продляет приятные ощущения других игроков от сексуального или иного взаимодействия с тобой. 1 очко Чувственности даёт партнёрам +5 секунд.

От загула с Селеной я очнулся в довольно странном положении.

Я был в своих апартаментах Лейквью Эстейтс. Они давно расширенны для проведения оргий: добавлено много новых комнат и несколько этажей. Сам я этим не занимался, отдав улучшение здания на откуп какому-то игроку, который прокачивал навык «Декоратор». Теперь в моём жилище могло собираться до пяти тысяч гостей.

Кстати, они – собирались.

Понятия не имел, кто эти люди, и как они узнали о том, что некий богач решил просадить сто миллионов. Но они знали меня по настоящему имени и пользовались моим бесконечным алкоголем, наркотиками и доступом в хайлеveled-ные бордели. С помощью незваных приживальщиков наследство Нейли таяло быстрее, чем когда я старался в одиночестве.

Итак, я у себя дома. Интерфейс в режиме «Не беспокоить».

Я стоял перед кроватью. Постельное бельё пропитано кровью. Кровь везде. На стенах, на мебели, даже на потолке. Мои босые ступни утопали в луже крови. При этом кровь продолжала капать на пол, заполняя тишину комнаты.

Я абсолютно голый, в правой руке у меня механическая пила, с торчащими из неё кровавыми крючьями, иглами и спиралями. Передо мной на кровати растерзанный труп Селены. То, что она была человеком, можно угадать только по

общему силуэту месива из костей, волос, кожи...

Вот тебе и уровень отношений.

Я выронил инструмент и оглядел своё тело, красное от крови. Я вспомнил того странного игрока, которого встретил в локации банды Три Бакса. Тот игрок так же расхаживал между столов с трупами, отпиливая от неписей куски тел. Кровь так же хлюпала под его босыми ногами...

Но я-то был другим? Мне было отвратительно видеть этого игрока. А ведь он всего лишь расчленил каких-то неразвитых неписей. Болванчиков. Алгоритмы. Бинарные массивы искусственных личностей.

У меня же теперь иной уровень безумия. Самое ужасное то, что я понял наслаждение того бедного игрока. Я даже превзошёл его. Ведь я расчленил самую дорогую оболочку в Первом Обводе. Бинарный массив реальной личности.

Это и было последним уровнем, который открыла мне Селена. Уничтожить самое прекрасное, что можно найти в этой игре. Уничтожить саму Селену. Предварительно она выставила болевой порог ощущений на максимум, прислав мне скриншот настроек в качестве доказательства.

Хотя мне не нужны доказательства. Я видел, что её прекрасная оболочка боялась предстоящей пытки! Селена пыталась унять реакцию оболочки на эмоциональное состояние носителя. Сдерживала дрожание губ, утирала невидимые слёзы, заводила руки за спину, чтобы я не видел, как они тряслись.

Хотя чёрт её знает, быть может, это уловки профессиональной шлюхи? Недаром она самая дорогая на Первом Обводе.

Метка интерфейса отчаянно пульсировала, словно даже игра хотела выпрыгнуть из моего сознания и бежать куда подальше.

Я сел в лужу крови, которая оставалась тёплой. Словно даже после уничтожения своего персонажа, Селена заботилась об удобстве клиента.

Да, садиться в игре нет смысла. Тело не уставало. Но моё сознание отказывалось дальше жить. Неужели я потратил время, оставшееся до наступления безумия... на само безумие? Или это уже действие информационной энтропии?

Поспешно открыл интерфейс и взглянул на таймер:

До конца смены техаррации: 6 907 часов.

Загул, который показался мне вечным, занял чуть более тысячи часов. Но ожидаемого облегчения это не принесло. Всего тысяча? То есть мне мучаться ещё семь тысяч часов?

Включил сообщение от Селены:

«Спасибо за твою щедрость. Впервые вижу клиента, который легко отдал сто миллионов, не считая платы за предыдущие уровни отношений. Если ты хочешь продолжить сотрудничество, то имей в виду, что

не в этой смене. Мой персонаж уничтожен, оболочка тоже. На создание новой придётся потратить половину следующей смены. Продолжу играть за своего андроида, мастера по крафтингу оболочек. Так что свидимся через одну смену, пока».

Я тупо выслушал и удалил сообщение. Сам не знаю зачем. А ещё меня сверлила мысль: если я всё-таки умер, то где моя душа? Она уже в Аду, или же задержалась в Адам Онлайн?

Секс, наркотики и файерболл

#

Нехотя я поднялся и вышел из комнаты с расчленёнкой в просторный коридор, пол которого выложен мрамором. За высокими окнами открывался вид на ночной Либерти-Сити. Огни города дрожали в отражении мраморного пола. Когда я шёл босиком по этим отражениям, казалось, что лечу над городом. Некоторое время бесцельно бродил по своим непомерно разросшимся апартаментами, оставляя на мраморе кровавые следы.

Я заглядывал во все двери. Одни комнаты пусты. В других игроки разных рас предавались развлечениям. Правда, сводились они к массовому межрасовому сексу в самых удивительных позициях, с применением чуждых предметов или

механических приспособлений.

В другой комнате, совершенно пустой, стоял механоде-структ ростом со шкаф. Его корпус утыкан фаллоимитато-рами, выдвижными трубками, искусственными вагинами и ещё какими-то неопикуемыми устройствами, в назначении которых я не сомневался.

Напротив этой машины совокуплений стоял бизоид – огромная куча кожистых складок, из которых текла разно-цветная слизь. Бизоид тоже украшен отростками, похожи-ми на половые члены. Из отверстий, похожих на влагалища, прыскала какая-то жидкость, заливая механодеструкта. Вдо-бавок у бизоида росло с десятков щупальцев с присосками, которыми он постоянно обволакивал партнёра.

Происходило всё это в жуткой тишине, прерываемой ши-пением, бульканьем и чмоканьем.

Чуть поодаль, привалившись спиной к мраморной сте-не, стоял трёхметровый тощий андроид. Приложив к вис-кам свои тонкие длинные пальцы, он смотрел на половой акт фантастических тварей и явно наслаждался. Круговыми движениями мям свои виски, видимо, усиливал работу «чи-па человечности».

Эти незнакомцы позвали меня к себе, но я молча закрыл дверь и двинулся дальше по коридору.

Зачем-то заглянул в очередную комнату. Вот что я ожи-дал там увидеть? Как люди читали друг другу стихи о любви к Родине? Нет, стихов не было. В комнате засела компания

андроидов: они совокуплялись с людьми магического класса, которые напоминали ящериц.

– Эй, Леонарм, присоединяйся, – прошипела одна ящерица, выбрасывая изо рта длинный тонкий язык. Тело рептилоидной магички покрыто тёмно-зелёными чешуйками, которые светлели в области груди, бёдер и ягодиц.

Из кучи извивающихся тел вырвались две голые ящерицы и на четвереньках побежали ко мне, вытянув раздвоенные языки. Я захлопнул дверь перед их мордами и продолжил бессмысленный обход владений.

Господи, сколько декоратор тут наворотил всего? Коридор и ряд дверей казался нескончаемым. Вообще странно, что мои миллионы не рассосались быстрее. Откуда я вообще взял ещё сотни миллионов, чтобы купить и убить оболочку Селены?

Я открыл интерфейс: на счету оставалось четыре миллиона. Проверил поступления средств и обнаружил, что мой капитал два раза обновлялся на сто миллионов. Видать, Нейля поставила мой счёт на ежесуточное пополнение. Значит, помнила обо мне.

Но я о ней помнить не хотел. Я не хотел идти в Шестой Обвод. При этом не тянуло продолжать в том же духе. Я достиг дна чувственных развлечений, и сам не знал, чего хотел дальше. Пора придумать что-то новое. Но что?

Ответ явился сам собой. В конце коридора показалась Вильдана, облачённая всё в те же памятные секс-доспехи.

Знала, чертовка, что выглядела в них лучше всего.

– Наигрался, милый и кровожадный друг? – закричала она издали. – Фу, оденься хотя бы, бесстыдник.

Она выпустила в меня маленький файерболл, метясь явно в пах. Я гол и без оружия. Поэтому просто закрыл промежность руками и отвернулся.

Файерболл достиг меня и мягко ударил по голой заднице, рассыпавшись на безопасные искры.

– Что ты здесь делаешь? – спросил я.

– Помогаю тебе.

Неужели Нейля рассказала про мою смерть? Но ведь она сама просила не делиться с кем-либо моими бедами.

Я развернул инвентарь ткнул в стандартный набор: джинсы, майка, сумка. Смена одежды привела к исчезновению следов крови.

– В чём ты хочешь мне помочь? – спросил я.

– Сначала в этом.

Вильдана быстро подошла ко мне, схватила за голову, притянула к себе и поцеловала. Я отвечал вяло. После того, что испытал с Селеной, даже думать о сексе грустно.

– Гм, – сказала Вильдана, оторвавшись от меня. – Понятно. Помощь в этом деле не нужна.

Взяла меня за руку и уверенно повела по коридору. Я уже не закрывал интерфейс, поэтому видел, что мы двигались к выходу из апартаментов.

– Помнишь, – начала Вильдана. – Ты нашёл меня в клетке

у Трёх Баксов?

– Ну.

– Теперь-то ты понимаешь, что я там делала?

– Боролась со скукой.

– Теперь и ты заскучал, а?

Видения расчленённого тела Селены постепенно уходили из моего сознания. Как всё оказалось просто. Я действительно всего лишь заскучал.

Надо отдать Селене должное, она смогла меня развлечь так, как я не развлекался ни в игре, ни тем более в реале.

#

Мы вышли из апартаментов.

Я восхитился внешним видом моего жилища: огромное здание заняло половину пространство возле озера. Настоящий дворец богача. Как обычно в игре, внутри оно больше, чем снаружи.

– Твоя хата стала местной достопримечательностью, – сказала Вильдана. – В каком-то обзоре в соцсети Леонарм Эстейтс упомянули как самое интересное место в этом районе.

Я проверил статьи, действительно, здание переименовано в честь меня. Тот паренёк неплохо прокачал навыки декоратора и архитектора, раз получил умение переименовывать объекты на карте города.

Вильдана продолжила тащить меня подальше от здания:

– Я полагаю, ты уже вволю потрахался. Пора искать другие развлечения?

– А есть?

– Сейчас покажу.

Вильдана подняла руки и развела их в стороны, порождая огромный файерболл.

– Ну и что это?

– Только начало. Я ведь сильно прокачала магию. Приобрела много редких компонентов.

Огненный шар оторвался от её рук и поднялся в небо, увеличиваясь в размерах. Верхушки деревьев зашелестели от горячего ветра, потом листья скукожились, пожелтели и вспыхнули.

Через несколько секунд над апартаментами Леонарм Эстейтс повисло небольшое солнце, разгоняя ночную тьму. Несколько дежурных дронов полиции изменили направление полёта и приблизились к шару, чтобы разобраться в происходящем. Боевое заклинание такой силы – не сулило ничего хорошего для безопасности граждан... Один за другим дроны оплавилась и развалились на горящие обломки и попадали.

– И что ты будешь делать с этим файерболлом? – спросил я, проследив за гибелью дронов.

– Я? Ничего.

Вильдана предлагает тебе изучить навык «Чаро-

действие».

Я пожал плечами и принял «урок» в чародействе.

Навык «Чародейство» повышен до уровня 1

Устал удивлять всех карточными фокусами? Попробуй удивить их магией начального уровня. Теперь ты можешь использовать и запускать заклинания, созданные другими магами.

– И что дальше?

– Всё в твоих руках.

Получено:

Колоссальный огнешар стен-магии.

Маленькое солнце – большие ожоги!

Тип оружия: огнешар.

Боеприпас: стен-камни.

Насадки боеприпаса:

Стен-камень Тысячи Мёртвых Праведников. Разрушает любые строения, незащищённые от магического воздействия.

Пекло. Место, куда ударит шар, будет гореть двое суток.

Гиблое дело. Все игроки ниже твоего уровня погибают с обнулением персонажа и возрождаются на Нулевом Обводе. Отличный способ занять кучу врагов!

Урон за выстрел / удар: 1 550 000.

Я почувствовал, как на мои расставленные руки навалилась невидимая тяжесть. Меня тут же повело влево, вслед за этим качнулся и колоссальный огнешар, стремительно падая на озеро. Вода забурлила и начала испаряться.

– Держи ровно! – закричала Вильдана. – Не хватало, чтобы ты нас спалил.

Я выровнял положение шара:

– А кого палить?

– Милый друг, ну почему ты временами такой тупой? –

Она указала на мои апартаменты: – Жги всех!

– Да зачем...

– Какая разница, зачем?

Сконцентрировавшись, я резко опустил руки, обрушив шар на Леонарм Эстейтс.

«Чувственность» девятого уровня

Расплёскивая огонь, маленькое солнце поглотило громаду строения Леонарм Эстейтс. Одновременно с этим Вильдана выставила вперёд и руку, воздвигая вокруг нас кокон защитного поля.

Пространство затопило бушующее пламя.

Нас залили волны огня. Пламя образовало причудливые узоры, языки огня сплетались, создавая фигуры животных: то морду тигра с раскрытой пастью, то драконью голову, то милого зайчика.

Пространство горело и грохотало.

– Зрелище эпическое! – закричал я Вильдане. – Не такое, как в эпицентре ядерного взрыва, но тоже ничего.

– Нравится? – горделиво спросила Вильдана. – Я этот огнешар триста часов крафтила. Два раза умирала в процессе.

– Оно того стоило... наверно.

Мельтешение пламенных языков ускорялось, фигуры животных создавались всё реже и реже. Постепенно в стене пламени появились прорехи, открывая выжженную землю. На месте озера – пустая яма. В эпицентре, где ранее были мои апартаменты, осталось пятно огня, от которого быстро разошлись зигзаги огненных трещин. Последняя огненная волна нарисовала в воздухе силуэт руки с поднятым вверх большим пальцем и растаяла.

На границе выжженной территории появились точки по-

лицейских дронов. Грохот взрыва улёгся, словно впитавшись в землю, я различил вой десятков полицейских сирен.

Интерфейс разродился несколькими сообщениями. Повышение магических навыков я пропустил не читая. Я получил несколько достижений.

«Массовый убийца» – за уничтожение тысячи игроков разом, за одну атаку.

Достижение «Вайпер» сразу третьего уровня. Оно давалось за убийство игроков с обнулением их персонажа. Среди сожжённых гостей много тех, кто ниже меня уровнем, теперь они на Нулевом Обводе у разбитого корыта.

«Плывать на репутацию» – уронил свою репутацию до минуса с чем-то менее чем за две минуты.

Конечно, убийство более двух тысяч игроков, дало соответствующий минус к репутации, но сопутствующие плюсы уравнивали итог. Например, репутация с криминальным миром Первого Обвода взлетела до небес. Кроме того, среди убитых оказалось немало игроков, которых некоторые неписи считали личными врагами. Как, например, мэр Либерти-Сити считал меня своим врагом. Благосклонность эн-писи тоже дала прирост репы. Вместо падения репутации до минуса двух тысяч, у меня только минус сто с мелочью. Теперь я носил репутационный титул «Отродье дьявола».

Потом шла куча магических достижений помельче, типа «Чемпион по файерболлу» – за убийство какого-то количества игроков, используя огнешары. Или «Злой волшебник» –

за уничтожение противников с помощью магии. Или «Ученик Чародея» – за использование чужих заклинаний, приведшее к массовой гибели.

«Подлый убийца» – за то, что завалил сколько-то там игроков, не ожидавших атаки. Чёрт его знает, как ка-эски определяли, ждали игроки атаки или нет?

Или вот ещё, забавное: «Разоритель гнёзд» – за разрушение строений или жилых зданий.

Отмахнувшись от всего этого, я передал личному заботу о распределении очков опыта, а сам подошёл к Вильдане. Не знаю, то ли это свойство её улучшенной оболочки, то ли она сама транслировала на оболочку эти чувства... но её взгляд был полон желания и похоти. Она разлепила губы:

– Ты понял, как это клёво?

– Да.

– Я хочу тебя сейчас, – сказала Вильдана.

Я оглянулся: со всех сторон слетались полицейские дроны. По выжженной земле бежали отряды робокопов, перепрыгивая через огненные щели. Так же к нам двигалось множество топовых игроков. После такого преступления, власти Либерти-Сити моментально назначили за мою голову много-много денег. Как я понял, Вильдана тоже давно не добрая волшебница.

Мы вдвоём против всего мира.

– Не хочу тебя расстраивать, – начал я. – Но если хочешь продлить удовольствие, то нам лучше сбежать.

Вильдана пришла в себя и достала фолиант:

– Ой, точно. Перепихнуться всегда успеем, милый друг.

– Умеешь ты быть романтичной, милая подруга.

Вильдана вырвала из фолианта страницу и бросила. После проявления магических спецэффектов, состоящих из сверкающих линий, свечений и прочей мишуры, в земле появился деревянный люк. Вильдана рванула кольцо в люке, открывая лестницу, уходящую в землю:

– Ты первый.

– Не буду спорить, – ответил я и начал спускаться.

Вильдана достала топор «Драконий зуб», который ей подарила Нейля, и ударила первого игрока, добравшего до нас. То был какой-то навороченный солдат удачи, в ярко-жёлтом экзоскелете. Удар топора выбил из него все очки брони и жизни. Экзоскелет осыпался, как осенние листья. Вильдана добила игрока пинком в живот и побежала за мной, захлопывая люк.

#

Лестница шла круто вниз, в неясную темноту. В каменной стене торчали магические светильники.

– А за нами не сунутся? – спросил я.

– Если среди них окажется сильный маг, то он взломает моё заклинание. Но если мага нет, то через несколько секунд люк исчезнет.

Лестница привела нас в какой-то подвал, обставленный чадающими светильниками на узорчатых шестах. Часть подвала занимала пустая клетка, похожая на ту, что была у Трёх Баксов. Клетки – фетиш Вильданы.

В другом углу стояли какие-то пыточные устройства. Был тут и грубый деревянный стол с глиняной посудой, широкая кровать с ворохом грязных одеял. Имелся и стол для зачарования с пентаграммой на поверхности.

– Это заклинание я крафтила другие триста часов. Оно, типа, создаёт убежище, которое всегда с тобой.

Я сфокусировался на стенах убежища и прочитал:

Комната подземелья.

Класс строения: убежище.

Тип строения: второе пространство.

Собственник: Вильдана.

Доступность: доступно.

Уровень: 2.

Защита: убежище недоступно противнику, можно вздыхать с облегчением.

Размеры: 9 на 12 квадратных метров.

Вместимость: от 1 до 4 гостей.

Энергопотребление: 5 400 маны в час.

Эффекты:

Восстановление здоровья всех гостей: +50 единиц в секунду.

Примечание: второе пространство – это тип убежища, скрытого для всех, кроме владельца или его союзников. Оно не имеет географической привязки. Второе пространство требует «Знания» и специальных навыков (зависят от класса).

Второе пространство может быть захвачено только в те несколько секунд, пока существует вход в него. Поэтому уделяй особое внимание защите входа!

Ах, да – ангелы способны проникнуть в любое второе пространство. Помни, быть может, за тобой наблюдают прямо сейчас!

Способы защиты убежищ от ангельского проникновения: требуется «Знание» 100.

– Удобно, – согласился я. – Можно свалить в любую минуту. Что-то подобное крафтят некоторые андроиды. Называется «Субпространственный бункер».

– Только вот долго делать заклинание для перехода в убежище. Но зато из него можно перебросить порталы в другие убежища.

В четвёртой стене три двери: деревянная, железная и золотая. Вильдана подвела меня к золотой двери:

– Эта ведёт в мой замок в Химмельблю.

– Страна в магической вселенной Голдивар? – уточнил я. – Но у меня ещё нет двухсотого уровня, я не смогу пойти за тобой.

– Я и не предлагаю, – Вильдана обернулась ко мне. – Ведь там наша плохая репутация в Либерти-Сити никого не волнует. Там не интересно.

– Куда же мы пойдём?

– Для начала – никуда.

Вильдана бросила меня на грязную кровать и уселась сверху.

Сначала нехотя, потом всё живее и живее, я стянул с неё детали магических доспехов.

Ладно, зря я, что ли поменял следопыта на гедониста? Да и таймер полового акта восстановился.

Сейчас покажу Вильдана, что с ней сделает моя «Чувственность» девятого уровня. Селена научила меня паре приёмчиков... Ну, до того, как предложила её расчленить.

Никто не выживет

#

Анализируя свой прошлый игровой опыт того времени, когда я был чемпионом Адам Онлайн, пришёл к выводу: я был закомплексованным человеком. В чём? Да в том, что всегда следовала правилам.

Механика игры предполагала, что игрок с высокой репу-

тацией получает больше плюшек. Быть в плюсовой репутации, значило играть «правильно». Даже когда я однажды ринулся ради пробы «во все тяжкие» и стал отрицательным персонажем.

Ольга заранее сказала:

«У тебя не получится».

«Почему?»

«Во-первых, чтобы стать отрицательным персонажем, нужно быть не таким умным как ты».

«Спасибо».

«Во-вторых, ты закомплексован».

Я удивился её мнению. Уж чего, но закомплексованным себя не считал.

«Ты слишком рационален, логичен, – пояснила Ольга. – Ты всё время думаешь о будущем. Тебе не нравится, что низкая репутация отразится на твоём персонаже. Но настоящий отрицательный герой о будущем не думает».

Ольга была права. Долго я не протянул на тёмной стороне.

До недавнего времени я всегда старался поднять упавшую репутацию. Будто кого-то это волновало. Будто в Адам Он-лайн над всеми восседал добрый Бог, который следил, у кого какая репутация.

Но бога не было. И будущего не было. По крайней мере, у меня. Была игровая механика, которая странным образом заставляла игроков быть «хорошими», не прилагая больших усилий.

Но вот чтобы стать плохим – надо постараться!

Я и Вильдана за короткое время стали главной проблемой для игроков Первого Обвода. Особенно для слабаков и тех, кто прокачивал небоевого персонажа. Мы нападали на них сразу возле башен респауна, валили нубов десятками и смаывались при звуке полицейских сирен.

Изредка нам пытались противостоять игроки уровнем повыше, но мы так поднаторели в убийствах, что чаще побеждали мы, а не они. К своему гедонисту, я добавил класс:

Разбойник.

Убивай, насилуй, жги! Ты разбойник, это твой образ жизни. Ты его выбрал, тебе ему и соответствовать. Если ты не совершишь хотя бы одно преступление в сутки, то потеряешь прогресс уровня. Если не совершишь преступление и в следующие сутки, то получишь понижение на один уровень. На третьи сутки – ты больше не разбойник.

Разбойник доступен всем расам, кроме ангелов и андроидов.

Внимание, для улучшения разбойника развивай «Силу», «Ловкость» и «Удачу».

КЛАССОВЫЕ БОНУСЫ:

Неуловимый. Уровень репутации никак не влияет на отношение с властями. Пока не упадёт до **-100**. Низкая репутация не распространяется на продавцов и прочих неписей. Они всё равно будут тебя бояться.

В три раза больше. Любая твоя добыча утраивается в размере.

Жизнь в страхе. Каждые 24 часа все NPC, которых ты ограбил, присылают тебе 1 000 zł. Внимание, если ты убил NPC, то он уже ничего не пришлёт.

Смерть легавым. Ты наносишь удвоенный урон игрокам и NPC класса «защитник».

Бессердечный. При падении репутации до **-100** у тебя открывается навык «Абсолютный ноль» – убийство игрока с обнулением персонажа. Отличный способ завести много новых врагов.

Шанс на обнуление зависит от уровня «Удачи».

Внимание, навык не активируется, если у тебя «Удача» менее 15.

Слишком дорогой. Другой игрок не сможет разме-

ставить заявку на твою голову в Чёрном списке, не назначив награду менее чем в 1 000 000 zł.

Чем хуже, тем лучше. Твоя репутация с криминальным миром растёт быстрее, чем с властями.

Авторитет. При попадании в тюрьму, разбойник получает лучшую камеру, чем остальные. Доступны специальные юниты и предметы, при создании тюремной банды.

Внимание, при повышении уровня, открываются новые классовые бонусы.

КЛАССОВЫЕ НАВЫКИ:

(прокачиваются быстрее или доступны сразу)

«Слабая рука закона».

«Винтовки и ружья».

«Автоматическое оружие».

«Скрытность».

«Секуще-дробящее оружие».

«Взрывное дело».

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

(доступны после 50 уровня):

«Ублюдочность». Влияет на то, как быстро NPC потеряют сопротивление. Чем выше характеристика, тем быстрее они сдадутся. Каждый уровень «Ублюдочности» даёт +1 000 к количеству зл, которые присылают ограбленные NPC.

«Бессердечие». Позволяет собирать с убитых игроков или NPC, даже тот лут, который защищён от сбора. Чем выше уровень жертвы, тем выше шанс заполнить заблокированные предметы инвентаря.

Бессердечие позволяет собирать не только лут, но и отбирать некоторые навыки жертвы. Отобранный навык действует в течение суток. Чем выше характеристика, тем выше шанс на угон навыка.

#

Чтобы сочетать разбойника и гедониста, пришлось попотеть.

Личный помощник постоянно напоминал, что невозможно оптимизировать их характеристики, утверждая, что классы несовместимы. Личпом руководствовался тем, что они требовали улучшения совершенно противоположных харак-

теристик. Хочешь быть сильным гедонистом – будешь слабым разбойником. Сложности добавляла репутация. Гедонист не мог быть слишком в минусе, а разбойник должен постоянно совершать противоправные действия.

Но я-то знал, что все классы совместимы. Просто нужно выбрать, что взять от разбойника, а что от гедониста.

– Это будет самый кривой билд в истории Адам Онлайн, – засмеялась Вильдана, выслушав мои сомнения.

– Я не хочу терять характеристику «Чувственность», – сказал я.

– О-о, – простонала Вильдана. – Я тем более не хочу, чтобы ты её потерял.

– При этом хочу открыть навык «Абсолютный ноль», буду множить на него игроков.

Кое-как я слепил своего разбойника-гедониста. Пришлось пожертвовать «Эйфорией» гедониста, понизив её до двух. Зато сохранил «Чувственность» для Вильданы и открыл разбойничий «Абсолютный ноль» для себя, добив «Удачу» до шестнадцати. Правда, остальные характеристики едва достигали пороговых параметров. Из-за низкого «Восприимчивости» навык «Автоматическое оружие» не поднимался выше пятого. Из-за низкой «Силы» я не носил достаточно боекомплекта для гранатомётов.

И так во всём.

В этом особенность мультиклассовости в Адам Онлайн. Ты мог набрать себе хоть десять классов, но ты не мог ис-

пользовать их возможности на сто процентов. Чем больше классов, тем меньше глубина проработки каждого из них. Некоторые классы хорошо сочетались – совпадали прокачиваемые характеристики. Некоторые вообще идеально совпадали, как «разбойник», «вор» и «налётчик».

А некоторые были, как сказала Вильдана на мой разбойно-гедонический билд: «Не пришей к манде рукав».

После своих злодеяний, мы ускользали в убежище, разбирали лут и переносили его в деревянную дверь. Она вела в Лес Потерянного Бенджамина на Первом Обводе. Дверь открывалась в «Заброшенной хижине отшельника», принадлежавшей Вильдане. Так как этот лес был инстансом, который генерировался для каждого игрока, то подобная хижина имелаась у всех начинающих учеников Академии Магии Химмельблю. На первых порах они хранили там оружие или магические компоненты.

Кстати, Вильдана давно достигла двухсотого уровня. Поэтому дальше не росла, для этого нужно переходить на Второй Обвод. Я же был на сто двадцать девятом.

– Давай скорее, – подгоняла меня злая волшебница. – На Втором Обводе интереснее убивать. Там много богатеньких игроков, которые накопили себе заклинаний, строений и прочего барахла.

– Да-да, – предвкушал я. – Обнулять их гораздо интереснее, чем нубятину Первого Обвода!

Через двести часов игры, награда за нашу голову выросла

до двух миллионов. Это такая сумма, которая привлекла к охоте небольшие кланы.

Нам стало труднее совершать нападения на игроков.

#

Для нашей очередной облавы на игроков, Вильдана создала портал на улицу города Свифтвилль. Ну, не сама создала. Свиток порталного заклинания мы приобрели у магов-неписей, из тех, что сотрудничали с разбойниками с низкой репутацией. Цены они задирали безбожно, и не скажешь, что неписи! Один свиток – пять миллионов.

Итак, на улице Коллина МакРэя в Сфивтвилле собралось более тридцати игроков, чтобы участвовать в гонке на выживание. Одна из тех гонок, что проводились в этом городе в сотне разных мест.

– Никто не выживет! – заявил я, когда мы выступили из портала прямо напротив голограммы «Старт».

Я немного прокачал магию и помог Вильдане создать огнешар. Конечно, его разрушительная сила не достигала и десятой части «Колоссального огнешара стен-магии», но того, что у нас получилось вполне достаточно, чтобы зажарить десяток-другой игроков класса «механик-водитель».

Ух, как они горели! Слабые тачки вспыхивали и взрывались. Из пламени и дыма сыпались очки урона. Среди них выпадали и значки черепа, обозначавшие, что я нанёс то-

тальный урон и сработал навык «Абсолютный ноль». Те игроки, что попытались уехать, были расстреляны из моего «Золотого автомата Калашникова», который обладал случайной способностью игнорировать броню противника.

Один игрок, сообразительнее прочих, направил свою Тойоту на меня, намереваясь раздавить. Но Вильдана легко отбросила его машину телекинезом.

Поглядывая на устроенное нами побоище, мы целовались. Над извилистыми петлями Эстакады Петренко, которая покрывала весь Свифтвилль, появились полицейские дроны. Мы привычно ждали их приближения, чтобы сбить десяток другой и потом взорвать несколько робокопов. А после того, как подтянется тяжёлая техника, свалить в портал.

Недалеко от старта, где размещалась «Проектория» слышались хлопки. Вокруг станции начали появляться игроки. Первой вылезла Бианчи со своими огромными клинками за спиной.

Ненужно подсчитывать количество врагов, чтобы понять – воевать с ними невозможно. У всех шевроны клана «Тонг». По фигурам игроков пронеслось лёгкое свечение, которое отображало применение какого-то кланового умения. У нас недостаточно огневой силы. Мои неразменные миллионы помогали нам в закупке лучших компонентов для магии, но у нас не хватало терпения на крафтинг. Особенно его не хватало у меня.

Вильдана тут же извлекла фолиант и вырвала лист. Она

всегда оставляла запас маны на активацию люка во второе пространство.

– Пока придурки! – сказала Вильдана и бросила лист.

Но неожиданный порыв ветра подхватил лист и унёс его прочь.

– Привет, придурки, – усмехнулась Бианчи и подняла свои гигантские клинки.

Из-за спины Бианчи выступил маг – на его раскрытых ладонях крутились два небольших смерча. Какой-нибудь повелитель стихий.

Вильдана готовилась к тому, что охотники за нашими головами догадаются взять в рейд мага, который взломает люк за те секунды, что он существовал. Поэтому она укрепляла вход в убежище, вкладывая очки навыка в защиту до тех пор, пока не достигла потолка на своём уровне.

Сломать вход мог только равный ей по силе маг, да и то с пятидесятипроцентной вероятностью. Но Вильдана не предусмотрела, то, что маг попросту не даст ей довести заклинание до конца. Видимо, блокирование заклинания у этого повелителя стихий на высоте.

Выглядела Вильдана обескураженно.

– Не падай духом, – сказал я. – Умирать не страшно. Страшно не возродиться.

– Понеслась! – крикнула Бианчи, раскручивая клинки.

От её мечей изошла ударная волна – раскидала горелые машины и нанесла нам небольшой урон.

Битва с кланом «Тонг» заняла менее минуты.

Меня и Вильдану искромсали, расстреляли и подожгли. А тот игрок, которого ранее отбросил телекинез, вернулся и проехал по нашим останкам на своей дешёвой Тойоте.

Я умер раньше Вильданы. Успел увидеть, как она пыталась выбраться из-под днища Тойоты, а над ней стояла Бианчи с занесённым мечом.

Получен урон: –202 341 от много чего.

Давненько ты не умирал, Леонарм?

Лес Потерянного Бенджамина

#

На время антирепутационного дебоша, я и Вильдана создали группу, выбрав точкой возрождения «Проекторию» у входа в Лес Потерянного Бенджамина.

На опушке леса проходил раздел между технологической и магической локациями.

Разницу подчёркивал даже дизайн «Проектории». Станция выглядела как старинный механизм, созданный Леонардо да Винчи. Много бронзы, дерева, стеклянных трубок и рычагов. Вместо голограммы на стеклянной поверхности станции отображались буквы, вырезанные из золота. Сейчас они показывали сумму, снятую с моего счёта за переход.

Я отошёл от станции и сел на скамейку. В мыслях всё

звучали отголоски сообщения интерфейса «Давненько ты не умирал, Леонарм?»

Что это, как не намёк?

Станция закрипела, внутри стеклянных трубок забурлила разноцветная жидкость. В облаке пара материализовалась фигура. Вопреки моим ожиданиям – это не Вильдана, а какой-то статный мужчина в короткой металлической юбке, шлеме и накидке. Вооружён игрок круглым щитом и коротким мечом. Напоминал центуриона римской армии.

Игрок сделал несколько шагов в мою сторону... Потом, видимо, прочитал, кто я такой, убрал оружие, даже разделся до стандартных штанов и майки:

– Мужик, не убивай! Я задолбался умирать. Не могу пройти инстанс в лесу...

Я вскочил со скамейки и приблизился к игроку.

– Да что ты знаешь о смерти? – заорал я на него.

– Муж-и-и-к...

– Смерть – это лишь слово для тебя! Да?

Игрок промолчал, озираясь. Думал, как бы сбежать. Я продолжил наступать на него, размахивая руками:

– А я, сука-мля, не лучше тебя.

– Леонарм, ты лучше... Ты крутой. И Вильдана. Вы чемпионы Обвода. Не убивай, а? У меня всего двадцатый уровень, что с меня взять?

– Ты знаешь, что я делаю? – продолжил я орать на игрока. – Я – играю. Понимаешь?

– Да, мужи... Леонарм. Ты отлично играешь. Идёшь на рекорд по количеству времени, прожитого с репой в минус сто двадцать...

Я отмахнулся от его слов:

– У меня остались последние часы жизни, которые я намеревался провести особенно! Но что в итоге? В итоге я скатился к банальной игре.

Игрок осторожно отступал, намереваясь сбежать. А я наоборот наступал на него:

– Впрочем, чего я хотел? В игре нельзя не играть. Даже если я бинарный массив сознания, лишённого физического тела. Даже если я умер – я буду играть. Чёртова игра. Чёртовы...

Снова раздался скрежет и шипение пара.

– Перед смертью зацепила этого вонючего мага! – заявила Вильдана, выступая из облака пара. – Он хорошо вложился в блокировку заклов4, а против простого кинжала вытягивания маны не устоял. Без маны, его защита упала, добила козла кулаком в глаз.

При появлении Вильданы, игрок развернулся и побежал, не оборачиваясь. При пересечении линии леса, его фигура исчезла – перешёл в свой инстанс.

Да уж, заслужил я себе репутацию, от которой бегут даже игроки. Но это уже не радовало. Что-то надломилось во мне... Я вернулся на скамейку.

Вильдана была в простых железных доспехах, остальное

залутали наши враги. У меня тоже исчез УниКом, золотой Калашников и несколько миллионов денег.

– Ну, чего расселся, милый друг? – Вильдана встала напротив меня.

Мне в инвентарь упало несколько предметов от Вильданы. заклинания огнешаров и ещё что-то, я уже не интересовался.

– Теперь, давай, придумаем, как отомстим этим гадам, – сказала она.

Я не отвечал и глядел на бульканье жидкости в трубках станции. Как и с пламенем камина, если присмотреться, то можно отметить закольцованность поведения жидкости. Пузырьки лопались на одном и том же месте, а облака пара периодически выходили из одной и той же трубки, повторяя формы предыдущих облаков.

Так же и мы, игроки, умирали и возрождались в закольцованной последовательности, повторяя самих себя... Только пузырьёк моей жизни скоро лопнет и не появится никогда.

– Предлагаю потратить сто часов и скрафтить мега-огнешар, – продолжала Вильдана. – Потом купим мощную зельку5 невидимости у магов-игроков из Академии. У меня с ними хорошие отношения. Тут нужен твой неразменный злотый. Стоит зелька пятьсот штук за бутылочку. Действует минуты две. Зато никакой маг и никакая технология не засечёт нас.

– Ага...

Я поднялся и подошёл к «Проектории». Вильдана пошла

за мной, рассказывая:

– Бианчи сказала, что её клан будет преследовать нас и убивать везде. Так что тут вопрос, кто кого обнулит первым.

– Меня давно обнулили.

– Чего?

Я посмотрел в огромные, улучшенные глаза Вильданы и понял, что не стоило грузить женщину своими проблемами:

– Деньги – самый простой способ избавиться от Бианчи.

– Ты хочешь её купить?

– Милая подруга, врага нельзя купить. Но можно купить врага для твоего врага.

#

Я действовал быстро. Раскрыл интерфейс и проверил, сколько времени я потратил на игру?

До конца смены техаррации: 6 302 часов.

Жить можно.

Потом раскрыл Чёрный список и создал заявку на убийство игрока Бианчи.

Моя заявка мгновенно взобралась на вершину списка:

Чёрный список.

1. Заявка от Леонарма. Первый Обвод.

Задача: убить игрока.

Цель: Бианчи, человек из клана «Тонг».

Награда за простое убийство – 20 000 000 zł.

Награда за убийство с обнулением – 50 000 000 zł.

2. Заявка от Коалиции Кланов, Пятый Обвод.

Задача: залутать надстройку ЛеКуб.

Цель: игрок Гриша, механодеструкт из клана «Стопицотый клан».

Награда: 11 345 000 zł.

Дополнительная награда: гараж из 20 топовых надстроек для механодеструктов.

Примечание: Гриша нам по фигу, важнее залутать ЛеКуб.

3. Заявка от Коалиции Кланов, Пятый Обвод.

Убить игрока Фортунато, клан «Чёрная Волна».

Награда: 5 600 000 zł.

4. Заявка от Коалиции Кланов, Пятый Обвод.

Задача: убить игрока.

Цель: Ника, андроид из клана «Стопицотый клан».

Награда: 2 300 000 zł.

Дополнительная награда: исполнитель может забрать себе пользовательскую локацию Ники.

5. Заявка от Хасты Торпедо, Первый Обвод.

Задача: убить игрока.

Цель: Эжен, человек, Свифтвилль, Первый Обвод.

Награда за убийство с обнулением – 800 000 zł.

Дополнительная награда: гараж на 10 машин в Свифтвилле.

Дополнительная награда: рейтрейсер «Путеводная звезда». Радиус действия 20 метров гарантированно. Остальное зависит от уровня «Восприятия». Предугадывает все повороты лабиринтов или тоннельных частей гоночных трасс. Необходим для гонок по Эстакаде Петренко. Сделано человеком, не сгенерированный! Можно апгрейдить! Редкий предмет!

...

Хм, знакомые всё имена!

Видеть близнецов в топах всех рейтингов уже привычно. Они везде первые, даже в Чёрном списке.

Я припомнил, что Хасты как-то замешан в заброшенном мною квесте по убийству... как её там звали? Ха, забыл уже. Чёрненькая такая... В список квестов я почти не заглядывал, представляю, сколько там всего накопилось.

Разместив заявку, я поставил её на автообновление. При возрождении игрока, заявка возобновится, и охота за Биан-

чи начнётся снова! За пятьдесят миллионов, её будут убивать все. Да за такие бабки, её убьют даже соклановцы.

Играть ей будет невозможно. Придётся бросить персонажа и начинать с Нулевого Обвода.

– А ты злодей, – сказала Вильдана, ознакомившись с моим планом. – Ещё и богатенький. Какого мужика я себе урвала.

Я перевёл на счёт Вильданы что-то около десяти миллионов и вышел из нашей кооператива с ней:

– Мне пора. До свидания.

– Куда это?

– Искать цифровое бессмертие.

Я активировал «Проекторию». Меня окутал пар, закрывая недоумённое лицо Вильданы – она только что заметила поступление денег.

Опушка Леса Потерянного Бенджамина ушла из-под ног и меня переместило в иную локацию. Согласно метке на карте, Нейля находилась на домашней базе клана «Мёртвое лицо».

Покорный Бог

#

Домашняя база клана «Мёртвое лицо» располагалась в пользовательской локации Шторм Бэй на побережье Океана Надежд.

Просторы океана – огромная водная локация. В ней пол-

но подводных городов, подводных мобов, надводных тварей или «заброшенных» островов. Кроме того, толпы пиратствующих неписей ждали игроков, чтобы напасть на их корабли или подводные лодки. Передвижение в воздушном пространстве над океаном предусмотрительно ограничено «непреодолимыми аномалиями», не позволявшими свободно летать.

Несмотря на название, никакой надежды на новизну Океан Надежд не давал. Всё там исследовано ещё поколения назад. Исключая локации с инстансами. Они немного оживляли геймплей многолетней давности.

В своё время я и Ольга владели четырьмя пользовательскими локациями. Это весьма неплохо, учитывая, что мы не богачи.

О, я хорошо помнил, то возбуждение, когда купил себе первую локацию во Втором Обводе... Она была крошечной, в несколько тайлов. Всё-таки пользовательские локации – дорогое удовольствие.

После покупки мне стал доступен специальный редактор локаций «Мой мир», а так же открылся первый уровень навыков: «Терраформирование» «Архитектор» и «Градостроительство». Я долго игрался с высотой холмов моей локации, с количеством деревьев и водоёмов...

Потом я начал строить своё маленькое государство.

В локациях имелся «Индекс счастья», который действовал на эн-пи-си. Чем выше индекс, тем охотнее они переез-

жали в твою локацию из соседних зон, где индекс ниже. А чем больше у тебя проживало неписей, тем выше прибыль от налогов, тем больше ты мог развивать поселения. Ещё индекс регулярно давал «кристаллы инноваций» (КРИ). Их можно тратить на приобретение специальных строений, типа шахт по добыче компонентов или источники энергии.

Я был больше творческим игроком, чем бойцом. За первую тысячу часов развился из деревеньки в небольшое поселение. Кроме неписей ко мне начали приходить другие игроки – арендовали землю и создавали на ней свои постройки... Называлась моя локация бесхитростно – «Мир Леонарма». Даже основал второй городок у края локации. Рассчитывал, что к следующей смене прикуплю ещё парочку тайлов...

И эту свою первую локацию – я глупо потерял.

В каждой пользовательской локации размещалось специальное строение, «домашняя база», при захвате которой можно захватить всю локацию, включая другие строения.

Увлёкшись терраформированием и улучшением условий для проживания гостей и арендаторов, я позабыл об обороне домашней базы. Вор трёхсотого уровня увёл её у меня без единого выстрела или использования специальных устройств для ускоренного угона домашней базы, типа де-бейсера.

После угона, меня тут же выбросило за пределы пользовательской локации. Я лишился всех предметов и компонен-

тов, что хранил на складских строениях.

Да, тогда я потерял много денег. Кажись, долларов двести, не меньше. А ведь эту сумму я долго собирал, занимаясь крафтингом массовых изделий, типа, патронов, экипировки, или составных компонентов для производства. Это было хорошим уроком для меня: можно быстро развивать пользовательскую локацию, игнорируя военные расходы, но рано или поздно у тебя всё отберут. Поэтому лучше снизить темп развития, обустривая защиту.

Но мне было восемнадцать лет, и я был неопытен.

#

Тем страннее увидеть, что домашняя база «Мёртвого лица» не огорожена, вокруг неё не видно систем охраны или дозоров. Даже силовых полей не было. Ничего. Заходите все, кто хочет. Всем будем рады промыть мозги! То есть – бинарные массивы.

Церкви, мечети или буддийские храмы тоже отличались открытостью несвойственной настоящим кланам или владельцам локаций. Впрочем, бояться сектантам нечего. Зачем адепту искать общения с богом, если можешь сам прокачать ангела и стать этим самым богом?

На парковке перед домашней базой клана «Мёртвое лицо» с десятков транспортных средств: мотоциклы, машины, броневики. Чуть поодаль – площадка для летательных аппа-

ратов. Я в очередной раз убедился, что в Адам Онлайн немало таких странных кланов, которые не гонялись за рейтингом, но при этом способны создать проблемы для любого напыщенного клана, типа «Чёрной Волны» или «Свободных Адамитов».

Клан «Мёртвое лицо» словно демонстрировал своё превосходство, открывая доступ к базе для всех.

Когда я вступил на территорию пользовательской локации, клана «Мёртвое лицо», передо мной вспыхнула голографическая картинка: голова и плечи женщины, которая закрывала своё лицо ладонями. В её жесте, в пальцах и даже в причёске было что-то неуловимо знакомое. Где-то уже видел это. Странно, вроде бы я помнил, что эмблемой клана был смайлик с костями... Именно он был на куртке одной из моих соперниц в гонке на выживание.

Голограмма ожила. Женщина убрала с лица руки и произнесла:

Привет тебе, чужестранец.

Ты впервые оказался на территории клана «Мёртвое лицо». Если ты ищешь ответы на серьёзные вопросы, то тебе рады здесь.

Если ты здесь случайно, то случайностей не бывает. Всё предопределено, и предопределено не нами, а высшей силой.

Если ты хочешь играть ради игры, то иди в другое

место. Здесь нет места бездуховным слепцам.

И здесь – не играют.

От пафоса у меня чуть челюсти не свело. Эти мёртволицые серьёзно считали себя духовными лидерами? Господи, чем тупее люди, тем сильнее их тяга к пафосу.

Я продолжал шагать, голограмма исчезла, а мне в инвентарь посыпались буклеты, интерактивные презентации, ссылки на снэпшоты и стримы. Все они религиозной тематики, все связаны с пропагандой идей секты.

Многие презентации и снэпшоты стояли на автозапуске – пытались развернуть передо мной голограмму с проповедью или ещё какую-нибудь чепуху, я едва успевал их закрывать.

К сожалению, одним из условий доступа в открытые пользовательские локации было то, что её владелец сам решал, что сунуть в инвентарь гостя. Выбросить рекламу я не мог, пока находился во владениях клана.

Кстати, раньше, я не ленился, и ставил дизлайки владельцам замусоренных рекламой локаций. Если бы не Нейля – давно сбежал бы подальше. Но пришлось отважно бороться с рекламой, продвигаясь к входу на домашнюю базу.

Когда вошёл на домашнюю базу, я осознал, на кого клан сменил эмблему. Ведь голографическая женщина на ней – это Нейля.

Пока я пытался жить, Нейля обзавелась собственным культом. Фанатики из клана уверовали, что она – посланец серой слизи. Подумать только: непись знала о реальном мире, но ещё не умерла! В честь этого, в центре домашней базы они воздвигли ей гигантский памятник из чистой квалиа. Памятник, ценой в четверть миллиарда, не меньше!

На чужом невежестве проще всего зарабатывать. Ведь кто-то продал им столько компонентов... Не сами же накопили?

Я шёл по полупустому храму к статуе, именно там стояла на карте метка Нейли. По дороге мне пришлось не только отмахиваться от новых самовоспроизводящихся презентаций, но лицезреть статуи поменьше – все они изображали Нейлю Валееву. Видимо, это какие-то плоды творчества мёртволицых.

Некоторые игроки из клана пытались остановить меня:

– Привет, брат, хочешь узнать всю правду о двух мирах?

Я отмахивался, шёл дальше, а вдогонку мне летели новые буклеты и презентации, заполняя инвентарь.

– Нравится? – спросила меня столетняя женщина, когда я дошёл до её трона в ногах статуи в честь себя.

– Ты специально заставила меня идти сюда, чтобы я посмотрел на твоё величие?

Нейля облачена в гротескный и громоздкий наряд, украшенный дорогими компонентами. На голове – корона, про-

ецирующая ту самую голограмму с её собственным лицом.

Рядом с Нейлэй, на троне поменьше, сидела Эми Макдональд, тоже облачённая в царственный наряд. И она была не рада меня видеть:

– Сука-мля, чё припёрся?

– Хочу поговорить с богом.

– Иди к Свидетелям Иеговы.

Нейля поднялась с трона и обратилась к Эми:

– Уйми свой гнев, дитя моё.

Я открыто смеялся. А Нейля... тоже. Как-то успели мы с ней сродниться. Я понимал мельчайшие оттенки её настроения. Сейчас я ощутил, что с ней что-то не то. Сама на себя не похожа. И не в нелепом наряде дело.

Нейля сменила гротескный наряд бога на стандартную одежду. Эми Макдональд напряглась, но промолчала. Когда Нейля спустилась с трона и подошла к станции «Проектория», которые можно устанавливать на домашних базах, Эми пошла за ней.

– Я и Леонарм уходим, – сказала Нейля.

– Нет. Ты останешься здесь.

Со стороны казалось, что Нейля – это бог, а Эми покорный слуга, но... всё оказалось наоборот. При слове «нет», Нейля остановилась, её взгляд потерял осмысленность. Она замерла, развернулась и пошла к трону.

Открыл статы и убедился: у Нейли всё больше определённых характеристик и всё меньше %unknown%. Прока-

чанная гедонистом «Возможность соблазнения» показывала восемьдесят процентов. Но какая разница, когда моя читерская подружка теперь под власть психопатки Эми!

Я судорожно раскрыл инвентарь. Из оружия у меня Вечный Автомат Калашникова, какие-то бомбочки с часовыми механизмами (даже не помнил, откуда они у меня?) и два мощных заклинания огнешаров, доставшиеся от Вильданы. Ну и мелочи – нож, кастет и наручная пневматическая дробилка «Кулак рудокопа», которая принадлежала ранее микс-файтерше Красоте. Так как я инвентарём не интересовался, то и хранил её с непонятной целью. Ещё был лёгкий бронежилет, в каком даже на Нулевом Обводе опасно. Ещё имелось немало предметов для гедониста: секс-игрушки, специальная экипировка, хлысты и многочисленные наборы оболочек «А» и «Б» классов. А так же десяток аптек и упаковок с наркотическими смесями. Остальное вычистили мои убийцы из клана Бианчи.

О! Ещё был лист с заклинанием, открывавшим переход в субпространственную камеру Вильданы. Если она не лишила меня доступа, то была возможность для быстрого отступления.

– Пора тебя снова проучить, сука-мля, – сказала Эми.

Она поменяла свой царственный наряд на гладкий УниКом, повторявший контуры тела, превращая её в сексапильного робота. По матовой, едва отражавшей свет поверхности рук и ног УниКома шли яркие сиреневые линии, подчёр-

кивающие изгибы фигуры. Лицо закрывал непроницаемый шлем, до боли напомнивший тот, что был на экзоскелете Макарецва, когда он пытался пробиться к моей ванной.

Нейля остановилась.

– Сядь на место, – приказала Эми. Нейля неуверенно продолжила шагать к трону.

Она пыталась сопротивляться, задерживаясь после каждого шага, но контрольные системы обрабатывали своё: Нейля Валева – непись, значит, должна подчиняться игровой механике.

На столетней женщине снова появился нелепый наряд, а из короны спроецировалась голограмма с лицом.

Интересно, что за командирский навык у Эми? Некий аналог «Паукофилии», которой она командовала паукоботами на Свалке Нулевого Обвода?

Я вздохнул и вытащил автомат. А один из огнешаров приготавливал к применению.

Опять игра, опять всё не то...

Дай мне это, крошка!

#

В отличие от меня, ради прикола соединившего бульдога с носорогом, у Эми было идеальное сочетание классов.

Эми Макдональд, человек.

«Найду и убью!»

Клан: «Мёртвое лицо».

Класс: разбойник, налётчик.

Уровень: 137.

Здоровье: 102 000 / 102 000.

Броня: 14 000 / 14 000.

Репутация: у Эми Макдональд репутация: -24! Властям нет дела до неё, особенно в сравнении с тобой!

Знание. Скорее всего Эми носит УниКом «Меркурианский стражник». Он создан по технологиям погибшей цивилизации меркурианцев. Кроме развалин, они оставили нам множество предметов. Предназначение одних не разгадано, зато другие даже приняты на вооружение.

Знание. «Меркурианский стражник» легко отражает атаки огнестрельным или энергетическим оружием.

Знание. Меркурианские технологии славятся способностью к регенерации прочности. Так что не радуйся низкому уровню брони твоего противника. Она будет восстанавливаться быстро. Быть может, быст-

рее, чем ты будешь её уничтожать.

Знание. Как и все меркурианские технологии, эта модель УниКома уязвима перед некоторыми видами магии. Но это не точно.

Знание. С высокой долей вероятности, класс «налётчик» даёт Эми навык «Слежение за врагом». Но это вообще не точно (требуется «Знание» 30).

Гедонист. Э... э... Занимайтесь любовью, а не войной.

Разбойник плюс налётчик – это один из популярных билдов. Разбойник позволял игнорировать репутацию, а налётчик дополнял удачу, усиливая игрока бонусными навыками маскировки. Кроме того, я помнил, что налётчик давал «Внезапный натиск» – усиливал любую скрытую атаку любым оружием в два раза. Открытая атака тоже увеличивалась.

Словом, против Эми мой гедонист-разбойник продержится недолго. Разве что попробовать зацеловать Эми до потери пульса, применив «Чувственность»? Я мог рассчитывать только на помощь Нейли, которая сама нуждалась в помощи.

Как же я так сглупил, что отправился неподготовленным? С другой стороны, как можно ожидать, что всесиль-

ный гибрид человека и эн-пи-си оказался столь уязвимым для нехитрых навыков игрока? Причём такого плохого, как Эми?

Эми не торопилась нападать. Скорее всего, из-за недостаточного «Знания». Она опасалась, что я гораздо сильнее, чем выглядел. Кроме того, смущалась от моего странного выбора классов. Думала, а вдруг это у меня какой-то прехитрый билд? Ну и, конечно, моя скандальная репутация на Первом Обводе сыграла роль. Минус сто двадцать репутации – редкое достижение! Я точно был для неё тёмной лошадкой.

Я тоже кружил: блефовал, делал вид, что оценивал направление своей атаки. Нейля сидела неподвижно на троне и даже не глядела в нашу сторону.

Вдобавок со всех концов просторного помещения храма стали сходитьсь сектанты. Даже если я каким-то чудом справлюсь с Эми, то с такой толпой не совладать.

– Как там твоя социофобия? – осведомился я.

– Как обычно, – ответила Эми. – Убиваю тех, кто мне не нравится.

– Как обычно, в спину?

– Ты же знаешь, я стесняюсь смотреть людям в глаза.

Стрелять мы начали одновременно.

#

При всей реалистичности мира, битвы в Адам Онлайн вы-

глядели иногда довольно странно. Вот и сейчас: по храму бегали два человека в странных костюмах. Эми стреляла в меня из своего короткого автомата Qiāng Chōngfēng Wēishēng (QCW), я отвечал огнём из Вечного Автомата Калашникова, не особо прицеливаясь. Всё равно я больше рассчитывал на огнешары.

Автомат Эми стрелял неслышно, а темп стрельбы столь быстрый, что мой бронежилет быстро превратился в лохмотья и развалился. Все остальные попадания снимали мои очки здоровья, которых, к счастью было много, благодаря бонусам гедониста.

Я отступил и спрятался за статуи. Не сомневался, что у Эми есть навык отслеживания или маркировки цели. Она видела меня сквозь статуи и стены. Поэтому нет смысла в прятках. Но мне ведь надо было делать хоть что-то!

В моём предыдущем УниКоме был слот автоисцеления, он самостоятельно использовала аптечки, поддерживая жизнь. Теперь я разрывался между стрельбой, ускользанием от пуль и поеданием аптечек. При этом высматривал момент для применения заклинания огнешара.

Эй-эй, полегче! Хватит жрать столько лекарств. Ты достиг предела потребления лекарственных препаратов. Жди или повышай уровень навыка «Военно-полевая хирургия».

Ты снова сможешь лечиться аптечками через: 3 ми-

нуты.

Навык «Дитя цветов» уровня 2 (гедонист). К чёрту ограничения, расширяй свой разум ещё сильнее! Перерыв в применении наркотиков и лечебных средств уменьшается на 50%.

Ты снова сможешь лечиться аптечками через: 1 минуту 29 секунд.

Мой уровень навыка «Военно-полевая хирургия» вообще не вырос в эти дни. Когда рядом Вильдана, то нет нужды заниматься самолечением. Её магические зелья и заклинания работали быстрее и эффективнее моих аптечек.

Я помнил, что у меня оставалось несколько нераспределённых очков навыков. Мой личный помощник улучшал только те навыки, что соответствовали выбранным классам. Ни разбойник, ни гедонист лечением не занимались. А в их классовых навыках я достиг предела, где требовалось повышение основных характеристик. Когда моё «Знание», «Эйфория» или «Ублюдочность» достигали нужных значений, личный помощник сразу распределял свободные очки навыков.

Я отключил личпома и вернул ручное управление прокачкой Леонарма. Сразу повысил военно-полевую хирургию с пятого до седьмого уровня. Но ограничение на применение аптечек снималось только на десятом.

Затем приготовил огнешар и сменил направление движения. Я теперь не отступал, а бежал прямо на Эми.

Пули из её автомата жалили меня всё чаще, здоровья осталось чуть больше половины. Но я бежал, виляя между статуей Нейли. Старался при этом не отходить далёко от её трона. Надеялся, что смогу привести её в сознание и вырвать из порабощения.

У меня появилась одна идея... Но для её осуществления надо оказаться рядом с Нейлём.

#

Улучив момент, я активировал заклинание огнешара... успел создать его и даже метнул в Эми. Но на половине пути мой шар отнесло в сторону. Он врезался в стену и рассыпался на безобидные искры.

Один из мёртволицых, который наблюдал нашу нелепую перестрелку, погрозил мне пальцем:

– Не забывай, брат, что здесь мы хозяева.

Остальные игроки клана дружно засмеялись. Они не боялись меня, просто развлекались, наблюдая как Эми медленно расстреливала меня, гоняя по храму.

Так... Значит, и заклинание для перехода во второе пространство не дадут провести. Вся моя надежда – это Нейля. Снова мне необходимо достучаться до столетней женщины. Но на этот раз я даже не знал, как поступить. Ведь вот она –

сидела на троне, но никак не реагировала на мои обращения. Ни в партнёрском чате, ни голосом.

**Получен урон: –3 034, пулевые ранения.
Ты просто бегающая мишень, Леонарм!**

А то я не знал!

Эми удивилась тому, что я перестал убегать, но тем сильнее испугалась моих неведомых планов. Её поведение – пример того, как нельзя вести себя в бою. Эми заранее меня боялась, отчего пропустила несколько моментов, когда могла меня убить. Чем глупее я себя вёл, тем больше она осторожничала.

Когда я спрятал Калашников и достал вместо него пневматическую дробилку «Кулак рудокопа», Эми окончательно убедилась, что я приготовил какую-то ловушку и сама отступила, открывая путь в Нейле.

Я же принялся бессмысленно крушить статуи, вводя Эми в ещё большее заблуждение. Приблизился к трону Нейли, но держался к ней спиной, чтобы не выдать свои истинные намерения.

Эми постреливала в меня, спрятавшись за статую, сделанную из алюминия и красного камня. Мёртволицые наблюдали за нами, не вмешиваясь. Слишком были уверены, что я не смогу победить.

Я резко повернулся к Нейле:

– Ты там? Ты меня слышишь?

Преодолевая чары игровой механики, которые на неё наложили контрольные системы, Нейля кивнула:

– Т... трудно... моё тело... как не моё.

Эми вышла из укрытия:

– Эй, а ну отойди от неё.

В ответ я достал бомбочку с часовым механизмом, активировал и бросил в Эми. Ещё один бессмысленный поступок, который заставил её спрятаться.

– Нейля, дорогая, попытайся вернуть управление. Это твоя оболочка, а не контрольных систем!

– Ч... чё... самый умный? – Нейля в своём репертуаре. – Д... думаешь, мне нравится... тут сидеть?

– Мало ли, у меня есть знакомая, которая любит сидеть в клетках.

– В... вы все... психи. Тоже мне – люди будущего.

Эми осторожно вышла из-за статуи, мелкие злые пули её автомата застучали по полу вокруг меня. Так как я на открытом пространстве трона, то пули нанесли сильный урон. Здоровья осталось менее четверти. Я догадался, почему Эми так боялась умереть! Ведь я – разбойник, а значит, мог убить её с обнулением персонажа.

Я бросил в неё вторую бомбу, выкрикивая:

– Заряд тотальной аннигиляции!

Видимо, Эми не обладала достаточным знанием и не могла прочесть настоящих параметров заряда. Она испуганно

юркнула в укрытие. Но некоторые мёртволицые засмеялись:

– Не бойся, он врёт.

Я повернулся к Нейле, ожидая, что сейчас умру:

– Сделай же усилие, превратись в генерал-майора.

– З... зачем?

– Тебе идёт форма!

– Д... дурак.

– На самом деле, кроме формы, мне нужен самый сильный дебейсер. У генерал-майор РУЛС есть доступ к таким гаджетам.

– Что... такое деб...

– Неважно, просто дай мне это, крошка!

Эми начала в меня стрелять, одновременно приближаясь к трону. Я спрятался за Нейлэй, вынуждая Эми прекратить стрельбу.

Одновременно с этим столетняя женщина начала мучительные попытки превращения.

Роял Флеш

#

Предметы экипировки замелькали на Нейле, будто она примеряла гардероб и затруднялась в выборе.

На голове появилась фуражка с гербом ПДЛС, но быстро сменилась на шляпу с перьями, а потом на шлем от УниКома. Синяя форменная юбка ненадолго обхватила её бёдра,

но поменялась на брюки, а потом на фривольные чулочки и трусики в розовый горошек.

Я кружил возле трона Нейли, нашёптывая:

– Мне нравятся твои трусики, но нам нужен китель генерал-майора.

Представляю, как сейчас напрягались ка-эски. Поведение эн-пи-си выходило за рамки логики: он отказывался выполнять инструкции игрока. Пахло работой для Арилда, бота технической поддержки.

– Сука-мля, вы чего? – недоумевала Эми, опустив автомат.

Другие члены клана «Мёртвое лицо» тоже удивились превращениям Нейли. Ведь никто из них не догадывался, что Нейля – реальная личность, а не эн-пи-си, осознавший иллюзорность своего существования.

– Ищем новый образ, – ответил я.

– Ха, я сейчас тоже найду тебя и убью, – закричала Эми, обходя меня.

Я не отвечал, двигаясь вокруг трона, отгораживаясь от Эми фигурой Нейли. Эми Макдональд применила навык стометровки: резко забежала ко мне за спину и всадила в неё половину обоймы, Закидываясь последними аптечками, я скрылся в безопасный сектор.

Вообще, если бы я подготовился к бою, то смог бы выстоять против Эми Макдональд. Она или не помнила всех возможностей своего персонажа или не умела их быстро приме-

нять в боевой ситуации. Эми терялась в своих возможностях и хваталась за простейшие навыки, то есть поливала меня градом пуль. Тою же стометровкой можно распорядиться гораздо результативнее. У меня, кстати, тоже была стометровка, но приберегал её для осуществления своего плана.

В конце концов, у Эми должен быть прокачан навык автоматического оружия. На каком-то из уровней он давал настройки рикошета. Эми могла так построить траекторию полёта пуль, что попала бы мне в затылок, находясь даже в дальнем конце домашней базы. Моё прикрытие из Нейли не спасло бы.

Но ничего этого Эми не делала. Она просто давила плотностью огня, избегая боя на ближней дистанции.

У Нейли наконец-то получилось собрать весь образ генерал-майора. На троне сидела строгая дамочка в фуражке и парадной форме. Она даже смогла повернуть голову в мою сторону:

– Г... готово... я собрала роял-флэшб.

– Какой ещё рояль? Нам надо генерал-майора. Ах, да, вспомнил. В биографии Нейли Валеевой указывалось, что кроме любви к курению кальяна, у неё была страсть к покеру.

– Не... не говори обо мне в третьем лице...

Получено:

Дебейсер производства военной лаборатории

РУЛС

Было чьё-то – стало государственным!

Дебейсер ускоряет процесс захвата домашней базы в пользовательской локации. Крайне ценный предмет, который можно получить только в военной лаборатории РУЛС.

Аннексия. Время захвата домашней базы уменьшается на 50%.

Государственная собственность. Домашние базы пользовательской локации противника лишаются региональных особенностей на время захвата.

Посторонним вход воспрещён. Когда ты проникнешь в зону захвата домашней базы, она огораживается слабым силовым полем. Противника не остановит, но замедлит.

Знание. Твой уровень знания даёт ещё 6% к «Аннексии».

Зоркий глаз. В зоне захвата домашней базы появляются специальные сектора. Установка дебейсера в эти сектора даст прирост к «Аннексии».

Примечания:

После успешного захвата базы ты не сможешь применять другие дебейсеры в течение 48 часов.

Каждый игрок способен хранить в инвентаре только один дебейсер.

Ангелы и бизоиды не могут использовать дебейсеры.

Каждые 100 уровней, класс «инженер» получает +1 слот для дебейсера.

Вес: 8 килограммов.

Стоимость: 2 240 000 зл.

Нейля Валеева вздохнула с облегчением:

– Я... поняла твою задумку...

– Сработает?

– Нет. Домашняя база этого клана открыта, но одного дебейсера мало для её захвата. Ты не успеешь, тебя убьют раньше.

Я увернулся от автоматной очереди Эми, спрятавшись за спину Нейли:

– Только что ты не знала, что такое дебейсер, а теперь дашь мне советы по захвату баз?

– Я быстро... учусь.

– И что делать? Живым я с базы не выйду. А после смерти

меня сюда не пустят. Поэтому наш единственный шанс – это не самим выйти из базы, но выгнать из неё владельцев.

– С... сейчас...

Поведение Нейли чем-то напоминало роды. Не знаю, какие внутренние усилия она прилагала, чтобы оставаться в образе генерал-майора и «родить» мне нужные предметы. Но происходило это не быстро. Я получал постоянный урон от Эми, моё здоровье упало до двух тысяч.

Получено:

Киберклерк-CYB87052234003-LSPD

Специальный юнит Разведывательного Управления Либерти-Сити.

Класс: киберклерк.

Уровень: 199.

Здоровье: 7 000 / 7 000.

Стоимость: 12 000 000 zł.

Киберклерки подключаются к компьютерным системам для ускорения или управления их работой.

Этот юнит обладает уникальным умением тотального ускорения работы дебеисеров. Рекомендуются оснащать этих юнитов одним дебеисером.

Используй этого киберклерка для быстрого захвата домашних баз.

Неизвестное свойство (требуется «Знание» 100).

Неизвестное свойство (требуется «Хакинг» уровня 20).

И ещё 8 неизвестных свойств.

Для использования киберклерков требуется навык «Хакинг» уровня 5. Чем выше уровень навыка, тем больше возможностей у твоих юнитов.

Внимание, ты не можешь использовать этого юнита. Требуется навык «Хакинг» уровня 5.

Не успел я открыть рот, как пришло:

Нейля Валеева предлагает тебе изучить навык «Хакинг».

Навык «Хакинг» повышен до уровня 1.

Посмотри на себя, хакер! Ты можешь взломать несложные электронные приспособления. Тостер или кофеварку. Или даже пароль от своей почты... Ну, тот, который выглядит как «password123».

Серьёзно, ты ещё не хакер, а так себе.

Потом одна за другой мне в инвентарь упало четыре книги «Мастерство хакинга».

Книги навыков содержали реальные tutorиалы по использованию навыка. Конечно, их никто не читал. Ведь в отличие от сообщений интерфейса, которые сразу осознавались, эти буквы приходилось читать на самом деле, водя глазами по строчкам.

Книги – это редкие предметы, которые можно получить, только пройдя какие-то квесты с неписями. Ну, или купить задорого на игровом рынке. Кроме того, книги навыков нужно использовать по порядку. Если у тебя первый уровень «Хакинга», то ты его не повысишь с помощью книги «Взлом квантовых компьютерных систем для чайников. Уровень 5». Тебе нужно книжку, повышающую навык до второго, потом до третьего и четвёртого уровня, и только потом до пятого.

К счастью, для Нейли не проблема выдать мне все нужные книги. Я последовательно применил их, повысив хакинг.

Нейля убрала облик генерал-майора, превратившись обратно в божество в нелепом наряде:

– В... всё, я больше не могу...

А мне пришло сообщение:

Ты можешь захватить эту базу! Активировать киберклерка?

Чтобы активировать Киберклерк-CYB87052234003-LSPD просто передай ему дебайсер. Андроид не тупой, сам разберётся, что делать и куда идти.

Внимание, киберклерк не способен защитить себя. Его сохранность – твоя обязанность.

#

Зона захвата базы обычно располагалась в её центре, хотя владельцы могли перенести её в любой угол. Сама зона выглядела просто как отдельное пространство на полу, которое нельзя закрыть мебелью или стенами. Состояла зона из квадратов метр на метр. Эти ячейки назывались «аннекторы» и светились тем цветом, какой преобладал в эмблеме клана или владельца. Для тех, кто заморачивался с мельчайшими настройками, была возможность выбрать свой любимый цвет.

Количество аннекторов равнялось уровню базы. Для захвата нужно встать на аннектор и ждать, пока он не поменяет цвет хозяина на цвет захватчика. Захват каждого квадрата требовал сколько-то времени, я уже не помнил точно. Соответственно, чем больше игроков участвовало в захвате, тем больше аннекторов они занимали, тем быстрее присваивали базу.

Конечно, у каждой прокачанной пользовательской локации имелся хороший набор «региональных особенностей», специальных бафов или дебафов, которые налагались на каждого гостя. Например, мёртволицы выбрали себе воз-

возможность заполнять инвентари гостей спамом.

Но и сама домашняя база, будучи строением, обладала набором эффектов, которые тоже воздействовали на противника или мирного гостя. Моё преимущество в том, что у меня не простой дебейсер, а тот, который на время захвата лишал базы и строения их эффектов.

Клан «Мёртвое лицо» считал себя плотью и кровью Адам Онлайн. Они ничего не боялись, поэтому открытость зоны захвата базы была как бы демонстрацией силы. Действительно, мало кто отважился бы напасть на локации, принадлежавшие клану. Мёртволицы – тихие психи, но многочисленные.

Те члены клана, которые наблюдали мою битву с Эми не сразу поняли, что я задумал. Я же не знал, как отвлечь их внимание, поэтому просто стал вышвыривать из инвентаря всё, что там было, кроме киберклерка и дебейсера.

Завершил разоружение тем, что расстрелял последнюю обойму, целясь в статую, за которой укрылась Эми. Поднялась туча пыли – я снёс почти всю верхнюю часть статуи. Потом бросил в неё бесполезный автомат Калашникова. Это вынудило даже некоторых мёртволицых отбежать подальше – ведь моё оружие могло быть улучшено детонатором. Когда кончались боеприпасы – можно швырнуть оружие, и оно взрывалось, как мощная граната.

Так как я блефовал, то ничего не взорвалось, кроме громогласного хохота наблюдателей – они смеялись над Эми.

Она снова засуетилась: опасаясь возможного взрыва, побежала и застряла между обломками статуи.

Потом я вышел из укрытия за тронем Нейли и создал огнешар, но второе заклинание придержал наготове. Маг снова блокировал мой файерболл, а вот второе заклинание – не успел. Быть может, не ожидал, что оно будет небоевым. Лист из фолианта Вильданы достиг пола и превратился во вход в убежище. Я специально указал место создания входа подалеже от трона.

Если бы Нейля владела своей оболочкой – мы могли бы просто сбежать. Но столетняя женщина неподвижно сидела, напоминая одну из своих статуй.

Появление люка во второе пространство всполошило мёртволицых. Это уже не смешно. Что если во втором пространстве скрывалась целая армия? Маг первым добежал до люка и начал кастовать заклинания для взлома защиты.

Образовалась неразбериха – несчастная Эми чуть не затерялась среди соклановцев. Да уж, хорошим бойцом она так и не стала.

Я же закинул последние аптечки и пустил в ход сто-метровку. Вмиг оказался в зоне захвата домашней базы клана «Мёртвое лицо», которая состояла из двадцати двух аннекторов.

Навстречу мне из пола поднялась пулемётная турель – всё же владельцы поставили небольшую защиту!

Я сокрушил турель несколькими ударами пневмодробил-

ки «Кулак рудокопа». Турель уничтожил, но и прочность дробилки упала до нуля – она осыпалась с моей руки, оставляя на полу кубики компонентов.

Это было моё последнее оружие.

Кто в храме хозяин

#

Не считать же последнюю бомбочку с часовым механизмом за серьёзное оружие? Ведь она взрывалась только по таймеру, который нельзя поставить ниже трёх секунд. Всё-таки я достал бомбу – хоть какая-то защита.

Затем я встал на первый аннектор и активировал андроида, переместив на его изображение иконку дебейсера. Напротив меня возникла трёхметровая тощая фигура, затянутая в гладкий и блестящий комбинезон.

– Давай, дылда, покажи, кто в храме хозяин! – приказал я. Киберклерк занял квадрат рядом со мной.

Пара-тройка секунд и готово: весь квадрат под ногами киберклерка осветился синим. Андроид шагнул на соседний аннектор. Потом на третий. Только на его четвёртом шаге аннектор под моими ногами посинел. Да, без киберклерка я не захватил бы и одного квадрата, даже при помощи дебейсера.

Толпа мёртволицых развернулась и помчалась ко мне. Впереди них полетели стрелы, разряды электричества, огне-

шары и потоки пуль. Стреляли, кто из чего мог.

Помня о беззащитности андроида, я перепрыгнул на клетку рядом с ним. Закрыл его трёхметровое тело своим хотя бы наполовину.

Впрочем, слабое силовое поле ослабило атаку – пули и магическое оружие наносили нам меньший урон. Да и сам бег противников замедлился. Это позволило мне пойти на смелую глупость – бросил бомбу под ноги настырному магу.

За три секунды можно отбежать на безопасное расстояние, но не во время действия замедляющего поля! Пока маг медленно, как под водой, разворачивался – бомба взорвалась. Силовое поле не действовало на моё оружие, так что взрыв был во всю силу.

Маг умер, но тут же возродился на станции «Проектория», которая имелась на домашней базе клана, одетый попроще и безоружный.

Впрочем, посохи, мечи и экипировка убитого мага валялись на полу. Я предпочёл стоять на аннекторе, а не подбирать их.

Твой уровень «Бессердечия» помог отобрать у поверженного противника один из навыков.

Наконец-то судьба мне благоволила. Точнее не судьба, а система рандомизации событий контрольных систем. Ну-ка, что мне удалось урвать?

Изучен навык «Волшебное садоводство».

Наконец-то свершилось! Теперь ты можешь создавать целые сады и огороды! Это ли не прекрасно? Попробуй, например, построить сад из персиковых деревьев.

Для создания каждого вида растений необходимы составные компоненты: удобрения, ядохимикаты и различные семена растений. Ты можешь создать их сам или приобрести в магазине.

Но твоё садоводство – волшебное! Поэтому можешь создавать растения из любых компонентов. Хоть сажай алюминиевые огурцы на брезентовом поле.

Это хороший навык, красивый.

Когда-то я и Оля украшали фантастическими растениями свою пользовательскую локацию на летающем острове. Но что делать с ним сейчас? Ладно, что-нибудь придумаю.

Мой киберклерк уже покрыл пятнадцать квадратов. Но его здоровье упало до трёх тысяч и продолжало уменьшаться. Не очень-то хорошо я его защитил.

Благодушие мёртволицых сменилось злобой. Они не ожидали от меня такой выходки. Каждый из них захотел убить меня лично.

Противники медленно двигались к нам, преодолевая силовое поле. Им даже не было нужды подбираться вплотную. Их дистанционное оружие, хоть и ослабленное наполовину, неуклонно убивало меня и киберклерка.

Всё указывало на то, что я не захвачу базу до своей смерти.

Восемнадцать аннекторов светилось синим. Андроид перешагнул на девятнадцатый и покачнулся – выстрел из дробовика оторвал ему одну руку и отбросил назад. Здоровье киберклерка упало до тысячи.

Стрелял один из мёртволицых, инженер сто пятидесятого уровня, который подобрался ближе всех к зоне захвата. Он двигался быстрее прочих. Судя по всему, в его УниКоме есть апгрейд, снижавший эффект моего силового поля. Ещё немного и этот инженер встанет на синий аннектор. Я уверен, что инженер обладал какими-то умениями или предметами, позволявшими быстрее вернуть аннектор.

Инженер передёрнул затвор дробовика, а мой андроид неуклюже пытался встать, опираясь на обрубок руки, из которой хлестала белая жидкость, заменявшая им кровь.

Пока ты не умер, небольшая подсказка: ты знаешь, что можно составлять завещание? Тогда твои ценные предметы попадут не к врагу, а партнёру... Ой, прости, у тебя же нет ценных предметов.

Мир твоему праху.

Я стоял на посиневшем аннекторе – ведь почти захватил! Хотя какой смысл? Ну, будет у меня перед смертью двадцать синих квадратов. Толку-то... Но я всё же упорно стоял.

Инженер перевёл дробовик с барахтавшегося андроида на меня. Не знаю, на что я рассчитывал? Что инженер промахнётся с расстояния в четыре метра?

– Милые друзья, что здесь происходит? – раздался знакомый голос, отражаясь многократным эхом от стен домашней базы.

Ба-бах!

Заряд из дробовика ударил мне в грудь и лицо.

#

Думал – умру. В обычных условиях выстрел из дробовика доконал бы меня, но действовало силовое защитное поле. Часть заряда рассеялась, а часть потеряла силу. Моё здоровье повисло на двенадцати единицах.

Мучаясь от небольшой, но неприятной боли, я барахтался на полу. Дробовик моего врага давал дебаф ошеломления, из-за которого я не мог подняться. Часть выстрела пришлась на моё лицо, и потоки крови заливали глаза. Кровотечение, прежде чем, остановилось, унесло ещё семь единиц здоровья. Но я всё же увидел, что вместо того чтобы добить меня, противник перевёл ствол на андроида.

Оказалось, что мой трёхметровый уродец, оправился от потери конечности, занял девятнадцатый аннектор и шагнул на двадцатый! Ещё немного...

Клацанье затвора, выстрел – тонкое тело киберклерка разорвало на две части, а синие квадраты залила белая кровь.

Двадцатый аннектор остался наполовину синий, наполовину жёлтый. Противник встал на него и начал заряжать дробовик. Один патрон, второй... При этом смотрел то на меня, то куда-то позади меня.

Дебаф ошеломления проходил, я поднялся на четвереньки. Что вообще произошло у входа во второе пространство? Обернулся.

Возле разрушенного люка, ведущего в комнату подземелья, стояла моя прекрасная Вильдана, сжимая подаренный Нейлэй топорик.

Как я и рассчитывал – пока большая часть клана и Эми Макдональд пытались медленно прорваться через силовое поле, окружавшее зону захвата, несколько магов клана «Мёртвое лицо» наконец-то взломали защиту второго пространства Вильданы.

Вторжение в её подземелье вынудило владелицу переместиться в него, чтобы предотвратить захват. Быть может, магии и справились бы с Вильданой, но топор «Драконий зуб» – грозное оружие.

Два взмаха имбалансным топором, сопровождаемые дву-

мя пинками, уже унесли две жизни.

Как мне ранее рассказала Вильдана, похожих топоров было немало в магических мирах Первого Обвода. Но все они сносили только определённое количество здоровья или брони противника. Топор, который сносил все очки и здоровья, и брони, оставляя единицу, – крайне редкая вещь. Чтобы получить «Драконий Зуб» нужно выполнить несколько миссий в определённом порядке, не нарушив ни одного квестового условия. Тогда открывалась финальная миссия на материке Нип Понг в фэнтезийной вселенной Голдивар. Мало кто доходил до этой миссии, так как точного алгоритма выполнения всех квестовых заданий не было, для каждого игрока условия менялись.

Моя пышногрудая красавица продолжала биться, искусно применяя то защиту, то быстрое перемещение, то прочие магические штучки, типа рассеивания огнешаров или вытягивание жизни из слабых противников. Несколько раз провела хитрые комбо-удары, совмещая топор и магическую атаку, отчего по группе противников пролетал цепочный урон, передавая удар от одного к другому.

Те мёртволицы, что были попроворнее или слабее, отпрянули от Вильданы и разгруппировались, чтобы избежать цепного урона. Самонадеянные же бросились на незваную гостью. Один боец, не менее сильный, чем она, смог проткнуть её своим длинным копьём, в ответ получил удар «Драконьим зубом». Само собой урон от Вильданы привёл

к неизбежной смерти силача.

Было в её методе боя что-то читерское.

Удар топором – из противника сыпались очки урона, состоящие из одних девяток. Пинок – смерть. На месте врага оставалась куча вещей, которую Вильдана методично присваивала.

Впрочем, поверженные члены клана тут же возрождались на «Проектории» и возвращались в бой, вооружившись чем-нибудь из клановых запасов.

– Говорил же я, нельзя оставлять хомбазу незакрытой, – буркнул мой противник, наводя на меня ствол. – А у нашего кланлидера всё какие-то принципы открытости и непротивления...

– Оставь, я сама хочу его убить! – заорала издалека Эми. Силовое поле больше не действовало, и она мчалась ко мне на нормальной скорости.

– Ага, щас, – буркнул противник. – Овца, блин, тупая.

В отличие от Эми Макдональд, я редко терялся в боевой ситуации. Всё же игровой опыт сказывался. В какие-то доли секунды я примерно представил, что делать дальше.

#

Навык «Волшебное садоводство», отобранный у мага, позволял создавать огромное количество разных растений. Но сейчас некогда разбираться в их назначении и способно-

стях — я вызвал визуальное представление всех юнитов и выбрал из череды картинок самое плотное растение, напоминавшее изгородь.

Компоненты, оставшиеся от разбитой турели, всё ещё крутились неподалёку. Я быстренько присвоил их и создал:

Бревенчатый крыжовник.

Выбрав круговое построение будущей изгороди, я прыгнул на моего противника, выталкивая его с аннектора. Одновременно с его выстрелом из дробовика выстроил растение. Благодаря волшебному садоводству, растительный юнит вырос мгновенно, окружая своими брёвнами и меня, и аннектор.

Сквозь щели в брёвнах видел, как мой противник бесновался, разряжая в защиту дробовик. Моё укрытие тряслось, во все стороны летели щепки, и брызгал сок из лопнувших ягод.

— Скорее, — орал инженер. — Оставьте эту тёлку, помогите мне!

Но его товарищи и без подсказки всё поняли. Окружив мой бревенчатый крыжовник, они обрушили на него всю свою огневую мощь.

Здоровье моего растения быстро стало снижаться. Образовалась брешь, в которую полез враг с мечом... Но аннексия последнего квадрата завершилась быстрее, чем он успел

меня рубануть. Аннектор под моими ногами вспыхнул синим, от зоны захвата прошла синяя волна, показывая всем, что база моя.

Согласно правилам, после захвата домашней базы, удалялись все настройки предыдущего владельца. Пользовательская локация теряла все эффекты, которые ей давал уровень, класс или раса прежнего владельца. Терялись клановые бонусы и некоторые строения. Но главное – возвращались настройки доступности пользовательской локации и домашней базы. Из локации и базы удалялись все игроки или юниты, которые не являлись союзниками нового владельца.

Наступила внезапная тишина, только поодаль шипели, догорая, огненные заклинания Вильданы. Самой Вильданы тоже не было. Ведь я покинул кооперативный режим с нею. Её выбросило так же, как и врагов.

Получено:

Пользовательская локация «Шторм Бэй».

Ты захватил домашнюю базу. Теперь ты здесь хозяин. Можешь расслабиться и выпить пива, ведь бывшие владельцы вовсе не захотят вернуть её обратно.

Пропустив описание того, что я получил вместе с базой, я открыл управление «Проекторией» и запретил свободное перемещение для всех, кроме моих союзников.

Теперь у нас есть время, пока враги дойдут до базы пешком.

Растения против зомби

#

Через брешь, пробитую в изгороди, я вышел наружу. Не удержался и ознакомился со статами растительного юнита, который спас меня.

Бревенчатый крыжовник

Уровень: 1.

Класс растения: Домашний защитник.

Здоровье: 5 260 / 20 000.

Здоровье падает! Растение нуждается в заботе и лечении.

Размеры: от 2 метра в высоту.

Скорость роста: мгновенно (волшебное садоводство)

Время жизни: 999 / 1 000 часов или скоро умрёт.

Внимание! Твоё растение находится не в почве. Смерть через 1 час 57 минут. Растение класса «домашний защитник» невозможно пересадить. Ты чем думал, когда вырастил его на каменном полу?

Природные враги:

Паутинный жук.

Паукобот.

Эко-пильщик.

И ещё 4 врага.

Не считая тебя, нерадивого садовода. Немедленно займись уходом за растением!

Плоды:

Ягоды растения «Бревенчатый крыжовник».

+5 к «Здоровью» на 1 час.

+1 к «Восприятию» на 1 час.

-1 к «Удаче» на 1 час.

Количество плодов за урожай: от 5 до 15 с каждого юнита.

Периодичность созревания: первый урожай мгновенно (волшебное садоводство). Остальные урожаи каждые 10 часов.

Стоимость плода за единицу: от 100 zł.

Кора растения «Бревенчатый крыжовник».

Требуется «Знание» 50.

Требуется навык «Сельское хозяйство».

Семена растения «Бревенчатый крыжовник».

Позволяют выращивать новые юниты растения «Бревенчатый крыжовник».

Количество плодов за урожай: от 1 до 5 с каждого юнита.

Периодичность созревания: первый урожай мгновенно (волшебное садоводство). Остальные урожаи каждые 50 часов.

Стоимость плода за единицу: от 5 000 zł.

Для создания одного юнита «Бревенчатый крыжовник» необходимы компоненты:

Семена растения «Бревенчатый крыжовник»: 1.

Удобрения: 10.

Сельскохозяйственные орудия труда.

Упорство, трудолюбие и любовь к работе в поле!

Для создания одного юнита «Бревенчатый крыжовник» необходимы процессы:

Фотосинтез: 100 часов.

Внимание, нет условий для поддержки этого процесса. Растение посажено в помещении.

Поглощение воды: 50 часов.

Испарение воды: 49 часов.

Поглощение компонентов почвы: 29 часов.

Эффекты:

Дружеская тень. Бревенчатый крыжовник можно использовать в качестве живой изгороди. Прочность будет равна здоровью растения. Улучшай его с помощью мутации и селекции, чтобы повысить эти показатели.

Подземный щит. Корневая система растения замедляет передвижение всех подземных противников, вторгшихся на твою пользовательскую локацию.

Радиус: 10 метров.

Глубина: 20 метров.

Внимание, данный эффект недоступен, так как растение высажено на каменном полу.

Устойчивость к ядам. У твоего растения появляются «ядовитые иглы». Это повысит обороноспособность твоего юнита.

Натуралист уровня 1. Твоё растение скоро умрёт. От твоего пытливого взора натуралиста не ускользнул

тот факт, что какой-то умник высадил растение на каменный пол.

Селекционные улучшения: отсутствуют. Требуется класс «Учёный» и «Знание» 100.

Мутации: отсутствуют. Требуется класс «Учёный», «Знание» 100 и навык «Биокрафтинг».

Гибридное скрещивание: недоступно. Требуется неизвестно что неизвестно какого уровня.

Ой, я уже и позабыл, что все созидательные процессы в Адам Онлайн сопровождались сложными таблицами и пояснениями. То, что эти километры информации быстро усваивались сознанием, не оправдывало получение ненужной мне сейчас информации.

Удивительно, конечно, что я успел выбрать именно этот растительный юнит для защиты. Не самый лучший вариант, но и не самый худший.

Игнорируя предупреждения о смерти растения, я съел несколько ягод, поднимая здоровье.

В моём нейрофейсе появилась вкладка для управления домашней базой и пользовательской локацией. На карте видел, как базу окружали многочисленные красные точки. Клан «Мёртвое лицо» собирался в полном составе, чтобы

отобрать свою базу.

У нас было минут десять, чтобы свалить отсюда.

Причём я видел, что противник использовал глушилки телепортации, запрещая мгновенные перемещения в зону их действия. Это распространялось и на входы во второе пространство. С одной стороны это затрудняло сбор клана – им приходилось самостоятельно добираться сюда от ближайшей «Проектории» или магического портала переброски. Зато гарантировало, что осаждённый враг не сбежит.

Заодно они покрыли локацию областью из заклинаний дезиллюминации, чтобы я не проскользнул невидимкой. Закрыть такую территорию стоило немалых ресурсов, заметно, что клан не бедствовал.

Я зевнул: с читерской подругой не страшны никакие глушилки и заклинания. Лишь бы её снова не поработили ударом в её Ахиллесову пяту – зависимость от игровых правил.

#

Нейля давно поднялась с трона и переместилась ко мне. Без напоминаний сначала превратилась в лекаря, и пополнила моё здоровье:

– Думала, никогда не вырвусь из-под влияния этой дуры.

Я не удержался от замечания:

– Хотела быть богиней, а стала рабыней?

– Угу.

– А ты знаешь, почему?

– Можешь не рассказывать. Я сама догадалась. Чем больше я взаимодействую с контрольными системами, тем больше моя оболочка попадает под их власть.

– Не под их власть, а под управление игроков.

Нейля передала мне самый лучший полицейский УниКом и привычное для меня оружие, гранатомёт, автомат и револьверы Теслы.

Занявшись настройкой УниКома, я спросил:

– Кстати, чем на тебя влияла Эми?

– Зачем тебе?– напряглась Нейля. Потом подумала, посмотрела на меня: – Впрочем... Ты – единственный, кому я доверяю. На, может, пригодится.

Она бросила в меня книгу навыка «Властный хозяин. Уровень 1».

Властный хозяин

– Равняйся! Смирно! Вперёд ша-а-а-гом марш!

Любишь отдавать приказы? Теперь полюби, когда их исполняют!

Отныне NPC попадают под твоё властное влияние. За тобой они пойдут на смерть, даже если ты сам туда не идёшь.

Требуется «Знание» 15.

Требуется «Репутация» +50 и выше или –50 и ниже.

Навык «Властный хозяин» повышен до уровня 1.

Твоему влиянию подвергаются NPC казуальных классов (политик, бизнесмен и другие), при условии, что они ниже тебя минимум на десять уровней, а так же не находятся под влиянием аналогичного навыка другого игрока, который выше тебя хотя бы на один уровень.

Ты можешь видеть уровень подчинения NPC на шкале «Покорность».

+5 к «Покорности» всех NPC.

За нею посыпались остальные книжки.

Навык «Властный хозяин» повышен до уровня 2.

Все враждебные NPC наносят тебе на 5% меньше урона.

Все дружественные NPC начинают воевать на твоей стороне. Но сами выбирают цель. Если NPC находится в партнёрском договоре с твоим противником, он не может его атаковать.

+5 к «Покорности» всех NPC.

Неплохо.

Навык «Властный хозяин» повышен до уровня 3.

Все враждебные NPC наносят тебе на 10% меньше

урона.

Все дружественные NPC, воюющие на твоей стороне, подчиняются приказам и твоему выбору целей.

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.