

16+

ЧЕРНЫЙ ДОЖДЬ

А Р Т Ё М С К О Р О Х О Д О В

Артем Скороходов

Черный дождь

«Автор»

2020

Скороходов А.

Черный дождь / А. Скороходов — «Автор», 2020

ISBN 978-5-532-97591-0

Приключения в мире стали и пара. Там, где идет дождь, черный от дыма заводских труб. Страшные тайны паровых роботов, безумных ученых, усатых злодеев и армии хищных механоидов. Примите вашу микстуру, проверьте револьвер, пристегните ремни, наш дирижабль отправляется.

ISBN 978-5-532-97591-0

© Скороходов А., 2020

© Автор, 2020

Содержание

Пролог	5
Глава 1	6
Глава 2	13
Глава 3	21
Глава 4	30
Глава 5	37
Глава 6	42
Глава 7	47
Конец ознакомительного фрагмента.	48

Артем Скороходов

Черный дождь

Пролог

Первое, что я услышал, был тихий механический голос:

– Дыши.

Открыть глаза не получалось. Скрежет, шелканье, легкий запах копоти. Я лежу на чем-то неудобном.

– Дыши! – требовательно прошипел голос.

– Дыс-сши!

Я вздохнул полной грудью, черт, больно! Оказывается, я действительно не дышал.

– Ты должен не с-сабывать дыс-сшать, человек!

Глава 1

Все сразу пошло не так, как надо. Если б я знал, к чему это приведет.

– Волков, к управляющему!

Я поднял голову от монитора. В двери кабинета стояла Ева и глазами показывала мне направление движения.

– Давай, давай, шустрее! У него опять что-то не работает.

– Ева, я тут вообще то...

Ответом мне был хлопок дверью и удаляющееся цоканье каблучков.

Знаю я, что у шефа не работает, опять небось игра не запускается. Служба системным администратором не пыльная, но и увлекательной ее не назовешь.

1) принтер не печатает (застряла бумага)

2) компьютер сломался (уборщица задела провод питания)

3) чайник не включается (это точно ко мне?)

4) видео тормозит (тут уже шеф, ему можно)

5) где игрушка «Три в ряд»? (это охрана им, в принципе, тоже можно)

6) сервер бухгалтерии не доступен (уже интересно)

Хоть платят нормально. Устал я. Осень. Дождь за окном. Деревья стоят голые и несчастные. Хотя почему несчастные, избавились от листвы, от забот и дрыхнут теперь до весны. Вот бы и мне так. Последние 5 лет работа-дом-работа. Девушки нет, ну и ладно. Ну была, конечно. Две. Но как-то совсем не заладилось. Первая все время мной командовала, ну и я ей командовал. Так и докомандовались. А вторая сидела, молчала, смотрела на меня грустно и просила, чтоб я ее развлекал. Рассказал смешную историю или еще чего-нибудь. На несколько раз меня хватило, а потом я начал пугаться с ней общаться. Эмоциональный вампиризм какой-то.

Вот только мама: “Жениться надо, сынок.” Жениться. Да я и не против. Но как вспомню, что один опыт, что второй. Так оторопь берет. Вот и живу. Сериалы смотрю. Ну в игрушку поиграю. Съезжу с отцом пиво попою. А тут сестры – подвези до аэропорта, братик. Ну подвезу. Эх, спать сегодня целый день охота.

Шеф уехал, но оставил желтенькую записку, мол настрой, мой верный нукер, мне интернет-банк. Что делать. Вздохнул, потянулся и принялся устанавливать. Очень тяжелая работа. Нажал на кнопку, откинулся в кресле, закрыл глаза. Устанавливаю. Дело шло к завершению, как в комнату зашли охранники Талгат и Васёк. Шефа не было, поэтому Талгат ушел на кухню, а Васёк снял кобуру с пистолетом и прилег на диван.

– Серый, вот замотались, восемь часов за рулем! Кассу отвозили, – сказал охранник, потянулся и устался в потолок. – Дождь, слякоть, сначала туда, потом сюда, не видно ни фига, Талгат нудит...

– Пожалеть, тебя? – улыбнулся я. Васёк рассмеялся:

– Нет, уж, спасибо. А вот чайку доблестной охране мог бы и заварить.

– Ева пусть заварит.

– Ага, эта заварит, сразу с ядом... – тихо произнес охранник, зевнул, закрыл глаза и через минуту засопел.

Вот зараза. Меня своей зевотой заразил. Чуть не свернув себе челюсть, я выставил последние настройки. Ну все. Программа работает, проверю еще раз и назад в свою админскую берлогу. Мхом прорастать.

– Васёк! Василий!! Быстро сюда! – раздался крик Талгата. Внезапный грохот, это задремавший охранник упал с дивана. Вскочил, чертыхнулся и с топотом убежал в коридор. Про-

водив это грохочущее чудо взглядом, я откинулся на спинку кресла и ждал окончания теста программы. На столе лежал забытый охранником пистолет в кобуре.

Интересно.

В коридоре было тихо. Потянувшись, я пододвинул кобуру к себе. Очень хотелось посмотреть на пистолет. В детстве я стрелял в тире. Мне даже нравилось, но настоящее оружие я в руках не держал. Зачем-то воровато огляделся, расстегнул кобуру и вынул добычу. Черный пистолет удобно лег в руку. На вороненом затворе было написано стилизованное слово Block и Austria. Я прицелился в монитор, потом в стену. Затем попытался прицелиться в окно, но у меня ничего не вышло, так как кресло не разворачивалось. Я тяжело вздохнул, засунул пистолет обратно в кобуру, зачем-то понюхал. Пахло кожей. Покрутил в руках, почесал кобурой затылок...

– Сергей, нет!

От крика я испугался, пистолет выпал, а я так дернулся, что опрокинул кресло. С трудом поднявшись и отряхнув колени, я испуганно уставился на Ирину Яковлевну, нашего корпоративного психолога.

--

– Да не собирался я ничего с собой делать!

В кабинете Ирины было минималистично, отвратительно светло и стерильно чисто. Хозяйка комнаты в строгом черно-белом костюме грустно смотрела на меня сквозь очки в тонкой оправе. Я подумал, что на Западе такой костюм называют power suit. Пиджак, брюки. Интересно, а если написать этот самый “паверсьют” в поиске, то результаты будут «сильные независимые женщины в офисе» или нарисованные мужики в космических бронжилетах с болтерами? Я потянулся к телефону проверить, но меня остановил голос психолога.

– Сергей! – голос Ирины Яковлевны был строг. – Наш корпоративный Искусственный Интеллект последнее время ставит вас в группу риска. Скорость реакции, взаимодействие с коллегами, сайты, которые вы просматриваете. Все это говорит о том, что вы находитесь в глубокой депрессии.

– Я не в депрессии!

– Хватит! – психолог замолчала и стала смотреть на меня со странной смесью жалости и осуждения. Взгляд она не отводила, загнипотизировать меня, что ли, хочет. Молчание затягивалось, становилось неудобно, я не выдержал и отвел глаза. Взгляд у нее был как у рыбы.

– Не в депрессии я, – мой голос прозвучал как-то обиженно.

– Сергей, наш искусственный интеллект говорит, что в депрессии. Я сама видела, как вы приставили пистолет к голове!

– Господи, Святый-Боже-Император, я же говорил вам, что просто почесался...

– В современном мире, – в голосе Ирины Яковлевны появились менторские нотки, – человеку не надо с риском для жизни добывать себе еду, не надо бояться хищников, тратить все время лишь на то, чтобы прожить еще один день. Как человеку не сойти с ума в этой ситуации?

Я ничего не отвечал. Психолог смотрела на меня с ожиданием. Молчание становилось неприятным.

– Алкоголизм? – не удержался я.

– Вы ведете себя как подросток. Правильный ответ: компьютерные игры.

– Вы сейчас серьезно?

Ирина Яковлевна поднялась из-за стола, и медленно подошла к окну. Серый ковролин гасил звук ее шагов. Она тяжело вздохнула.

– Сергей. К сожалению, я вынуждена принять меры. Я предписываю вам ежедневно играть в многопользовательскую игру с полным погружением. Не менее двух часов в день.

Это было очень похоже на шутку.

– Я не люблю многопользовательские игры, там слишком много ... эээ... пользователей? Вокруг эти незнакомые люди... Какие игрушки? Я надеюсь, вы шутите?

– Я абсолютно серьезна. Ваша капсула будет подключаться к игре через наш сервер. А я начну отслеживать отчет по времени, что вы проводите там. Если вы откажетесь выполнять мое предписание, я рекомендую отделу кадров уволить вас.

--

Введите имя персонажа. . . .

Я снимал квартиру на окраине города. Так дешевле. Было тихо, гудел компьютер, вдалеке отстукивала успокаивающий ритм электричка. Маленькая однушка, одежда висит на стуле, в углу горка носков. Не дрейфьте, ребята, скоро я вас постираю. В доме напротив загорались окна. Люди приходили с работы, ужинали, включали компьютеры и телевизоры, младшеклассники начинали рыдать над домашними заданиями, старшеклассники над несчастной любовью, собаки рвались гулять, а кошки требовали еще еды. Отодвинув пустую тарелку (у вас не будет горы грязной посуды, если вы едите из одной тарелки и пьете чай из одной кружки), я поставил на стол ноутбук.

Теперь надо определиться с игрой.

Компьютер компании, основываясь на моей «психологической матрице» (вот прямо так и сказали), выдал мне две игры для отбывания социальной нагрузки: «Дракония» и «Мир черного дождя». Интернет сообщал мне, что обе игры относительно популярны, но в первую тройку по посещаемости не входили. На главной странице сайта «Драконии» на фоне далекого сказочного города стояла прекрасная белокурая эльфийка. Виртуальный ветер шевелил листву и волосы ушастой (в хорошем смысле) воительницы. Томным взглядом она намекала, что только новый игрок сможет унять ее печаль. Регистрируйся, оплачивай абонемент, под ключай капсулу, приди, спаси и утешь.

У «Черного дождя» эльфийки не было. Там был город. Многоярусный город, высоченные шпили, нижние этажи скрывались в черном тумане. Шел дождь, дымили заводские трубы, по небу, шаря прожектором, пролетал дирижабль. Из колонок раздавался далекий перезвон колоколов, шипение пара, ритмичные железные удары, какие-то щелчки. На стене одного из зданий в свете прожектора висело красное знамя с черным двуглавым орлом.

По правде говоря, несколько лет назад я играл в онлайн-игры с полным погружением. Мечи, магия. Выбрал себе огромного лохматого таурена, по совету знакомого выбрал класс «танк». Знакомый меня уверял, что всякой шушеры вроде войнов-лучников-магов в игре просто тьма. Девяносто процентов игроков выбирают эти классы, радостно носятся, пытаются пройти подземелья и квесты, но без танков и лекарей это у них не выходит. И вот, бегают толпа, ищет ну хоть завалившего «танка». Мол класс будет востребован, любим и уважаем. И вот я играл. Оплатил абонемент, меня звали в различные рейды. В подземельях я становился в позу, кричал на монстров и те меня били. Били и били. Били и били. Это было неприятно. Остальные развлекались, пускали в чудовище стрелы и заклинания, а за все их пакости расплачивался я. Решил качаться без толпы незнакомых мне людей, но мой урон был такой мизерный, а прокачка шла очень уж медленно. Ну и еще был эпизод, мне там эльфийка одна понравилась. И стал я вроде как за ней ухаживать. Эльфийка, поняв, к чему ведут мои неуклюжие попытки, оглядела моего персонажа таурена, звонко рассмеялась и сказала «вообще без шансов» (это цитата). На попытки объяснить, что я ее смогу на загровке катать, мне можно гриву расчесывать, еще таурен урчать умеет, мне было сказано, что я конечно смешной, но нет. В общем, когда закончился мой первый месяц игры, абонемент я не продлил. Капсула пылилась в углу, раз в пару месяцев я заходил в одиночную игру «Боги Олимпа», летал над облаками, пугал игрушечных людишек адским смехом и стрелял во все, что движется, молниями.

И теперь опять эльфийка. Ну может в этот раз мне не таурена выбрать. Выберу гоблина. Ночного. И чтоб ассасин. И яд врагам подмешивать в компот. И влюблюсь в орчанку в два раза меня выше, и теперь она меня будет на загровке катать.

Или дирижабли и красные знамена? Мир стали и пара? О! Паровоз себе куплю!

Идея с ядом и орчанками была хороша, но с другой стороны – свой паровоз. Надо монетку кинуть. Пусть гоблины и драконы будут решкой, а паровозы и дирижабли – орлом. Я подкинул монетку – решка. Хм. Ну пусть будет до двух побед, подкинул еще раз – снова решка. Походил по кухне, почесал спину. Ну вроде меня никто не видит, аккуратно повернул монетку орлом вверх. Ха, орел! Ну что, Ирина Яковлевна! Вы еще пожалеете, что ввергли меня в эту авантюру. Паровоз, я иду!

Введите имя персонажа . . .

Сергей Волков (занято)

Паровоз Волков (свободно... но нет)

Волчий Паровоз (занято... вы серьезно?)

Серый Волк (занято)

Серый Пароволк ... Персонаж зарегистрирован.

Ну так себе имя, хотя пусть будет. Компания оплатила месяц игры. Отстреляюсь и свободен.

Давайте характеристики персонажа, будем разбираться. Появилась полоска загрузки, вокруг проявился «прекрасный новый мир». Я находился в огромном ангаре, наполненном различными механизмами. Тела я не чувствовал, как будто висел посреди огромной комнаты, а вокруг меня что-то стучало, звенело, крутилось и шипело. Я подумал, что, скорее всего, это не множество разных механизмов, а один огромный, и нахожусь прямо внутри него. Трубы, поршни и шестеренки уходили на многие десятки метров в разные стороны, освещалось все отблесками пламени из бойлеров и фонарями, в которых горело желтоватое пламя. Высоко под потолком были небольшие окна, закрытые витражами. Света они давали мало и на общее красно-оранжевое освещение этого «ангара» практически не влияли. Пахло чем-то пряным, корицей? Вроде нет.

Я попытался пойти в одном из направлений, но движения не было, все, что я мог, это только разглядывать окружающее и ничего более. Внезапно со всех сторон ко мне потянулись тонкие металлические руки, аккуратно взяли и быстро, но без рывка подняли меня на высоту пары человеческих ростов. Я поглядел наверх и обомлел. Дизайнеры игры постарались на славу. Сверху на меня смотрело огромное, метра полтора в диаметре, металлическое лицо. Тонкие скулы, большие светящиеся фонари-глаза, с четырьмя зрачками каждый. Лицо производило впечатление скорее женского, чем мужского. Даже немного симпатичное, если бы не было таким огромным.

– Ну, здравствуй!

Голос был механический, но определенно женский. Железный рот растянулся в небольшую улыбку, и я заметил, что зубы у этого существа острые и треугольные, а в глубине рта горело пламя.

Завертелись шестеренки, сработали поршни, и голова отделилась от потолка и на длинном толстом механическом манипуляторе остановилась напротив меня. Длинные тонкие ручки, что держали меня на высоте, перехватились поудобнее, от чего меня ощутимо трянуло.

– Ээээ...

Так вот наверно, как чувствует себя муха в лапах паука. Сравнение было неприятным.

– О, я вижу ты проделал долгий путь, чтобы прийти ко мне, в мой мир. Я Демиург Мира Черного Дождя. И я помогу тебе... Какое странное имя, расскажи о себе?

Я наконец сообразил, что происходит. Это и есть генерация персонажа. Меня приняла на себя нейронка игры и сейчас поможет с выбором и кастомизацией. Я слышал, что в некоторых

играх такое практикуют. Конечно, самому было бы проще, раскидал циферки между Силой и Интеллектом, и в бой. Но можно и по сложному, глядишь, так интереснее будет.

Наверное, приняв мое молчание за нерешительность, демиург начала задавать наводящие вопросы.

– Где ты родился?

– Ну, например, в столице, – черт, надо было гайды посмотреть, карту, а то даже не знаю, что сказать.

– О! Столица Алтын-Батор, прекрасное место! Степи, горы, холод, юрты... – Демиург улыбнулась, глаза с четырьмя зрачками чуть вспыхнули.

– Не, не, не, почему холод, я родился в столице Империи (ну должна же быть тут Империя).

– Ах, да. Столица Железной Империи – Эйзенберг. Достойное место. Много людей, сильная промышленность, замечательные трущобы. Итак, ты родился в трущобах Эйзенберга.

Вам предложено выбрать внешность вашего персонажа:

Пол: М, Ж, А

Внешность: Редактор. На основании реальной внешности

Я нажал на букву М (что это за пол «А»?), внешность на основе реальности. Сбоку появилась картинка мальчика лет пяти, похожего на меня в детстве. Мальчик был лохмат, в каком-то тряпье и босой.

– Демиург, почему в трущобах, я родился в хорошем районе. Мои родители были приличные, уважаемые люди. Папа был... ну, например, инженером, а мама, скажем, учительницей музыки.

Босой мальчик с картинки, стал хорошо расчесанным, прилично одетым и обутом мальчиком. На голове появилась фуражка, она сваливалась на нос, и пацан ее время от времени поправлял.

– Прекрасные были люди, так жаль, что они погибли, когда ты только пошел в гимназию. Ха. В эту игру можно играть вдвоем. Я кажется стал понимать, как эта система работает.

– Ну почему погибли? Они...

Глаза Демиурга вспыхнули, а пламя во рту полыхнуло.

– Они погибли! И ты остался сиротой, – чуть спокойнее и с улыбкой сказала Демиург.

Мальчик на картинке повзрослел, приобрел несколько болезненный вид, сзади появилась надпись: «Приют Божьей Благодати Святой Матрёны».

– Ну зачем вы так, – промямлил я, – ну хотя бы не такое... религиозное.

Надпись сменилась на «Кадетское училище, ордена Черного Пламени, его Превосходительства Генерала фон Штольца»

Одежда на мальчике сменилась на кадетскую форму, взгляд стал злой, под глазом появился синяк.

– А что-нибудь не военное? – решил я дальше испытать судьбу своего игрового персонажа.

Мальчик выздоровел, одет он был в синюю курточку, на голове снова появилась инженерная фуражка. «Особый приют-техникалис под патронажем Князя Айвана Сторма».

– А если...

– Сейчас в трущобы отправлю, – прервал меня Демиург.

– А..mmm... – надо было продолжать, механическое лицо смотрело на меня доброжелательно и явно ожидало продолжения, – ну, в общем я был очень умным мальчиком. И сильным, – поспешно добавил я.

– Но ленивым.

Здоровенного, мускулистого старшеклассника с хитрой, бандитской физиономией, положили на скамейку и стегали розгами две черные не прорисованные фигуры.

– И толстым, – ослепительно улынулась Демиург.

Юноша стал толстым.

– И за плохую успеваемость и лень тебя выгнали на последнем курсе.

Толстый юноша в оборванной одежде со злыми глазами сидел в темном подвале взявшись за лохматую немытую голову.

Я даже расстроился, сколько можно!

– Демиург, да как же так, почему если я говорю что-то хорошее, то ты сразу все портишь?

Женское лицо в отблесках красного пламени ослепительно улыбалось.

– А потому, мой маленький человечек, что всем людям дано одинаково. Если ты что-то получаешь, то должен чем-то жертвовать. И наоборот. Вот попробуй наоборот, и ты получишь награду! Кстати, называй меня – Лика.

– Лика?

– Да, Лика. Тебе не нравится?

– Просто прекрасное имя, – с иронией буркнул я.

– Я тоже так думаю! Только что сама выдумала! Какая я молодец! – Лика весело рассмеялась, пламя вспыхнуло, а из поршней пошел пар. Из ее горящих глаз на лицо протекло немного черного масла. Картинка была жутковатая. Я подумал, что надо выходить из игры. Как-то мрачновато даже для меня. Глянул на кнопку логаута, но ее нигде не было. Похоже, генерацию персонажа прерывать было нельзя. Я надеюсь меня тут не заперли. Хотя вряд ли, у меня стандартная капсула, через пару часов сама вытащит, если застряну.

– Ну что? Попробуешь наоборот, выдумать что-то плохое? – похоже Демиург Лика получила искреннее удовольствие от процесса.

– Я не буду больше ничего говорить, – я одновременно испытывал страх, обиду, но в глубине души появился интерес. Какая странная игра. В прошлый раз все было по-другому.

– О, герр Пароволк обиделся. К счастью, я и сама могу рассказать, что с тобой было дальше. Однажды на свалке, тебя пойма...

– Стоп! Подожди. Хорошо. Я сам, – я попытался собраться с мыслями. Надо придумать что-то плохое и посмотрим, как этот странный искусственный интеллект будет меня спасать.

– Я плохо питался и жил в трущобах, поэтому связался с плохой компанией и заболел...

– У тебя началось воспаление легких, тебя сильно избили, тебя укусила подземная крыса, началась гангрена и пришлось ампутировать тебе руку.

Я с удивлением смотрел как мой персонаж лежал явно при смерти. Дыхание его было прерывистым, а вместо левой руки ничего не было. Ну хоть похудел.

– Тебя подобрала автоматы, заменили твои легкие на механические. Но в оплату за это забрали твое сердце.

Молодой парень перестал умирать, но левая половина груди стала металлическая, на месте сердца было стеклянное окошко, в котором горел огонек. Вместо левой руки появился железный протез.

– Это награда?! ДА ЧТО ТЫ..

– Тихо! – глаза Лики снова стали красными. Я заметил, что зрачки в каждом глазе сливаются вместе, а потом расходятся вновь.

– За то, что ты такой вспыльчивый, получай продолжение: ты встретил младшего принца Империи, который гулял по городу инкогнито, и...

– Подружился с ним?

Лика с щелчком моргнула, пару секунд помолчала, но потом продолжила:

– Подружился, но потом разругался, публично оскорбил его, оскорбил венценосную семью и всю Империю. Ты был крайне красноречив, принц обиделся и назначил за твою голову награду.

На картинке одорукий молодой человек завернулся в грязные лохмотья. Лица почти не было видно. Над замотанной фигурой появилось обтрепанное объявление: За преступника Серого Пароволка Имперская канцелярия объявила награду: 1000 Железных марок.

Чувствуя, что дело идет к концу, я воскликнул:

– Я пошел к бандитам! – может хоть рогой стану...

– Банда Дохлые Крысы тебе не поверила, повязала и хотела сдать в Имперскую Канцелярию, – гудение пламени в Лике уже начинало напоминать урчание какого-то огромного кота.

– Но я хоть сбежал?

Урчание резко прекратилось, Демиург пристально смотрела на меня и молчала. Что случилось?

– Нет, не сбежал, – как-то неуверенно произнесла она.

– И?

– Тебя сдали в Канцелярию, – голос Лики стал еще более неуверенным.

– И?

Демиург молчала.

– Посадили в тюрьму?

– Нет. За такое преступление тебя казнили... они тебя сдали в канцелярию... и получили награду... а потом тебя казнили и...

– Может нового персонажа создадим? – с надеждой спросил я.

– Нет, постой. Казнили в газовой камере ииии ..., – звук «и» из механического плавно переходил в какой-то жутковатый скрип.

Я испугался, что сейчас Лика, а с ней и вся игра зависнет.

– У меня же автоматы поменяли легкие на механические. Какая газовая камера?

– Точно! – громким шепотом сказала Лика, – ты сбежал из морга, потом пробрался на корабль и уплыл из Эйзенберга.

Глаза Лики снова стали обычными, на губах появилась легкая улыбка.

– А ты молодец. Ты мне нравишься.

– А еще у меня...

– Тссс, – одна из рук Лики приложила стальной палец к моим губам, – тихо мой маленький, добро пожаловать домой...

Механические руки, удерживающие меня, разжались и я начал падать, вокруг сгустилась тьма. Темнота, только равномерный низкий гул. Сбоку появились какие-то иконки и кнопка выхода.

/logout

Глава 2

Я не надел шапку. Было прохладно. Моросил мерзкий дождик, попадая мне за шиворот. Слепая по лужам, я размышлял о том, что только идиоты не надевают шапку в такую погоду. У входа в офис меня встретил Игорек из ночной смены. Вид он имел лохматый и угнетенный, ночью начались проблемы с одним из серверов. Благополучно передав мне эту заботу, Игорек пошел на диванчик спать, а я до обеда занимался внезапной проблемой. По плану у меня было почитать гайды и форум по «Черному дождю». То, что произошло вчера, не было похоже на игры, в которые я играл раньше. Интересно, вторая игра, «Дракония» – такая же, как «Черный дождь»? Только там над тобой берет шефство злобный сумасшедший дракон? И выходишь ты от него одноногим дворфом с парой психических расстройств и долгом перед безумными некромантами.

– Ирина Яковлевна, я хотел с вами поговорить.

– А, Волков, я очень спешу, что случилось? Я посмотрела, вчера ты просидел в игре 127 минут. Молодец, думаю мы с тобой решим все наши проблемы и всю твою депрессию!

– У меня нет депрессии. А игра была очень странная...

– Конечно, она и должна быть странная. Это же игра, новый сенсорный и психологический опыт. Это поможет...

– Нет, Ирина Яковлевна, эта игра очень странная, вы в нее заходили?

– Что? Я? Да ни за что. Буду я еще ерундой заниматься! Всё, Волков, я побежала, очень спешу!

Окинув меня строгим взглядом рыбьих глаз, она зацокала каблуками по коридору.

Незадача. Ну давай хоть форум игры гляну. До конца рабочего дня мне удалось выкроить полчаса свободного времени. К сожалению, форум не ответил на все мои вопросы. Игроки обсуждали процесс создания персонажа. В начале игры их опрашивал один из демиургов игры. В зависимости от фантазии и красноречия игрока, искусственный интеллект выдавал ему различные плюшки. Например, обсуждалось, что надо обязательно говорить, что твои родители дворяне, тогда в начале игры, если ты будешь крайне убедителен, у тебя мог сразу быть титул и даже небольшой, но постоянный приход денег от «виртуальных родителей». Рекомендовали рассказывать, какой ты мастер в одной из профессий, или в боевых искусствах, тогда вполне могли дать приличный бонус при работе по «специальности». Про сирот, инвалидов, подземных крыс и награду за голову никто не говорил.

Дойдя до дома и поужинав, я решил, что мне стоит пересоздать персонажа. Сказать, что я сын князя Воронцова, что я мастер фехтования и пулевой стрельбы, что у меня есть свечной завод и куча наложниц.

Login

Темнота, низкий гул, какой-то далекий рокот. Эй, а как нового персонажа-то создать? На обзоре была кнопка выхода, кнопка персонажа, инвентарь, внутренняя почта, полоска жизни. И всё. Никаких настроек.

Я посмотрел окно Персонажа.

Имя: Серый Пароволк

Уровень 1

Здоровье 310/310

Класс: бездомный

Умения:

Тяжелая атлетика 9(+1)=10

Легкая атлетика 6(+4)=10

Красноречие 0(+3)=3
Хитрость 2(+6)=8
Выживание 1(+3)=4
Запугивание 0(+5)=5
Рукопашный бой 2
Ручное огнестрельное оружие 2

Специальность:

Инженерия больших машин 1
Инженерия малых машин 1

Особенности:

Однорукий – вы потеряли руку, пока у вас не будет замены, вы ограничены в некоторых действиях, активизирует особенность «Инвалид».

Простой протез левой руки – у вас стоит простой протез, -2 *Тяжелая атлетика*, убирает особенность «Инвалид»

Механическое легкое – ваши легкие заменены на механический аналог, +1 *Тяжелой атлетики*, +2 *Легкой атлетики*, +400% к задержке дыхания, иммунитет к аэрозольным ядам 100%, иммунитет к болезням 30%

Механическое сердце – энергетическая ячейка, поддерживающая вашу жизнедеятельность. +2 *Тяжелая атлетика*, +2 *Легкая атлетика*, -1 *Выживание*, *Иммунитет к болезням* 20%. *Энергетический баланс* занято 270 из 650 (100 жизненно важные процессы, 150 механическое легкое, 20 протез левой руки). *Топлива* 5 из 80.

Образование – *Особый приют-техникалис* – вы получили хорошее специализированное обучение. +1 *Инженерия малых машин*, +1 *Инженерия больших машин*, +2 *Рукопашный бой*, +2 *Ручное огнестрельное оружие*, +3 *Хитрость*

Стреляный воробей – вас много наказывали в детстве, что выработало в вас циничный взгляд на многие вещи. +3 *Красноречие*, +3 *Хитрость*.

Пария – в юности у вас не было дома, друзей и родственников. Вы научились выживать в тяжелейших условиях. +4 *Выживание*.

Взгляд Демиурга – +5 *Запугивание*

Параметры:

Иммунитет к болезням, передающимся воздушно капельным путем 100%

Иммунитет к аэрозольным ядам 100%

Иммунитет ко всем болезням 50%

Отношения:

Общие

Дворяне -90 (ненависть)

Капиталисты -90 (ненависть)

Офицеры -90 (ненависть)

Солдаты -20 (неприятие)

Службы правопорядка -50 (отвращение)

Буржуа -50 (отвращение)

Интеллигенция -50 (отвращение)

Клерки -50 (отвращение)

Рабочие -20 (неприятие)

Крестьяне -20 (неприятие)

Бандиты -20 (неприятие)

Бездомные +40 (симпатия)

Автоматоны +2 (нейтрально) *(не относится к классам живых существ)*

Персональные отношения:

Железная Империя -50 (отвращение), за вашу голову назначена награда 1000 железных марок (за живого)

Младший Принц Железной Империи Иван Штурм -50 (отвращение)

Демидурга Лика +25 (интерес)

Изучив параметры, я восхитился. Однорукий бомж с презрением от огромной кучи фракций. Но довольно крепок и болтлив. Может, получится милостыню из людей выколачивать? Но откуда столько нелюбви ко мне? Ответ на этот вопрос дал инвентарь, где я наконец смог увидеть своего персонажа со стороны. Весь грязный, разодранные штаны в пятнах масла, стоптанные ботинки, старая куртка на голое тело. Одежда не давала никакой защиты, но давала кучу минусов в отношении со всеми фракциями, кроме бездомных, коим эта одежда нравилась и приводила к симпатии. К тому же на мне были дебафы:

– Неопрятный вид (-10 ко всем классам, кроме бездомных)

– Плохой запах (-10 ко всем классам, кроме бездомных)

Разглядывая свою бандитскую рожу, в которую игра превратила мое лицо, я не мог удерживать восхищение работой дизайнеров. Тоже может такую щетину отпустить, уж больно суровым становлюсь. Прямо серьезный такой. Глаза нарисованного персонажа мигнули и стали желтыми. Они светились изнутри, взирая вокруг несколькими шевелящимися зрачками. Кошмар какой. Секунда, и все стало нормально. Обычные глаза. Может это и есть особенность «Взгляд Демидурга»?

В кармане обнаружилось 6 железных марок, кусок черствого хлеба и кусок угля.

Закрыв все справочные окна, я огляделся вокруг – абсолютная тьма. Ощупав себя, я обнаружил, что тело у меня есть, левая рука слушалась плохо и была очень странная на ощупь, наверное, это и есть протез. Распахнув куртку, я вдруг стал видеть окружающее. Вместо моего сердца было маленькое круглое окошко, сквозь которое пробивался слабый красноватый свет, как от тлеющих угольков. Так вот он, мой пламенный мотор. Окошко было закрыто на крепкую защелку. Открыв ее и распахнув дверцу, я почувствовал жар, как из маленькой печки. Уголь, наверное, туда положить? Достав из кармана кусок угля размером с кулак, поглядел его свойства.

Каменный уголь. Производство рудники Каццен, Железная Империя. Топливная ценность 8.

Аккуратно засунув его внутрь сердца (странное ощущение), затворил дверцу и закрыл защелку.

– Топливо 13/80, – оповестило меня системное сообщение.

На душе потеплело. Странное, но приятное ощущение. Будто бутерброд съел.

Свет в груди стал чуть ярче, и я обнаружил, что сижу в маленькой камерке два на два метра. Левая рука представляла из себя протез из желтого металла, несколько маленьких поршней позволяли двигать ей так, как будто это была моя собственная рука. Три широких металлических лепестка заменяли мне пальцы. Интересно, но осязание осталось. Мне пришлось довольно сильно сжать протез, чтобы почувствовать. Эта железка передавала ощущения, хоть и крайне слабо. Рядом со мной валялось грязное тряпье, пахло какой-то гадостью и химикатами. Справа стена из небольших досок. Дотянувшись до них, я обнаружил, что это ящики, которые закрывают мне выход из моего закутка. Я понял, что нахожусь в помещении, похожем

на чулан. Полки, на них лежат утюги, швабры, тряпки, банки с чем-то пахучим. Из-под двери чулана выбивалась полоска света. Там кто-то ходил, шаркал, и вообще что-то происходило.

Приоткрыв дверь, я увидел небольшой коридор, освещенный газовыми фонарями, по которому потоком в одну сторону шли люди. Они были одеты по викторианской моде. Котелки, кепки, жилетки с часами, дамы в платьях в пол. По изрядно потертому ковру глухо стучали каблуки. В руках были небольшие мешки и саквояжи.

Лица говорила, что я сбежал из какой-то там Империи на корабле. Похоже, это корабль и его пассажиры. Все куда-то идут, а раз с вещами, то, возможно, на выход. Значит, и мне туда. Я вышел из кладовки и пошел в том же направлении. Окружающие меня НПС кривились, смотрели на меня с отвращением, дали мне пространство, но ничего не сказали.

**Добро пожаловать в Город Сов!
Район – Главная Пристань.**

Ночь. Мокрый асфальт. Вся пристань освещена фонарями. За спиной у меня высилась громада парохода. Если бы этот корабль находился в нашем мире, это был бы Царь пароходов. Исполин. Множество труб, колес с лопастями, сотни иллюминаторов, тысячи людей. Я не очень люблю море и корабли, но этот монстр однозначно внушал трепет и уважение. Налюбовавшись кораблем, я поглядел на пристань. Выгрузка пассажиров шла полным ходом. Портовые краны уже подошли к кораблю и начали разгружать тюки и контейнеры. Среди толпы НПС я также разглядел множество игроков. Двое из них, одетых весьма неплохо (кожаные пальто, цилиндры, на поясе кобура с пистолетом) проходили мимо меня. Высокий блондин не удержался и стал толкать локтем спутника:

– Саня, Сань, глянть, какой типаж! Хардкорщик, что ли?

У меня перед глазами высветилось оповещение.

Вы успешно добрались до точки вашего старта. Локация Главная пристань, Город Сов.

Уровень безопасности: зеленый

Задание наследия: Вы прибыли из Железной Империи. Этап 1: обустроиться в Союзе Вольных Городов.

Что за странное задание, ни что сделать, ни куда идти. Ладно, потом разберусь.

Обучающее задание «Мой дом». В течение 12 часов найдите место для сна.

Награда: вы получите первую точку привязки, 10 опыта

Провал/отказ: Арест полицией города – за бродяжничество

Принять да/нет

Ну конечно принять. А то я заметил двух НПС полицейских, посматривающих в мою сторону. Наверно, раздумывают, арестовать меня или не связываться с таким страшным и вонючим.

Обучающее задание «Хлеб насущный». В течение 12 часов вы должны полностью наесться.

Награда: Простая еда, 10 опыта

Провал/отказ: Дебаф «Голод» -100% получаемого опыта и умений.

Принять да/нет

И это задание примем. Вон у меня в инвентаре хлеб был, сейчас его и съем.
Черствый хлеб. Сытность 3.

Сытость 15/100

Н-да, негусто, надо раздобыть себе еды. Рядом со мной появился полицейский. На голове шлем, здоровенная медная бляха, усы, черная дубинка на поясе. Все-таки решился подойти, злодей.

– Слушай внимательно, вонючка, я два раза повторять не буду. Сейчас я сосчитаю до двадцати, и если после этого ты не испаришься с моего участка, то у тебя будут крупные неприятности. Время пошло. Раз...

Я не нашелся, что сказать, кроме как:

– А ты разве умеешь считать до двадцати?

Полицейский немного помолчал, взялся за дубинку и сказал:

– Пять...

– Все понял, понял! Ухожу!

– Семь...

Я рванул к выходу с пристани.

Район Южный

Уровень безопасности: желто-зеленый

Я ходил по улицам и наслаждался окружающим. Каменная мостовая, уютные многоэтажные, пусть и несколько хаотически расположенные дома. В окнах горит свет, улицы освещены газовыми фонарями. По тротуарам гуляют НПС и игроки в викторианской одежде. Все прилично, чинно и как-то уютно. Хочется сесть у камина в кресло, закурить трубку и пить горячее вино. Если бы не чуть заметный запах гари, то было бы совсем замечательно.

Вот небольшая очередь из НПС и игроков у входа в здание. «Только сегодня! Механический цирк доктора Лонгхорна! Незабываемые впечатления! После выступления вы можете приобрести артистов на специальном аукционе!» Далее маленьким шрифтом была приписка, что предложение о покупке касается только артистов-автоматов и механоидов.

Вот два НПС пытаются починить неработающий газовый фонарь, причем у одного из ремонтников вместо руки газовая горелка.

По улицам проезжали экипажи с запряженными в них лошадьми, и механизмы, пыхтевшие паром и дымом. Вот откуда запах гари. Я увидел среди прохожих парового робота. Выделил его свойства, и узнал, что это автоматон 5 уровня, тут же было указано имя владельца. Если автоматоны – это роботы, то кто такие механоиды?

Невдалеке раздался свисток полицейского. Я сразу подобрался. С моим классом – бездомный, в такой одежде, встреча с полицией мне не нужна. По квесту мне скорее надо найти место для ночлега. Через улицу я увидел светящуюся надпись: ОТЕЛЬ «Диорама». Вот и решение.

--

– Уважаемая, мне бы комнату.

– Десять крон, – необъятная старушка за стойкой поглядела на меня, скривилась, – шутишь? Тебе не сдам, у нас приличная гостиница.

Жилье мне нужно было срочно. Скоро выходить из игры, а носиться по городу, уворачиваться от полицейских и искать, где приткнуться, мне было совсем неохота.

– Красавица! Не смотрите на мой непрезентабельный вид, это временные трудности. Если дадите мне небольшую комнатку, то я буду вам безмерно благодарен, стану красив, умыт и весел, никаких неприятностей точно не будет, – я лучезарно улыбнулся. – И поесть бы еще.
– За красавицу, конечно, спасибо, – прокряхтела хозяйка, – но нет... Хотя...

Умение «Красноречие» повышен +10%

Опыт +10

– Есть в подвале маленькая каморка. Шесть крон – ночь.
– Милая! А давай за пять крон, и я еще на одну крону поесть закажу?
– Шесть крон, и остатки ужина из столовой сможешь съесть, там осталось еще. Не думаю, что ты привередливый.
– Спасибо! – я достал все свои монеты.
– Марки не принимаем! – взгляд старушки снова стал колючий. Она подняла палец и, не оборачиваясь, указала на объявление, висящее прямо под часами без стрелок. «К оплате принимаются ТОЛЬКО Союзные кроны и крон-карты».
–Но...
–Говоришь, путешествуешь? Одет как «горчичник», а расплачиваешься железными марками? Может мне полицию позвать?
– Матушка! Не сердись, сейчас поменяю эти чертовы марки и вернусь. Ты только не уходи никуда.

С банками сразу не задалось, уже минут десять я ходил по улицам и ничего похожего на место, где можно обменять валюту, не видел. Окружающие НПС от меня шарахались. А пара встреченных игроков сказали, что они не местные, и у них пока карты города нет. Устав, я уже подумывал выходить из игры, и черт с ними, с дебафами. Присел на каменное крыльцо одного из домов и решил, что даже если я сейчас обменяю марки, то дорогу назад, в отель вряд ли найду. Слишком далеко забрался.

– Дядь, а дядь! Дай четвертак, подскажу, где банк. – передо мной переминался с ноги на ногу чумазый мальчишка в дырявой кепке.

– Нет у меня четвертака, малой. – печально сказал я, – ни черта у меня нет.

– Ага, рассказывай! – мальчонка шмыгнул носом, – а банк тебе тогда зачем?

Я молчал и разглядывал пацана... нормальный такой, лохматый, штаны грязные. Только мордаха жуть какая хитрющая.

– Ну нет четвертака и нет! – пацан развернулся и пошел вдоль по улице, – всё дядь, ухожу уже. Вот уже почти ушел. Еще чуть-чуть и совсем уйду.

Я не удержался и рассмеялся. Мальчонка вернулся назад.

– Ладно, дядь, пойдем просто так покажу. Эх доброта моя доброта...

– Звать-то тебя как, доброта?

– Чижом кличут, – серьезно ответил мальчуган, – ну что, идем или не надо уже?

Изрядно поплутав по закоулкам, Чиж остановился и показал на темный переулок:

– Там банк.

– В каком это смысле, там? – темный переулок не внушал никакого доверия.

– Ой дядь, ты как маленький прям. Переулок проходите, за ним сразу Кирпичная улица. Там этих банков тьма, целых две штуки. А я пойду, меня мамка заждалась давно.

Я стоял в нерешительности.

– Ладно, дядь, пойдёмте, доведу. Тут идти одну минуту. Только пойдёмте быстрее, а то точно от мамки попадет, – парень быстрым шагом пошел в переулок, – вот сюда, здесь ворота, ток голову пригните, они низкие.

Вы вошли в район Черный ручей.

Уровень безопасности: красно-желтый.

Внимание, игрокам ниже 5 уровня не рекомендуется покидать районы со статусом безопасности ниже Зеленого или Желто-зеленого.

Критический урон! Удар по голове. 19*3=57 НР. Жизнь 160/217

Дебаф: Оглушение 15 сек, Паралич 10 сек.

Я рухнул на землю. Меня перевернули. Накинули на руки петлю, засунули в рот какое-то тряпье.

Дебаф: Немота, Связаны руки

Вам предложено задание «Городская овца». Вы подверглись ограблению бандитов.

Награда: 100 опыта, вы лишаетесь всех ценных вещей

Провал: 10 опыта

Отказаться невозможно.

Ого, как больно! У меня стоял фильтр на ощущения 30%. Как же меня долбанули бы при полных ощущениях. Какой странный квест, и ведь кнопки принятия или отказа – нет.

Надо мной склонился бандит. На голову у него была надета кепка, а нижнюю половину лица скрывал синий платок. Пахнуло потом и перегаром.

– Чиж! Болван! Ты кого привел? Это же «горчичник»! – как-то даже пророкотал бандит. Голос был низкий, практически бас.

– Чего сразу «горчичник»? У него имперские марки есть, я сам слышал. Он банк искал! Он имперский шпион! – пропищал мой вероломный провожатый.

– Мара, обыщи, – главарь достал тесак и показал его мне, – ты овца, а с овцами что делают? Правильно, стригут. А если овца не дает шерсти, то с ней что делают? Правильно, пускают на мясо.

– Шесть марок. Всё. Ни оружия, ни ключей, ни крон-карты, даже курица нет.

Повисло тягостное молчание.

– Отпущит мнм памнта, – промямлил я, пытаюсь вытолкнуть изо рта кляп.

– У него вон протесс есть! – раздался молодой шепелявый голос откуда-то сбоку. Главарь глянул на мою левую руку.

– Кусок дерьма, тридцатка в базарный день. Денег нет, ничего нет, и господь Хранитель, как же от него воняет. Чиж-идиот. Уходим.

Главарь отпустил меня и встал. Ко мне наклонился другой бандит, обладатель шепелявого голоса с абсолютно безумным взглядом.

– А это я себе саберу!

Потеряна особенность «Простой протез левой руки»

Получена особенность «Инвалид» – вы ограничены в некоторых действиях

Действие дебафа «Связаны руки» прекращено

Шепелявый помахал у меня перед лицом моей железной рукой.

– К тому же, ты имперский шпион! Я узас как не люблю имперских шпионов! А дазе если не шпион, то плевать.

– Шило! Брось его, пошли! – пробасил главарь.

– Ща!

Шепелявый достал длинный нож и ткнул меня в бок.

Получен урон...

Получен урон...

Получен критический урон...

Вами получен дебаф “Без сознания”. Если вы получите еще один критический урон, или в течение 6 часов вам не окажут помощь, то ваш персонаж отправится на перерождение.

Вами выполнено задание «Городская овца»

Награда: 100 опыта

Бонус: вы разозлили бандитов +20 опыта

Получен новый уровень! (2)

Изображение пропало, темнота. Светилась только кнопка «Выход». Какой странный квест. Причем я ничего не делал. Ну, хотя б уровень дали. Немного подождал, но ничего не происходило. Ну значит Выход.

Logout

Глава 3

- Ирина Яковлевна! Нам все-таки надо поговорить!
- Волков, ну что опять... – психолог тяжело вздохнула и поправила свои очки в тонкой оправе, – мы же все с вами решили и обо всем договорились!
- Ирина Яковлевна! Вы точно уверены, что мне надо играть в эту игру? Еще раз повторю...
- Сергей, – в ее голосе появились сочувствующие нотки, – Гораций по вам дал однозначную рекомендацию...
- «Гораций» – это наша компьютерная система?
- Гораций – это Искусственный Интеллект Внутреннего Учета и Контроля, он следит за многими аспектами работы нашего филиала. Вы сами понимаете, насколько его рекомендации взвешены и обоснованы. Это же Искусственный Интеллект!
- Мммм, Ирина Яковлевна. Искусственный интеллект – это утопия. Уже многие годы ученые пытаются создать такой, но у них ничего не выходит. На самом деле, то, что вы называете искусственным интеллектом, это всего лишь нейронная сеть, большая, хорошо обученная, но всего лишь нейронная сеть. Она не обладает сознанием, а может только выдавать некоторые ответы, на основе данных, которым ее обучили другие люди. Она может ошибаться, и я думаю, что насчет меня, как раз...
- Сергей, вы очень странный, – женщина уставилась на меня своим рыбьим взглядом, – я начинаю убеждаться, что Гораций был абсолютно прав насчет вас.
- Но...
- Идите работать, – она сделала многозначительную паузу, – Идите работать, Сергей, не отнимайте время ценного сотрудника!
- Ценного сотрудника?
- Да, ценного сотрудника. Вы меня отвлекаете своей ерундой. Подождите, это такая шутка была?
- Нет, вам показалось, – грустно сказал я. Встал, попрощался и пошел к шефу. Еще ничего не решено. У меня осталось последнее средство. И я должен его использовать.
- Что опять случилось? – начальник филиала ожесточенно клацал мышью, не поднимая голову от монитора.
- Ирина Яковлевна случилась, – я всеми силами попытался изобразить максимально несчастный вид.
- Сейчас, обожди, – терзание мыши продолжилось, я смиренно сидел и ждал, – Да! Наконец-то! Да!!
- Шеф отпустил мышку и отвернулся от экрана.
- О, Серега! Ну, что опять случилось?
- Ирина Яковлевна, – терпеливо повторил я и снова попытался сделать несчастный вид, но похоже, получилось неубедительно.
- Не ссорься с ней, – коротко сказал начальник и снова взялся за мышь.
- Подождите, шеф! Она на меня нагнала нашу нейронку, и та поставила на меня метку, мол у меня депрессия, и мне надо играть в какие-то жуткие виртуалки.
- И?
- И всё, не хочу я в них играть!
- Почему? – шеф выглядел удивленным.
- Ну не люблю я многопользовательские игры.
- Почему? – степень удивления увеличилась.

– Ну там... ну люди разные... незнакомые...

– И?

– Не хочу я общаться с незнакомыми людьми! Я вообще незнакомых людей не очень... да и знакомых людей тоже...

Шеф молчал и смотрел на меня. Блин, зачем я это сказал. Дернул же меня за язык кто-то. Тишина становилась гнетущей. Я стал догадываться, что мой план спасения через шефа скорее всего провалился. Исходя из моих слов, выходило, что компьютер был прав насчет меня. Помолчав еще несколько секунд, я тихо сказал:

– Ну, я пойду?

– Иди, – сказал начальник и отвернулся к экрану. Уже выходя, я услышал сквозь дверь:

– И не ссорься с Ириной!

Игровая энциклопедия:

Уровни безопасности локаций.

Все локации в игре «Мир черного дождя» имеют разный уровень безопасности. При входе в каждую локацию вы получаете название локации и уровень ее безопасности. Всего в игре 7 уровней безопасности:

Белый – в локации невозможны любые насильственные действия (против игроков, НПС, имуществ). Включена модерация речи и чатов. Невозможны любые административные нарушения (хулиганство, обнажение в публичных местах, распитие спиртных напитков и так далее). Данный уровень безопасности встречается в зонах обучения новых игроков (детские сады).

Зеленый – любые насильственные действия в зеленых локациях невозможны. Любые административные правонарушения возможны, но запрещены, с высокой долей вероятности виновный понесет наказание.

Желто-зеленый – насильственные действия возможны, с высокой вероятностью виновные понесут наказание. Административные правонарушения не приветствуются и могут привести к наказанию.

Желтый – насильственные действия возможны, но не приветствуются, по каждому инциденту будет проведено расследование, по результатам которого к виновному может быть применено наказание.

Красно-желтый – насильственные действия вероятны. Данные зоны не рекомендуются игрокам ниже 5 уровня. Особо тяжкие преступления расследуются и по результату могут привести к наказанию.

Красный – насильственные действия весьма вероятны. При особо тяжком характере преступлений могут привести к расследованию. Не рекомендуются к посещению игроками ниже 10 уровня.

Черный – Зона Свободной Охоты. Все, что происходит в Зоне Свободной Охоты, остается в Зоне Свободной Охоты. Не рекомендуется к посещению никому. Удачи.

Все зоны в темное время суток понижают свой статус на один уровень.

Login

Обучающее задание «Мой Дом» провалено.

Штраф: Особенность «Их разыскивает полиция» – вы нарушили закон и теперь при виде вас полицейские будут знать, что вас надо арестовать.

Преступление: бродяжничество

Сила поиска: Город Сов – 1

Обучающее задание «Хлеб насущный» провалено.

Штраф: Дебаф «Голод» -100% получаемого опыта и умений.

3-й Промышленный район.

Уровень безопасности: желтый

– Оно живое! У-ха-ха-ха! Оно живое!

От резкого звука я дернулся и открыл глаза. Заляпанный чем-то потолок, когда-то, очень давно, покрашенный зеленой краской. Несколько ламп, горящих синеватым пламенем. Было душно, пахло машинным маслом. Я попытался повернуть голову. Безрезультатно.

– Где я?

– Оно разговаривает! – в голосе, идущем откуда-то сбоку, смешались восторг и благоговение.

Я попытался пошевелиться, но это не получалось, как будто я был прикован.

– О, секундочку! Сейчас, сейчас! – что-то щелкнуло, и я оказался свободен. Поднявшись, я огляделся. В одних кальсонах я сидел на металлическом столе. Комната вокруг напоминала гараж безумного автомеханика, все стены и пол были покрыты разным железным хламом, какими-то механизмами неизвестного назначения, на стенах я разглядел ряд металлических конечностей разных форм и размеров. Несколько железных голов, явно вышедших из фантастических фильмов, висели на стене, будто охотничьи трофеи. Передо мной, нервно переминаясь и слегка подпрыгивая, стоял худощавый, чрезвычайно лохматый человек в изодранном кожаном фартуке. Он как будто не мог ни на секунду остановиться и все время пошатывался, двигал руками и шевелил пальцами. На маленьком носу еле помещались здоровенные очки с толстыми стеклами,

Нетрудно было догадаться, что я попал в лапы к какому-то сумасшедшему ученому. С такой-то внешностью этот НПС никак не мог быть, например, булочником.

– Кто вы? И что я здесь делаю? – задал я наиболее терзающий меня вопрос.

– О! Оно еще и разумное! Наконец-то мне повезло! – лохматый человек задвигался и запрыгал еще быстрее.

– Стоп! – надо было прекращать эту безумную пляску, меня уже начинало слегка укачивать от этого мельтешения, – Постой, не прыгай. Ответь, пожалуйста, на мои вопросы.

Человек встал в горделивую позу и загадочным голосом сказал:

– Тыква! Нет! Тыквер! То есть Доктор Тыквер! Это моя фамилия! Я подобрал тебя в трущобах, донес тебя до моей лаборатории, ты тяжелое существо, да... Я починил тебя, теперь ты будешь мне помогать, служить и откроешь тайны своего рода!

Его выступление меня смутило, особенно последняя часть. С одной стороны, мне стало интересно, что будет дальше, с другой мне не очень понравилась идея помогать, служить и открывать тайны рода. Какого рода? Я обратил внимание, что кнопки интерфейса вполне доступны, и вряд ли мне грозит виртуальное рабство, в любой момент я смогу выйти. Но разобратся надо.

– Во-первых, уважаемый, я не существо. Меня зовут Серый Пароволк. И я чело...

– Так ты мальчик! Восхитительно!

– Кхм! Ну не то чтоб мальчик... Скорее мужчина, чем мальчик.

– Очень интересно!

Да чему он так радуется? И тут я заметил, что я чувствую свою левую руку. Я упираюсь руками в металлический стол, на котором сидел, причем одинаково чувствовал это обеими руками. Подняв руку, я посмотрел на нее. Протез был на месте. Но это был не мой протез. Та железка, что мне выдали в начале игры, была скорее похожа на хоть и сложный, но гаечный ключ с поршнями. Эта же рука была явно произведением искусства. Блестящая стальная рука,

ладонь и пальцы были похожи на человеческие. Очень качественная вещь. Рука была покрыта сложным выгравированным узором. Он складывался в какой-то знак. Повернув голову, я увидел стилизованную цифру девять. Протез слушался великолепно, тактильные ощущения в полном объеме, как в правой руке. Разницы с настоящей практически не было.

– Нравится? – напомнил о себе Доктор Тыквер.

– Это вы сделали? – я помахал рукой.

– Я это тебе поставил, – уклончиво ответил ученый, – когда я нашел тебя, ты был совсем поломанный. Я тебя починил, а чтобы тебе было удобнее, поставил этот манипулятор. Я его давно нашел. Два дня назад. На свалке. Все думал поставить кому-нибудь, но мне никак не попадались автоматы без левой руки. А тут ты! Ты просто подарок! И манипулятор поставил, и ты нормально запустился! И автоматон! И говорить можешь! Мы прекрасно сработаемся! У меня великолепное предчувствие по поводу тебя, Пароволк! – ученый опять начал хаотически шевелиться и подпрыгивать.

– Кхм, даже не знаю, как сказать. Но мне кажется, что я не автоматон.

Доктор Тыквер замер.

– Нееет. Ты не можешь быть механоидом. Механоиды глупые. Подай, принеси, постой в углу. Прimitивные машины. Не то что вы, автоматы. У вас есть искра творения! Вы великопены! Нет, ты точно не механоид!

– Может, я человек? – усмехнулся я.

– Человек?! – ученый сделал удивленное лицо и с ужасом уставился на меня. Вдруг его лицо разгладилось, он немного улыбнулся, потом улыбка стала шире, потом рассмеялся.

– Ахаха! Юмор! Очаровательно! Смешная шутка.

Я почувствовал, что устал. Тяжелый день на работе, вчерашнее ограбление, теперь этот бессвязный разговор.

– Так. Доктор, посмеялись и хватит. Я ужасно благодарен вам за спасение. Я ужасно благодарен за то, что вы подлатали меня. Но я человек. Я никакой не автоматон. Хватит, – я спрыгнул со стола на пол, – где моя одежда? Я пойду, пожалуй.

Доктор медленно подошел ко мне, постучал пальцем по окошку моей «печки» в груди и тихо произнес:

– Знаешь, что это? Это сердце автомата. Я разобрал множество механоидов, автоматов и человек. И вот такое, – он уперся пальцем мне в грудь, – было только у автоматов! Я поглядел на свое механическое «сердце». Топливо 80/80 радостно гласила надпись.

– А! Я понял! – взбудоражился доктор, – Тебя по голове не били последнее время?

– Ну вообще-то били, – я автоматически потрогал свой затылок. Никаких ран, шрамов или крови не было. Возможно, при излечении все повреждения пропали. Волосы были грязными на ощупь.

– Это все объясняет! Бедненький! Тебе повредили Искру! – слово «искра» он произнес с неким придыханием и явно с большой буквы, – Повредили! Надо починить! Надо срочно починить! Но для этого тебя сначала надо усыпить. А как мы тебя усыпим?

Тыквер стал бегать по «лаборатории», хватать инструменты. Посмотрел на висящую на стене кувалду, потом на меня.

– Доктор! Доктор Тыквер, хватит! – я не выдержал и повысил голос.

Ученый замер. Я продолжил:

– Я ухожу. Где моя одежда? Я не могу по улице в одних кальсонах пойти.

– Одежду я сжег, – беззаботно махнув рукой в сторону печки, сказал доктор, – но зачем? Зачем тебе уходить? Сегодня холодно. Оставайся здесь, я тебе вон чулан отдам. Будем жить вместе, будем вместе творить. Я сразу, как нашел тебя поломанного в подворотне, подумал – вот это повезло! Оставайся!

Вам предложено задание «Подмастерье Великолепного и Безумного Доктора Тыквера». Вы становитесь слугой и подмастерьем Доктора Тыквера. Доктор обеспечивает вам жилье, пропитание и зарплату 30 крон в день (для получения зарплаты необходимо выполнять не менее 2х поручений Доктора за игровой день)

Награда за принятие: Точка привязки «Дом Тыквы». Цепочка циклических заданий.

Штраф за провал/отказ: нет

О, точка привязки. Закрою задание – хоть полиция не будет разыскивать. С другой стороны, выполнять поручения этого малахольного желания не много. Так, у меня же есть еще второе задание – на еду. Сытость была равна 0, а вот топлива в «сердце» было 80 из 80. Доктор в процессе моего лечения заправил мой «реактор»?

– Доктор, а еда у вас найдется? Голодный, ужас просто!

Ученый подпрыгнул, залез в кучу хлама, долго разбрасывал какой-то мусор и произвел на свет две консервные банки, вскрыл их длинным штыком и протянул мне вместе с погнутой железной ложкой. Надпись на банках гласила «Рацион номер 5. Союзный арсенал Графа Луавазье». Судя по дате производства, данным консервам было больше 15 лет. Предчувствуя отравление, я попробовал содержимое банки. По вкусу это больше всего походило на пшеничную кашу с небольшим количеством тушенки. Съедобно. Дебафов на меня никаких не повесили, поэтому я расслабился и быстро стал уплетать еду. Доктор Тыквер смотрел на меня печальными глазами, подергивая и оправляя свой кожаный фартук.

– Бедный автоматон, – тихо произнес он, – но я тебя обязательно починю!

Сытость 100/100

Вы успешно выполнили обучающее задание «Хлеб насущный»

Награда: 10 опыта

Вы лишились дебафа «Голод»

Доктор Тыквер протянул мне еще одну банку консервов.

– Вот, возьми еще! Ну так что? Пойдем в чулан?

Вообще, идея бесплатно пожить в этой «лаборатории», да с едой и работой, была привлекательна. Но нет. Во-первых, мне очень не понравилось, что данный НПС хочет «починить» меня. Ну а во-вторых, не люблю я таких буйных. Опять-таки кувалда. Тяжело вздохнув, я нажал на кнопку «Отказать».

– Простите меня, доктор, вы меня спасли, накормили, руку вот привинтили...

– Рука отличная!

– Да, рука отличная, но...

– Я ее на свалке нашел. И она никому не подходила, я ее уже переплавить хотел!

– Хорошо, доктор, но я не об этом. Я вам очень благодарен, но я не могу с вами остаться.

Глаза доктора за толстыми стеклами очков стали такими грустными, что у меня аж сердце ёкнуло.

– Все равно не могу. Я сейчас обустроюсь немного, обязательно с вами расплачусь за всё. Но я должен идти. Мне никак нельзя идти на улицу голым. Одежду вы сожгли. У вас нет ничего, что можно на себя надеть, чтобы полиция меня не арестовала за непристойное поведение?

--

Было зябко. Серое низкое небо показывало, что осень планомерно вступает в свои права. Даже с 30% ощущений я чуть поежился, ветерок был неприятный. На улице было немногочисленно. Над крышами домов медленно, как будто летающий кит, проплывал дирижабль. Мимо меня, неприятно косясь, проскочила пара НПС.

– Чего смотрим?! – не выдержал я. НПС заторопились прочь.

Стоя перед витриной магазина, я разглядывал себя в отражении. Заляпанный какими-то пятнами комбинезон из оранжевого бархата, на ногах здоровые оранжевые тапочки, того же цвета шапка с треугольными, стоящими торчком, ушами, и, как вершина падения – торчащий сзади здоровенный лисий хвост.

Параметры одежды гласили:

Костюм лисички (маскарадный)

В праздничные дни привлекательность со всеми +20

Прочность 12/30

Больше всего раздражали треугольные уши и хвост. Шапку снимать не стоило, голова сразу начинала мерзнуть. А вот хвост... Немного покрутившись на месте, я ухватил хвост, покрепче его сжал и дернул. Хвост остался на месте.

Прочность 11/30

И тут произошло странное.

Критический сбой оборудования!

Моя механическая рука сама дернулась к хвосту и, резко взревев шестеренками, выдернула хвост из костюма вместе с небольшим куском ткани.

Испорченный Костюм лисички (маскарадный)

Прочность 3/30

Свойство привлекательности костюма пропало. В руке находился предмет: Хвост Лисы (декоративный). Изогнувшись я посмотрел на свое отражение в витрине. На месте хвоста, в костюме, зияла дыра размером с блюдце. Да что же это такое!

Рядом раздался звук парового двигателя и скрип тормозов. Обернувшись, я увидел небольшой паровой автомобиль, с маленькой пыхтящей черным дымом трубой и двумя пассажирами. Точнее, пассажирками. Две девушки-игрока, брюнетка по имени Зима Красная и блондинка Рокси, с интересом рассматривали меня или скорее мой костюм.

– Дамы! – я слегка поклонился и приложил руку к шапке с ушами.

– Сэр. – слегка кивнула брюнетка, – прекрасная погода сегодня.

– Несомненно! Прошу вас, не обращайтесь внимания на мою непрезентабельную внешность.

Моя левая механическая рука стала самовольно крутить кистью, размахивая все еще находящимся в ней лисьим хвостом. Попытка не двигать рукой ни к чему не приводила.

– Секунду. Извините!

Я попытался удержать непослушную руку правой, но железная рука не обращала внимания на мои попытки и продолжала болтать несчастным куском меха. Я не выдержал и стукнул по протезу. Движения прекратились, рука замерла.

Подняв глаза, я увидел, что Зима улыбается, а вот блондинка Рокси скривилась.

– Извините еще раз. Милые дамы, я в несколько затруднительном положении. Меня ограбили, денег нет, меня разыскивает полиция. В игре я всего третий день и не знаю, куда идти и что делать. Мне надо найти место для жилья. Не могли бы вы подсказать, где я могу найти бесплатный приют и простую работу на первое время?

– У хитрого лиса совсем нет денег? – удивленно спросила Зима.

Я лишь грустно развел руками. Хвост, зажатый стальными пальцами, печально колыхнулся.

– Я слышала, что под патронажем Церкви Хранителя есть приют для бездомных. Тут недалеко есть храм, – девушка махнула рукой вперед, – вон туда пару кварталов.

– Поехали, опоздаем! – капризно сказала ей Рокси.

– Не смею вас задерживать, дамы, – проявив максимальную галантность, отчеканил я, – лишь один вопрос, не могли бы вы меня подбросить до возможного приюта?

Блондинка сделала страшные глаза и громким шепотом прошептала:

– От него пахнет!

Зима улыбнулась.

– Увы, уважаемый лис, в этом печально известном городе двум одиноким девушкам не стоит брать с собой незнакомых попутчиков, тем более в костюме лисы. К тому же в нашем экипаже всего два места. И да. От вас действительно пахнет.

Блондинка пихнула соседку локтем. Уже трогаясь вперед, Зима прокричала:

– Как обустроишься, лис, найди гильдию «Красные коты»! Удачи, хардкорщик!

Задача номер один – избавиться от костюма лисички. Задача номер два – дойти до приюта, не попавшись на глаза службам правопорядка. Полиции вокруг не наблюдалось и приняв как можно более беззаботный вид, я двинулся в сторону, куда показывала мне девушка.

Итак, ситуация непростая. Пора прекращать плыть по течению и начинать думать. Если я хочу спокойно отыграть этот месяц, мне надо найти спокойное, тихое место, где я могу жить и добывать денег. Золотых гор мне не надо, но и шататься по подворотням, прячась от полиции, мне тоже не нравится. Устраиваюсь в приют, нахожу стабильный доход, можно охотой на монстров, можно крафтом. Потом перееду из приюта в более приличное место типа того отеля. Отбываю ссылку, и привет. Если станет скучно, найду этих «Красных котов», глядишь, у них повеселее будет, девчонки, паровые автомобили.

Настроение поднялось, насвистывая, я шел по вечерней мостовой. Мимо прошли фонарщики, загорелись огни, стало уютнее. Так, мне подняли уровень, надо посмотреть, какие характеристики выросли. Изучая на ходу окно персонажа, я не нашел характеристик, кроме здоровья. Есть Умения вроде «Тяжелой атлетики», есть Особенности, вроде «Однорукого». На что же влияет Уровень игрока? Как оказалось, он влияет на здоровье и на максимальное значение Умений. А они уже развиваются практикой, но не могут превышать уровень игрока.

Левая рука снова начала размахивать так и не выпущенным хвостом. Неугомонная. Я попытался ухватить машущий хвост. Левая рука стала вырываться и уворачиваться.

– Хватит! – гаркнул я, пару НПС с противоположной стороны улицы испуганно уставились на меня.

Рука замерла. Я взялся за хвост и безуспешно попытался выковырять его из металлических пальцев.

– Ну-ка, отпусти! – снова повысил я голос. Пальцы нехотя разжались. Вот и молодец. Я положил хвост в инвентарь. Эта игра меня доконает.

--

– Месье! Месье! – старческий, дребезжащий голос явно обращался ко мне.

Обернувшись, я увидел сильно сгорбленного старика НПС, в какой-то старой ободранной одежде. Он еле стоял. Его рука, опирающаяся на клюку, заметно дрожала.

– Месье! – со скрипом произнес он, – Помогите ветерану Третьей Освободительной Войны...

– Что случилось, отец? – я подошел поближе. Седые кустистые брови старика зашевелились, из-под них вспыхнули черные и совсем не старческие глаза.

– Ааа, ты из этих, – тихо, но уже без дребезга произнес старик. Рука с клюкой перестала дрожать, а спина старика распрямилась.

– Из кого, из «этих»? – удивился я.

– Из «горчичников», – старик повернулся и явно собрался уходить, – из тех, что на свалке живут.

– Я нигде не живу, мне негде жить.

Дед засмеялся, покашлял и сказал:

– Так «горчичники» это тоже самое. Отбросы без дома. Крысы, что дерутся за кусок масла.

Не знаю почему, но слова этого НПС задели меня, я не выдержал:

– А ты значит не «горчичник»?

Дед скривился, обиженно посмотрел на меня, как-то весь согнулся и поковылял в подворотню. У меня возникло чувство, что я упускаю какой-то важный сюжет. Вычислительные мощности у игры ограничены, поэтому детально стараются прорисовывать только то, что видит игрок. Персонажей или объекты, на которые стоит обратить внимание, выделяет более глубокое, нестандартное поведение. Тут был явно непростой попрошайка.

– Постой, отец! Подожди. Не хотел тебя обидеть. Очень тяжелые дни у меня сейчас, прости, пожалуйста.

Дед остановился.

– У меня нет денег, нет жилья, нет одежды, ни черта нет. И я совсем не знаю, что мне делать!

Старик остановился, посмотрел оценивающе на меня. Хмыкнул.

– Не знаешь, что делать? – проскрипел он.

– Ну есть вариант. Мне посоветовали в приют обратиться, – я помахал рукой в сторону возможного нахождения храма.

– Не советую. Запрут, – отрезал дед.

– В каком это смысле? – удивился я.

– В прямом, малец, в прямом, – дед усмехнулся, – посадят под замок на какой-нибудь храмовой кузнице, и работай на святош с утра – до поздней ночи. Будешь им капусту растить, иль уголь грузить. Вон Айван пошел к ним с голодухи, и все, никто его больше не видел. Тут бесплатно ничего не бывает, в городе. Не та атмосфера. А все от фонарей. Зальют все ворванью своей, а она горит и газы распространяет. И все сволочами становятся.

Если окончание этого монолога я не очень понял, то первую половину понял отлично. В храм мне нельзя.

– Дедушка, а как звать-то тебя?

Старик приосанился, пошевелил кустистыми бровями, сверкнул глазами:

– Герр Зебулон Херберт Аддер! Но можешь звать меня просто – Герр Зебулон!

– Герр Зебулон, – мне стало интересно, – а вы за кого воевали-то в этой, Третей Освободительной Войне?

Старик опять обиделся.

--

Вы вошли в район Ямы

Уровень безопасности: Красный. Внимание: данный район не рекомендуется к посещению игроками, не достигшими уровня 10!

Стемнело. Пройдя закоулками, спотыкаясь на железнодорожных путях и перебравшись через самодельный шатающийся мостик, мы подошли к полуразрушенному зданию.

– А вот и наш дворец, – проскрежетал старик.

Половина здания обвалилась, в оставшихся стенах зияли провалы окон. Торчали балки, кирпичи, какие-то железки. На втором этаже, пустив корни вдоль стен, росло кривое черное дерево. На оборванной вывеске с трудом можно было прочесть: Таверна «Дикая Чайка».

– Не дрейфь, пехота! – сказал Зебулон, – Сегодня холодно, а тут нас ждет кровать, очаг и завтрак в постель!

– Герр Зебулон, вы серьезно? – промямлил я.

– Ну если в матрасе у себя крысу поймашь, то значит вот и завтрак в постели, кха-кха-кхе-кхе, – старческий смех перешел в кашель, – фух, ну если хочешь работать до смерти на святош, то можешь отчаливать.

Старик скрылся в проломе. Тяжело вздохнув, я полез за ним, на всякий случай прикрыв затылок железной рукой, два раза меня на один и тот же фокус не поймашь. Подвал был довольно населен. Коридоры, комнаты, проходы, завешанные старыми одеялами. Горел огонь в маленьких самодельных печках. Кто-то кашлял, кто-то ругался. Пахло гнилыми тряпками, помойкой и дымом. Комната, куда привел меня старик, была хоть и просторная, но ужасно захламлена. Остатки мебели, матрасы на полу, сверху свисают пучки какой-то травы. Около входа, на стене черной краской вкривь и вкось была написано: «Артель напрасный труд». Рядом с маленьким окошком под потолком горела ровным пламенем «буржуйка». На ней булькала кастрюля с кипятком. В свете пляшущего пламени я разглядел, что у стен сидело несколько человек, занятых своими делами. Подойдя к углу, куда меня отвел Зебулон, я увидел старый порванный матрас и устало завалился на него.

– Зёба, это что ты за лисичку в нашу обитель страданий привел? – сказал из угла волосатый НПС, который стругал маленьким ножичком какую-то деревяшку.

– Эфраим, познакомься с Серым, очень вежливый молодой человек. Поживет тут у нас.

**Вам предложена точка привязки Таверна «Дикая Чайка» в районе Ямы.
Принять?**

Да! Принять. Ну наконец-то!

Обучающее задание «Мой дом» выполнено. Вы нашли место для привязки.

Награда: 10 опыта

Вы лишились особенности «Их разыскивает полиция»

Всё, хватит на сегодня. Спать.

/logout

Глава 4

Выходной. Походил по квартире. Почитал книжку – скукота. Фильм посмотреть? Какая нудятина. Приготовить себе поесть нормальной еды? Ну яичницу хорошо. Погулять? Нее, гадость какая. Новости? Скучно. Сел, стал смотреть на капсулу. С одной стороны, выходной, и сегодня могу в капсулу не лазить. С другой стороны, тоже выходной, и заняться ну совсем нечем.

Login

– О проснулась, лисичка!

Рядом со мной сидел волосатый НПС с деревяшкой в руках, которую он аккуратно обстругивал. Ничего не сказав, я посмотрел его свойства.

Ефраим (бездомный) (скрыто)

Не очень информативно. Я огляделся. В небольшие окна под потолком пробивался солнечный свет. В комнате был только я, Ефраим, да у печки ковырялся какой-то старичок. Комната стала светлее и не производила такого гнетущего впечатления, как вчера, ну бардак, ну деревянные и хлам разбросанный. К запаху я уже почти привык. Сойдет. У меня в квартире часто такая же помойка.

Так. Надо подумать. Задания я закрыл, и чего делать дальше-то? Одно было ясно, надо найти нормальную одежду. Я встал с матраса. Походил по комнате. Погрел руки у печки. Поесть, что ли. Нет, пока сытость 80/100. Подождем.

– Ефраим, а что ты все время стругаешь?

– Сча подожди, почти закончил, – не поднимая головы, сказал тот.

Моя механическая рука ожила и потыкала пальцем мою ногу, потом опять.

– Чего тебе!? – громким шепотом прошептал я руке. Рука снова потыкала меня пальцем и покрутила кистью, и снова потыкала.

– Все! Закончил! Гляди, – веселым голосом произнес Ефраим.

Дранный лис, статуэтка (декоративная)

В руках у меня оказалась деревянная фигурка лисы. Сделана она была мастерски. Правда, хвост у лисы был обгрызен, половины уха не было, шерсть в нескольких местах отсутствовала. Физиономия лисы была немного грустная.

– Подарок. Забирай себе, – Ефраим наконец поднял свою лохматую голову и с улыбкой изучал мою реакцию, – забирай, забирай, я еще сделаю. Портрет твой.

– Не жалко такую прелесть отдавать? – улыбнулся я.

– У нас тут артель, Серый. Я вот по дереву, вон Гробкин, – показал он на старика у печки, – металлические фигурки паяет. Николас свистульки делает. А Зёба, ну Зебулон, на рынок всё это носит, продает.

– Ничего себе!

– Ты вот, что умеешь делать? – Ефраим смотрел на меня с интересом.

– Да ничего вроде, никогда я такими вещами не увлекался. Хотя, – вспомнил я, – у меня же умения есть! Сейчас прочту, подожди.

Засунув фигурку лисы в инвентарь, я посмотрел окно персонажа и прочитал:

– Инженерия больших машин и инженерия малых машин.

Ефраим молчал, удивленно разглядывая меня. Немного помолчав, я не выдержал:

– Что, совсем бесполезная вещь?

– Ну, как тебе сказать, лисичка, – НПС вздохнул, – бесполезная. Особенно здесь.

– У меня еще Тяжелая атлетика есть, – немного обиженно сказал я.

– Тяжелая атлетика, инженерия больших машин, чего-ж ты на завод не пошел работать? – удивился Ефраим.

– На завод? На какой?

– На любой. На одну из верфей, например. Или в кузню Гаргантюв. Вон постоянно рабочих набирают. Только крепким надо быть.

– А маленькие машины, это что?

– Не «маленькие», а «малые», балда. Иди вон к Гробкину, может, он расскажет. А хочешь я тебя резьбе по дереву научу?

Обучающее задание: «Мастер на все руки».

Выучите новую Специальность.

Награда: 20 опыта, простой рецепт.

Штраф: отсутствует.

Принять?

Тут наконец до меня дошло. Это же стартовая локация. Много комнат, где наверняка можно найти нескольких учителей специальностей, простой магазин и несколько простых заданий. Надо сейчас пройтись по комнатам, познакомиться с НПС, предложить им помощь. Как-то суета первых дней игры меня сбила с толку. Да, стартовая локация была странная. Да, она находилась в красной зоне, что необычно для новичков. Им сюда не рекомендуется заходить. Но «не рекомендуется» не значит «запрещено».

Механическая рука снова ожила и постучала меня по ноге. Да отстань ты! Не до тебя сейчас.

Потратив полчаса на изучение полуразрушенного подвала таверны «Дикая Чайка», я выяснил следующее. Ефраим, Гробкин и отсутствующий сейчас Николас были учителями ремесел. Ефраим обучал работе с деревом, Гробкин был мастером по работе с металлом. Немногословный, массивный старик ловко паял из кусков металлического мусора различные фигурки, статуэтки и игрушки. Николас, как я понял, был мастером гончарного искусства.

В соседней комнате жила Елизавета, толстая, улыбчивая, хоть и неопрятная женщина, которая выдала мне задание на ловлю крыс (награда за трех крыс – одна порция еды). Неприятный, скользкий тип по имени Мармедюк предложил обучить меня мастерству карманника и дал задание на то, чтоб я обворовал Ефраима. От задания я, естественно, отказался.

– Дедушка Гробкин! А научите меня с металлом работать?

Старик поднял голову, поглядел сурово, молча протянул руку. Я посмотрел на руку, на старика.

– А, понял! Сейчас, секунду!

Достав из инвентаря единственную консервную банку с «Рационом номер 5», я протянул ее Гробкину. Старик хмыкнул, пошевелил небритым подбородком, потом медленно сказал:

– Смотри внимательно.

Он вытянул из кучи железного мусора, что валялась рядом, кусок жести. Достал небольшие ножницы по металлу.

– Это заворачиваешь вот так. Это в тиски. Потом берешь паяльник, – Гробкин взял раскаленный прут из печки, – сюда кладешь припой...

Вы изучили Специальность «Обработка металла» 1.

Вы получили Особенность «Мастер Крошечных Игрушек». Вы можете создавать маленькие игрушки.

Вы изучили простой рецепт «Железный кот»

Вы выполнили обучающее задание «Мастер на все руки».

Награда: 20 опыта, простой рецепт (обратитесь к учителю своей специальности)

Для игрушечного кота требовалось два куска жести, моток проволоки. Спросив разрешения, я поживился необходимым у Гробкина.

Вы создали предмет «Железный кот» (игрушка). Качество – очень низкое. Прочность 1/1. Создатель Серый Пароволк.

Специальность «Обработка металла» +10%

Получившийся у меня кот в детстве явно много болел. Вышел он с кривой головой, тремя лапами и поломанным хвостом. С гордостью я протянул свое творение учителю. Старик тяжело вздохнул, достал из печки «паяльник», подправил кошачье ухо, вытянул хвост, выпрямил голову, припаял назад отвалившуюся ногу.

Качество игрушки увеличилось до «хорошего», выросла прочность. Старик вернул мне кота, снял с печки разогретую консервную банку, достал из штанины ложку и стал спокойно и с аппетитом есть содержимое.

– Учитель, а научите меня еще чему-нибудь?

Не отрываясь от еды, Гробкин мотнул головой в сторону полки, на которой стояло несколько металлических фигурок размером с ладонь. Уже знакомый мне кот, собака, лошадь, робот с ружьем в руках, маленький паровозик и даже человечек в цилиндре и с тростью. Хм, чтобы такое выбрать. Глядя на игрушечный паровоз, я спросил:

– А что такое инженерия малых машин?

Старик спокойно доел, отложил пустую банку в кучу металла и сказал:

– Кота давай.

Взяв моего кота, он поковырялся где-то в недрах хлама и достал оттуда большие наручные часы. Причем часы были явно сломаны, стрелок не было, стекло треснуло, ремешок оторван. Подцепив маленькой отверткой заднюю крышку, дед вынул оттуда часовой механизм.

– Внимательно смотри. Здесь вырезаешь, здесь отверстие для ключа, сюда ставишь шестеренки...

Мой игрушечный кот был быстро разобран на куски. Внутри был помещен часовой механизм, шестеренки и маленькие проволоочки.

Вы изучили простой рецепт «Заводной кот».

Обработка металла +5%

Инженерия малых машин +5%

Маленьким ключиком я завел пружину, и игрушка, смешно переваливаясь, довольно шустро побежала по полу. Рецепт заводного кота требовал, кроме железа и проволоки, еще и малый часовой механизм с набором шестерней.

--

– Ефраим! А как тут с едой?

– У Лизы купи, – сказал Ефраим, не отвлекаясь от очередной заготовки.

– Денег нет.

– Крыс налови, – все так же с опущенной головой ответил он

– А где тут крысы?

– Везде! – Ефраим посмотрел на меня и сказал громким шепотом, – они, блин, везде!

--

Несмотря на то, что крысы в подвале были, моя охота на них не увенчалась успехом. Тут было много нежилых комнат, куча переходов, разломанных труб и окошек вентиляции. Часто я слышал шорох, и несколько раз видел крыс. Оружия у меня не было, поэтому в грызунов полетели обломки кирпичей. Крысы реагировали мгновенно и убегали со своего места еще в тот момент, когда я только замахивался.

Чем дальше, тем больше меня изводила левая рука. Отказывалась меня слушать, пыталась меня потыкать, а один раз просто вцепилась в кусок арматуры и не хотела отпускать, пока я просто не наорал на нее. Так дальше продолжаться не могло. Чтобы хоть чем-то ее занять, я достал из инвентаря лисий хвост и вручил руке. Та мгновенно успокоилась и стала тихонечко им махать. С этого момента дела сразу пошли на лад. В одном из темных переходов железная рука, выронив хвост, сама взяла кусок кирпича и с такой силой и скоростью метнула в зазевавшегося грызуна, что тот даже пискнуть не успел. Бросок прошел выше цели, крыса сбежала осыпанная кирпичной крошкой, но мощь механической руки меня впечатлила.

Устав изображать из себя великого ловца крыс, я решил потратить оставшееся время на производство котов. Но и это мне не удалось. Гробкин отказался мне давать железо и проволоку. Парой емких слов он отправил меня на Свалку. Сказал, что мол нету у него лишнего металла, а Свалка, в принципе, не далеко. Пожелал мне удачи и посоветовал держаться подальше от плохих людей.

– Металл на Свалке. Охотникам не попадись.

Ну, можно и так. До чего же угрюмый старик. Свалка оказалась соседним районом, ходу до нее было 15-20 минут. Ефраим показал мне, в какую сторону идти, и пообещал, что мимо Свалки я не промахнусь.

--

Наконец-то вышло солнце. Прекратился противно морозящий дождь, и район Ямы, несмотря на нищету и разруху, перестал производить настолько гнетущее впечатление. Небольшие улочки, множество дверей и окон. Дома стояли в несколько ярусов, и некоторые из них, казалось, сейчас обрушатся. Множество НПС занимались бытовыми делами, висело стиранное белье, дымили трубы “буржук”, где-то вдалеке гроыхали чем-то железным.

Особого внимания на меня никто не обращал. Я думал, что мой дурацкий маскарадный костюм будет привлекать внимание, и поэтому, выйдя из подвала «Дикой Чайки», спрятал в инвентарь шапку с ушами. Благо было теплее, чем вчера. Но похоже, эта предосторожность была излишней. Мой “костюм” и лисий хвост, который не хотела отдавать левая рука, не особо выделялись на фоне окружающих меня НПС. Грязные детишки, кидающие друг в друга палками. Замотанные в разноцветное тряпье автоматы. Пожилые НПС, сидящие на кривых стульях у входа в дома, пара темных личностей, скрывающих свое лицо за надвинутыми на глаза кепками. Меня иногда провожали взглядом, но без особого интереса.

Проходя мимо большого местного рынка, я наконец увидел и игроков. Двое одетых в кожаные плащи и черные шляпы человека, напряженно озираясь и придерживая оружие, просочились в небольшую низкую дверь. Над ней полустертой краской было написано: “Часовых дел мастер Лазарус”.

Денег у меня не было, поэтому, проходя мимо самодельных прилавков, я глядел на товар с чисто академическим интересом. Еда, одежда, сладости, ножи, кастеты, части автоматов, спирт, уголь, пистолеты, шпаги, шляпы, очки, шкатулки, колесо от паромобиля, череп кита. Я подумал, что если побродить по этому рынку подольше, то смогу найти все, что угодно. Над всем этим многообразием стоял всепоглощающий шум. Торговцы нахваливали товар, покупатели ожесточенно торговались. Забравшись повыше невзрачный старик играл на шарманке.

Кричали дети, ржали лошади, шипели паром роботы. Расталкивая толпу народа мимо толкали тележки грузчики, оглашая все криком «Дорогу!».

Недалеко стоял огромный, размером с полновесную фуру, паровой автомобиль. Из трубы на его крыше шел черный дым. Судя по периодическим струйкам пара, этот монстр паромобильной промышленности готов был дать полную скорость в любой момент. Сверху на кабине развалился игрок с винтовкой на коленях. Поза выглядела расслабленной, но взгляд был цепкий, внимательный. Рядом с игроком, прямо на крыше, стоял вооруженный трехглазый автоматон. Мне стало любопытно, и я подошел поближе. Автоматон направил на меня ружье, по калибру больше похожее на небольшую пушку, и произнес металлическим голосом:

– Стоять! Ближе подходить... запрещено!

Игрок посмотрел на меня с усмешкой. Я остановился и крикнул ему, кивнув в сторону робота:

– Суровый он у вас.

– Других не держим, – улыбнулся мне игрок, – Костюмчик классный!

– Другого нету, – в тон ему откликнулся я, – машину охраняешь?

– Охраняю. Народ вон на базар пошел, клапана нужны на ворвань, лучше всего от Валькирий. Вот и шерстим контрабанду. Не видал тут ничего похожего?

– Не, я новенький, третий день в игре. Еще ни черта не понятно.

– О! А что ты тогда тут забыл? – парень присмотрелся ко мне внимательней, – второй уровень. Однако!

Парень спрыгнул с крыши и протянул мне руку.

– Меня Тимур звать.

– Серый, – представился я, пожимая ладонь. – На самом деле, случайно сюда занесло.

– Ну и как тебе красная зона? Часто на перерождение уходишь?

– Было разок. А что, тут такое часто? Перерождения?

– Ну народ обычно тут с охраной ходит, – Тимур махнул головой в сторону автоматона, который так и держал меня на прицеле своей “пушки”. – ПКашеры (*Убийцы Игроков) опять-таки только в красных зонах развлекаются. В зеленых-то районах не забалуешь, вот и тянутся сюда.

– Понятно. Молодцы вы, – настроение у меня испортилось.

– А ты чего из нубятника (*безопасная зона для новичков) ушел? Хотя бы до пятого уровня поднялся, все попроще тут было бы.

Я не нашелся, что ответить и просто пожал плечами. Какой нубятник? Где я его пропустил?

– Тимур! Заводи паровоз! – к машине быстрым шагом подошла девушка с розовыми волосами и двое парней-игроков, – давай не тормози, быстрее.

Тимур подумал секунду, что-то для себя решил, залез в инвентарь и кинул мне кошелек.

Вы получили от игрока Темирбек Железный 50 союзных крон.

– После сочтемся, Серый! – крикнул он, запрыгивая в кабину, и помахал мне оттуда рукой. Я в ответ помахал ему лисьим хвостом. Трехглазый автоматон одним быстрым движением скользнул в люк на крыше.

– Ты видал, какая у него рука? – услышал я из кабины девичий голос, – Помнишь у охотников...

Конец фразы поглотило шипение пара. Паромобиль, пытая, сначала медленно, как будто не желая, а потом все быстрее и быстрее двинулся по улице, распугав зазевавшихся НПС.

Первая мысль – живем! Вторая мысль – быстрее купить нормальную по местным меркам одежду, пока меня снова не ограбили. И инструменты по обработке металла. Отобрав у руки измочаленный хвост, я занялся покупками.

Набор начального уровня по работе с металлом 20 крон. Самые дешевые штаны с подтяжками, рубашка, ботинки, брезентовая куртка для рабочего – 22 кроны. Вещи были без параметров, но главное они были без ушей, хвостов и прочего баловства.

4 кроны я потратил на посещение общественной бани и цирюльника.

Вы лишились дебафа – Неопрятный вид

Вы лишились дебафа – Плохой запах

Цирюльник мне сделал усы и небольшие бакенбарды. Конечно, игровая условность. У меня изначально была модная по нынешним временам небритость. Лень бриться часто, по правде говоря. Но теперь на меня из зеркала смотрел приличный заводской рабочий, усы, подтяжки, железная рука. Чего-то не хватало. Так и не поняв, чего, я отправился назад на рынок.

От внезапного подарка судьбы в лице Тимура оставалось 4 кроны. Надо купить железа, проволоки и, если хватит, то часовых механизмов с шестеренками. Наделаю котов, а там, глядишь, разберусь, как тут еще деньги зарабатывают. Где монстры, которых надо пачками побеждать, где подземелья? Наверняка прячутся, надо только разобраться, где. И тут, проходя мимо очередного продавца, я понял, чего мне не хватало! Подойдя к прилавку, я не мешкал ни секунды.

Кепка. Да, несколько экстравагантна по нашим временам, но тут-то почти у всех есть головной убор. Не цилиндр же или “котелок” покупать? Как только я потратил предпоследние 2 кроны и нацепил кепку себе на голову, выскочило сообщение:

Класс персонажа “Бездомный” изменен! Новый класс – “Безработный”. Для получения класса “Рабочий” вам необходимо:

- жилье (свое или арендуемое) уровнем не ниже 2
- контракт на постоянную работу

Ну все, теперь другое дело. Настроение улучшилось. Осталось последнее. Железо с проволокой я и на Свалке поищу, но вот как говорится: “Тяжело в деревне без нагана”. Поэтому я подошел к лотку с холодным оружием и на последние 2 кроны купил себе кастет.

Кастет из Ям. Повреждения 10-30. Бронебойность 1.

Вот теперь полный порядок. Положив кастет в карман куртки, я направился в сторону Свалки. Уже выходя с базара, я прошел мимо нескольких грубо сколоченных деревянных помостов. На них стояло несколько НПС потрепанного вида, а также множество роботов разных размеров и конструкций. Раз в минуту на центральный помост выводили кого-нибудь из жертв, и за него начинался торг. Рядом с помостами прохаживалось несколько вооруженных охранников.

– Рабы? – с удивлением спросил я у стоявшего рядом НПС.

– Та нее, что ты дружище, выкупы это, – НПС махнул на меня рукой, – слуги. Рабство у нас запрещено, с этим строго.

– Слуги?

– Ну да. Наберет долгов кто, или в банке кредит возьмет, не выплатит и вот, – показал взглядом НПС, – отработать теперь должен. Кто на полгода может попасть, кто на год. Или на десять, – добавил он шепотом. – Больше десяти лет отбывать нельзя. Закон! А некоторые за долги отдадут механоидов или автоматов.

– Друг, слушай, в чем автоматы от механоидов отличаются? – задал я давно мучавший меня вопрос.

– Ха, так это просто. Вон, на помосте, видишь, стоят железяки с потухшим взглядом? Это механоиды. Подай, принеси, не мешай. А вон у тех, видишь, глаза светятся? Вот у кого мерцают эти. Глазища-то. Тот и автоматон. У них Искра есть. Они хитрые, с ними поосторожнее надо.

– Они что, разумные?

– Ну как сказать, они странные. Но работают хорошо. Могут и обдурить, если захотят. Так что лучше механоида себе возьми. С ними попроще.

--

Свалку было видно издалека. Горы мусора выше человеческого роста, над которыми кружили чайки и два огромных дирижабля. Один из дирижаблей открыл люки и стал высыпать какой-то хлам на одну из мусорных гор. Ну что. Займемся бесплатным шоппингом?

Перебежав пустырь, я полез на один из мусорных холмов. Запах сшибал с ног. Я понял, что долго тут не продержусь. Надо было респиратор покупать, наверняка где-нибудь продается. К сожалению, все окружающие меня предметы имели название “Мусор”. Логика мне подсказывала, что толку от них не будет. Надо копаться дальше.

Через пять минут, пройдя дальше, я заметил, что начали попадаться и другие предметы. Железки, обрывок ткани,дохлая крыса, бронзовый мусор, обломки механизма. Долго мне тут находиться совсем не хотелось. Ни объектов с названием «провода», ни «кусков металла» мне не попадалось. Пришлось забить весь инвентарь странными предметами с названием «металлический мусор». Хотел еще и странные “обломки механизма” забрать, но они были слишком тяжелые и занимали половину инвентаря. Скрипя жабой, я выбросил эту бандуру назад. Все, хватит, сил терпеть этот запах не осталось. И так, уже полчаса тут енота изображаю. Я быстро направился назад. Отбежав подальше, я присел и отдышался. Наградой за издевательства над своим обонянием стало около сорока кусков мусора из разных металлов. Железный, медный, оловянный, латунный хлам. Затесавшийся в этой куче деревянный обломок мебели был скормлен моему “сердцу”. На душе потеплело. Ну всё. Назад в «Дикую Чайку», и выход.

Logout

Глава 5

На работе опять было плохо одному из серверов. Он болел и не хотел нормально работать. Нам никак не удавалось его оживить. Игорек дремал в уголке после бессонной ночи. Семен Александрович, наш технический директор по прозвищу Дылда, был лохмат, зол и безостановочно пил кофе. Программисты приходили ругаться, начальство звонило каждые полчаса, бухгалтерия язвила, охранники спали, а мы пытались разобраться с тем, что же все-таки происходит. Шеф накричал на Дылду, Дылда обругал Еву, Ева нарычала на меня, а я расстроился.

Ну вас всех в топку! Чтоб вас всех с дирижабля на свалку выкинули!

Сервер мы, конечно, починили и Игорька домой спать выгнали. И Ева мне потом кофе принесла, правда с недовольным лицом и фразой, что мол кто-кто, а я точно не заслужил, чтобы мне кофе приносили. Правда, больше никому не принесла. К тому же я больше чай люблю.

Login

– Дерьмо, – это было все, что сказал мне Гробкин, когда я показал ему кучу металлического хлама, с таким трудом добытого на Свалке. Ефраим расхохотался, а Зебулон, поглядев через его плечо, только цыкнул зубом.

– Совсем ничего из этого не сделать? – расстроился я.

– Попробуй. – сказал Гробкин и отвернулся к печке.

Я сел рядом и попытался запихнуть железяки в рецепт Железного кота. Мусор просто не вставал в нужные ячейки. Хорошо. Пусть кусок олова будет припоем, медная чушка при определенной фантазии сойдет за тело кота. Если отрезать кусочки от поломанного жестяного флюгера, то воображение решит, что это голова с ушами. Гнутые гвозди сойдут за лапы...

Вы изучили простой рецепт “Мусорный кот”.

Опыт +40.

Специальность “Обработка металла” +9%

Получившаяся статуэтка напоминала кота весьма отдаленно. Но если представить, что я кубист-абстракционист, то может даже ничего. Вот зубы вышли знатные. Если с первого взгляда было и не понять, что это фигурка кота, то характер этого существа был ясен сразу. Передо мной лежало что-то маленькое, железное, но определенно хищное и с хвостом. Рецепт требовал 4 куска металлического мусора. Ну этого добра у меня было хоть отбавляй.

Только я собирался сесть за работу, как в комнату зашел Мармедюк. Тот подлец, что предлагал мне обучиться ремеслу карманника и подговаривал обокрасть Ефраима. Был он весь какой-то скрюченный, маленький и жалкий. Редкие волосы песочного цвета были зачесаны на блестящую лысину, маленькие блеклые глазки бегали. Прямо на меня он не смотрел, но как-то бочком, словно неуверенный краб, подбирался в мою сторону. У меня появилось стойкое ощущение, что этот гад что-то задумал.

– Всё плохо, – начал бурчать себе под нос Мармедюк, даже не глядя на меня, – денег нет и есть нечего. И друзей не осталось, все меня бросили. Дай денег, – наконец-то прояснил он свою мысль.

– Нету, откуда у меня? – удивился я. Чего он ко мне привязался? Раньше он так со мной не разговаривал.

– Ну хотя бы десять крон, что тебе, жалко, что ли? – забубнил он дальше, пересаживаясь ко мне поближе. Я разглядел, что глаза у него слезились, а щеки были давно не бриты.

– Нет у меня ничего, – мне становилось неуютно, я попытался отсесть от него подальше.

– Ну как же нет, вон куртка новая и ботинки, значит появились денежки-то, – он посмотрел мне в глаза и взял меня за рукав двумя пальцами. – И пахнешь хорошо и в кепке, ну хотя бы пять крон для старого друга? А?

– Отстань от меня, пожалуйста, – я попытался убрать его пальцы от рукава рубашки.

– Или вот инструменты мне дай, я их продам, зачем они тебе, а мне польза будет.

Я начал пятиться, Мармедюк уже держал меня обеими руками.

– Или костюмчик свой оранжевый дырявый отдай, Господь Хранитель завещал делиться! – в его голосе начали появляться истеричные нотки. И тут я не выдержал:

– Отошел от меня, скотина! – закричал я, меня захлестнул гнев. – Еще раз ко мне подойдешь- руку сломаю. Ты понял, крыса?!

Мармедюк упал. Его взгляд был пронизан каким-то неестественным ужасом. Не пробуя встать и не отрывая от меня взгляд, он засучил ногами, пытаясь от меня отползти.

Умение “Запугивание” +20%

– Что с твоими глазами? – прошептал Мармедюк. – Что-то с его глазами. Нет, вы видели, что с его глазами? – он вскочил и, спотыкаясь, убежал из комнаты. Я даже сам удивился, что на меня нашло. Никогда не замечал за собой таких эмоций. Я повернулся к Ефраиму. Тот внимательно посмотрел на меня, пожал плечами.

– Все нормально, не обращай на этого хоряка внимания. – и принялся дальше стругать заготовку, как будто ничего не произошло. – Хотя будь осторожен, он безопасный, но злопамятный.

После этого неприятного инцидента, я походил по комнате, успокоился. Посидел немного рядом с Гробкиным, посмотрел, как он делает свои фигурки. Надо заняться делом.

Потратив час времени, я переделал весь собранный мной хлам в мусорные статуэтки. Опыта мне больше не давали, но Специальность росла исправно.

Поздравляем! Вы развили Специальность “Обработка металла” до 2! Вы достигли максимума развития этой Специальности на данном уровне.

Последний мусорный кот и вправду мне не принес ни опыта, ни роста Специальности. Похоже, надо поднимать свой уровень.

Фигурки вышли разные. В свойствах каждой все так же было написано “Мусорный кот”. Но двух одинаковых фигурок не было. Впрочем, все они не были похожи на котов. Зубы были, злючие глазища, хвосты, лапы, все присутствовало. Но в котов это не складывалось. Скорее это было похоже на порождение мышинных кошмаров. Небольшие, хищные, страшные и зубастые. Собрав весь этот ужас, я пошел к Зебулону.

– За этих уродцев по полкроны, и не уверен, что я вообще смогу их продать. За заводного кота пятерка. Итого десять крон, по рукам? – улыбнулся старик.

Наконец-то первые заработанные в этой игре деньги. Я сразу направился к поварихе Елизавете и купил еды. Она положила мне на треснувшую деревянную тарелку что-то очень странное и на первый взгляд вообще не съедобное. Серое с коричневым, перемешанное, сбоку что-то торчит. С ужасом взяв тарелку, я посмотрел на свойства.

(Неизвестно) (еда) (возможен дебаф: отравление)

– А. Хм.

– Что-то не так? – широко улыбнулась мне Елизавета. Я обратил внимание, что у нее нет одного зуба.

Тут я увидел, что рядом с названием блюда есть маленькая кнопка “Выживание”.

Уровень Выживания больше 2, свойства объекта изменены.

Шашлычок из неизвестного мяса (еда) (качество очень хорошее)

Сытность 40.

Блюдо изменилось и внешне. Внезапно вместо непонятого месива, я увидел на тарелке обжаренные на углях кусочки мяса на длинных тонких деревянных палочках. Конечно, надпись “неизвестное мясо” смущала. Была у меня мысль, что это неизвестное мясо по углам пищит. Но я решил не спорить с логикой игры. Осторожно понюхал. Еда выглядела как шашлык и пахла как шашлык, кусочки только маленькие. Но зато их много. А если подумать, то это же просто набор цифр, капсула мне просто передает запах шашлыка. Вкусно? Вкусно. Голод утолит? Вполне. Дебафов нет. Я плюнул на условности и с удовольствием съел всё. Елизавета смотрела на меня и радовалась.

Когда я вернулся назад в артель, в комнате были гости. Трое крепких парней в одинаковых черных куртках и кепках. Руки в карманах, на шее висят синие шейные платки. Над головой виден только один параметр, зато какой, лишь одно слово – “бандиты”. Гробкин, Ефраим и Зебулон сидели у стены молча, не поднимая взгляда.

– А вот и Пароволк! – радостно сказал самый здоровый из бандитов. – Заждались! Заходи, заходи, дорогой. Как тебе наша артель?

– Да вроде все нормально, – няпрягшись, сказал я.

– Он это, он! – услышал я громкий высокий шепот Мармедюка, который, как оказалось, стоял позади бандитов. Вот крыса!

– Это просто отлично! Жалоб нет? Может обижает кто? – сказал здоровый бандит, подходя поближе, не вынимая руки из карманов.

– Нет, – тихо сказал я и опустил голову.

– Так это же здорово!

– Хде-то я его бара-с-ка видел! – услышал я до жути знакомый шепелявый голос. Тот лупоглазый молодой бандит, что меня ударил ножом при ограблении. – Точно, точно видел!

– Шило, угомонись, – сказал здоровый. – А ты! Слушай правила. – он ткнул меня пальцем в грудь. – Всё очень просто. Это наш район. Люди здесь живут плохо. Их постоянно кто-то хочет обидеть. У них отбирают то, что они с таким трудом зарабатывают. И мы не можем мириться, глядя на то, как они страдают. Мы защищаем простой народ от насилия и жестокости. А за это люди с благодарностью жертвуют нам сущую малость, половину своего дохода. Тебе все понятно, парень?

Не поднимая головы и не глядя на бандита, я кивнул.

– Блинский яшень, где же я его видел? – сам себе сказал Шило.

– ТЕБЕ ВСЕ ПОНЯТНО?! – заорал на меня здоровый.

Критический сбой оборудования!

Левая рука, взревев шестернями, с дикой скоростью и громким хлопком ударила бандита в висок. Его подбросило и отшвырнуло в угол комнаты. Я же еле удержался на ногах.

Нанесен критический урон! Вы убили Улыбчивого Дрю – Младшего лидера банды “Синие Платки”

Отношение с бандой “Синие Платки” изменен на Ненависть.

Опыт +60.

Мармедюк заверещал, а Шило воскликнул:

– О! А я вспомнил!

Я замер в шоке. Ничего не понятно. Я не собирался бить бандита, тем более убивать. Эти бойцы были явно выше меня по уровню, у меня не было шансов. Но рука сумела вырубить старшего с одного удара.

Тут на меня напрыгнул Шило и второй бандит, замахиваясь ножами.

Получен критический урон.

Вы получили дебаф “Раненый” – скорость ваших движений ограничена.

Механическая рука висела плетью и не реагировала на мои попытки ей пошевелить. Отступая, я автоматически отмахнулся кастетом от Шилов, тот ловко отпрыгнул. Второй бандит накинулся на меня с криком:

– СДОХНИ!

Левая рука пробудилась и молниеносно схватила бандита за шею. С резким шипением сжались пальцы.

Нанесен критический урон! Вы убили Свистуна – бойца банды “Синие Платки”

Опыт +40.

Получен новый уровень! (3)

Мертвый бандит обмяк и упал на колени. Так как рука, похоже, не собиралась его отпустить, он привалился ко мне тяжелым бесформенным мешком. Труп был тяжелый, тянул мое плечо вниз и держать его было не удобно. Я попытался разжать пальцы – безрезультатно. Шило, вытянув перед собой нож, был явно в замешательстве. Внезапно я успокоился. Посмотрев ему в глаза, я улыбнулся и сказал:

– Подойди.

Бандит отшатнулся и, спотыкаясь, рванул в проем двери. Я попытался двинуться за ним, но рука, так и держащая мертвого бандита за шею, не пускала меня. По коридору раздавался топот ботинок и шепелявые бессвязные вскрики.

Вы применили способность “Взгляд Демиурга” (Запугивание +5)

Умение “Запугивание” повышено +80%.

Уровень умения Запугивание 1 (+5)

Опыт +15

В углу бессвязно стонал Мармедюк. Ефраим и остальные с ужасом смотрели на меня. Рука вдруг попыталась поболтать мертвым бандитом, так же как она это делала с лисьим хвостом.

– Фу, брось! – рявкнул я на руку. Она немедленно разжала пальцы, и мертвый бандит наконец-то упал на пол. Мармедюк жался к стене и что-то бессвязно говорил. Подойдя, я с удивлением понял, что он молится. Заметив, что я стою рядом, он на четвереньках пополз ко мне, причитая:

– Ваше всемогущество! Пожалейте меня! Я низшее существо, не растрчивайте свое внимание на меня. Я не достоин! Я не достоин!

Меня это смутило. И тут внезапно, словно куница, Мармедюк прыгнул, воткнул мне в ногу заточку.

Получено повреждение.

Получен дебаф “Повреждение ноги”, скорость передвижения снижена.

Откатившись и вскочив, Мармедюк, спотыкаясь, побежал к выходу.

– Сволочь! – в спину прокричал ему я. Нога сильно болела. Передвигаться я мог только шагом. Доковыляв до поверженных бандитов, я посмотрел на лут (*вещи, выпадающие из поверженных врагов). Ножи, немного денег и именные шейные платки. Все заберу.

Ко мне подошел Ефраим, протянул баночку лечебной мази.

– Смажь раны, через несколько минут все пройдет. И уходи отсюда. А лучше убегай.

– Что? Куда?

– В другой район. Синие Платки держат половину Ям, тут ты от них не скроешься. Думаю, минут через пятнадцать они вернуться. Быстрее!

– А куда идти? я здесь ничего не знаю, – намазывая мазь, пожаловался я.

– Можешь на Свалку, там Горчичники, или на Черный ручей или через мост, там Ржавые. Но уходи быстрее. И сюда не возвращайся.

Зебулон сунул мне в руки кошелек с парой десятков крон и что-то прошептал, я не успел разобрать, что. Гробкин молча обнял и дал мне в руки какой-то сверток. Смотреть, что там, было некогда, я быстрее похромал на выход.

Вы потеряли точку привязки таверна «Дикая Чайка»

Так. Зебулон вел меня этой дорогой, потом вроде в этот переулок. Здесь вдоль канала. Становилось темно. В этом районе, как я понимаю, фонари не предусмотрены. Поэтому осторожнее. Странно, но у меня не появилась угроза ареста “за бродяжничество”. Может, это особенность класса “бездомные”?

Вы потеряли дебаф “Ранен”

Вы потеряли дебаф “Повреждение ноги”

Мазь Ефраима действовала хоть и медленно, но неуклонно. Уровень жизни почти восстановился, я перестал хромать и побежал. За мной увязалась небольшая рыжая дворняжка, оглашающая окрестности громким лаем. Я не обращал на нее внимания, и она отстала. Вслед мне засвистели подростки. Я бежал. Улица, переулок, вот наконец-то река. Вроде здесь был мост, да вот он! Правда, он выглядит немного по-другому. Неважно. Главное, не сверзиться вниз. Дальше куда?

Вы вошли в район Зодиак.

Уровень безопасности: красно-желтый.

Внимание, игрокам ниже 5 уровня не желательно...

Похоже я все-таки пошел не в ту сторону. В любом случае, дальше можно не бежать, а спокойно идти. Это чужой квартал, и Синие Платки вряд ли сюда сунутся. Денег мне на первое время будет достаточно. Выйти в приличный район, найти место на ночь, и хватит мне приключений на сегодня. С освещением и в этом квартале было не очень хорошо, но по крайней мере окружающие дома не производили впечатления трущоб. Света из окон хватало, чтобы не бояться сверзиться в какую-нибудь яму. Надвинув на глаза кепку и не глядя ни на кого, я взял левее и пошел по улице. Впереди, шипя поршнями и стуча колесами, проехал огромный двухэтажный паровоз. Я перебрался через железнодорожные пути и свернул в небольшой темный переулок. В конце которого я увидел отсвет газовых фонарей. Ну вот и добрался.

Пройдя половину пути, я заметил пару темных силуэтов,двигающихся мне на встречу. Не ожидая ничего хорошего, я свернул в небольшую скрытую нишу. Свет туда не попадал, и я решил не рисковать и спокойно подождать, пока незнакомцы пройдут мимо меня. Как только я прислонился спиной к влажному кирпичу, сзади щелкнул какой-то механизм. Из темноты выдвинулось несколько железных конечностей, которые схватили мои руки и ноги. Я вздрогнул и начал вырываться, но абсолютно безрезультатно. Металлические лапы оторвали меня от земли, легко и без напряжения, как будто я ничего не весил. Аккуратно и быстро, по паучьи, они развернули меня.

Я увидел четыре светящихся глаза и огромную, темную, многорукую фигуру. Над ней я с ужасом прочел: “Охотник 863”. Тихо застучал какой-то аппарат, и металлический голос сказал мне:

– Сэр! Сейчас на вас начнут Охоту. Приготовьтесь.

Экран погас.

Глава 6

Вам предложено поучаствовать в сценарии “Самая увлекательная охота”.

Награда: вариативно

Штраф за отказ: мгновенная смерть и перерождение через 6 часов.

Сценарий начнется через 23 минуты. До начала сценария вы будете отключены от игры.

Принять да/нет

Черт, аж напугали. Так, надо подумать. Я потерял точку привязки. Если меня отправят на перерождение без точки привязки, что произойдет с моим персонажем? Надо будет игровую вики почитать. Получается, выбора то и нет, ну что ж, поглядим, что там за сценарий такой. После нажатия кнопки “Да” на черном экране появился обратный отсчет.

Я вышел из капсулы. Надо попить чаю, сосредоточиться и разобраться с точками привязки.

Игровая энциклопедия:

Точка привязки

Место, где игроки могут безопасно хранить свои вещи и возрождаются после игровой смерти. Может находиться в собственности или быть арендовано.

Различаются по уровню, комфорту и безопасности. Если точка привязки находится в собственности игрока, то возможно увеличение ее уровня и прочих параметров путем добавления различных предметов, механизмов и дополнительной площади.

Разрешено иметь до трех точек привязки. Если вы погибаете в игре, то возрождаетесь после 6 часов в ближайшей.

Если точек привязки у игрока нет, то спустя 6 часов игрок получает Особенность “Их разыскивает полиция”. Если игрока убивают при отсутствии точки привязки, игрок возрождается в случайной точке возрождения на территории города.

Игровая смерть

При уменьшении уровня жизнь ниже 1 НР (на любое значение). Игрок получает дебаф “Без сознания”. Уровень жизни остается на 1 НР.

Попытка излечения при дебафе “Без сознания”: Излечение более чем на 20% снимает дебаф, игрок может действовать свободно.

Попытка нанесения урона при дебафе “Без сознания”: При нанесении любого ОБЫЧНОГО повреждения игрок остается “Без сознания”, урон аннулируется. При нанесении КРИТИЧЕСКОГО урона, игрок немедленно отправляется на перерождение.

Если в течение 6 часов игроку с дебафом “Без сознания” не была оказана помощь он отправляется на перерождение.

В некоторых случаях (ловушки, работа артиллерии, падение с огромной высоты) происходит Инстадез или мгновенная смерть по событию, без дебафа “Без сознания”.

При перерождении игрок теряет на месте убийства половину наличных денег, что находилось у него в инвентаре, и от нуля до двух случайных предметов.

До начала сценария осталось 3, 2, 1...

Район “Лисья долина”

Уровень безопасности: черный

Пасмурное низкое небо, перекрытое металлической решеткой. Небольшая клетка в пару человеческих ростов. Я лежу на железном полу и на мне снова оранжевый комбинезон. К счастью, без ушей и хвоста. Странно, вроде, когда меня поймали, совсем стемнело, а здесь снова сумерки.

Ряд клеток, в каждой из которых кто-то сидел. Как в каком-то странном, мрачном зоопарке, и я один из экспонатов. В соседней клетке жалобно причитал толстый, ни на что не реагирующий НПС. За ним я разглядел автомата, вцепившегося в прутья решетки и безрезультатно пытавшегося их выломать. Потом какой-то старик в лохмотьях. Но с другой стороны, я, к своему удивлению, увидел игрока. Невысокий, немного полноватый мужчина с длинными черными усами. Он был двадцать третьего уровня и в таком же как у меня ярко-оранжевом комбинезоне. Спокойно, не отвлекаясь, игрок сидел и рассматривал автоматов, НПС и игроков, что ходили на свободе, недалеко от клеток, будто посетители.

– Кто это? – спросил я у спокойного игрока.

– Охотники, – не отрывая от них взгляда, ответил он.

Приглядевшись, я увидел, что все персонажи вне клеток были хорошо одеты и вооружены одинаковыми двустволками. В небо поднимались два небольших дирижабля. Немного в стороне, рядом с паромобилями стояло несколько огромных шестируких автоматов. У них были массивные челюсти, четыре светящихся глаза и тяжелые рюкзаки на спинах. Недалеко заржала лошадь. Мимо клетки пробежала механическая собака, оставив после себя запах гари.

– Эй, народ! – крикнул я группе игроков, стоящих недалеко от моей клетки. – Народ! А что здесь происходит-то?

Ответом мне был взрыв хохота. Один из игроков, высокий манерный брюнет с ником Манул, сказал, обращаясь к соседям:

– Как достали эти нубы. Такое убожество.

– Маме расскажи про свое убожество! – крикнул ему я.

Снова хохот. Я проверил инвентарь. Кнопка была заблокирована и никак не реагировала на мои попытки ее нажать.

Один из огромных шестируких автоматов вышел вперед. Достал здоровенный латунный раструб и заговорил низким ровным голосом, делая небольшие паузы между каждым словом.

– Уважаемые господа охотники! Охота на “лис” начнется в ближайшие минуты, проверьте свое оружие и средство передвижения. – Автоматон повернулся в нашу сторону, – Уважаемые господа “лисы”! Гильдия Доброй Охоты рада видеть вас на наших угодьях! Правила просты. Лисам дается преимущество в пятнадцать минут. После по вашему следу пойдут охотники. Уважаемые “лисы”, чтобы уравнять шансы, вы тоже будете вооружены. Кто спустя два часа будет жив, того ожидает награда. Желаю всем удачи!

К моей клетке подошел один из шестируких автоматов с именем Охотник 299.

– Сэр! – вежливо сказал он мне, протягивая сквозь прутья решетки, рукоятью вперед, длинный охотничий нож.

– А кастета нет?

Автоматон убрал нож и достал из-за спины кастет.

– Сэр! – повторил он.

Я взял оружие, повертел его в руках.

– А пистолета нет? – решил немного обнаглеть я.

– Увы, сэр! Лисам запрещено любое дальнобойное оружие первые пятнадцать минут охоты.

– А потом?

– А потом, все зависит от вас, сэр. Удачи, сэр.

Автоматон развернулся и пошел к следующей клетке.

– Эй! Друг! – громким шепотом обратился я к усатому игроку, – А чего делать то?
Игрок повернул голову ко мне, улыбнулся и сказал:
– Бежать!

Над нами резко завывла сирена и задняя стенка клетки резко распахнулась. Вокруг началось движение. Из клеток выбегали роботы, НПС и игроки в одинаковых оранжевых комбинезонах, стараясь как можно быстрее убраться подальше. Тот автоматон, что пытался выломать прутья, быстрым движением забрался на клетку и попытался прыгнуть в сторону охотников. Раздалась выстрелы, и агрессивный робот кубарем скатился вниз.

Я тоже побежал. Каменистая желтая земля то тут, то там покрытая редкими кустиками. Низкое серое небо. Слабый запах гари, это просто ветер в нашу сторону. Справа и слева были скалы, но впереди, в долине, виднелись какие-то здания. Большинство “лис” побежали в их сторону. Кто-то рванул в сторону гор. На мой взгляд до гор было километра два. Обернувшись назад, я увидел, что над лагерем поднимаются еще несколько маленьких дирижаблей. Похоже к горам бежать не стоит. Даже если успеешь, то потом, будешь перед летунами как на ладони.

– Игроки! – раздался вопль сбоку, – Надо держаться вместе!

Кричал молодой парень со светлыми волосами. Ага, с ножами против ружей, роботов-собак и дирижаблей. Как я понял, цель была не в уничтожении всех охотников, а в том, чтобы просто продержаться два часа. Так что тут лучше действовать в одиночку, решил я. Не обращая внимания на парня и подбежавших к нему игроков, я ускорился. Благо параметр “Легкая Атлетика” был у меня неплохой, и я понял, что могу бежать немного быстрее, чем остальные участники охоты.

Взяв правее, я достиг зданий. Деревянные постройки были очень старыми. Стекол в окнах не было, на стенах тут и там я встречал следы выстрелов. Похоже на заброшенное поселение. Полуразрушенные двухэтажные дома, окруженные невысокими заборами, амбар, кузница, гараж с ржавыми остовами тракторов. Я не останавливался и бежал все дальше вглубь поселка. Пивная, почта, небольшой пруд, огромный особняк, несколько домиков поменьше, ряд построек, похожих на большую конюшню. Дальше, дальше. Горы справа и слева становились все ближе к домам. Когда минут через десять я добежал до места, где закончились здания, горы благополучно замкнулись в одну горную цепь. Этот поселок находился в долине, но выход из долины был только один и он был перекрыт лагерем охотников. Меня начало трясти от паники, я стоял, смотрел на горы, оглядывался на здания и не понимал, что мне делать. Левая рука непроизвольно подергивалась и явно нервничала. Вдалеке, не громко, но неотвратимо завывла сирена. Пятнадцать минут форы прошли. Охота началась.

Послышалось несколько далеких выстрелов.

Если охотники будут окружать город, то на паромобилиях они будут здесь минут через десять. Я развернулся и побежал назад в поселок. В первую очередь избавиться от оранжевого комбинезона. Небольшой пруд, больше похожий на маленькое болото. Было свежо, ветра почти не было, так что я не колеблясь снял комбинезон и держа его в руках, в одних кальсонах, прыгнул в тину. Добравшись до противоположного берега, знатно извозившись и замерзнув, рванул к небольшим домикам. Может, это запутает собак. Наверняка все самые “безопасные” места тут отлично известны охотникам. Значит, надо искать что-нибудь совсем неприятное.

Через несколько минут я нашел то что искал. Небольшой сарай для инструментов, буквально метра четыре в длину, в углу небольшой открытый погреб. Сарайчик был перекошен, и в нем было столько щелей, что выглядел он совершенно ненадежным убежищем. Дверь открыта нараспашку, и я специально не стал ее закрывать. Закинул мокрый комбинезон в яму, что находилась в углу и осмотрелся. Прямо над входом находилась большая полка, загроможденная пустыми консервными банками. Скинув всё на пол, я забрался на полку и замер прямо над входом, придерживаясь механической рукой за балку и поджав ноги. Сарай маленький, невысокий, дверь открыта, почти все внутри видно. Глядишь, никто и не подумает заходить

внутри. Если что сквозь щели видно, то точно не оранжевого цвета. А если я не буду двигаться, сверкать глазами и шуметь, то, глядишь, и не заметят меня. По крайней мере игроки. Как работает система обнаружения у НПС я не знал. Холодно, черт. И это всего при 30% ощущений.

Иногда раздавались одиночные выстрелы, сверху тихо простучал двигатель дирижабля. Совсем недалеко вдруг раздалась канонада. Палили минут пять, потом все стихло. Где-то рядом медленно пропшикал паромобиль, и снова затишье.

Через полчаса холод стал невыносим, и я наконец додумался запихать лежащий вокруг деревянный мусор в свое “сердце”. По телу разлилось тепло. Даже комфортно, чуть бы места побольше, и вообще было бы здорово. Очень хотелось распрямить ноги. Ничего, потерплю. Глядишь и прорвемся.

Недалеко раздалось негромкое тиканье и мягкие шаги. Сглазил! Шаги приблизились к моему сараю и затихли. Я даже дышать перестал. Снизу в проходе появился ствол ружья, направленный в сторону погреба. Аккуратно и не торопясь в сарай зашел небольшой автоматон. Он встал прямо подо мной и держал на прицеле яму. Если бы я захотел, я бы мог потрогать его латунную голову. Меня начало трясти, по телу пошел жар. Может мне на него сверху прыгнуть? Или он выйдет назад из сарая и меня не заметит? Нет, если он повернет голову, он меня точно увидит. Что же делать?! Я думал, почему у него нет выхлопных труб, и он не дымит. Но тикает. Он что, заводной? Какая-же у него должна быть пружина? Или все-таки прыгнуть? Придавить, отобрать ружье.

Вдруг, практически мгновенно, с резким щелчком, голова автоматона развернулась и посмотрела прямо на меня. Я вздрогнул, левая рука нанесла удар.

Критический сбой оборудования!

Робота впечатало в пол и разворотило пол головы. Я, не удержавшись, упал. Автоматон был жив, но над ним висел дебаф “ошеломление”. Схватив кастет, я стал молотить его по остаткам головы, левая рука висела плетью.

Нанесен урон

Нанесен урон

Нанесен критический урон

Рукопашный бой +30%

Вы убили охотника. Автоматон-загонщик

Опыт +50

Заметавшись по сараю, я схватил оранжевый комбинезон, еще мокрый после купания. Кое как, с помощью снова послушной руки, нацепил его на мертвого автоматона. Крякнув от усилия, спихнул железный труп в погреб. Подобрал валяющуюся на полу двустволку. Проверил. Заряжено. Нужны еще патроны. Где они. У автоматона. Черт, я его уже в погреб запихал. Раздалось приближающееся тарыхтение паромобиля. Споткнувшись, я забрался на уже ставшую мне родной полку. Перевел дыхание. Взвел оба курка. Все. Спокойнее. Не дергаемся.

Минут 10 ничего не происходило. Недалеко от сарая слышались тихие голоса, но разобрать, о чем был разговор, не получалось из-за пыхтения мотора. Глушили бы они что ли свои паровые авто. А то уголь кончится. Как же они без угля то. Снова стало тихо. Через несколько минут совсем недалеко громыхнул выстрел, потом второй, и опять только ритмичная работа двигателя.

Как и в первый раз, сначала внизу появился ствол ружья. Теперь в сарай аккуратно зашел высокий черноволосый игрок. И опять он целился в угловую яму. Черт, прям зовет всех эта яма. Заметив там что-то оранжевое, игрок резко вскинул ружье и выстрелил. И тут же второй раз.

– *Убей его.* – раздался у меня в голове высокий, будто детский голос. Что это сейчас было?

Игрок переломил ружье, начал доставать пустые гильзы, обернулся и тут увидел меня. Его глаза широко распахнулись. Я панически навел ружье на игрока и выстрелил с обоих стволов.

Нанесен критический урон

Игрок Манул без сознания

Нанесен критический урон

Вы убили охотника. Игрок Манул.

Опыт +263

Получен новый уровень! (4)

Умение “Стрельба из ручного огнестрельного оружия” +20%

Я спрыгнул и начал вынимать патроны из пояса игрока. Вдруг стену сарая, чуть повыше моей головы пробил выстрел, потом второй. Я кубарем скатился в яму. Роняя патроны, я пытался перезарядить ружье. Снова выстрелы, меня засыпало щепками. Так, спокойней. Не спеши, один патрон, второй. Взвести курки. Снова выстрелы по стенам. Да они так весь сарай сейчас обрушат!

Ритмичный железный звук, и вдруг в проход с небольшим заносом, пыхая дымом, ворвалась огромная робособака. Стальные зубы раскрылись и тварь прыгнула на меня. Огонь! Собаку откинуло. Как будто ничего не произошло, с резким шипением пара, она вскочила и снова бросилась в мою сторону. Клацнув зубами, псина вцепилась в ствол ружья. Я выстрелил. Робособака дернулась и не выпуская ружье из пасти, завалилась рядом со мной.

Нанесен критический урон

Вы убили охотника. Механоид гончая.

Опыт +80

Умение “Стрельба из ручного огнестрельного оружия” +20%

– *Хвост!* – произнес тоненький голос у меня в голове. Моя механическая рука потянулась и стала разворачивать убитого монстра, пытаясь добраться до его хвоста.

Рядом с сараем взревел, быстро приближаясь, двигатель паромобиля. Резкий удар, стена постройки не выдержала. Все рухнуло. Падающие обломки, огромные железные колеса, придавливающий меня труп робособаки и моя механическая рука, пытающаяся оторвать железный хвост. Последнее, что я услышал, был тоненький голосок:

– *Хвост!*

Получен урон...

Получен урон...

Вами получен дебаф “Без сознания”. Если вы получите еще один критический урон...

Получен критический урон...

Вы были убиты охотником.

Минуты три я не выходил из капсулы и просто смотрел на черный экран. На нем шел обратный отсчет, время, оставшееся до перерождения моего персонажа. Какая нервная игра. Непонятно, чего от меня добивалась Ирина Яковлевна, отправляя в эту мясорубку. Что за девчачий голос был у меня в голове. Это так со мной пыталась говорить механическая рука? И почему я, игрок третьего уровня, а нет, уже четвертого. Но все равно нуб. Умудряюсь с одного залпа убивать игроков и существ с уровнем намного выше моего?

Logout

Глава 7

– Ева, а чего происходит? – спросил я.

– Шеф Дылду распекает, – равнодушно сказала она, затачивая пилочкой ноготь на указательном пальце.

Из кабинета раздавались взрыки шефа:

– Какого черта... сколько можно... не справляешься... рабочий процесс... скоро проверка... меня подставить хочешь?

То, что отвечал наш технический директор, было не разобрать, но интонация тоже не предвещала ничего хорошего.

– Волков, – холодно сказала Ева, потрянув здоровой черной косой и переходя к следующему ногтю, – хватит уши греть, это неприлично. Иди работай уже. Если бы выполнял свои обязанности получше, глядишь, и ругани было бы меньше.

– А чего я-то?

– А кто у нас тут самый бестолковый? – не глядя на меня, сказала Ева. Началась обработка третьего ногтя.

Вот ведь! Прямо зла не хватает.

– Ногти красивые, – сказал я, – как у орла.

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.