

Эдуард ПОЛЯКОВ



КВАЗИ ЭПСИЛОН Книга 1

ЗАКЛЮЧЁННЫЙ

LitRPG

Эдуард Поляков

**Квази Эпсилон. Заключенный**

«1С-Публишинг»

2016

## **Поляков Э. П.**

Квази Эпсилон. Заключенный / Э. П. Поляков — «1С-Публишинг», 2016 — (LitRPG)

На дворе 2036 год. Главный герой объявлен виновником ДТП со смертельным исходом, и ему предстоит провести пять лет в виртуальной тюрьме, коей является игра «Квази Эпсилон». Для него это не просто игра – боль, дружба, любовь, предательство в ней вполне реальны. И только от героя зависит, как скоро он увидит настоящее, а не цифровое солнце.

© Поляков Э. П., 2016

© 1С-Публишинг, 2016

# Содержание

Пролог	5
Глава 1	8
Глава 2	14
Глава 3	23
Глава 4	36
Конец ознакомительного фрагмента.	41

# Эдуард Поляков

## Квази Эпсилон. Заключенный

### Пролог

*Саратовская обл. Елишанка ЧИКК-412, 09.10.2036 г.*

Я снял медицинский халат-простынку и погрузился в холодный, еще не разогретый прозрачный гель ложемент кибер-капсулы. Это не та капсула, которую покупают гики и геймеры, это капсула-тюрьма. На ближайшие пять лет этот гель будет для него и постелью, и осенней моросью, и весенним дождем. Белые халаты проверяли последние настройки капсулы-тюрьмы, а ложемент под спиной принимал все неровности тела нового подопечного. Рядом стояла тройка: два ОМОНовца в полной амуниции и при оружии и худенькая девушка с погонами старшего лейтенанта, которая была здесь для формального зачитывания приговора перед погружением в вирт-мир.

– Светкин Артем Дмитриевич, 2012 года рождения. За совершение преступления по статье 264 УК РФ – ДТП со смертельным исходом, вы приговорены Заводским районным судом города Саратова к пяти годам заключения в Частной Исправительной Кибер-Колонии номер четыреста двенадцать в вирт-капсуле, с возможностью досрочного выхода. Меру наказания привести в исполнение.

Сознание начало таять, растворяясь, или, скорее, падая в негу...

Суть всей новой системы исправительного заключения сводится к помещению заключенных в кибер-капсулы длительного содержания и интеграции сознания заключенных в мир виртуальной вселенной «Квази Эпсилон». В исправительных целях и с возможностью материально искупить перед обществом и государством свои прегрешения. Колонии хоть и частные, но находятся в ведении государственных и общественных служб-регуляторов. У всех тюремный аккаунт, без возможности перевести в стандартный. Дешево и сердито – выполняй дневную норму и выйдешь по УДО, выполняй сверх нормы – и выкупишь свою свободу гораздо раньше. И никаких тебе тюремных бунтов, смертей в тюрьмах и воров в законе. Все заключенные тихо и мирно лежат по капсулам-гробикам и работают на благо общества. В общем, меня все устраивает. Уж лучше так, чем камера с асоциальными элементами. Хотя... теперь я тоже асоциальный элемент.

Если кратко, то «Квази Эпсилон» – это виртуальная вселенная, охватывающая самый широкий диапазон жанров. Главным образом это киберпанк. Конечно, есть и другие игры, которые не менее популярны. В них есть магия, или симуляция танков, кораблей, автогонок и стратегии с тысячными армиями. «Квази Эпсилон» самая популярная в жанре космоса и киберпанка. Главная ее особенность – она принадлежит ООН со всеми вытекающими. Каждый геймер, купивший краску для брони или задонативший на новый варп-двигатель для своего корабля, вносит свой вклад в финансирование миротворцев на Ближнем Востоке или в гуманитарную миссию в Африке. После продажи «Квази Эпсилон» ее создателями, у других подобных проектов не осталось шансов, и они были поглощены и интегрированы в нее. Были, конечно, попытки создания нового гиганта, и некоторые даже перетянули небольшое количество игроков в свои игры, но реальная конкуренция была только в патчах и по прописанным сценариям квестов.

«Квази Эпсилон» – игра с возможностью ввода/вывода финансов, и у нее есть свод жестких правил – «Постулатов».

«Первый постулат» – деньги, ресурсы и вещи здесь нельзя «нарисовать», даже администраторы не могут создать из воздуха ни один кредит. За этим следит Искусственный Интел-

лект V поколения «Властелин», обладающий правами Альфа-администратора. Все приходится создавать из самых первичных материалов и ресурсов, которые тоже надо добыть.

Здесь есть филиалы банков, биржи и прочие «прелести» развитого капитализма. Многие конторы и офисный планктон перевели рутинную работу в виртуал. Содержание офиса, станции, планеты, в зависимости от масштаба конторы, плюс аккаунты работникам в итоге выходят дешевле, чем содержание офисов в реале. Да и расходники, от туалетной бумаги до кофемашин и релакс-офисов, в сравнении с Землей ложатся еще одной пудовой гирей на весы экономии корпораций. А раз спрос рождает предложение – появились добытчики и крафтеры, зарабатывающие реальные деньги в виртуале. Ведь в «Квази Эпсилон» ничего нельзя создать из воздуха. По сути – деньги реальные, а ресурсы цифровые, но от этого они не менее ценные. Поэтому ООН сдает заключенных в «аренду» частным кибер-тюрьмам, где заключенные планомерно работают на хозяина. Под контролем ООН и госструктур.

«Второй постулат» звучит так: «В Квази Эпсилон действуют все известные законы физики, химии и биологии». То есть пуля при выстреле имеет энергию, вычисляемую по формуле, известной еще из учебника физики 8 класса. И если смешать селитру, древесный уголь и серу, мы получим примитивный порох. В общем, так гласит описание игры. Хотя как высчитываются формулы поражения лучевым оружием или крепость силовой брони – загадка.

И «Третий постулат»: «В игру никто не может вмешиваться неигровыми методами». То есть если человек в вирте совершает преступление, то и наказать его можно только игровыми методами. Если, к примеру, заключенный сбежит из виртуальных рудников, то и ловить его придется в виртуале. Украли у тебя крейсер стоимостью в десятки тысяч евро – нанимай поисковую и абордажную команды или забудь. Никто и никогда не скажет тебе, где в реале живет твой обидчик.

В этом мире место есть для всех. Для работяг, зарабатывающих для семьи копеечку на отпуск у моря. И для офисного планктона, следящего за курсами, акциями и котировками на золото, и для пиратов, и прочей мафии. К слову, здесь всю процветает работорговля неписями. Да, с ней боролись, сажали аватаров в тюрьмы без права удаления. Но всегда были люди, любящие делать больно, или желающие свой подпольный гарем. А раз спрос рождает предложение, то и появились отморозенные банды, похищающие в основном НПС для перепродажи донатам. За живые деньги можно было нелегально купить дом и организовать в нем свой гарем, или пыточную.

Непись не может выйти в реал или удалиться. Он может только сбежать или умереть, а за этим нужно следить. Дико и странно, но количество изнасилований в реальности упало в разы.

Уникальность мира «Квази Эпсилон» в развитии в игре. Чтобы получить определенные навыки, нужно скопировать полностью персонажа, от виртуальной расы до самых тонких деталей прокачки. И то далеко не факт, что у тебя появится возможность прокачать те же навыки, что и у человека с таким же билдом. Каждое умение влияет на другое, казалось бы, самым непонятным способом. Всех умений и вариантов прокачки не знает никто, кроме ИИ «Демург». Это он строит и генерирует новые планеты и миры и он же вычисляет для себя, во что будут эволюционировать твои навыки, исходя из уже имеющихся.

Этим пользуются многие игроки, находя топовые билды и продавая их за твердую валюту. А еще в игре нет полного описания прокачиваемых скиллов. То есть ты, получив навык, узнаешь из описания лишь основные сведения, но полную гамму умений от навыка ты должен постичь сам. А есть еще смежные спарки умений, налагающие свой отпечаток. Так что навыки «мастер брони» и «мастер брони» с прокачанной смежной профессией «мастер силовой брони» обладают далеко не одинаковыми способностями. И так не только с профами, так со всем в этой игре. Здесь серый и невзрачный навык впоследствии может стать имбалансной и читерской способностью, от которой другие игроки завалят жалобами техподдержку. Именно поэтому у каждого есть шанс создать свой мощнейший билд – и быть уникальным, или продать

его с описанием – и стать богатым. Кстати, здесь билд можно запатентовать и продавать не одному, а всем желающим. Само собой, от этого его цена падает, так как информацию просто сливают в сеть.

Здесь вполне может быть, что десятиуровневый перс с правильным билдом побьет двадцатиуровневого с кривым аватаром. Так что уровень – это всего лишь цифра, лишь примерный показатель. И спрашивать про личный билд у незнакомца здесь моветон.

Еще свой вклад в имбаланс вносят донатные технологические улучшения. Они стоят в прокачке копейки, но это компенсируется ценой в деньгах. Так что возможен также вариант с гипертрофированным десятиуровневым бойцом с техно-веткой, к примеру, в механоида, который коллекционирует трофеи, снятые со старших уровней. Так что деньги и тут решают не меньше.

Этот мир дает заскучавшему человечеству все то, чего тому не хватает – зрелища и эмоций. Офисный клерк вполне может выпустить пар в клетке боев без правил на одной из пиратских станций. Сержант полиции вполне может оказаться в виртуале главой пиратской гильдии, которая грабит суда корпорации или похищает неписей, продавая их в рабство. А седовласая бабушка с дюжиной внуков может подрабатывать жрицей любви в борделе, зарабатывая на сладости для внучат и вспоминая свою молодость. И никто никогда не узнает о том, кто ты в виртуале. Конечно, если ты сам об этом не расскажешь. База данных находится у искусственных интеллектов, которые чтут постулаты превыше создателей. Претензий не было. Изменилась и легенда игры. Теперь миры меча и магии – это планеты, не вышедшие на контакт и не открытые жителями других вселенных, а магия – это лишь вид науки. Разработчики намекают, что любой может открыть новый мир или расу с магией и големами. Но пока эти изменения приходят только с патчами и квестами.

## Глава 1

... Темнота начала расступаться, освещая комнату-лабораторию. Я лежал в кресле-ложементе перед полупрозрачным монитором с логотипом «Квази Эпсилон», текст на котором дублировал мягкий женский голос:

– Добро пожаловать в мир «Квази Эпсилон». «Квази Эпсилон» – это не игра, это вселенная. Ваш аккаунт «Социальный-Т», вам не доступен выбор расы, модификаций и профессий, эти параметры будут выбраны куратором. Для открытия других рас повысьте уровень вашего аккаунта.

Ага, будто я могу. Тюремный аккаунт не позволяет повышать его класс. А вот ограничение на расу и умения – это болезненно. Даже не болезненно, а фатально. В игре присутствует девять гуманоидных рас, и каждую можно выбрать как основу, на которую накладываются генные и техно модификации. Выбор первичной расы определяет принадлежность, место в галактике, отношение неигровых персонажей, ну и расовые бонусы и умения. Все как обычно, одни воюют с другими и дружат с третьими. А доведение тела под ту или иную спецификацию проводится улучшениями.

Голос же продолжил:

– Ваша раса: «Человек» – слабая физически раса с планеты-прародительницы, потерянной века назад, компенсирует свою слабость пытливостью ума, усердием в учении и силой духа.

Особенности расы: высокий коэффициент обучаемости, недорогие технологии и низкий коэффициент параметра здоровья. Вам доступны:

- материк Европа;
- материк Азия;
- материк Америка.

Материки мне показались не так важны. Они влияют лишь на коэффициент роста профессий, сами технологии похожи, и меняется, скорее, их уклон. А технологии мне нужны сразу, а не потом.

Всплыло окно подсказки:

«Ваш аккаунт «Социальный-Т» не позволяет модернизировать вашу внешность, возраст, параметры тела».

Ну, это не критично, тут меня все устраивает, листаем дальше.

Женский голос моего невидимого ассистента начал рассказывать о моих параметрах.

*Ваши характеристики:*

Сила – 0 (физическая сила, переносимый вес).

Телосложение – 0 (уровень здоровья, регенерация).

Ловкость – 0 (скорость, точность ближнего боя, уклонение, шанс крит. атаки).

Интеллект – 0 (точность дальнего боя, внимательность, наука, псионика).

Для распределения вам доступны десять очков базовых характеристик.

Затем окно характеристик моргнуло и появилось снова.

Поздравляем, вы распределили первые десять очков первичных характеристик. Ваши характеристики:

Сила – 1 (физическая сила, переносимый вес).

Телосложение – 1 (уровень здоровья, регенерация).

Ловкость – 1 (скорость, точность ближнего боя, уклонение, шанс крит. атаки).

Интеллект – 7 (точность дальнего боя, внимательность, наука, псионика).

На стенде, сплетенном из лучей, появилась 3D проекция, представляющая полного моего клона. Ну или почти полного. Среднее телосложения с намеками на жилистость, глаза умуд-

ренного годами декана. Клон корчил гримасы, крутил головой и производил движения, медленно вращаясь вокруг своей оси на постаменте стола, как дорогое авто в салоне.

Передо мной возникли две кнопки: «Принять» – красная и «Отмена» – серая. И сколько бы я ни тыкал в «Отмена», ничего не изменилось – кто бы ни был моим куратором, он решил сделать меня библиотечной мышью. Я нажал красную кнопку и перешел в следующее меню.

Голос снова отозвался:

– Для усиления персонажа вам доступны две ветки улучшений: «Бионика» и «Механоиды», а так же двенадцать поинтов улучшений.

Экран моргнул, и на нем появилась озадачившая меня надпись:

*Улучшения выбраны:*

*Бионика:*

Усиления: «Фитокожа 2» телосложение +2.

Активные умения: «Споры 2» интеллект +2.

Пассивные умения: «Мангуст» ловкость +2.

*Механоиды:*

Усиления: «Синтетическая мускулатура 2» сила +2; «Антропобронирование 2» бронирование +2.

Пассивные умения: «Нейросеть» интеллект +2.

Сила – 3 (физическая сила, переносимый вес).

Телосложение – 3 (уровень здоровья, регенерация).

Ловкость – 3 (скорость, точность ближнего боя, уклонение, шанс крит. атаки).

Интеллект – 11 (точность дальнего боя, внимательность, наука, псионика).

Навыки:

Физические: нет.

Практические: нет.

Ментальные: нет.

Боевые: нет.

Особые: нет.

И снова красная «Принять» и серая, неактивная, кнопка «Отмена». Занимательно... Интересно, кто за меня выбирает мои характеристики и кем он задумал меня сделать?

И опять моя спутница-ассистент дает о себе знать:

– Внимание, вы не можете выбрать имя и фамилию персонажа из-за ограничений вашего аккаунта «Социальный-Т», они будут перенесены с вашего профиля аккаунта. Ваше новое имя: Артем Светкин. Вы можете скрыть фамилию и имя от других игроков и игровых персонажей, выполнить это действие?

Отжимаю «Да» и голос продолжает:

– Выберите никнейм персонажа. Примечание: ваш никнейм не должен содержать цифр, нецензурных выражений или знаков препинания.

Над головой в отражении высветились имя и фамилия.

Мой обычный ник в играх и соцсетях был RED, но система его сразу же забрала, так как он находился в зарезервированном списке для VIP аккаунтов.

Этот вариант я отмел, да и глупо, решил немного поэкспериментировать. А что, если сменить язык на русский и нажать те же клавиши? Выходит – КУВ. Слух режет, но что-то в этом есть.

– Ваш никнейм «КУВ» принят. Поздравляю, Артем «КУВ» Светкин, вы создали персонажа. Перейти в меню профессий и специализаций?

Взглядом вжимаю «Да», а на зеркале появляется меню выбора специальности.

– Вам доступны две базовые профессии. Коэффициент роста базовых профессий значительно выше приобретенных позже. Внимание: базовые профессии изменить невозможно.

Проходит еще пара мгновений, и:

– Вы уверены, что не хотите выбрать базовые профессии сейчас?

И снова две кнопки: «Принять» – красная и «Отмена» – серая. И снова жалкие попытки откатить изменения разбиваются о невозможность нажать на серую кнопку. Жму: «Принять».

Голос снова напомнил о себе, уже в последний раз:

– Ожидайте формирование вашей контубернии, центурии и когорты, по окончании формирования вы будете перемещены в стартовую локацию через: 183... 182... ...5... 4... 3... 2... 1... Желаем вам приятной игры.



Открыв глаза, я очутился пристегнутым к креслу в окружении таких же заключенных. Кресла шли блоками, по четыре в длину и по два в ширину, блоки складывались в столбы по восемь блоков, и всего в нашем отсеке таких столбов насчитывалось восемь. Сама комната была обшита пластиком, а по периметру с каждой стороны шли кресла повнушительнее, по четыре в ряд. Двери находились сзади и спереди, по три штуки, а над ними по две спаренные турели пулеметов с линзой наведения, осматривающие зал. А что будет, если их переключит, и они сейчас начнут вести огонь? В них сидели неигровые персонажи, НПС, или просто неписи – охранники, облаченные в костюмы из серой брони со стыками черной ткани. То, что они неписи, было понятно потому, что их имена, светившиеся над головой, имели желтый цвет в красном контуре, в отличие от заключенных, имевших белый цвет. Перед именем у каждого был указан уровень. У заключенных он был первый, оно и понятно – мы новая партия, если у кого и были персонажи в игре, их соответственно стерли или заблокировали. Уровни же неписей-конвоиров были от сорок пятого у рядовых до пятьдесят пятого у командира. Все узники были людьми, одетыми в одинаковую одежду – песчано-желтую робу, состоящую из куртки и штанов. Плотная ткань, напоминавшая джинс, имела трафаретный рисунок-символ на груди и спине: молот в круге. Возле него шел номер, заключенный в квадрат. Что интересно – у всех вокруг был одинаковый символ. Значит, мы здесь все принадлежим к одной касте – работники. Большинство имели несколько потерянный взгляд и озирались по сторонам.

Похоже, мы на корабле, и, судя по тому, что его трясет, мы либо садимся, либо взлетаем. Все в основном молчали, но были и те, кто уже начал знакомиться, а один бормотал себе что-то под нос, закрыв глаза. Наверное, молился.

Дрожание прекратилось спустя минут десять. Затем клубы газа, напоминающего пар, захлестнули наш отсек из решетки вентиляции, и только потом открылись ворота. Первыми отстегнулись замки у охраны, и они двумя четверками двинулись к выходу.

Затем открылись замки у первого блока, ближайшего к выходу. Надсмотрщики подзвали их к себе, и когда двадцатка покинула помещение, отстегнулась следующая двадцатка. Заключенные из зала убывали партиями по восемь, на лицах были разные эмоции. В основном наблюдалась молчаливая задумчивость, немного было паяцев и буйных. Атаковать конвой, конечно, никто не спешил, но словесные обороты великого и могучего слышались периодически. То тут, то там слышались признания, что кто-то чью-то маму водил в кино.

Когда очередь дошла до нашей восьмерки, все прошло удивительно тихо – ни оскорблений, ни матов. Мы прошли по коридору, и сопровождающий повел нас в новый зал. Спустя несколько минут наша группа вышла в огромный ангар.

Ангар был полон множеством малых челноков, используемых как малолитражки в большом городе, десантных кораблей, увешанных орудиями и броней с красочными рисунками, и абордажных модулей. Наша прогулка сейчас мне напомнила об экскурсии моего класса в Москву, где на Поклонной горе мы были в Музее военной техники Второй мировой под открытым небом.

Конвоир указал на очерченный белой полосой прямоугольник, явно предназначенный для нашей двадцатки. Построив нас под боком довольно внушительного малого десантного корабля, наш сопровождающий отдал честь и ушел.

Пару минут мы стояли, не шелохнувшись, и лишь позволяли себе дышать. На поверхности видимых нам кораблей суетились ремонтные дроны, похожие на жуков скарабеев, которые искрились сваркой. Могучие краны переносили модули под самым потолком, пристраивая их к побитым космическим суднам.

Из-за борта десантника к нашему отряду направилась фигура. Человек, двигавшийся к нам, был ростом под два метра, с пружинистой походкой и в серой форме с черно-желтыми вставками. Погоны представляли собой черный ромб с нанесенными на него тремя желтыми полосами, расположенными в ряд, и отдельно расположенной четвертой полосой, в центре которой стоял такой же знак, как и на нашей форме: молот, заключенный в круг.

Сфокусировав свой взгляд на погоне, я получил системное сообщение:

«Погоны Капитана третьего класса». Внимание, вы идентифицировали первый предмет: «погоны капитана третьего класса».

Вы открыли навык: Идентификация. Параметр навыка «Идентификация» – 1. Пытайтесь чаще познавать суть предметов, ведь ваши знания – это ваше оружие.

Опа, вот это да, я получил навык, просто взглянув на предмет. Надо пробовать разное, вдруг еще какие-то навыки открою.

Имя и фамилия данного человека не были скрыты: Дэнис «Майор» Фишер. Окинув взглядом нашу группу, он заговорил:

– Приветствую вас, бойцы. Я капитан третьего класса Дэнис Фишер, и с этого момента вы – винтики в корпорации Альфа Нова и, в частности, мои инструменты. Исходя из ваших умений, вы будете распределены и займете должности согласно своим способностям и заслугам. А сейчас – за мной. Я провожу вас в ваш блок. Ужин через два часа, затем отбой. И рекомендую выспаться, завтра вас ждет распределение.

После этой короткой речи он развернулся и повел нас сквозь весь ангар, петляя между разного рода роботами, дроидами и малыми космическими суднами. По пути я старался вглядываться в предметы, но данные и описания вещей почти всегда носили параметр «скрыто». Только пару раз система поддалась, выдав данные о подъемнике, рассчитанном на вес в четыре тонны, и о двери из композитного материала третьего класса защиты.

Вход в жилой блок казался малой щелью на фоне стены монументального ангара со снующими в разные стороны работниками. Жилой блок был многоэтажен, с внушительными дверьми. Каждая из них имела маркировку принадлежности к разным родам войск. Наш этаж был четвертым и представлял собой коридор, глянцево-белые стены которого имели окаймленные черной линией двери в одноместные каюты, а в конце была большая комната с тренажерами, экранами и стеклом во всю стену. Сквозь стекло виднелась бескрайняя вселенная с яркими огоньками-точками светил и снующими мотыльками-кораблями.

Каюта оказалась небольшой комнатой два с половиной на четыре метра, со складывающейся кроватью в углу, столом, стулом и несколькими полками в шкафу-купе у стены. На столе был монитор с лого «Квази Эпсилон» и – я даже не сразу поверил – в глиняном горшке стоял кактус! Да, колючий и зеленый, сантиметров десять в высоту и покрытый тонким напылением воска. Все как в реале, даже запах. Непривычно видеть в мире двадцать шестого века столь знаковый аксессуар поликлиник и школьных подоконников. Сфокусировавшись на нем, я получил описание: «Кактус. Растение. Вес: 175 грамм». Улыбнувшись, я сел за стол и уставился на монитор. Никаких девайсов для управления не было, и только я подумал об этом, монитор осветился, и на экране появилась надпись: «Для управления инфотерминалом используйте взгляд и мыслеречь».

Ладно. Будем осваивать.

Я послал мысль «открыть статистику персонажа». Экран мигнул, и появились два силуэта: первый – голограмма моего персонажа, второй – он же, но полупрозрачный и черно-белый, в котором разными цветами были выделены некоторые органы. В правом углу экрана отдельно высветился список характеристик.

Таким же образом я вывел аватар модификаций на главный план. Дымчатое тело было испещрено цветными изображениями модификаций, выбирая которые взглядом, я узнавал о приобретенных улучшениях. Все группы мышц получили оплетку то ли из серебристых нитей, то ли из проволоки, как на бронепроводах или шлангах высокого давления, защищающие от порезов. Все сочленения и суставы получили синтетические волокна. Все кости тела покрылись титановой решеткой вместо единичных прутков. Под кожей вилась зеленая сеть сосудов и капилляров. Вчитавшись в пояснения, я понял, что это и есть «Фитокожа». По сути, пока это слабенькая броня с возможностью взаимодействия с перком «Споры». Что такое «Споры»? Как я понял, это какая-то способность школы бионики, направленная на взаимодействие со средой обитания. «Синтетическая мускулатура» – вживленные в суставы сервоприводы увеличивали силу, увеличив поднимаемый вес до ста килограммов.

Уровень – 1.

Нераспределенные очки характеристик – 0.

Нераспределенные очки технологий – 0.

Сила – 3 (физическая сила, переносимый вес).

Телосложение – 3 (уровень здоровья, регенерация).

Ловкость – 3 (скорость, точность ближнего боя, уклонение, шанс крит. атаки).

Интеллект – 11 (точность дальнего боя, внимательность, наука, псионика).

Бионика:

Усиления: «Фитокожа 2» телосложение +2.

Активные умения: «Споры 2» интеллект +2.

Пассивные умения: «Мангуст» ловкость +2.

Механоиды:

Усиления:

«Синтетическая мускулатура 2», сила +2.

«Антропобронирование 2», бронирование +2.

Пассивные умения:

«Нейросеть» – Интеллект +2.

Навыки:

Физические: нет.

Практические: нет.

Ментальные: «Идентификация – 1».

Боевые: нет.

Особые: нет.

Внушительно, ничего не скажешь, но раз у меня перекося в интеллект, то те, у кого перекося в силу и ловкость, должны быть вообще терминаторами и джедаями. Все, кого я видел, имели эмблему инженерных войск, значит, нам выставляли нужные параметры и сортировали по ним. А ведь это удобно: пришла разрядка на инженеров – сделали инженеров, нужны боевики – заточили заключенных под боевиков. Умно, ничего не скажешь.

Спустя час-полтора принесли ужин, состоявший из какого-то желе-холодца, пачки хлебцев непонятного вкуса и трех пакетов с напитком лимонно-желтого цвета, кисловатым, сродни соку, но узнать вкус я не мог. Ужин был сытным, но по вкусу – ни рыба ни мясо. После трапезы я получил системное сообщение, уведомляющее, что на следующие шесть часов мои параметры силы и ловкости увеличены на один пункт. Покончив с ним, я погрузился в чтение местной вики по миру этой игры вообще и по моим кривым статам в частности. Оказалось, что мои

статы не так уж и кривы. Да, перекос существенный, но для заточки под инженера-механика вполне годно, но их распределяют равномерно и постепенно, а вот то, что сначала все кинули в интеллект, а потом исправляли остальные статы путем модификаций, было непонятно. В таких раздумьях я и уснул, ведь завтра меня ждал день, от которого будет зависеть многое, по словам Майора.

## Глава 2

О том, что настало утро, нас оповестил сигнал громкоговорителей, сопровождаемый приказом позавтракать, собраться, выйти из кают через десять минут и встать у двери. Баффнувшись завтраком на +1 к силе и ловкости на двенадцать часов, я вышел. У двери-шлюза стоял уже не вчерашний непись Дэнис «Майор» Фишер, нет, нас встречал реальный игрок. Это было понятно по зеленому цвету ника над головой аватара и не полному имени, а лишь никнейму – «Aspid». Встречавший нас был азиатской внешности, а его уровень – в тридцать две единицы. Форма у него имела такой же знак, как и у нас – молот в круге, но он был не трафаретным рисунком, а нашивкой на плече на такой же плотной и прочной ткани песочного цвета. Едва убедившись, что все вышли, Аспид сразу скомандовал:

– Построиться в контубернии по восемь человек и следовать за мной.

Немного замешкавшись при группировании, мы последовали за игроком по тем же лестницам, проходам и коридорам, пока он не вывел нас в ангар. Это сооружение было не таким, как мы видели вчера, а намного ниже, с желтыми полусферами по периметру, а в центре была свалена куча металлического хлама. Аспид выстроил нас по восемь, всего таких восьмерок было тоже восемь, и каждая стояла на выведенном белой полосой пронумерованном прямоугольнике.

Как только мы были построены, в ангар вошел уже знакомый нам НПС Дэнис «Майор» Фишер. Его имя, как и имена всех неигровых персонажей, было золотого цвета и обведено каймой. Встав перед построенными заключенными, он начал:

– Стройся! Равняйся! Сми-и-ирно! Приветствую, заключенные. Как я и обещал вчера, сегодня у вас будет сложный день. Сейчас вы построены в контубернии по восемь человек. Отряд в восемь контуберний называется центурией, а отряд в восемь центурий – когорта. Сейчас вы получите карманные персональные компьютеры, и, получив практические знания здесь, на плацу, сможете изучать книги и чертежи в свободное время, восполняя дефицит знаний. На время отбывания срока вы – будущие механики, и от того, как вы знаете вашу профессию, зависит, выйдете ли вы раньше срока или слегка задержитесь. Смерть для вас хоть и не окончательна, но крайне болезненна, вы – заключенные, и порог вашей боли повышен до максимума. А то, что ваш срок заключения может перейти в череду перерождений и смертей, думаю, остудит горячие головы. Сейчас, после получения КПК, вы приступите к ковырянию в этом хламе, изучению его и попробуете что-то починить или смастерить. Вы – механики, ваш интеллект поможет быстрому обучению, а схемы и чертежи, которые вы сможете изучать при помощи КПК, помогут в освоении этого металлолома. Все схемы, чертежи, названия материалов, загруженные в КПК и примененные на практике, будут усваиваться раз и навсегда! Вам будут доступны инструменты и расходники, если вам чего-то не будет хватать – обратитесь к лейтенанту Ашимову, он решит. И еще, работайте своими контуберниями. Поверьте, оно вам поможет, да и выбора у вас нет, так как у вас будет одна мастерская и один общий комплект инструментов. Вольно!

После этой речи он развернулся и двинулся в проем выхода. Мы же стояли, не шелохнувшись, будто команды «вольно» и не прозвучало. Как только Майор исчез из поля зрения, лейтенант Ашимов взял слово:

– Ко мне обращаться – Аспид. На время стартового обучения я курирую вашу центурию. У вас под ногами цифра, указывающая номер вашей контубернии и мастерской, отведенной вам, в ней на верстаке вы найдете КПК для каждого. Нужные книги вы сможете скачать к себе. Оознав деталь и найдя его чертеж, вы можете починить ее. Советую сегодня постараться. Если что-то будет нужно – обращайтесь. Любые драки или дележки – и я отправлю всех участников на респаун, не разбираясь в сути. Вперед, за КПК.

Выбившись из построения, народ побрел к комнатам со своими номерами. Мне досталась вторая мастерская и, взяв КПК, я прикрепил его к манжете правой руки. Вообще, на пиджаке крепления были на обоих рукавах, но я решил надеть на правый, так как я левша, а работать рукой с монитором мне показалось неудобным.

Пристегнув КПК и вдев в ухо наушник, идущий в комплекте, я включил его. Экран загорелся и попросил ввести имя, ник, фамилию, номер статьи и день рождения отца. В углу, пока я вводил данные, тикал обратный отсчет, обнуляясь при каждом заполненном поле. Интересная система идентификации, стоит не успеть заполнить поле – и список вопросов обновляется. Защита не стопроцентная, ну да ведь и КПК – это не сервера Пентагона.

Войдя в систему, я обнаружил рабочий стол с пиктограммами разных цветов, интуитивно понятных. Переведя взгляд на мастерскую, увидел, что все из моей команды покинули комнату и, по-видимому, взяв девайсы, отправились к разбору кучи. Сев в пластиковое желтое кресло с прожженными дырками и процарапанными надписями, знакомыми по смыслу и такими похожими по содержанию на надписи на стенах общественных нужников. И снова появились мое изображение в обычном виде и разноцветное МРТ слева, плюс вкладки характеристик – справа.

*Уровень – 1.*

Нераспределенные очки характеристик – 0.

Нераспределенные очки технологий – 0.

Сила – 3 (физическая сила, переносимый вес).

Телосложение – 3 (уровень здоровья, регенерация).

Ловкость – 3 (скорость, точность ближнего боя, уклонение, шанс крит. атаки).

Интеллект – 11 (точность дальнего боя, внимательность, наука, псионика).

Бионика:

Усиления: «Фитокожа 2», телосложение +2.

Активные умения: «Споры 2», интеллект +2.

Пассивные умения: «Мангуст», ловкость +2.

Механоиды:

Усиления:

«Синтетическая мускулатура 2», сила +2.

«Антропобронирование 2», бронирование +2.

Пассивные умения: «Нейросеть», интеллект +2.

*Навыки:*

*Физические: нет.*

*Практические: нет.*

*Ментальные: «Идентификация – 2».*

Боевые: нет.

Особые: нет.

Погрузившись обратно в КПК, я начал искать инфу по своим спецификациям. «Споры 2» дает возможность изменять обстановку вокруг. Прокачав ее, можно будет колонизировать целые планеты, преобразовывая их из безжизненных пустынь в цветущие кущи. Но ранг моей спецификации лишь давал пониженное поглощение кислорода и возможность выделения спор, которые могут стать оружием или щитом, если накопить их в большом количестве. Как именно ими защищаться или нападать, я не понял.

«Фитокожа 2» не только сменила цвет моей кожи, но и увеличила количество моих хит-поинтов и дала бонус к спорам, так как они из одной ветви древа улучшений Бионики.

Пассивный перк «Мангуст 2» был, по сути, чистым перком повышения ловкости, давал бонус к скорости бега, ловкости рук и другим атрибутам.

«Синтетическая мускулатура 2» являлся механическими суставами с сервомоторами, давшими мне возможность поднимать и переносить вес в сто килограмм, а если прибавить возможности тела, то в сумме выходило сто двадцать.

«Антропобронирование 2» называлось усиление костей тела и черепа титановыми вставками с полным защитным кожухом на позвоночник.

«Нейросеть» дала возможность считывать данные с КПК и переносить интерфейс с КПК в интерфейс человека. Вот это было уже дико полезно. Теперь, чтобы не копать в маленьком экранчике на плече, я перенес основные вкладки в интерфейс, а побочные вывел в меню. Карту разместил, как и в большинстве мморг, в верхнем правом углу, бар-полоски хитпоинтов и энергии – в верхнем левом, а под ними меню бафов и дебафов. Часы по центру вверху, чат локации и уведомлений слева, справа – список контактов, а снизу – ячейки активных умений, из которых была занята лишь одна: «Споры 2». Мысленно я нажал на нее, и квадрат пиктограммы стал серым, а на ней появился обратный отсчет отката умения. После этого я ощутил заряд статического электричества, будто проходишь под высоковольтными линиями.

Осмотрев открытые участки кожи, которые, впрочем, никак не изменились, я встал и тоже двинулся к двери. У кучи уже копались, наверное, все восемь контуберний, растаскивая в разные стороны железки и создавая новые кучи. Кто-то рылся, кто-то уже ковырял инструментом в потрохах, кто-то распутывал плети проводки. Некоторые просто вдохновенно, с лицом, преисполненным знанием дела, лупили молотками по деталям.

Я тоже приблизился к куче и начал взглядом и руками изучать те или иные детали роботов, цилиндры поршневых гидроусилителей и манипуляторы. Осознание названий и назначения предметов почти всегда подсказывало что это, где и в каком механизме находится. Спустя четыре часа навык «Идентификация» достиг пяти, что давало мне возможность опознания ранее непонятных железок. Лишь раза четыре мне не удалось опознать некоторые вещи. Обследовав деталь и разобравшись, что это, я через веб-интерфейс изучал, где и для чего она используется и какой ей требуется ремонт. Если деталь была от какого-то большого механизма – дроида-грузчика или шаттла, или ремонт был долгим, я ее откладывал. В одной из куч я нашел небольшой инфоноситель на 12 терабайт, громоздкий, с пачку сигарет размером, с выломанным гнездом и без батареи. Необычная находка, судя по тому, что в куче были лишь грубые и простые железяки, а электроника определялась лишь как блоки управления сервоприводов или была потрохами роботов, что делало их, по сути, мусором. Сунув от лишних глаз его за пазуху и, для вида, взяв в руки отремонтированный манипулятор дроида-медика и кейс с инструментом, я побрел в наш мини ангар – мастерскую. Тут, как и до этого, не было никого, и, скovyрнув крышку этого жесткого диска, я погрузился в чтение мануалов, чередуя их ковырянием и пайкой. Очередной пример «чудес» виртуальной реальности: в реальной жизни я не умел толком паять, лишь на уровне обучения в школе, а здесь, в игре, владею лазерной пайкой на уровне заправского техника.

В чате всплыло зеленое сообщение:

«Характеристика «Ловкость» повышена на один, текущее значение параметра ловкость: 4. Основные характеристики улучшаются очками характеристик и вашими активными игровыми действиями».

О как! Значит, я могу качать силу, выносливость, ловкость и интеллект не только от уровня к уровню, но и качаясь или тренируясь.

«Вам доступен навык "Электрик 1", принять его?»

Естественно, я согласился.

Когда я сделал все, что сейчас мог, то есть восстановил и почистил гнездо подключения, задумался, где же мне взять батарею и провод. Источник питания здесь был древний и оттого редкий – зарядить его не представлялось возможным из-за того, что он был тупо взорван. И, спрятав инфоноситель за пазуху куртки, я пошел к Аспиду, спросить его.

Аспид очень удивился моей просьбе, и первое, что он сказал, был приказ показать КПК. Убедившись, что КПК функционирует, он пояснил, что при утере или поломке персонального девайса, его цена будет списана с меня, что отложит мой выход в реал. А раз я спросил о батарее, то он решил, что я испортил свой девайс и решил самостоятельно починить его. Убедившись, что все в порядке, он спросил, зачем мне батарея, и я ответил, что все, что возможно, уже изучил, и решил чутка похимичить, для чего мне и нужна батарейка.

– Иди, качайся. Завтра тебе пригодятся все навыки, которые сможешь выучить, – сказал он с нажимом на слове «завтра», и это была не просто фраза, он явно делал толстый намек.

Я медленно кивнул головой, давая понять, что я понял именно так, как надо, а не просто пропустил мимо ушей. Развернулся и легкой трусцой побежал к куче. Тон нашего куратора придавал мне столько рвения и трудолюбия, что я сейчас был готов в одиночку разгрести, отсортировать и отремонтировать все. Я сел и начал работать прямо у свалки, как и еще половина народа, а чтобы не пользоваться КПК, просто выводил мыслеречью чертежи и схемы поверх интерфейса. Это было намного удобнее, чем периодически смотреть в экран. Если не было каких-то инструментов, необходимых для ремонта, я просто откладывал деталь и переходил к следующей. Я и так потерял много времени, так что еще и сейчас терять его, бегая и ища нужные девайсы, мне не хотелось.

От работы меня оторвал шум в дальней стороне кучи, где двое держали друг друга за грудки и пытались нанести хоть какие-то удары. Выглядели они нелепо, как дети в песочнице, не поделившие лопатку, неуклюже толкались, нанося скользкие удары и часто заваливаясь, будто со связанными ногами. Мимо меня проследовал Аспид, медленно и уверенно. Синтетическая мускулатура боевого экзоскелета «Легионер» журчала приятным механическим шумом. Оружие он не доставал, а приблизившись к недоборцам, схватил их пальцами за ткань на плечах и растянул в стороны. Сделал он это совершенно без усилий, как котят. Взгляды «бойцов» наконец обратились к нему.

– Первое дисциплинарное нарушение выписано на каждого из вас. По поводу последствий я вас предупреждал.

Резко перехватив заключенных за шею, он мгновенно свел разведенные руки. Головы, что были у него в руках, лопнули красно-серым взрывом, заляпавшим и Аспида, и окружность близ него, а тела марионетками, из которых вынули каркас, рухнули на пол. Он вытер лицо от крупных ошметков, оставив красные влажные потеки, и по очереди носком экзоскелета раздавил КПК на телах, попутно ломая и кости рук.

Парни ушли на часовой респаун. Первый респаун в сутки происходит за полчаса, последующие умножают время возрождения на два.

– Можете продолжать, я буду через двадцать минут. Кто покинет территорию плаца, будет перерождаться до завтрашнего построения, без сна и еды, – Аспид обратился к немой толпе, но народ внял его мысли еще в момент показательной казни. И он двинулся к двери в жилой отсек.

Сейчас тишина была почти звенящей, нарушаемая лишь тихим и ровным звуком сервоприводов удаляющегося Аспида. Потихоньку замершие фигуры заключенных начали отмирать и возвращаться к своим делам. Этим и я занялся, но мысли о только что увиденном инциденте и картинка черепов, лопнувших, как два арбуза под многотонным кузнечным прессом, в моей голове не давали сосредоточиться. Закончив с блоком еще одного манипулятора, я соединил его с уже восстановленным телом дроида-сварщика. Осталось прошприцевать маслом рабочие узлы, воткнуть батарейный блок и поставить защитное стекло на линзу фасеточной оптики. Выглядел он канонично, в киберпанк стиле: жук-скарабей, оснащенный двумя толстыми и трехпальными, двумя более тонкими и шестипальными манипуляторами и двумя плазменными горелками. Собрав все воедино, я получил уведомление: «Вы получили навык „Инженер-механик 1“».

У собранного мною робота имелись три блока фасеточных глаз-камер, два из них находились спереди и один сзади. Лап, помимо манипуляторов, у него не было вообще, он левитировал на магнитной подушке над поверхностью. Причем мог точно так же передвигаться по стенам и потолку, не касаясь их, а плывя вдоль плоскости.

Подходить к Аспиду было страшновато, но я все же решил, что если не сейчас, то никогда не заведу робота.

– Аспид, мне нужно трансмиссионное масло и блок-батарея на бортового дроида.

– Зачем? Что ты там ваяешь? Танк? – ухмыльнулся он своей догадке.

– Нет, робота-сварщика починил, – теперь уже ухмыльнулся я.

– У тебя интеллект какой? – улыбка Аспида сменилась на подозрительность.

– Стартовый был одиннадцать. Скоро до двенадцати доберу, – сказал я, уже не так улыбаясь.

– А ты, парень, мазохист. Хотя скорее, садист тот ИИ, что ставил тебе параметры. Долго ты не протянешь.

– Почему?

– Потому, что ты инвалид на обе ноги. Падение с лестницы для тебя фатально, рукопожатие с теми, у кого сила свыше шести, ломает руку, а я думаю, что тут нет тех, у кого этот параметр при старте был ниже пяти. Да, синтетическая мускулатура поможет тебе поднимать вес, только твои кости из папье-маше не выдержат и тридцати килограмм. Думай дальше.

Я развернулся, переваривая только что открытые для меня истины, и пошел к ожидающему своих внутренностей дроиду. Значит, я дохляк. Да, но ведь это не страшно, я ведь техник, а не боец, мне оно и не нужно. Думаю, если буду аккуратен, то все будет нормально. Доживу до новых уровней, а там подниму недостающие характеристики, да и качаться мне никто не мешает. Конечно, настрояние было не самое лучшее, но жить можно.

Взгляд зацепился за безголовые тела заключенных, особенно за их рукава. Там были пристегнутые КПК с битыми сенсорными экранами. Мне нужны были не экраны и не наладонники, мне нужен был их элемент питания. Решив, что это мой шанс, я для виду схватил лопнувшее защитное стекло линзы с потрохами приводов фокусировки и пошел к телам. Возле них лежал такой же девайс. Сев в пол-оборота, я начал копошиться в обеих линзах. Оглянувшись, понял, что до меня никому нет дела, и я начал одной рукой отстегивать битые КПК и, наконец, отцепив их, сунул к жесткому диску.

В итоге, схватив защитные линзы, я пошел к дроиду. Обе были треснуты и не годились для использования. У робота уже стоял Аспид, а у него под ногами – жбан с маслом и обернутая в синий пластик-резину батарея.

– Я принес, что ты просил, заводи, мне интересно, – сказал он, осматривая дрона.

Я набрал в шприц масло и начал заливать его по пазам. Вязкое масло шло тяжело из стального шприца, и поэтому я потратил минут пятнадцать. Закончив, я открутил крепления для батареи, и уж было попытался поднять ее, как меня остановила рука куратора.

– Попробуй поднять ее, только медленно, – сказал он. – Без резких движений.

Я едва попытался это сделать, как почувствовал скрип и боль в связках.

– Понял теперь? Батарея весит семьдесят килограмм. А ты, рванув сейчас, просто получил бы травму. Твоя синтетическая мускулатура просто сломала бы кости. Кстати, как ты вынул испорченную?

– Я и не вынимал, ее не было, – ответил я.

– Заведется? Как думаешь? – спросил Аспид.

– Не знаю, я сделал все, что увидел. Поставишь батарею? – я кивнул в сторону принесенного только что синего прямоугольника батареи.

Аспид взял батарею двумя руками и, усадив на место, начал подключать.

– Разве не я должен его запустить? – сказал я. Вместо ответа он только ускорился. Почуввав подвох, я тоже рванул к проводам. Клеммы батареи шли с двух сторон, и я принялся за свой край. Надзиратель не отреагировал, а его рука с пневмоключом продолжила работу. Проводов клемм было много, и их нужно было по очереди вставлять. Плоская батарея ходила ходуном, будто под ней лежал камень. Я не понимал действий Аспида. Было навязчивое ощущение, что он не помогает мне, а за его действиями был свой, шкурный интерес. Я торопился, крутил, ронял гайки, не поднимая их, брал другие и снова крутил. Меня захватил азарт соревнования, и злость на то, что я не могу понять мотив помощи от надзирателя. Пальцы начали неметь от напряжения, лицо застилал пот, но главное – не переставать крутить. Я закончил на две трети, когда понял, что у меня не осталось болтов, все они провалились в щель между батареей и пазом для нее. У Аспида, же, по-видимому, не было таких проблем. Я рванул в нашу камеру с низкого старта, по дороге разминая побелевшие и онемевшие пальцы. Влетев в помещение, я начал выворачивать ящики стеллажей с разного рода метизами. Я нашел болты с нужным шагом резьбы и диаметром, но не было пневмоключа с подходящей головкой. Искать нужную головку я не стал и, бросив на верстак пневмоключ, схватил обычную трещотку и горсть гаек и рванул на выход.

Подбежав к дроиду, я склонился над своим концом батареи и замер: и со стороны Аспида, и с моей все клеммы были установлены и закреплены. Мой же соперник стоял в задумчивости, смотря то в КПК, то на робота. Я от злости бросил мне так нужные две минуты назад ключ и болты на пол и сел на корточках.

– Зачем ты это делал? Присвоить решил? – я выдал догадку.

– Все равно ничего не вышло, видишь же. Так что не важно, – сказал он, водя пальцем по сенсору.

– И все-таки я не понял. Ты решил меня кинуть?

– Тебя что, никогда не кидали? – сказал он под нос. – Привыкай.

Я задумался, что не так с этим дроидом. И тут меня осенило! Линзы! Защитно-фокусировочные фасеточные линзы! Без них дROID как семидесятилетний старик с катарактой и зрением в минус восемь, но без очков. Не нужны обязательно целые, подойдут битые, да, видеть будет не все, но ему и не нужно сейчас штопать кожух варп-двигателя микронными швами. Для включения и ориентировки и этих хватит. Я аж затаил дыхание, глядя на Аспида – догадается ли или продолжит искать причину в потрохах, сравнения схемы с КПК? Пока что он копался. Не хватало одной линзы и я, встав, начал перемещаться к линзам, брошенным у дроида. Я еще там, у трупа, из самой битой в более живую пересадил лапки живых сервоприводов. И теперь все, что мне надо – минут семь-восемь спокойного времени. Но как мне отвлечь конкурента на это время – большой вопрос. Я переместился к линзам и сел между ними и Аспидом, закрывая собой видимость. Сидел и гадал, что бы придумать. При любом раскладе, что бы я ни предложил или как бы ни попытался отвлечь, он ожидает этого и не поведется. Теперь Аспид оторвался и начал что-то печатать в своем наладоннике, а затем сел, как и я, глядя на меня. Я не отводил глаз, и теперь он решил разорвать молчание:

– Я понимаю, что тебе нужны деньги за дроида, но мне они нужнее. Тебе, как заключенному, за него скостят дней пять, может неделю. А я и так потратил четверть его стоимости на батарею.

Что-то странное было в его словах. Он не приказывал, не грубил, он просил. Да что ему стоило просто помножить меня на ноль и отправить на респаун? Но он этого не сделал. Теперь была понятна причина его рьяной помощи в починке: он, сумев запустить дроида, получил бы какие-то бонусы за это.

– Что ты получишь за робота? – решил я до конца прояснить этот вопрос.

– Давай так, если я запущу бота, то отвечу на все твои вопросы и помогу, чем смогу. Контракт? – предложил он.

– Контракт, – согласился я.

Что такое контракт, я знал из брошюры. Это договор между сторонами. И неважно – людьми или НПС. Нарушение условий влечет наказание, указанное в контракте. Все просто и удобно. Обмануть невозможно, за этим следит ИИ. Вернее, все же возможно – витиеватым крюкотворством при составлении контракта, но просто не исполнить контракт – нельзя. Если наказание заключается в денежном эквиваленте, то сумма будет списана со счета одного и переведена на счет другого. Если же наказание связано с чем-то другим, то возможны вариации от повышения цен у НПС и ухудшения репутации, до черной метки и открытой охоты. Все это решает ИИ. В общем, вору, грабь, убивай – молодец! Нарушаешь прямой контракт – жди кары небес.

Прошло пару минут, нужных Аспиду на составление контракта, а затем мне в чате пришло сообщение с предложением прочесть и принять контракт. Прочитав его, я несколько смутился сумме неустойки – сорок пять тысяч кредитов, это примерно четыреста пятьдесят евро или около семи тысяч рублей согласно курсу обмена реала на виртуал. Большая сумма, недели две работы при средней зарплате. Я согласился и уже без опаски вытянул из-за спины линзу-окуляр с трещиной с одной стороны. И увидел, как идиотская ухмылка расплзается по лицу теперь уже моего компаньона. Приладив линзу на ее место, я начал крепить синтетическую мускулатуру и электрику ее управления. Когда я все закончил и закрыл крышку, скрывающую крепления, дроид ожил, а на меня обрушилась лавина системных сообщений:

*Вы получили уровень.*

*Вы получили уровень.*

*Вы получили уровень.*

*Для распределения вам доступны девять очков базовых характеристик. Для изучения вам доступно 3 812 очков технологий.*

*Вы получили навык «Инженер малых дроидов 1». Навык «Инженер-механик» получил уровень 2.*

Я неплохо апнул за починку дроида, до этого я почти заполнил бар опыта до второго уровня, а за этого скарабея-сварщика добрал второй, получил четвертый и немного не добрал до пятого. На мой планшет упало предложение принять управление корабельным дроидом-сварщиком десятого уровня, я нажал отмену и посмотрел на сначала задумчивое, а затем просиявшее лицо Аспида. Он, судя по всему, немного не доверял мне. Получив предложение, он принял управление и, сказав мне, что сейчас вернется, исчез в воротах вместе с парящим над полом механическим жуком-скарабеем.

И снова система маякнула о получении нового навыка.

Остаток рабочего дня я провел в расспросах Аспида, попутно работая с механическими и электронными внутренностями. Оказалось, что дроид, собранный из хлама, считается ничейным, хоть он и не стоит как новый, но его можно предложить купить корпорации чуть ниже оценочной стоимости, и они его купят. Аспид – бывший заключенный, отсидевший год, а потом получивший предложение от корпорации и решивший, что лучше работать в виртуале, чем у себя в Кыргызстане. Взял ссуду с приличной переплатой у работодателя и обязан теперь по двенадцать часов в день отрабатывать с вновь прибывшими нарушителями закона, координировать и корректировать их обучение и поведение. После сдачи дроида он сократил срок своей отработки с четырнадцати недель до одиннадцати, даже с учетом цены батареи. А хотел сам запустить бота для того, чтобы ему первому пришло предложение, взять управление над машиной. На мою щедрость он не рассчитывал, ну и правильно. Если бы сдал работа я, то, так как я заключенный и на полном пансионе, цена и срок платы за скарабея были бы снижены раза в четыре. Вот он и решил забрать мое детище и продать его. К его чести, он ведь мог отправить меня на респ, но не сделал этого, зная, что хотя при первой смерти в день уровень боли всего пятьдесят процентов, но и этого за глаза. По поводу этой системы наказания (убийством) – все

оказалось гениально просто – первая смерть в день имеет болевой порог в пятьдесят процентов, а дальше уже зависит от статуса игрока. У заключенных процент болевых ощущений растет до ста двадцати, у простых людей он падает до пяти. Сделано это для того, чтобы болью гасить бунты и пресекать побег, а для обычных юзеров, попавших в западню, сделать смерть не такой болезненной. ВИП-аккаунты же и вовсе могут отключать боль, мажоры, одним словом.

За разговорами я не отлынивал от работы и к вечеру немного апнулся:

Уровень – 4.

Нераспределенные очки характеристик – 9.

Нераспределенные очки технологий – 3 812.

Сила – 3+1.

Телосложение – 3 (уровень здоровья, регенерация).

Ловкость – 4+1 (скорость, точность ближнего боя, уклонение, шанс крит. атаки).

Интеллект – 12 (точность дальнего боя, идентификация, наука, псионика).

*Бионика:*

*Усиления:* «Фитокожа 2» телосложение +2.

*Активные умения:* «Споры 2» интеллект +2.

*Пассивные умения:* «Мангуст» ловкость +2.

*Механоиды:*

*Усиления:* «Синтетическая мускулатура 2» сила +2.

«Антропобронирование 2» бронирование +2.

*Пассивные умения:* «Нейросеть» интеллект +2.

*Навыки:*

*Физические:* нет.

*Практические:* «Электрик 2» «Инженер-механик 2».

*Ментальные:* «Идентификация 5».

*Боевые:* нет.

*Особые:* «Инженер малых дроидов 1».

Неплохо. Ну мне так кажется. А очки я раскидаю в каюте. Физически, конечно, слаб, но ведь главное техникам интеллект, а получив пятнадцать очков любого навыка, я получу первую специализацию.

На часах моего внутреннего интерфейса показались цифры 20:00, и прозвучала сирена. Аспид приказал строиться по своим квадратам с номером контубернии и встал перед строем. Все апнулись от третьего до шестого уровня, и мой четвертый поубавил мой оптимизм. Пока я маялся ерундой и возился с жестким диском, многие качались.

Мы стояли напротив Аспида и ждали непонятно чего. Он тоже ждал. Наконец спустя пять минут к нам вышел Майор. Поравнявшись с Аспидом, он начал:

– Время раскидывать камни и время камни собирать. Вы весь день изучали азы профессии. Кто-то старался, кто-то не очень. Завтра мы подведем итоги и в бою испытаем ваши навыки. Ваша сила и знания помогут вам подняться в званиях. По итогу боя мы переформируем контубернии, выровняв их по навыкам, и во главе каждой будет поставлен командир в звании сержанта, которого мы тоже выберем по итогам боя. Сержанты будут получать по одному проценту опыта и кредитов от каждого бойца своей контубернии. Это приличная мотивация, чтобы выложиться на полную. Бой пройдет здесь же. Локация будет сгенерирована симуляционными проекторами хаотически, размером один на один километр. Для подготовки снаряжения вам будут даны личные боксы и восемь часов времени. Оставшиеся четыре часа будут отведены на бой. Что касается правил боя. Формат проведения – каждый против каждого. Оружие и экипировку вы создаете себе сами. Убитые бойцы отправляются, как обычно, на стандартную точку возрождения станции. Оцениваться будет все: убийства, методы, нестан-

дартные тактики и решения, храбрость и т. д. А теперь вы возвращаетесь под командование лейтенанта Ашимова. Вольно!

Майор, по-видимому, сказав, что хотел, развернулся и начал удаляться. Слово взял Аспид и скомандовал:

– Центурия, равняйся! Сми-и-ирно! В жилой блок шагом марш!

Не совсем ровные прямоугольники заключенных двинулись в сторону кают. Напряжение и переживание висело в воздухе, все шагали погруженные в свои мысли. Самые каменные лица были у тех, чей уровень был ниже среднего по центурии, но и четвертые, и пятые левелы не выглядели счастливыми. Только что их до того тихая, но спокойная отсидка, приняла новый лик: боя, боли и соперничества. Я отвлекся от дум только тогда, когда стоял перед своей каютой.

## Глава 3

Лучшее абстрагирование от своих мыслей – это занятие делом. Дел в каюте в принципе никаких не было. Чем можно заниматься, сидя в пустой комнате?

Чтобы оторваться от мыслей, я решил заняться характеристиками, которые так и не стал распределять, когда получил уровень. А сейчас, наверное, самое время. Взяв в руки КПК, чтобы занять и голову, и руки, которые почему-то дрожали, я открыл меню характеристик и сдвинул на статьи.

Уровень – 4

Нераспределенные очки характеристик – 9.

Нераспределенные очки технологий – 3 812.

Сила – 3 (физическая сила, переносимый вес).

Телосложение – 3 (уровень здоровья, регенерация).

Ловкость – 4 (скорость, точность ближнего боя, уклонение, шанс крит. атаки).

Интеллект – 12 (точность дальнего боя, идентификация, наука, псионика).

Бионика:

Усиления: «Фитокожа 2» телосложение +2.

Активные умения: «Споры 2» интеллект +2.

Пассивные умения: «Мангуст» ловкость +2.

Механоиды:

Усиления: «Синтетическая мускулатура 2» сила +2.

«Антропобронирование 2» бронирование +2.

Пассивные умения: «Нейросеть» интеллект +2.

Навыки:

Физические: нет.

Практические: «Электрик 2», «Инженер-механик 2».

Ментальные: «Идентификация 5».

Боевые: нет.

Особые: «Инженер малых дроидов 1».

Нераспределенные очки характеристик я разложил так: три в силу, три в телосложение, одно в ловкость и три в интеллект. Я рассудил просто: много силы мне не надо, так как я механик-инженер и тяжести таскать за меня будут мои дроиды. Три в телосложение бросил, потому что завтра это будет, наверное, одна из самых главных моих характеристик. Ловкость поднял на единицу, чтобы больше не ронять в спешке инструмент, как это было во время нашей гонки над клеммами батареи робота. Оставшиеся три я вложил в интеллект, благодаря которому у меня, получается так быстро расти и даже получилось починить вчера робота десятого уровня. По идее, я должен был получить гораздо больше опыта за ремонт дроида, но из-за коэффициента разницы уровней опыт сильно порезали. На момент включения мною он был десятого уровня, а я – первого, и в ход пошел коэффициент понижения, так как разница в наших уровнях была слишком велика. И тем не менее этого хватило, чтобы сразу подпрыгнуть на четвертый уровень, почти достигнув пятого. Если бы я был уровня, скажем, седьмого или восьмого, то я получил бы, наоборот, увеличенный коэффициент за ремонт техники, которая выше меня по уровню, но так как разница была более чем в пять, пошла защита от сверхскоростной читерской прокачки.

*Ваш параметр «интеллект» достиг 15 пунктов. Вам доступно первичное использование ПСИ-прицелов.*

А вот и скрытые плюшки пожаловали. То, что я теперь могу использовать пси-прицелы, это, конечно, очень хорошо, осталось только научиться их делать или хотя бы найти один такой.

Все равно – навыков много не бывает, и когда-нибудь он мне пригодится. Мысленно сделал зарубку в памяти насчет этой способности и переключил вкладку на ветку распределения очков технологий.

С нераспределенными очками технологии все обстояло гораздо сложнее. Цена улучшения росла в геометрической прогрессии. Если для прокачки ветви технологии нам требовалось, к примеру, на первую ступень 1 000 очков технологии, то на вторую – уже 2 000, на третью – 4 000, на четвертую – 8 000 и т. д.

Другой нюанс – изучение разных технологичных веток, вроде бионики и механоидов. Стоили они кратно разным суммам, как очков, так и финансов. Бионические улучшения были по деньгам недороги, вначале почти бесплатны, но требовалось длительное время на саму модификацию, а по очкам исследований они были почти в десять раз дороже, чем механоиды. Механоиды, в свою очередь, стоили в очках технологий дешево, но были очень дороги в плане финансов. Например: первая ступень «Споры» стоила 1 400 очков опыта, вторая – 2 800, третья, именуемая уже «Семена», – 5 600, и так далее. А вот синтетическая мускулатура механоидов на первом этапе стоила 300, на втором – 640, на третьем – 1 320, и так дальше с небольшим увеличением коэффициента. Ну а цена, соответственно, наоборот: первая ступень стоит в районе 700 рублей в пересчете на реал, вторая – в районе полутора тысяч, третья – уже три с половиной, и дальше больше. Получение очков технологий от поднятия уровня шло линейно, начиналось с 1 000 на втором уровне и умножалось на 1.25 на каждом последующем, то есть на третьем уровне я получал уже 1 250 очков технологий, на четвертом – 1 562, а с пятым – 1 952. Вот и думай, что тебе лучше – посидеть покачаться или сразу вложить деньги и получить профит. Стоит подумать, что все-таки мне более необходимо, с этим торопиться в данный момент не стоит.

Определившись с первым вопросом, я решил переместить свой фронт работы с характеристик на механическую часть. Меня ждали неотремонтированный пока жесткий диск и два разбитых планшета, одному из которых предстояло стать донором батареи. То, что батарея должна подойти, я уточнил у Аспида, не вдаваясь в детали и ведя гипотетический разговор на предмет подойдет ли батарея от КПК к какому-нибудь столь же мало энергопотребляющему прибору?

Хорошо было бы иметь при себе паяльник или еще какой инструмент, но что имеем, то имеем, и я решил попробовать починить эту допотопную флешку имеющимися ресурсами. Все оказалось довольно-таки просто, так как я еще в мастерской удалил старую батарею, и сейчас мне предстояло лишь сломать пополам уже битый КПК и с мясом выдрать из него батарейку, не повредив клеммы. Я так и сделал: разломил наладонник об угол стола и, когда обнажились потроха, расслоил, отделяя корпус от плат и затем платы от самой батареи. В итоге она получилась маленькая, размером со спичечный коробок, но гораздо тоньше. Подставив ее клеммы к клеммам жесткого диска, я увидел один мигающий светодиод. В любом случае, сегодня я не мог соединить мой КПК и этот жесткий диск, чтобы узнать, какие тайны прежних владельцев он в себе сохранил. Шлейфа у меня не было, а заменить его проводами я не додумался в мастерской, и теперь оставалось только ждать утра. Была в этом событии еще одна маленькая радость – я наконец добил пятый уровень, получив очки опыта за ремонт, и, прыгнув на кровать, снова погрузился в личные интерфейсы, теперь не используя КПК.

*Внимание, вы достигли 5 уровня. Вам доступны вторичные характеристики персонажа. Энергия – 2 (выносливость).*

*Ментал – 1 (воздействие/сопротивление).*

*Регенерация – 1 (восстановление здоровья/энергии).*

*Внимание! Данные характеристики нельзя развивать вложением баллов.*

У вас имеются три очка нераспределенных первичных характеристик и 5 764 очков технологий.

Я перевел оставшиеся три очка первичных характеристик в интеллект и перешел к очкам технологии.

Вариант с тратой очков в ветку механоидов отбросил сразу, так как я в данный момент не просто банкрот, мой статус – заключенный. А у заключенных денег нет по определению, тем более у едва прибывших. Конечно, они могли бы быть у меня, если бы я не согласился с Аспидом на договор и даже мог бы прокачать, например, «Антропобронирование» до четырех или даже пяти, и при таком раскладе все у меня складывалось бы хорошо... Вот только нет смысла горевать над пролитым молоком. Что прошло, то прошло.

«Споры» с приобретением третьего уровня можно было модернизировать в «Семена жизни» или в «Первые бактерии» по желанию. Обе ветви имели активный статус и различались скорее природой. Если умение «Семена жизни», растительная ветка, создавало из спор растительные семена, то умение животной ветки «Первые бактерии» превращало споры в микроорганизмы.

Семена могли изменить почву и окружающий воздух в помещении, а в перспективе – и на колонизированных планетах. Также они могли быть использованы как оружие или ловушки, приобретая токсичность и шипы, или проникнуть в живой организм и начать прорастать внутри него. Такие паразиты вполне могли убивать своих жертв.

Бактерии тоже вначале практически бесполезны. В процессе развития они могут приобрести способности вирусов, а также эволюционировать до чумы или сибирской язвы или, напротив, стать антибиотиком. Также можно было развить и ориентировать микроорганизмы на поглощение плоти, металла или углерода. Заразив, в теории, межгалактический линкор, без должного противодействия колония микроорганизмов сможет разрушить его. Конечно, на каждое действие есть свое противодействие. Но обе эти ветки имеют солидные шансы.

«Фитокожа» при прокачке дает дополнительное бронирование, хитпоинты жизни и увеличивает количество выделяемых кожей спор, семян или микроорганизмов. «Фитокожа» и «Споры» – это два взаимозависимых перка. Усиливая друг друга, они растут, сами получая определенный коэффициент к своему действию.

Мои мысли прервал звоночек-оповещение о том, что споры терраформирования созрели, и я вновь могу запустить процесс их генерации, используя готовые команды. Я, недолго думая, просто создал из них щит и определил ему место на грудной клетке. Сросшиеся споры создавали броню толщиной примерно в один сантиметр, похожую на грудной кожаный панцирь-кирасу античных воинов. Жесткая, как дубленая бычья кожа, красно-зеленая, грубая. Какая-никакая, а броня. И я снова запустил процесс генерации спор. До утра навык откатится, и я получу еще один небольшой комплект брони размером примерно в лист формата А4 и в сантиметр толщиной.

«Мангуст 3» стоил тоже 5 600 очков технологии и, как гласило описание, делал все движения плавными. Лучше всего он подходил для ближних боев, увеличивая скорость, уклон, ловкость, критический удар, при попадании мог дать кровотечение. Весьма полезный навык бойцам ближнего боя вроде ассасинов и охотников.

Были еще и другие ветви, о которых я не упомянул, опишу их вкратце:

«Волчье обоняние» – развитие обоняния, возможности видеть запахи.

«Орлиный взгляд» – ну, тут и так понятно, пассивное умение, усиливающее зрение и повышающее восприятие.

«Саламандра» – с ростом уровней растет способность сопротивления огню, до полного игнорирования урона и высокого коэффициента сопротивления к энергетическому оружию.

«Черепаший панцирь» – тело приобретает способность мгновенно грубеть и утолщаться, превращая кожный покров в роговую ткань, укрепляя ее по мере развития умения минералами или металлами по желанию обладателя.

«Дрожь земли» – способность улавливать вибрации и даже видеть при помощи прикосновений к поверхности. На высоких уровнях приобретает такие возможности, как слышать разговоры за преградами, считывая колебания с пола и стен.

«Дом механоидов» имел немного другую структуру: модернизация одного органа не влияла на другие. Все модули, имеющие отношение к восприятию, подключались к нейроинтерфейсу, который внедряется в черепную коробку в медблоке. Кибернетические импланты улучшения тела, не связанные с восприятием и работой мозга, устанавливались без слотов.

«Нейронный интерфейс» – это мой интерфейс, заменяющий обычное видение на игровое. Бары энергии и жизни, часы, карта. В общем, благодаря ему в КПК отпадает надобность. Им я уже вовсю пользуюсь благодаря выбору в начале погружения. Его нельзя улучшить, увеличив количество портов, но можно заменить на более дорогой в медблоке.

«Цифровая память» – это модуль, позволяющий изучать книги не только методом чтения, но и просто загружать их в свою память.

«Модуль расширения сознания» – самый дорогой модуль, позволяющий использовать дополнительные конечности – крылья и манипуляторы. Цена этого модуля зависит от количества дополнительных конечностей.

Другие блоки построены по тому же принципу.

Комбинации ветвей дают новые результаты, словно краски при смешивании – новые цвета. Сколько их – комбинаций, вариантов, билдов и скрытых умений? Думая об этом, я не заметил, как уснул...

...Утро ожидаемо началось с глубокого и зычного звука сирены подъема. Таким можно пытаться людей, не то что будить. Одевшись в свежую желтую робу, я наскоро поел, скорее ради бафа к силе и ловкости, нежели испытывая голод. На часах было 7:44 и до построения оставалось еще чуть больше четверти часа. Этого за глаза хватит сформировать и нацепить на себя еще один щиток. Вот только надо решить – куда. Думаю, лучше на спину, как на самую обширную поверхность тела. Закрыв теперь не только грудь, но и спину, уже сейчас я был хоть как-то защищен. Да, прямого попадания даже из ПМ он не выдержит, но от удара ножа или скользящего топора вполне сгодится. Думать было некогда, и я поднял «Фитокожу» до уровня 3, обновив регенерацию щита. Покалывание статики прокатилось уже не пугающе, а, скорее, щекоча. Оставшиеся 1 764 очка оставил до лучших времен, все равно потратить на что-то стоящее сейчас не выйдет.

Прозвучал второй сигнал, информирующий нас о том, что пора выходить и строиться у кают. Когда все построились, Аспид кивнул на дверь и вышел, ведя нашу центурию. Мы шли уже знакомой дорогой в ангар, который несколько изменился, приобретя вместо восьми больших мастерских больше полусотни поменьше, расположенных по периметру. После того, как мы построились, Аспид взял слово:

– Сейчас вы все получите стандартный контракт на согласие с условиями испытаний, затем вам будут вживлены нейросети, и вы сможете, не теряя времени, приступить к подготовке боевой амуниции.

В нашей восьмерке мужчина лет тридцати поднял руку и, дождавшись кивка от Аспида, спросил:

– Что будет, если кто-то откажется сражаться, ведь мы инженерно-технический персонал, который не участвует в прямых сражениях? – у мужчины был звучный говор – русский с украинскими нотками, но внешность не была столь же узнаваемой. Он мог быть харьковчанином или одесситом.

Озвученный вопрос пустил волну легкого шепота по всем восьмеркам. Судя по всему, многие бы предпочли не ввязываться в эту затею, а просто тихо и мирно отбывать свой срок.

– При отказе от участия в этом турнире вы не будете от него освобождены, а, наоборот, в течение всего времени вы будете массовой, которая после убийства не отреагирует в без-

опасной зоне, а снова появиться на поле боя и, скорее всего, снова умрет, принося опыт оставшимся игрокам. И еще, они будут экипироваться на уже знакомой вам куче металла, а те, кто примут, смогут не копаться в мусоре и чинить, а просто напечатают нужную деталь или химический компонент.

В соседней контубернии молодой и раскочаный парень с татуировкой-логотипом футбольного клуба «Спартак» поднял руку и задал вопрос:

– А те, кто не согласен ставить нейросеть?

– Можете не соглашаться, это бонус от компании, – Аспид дождался подтверждения от фаната «Спартака» и сказал подождать немного для корректировки контракта. Теперь пришла уже моя очередь поднимать руку.

– А у тебя что? – спросил Аспид.

– Мне тоже такой контракт, – сказал я.

– Без сети? – он посмотрел неодобрительно.

– Да. У меня нейросеть уже стоит, – сказал я, ожидая его реакции.

– Понятно. Отказываешься или хочешь замену? Кстати, КПК можно сдать за ненадобностью. Ладно, потом решим в частном порядке. Сейчас все, кто согласен с контрактом, можете идти выбирать себе мастерские и приступать, остальные – будем решать.

Основная масса разошлась, осталась всего пять человек: я, тот мужик из моего отряда, молодой фанат и еще двое, незнакомых мне. На руке фаната я разглядел тату аббревиатуру «FCSM» из-под завернутых до локтя рукавов. Его ник не вязался в корне с внешним видом и возрастом: почти два метра ростом, мощный детина, прямо дышащий здоровьем, и зеленая надпись «Малыш».

Сначала к Аспиду подошел Малыш и, получив контракт, быстро его принял. Затем подошел я:

– Тебе не нужен имплантат?

– Нет, у меня он есть.

– Тогда подпиши отказ и занимай оставшийся бокс, – сказал он безразличным тоном.

Я согласился и, ткнув мысленно на кнопку «принять контракт», решил догнать фаната красно-белых.

– погоди, – окликнул я Малыша.

– Что хотел? – голос его не был удивленным, скорее, слегка подозрительным.

– Почему ты отказался от имплантата?

– Потому что не хочу быть на коротком поводке. Ты думаешь, что имплантаты, которые они вживляют, не имеют датчиков слежения? Да это самый удобный способ контроля заключенных! Ведь они не имеют права вмешиваться в игровой процесс неигровыми методами, а найти тебя по маяку будет делом нескольких минут. Как ты думаешь, почему он у них бесплатен, в то время как в игре он стоит 15 000?

– Есть над чем подумать, а ты что, решил бежать? – спросил я, все еще не понимая его опасений.

– А ты что – настучать решил? – вернул он вопрос, но в его тоне не было ни упрека, ни осуждения. Просто вопрос, будто мы вели беседу о совершенно обычных вещах.

– Нет, – смутился я, и все же добавил: – Спасибо.

Открывая дверь одного из немногих пустых мини-ангаров, я уже читал сообщение о том, что на моем счету появились первые 3 000 кредитов. Аспид не обманул, этот ангар был и вправду меньше, но ассортимент инструментов был такой же, плюс на стене висел конструктор, размером с платяной шкаф. Я решил не бросаться в омут с головой в первые же минуты, а, как и сказал Аспид, для начала изучить мануалы по конструкторам и разработать стратегию, опираясь на свои сильные стороны и прикрывая слабые.

Работа с констрактором была простой: вводишь название элемента или смеси, выбираешь из библиотеки подходящую форму, корректируешь ее, если нужно, и печатаешь. Время печати зависит от типа материала, размера и сложности формы. Поэтому проще и быстрее печатать по частям, а затем вручную собирать. Но прежде чем начать, надо озадачиться тактикой боя. Все мои соперники имеют превосходящие меня физические параметры, а значит, большинство будет в тяжелой броне и с большими пушками. У меня же средняя ловкость, задранный интеллект и возможность использовать пси-прицел. Большой вес я носить не могу, поэтому энергетическое оружие, вроде лазерного или бластерного ружья, отпадает. Как вариант – рейлган ружье. Средний аккумулятор весом килограмма четыре вполне подойдет, а вот конденсаторы перезаряжаться будут долго, секунд по тридцать. Поэтому активные прорывы мне противопоказаны, залягу где-нибудь в углу и буду стараться не отсвечивать, а в бой включусь, когда противники раскрошат друг друга. Прекрасный план. Наверное...

Воодушевившись этим планом, я приступил к действию. Загрузил в память констрактора чертеж ствола с внутренними рельсами-бороздками, включил печать, и, чтобы не ждать отведенный час в бездействии, вышел к куче в поисках чего-нибудь полезного. В основном попадался всякий мусор, но коробки, магниты и провода я взял. Еще взял пустые контейнеры индивидуальных пайков. Была у меня одна идея, воплотить которую было интересно, скорее, с исторической точки зрения, нежели с боевой. Во времена первой мировой, когда впервые в бой вышли танки, они произвели фурор. По факту представляющие собой железные сараи на колесах, они не боялись пуль винтовок и внушали страх врагу своим видом. После этого железные монстры еще долго господствовали на суше, пока вся толщина брони не потеряла смысл из-за изобретения кумулятивных снарядов. Медный конус, вставленный в цилиндр, наполненный взрывчатым веществом, просто не ощущал неприступных до этого десяти-пятнадцати миллиметров стали и как дырокол пробивал железных монстров. Это я и решил попробовать, если в начале двадцатого века подобное было доступно, то мне с чудо-юдо-констрактором вообще плевать. Сделаю систему по сложности, как камень: кумулятивный патрон, приделанный к древку с усиками-ограничителями, а заодно и спусковым механизмом, по принципу лампочки, где один провод прикреплен к детонатору заряда, второй к одному усикам, а от другого усика провод пойдет ко второму контакту детонатора. При касании усиками цели, цепь замкнется, и произойдет подрыв. В инструкции так и написать: взять в руки, острым концом вилки колоть в противника, после срабатывания сменить пиропатрон. Все просто как с ломом, и так же безотказно.

Вернулся в свою мастерскую и загрузил в производство шесть медных конусов, по количеству и размеру имевшихся у меня банок суповых концентратов. Таймер констрактора отсчитывал двенадцать минут до окончания, а я готовил все банки. Не очищая их от старого засохшего содержимого, просто обжег широким пламенем горелки, после чего выровнял края, сведя огонь в тонкий пучок.

По окончании цикла констрактора вынул из него щипцами медные, еще горячие, болванки и запустил цикл создания конденсаторов. Для ружья с батареей от беспилотника в расчете на пробитие серьезной брони я возьму сто восемьдесят конденсаторов. В итоге мы получим вундервафлю, пробивающую пулей с сердечником из карбида вольфрама человека в среднем экзоскелете двадцатого уровня насквозь, но будет всего семь-восемь выстрелов. Моих оппонентов в доступном на пятом-шестом уровне обвесе такая пуля должна поражать даже в экзоскелете и даже спрятавшихся за дроидом или находящимся в соседнем здании. Убивать мне надо гарантированно с одного выстрела, игнорируя броню, силовые щиты и возможность рикошета. Большая мощность была компенсирована малым объемом батареи, ведь в легком экзоскелете мне еще предстояло бегать и прыгать, если придется. А ведь также будет щит, если успею его сделать, конечно же.

Странно, но я не нашел, в общем-то, первую по необходимости вещь – экранирующую маску. При сварке малыми ядерными взрывами она обязательна, как воздух, иначе можно схватить дебаф «облучение» и загнуться дней за пять без дорогого лечения с такими милыми побочками, как отслаивающаяся кожа и выпадение волос. Короче, гуманнее просто застрелиться. Но кредо разработчиков – реализм. Хотите софт? Идите к конкурентам или в миры меча и магии – там у них возрастной рейтинг от двенадцати и старше, здесь же в виртшлеме восемнадцать плюс, а в вирткапсуле – двадцать один плюс. Тут не игра, тут реальность, хоть и вторая. В этом мире возможно все – убийство, похищение и даже изнасилование. Чем, кстати, пользуется мафия из реала и виртуала. Да, появилась она и здесь, причем ничем не уступает ни Коза Ностре, ни Триаде, ни Братве. Ведь здесь полная анонимность у всех, кроме принудительно заключенных. И имя можно поменять, и внешность, только заплати. Все эти вещи легальны в нашем мире и полулегальны здесь. И все это осуществляется на пиратских станциях и планетах. Само собой, доходный бизнес хорошо охраняется, и на его защиту тратятся внушительные ресурсы, потому ни Конфедерация, ни Буи-Цзы, ни другие игровые империи не смогли подавить пиратов. Как гласит мудрость из одного фильма: «Мафия бессмертна».

Но я отвлекся. Оказывается, спаять и прикрепить простую антенну-передатчик я мог и без таких разработческих костылей, типа наладонника, чтобы проникнуть в тайны моей первой стоящей находки. Потратив на танцы с бубном минут пятнадцать, я смог настроить связь. И пока до готовности было еще три четверти часа, я погрузился в раскопки. Внутри нашлась кипа файлов, не открывающихся ни одним моим ридером, в формате.Zigk в папках с номерными названиями. Непонятные мне чертежи, недоступные в силу низкого уровня. И алмаз! Алмаз представлял собой два терабайта музыки и видео. Там было все! Музыка наших современных исполнителей, классика, рок и хип-хоп, к сожалению, и отечественный тоже. Охват стран был тоже весьма и весьма широк. С видео было все намного грустнее – пара папок с клипами и фильмами, в основном чья-то семейная хроника, неинтересная никому, кроме лиц, на ней запечатленных.

Включив Кипелова «Пророк», я, напевая, начал сажать холодной пайкой в цилиндры банок из-под супа конусы красноватой меди. А как закончил, сделал на каждый сзади крепление, снимающееся электромагнитом, отпирающим защелку. Задумка была сделать копьё со съёмными кумулятивными зарядами, а не к каждому прикладывать отдельное древко. Такие вот копыя отлично применялись против бронированной техники, и мне было интересно, как они покажут себя. Я доделывал уже пятый заряд, когда пиликнул чудо-шкаф констрактор, известив о готовности конденсаторов. Я дал ему задачу создать килограмм взрывчатки средней мощности.

Подняв метровый холодный ствол рейлгана, я убедился, что все четыре рельсы изолированы друг от друга и от корпуса тестером, – не хватало еще убить себя. И закрепил на корпусе по двадцать конденсаторных банок на рельсу, разместив батареи конденсаторов по бокам. Блок управления и батарею со спусковым механизмом пока не крепил, ввиду отсутствия приклада и рамы.

В мусоре, что я принес с собой, были жбаны из-под масла, захватил я их для минирования подходов к себе простыми нитроглицериновыми бомбами. Главное, никакой электроники, иначе могут засечь каким-нибудь сканером или волчьим чутьем. Ведь не я один тут такой умный, нас, техников, шестьдесят четыре хитрых хорька. Вчера, на вечернем построении, я был четвертым уровнем, а кто-то уже шестым. Так что лучше перебдеть, чем недобдеть. На обжиг шести банок ушло минут пять, масло горело хорошо, хоть и коптило сильно. Закончив, я вынул из шкафчика констрактора увесистый шарик белого цвета: девяносто процентов взрывчатого и десять процентов пластирующего вещества создали смертоносный пластилин. Не выходя из категории «Химия», я заказал глицерин и азотную кислоту. Оба вещества были простейшими и через время, требуемое на созерцание собственного отражения в глянцевой

поверхности конструктора, все было готово. Нитроглицерин не стал делать сразу, так как был начитан о его нетерпимости к падению и теплу. Внутри банки поставил разделяющий реагенты клапан, который служит к тому же еще и предохранителем, на пружине, смешивающей реагенты при снятии стопорящей чеки. Взрывным же механизмом решил сделать оружейный капсюль, найдя и его в библиотеке игры.

Зарядил шкаф на создание углепластикового корпуса с впаянной батареей и спусковым механизмом. Прошло почти три с половиной часа, а уже многое было сделано, поэтому я расслабился и не стал производить по отдельности, экономя время, а заказал весь пакет целиком. Пока он будет готов, я закончу с минами, реанимирую экзоскелет и, возможно, даже какой-нибудь маскировочный купол сооружу.

Аккуратно припаял клапан с пружиной и чекой, запечатал торцы и, просверлив дырку в обоих днищах, влил реагенты, затем закупорил холодной сваркой. То же проделал и с пятью оставшимися – шестую я просто разрезал пополам, не отрегулировав сопло горелки. Жало пламени не почуяло металла, и, как сказал герой одного сериала, прошло сквозь него, как моча сквозь снег. Высыпав капсулы в карман, я сложил мины из девятнадцатого-двадцатого века в свободный угол у двери. Настало время экзоскелета легкого «Легионера» из кучи металла, которого я заметил двумя часами ранее на другой стороне и прикопал от чужих глаз. Дойдя до поста Аспида, я взял у него тележку и отправился к своему схрону. Настроение было приподнятое, в наушнике звучал «Северный Флот», а главной проблемой было только то, что хотелось курить.

Вообще курево и алкоголь присутствовали в игре и активно продавались, но сигареты оставались в основном на планетах с открытой атмосферой и пиратских станциях. Из-за систем пожаротушения и воздухоочистки их не допускали на космических судах. Были, конечно, частные исключения, ведь на своем корабле ты сам себе хозяин, ну и на дрейфующих пиратских станциях, в которых это было прописано как обязательная платная услуга, не зависящая от того, куришь ты или нет, и приносящая копеечку владельцу. Поэтому планеты с открытой атмосферой считались курортами со всеми вытекающими развлечениями. Там были и кварталы красных фонарей, и курительные дома, и казино. Были и свои изюминки, делавшие знаменитыми для туристов отдельные планеты.

Погрузившись в мысли о том, что уж от чего-чего, а от сигаретки с бокалом пива я бы не отказался, я провел минут двадцать. Попутно загрузил еще и листы обшивки из легкого металла, но не алюминия. Размеры у этих листов были по площади с дверь. Я кинул на дно грузовой тележки три штуки и поехал к ангару.

Разгрузившись и перенеся все в свои апартаменты, я проверил таймер конструктора и убедился, что там все и без меня в порядке. Рассыпал инструменты вокруг побитого и прожженного тела «Легионера» и принялся откручивать, отпиливать и отрезать куски брони, которая кое-где свернулась, как сухая краска на стенах подъездов, от импульсно-лазерных попаданий. Защиты она не давала от слова «вообще», и я ее спиливал нещадно, зато вес уменьшился на две трети, это добавит к скорости. Сервоприводы были целы, проводку я подлатал, а батареей для списанного «Легионера» я озадачусь чуть позже. Вместо брони сделаю ростовой щит из бутерброда листов обшивки, керамики и углеволокна. Окошко делать не буду – лазер обычно не в курсе, что стекло щита как бы бронировано и защищает его носителя – сожжет и не заметит. Листы обшивки плохо поддавались сжатому пучку плазмы, однако, хоть и медленно, но дело двигалось.

Снова пропищал конструктор, оповещая о выполненной работе. Я, как маленький ребенок в ожидании подарка, рванул к дверце шкафа. Что это? Радость? Мне и вправду нравится играть, отбывая срок? Такие прохладные мысли, оставим их на время перед сном. Новенький углепластиковый легкий корпус с тяжелой батареей внутри прямо просился в руки. Но я решил сначала собрать его и ствол воедино и даже опробовать. Поэтому ввел в очередь гене-

рации один патрон. Стальной, с сердечником из карбида вольфрама. Аккуратно совместил части и припаял концы энергоконтуров от батареи к предохранителю и от него к спусковому блоку, а далее на четыре ряда конденсаторов. Перещелкнул тумблер в положение готовности и обратно. Не для стрельбы, а для начала заряда конденсаторов. Вынув патрон, я зарядил его в досылатель, но решил не стрелять, дождавшись готовности пси-прицела. Он и пошел в реализацию с проекта, скачанного из библиотеки. Простейший, с упреждением до 0,3 секунды, для меня он был магией этого мира. Пси-прицел не только имел линзу с рисками для прицеливания, его основным достоинством было предсказание траектории и изменения движения на доли секунды вперед. В иллюстрациях, описывающих действие и применение, была анимация, на которой в перекрестье прицела виднелся боец с размытым шлейфом траектории его движения, похожим на те, что пририсовывают героям мультипликации и кино. Вот только этот шлейф развивался не позади, а впереди бойца, показывая, где он будет спустя доли секунды. Боец будто бежал внутрь этого шлейфа, силясь в нем спрятаться.

Пока ваялся прицел, я взглянул на часы, и прикинув, что он будет за два часа до конца работы, окончательно успокоился. В очереди на крафтинг только два слоя керамики на щит и немного углеволоконной ткани. Чтобы не сидеть без дела в ожидании заветного прицела, я продолжил выжигание щита-двери. Вышел щит и в самом деле эпичным. Три листа 5 мм толщины были готовы, сто шестьдесят сантиметров в высоту и семьдесят в ширину позволяли прятаться за этой дверью, почти не пригибаясь. А в бутерброде с керамическими листами и углеволокном мне казались абсолютной броней. Хотя нет, пулю, даже бронебойную, он пару раз выдержит точно, да и лучевое оружие не страшно (керамика рассеет тернопучок лазера и экранирует от электроимпульсного), но вот старый добрый кумулятив может и пройти. Но щит – это так, защита последнего шанса, основной упор сделан на рельсотрон. Руки бы не оторвала такая мощь.

Я уже ожидал окончания генерации в полной готовности: листы щита были расставлены вдоль стены, мой рейлган на верстаке помещен в тиски оружейного стенда, а отвертки и калибровочный лист ждали рядом. Писк, сообщающий об окончании работы конструктора, еще не утих, а я уже держал в руках черную металлическую коробочку с большой линзой в одном конце и резиновый кожух глазка в другой. Нежно приставил прицел к прицельной планке, закрутил несущие винты и, периодически поправляя регулировочными болтами, вставил, закрепил. Сейчас это было моей первой симфонией Бетховена, моей последней тетрадью математических формул Рамануджана. Наверное, именно так себя чувствовал Да Винчи – полуслепой, но закончивший Сикстинскую капеллу. Поборов желание опробовать свое оружие прямо сейчас, включил генерацию листов керамики и уже после пулей выскочил из мастерской. Пострелять вволю мне не светило ввиду небольшого ресурса ствола. Его хватит как раз примерно на ресурс заряда батареи. Потом замена ствола, зарядка батареи и снова в бой. Но один пробный выстрел я себе позволю. Вылетев из мастерской, я подумал, куда пальнуть – надо было проверить, такой ли пробивной у меня агрегат. Нет, я, конечно, уверен, но подлый червяк сомнения и детское любопытство брали верх. Приложив ружье к плечу, а глаз к прицелу, я, не спеша, начал ловить в перекрестие цели. Дрон не подходил – утяжеленная пуля с бронебойным сердечником прошьет его как комок фольги. Так я и перебирал цели, не торопясь, ведь на пробу у меня был всего один выстрел. Тут меня потрепали за плечо.

– Че, уже готов? – голос Аспида прозвучал за спиной, и я повернул голову.

– Нет, вот хочу попробовать. Собрал только, – сказав это, протянул ствол лейтенанту.

Он минуты четыре осматривал вундервафлю, затем выщелкнул патрон и взгляделся в его характеристики. То, что он считывал статьи, было понятно по бегающим зрачкам.

– Сам придумал?

– Нет, не я. Интернет. А я лишь вспомнил идею и принцип. А снаряд из кино подобрал. Как думаешь, наведет шороху? – голос мой срывался от нетерпения.

– А давай попробуем. Только в дрона не стреляй, продырявит и не заметит, – он кивнул на остов робота на горе мусора. У Аспида тоже что-то дрогнуло, и безэмоциональный инженер-лейтенант превратился в дворового мальчишку с рогаткой. Конечно, его табельное оружие не чета этому, но ведь и ветерану боевых действий охота пульнуть из арбалета.

– Вот и я так думаю, – сказал я.

– Бей в шаттл. Я даю разрешение, – произнес Аспид и указал на ремонтируемый корабль без крыльев.

– Я что-то опасаюсь, – признался я.

– Не бойсь, или давай я? – его глаза загорелись еще больше. – Если и прилетит по башке, то стрелял я, и отвечать мне.

Очень не хотелось отдавать право первой ночи другому. Но и отвечать за дырявый шаттл тоже, а вот посмотреть, какая дырка будет в его борту – очень.

– Давай так: я отдаю тебе первый выстрел из этой малышки, а ты мне подгоняешь аккумулятор на Легионера? – и, поймав взгляд укора, продолжил: – Не обязательно новый. У меня лишь рабочая мускулатура без вооружения и брони, – было ощущение, что я оправдываюсь за то, что он у меня есть.

Лейтенант стоял задумчиво, а потом просиял.

– Ладно. И плюс с меня снимаются все договоренности, заключенные ранее.

– Согласен.

Что я буду иметь в сухом остатке: у меня будет батарея к Легионеру, плюс я проверю возможности моего рельсомета, и не просто, а на настоящем космическом грузопассажирском шаттле, пусть и нерабочем. И за эти испытания с меня взятки гладки, если что, как сказал Аспид, по шапке схватит он сам. Принял, не открывая, подтвердил контракт, и передал бабаху лейтенанту.

Издали на нас уже смотрели любопытные сослуживцы из моей центурии. Всем было интересно, что делает молодой зек с лейтенантом. Наверное, не стоило светить рейлган на глазах у будущих противников, но я уже пообещал обкатать его куратору, да еще и контракт. Ну ничего, будем считать это демонстрацией силы и фактором устрашения, вроде как говорю им: смотрите, какое чудо-оружие у меня имеется и если встретите меня на поле боя сегодня, то обходите.

Аспид проверил раму досылателя, вставил черный патрон, довел его.

– Готов? Внимание! – сказал он с мальчишеским азартом.

Затем включил лазер целеуказателя, точка которого заползала по брюху корабля, снял с предохранителя и нажал на гашетку. Его тело, облаченное в экзокостюм, повело, будто от сильного удара, но видимо он этого ожидал. Выстрела я не видел, лишь слышал звук заряжающихся конденсаторов. А вот место попадания виднелось бахромой раскаленного металла вокруг отверстия размером с монетку. Аспид, сунув в мои руки отстрелянный ствол и светясь от счастья, отправился к трапу, приставленному к шлюзу челнока. И на мгновение скрылся в проеме входа, затем выглянул и махнул рукой мне, приглашая присоединиться. Теперь уже я поднимался по ступеням. Внутри на полу сидел Аспид, с благоговейным блаженством созерцающая обстановку. То отверстие входа снаряда, которое было в борту, здесь представляло собой разодранную дыру внутренней обшивки с арбуз величиной, с лохмотьями проводов, торчащих из нее, и пробитой шрапнелью осколков противоположной стеной.

– Рейлганы рулят не только в космозарубах, – вынес вердикт тридцатилетний детина Аспид. На меня эта картина тоже произвела впечатление. Мы вышли из челнока, громко обсуждая увиденное и озвучивая свои мысли о конструкционных правках. Диалог был жарким и мы, незаметно для себя, прокурсировали между наблюдавшими за нашим экспериментом зеваками к моему ангару. Затем Аспид снова надел маску надзирателя и пошел к своему посту, сказав, что я за батареей могу прийти минут через десять. Я зашел в мастерскую и любовно разме-

стил рейлган на оружейном постаменте. Пригляделся к стволу, увидел шкалу износа, которая уменьшилась со ста до девяноста двух процентов, и подключил рукав зарядки батареи.

Здесь я все выполнил. Не дожидаясь отведенного срока, я отправился к Аспиду за обещанной батареей. Пришел к его посту, но там куратора не оказалось. Спустя где-то минуту он подошел, держа в руках фирменный серебристый бокс, на крышке которого красовался логотип «Легионер».

– Не новый, но рабочий. Ты без экзоскостюма из своей пушки не стреляй, и позу устойчивую прими, а лучше ляг, – озвучил он. И, после нескольких секунд тишины, добавил: – Мощный больно, без экзоскостюма плечо сломает, и на бегу не пальнуть. Ладно, иди, готовься, время заканчивается.

– Я еще щит делаю для защиты.

– Делай, – одобрил он. – Все пригодится.

Диалог пришел к логическому завершению, и я пошел обратно. Войдя в свою «обитель», я сразу не понял, что изменилось, но после обратил внимание на щит: на том, что должно было стать первым слоем моего ростового щита, был нарисован белым баллончиком элемент сортирного искусства, представлявший из себя мужской репродуктивный орган. Пока я ухаживал, мою мастерскую навещали! Я обернулся и похолодел – на оружейном стенде лежал только с мясом оторванный Пси-прицел. Все! Приехали! Меня обокрали! Я огляделся и понял, что мои нитроглицериновые мины тоже исчезли. Я пулей вылетел из двери и устремился к посту Аспида. Может, еще не все потеряно, может, есть камеры или еще что-нибудь. Не может быть, чтобы кто-то вынес из чужой рабочей комнаты волюну и преспокойно и незаметно ушел. Добежав до надзирателя, я, запыхавшись, судорожно перебирал в уме, что сказать первым:

– Аспид, меня обокрали.

– Поясни, – в его голосе не было удивления.

– Пока я говорил с тобой, рейлган из мастерской увели. И мины.

Меня охватила паника. Да, именно так можно описать это состояние. Дело было даже не в том, что меньше чем через два часа мне предстоит сражаться с шестьюдесятью тремя противниками, паника была от того, что мое изобретение больше не мое. Я даже пожалел, что не спрятал в нем какой-то хитрый механизм, позволяющий стрелять только мне.

– А я чем могу помочь? – голос его, казалось, был отрешенным. Тот дворовый пацан в его глазах исчез, уступив место лейтенанту Ашимову из Флота Конфедерации.

– Ну... – замялся я. – Может, есть камеры, может, можно как-то вычислить, кто украл. Может, можно вернуть.

Осознание того, что Аспид совершенно не интересовался моей проблемой, огнем разожгли во мне злость. Он только что был для меня пусть не другом, но уж точно приятелем, а теперь просто игнорировал все мои проблемы. Проблемы негров, как говорится, шерифа не касаются. И это еще, мягко говоря.

– Ну ты и гнида, – прошипел я сквозь зубы. – Я тебе дроида подарил. Я тебе дал первым из Матильды выстрелить.

Название для моего творения пришло моментально, будто таким и было изначально. Получилась вот такая оказия, что название есть, а ствола уже нет. Матильды больше у меня нет.

– Ты заговариваешься, боец. Я тебе ничего не должен. Был заключен контракт, и я свои обязательства выполнил. Я дал тебе всю информацию, отвечая на твои вопросы. Также, в обмен на выстрел из рейлгана, я отдал тебе аккумулятор. Согласно контракту, я тебе ничего не должен. И будь наконец мужиком – прими факт того, что ты сам просрал пушку и теперь пытаешься возложить ответственность за это на меня. Никто не виноват, что ты не закрывал двери. Ключ-карта, как и в любой мастерской, была у тебя. То, что ты поленился и не закрыл полностью дверь, исключительно твоя вина. Теперь исчезни.

От этого ледяного тона я, наконец, понял, что он прав и ни в чем меня не обманул. Все свои обязательства Аспид выполнил, а приятельские отношения я замыслил сам. Он для меня, прежде всего, куратор, но никак не друг. От этих мыслей было еще хуже. Лучше бы я вообще не подходил. У меня осталось меньше двух часов. Керамические пластины для щита уже готовы. И мне сейчас срочно нужно придумать новый план действий.

Собрать второй такой же рейлган я просто не успею – нет времени. Я лихорадочно пытался придумать возможные варианты оружия. Но все они были либо безнадежно сложны – я физически не успевал их соорудить, либо абсолютно нежизнеспособны – я мог просто так напечатать АК и выйти с ним в бой, но, сколько у меня шансов пробить броню тяжелых экзоскостюмов. Я на минуту затаил дыхание, выпав из реальности. Мозг судорожно перебирал все возможные варианты. Точно! Электроника – вот ахиллесова пята наших изобретений, мы из-за уровня не можем использовать оптоволокно. Этим надо воспользоваться. Нет, создать эмигранаты я не смогу ввиду малого резерва времени. А вот собрать что-то вроде излучателя – очень даже. Ведь микроволновка уничтожает электронику не хуже прямого разряда тока или электромагнитной бомбы. Задача не из сложных соединить несколько магнетронов и вывести общий конус антенны излучателя. Конус, кстати, можно сделать с регулируемым углом, фактически превращая его в пушку направленного действия. Тогда рассеивание по площади будет отдано на откуп мощности жесткого СВЧ-излучения. План возник в голове мгновенно. Первое, что я должен сделать – это опустить жалюзи на двери и закрыть дверь на ключ. За свою халатность я уже поплатился и не хочу повторять этот горький урок. Затем, открыть настежь обе двери конструктора – я, аккуратно, по одной вытащил из него тяжелые листы керамики. Керамика довольно хрупкий материал, но свою хрупкость она с лихвой компенсирует твердостью и изолирующими свойствами. Положил все листы возле стены, ввел в поиске нужного оборудования: «СВЧ-печь», потом «СВЧ-пушка». Результатов не было. Тогда я вел «электромагнитный излучатель». Поиск вывел мне возможные варианты ответа. Излучатель для импульсной ЭМИ-гранаты и излучатель постоянного потока ЭМИ-волн – магнетрон. То, что доктор прописал. Максимальный размер магнетрона не превышал мощности в двенадцать киловатт, поэтому я поставил программу для создания восьми магнетронов с такой мощностью. Я бы поставил и больше, но все упиралось в недостаток времени. Пока готовятся магнетроны, я занялся изготовлением раструба антенны излучателя. Видно те, кто меня обокрали, благоразумно забрали и защитную сварочную маску, лишив меня возможности сварки. До часа Икс оставалось чуть меньше полутора часов. Я надеялся успеть. Боец из меня будет не просто никакой, он будет нулевой. Но я отчаянно не собирался сдаваться. Мы еще повоюем. Пусть хоть луком и стрелами, хоть оружием из г\*\*\*\* и палок. Будет у меня простейшая антенна, без регулировки разведения конуса. Нет на нее времени. Мне еще нужно доделать оружие ближнего боя и щит. Да, щит на фоне всего этого мусора выглядел внушительно. Но его еще нужно сделать. Столько дел, а я не знаю, за что хвататься. Отрезал кусок трубы длиной метр с лишним. С одного конца сделал разрез сантиметров двадцать и свернул конусом, спаяв шов. Затем сделал восемь отверстий, распределил их под углом к другому краю трубы. Теперь жесткий пучок СВЧ излучения будет бить из трубы, выводя всю электронику из строя. Как далеко будет бить и как сильно – не было ни времени проверить, ни желания. Неохота было раскрывать перед остальными и эту карту. Я и так сильно засветился рейлганом, за что поплатился оружием и обрек себя на эту войну со временем и средствами.

С антенной закончил. Настало время щита. Взяв первый лист, на котором, как герб, был нарисован детородный орган метровой длины, я положил его рисунком вниз. Сверху обмазал клеем, и положил лист керамики, снова лист металла и снова керамики. Завершил этот бутерброд последний, самый тонкий лист металла, к которому я приделал ручку из куска трубы. На создание углеволокна, защищавшего меня от осколков керамики, уже не было времени у конструктора. Он и так должен был почти до последней минуты производить магнетроны. Пока

сохнет клей на щите с напоминанием о моей рассеянности, я делал то, что мне оставалось – просто воткнул батарейку из кейса во внутренности экзоскелета. Ручки и приклад для магнетронной пушки делать не стал, ввиду отсутствия отдачи. Соединил излучатель и экзокостюм, припаяв стальной прут, как подствольный гранатомет к Калашникову. Будет у меня висеть щит с х\*\*\*\* на правой руке и пушка-микроволновка на левой. Что делать с выведенными из строя, но защищенными броней противниками, я пока не придумал. Мне главное было сначала себя обезопасить. Спрячусь в какую-нибудь щель, закроюсь щитом, а если кто найдет меня, попробую сжечь электронику и добить. Тумблер, кстати, я уже вывел под большой палец левой руки. Осталось только припаять жгуты брони-проводов к еще готовящемуся стать оружием магнетрону. В крайнем случае, убегу, крепление для щита на спине я уже сделал, так что даже попадание в спину для меня не фатально. Вернее, конечно, фатально, ведь своей брони экзоскелет не имеет, но при попадании в щит, я почти уверен, что выживу.

По готовности я вынимал магнетроны из конструктора и ставил их в гнезда на антенне-раструбе, попутно подключая провода. Дополнительной батареи у меня не было, поэтому я запитывал магнетроны от внутренней проводки экзоскелета. Самому ему этого запаса было за глаза, так как не нужно было носить броню, просто двигать мое брненное тело, ну и щит. В любом случае, я был уверен, что даже если буду палить практически без остановки, аккумулятора хватит часа на полтора-два. А если придерживаться плана и просто отсиживаться, то и на день-два. В перерывах между подключениями магнетронов в один общий механизм, я нашел себе занятие. Я вспомнил про те кумулятивные копья, которые я начал делать ради интереса. А ведь такое копьё вполне могло пробить мой щит. Жаль, что их было всего шесть. Еще мне удалось усовершенствовать конструкцию этих копий – теперь мне не нужно было таскать с собой еще шесть полутораметровых палок с головками-зарядами. Я просто сделал крепление на внутренней стороне щита для одной рукоятки, а сами заряды положил в бокс и прикрепил на пояс экзоскелета. Все! Пушка из магнетронов была закончена, костюм заряжен, щит и подсумок на месте. Теперь я сидел и ждал, до конца отведенных мне восьми часов оставалось десять минут и они так медленно тянулись. Странное дело, всегда, когда ты не успеваешь, время, кажется, срывается в стремительный бег, но когда же ты чего-то ждешь, готовишься морально и физически, оно замедляется до медленной поступи гигантской черепахи.

Мой уровень достиг семи, нераспределенных очков характеристик оставалось 6, нераспределенных очков технологий – 7 255. Казалось бы, целое богатство, но это значит, что подросли и остальные, и теперь я встречу не с шестыми-седьмыми уровнями, а, возможно, даже с девятыми. Интеллект стал двадцать, как бонус за рейлган и щит, собранные не по чертежам и имевшие статус «уникальный». Уникальность не была сверхъестественной, коллекционной, просто такая вещь была единственной. Еще подрос в процессе гонки и вторичный навык, завязанный на повторении – энергия стала четыре поинта. Навыки профессий тоже прыгнули: «Электрик 4», «Инженер-механик 6» и «Идентификация 6». Пикнул откат щита спор, предложивший применить его, и в дверь постучали.

## Глава 4

У дверей меня ждал человек, которого я ранее не встречал. Сержантские погоны и имя Илья перед ником Дект. Необычно, здесь все скрывают свое настоящее имя и фамилию. Хотя, кто сказал, что у него указаны настоящие? Еще необычным был и его вид: форма не песочно-желтого цвета, как у меня или Аспида, а темно-синяя с белыми элементами. Это форма управляющего состава корабля: пилотов, штурманов, связистов, операторов бортовых энергосетей. То есть небоевых специальностей. Вероятно, передо мной сейчас стоял пилот или штурман малого корабля. На больших судах эти должности занимают в чине от лейтенанта и выше. Начал он с места в карьер:

– Ничего сейчас с собой не бери, запрети при выходе – и на построение.

Вероятно, он в данный момент был одним из координаторов будущего мероприятия. По крайней мере, для себя я его именно так и определил.

Построение происходило там же, где обычно. Я встал на место в квадрате своей контубернии. Народ постепенно собирался, занимая свои места. Напротив, на посту, уже стоял капитан третьего класса Дэнис «Майор» Фишер. Его форма отличалась – наверное, парадная. Но и она, и погоны того же цвета, что и парадная форма инженеров-механиков, хоть и более нарядная. Офицерский мундир есть офицерский мундир.

По левую руку от него стоял Аспид. Сука, что ему стоило помочь мне поймать вора. Нет же, пошел на принцип – я тебе ничего не должен, я все выполнил. Наверняка вокруг камер наткано или есть логи передвижения, по которым можно вычислить вора и, по совместительству, художника-экспрессиониста. Нет, понимание того что Аспид нигде не обманул было, но осадок остался. Художник-вор, с чьей воли я пойду в бой со здоровенным белым хером на щите, странное сочетание. Гаденыш, еще и пси-прицел отломал. Техника в руках дикаря – это груда металла.

Я дал зарок, что если увижу в бою человека с Матильдой в руках, то сделаю все, чтобы вернуть ее себе. Мой щит с белым гербом, хоть и жутко навороченный, какой-то супер тугоплавкий сплав титана и керамики, но даже этот бутерброд не выдержит бронебойную пулю из рейлгана. Ведь согласно закону сохранения энергии после стольких неудач мне сейчас должно катастрофически везти. Хотя если вспомнить мое оборудование, то обычное везение мне не поможет. Навык маскировки не прокачан, как не прокачана и сила, чтобы носить тяжелый экзоскелет с броней в несколько сантиметров. Да даже если и была б это сила, где мне взять экзоскелет?

Центурия заканчивала строиться. Позади Майора и Аспида стояли восемь сержантов в синей форме, сцепив руки за спиной, ноги на ширине плеч. Я не разглядел сразу, но их кители тоже были парадными. Золотые пуговицы, белые сержантские вставки на манжетах рукавов, у некоторых – наградные плашки на груди. Значит, кое-кто из них уже успел похвастаться в межгалактических сражениях и даже отличился. Конфедерация не любит раздавать награды младшему составу. К каждой награде Конфедерации причитается премия, поэтому крючкотворство и коррупция прекрасно прижились и в этом виртуальном мире не хуже, чем в настоящем. Кажется бы, люди смогли создать практически идеальную вселенную, почти утопию, но перенесли и сюда свои пороки. Без них здесь им было скучно, не хватало реализма.

В построенных рядах стояло молчание и витало практически видимое напряжение. Увидел я и утренних знакомых: болельщика красно-белых, он, кстати, если и волновался, то этого не было видно, и мужичка-одессита, как я его про себя окрестил. Конечно, я видел их ники, но они были непонятные – незнакомая аббревиатура «ОУКБ» у «болельщика» и «Артемовцев» у «одессита». Оба ника вызвали вопросы, и я обязательно о них спрошу при удобном случае. От разглядывания толпы меня отвлек голос майора:

– Приветствую вас бойцы! Все последнее время вы учились, на практике применяли полученные знания. Сегодня мы посмотрим, кто и что усвоил. Также мы посмотрим на ваши личные и боевые качества. И пусть победит сильнейший.

Затем взял слово Аспид:

– Состязание будет проходить в главном ангаре. Боевые декорации сгенерированы, это будет заброшенный город. Площадь локации три километра в диаметре. Мои помощники разведут вас по стартовым позициям входа в локацию. Никто никого не увидит до прямого столкновения. На время проведения состязаний даны четыре часа: по истечении трех часов радиус боевой зоны уменьшится до круга диаметром двести метров. Дронов с камерами не сбивать. За каждого сбитого робота ваш срок будет увеличен на год. Вытеснение будет происходить при помощи зеленого ядовитого газа. Почему? Думаю, стоит объяснить, почему не стоит заходить в зеленые газовые облака. Убитые на поле боя, в прямом столкновении, будут перемещены на информационную площадку и после отведены в крыло вашей центурии, в общий зал, в котором будет транслироваться матч. Моих помощников, – он кивнул на сержантов в синей форме, – слушаться неукоснительно. При необходимости они имеют разрешение отправлять вас на перерождение. Вольно! Разойтись по своим мастерским!

Народ начал растекаться по мастерским. Я, наконец, заметил своего соседа по построению и мастерской. Обычный невысокий парень лет двадцати пяти – двадцати семи, серый, незаметный, точнее сказать, среднестатистический. Открыв дверь ключ-картой, я начал снаряжаться в бой. Экипировался в экзоскостюм и нацепил на спину щит – все остальное уже висело на мне. Стоило, наверное, стереть белый рисунок со щита, но я решил его оставить, не знаю зачем. Может из хулиганских побуждений или протестного настроения, а может, просто было лень. Нервное напряжение, которое точило меня изнутри, сейчас испарилось. Была только сосредоточенность, ясность мысли и желание выжить хотя бы первый час. А лучше вообще не умереть и победить. Уверен, за это обязательно отвесят каких-нибудь плюшек и ништяков с барского плеча. Может, срок уменьшится раза в два. Или отправят работать не на какую-нибудь занюханную шахту, добывающую что-нибудь мерзкое или радиоактивное, а в инженерную лабораторию. Сказки конечно, но что еще остается, как не мечтать. Я, улыбаясь, представил, как буду работать в белой и чистой лаборатории, а вокруг меня будут бегать подчиненные, давать на испытание вундервафли, типа моего потерянного рейлгана... Матильда, я обязательно тебя верну! Даже удивился какому-то странному фетишизму по поводу оружия. Раньше не было у меня этой склонности к хомячеству, а теперь вот есть.

В двери больше не стучали, их просто открыли. На пороге стоял тот же сержант, что позвал меня первый раз, он указал на выход. Я молча поднялся и вышел. За дверью ждал транспорт вроде того, на котором я привез в мастерскую листы металла и каркас экзоскелета. Различие было в том, что мой кар был без будки, а это был автозак с четырьмя дверьми, без окон. Сержант пальцем указал на левую заднюю дверь в будку, войдя в которую, я еле поместился. Узкая, на одного человека, площадью примерно полтора на полтора метра, с маленькой скамейкой, приваренной к стене. Щит пришлось снять, сам же я кое-как уселся в экзоскелете на скамейку. Плечи едва поместились в столь малом пространстве, и, когда дверь закрыли, мы поехали. Судя по стуку о металлические стенки, с другой стороны, помимо моей, были еще клетки, также занятые другими игроками. Нас развозили по стартовым точкам. Желая скоротать время ожидания в дороге, я залез в недавно полученную аудиотеку и, не зная, что хочу сейчас послушать, включил перемешивание треков и нажал «play». С первых мелодий я узнал песню и улыбнулся. Голос Фредди Меркьюри давно стал классикой, как и эта песня. «Queen – Show Must Go On» подсказал нейроинтерфейс. То, как большой усатый мужик переоделся в розовую кофточку и парик и кривляется у двери, сначала вводило в некоторый ступор, но потом привык. Не зря он был королем и любил эпатировать публику.

Я и не заметил, как мы приехали, очнулся только когда открыли дверь. Я вынул наушник из уха и вышел. Сержант указал на дверь, еле различимую на фоне серой стены. Над ней висели часы с обратным отсчетом. Сейчас там оставалось чуть больше шести минут.

– Как отсчет закончится, войдешь в Арену. Если за одну минуту после окончания отсчета ты не войдешь, то попадешь туда принудительно и без возможности покинуть ее перерождением. Ты будешь появляться в Арене снова и снова до окончания боя. В общем, не советую.

– Понял, дружище, – сказал я, решив наладить контакт с сержантом.

– Дект, – процедил он в ответ.

– Что? – не поняв ответа, переспросил я.

– Для тебя я сержант Дект. Понятно, боец?

– Так точно, – отрапортовал я. После таких слов не особо хотелось продолжать разговор. Дект сел в автомобиль, который был местным автозаком, и уехал... А я гипнотизировал часы. Прошло минуты две-три. Время текло медленно. Я несколько раз дернул входную дверь, но она не поддавалась. Наконец, когда таймер показал ноль, зеленые цифры часов загорелись красным и снова пошел обратный отсчет, но теперь стартовым числом было 60. 59 секунд, 58, 57, 56, 55... Я взялся левой рукой за металлическую ручку, выдохнул, вдохнул, еще раз выдохнул, открыл одним рывком дверь и вошел.

То место, куда я попал, не было космическим кораблем, – это был большой пустой и полуразрушенный город. Солнце близилось к горизонту. По небу ползли серые тучи и серые облака, пылающие желтым огнем. Ветер гнал мусор по улицам, колыхал сухие ветви деревьев и тряпки, зацепившиеся за острые углы арматуры, которая торчала из стен. По сути, если мы находимся в игре, в виртуальной реальности, то это была виртуальная симуляция города внутри виртуальной реальности космоса. Как сон во сне. Я даже забыл сначала, куда и зачем попал. С силой вернув себя в сознание, я начал глазами искать место своей будущей лежки. Конечно, будь сейчас у меня в руках МОЙ рейлган, я бы выбрал место повыше с хорошим обзором и заминировал бы подходы к нему. Сейчас же мне нужно узкое небольшое пространство, чтобы скрыться за щитом и иметь возможность атаковать излучателем СВЧ на близком расстоянии. В данном случае короткая дистанция для меня плюс.

Петляя зигзагами и прикрываясь щитом от солнца, я побежал к строению. Каркас высокого двенадцатиэтажного здания подходил для этого как нельзя лучше. От дома остался только каркас, железобетонный скелет, покрытый песком от песчаных бурь и мусора. На втором этаже я заметил остатки костра. Порыскав в окружавшей бывший костер куче мусора, оставленной здесь когда-то устроившими привал путниками, я не нашел ничего, кроме пищевых контейнеров, нескольких консервных банок и рукоятки сломанного ножа. Нож был сломан пополам и уже никуда не годился. А вот его рукоять была оплетена черной нейлоновой веревкой. У меня появилась интересная идея: распутать веревку с рукоятки и из остатка ножа и консервных банок сделать простейшую сигнализацию. Пусть хоть такая примитивная система попытается предупредить о поднимающемся ко мне неприятеле. Поднял с пола дверь без петель, поставил ее на место так, чтобы, не отодвинув дверь, нельзя было войти в помещение. К крючку этой двери я привязал один конец веревки, к другому же концу приделал конструкцию, примитивно напоминающую колокольчик: в дне жестяной банки я проделал дырку, в которую просунул веревку, к веревке привязал сломанный нож и вытянул обратно, сделав его язычком. Веревка была всего метров шесть, но я распутал ее на четыре жилы и поэтому вместо блока использовал остатки бетонной стены, перекинув колокольчик туда. За ней я не буду прятаться – ведь логично предположить, что открывающий дверь человек прежде всего проверит источник шума. Я решил залечь возле кострища, все-таки те, кто здесь устроил привал, выбрали правильное место. Бетонные блоки, расставленные по периметру, закрывали огонь от ветра. На самих блоках было удобно сидеть или лежать. Здание я не разведывал, сколько здесь лестниц –

неизвестно, поэтому я устроил лежку прямо на месте костра. От спуска рядом меня закрывали блоки, они же спасут от огня противника, если меня засекут. Оставалось теперь только ждать.

Ветер щекотал лицо, а заходящее солнце не сильно пробивалось сквозь закрытые глаза. В одном ухе играл трек БИ-2 из старого фильма про парня с обрезом и древним плеером, который носил серый джемпер и приехал к брату в Питер из глубинки.



Ночь, еще один телефонный звонок – уже одиннадцатый или двенадцатый. Не хочу брать трубку, не хочу опять слушать упреки, ругаться, оправдываться, доказывать что-то. Вожделение успокаивает, проигрыватель играет любимую музыку с телефона, передавая треки в аудиосистему машины. Ночная дорога стелется, петляет, извивается. Кое-где приходится объезжать ямы и ухабы. На дворе уже 36 год, а машины почти так же исправно ломаются как двадцать, сорок и шестьдесят лет назад, все такие же плохие дороги. Не везде конечно, но во многих регионах. И их все так же обещают починить. Вот-вот, не сегодня, завтра, потерпите еще немного, и обязательно все будет хорошо. И все так же, как и в Советском Союзе – светлое будущее и мировой коммунизм не наступали и вряд ли когда-то наступят. Даже, по-моему, у кого-то из классиков было такое, что в России всегда были и будут две беды: дураки и дороги. Руль плавно поворачивал машину влево-вправо, огибая неровности под колесами, пока я все-таки не влетел в одну из ям и по звуку и сильному удару понял – приехал. Свернул на обочину, остановился и вышел посмотреть, что случилось. Случилось то, что я так не хотел увидеть. Ладно бы, если прокол колеса, лопнул диск! Придется доставать балонник и ставить костыль – узкую запаску, пригодную лишь для того, чтобы доехать до сервиса. Достал из машины пачку сигарет и, подумав, захватил телефон. Хватит избегать проблем – нужно ставить точку.

С Ирой мы живем уже три года, не расписывались по началу, собирали деньги на большую свадьбу. Потом как-то началась бытовуха, суета, проблемы и первые скандалы. Дальше – больше. Бытовуха съела отношения, скандалы перестали быть чем-то из ряда вон выходящим. Как и сегодня. Ей не нравится, что мы никуда не ездим, а вот Игорь – мужик, и Виолетту он на Кубу возил, и фоток она привезла оттуда, и даже лакированное чучело крокодила. А то, что Игорь занял, приехав с Кубы, у меня сорок тысяч потому, что надо за съемную квартиру платить, да и жрать бы неплохо хоть раз в сутки, прошло мимо нее. И что мы живем в моей квартире, и недавно я ползарплаты отдал за телефон, который нам пришлось купить, так как старый она утопила в унитазе. Эти доводы были проигнорированы. Думаю, это даже не ее мысли, а мысли подруг, но тезисы были все чудесатее и чудесатее: «Мы нигде не бываем, никуда не ходим, мне нужна машина». И последний стал основой для нового скандала: «Я не буду заводить детей. Не хочу рожать – родив, я буду выглядеть, как корова!»

От этого воспоминания я снова завелся и, машинально сунув в рот сигарету, пошел от машины вдоль дороги, набирая номер. Наверное, пора ставить точку в этой Санта-Барбаре.

– Алло, солнышко? – мой голос был приторно елейным. Меня самого аж передернуло от него, но так нужно было.

– Ну наконец-то! Что, понял, наконец? – ее голос был наставительным. Будто ей было неважно мое мнение, но она все же пояснит мне, дабы меня, неуча, просветить.

– Понял, – теперь голос был извиняющимся. Я утешал себя, что так надо.

– Ничего не хочешь мне сказать? – торжество лилось нескрываемым ядом.

– Извини, – продолжал я.

– Хорошо. Мы ведь одолжим Виолетте восемь тысяч, а Коть? Я пообещала ей, – голос кроме торжества приобрел еще и властные нотки. Хитрая, куй железо, пока горячо и победителей не судят – эти принципы она уяснила на отлично.

– Конечно, раз обещала, – мой голос дрогнул, но я подавил гнев. – И еще. Доставай чемоданы, ну те, что мы в Турцию покупали, они нам пригодятся.

– Мы куда-то едем? – торжество сменилось ликованием.

Она победила! Она не просто победила и сломала меня, навязав мнение, я из чувства вины покупаю билеты, и мы летим отдыхать. Все ее увещевания и советы подруг были верны и подействовали как нужно. Можно даже еще надавить, не сейчас, попозже, но надавить – и самой выбрать, куда мы поедem. Но уже дома и при других обстоятельствах, используя помимо слез и скандала второе оружие женщины – постель. Кнут и пряник, мать его так.

– Не мы. Ты, – сказал я тем же ласковым и приторным тоном виляющего хвостиком щенка.

– Одна? А куда? – голос ее сначала дрогнул от удивления, но вернулся в нормальное русло.

– Да, одна. Домой. К маме! – теперь уже я не скрывал холод за напускной лаской. – И чтобы когда я приеду, тебя и твоих тряпок с магнетиками дома не было. И кота с собой. Останешься – я приеду и сам все выкину с балкона. У тебя два часа.

– Ты меня отвезешь? – ее голос дрожал, наверное, она заплакала. Но не спорила. Наверное, из-за моего тона.

– Нет. Если я приеду, а ты будешь дома, тебя отвезет скорая.

– Какая? – я слышал в голосе непонимание.

– Белая, с красной полосой и мигалкой. Я предупредил. У тебя два часа, – сказал я и бросил трубку.

Все, как не болела – померла. Сигарета в руках давно уже догорела и потухла, я достал новую, закурил и сел на еще холодную и не прогретую майскую землю. Хорошо – ночь, луна, светят звезды. Шум леса перекликается с редкими машинами на трассе.

Я сначала даже не понял, что произошло. Подбежал (общаясь, с теперь уже бывшей девушкой я ушел метров на триста). Это была авария. Страшная авария. В мою стоящую на обочине машину влетела вышедшая на встречу иномарка. На бегу набирать номер полиции и скорой было неудобно, но, подбегая, я уже заканчивал объяснять ситуацию. Из разорванного радиатора валил пар и откуда-то слышался металлический звон. Будто дети-проказники привязали жестяные банки к хвосту собаки и погнали ее по улице. Стоп. Банки?!



Тут я проснулся. Чья-то бронированная рука осторожно сдвигала мешавшую пройти дверь, медленно, как будто от этого банка-колокольчик меньше бренчал. Я приготовился, чтобы не быть обнаруженным. От меня до двери было метров десять, и по моему представлению, войдя в комнату, первым делом оппонент проверит шум за дырявой бетонной стеной. В этот момент мне и нужно пальнуть из магнетронов и сжечь электронику, обездвизив врага.

## **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.