

**ВАСИЛИЙ  
МАХАНЕНКО**



**ЖЕМЧУЖИНА  
ЮГА**

**МИР ИЗМЕНЕННЫХ. КНИГА 2**

Мир измененных

Василий Маханенко

**Мир измененных. Книга  
2. Жемчужина юга**

«Василий Маханенко»

2021

## **Маханенко В. М.**

Мир измененных. Книга 2. Жемчужина юга / В. М. Маханенко — «Василий Маханенко», 2021 — (Мир измененных)

«Мир измененных» навсегда изменил Землю. Человечество поделилось на игроков, старающихся выжить, и монстров, жаждущих убивать. Все былые распри остались позади - в новом мире им нет места. Если ты хочешь прожить до завтрашнего дня, должен работать со всеми - как с игроками, так и с функциями игры. Марк Дервин, самый прокачанный игрок старта, понимает, что его уровни не есть преимущество. Это большая головная боль, так как Владельцу выскочки не нужны. Он жаждет только одного - чтобы земляне исчезли без следа и не мешали ему выкачивать ресурсы. Но не всем нравится идти на поводу у инопланетного разума и вот уже человечество начало поднимать голову, чтобы дать отпор игре.

© Маханенко В. М., 2021

© Василий Маханенко, 2021

# Содержание

Глава 1	5
Глава 2	14
Глава 3	22
Глава 4	30
Глава 5	37
Глава 6	45
Конец ознакомительного фрагмента.	49

# Василий Маханенко

## Жемчужина юга

### Мир измененных. Книга 2

#### Глава 1

##### Входящий вызов от Белка Дервин.

– Ну что, все осознал? Значит, слушай меня сюда. Если будешь себя хорошо вести, я соглашусь обменять твою девчонку на радужную жемчужину. И никто не пострадает.

– А единорог тебе не нужен? Чтобы у него в животе бабочки порхали, а гадил он карамельками? – зло ответил я. Ворт позвонил всего через десять минут после первого звонка. И это время превратилось для меня в настоящую вечность.

– Заткнись! Нужна сестра – принесешь жемчужину. Раз эта штука была в пререлизе, значит, ее можно найти и сейчас. На все про все у тебя девять суток и двадцать три часа. Успеешь – Белка будет жить. Не успеешь – она сохнет.

– Тогда сохнешь и ты, – с ненавистью произнес я, от бессильной злобы ударив в стену.

– Да мне уже будет насрать. Без жемчужины все одно жить десять дней. И одиндохнуть я не намерен. Лучше тебе не знать, что я сделаю с этой малышкой перед смертью. Ты все понял, или мне тебя еще надо замотивировать?

Раздался всхлип Белки, видимо, Ворт повернулся в ее сторону.

– Я себе сканер купил. Если ты рискнешь здоровьем и попробуешь меня найти – Белка умрет. Не найдешь жемчужину – Белка умрет. Попробуешь хоть как-то мне навредить – Белка умрет.

– Отправь ее обратно в капсулу, – потребовал я. – Мне сломанная психика сестры на хрен не нужна.

– Она не работает. Пока я ее открывал, раскурочил.

– Так купи! Я тебе сейчас денег скину.

– Во, тут ты прав! Мне нужна пара миллионов.

– Капсула, Ворт. Не будет капсулы – не будет денег. Я достану тебе Монеты, дай пару дней. Но капсулу купи прямо сейчас.

– Это я указываю, кто и что будет делать, ты понял? Жду Монеты и жемчужину! Иначе твоя сестра будет молить о смерти.

На этой «веселой» ноте телефон отключился. Больше от бессилия, чем от злости, я повторил удар в стену. Я по-прежнему сидел под землей, соображая, как отсюда выбраться. Сверху находилась подбитая станция концентрации ноа, материала, из-за которого некий Владелец игры напал на Землю. Желая скрыть свое преступление, он распылил на Земле наночастицы, превратившие людей в страшных мутантов. Одни не сохранили разум и стали монстрами, другие сохранили и стали игроками. Но мутировали все. Только что группа шустрых людей, по подготовке и четкости действий похожих на военных, взорвала станцию и моего напарника в придачу, но самой неприятной новостью оказался звонок Ворты. Он взломал капсулу моей сестры и теперь требовал чего-то поистине нереального. Какую-то радужную жемчужину. У меня не только не было понятия, где ее искать, но даже информации, что это вообще такое! И на все про все этот урод выделил мне десять дней.

Порадовавшись привычке все грести в инвентарь, я начал воплощать предмет за предметом и тут же их продавать. Обе левитирующие платформы, детали 4-го уровня от Транспорт-

ника. Надо, кстати, сходить в локацию, где мы уничтожили ферму – там тоже можно будет затариться деталями. Средний ценник предмета 4-го уровня начинался с 300 тысяч Монет, платформы и вовсе шли по два миллиона, потому даже несмотря на комиссию в 50 %, я смог заполучить четыре с половиной миллиона. Тут же отправил на телефон Белке триста тысяч. Пусть Ворт думает, что у меня больше нет.

Бежать за непонятной жемчужиной я не собирался. Ворт не мог купить себе сканер, способный меня засечь. Он много знает об игре на телефоне, но ни черта не разбирается в том, что происходит на самом деле и как здесь все быстро меняется. Значит, сразу после того, как Ольсен примет задание и выдаст мне награду, я отправляюсь в город. Надо спасти Белку от этого уroda.

Помогая себе руками и ногами, я начал расчищать путь наверх. Вначале с этим проблем не было, но чем ближе я подбирался к поверхности, тем плотнее становилась земля. Дошло до того, что мне пришлось пробиваться сквозь что-то, похожее на керамику – температура взрыва была такой большой, что чернозем расплавился. Я не заморачивался и просто пробил дыру насквозь, активно работая Клыкком. Для этого ножа, кажется, вообще теперь преград не осталось.

Парочка оплавленных железок да огромная воронка – это все, что осталось от станции ноа. Уцелела лишь плита, закрывавшая шахту и спасшая мне жизнь. Если бы не она, сгорел бы я, как миленький, и ни один бы Ульбарон не помог. Я навел Раптор на окрестности, делая фото, но лишь тяжело вздохнул. Ничего. Вокруг силового купола когда-то находилась огромная толпа монстров, но после авианалета от них остался лишь пепел. Игра не собиралась обменивать его на Монеты.

Бегать мне никогда не нравилось, но сейчас не было выбора. Закинув за спину Ласточку – именную винтовку Груста, я взял хороший темп и побежал в соседнюю локацию. Там была добыча, и отдавать ее я никому не собирался. Стоило отбежать от станции на достаточное расстояние, начали появляться трупы монстров. Много трупов. До того, как спрятаться под защитным куполом станции, Груст основательно проредил ряды монстров. Поставив Раптор на автоматическое фотографирование, я побежал дальше, но периодически был вынужден останавливаться и подбирать добычу. Раптор подсвечивал игровые предметы и действительно мигал, приглашая меня наклониться и подобрать очередное устройство. Все же полезно убивать Чемпионов. Пусть мне пришлось потратить слишком много времени на пробежку, но оно того стоило:

**Вы сделали первое фото 368 мертвых продвинутых монстров. Получено 11 040 Монет.**

**Вы сделали первое фото 325 мертвых Чемпионов. Получено 585 000 Монет.**

**Вы сделали первое фото мертвого существа уровня Личинка. Получено 120 000 Монет.**

Низших не было, зато огромная толпа Чемпионов. Думаю, Груст целенаправленно охотился этих тварей, особо не отвлекаясь на остальных. В среднем с каждого пятого Чемпиона добывался игровой предмет – модификатор 4-го уровня на оружие или броню, с ценником от 300 тысяч за штуку. После того как я разобрал Транспортник и продал всю добычу, игра перевела на мой счет 11,5 миллионов Монет. Учитывая мой остаток, на счете оказалось 16,4 миллиона – так много у меня еще ни разу не было. Неплохая, на самом деле, выдалась битва. Прибыльная. Груст словно знал, что не надо допускать Чемпионов к куполу. Когда я его верну обратно, надо будет сказать спасибо.

Ольховка находилась в тридцати километрах, потому я начал искать машину. На дорогах их осталось бесчисленное количество – когда началось превращение, многие люди ехали по

своими делам. Три недели простоя никак не повлияли на транспорт. Мародеров не было – они либо стали монстрами, либо их всех сожрали. Самих же измененных наш транспорт интересовал мало, разве только в качестве консервных банок, наполненных питательным веществом – спрятавшимися людьми. Мне уже доводилось видеть несколько разобранных машин. В этой чертовой игре «Мир измененных» прятаться категорически запрещено. Либо сражайся, либо беги. Другого не дано.

Мотор грузовика заревел, как олень в поисках самки, но я не таился – в нашей зоне монстров больше нет. Минимальная единица игровой площади называлась «локация» – это небольшой квадрат со стороной в 50 километров. В каждой локации есть своя «Личинка» – самый прокачанный босс, отвечающий за снабжение Генерала едой. Генерал управлял гексагоном – огромным шестиугольником диаметром в тысячу километров. Всего на Земле находилось 149 гексагонов, и лишь в 10 из них остались люди. В остальных главенствовали монстры и полмиллиарда игроков, пришедших вместе с игрой. Вот такая вот простая иерархия навязанной землянам игры. Нас особо не спрашивали, хотим мы ее или нет. Просто поставили перед фактом. И вот теперь я, некогда обычный студент, превратился в самого прокачанного игрока Земли. 315-й уровень звучит, конечно, круто, но никаких преимуществ, за исключением излишней известности, не добавляет. Даже наоборот – игра может послать по моим пятам своих «отпрысков», чтобы осадить чрезмерно ретивого выскочку.

Впереди показалась Ольховка, и я даже остановился, удивленно уставившись на город. Совсем недавно она была похожа на настоящую крепость – высокие каменные стены, каменные же дома, защитные башни, стража – все по высшему уровню обеспечения длительной обороны. Сейчас же передо мной раскинулся город-сад. Никакой стены, широкие улочки с высокими зелеными деревьями. Красивые дома, каждый со своим дизайном. Все светлое и чистое, словно только что после генеральной уборки. Мне показалось неправильным загрязнять такое творение машиной, потому я вышел и остаток пути проделал пешком, наслаждаясь видами на пруды с идеально голубой водой и карликовые голубые ели, выстроенные в причудливой каскадной композиции.

– Приветствую в Ольховке, игрок Марк Дервин, – у входа в поселок меня встретил лично Ольсен, глава всей этой красоты. Он не был игроком в прямом понимании этого слова. Он был функцией, частью игры, призванной обеспечивать работу Безопасной зоны. Если раньше одежда главы поселка носила официальный, строгий вид, то сейчас он был одет в довольно обычные штаны и цветастую рубашку. Лишь белоснежная улыбка на его волосатом лице напоминала прежнего Ольсена. Он принадлежал к расе шурван – человекоподобных волосатых существ.

– Ты полностью выполнил свою часть соглашения. Могу сказать, что даже перевыполнил – сразу четыре чистые от монстров локации позволили мне перейти на следующий уровень. Пожалуй, ты заслуживаешь награду.

Несколько слуг притащили огромный деревянный ящик, окованный металлическими пластинами. Такие хранилища были в ходу у пиратов.

– Мне известно о твоих ограничениях. Ты не можешь пользоваться ничем, кроме именных предметов. Мало кто способен выжить в таких условиях, но ты не только успешно это делаешь, но еще и атакуешь. Это довольно интересно и интригующе, но ты не мобилен. Я хочу помочь тебе решить эту проблему. Возможно, именно этого тебе сейчас не хватает. Возьми, этот предмет принадлежал Девятому. Он был слаб как ремесленник, но ты создал себе Клык. Возможно, сможешь разобраться и с этим.

Слуги откинули крышку и явили останки реактивного ранца. Несколько сопел для бокового и вертикального управления. Несколько накладок на руки и ноги. По сути, это был зародыш костюма Железного Человека из комиксов, нашедший свое воплощение в довольно стран-

ном дизайне. Я навел Раптор, и он выдал мне стандартную отписку: «Сломанное устройство, требует ремонта». Правда, на этот раз отписка была более существенна:

**Требуется навык «Ремонт механизмов» не менее 60.**

Что бы это ни было, оно было довольно интересным, потому я вытащил подарок из сундука. Да, с ним однозначно необходимо разбираться.

– Отлично, я рад, что тебе понравилось вознаграждение, – довольно потер руки Ольсен и отправил слуг восвояси. – Как ты смотришь на то, чтобы выполнить для меня еще несколько поручений?

– Не сейчас. Мне нужно в город.

– Речь, как я понимаю, идет о твоей сестре? – невозмутимо спросил глава Ольховки.

– Что ты об этом знаешь?

– Информации мало. Ей не повезло – игрок Ворт смог выжить и взломать модуль безопасности. Правда, прямо сейчас Белка Дервин вновь находится в модуле, но сути это не меняет – новым модулем управляет Ворт.

На душе стало чуть теплее – моя просьба была выполнена и Белка не находится с тем уродом один на один.

– Известна глубина, на которой они находятся – пятьдесят метров. Но точных координат нет. Если ты отправишься в город, тебе придется обойти его вдоль и поперек, чтобы найти сестру.

– Не вижу проблем, – пожал я плечами. – На это уйдет дня три-четыре, не больше.

– Если только тебе никто не будет мешать. Радиоактивные руины, в которые превратился город, стали вотчиной Третьего и Второго, еще одних отпрысков Генерала. Как только ты войдешь в ту локацию, за тобой начнется охота, и я не могу дать гарантий, что ты сможешь убежать. Шансов еще меньше, чем во время встречи с Девятым.

– И что, предлагаешь сложить руки и ничего не делать? Ждать, пока один урод убьет мою сестру?

– Я рад, что ты сам пришел к этой мысли. Сестра делает тебя слабым, Марк Дервин. Она тормозит твое развитие, Ворт будет выкачивать из тебя Монеты. Забудь о ней, работай на меня, и ты станешь сильным. Ты сможешь выжить.

– Давай я сам разберусь с тем, что мне делать, – зло ответил я. Бездушный представитель игры пользовался логикой, чуждой людям.

– Ворт умрет меньше, чем через десять дней. Твоя сестра останется в модуле безопасности, ей ничего не будет угрожать еще долгое время, – продолжил уговаривать Ольсен.

– От чего он умрет?

– Он выжил благодаря комплектам регенерации, что покупал на деньги твоей сестры. Но под землей слишком высокий уровень радиации. Злоупотребив восстановлением через шприцы, Ворт добился неконтролируемой мутации. Игра уже не справляется с восстановлением и решила его уничтожить. Ворт предупрежден и должен закрыть все дела. Не мутировать он не может – процесс уже запущен и его не повернуть вспять.

– Перед смертью он убьет Белку. Мне нужно это остановить, несмотря на детей Генерала. Что такое радужная жемчужина?

Ольсен замер. Мне даже показалось, что он завис, настолько бездумным стал его взор. При этом он не уходил на общение с игрой, функция по-прежнему была со мной, разве что «выпала в осадок».

– Это предмет, который может помочь Ворту, – наконец функция вернулась обратно ко мне. – Да, поможет определенно. Она обнуляет игрока, приводит его к тому состоянию, в котором он вошел в игру. Принеси ее мне, Марк Дервин, и я вознагражу тебя.

– Ты опять? – тяжело вздохнул я. – Тебе-то она для чего? Ты не игрок.

– Жемчужина обнуляет не только игроков, но и функции. Даже не так – она не обнуляет, она переводит твои текущие Атрибуты в свободные очки. Ты можешь скорректировать себе все параметры, убрав лишние и сделав упор на тех, которые тебе необходимы. Это очень ценный предмет. Ты многое получишь за него. Принеси его мне.

– Даже если бы я хотел, что не так, я не только не знаю, где она находится, но даже то, как она выглядит!

– Если ты согласишься работать на меня, я помогу. Мне известно, где можно искать жемчужину. Тебе надо будет отправиться на юг. К самому морю, на границу гексагона. Жемчужина там, рядом со станциями концентрации ноа.

– Звучит, конечно, заманчиво, но мне сейчас это не интересно. Мне нужно вытащить сестру. Бывай, функция Ольсен. Надеюсь, еще увидимся.

– Ты не оставил мне выбора, Марк Дервин. Если у тебя проблема с сестрой, значит, эту проблему нужно устранить. Я проинформирую Третьего и Второго о том, что она находится где-то в городе, и тебе больше будет не о чем беспокоиться. Больше не нужно будет отвлекаться. Не станет сестры – не станет проблемы, и ты займешься собственным развитием.

Валькирия взлетела ко мне в руку, но стрелять я не стал. Не из-за того, что одумался или Ольсен мне нравился, нет. 0 % урона красноречиво показывали, что пистолет 12-го уровня ничего не сможет сделать с этим уродом! Но Клык все же торчал у него в груди. Правда, тоже безрезультатно.

– Не нужно этого делать, Ольсен! – прорычал я.

– Тогда сделай то, что от тебя требуется, – как ни в чем не бывало ответил он. – Второму и Третьему нужна всего пара часов, чтобы найти спрятавшихся игроков. С их ресурсами это легко сделать. Ворт дал тебе десять дней, я даю семь. Если за это время ты не принесешь мне жемчужину или сунешься в город – я проинформирую детей Генерала о твоей сестре. Я работаю только с сильными, Марк Дервин, но пока твоя сестра находится под землей – ты не можешь им быть. Ты слаб. Меня это не устраивает. Ты должен выбирать свою судьбу сам.

– Ты можешь помочь удаленно? Заблокировать Ворта?

– Игра не предоставляет такой возможности. Я мог влиять на Белку из-за ваших родственных связей и ее состояния. Насколько мне известно, ты не являешься родственником Ворта. Мне нужно понимать, что ты решил. Отправляешься за жемчужиной или сестрой?

– Знаешь, Ольсен, я найду способ тебя стереть. – Злость ушла, осталась лишь холодная решимость. – Я сделаю все, чтобы ты не увидел следующего релиза. Чтобы вообще больше релиза не видел!

– В тебе говорят эмоции. Обычно они делают людей сильнее, но тебе они загмевают разум. Это неприемлемо, Марк Дервин. Каков будет твой ответ?

– Я найду эту чертову жемчужину.

– Другого ответа я и не ждал. Тебе нужно решить проблему с транспортировкой. До станций концентрации ноа около восьмисот километров. Ты не успеешь в срок.

– И ты мне, конечно, не поможешь? – с нескрываемым ехидством спросил я. Но Ольсен не умел распознавать сарказм.

– Тебе и так помогли больше, чем того требовалось. Ты получил предмет, разберись с ним. Я должен тебя предупредить – как только ты получишь задание, о нем узнает Владелец. Такие вещи мимо него не проходят. Он даст поручение Генералу найти жемчужину. Либо Восьмой, либо сразу Восьмой и Седьмой отправятся по твоим пятам. Думаю, троих Генерал от себя не отпустит, учитывая, что Третий и Второй частенько наведываются в город. Планируй свою деятельность в соответствии с этими вводными. Полагаю, тебе нужно подготовиться. Моя Ольховка в твоём распоряжении. Приведи себя в порядок перед дальней дорогой. От тебя

пахнет. Это может демаскировать. После того как будешь готов, зайди ко мне. Я расскажу, где искать жемчужину.

Совет главы Ольховки оказался как нельзя кстати – приняв ванну и сменив белье, я стал чувствовать себя другим человеком. Усевшись в одной из лабораторий, я занялся собственным развитием. Догнать «Ремонт механизмов» до 60-го уровня стоило мне 80 шприцев, и это учитывая то, что раньше значение Навыка было равно 40 единицам. Неприятная, на самом деле, штука с этим повышением. До 40-го уровня все хорошо и ровно, 1 к 1, но затем все словно с цепи сорвалось. С 40-го по 50-й соотношение 3 к 1, т. е. три свободных очка на один параметр. С 50-го по 60-й уже 5 к 1, с 60-го по 70-й – 7 к 1. Даже специально посмотрел: чтобы поднять с 70-го по 80-й, нужно 90 уколов. Это реально много, но поделаться с этим ничего нельзя. Дождавшись, пока обновление окончательно усвоится, я положил руку на поврежденную деталь и...

### **Необходим предмет для интеграции.**

О как! Я покосился на Раптор – на его экране начали мелькать различные варианты, предлагаемые системой. Вот только все они были с пометкой «заблокировано». Поставив фильтр «доступные к использованию», я увидел всего одну запись: Ульбарон. Против воли на лицо напозла ухмылка. Конечно! Если и превращаться в Железного Человека, то нужен модернизированный костюм.

### **Присвойте имя.**

– Ульбарон. – Я не любил менять то, что работало.

### **Имя принято.**

**Ремонт, модернизация и интеграция предмета осуществлены успешно.**

**Вы первый игрок Земли, сумевший модифицировать именной предмет.**

**Уровень +5 (320).**

**Получено 5 свободных очков Атрибутов.**

Я с интересом посмотрел на свою новую броню. Она стала толще, плотнее, навороченной, что ли. Никаких сопл. Как и на Марк-2, за взлет и посадку отвечали небольшие силовые круги, выступающие в роли электромагнитов. Ранца не было, хотя на спине появилось уплотнение. Видимо, туда ушел энергоблок.

Больше всего меня радовало, что не пришлось сутками напролет стоять у какого-нибудь станка, прокачивая мастерство, чтобы создать этот шедевр. Достаточно было лишь получить необходимый предмет, деталь и иметь нужное количество Атрибутов. В плане крафтинга «Мир измененных» мне нравился. Нажав на Рапторе пару кнопок, я углубился в чтение своего нового устройства, и улыбка медленно начала сползать с лица. Да ладно!

**Ульбарон.** Описание: Универсальный адаптивный тактический костюм со способностью воздушного маневрирования, привязанный к игроку Марк Дервин. Текущий «Уровень Ульбарона»: 12. Встроенная универсальная защита способна выдержать попадание любого оружия до 12-го уровня на 600 попаданий. Возможность восстановления при повреждении не более 50 % поверхности. В активированном состоянии обеспечивает герметичность на 120 минут. Жаростойкий, морозостойкий, встроенная система очистки. Максимальная высота взлета: 60 метров. Максимальная скорость полета: 150 км/час. Максимальная разрешенная взлетная масса: 1200 килограмм. Интегрирован с телефоном. Не подвержен блокировке в рамках игрового мира. Требования: Сила (70), Ловкость (70), Выносливость (70), Крепость

(60), Устойчивость (60), Координация (70), Воздухоплавание (70), Восприятие пространства (60), Защита от взлома (60), Защита от электромагнитного импульса (60). Стоимость: 30 миллионов Монет.

Н-да... Все же система смогла подгадить, причем основательно! Нет, внешний вид Ульбарона мне нравился, но такое безумное количество требований для использования моего предмета бесило. Чтобы просто воспользоваться броней, мне нужно сделать себе 1170 уколов! Да даже если безостановочно делать по одному уколу раз в 10 секунд, уйдет почти три часа! Сколько же времени потребуется на то, если потребуется прокачаться с нуля, скажем, на сотый уровень навыка? Неделя?

– Хорошее изделие. – Ольсен явился как раз к финалу изготовления. – Я знал, что ты справишься.

– Тяжело не справиться, – фыркнул я. – Прокачал «Ремонт», и дело с концом.

– О, боюсь тебя расстроить, не все так просто. Шприцы Атрибутов лишь усиливают навыки, имевшиеся у игрока изначально. Можно прокачать силу, ловкость, стрельбу. Но нельзя насильно навязать творчество. Если игрок был не в состоянии сложить пару слов, чтобы создать рифму, после игры сколько ни увеличивай «Словосложение», результата не выйдет. Точно так и с созданием предметов. Если бы ты не умел, и, что главное, не любил этого делать, ничего бы не вышло. Игра очень тщательно следит за степенью вмешательства. Ее создатель был обеспокоен соблюдением баланса.

– Даже комментировать этот бред не хочется. О каком балансе ты говоришь? Хрен с ними, с Монетами, но мне нужно три часа себя колоть, чтобы научиться пользоваться обновлением костюма. Ладно, сейчас это не проблема. А случись такое в бою? Грохнул Личинку, именные предметы поднялись на один уровень, и все, стали недоступны? И пока я буду из них выковыриваться, самый слабый из низших монстров успеет меня загрызть. Отличный баланс!

### **Открыт функционал Магазина «Сводный предмет».**

– Твой запрос одобрен и исполнен, – как ни в чем не бывало произнес Ольсен. – Теперь ты можешь собирать в один блок столько шприцев, сколько надо.

– А сразу этого сделать нельзя было? – вспыхнул я. – Зачем это все?

– Затем, что игрок должен быть активным и понимать, что он хочет от игры. Не забывай, игра пришла к людям не для того, чтобы сделать их счастливыми. Игра пришла для того, чтобы выкачать ноа. Со всеми правилами и особенностями вам нужно разбираться самостоятельно. Крутитесь, вертитеесь, экспериментируйте, обменивайтесь информацией. Только так вы станете сильнее и принесете мне пользу.

– Как насчет того, чтобы купить раздел помощи?

– Его не существует. Ты можешь покупать знания, но и они сильно ограничены. Во всяком случае, у функций, с игроками таких проблем, насколько я знаю, нет. Теперь по именованным предметам. Ты ошибся, Марк Дервин. Бесконтрольно расти они будут лишь до 15 уровня. Затем, вплоть до сорокового уровня, уровень будет повышаться лишь за счет полной зачистки локации. Личинки и им подобные существа больше влиять не будут. После сорокового же...

– Генерал? – догадался я.

– Все верно. Затем идут одни Генералы. Что касается повышения параметров – они растут лишь каждые десять уровней. Так что тебе ничего не грозит, если ты заранее подготовишься. Обычно увеличение идет на тридцать единиц. Ты в состоянии принять информацию, куда тебе нужно отправляться?

Я демонстративно влез в Магазин, игнорируя вопрос. Действительно, теперь возле каждого предмета появилось колонка «количество», а такие товары, как «Шприц Атрибутов»

получили статус «сборный». Купив необходимое количество усиления, разом став на два миллиона беднее, я получил в руки обычный шприц. Такой же, как и раньше. Разве что жидкость в нем переливалась всеми цветами зеленого.

– Говори. – Я уселся прямо на пол и сделал себе инъекцию. Ближайшие три часа я мало кому смогу помочь, так почему бы не послушать «сказку на ночь», как говорил Груст?

Слова Ольсена действительно вылились в сказку – пойди туда, не знаю куда. Радужная жемчужина появляется в Подземельях пятого и выше уровня. Чем выше уровень, тем больше вероятность появления жемчужины. Оставалось разобраться с уровнями самих Подземелий, и тут глава Ольховки начал плавать. Ибо как таковой информации у него не было. Уровни Подземелья статичны. Чтобы их повысить, надо что-то дать на вход. Чем-то их «замотивировать». Но чем конкретно – Ольсен не знал, лишь догадывался. Конечно же ноа! В любом случае, прежде чем что-то делать, мне нужно найти того, кто точно знает ответы на вопросы. И это был Копатель – еще одна функция, занимающаяся поиском нужных для Владельца ископаемых. Игре было мало того, что она забирала ноа, дарующую жизнь. Она собиралась максимально выкачать Землю, высасывая из нее редкие минералы. Кстати! Надо бы попробовать на функциях простое оружие. Наше, земное. Тот же М2, к примеру. Посмотрим, как они с ним справятся.

– Копатель находится возле разломов, так проще проникнуть внутрь планеты. Найди его, Марк Дервин, и не забывай: у тебя семь дней, чтобы выполнить мое поручение.

**Получено задание: «Поиск радужной жемчужины». Описание: Принесите Ольсену, главе Ольховки, радужную жемчужину. Ее можно найти в Подземелье 5+ уровня. Найдите Копателя и узнайте, каким образом можно повысить уровень Подземелья. Срок выполнения задания: 7 дней.**

\* \* \*

**По вашему следу отправлены наемники: группа «Цартер» (5 игроков).**

– Как я и говорил, Владелец отреагировал мгновенно. – Ольсену не был нужен телефон, чтобы видеть сообщения игры. – Ты должен гордиться собой, Марк Дервин. Мало за кем отправляют такую сильную группу.

– Судя по тому, что игра никак не отреагировала, «Цартер» уже за кем-то отправляли. За кем?

Ольсен долго смотрел на меня, размышляя, ответить или нет. Я начал было подозревать, что ответа не дожусь, но тут глава Ольховки ответил:

– Да, уже отправляли. Эта группа работает без привязки к локации. В соседнем с нашим гексагоне земляне смогли организовать и дать отпор. Мало того, они начали теснить измененных. Тогда Владелец принял решение устранить их командование. Это было три дня назад. Судя по прогнозам, через две недели игроки-земляне в том гексагоне закончатся. «Цартер» действует эффективно. Если тебе удастся с ними справиться, ты станешь интересен не только мне, но и всей игре. Тебя оставят в игре даже против воли Владельца. Ты превратишься в силу равновесия.

– И много сейчас таких сил в игре? – я ухватился за возможность найти союзников.

– Семь игроков, но ни одного в нашем гексагоне. Они привязаны к локации, поэтому тебе придется отправляться к ним самостоятельно, если хочешь их найти. Принеси мне жемчужину, я дам тебе координаты одного такого игрока. Полагаю, тебе пора, Марк Дервин. Группа «Цартер» будет в Ольховке через шесть часов. Помни, что за жемчужиной отправился не только ты.

– Постой, эти пятеро к искателям не относятся? – моему удивлению не было конца.

– «Цартер» был отправлен за тобой, не за жемчужиной. Не путай. Тебя будет ждать Восьмой и, скорее всего, Седьмой. Они тоже будут искать Копателя. Помни, у тебя мало времени.

## Глава 2

Ольсен ушел по своим делам, оставив меня один на один с мыслями. Час от часу не легче! Прежде всего я отправил Ворту еще 300 тысяч. Типа: помню, стараюсь, рву жилы, ты, главное, не дергайся. Затем влез в Ульбарон. Ощущения были непередаваемыми – к комфорту и защищенности добавился новый функционал. Полетом можно было управлять как мысленно, через «Управление механизмами», так и вручную, через Раптор. Правда, ходить стало тяжелее – подошва начала пружинить. Силовые круги не касались земли, удерживая меня в воздухе в паре миллиметров над землей. Меня не заносило, не отбрасывало. Я присел, и Ульбарон полностью компенсировал изменение центра тяжести. Попробовал завалиться на спину, но лишь плавно опустился. Нет, игра на всякий случай спросила, верно ли она понимает суть моих движений и не надо ли грохаться на спину, но все это происходило так быстро, так естественно, что я не мог нарадоваться новой игрушке. Да, Ольсен, несмотря на весь свой уродский менталитет, смог удивить. Особенно Ульбарон впечатлил, когда я встал из почти горизонтального положения лишь силой мысли.

Зато с полетами оказалось не все так радужно. Выйдя из лаборатории, я поднялся на тридцать метров вверх, рванул вперед и чуть не обделался от страха. Пришлось резко тормозить и опускаться на землю – у меня даже поджилки затряслись от переизбытка адреналина. Одно дело левитировать над землей, в паре миллиметров, другое – на такой сумасшедшей высоте, когда под тобой нет видимой опоры. Конечно, жаловаться было не на что – я словно стоял на твердой поверхности, меня не заносило, не бросало из стороны в стороны, не ощущалось вибрации, но как же это все было страшно! Пришлось учиться летать на малых высотах. Но и здесь нашелся подвох – выше восьмидесяти километров в час я не мог разогнаться. Причем ограничения были не в костюме – они засели у меня в голове. Я начинал паниковать, делать ненужные и глупые движения, терял адекватность. После часа полетов я понял, что мой предел – девяносто в час. Во всяком случае – сейчас.

Ольсен каждые десять минут напоминал о том, что в Ольховку направляется группа «Цартер». Они уже были в гексагоне – пять игроков 500+ уровня сразу заняли лидирующие позиции. Вот как качаться надо! Это сколько же им игра отсыпает уровней за выполнение заданий? И Ольсен говорил о каком-то балансе? Ну-ну. На фоне этих убийц я был слаб и желторот. После недолгих раздумий было решено взять курс строго на юг. Да, пятерка «Цартер» прекрасно знает, куда мне нужно. Да, она может перекрыть мне все направления и поймать на подлете. Но для этого я и вывел перед глазами рейтинг текущей локации. Как только мы очутимся в одном квадрате, система даст знать. Например сейчас, кроме меня, в локации игроков не было вообще. И это повышало настроение.

Ровно до того момента, пока я не подлетел к границе локации.

Сканер Раптора работал всего на 120 метров, поэтому монстров я вначале увидел, а уже потом они появились на экране. Опустившись на землю и скрываясь в тени деревьев, я двинул вперед.

Картина впечатляла. Ровной цепочкой, с обеих сторон уходящей к горизонту, стояли монстры. Слишком ровное расположение показывало, что они не могут проникнуть сквозь невидимую мне преграду. Скорее всего, это и есть граница локации. Условная для меня, но вполне реальная для игровых тварей. В оцеплении стояли только продвинутые монстры, причем плечом к плечу. И мышь мимо них не проскочит. Позади, но уже на некотором расстоянии друг от друга, находились Чемпионы. Все как один маги. Но и это не все – сверху виднелись летающие твари. На всякий случай я просканировал землю и усмехнулся – твари были и там. Землеройки создали длинные тоннели по всему периметру локации, и они были заполнены монстрами. Сложилось ощущение, что на границу Безопасной локации согнали всех монстров

округи. Конечно, приятно думать о себе в том ключе, что ради меня игра готова пойти на такие действия, но я был реалистом. Нет, это точно не ради того, чтобы остановить одного резвого игрока. Здесь что-то другое. Раз так – надо действовать.

Сверившись с картой, я отошел подальше от монстров и взлетел на пару метров. В десяти километрах на восток несла свои воды широкая река. Монстры не похожи на тварей, умеющих жить без воздуха, так что никто ловить меня в воде не станет. Прорываться сквозь этот строй я не хочу – любое убийство тварей станет информацией о моем текущем расположении для бойцов «Цартер». Оно мне надо? Нет.

Однако стоило подлететь ближе к реке, как пришла плохая новость – локация заканчивалась где-то метрах в ста от берега. Цепочка монстров резко сворачивала под углом девяносто градусов и устремлялась вдоль голубой ленты, перекрывая к ней доступ. Имея невидимый угол локации, я смог без труда наложить ее размеры на карту и чертыхнулся – внутри безопасной зоны не было ни одной крупной реки. Если монстры стоят по всему периметру, то незаметно выбраться не получится.

Неожиданно я заметил, как монстры заволновались. Если пару мгновений назад они были недвижимыми статуями, то сейчас начали переступать с лапы на лапу, оглядываться, некоторые нетерпеливо завывали. Чемпионы отвернулись от моей локации, наблюдая за чем-то вдаль и, проследив за их взглядом, я нахмурился – на дороге, идущей у самого берега, ехала целая процессия, заставившая мое сердце замереть от счастья.

Возглавлял процессию БТР. Стальной монстр оцетинился несколькими крупнокалиберными пулеметами, но не стрелял. Видимо, планировал проехать мимо. Следом за ним двигалось несколько открытых внедорожников с установленными пулеметами. Тоже направленными на монстров, но тоже не спешащими заливать их смертоносным ливнем из пуль. Хотя, как мне кажется, против тварей 4-го уровня пулемет будет бесполезен. За внедорожниками двигался бензовоз с огромной цистерной, затем пара грузовиков, огромный автобус и в самом хвосте еще один БТР. Что больше всего мне нравилось – в машинах были люди. Много людей. Посмотреть их уровни и имена у меня не получалось – между нами было всего несколько сотен метров, но из-за разных локаций информация была недоступна.

Монстры не двигались, прикованные к месту приказом, но тут остановилась и колонна. Пулеметы и пушка БТР повернулись в сторону тварей, и люди застыли на месте. Немое противостояние продолжалось недолго – краем сознания я услышал гул. Он быстро приближался, и очень вскоре на горизонте показались три темные точки. Самолеты! Под прикрытием двух шустрых истребителей к нам летела огромная неповоротливая туша, опускаясь все ниже и ниже. Даже моих скудных познаний в военной авиации хватило, чтобы понять – это бомбардировщик! Монстры заволновались еще сильнее, заметив приближающиеся железки. Летящие твари ринулись навстречу, но тут свое слово сказали истребители – защита летунов ничего не могла поделать с их пушками.

Бомбардировщик пошел на снижение, и тут я понял, что мне надо убраться отсюда подальше. Гул моторов стал сильнее и я, уже не таясь, бежал прочь. Земля содрогнулась, как только первые бомбы достигли цели. Они ложились так ровно, словно были радиоуправляемые. Настоящий ад из огня и вздымающейся земли накрыл тварей, превратив некогда стройную цепочку в глубокую рытвину. Закончив с одной стороной, самолеты взмыли вверх и пошли на разворот. Видимо, монстров в живых никто оставлять не собирался. Отвлечшись на самолеты, я не заметил, как из автобуса выбежали люди и пошли на зачистку. Тут-то выжившие твари и вспомнили о своей главной цели – пожрать свежее мясо куда приятнее, чем стоять и выполнять тупой приказ Генерала. Пронзительно завыв, немногочисленные выжившие понеслись в сторону приближающихся бойцов. Я было дернулся за ними, чтобы помочь людям, но осекся. Нельзя! Стоит мне себя обнаружить, как сюда явится группа «Цартер». Видимо, придется жертвовать бойцами. Они знали, на что шли.

Однако как только раздались первые звуки, моему удивлению не было предела. Военные стреляли одиночными. Один выстрел – один труп. Чемпионами занимался БТР, поливая их из пушки, и да, на одну тварь хватало лишь одного выстрела. Посмотрев на Валькирию, я выругался. Да, ей тоже хватило бы одного точного попадания, но черт меня раздери, я ради того, чтобы заполучить такое смертоубийственное оружие, рвал жилы, а тут отряд из тридцати бойцов, и каждый из них снабжен чем-то невероятно убойным. Как так?

Бомбардировщик сделал еще один заход и ушел восвояси, на север. Бойцы добились всех подранков и тех, кто ринулся на их защиту. Так же дружно, как выгрузились, они трусцой побежали обратно к колонне. Возле одного из грузовиков стояли люди, забирающие автоматы и выдающие другие. Ого! Это что, два грузовика боеприпасов? Серьезная тут, смотрю, подготовка! Бойцы попрятались в машины, и колонна двинулась дальше. На юг.

Больше ждать мне было нельзя. Уверен, очень скоро монстры закроют брешь. Настроенный на автоматическую съемку Раптор принялся методично щелкать валяющиеся кругом трупы, что заставило меня задуматься. Люди не сфотографировали убитых. Им что, не нужны Монеты? Что тут вообще творится такое?

**Вы сделали первое фото 558 мертвых продвинутых монстров. Получено 16 740 Монет.**

**Вы сделали первое фото 56 мертвых Чемпионов. Получено 100 800 Монет.**

Даже без усиления за трупы можно было неплохо заработать. Тем не менее игроки отказались от Монет. Почему игроки? Потому что стоило мне попасть в одну локацию с военными, как перед глазами показался заполненный ТОП-лист. Да, я был на первом месте, но начиная со второго числились вполне земные имена и фамилии. Правда, с уровнями был полный кавардак – никого выше 30-го. Но тем не менее только что эти тридцатки умудрились мимоходом уничтожить огромную толпу тварей, проигнорировав их 4-й уровень. И это меня очень заинтересовало.

Машины неспешно двинулись дальше, и вдалеке послышался вой монстров – они уже спешили замкнуть брешь в оцеплении. Черт! Опять Ольсен будет орать про то, что мне дико везет. Поднявшись на полметра над землей, я полетел к реке. На какое-то время мне действительно нужно будет превратиться в подводную лодку. Так будет безопаснее. Хотя военных, конечно, жаль. «Цартер» обязательно захочет разобраться с теми, кто прикончил монстров. А перестрелять издали игроков им труда не составит. Игровые винтовки бьют гораздо дальше и точнее земных.

Словно услышав мои мысли, Раптор воплотил сообщение игры:

*Доступно задание: «Защита». Описание: Группа «Цартер» заинтересовалась прорывом периметра безопасной зоны и отправила одного из своих бойцов. Обеспечьте защиту соплеменников.*

Ага, бегу и падаю! Военные знали, на что шли, атакуя такую ораву. Это был их выбор, и вмешиваться в него я не собираюсь. Погрузившись в воду и включив двигатели на максимум, я двинулся прочь. Под водой мне удавалось делать всего шестьдесят километров в час, но даже такой скорости хватало на то, чтобы позабыть обо всем на свете и сосредоточиться на борьбе с противодействием воды. О защиту то и дело долбили рыбешки и мелкие коряги. Я держался максимально близко к дну, уповая лишь на вытянутые руки и Раптор. Он строил трехмерный рельеф речного дна, потому я вовремя успевал увернуться от огромных камней и корней. Остановился я лишь спустя два часа, когда Ульбарон начал сигнализировать о малом

количестве кислорода. В локации, куда меня занесло, военных не было. Игроки были, но их имена и полученные уровни показались мне не слишком земными.

Выбравшись на берег и прогнав систему очистки костюма, я собрался лететь дальше, но был вынужден опуститься на землю и скрываться в траве. Раптор показывал, что недалеко от меня находились красные точки игроков.

Их оказалось много – около сотни существ. Уровни всех превышали 100, что стало отличным поводом предположить, что это не люди. Я оказался прав. Стоило подползти чуть ближе, я наткнулся на временный лагерь. Этим зеленым тварей я уже встречал – похожие на орков из компьютерных игр, мощные туловища кропотливо приминали траву вокруг установленных палаток. Укомплектованы игроки были хорошо – судя по внешнему виду, на каждом не меньше БРАТ-IV, причем полный комплект, включая шлемы. Охранников я не обнаружил. Как показал Раптор, их роль играло небольшое устройство в одной из палаток. Я без труда смог к нему подключиться и оценил свойства: сканер 4-го уровня. На всякий случай внес себя в «белый список» – никогда не знаешь, где и когда может пригодиться. Собравшись уже уходить, я заметил, как из самой большой палатки вышел местный начальник. Его легко можно было узнать по 177-му уровню и ста тысячам Монет на балансе телефона. Кстати! Раптор с легкостью прошерстил наличность каждого бойца, и я заметил, что большинство пришлых игроков были крайне бедными. Не более 30 тысяч на балансе. Они что, все в предметы конвертируют сразу?

– Логр, Бурт! Живо ко мне! – гаркнул начальник. Двое громил, выделяющихся даже на фоне этих орков, бросились к командиру.

– В нашу локацию прибыл игрок Марк Дервин. Нужно его найти и обезвредить. Задача понятна?

– Всего двое на триста двадцатый уровень? – удивился Логр.

– Молчать! Он понятия не имеет, для чего нужны уровни и как ими пользоваться. Бойцы «Цартер» уже осведомлены о том, что он явился к нам, но придут они нескоро. Так что у нас появился шанс выделиться в глазах Генерала и в следующем релизе стать сильнее. Разрешаю взять с собой первый взвод.

– Но у нас же есть задача! – настала пора удивляться Бурту.

– Груз встретят и сопроводят без вас. Смотрите, Марк должен быть в этом квадрате!

Начальник разложил карту прямо на земле и начал на ней во что-то тыкать. Мне же оставалось молча костерить себя последними словами. Каким же придурком я оказался! Это надо же, додумался скрываться от монстров, не убивая их! Умный какой! Думал, так меня не заметят и потеряют. Сам же вывел перед глазами ТОП-лист игроков локации, но почему-то мозг даже помыслить не мог о том, что и игроки Владельца прекрасно умеют пользоваться этим списком! Бойцы «Цартера» знали, куда я двигаюсь, хоть и отслеживали мое передвижение не по убийствам, а по локациям.

Оба громилы ударили себя в грудь и побежали к другим игрокам. Раздался гул двигателей, и из-за палаток показались четыре машины, чем-то напоминающие Марк-2. В том плане, что они умели летать. От общей массы отделились тридцать игроков и погрузились в транспорт, который тут же взмыл в воздух и скрылся за деревьями. Я прикинул – в лагере осталось семьдесят существ. Судя по висящим на поясе гранатам, экипированы они были будь здоров, да и выучка меня напрягала. Ловкие, как кошки, сильные, как львы. Я не был уверен, что смогу их всех перестрелять. Поэтому пора отсюда сваливать.

– Второй взвод – готовьтесь встречать груз! Третий – подготовить лагерь к транспортировке. Мы уходим!

Приказы начальника породили у меня любопытство. О каком грузе идет речь? Что может быть настолько ценным, что для него потребовалась целая сотня орков? Причем упакованных по последнему писку моды? Я посмотрел назад, в сторону реки. Она вела строго на юг. Ульбарон уже сообщил, что полностью восстановил уровень кислорода и готов к новому заплыву.

Желание двинуться дальше было большим, но куда как сильнее было желание узнать, о каком грузе идет речь. Порадовавшись тому, что я догадался внести себя в «белый список», я осторожно пополз к машинам. Мимо проносились игроки, сворачивающие палатки и снимающие подвешенные к деревьям пулеметы, но меня никто не замечал. Слишком наострил я играть в ниндзя.

Добравшись до места, я вновь застыл. На земле оставалось четыре машины, одну из которых орки активно использовали в качестве прицепа, сваливая все свое барахло. Каждая машина стоила пятнадцать миллионов Монет, и у меня возник неприятный вопрос: откуда у тварей такие суммы? Ответ оказался слишком очевиден и в чем-то пояснял уровень гадов – здесь, в этой локации, некогда находился большой город. Игроков в нем должно быть много – здесь находилось достаточно вузов, а студенты являлись основными потребителями мобильных игр. Это сколько же нужно было уничтожить народа, чтобы вот так прокачаться?

Мне едва хватило выдержки, чтобы не воткнуть Клык в очередного орка, притащившего к машине огромный тюк. Если выдам себя, то ничего не узнаю о грузе. Вокруг машин начали собираться игроки. Судя по активированному оружию, они были настроены серьезно. Уличив момент, я вскарабкался на «тележку» и забился под только что принесенный тюк. Раптор показал, что это была палатка 3-го уровня, стоимостью 100 тысяч Монет. Еще один вопрос к обеспечению тварей. Откуда это все?

– Отправляемся! – послышался возглас одного из бойцов, и машины взмыли в воздух. В том числе и та, на которой засел я. Раптор умудрился отследить не только скорость, с которой мы летели, но и направление – мы двигались в сторону главного города гексагона. Туда, где засел Генерал.

Спустя полчаса мы начали снижаться. Карта показывала, что мы прибыли на границу локации. Когда до земли оставалось не более метра, я перекатился за борт и растворился в невысокой траве. Судя по тому, что по мне не стали палить из всех орудий, маневр прошел незамеченным. На всякий случай подождя некоторое время, я поднял голову.

Орки приземлились посреди заброшенного поля. Когда-то здесь возделывались культурные растения, но сейчас росла обычная полевая трава. Было не очень уютно посреди огромного поля, лишённого деревьев, потому я максимально близко прижимался к чужому транспорту, рассматривая окрестности. Орки всполошились и начали показывать друг другу куда-то вдаль. Мне же оставалось тихо скрипеть зубами – очень не хватало бинокля. Настолько сильно, что я уже знал, какая будет моя следующая покупка в Магазине. Видел там одну штуку, только сразу не понял, как ее использовать. Процесс модернизации Ульбарона показал, как это делать – оптика будет встроена в шлем.

Вот только проделать эти манипуляции я мог в относительной безопасности, а не посреди отряда из тридцати бойцов. Когда вдали показались темные точки и стали увеличиваться, я едва на голых инстинктах не бросился бежать – на нас перла огромная туша Транспортника, сопровождаемая парой дюжин игроков. Машина медленно прошла мимо, зато сопровождающие остановились. Главный из орков поднял руку в приветствии, прибывшие ответили аналогичным действием.

– Что-то вас сегодня мало! – произнес закованный в БРАТ-IV гуманоид. Разобрать расу за закрытым шлемом не получалось.

– В локации появился Марк Дервин. Командир отправил за ним запов.

– Вы поосторожней, – в голосе прибывшего послышались эмоции. – Говорят, он в одиночку смог три станции закрыть.

– Наша зона доставки всего десять километров, ничего страшного не произойдет. Ладно, бывайте! До встречи через три дня!

Машины тронулись следом за Транспортником, и мне в последний момент удалось уцепиться за край прицепа, чтобы двинуться за сопровождающими. Однако этот радостный

момент длился недолго. Как бы ни была продвинута Маскировка, она не способна скрыть поднимаемую телом пыль. Послышался вопль:

– Эй, а это кто?! У вас хвост!

У меня оставалась всего пара мгновений, пока орки будут в замешательстве. Отпустив прицеп, я покатился по земле и, задержав дыхание, открыл стрельбу. Либо нападаешь первым, либо второго не дано.

Сориентировались орки невероятно быстро, мне удалось пристрелить всего семерых. Большая часть попадала на землю, но были и глупцы. Одна из машин взмыла высоко в воздух, решив расстрелять меня с неба, вот только защита не была предназначена против пистолета 12-го уровня. Мне хватило трех точных попаданий, чтобы транспорт накренился и орки посыпались на землю.

Понимая, что лежать – самая проигрышная стратегия, я вскочил на ноги и тут же получил заряд бодрости в корпус – по мне палили только что прибывшие игроки. Они не приближались, все же граница локации запрещала движение, но никто не ограничивал стрельбу. Меня отбросило в сторону, но Ульбарон справился – пробить защиту игроки своими ружьями не могли. Пока летел, умудрился подстрелить еще одного бойца – меня отнесло прямо к нему. Краем глаза заметил быстрое движение и какой-то мелкий предмет. Прекрасно понимая, что это может быть, я покатился по земле к только что убитому и взвалил его на себя. Раздался взрыв, и по телу прошла волна жара – орки начали наше знакомство с гранат. Тело моего противника покорежило, но, что самое для меня главное, оно сохранило ожерелье универсальной защиты. Думать особо было некогда, и я вновь вскочил, прикрываясь телом, как щитом. Мелькнуло еще несколько гранат, но они опоздали – в момент взрыва я был уже далеко. Все же повышенная Ловкость и Сила играют свою роль в сражениях. Раптор показывал, где находятся противники, но Валькирия не могла с ними расправиться, пока я не видел их глазами. Стоило мне встать и подставиться, по сути, под пули, поле расцвело приятными глазу сообщениями: 100 %. Я не останавливался ни на секунду, уменьшая поголовье пришельцев. Один из орков занес руку с очередной гранатой, и тут же раздался взрыв. Граната была активирована, но бросить ее было уже некому – противник рухнул на землю с простреленной головой. Снайперы из соседней локации работали слишком прицельно – защита Ульбарона начала просаживаться с пугающей скоростью. Но со стороны орков было замешательство – они не могли пробить своего же бойца. Это их и сгубило. Оттолкнув уже бесполезное тело, я бросился вперед и закончил с оставшейся десяткой. Из 600 единиц защиты у Ульбарона осталось чуть меньше половины, так что и речи не могло идти о том, чтобы разбираться с оставшимися игроками. Я попробовал дотянуться до них «Управлением механизмов», но тщетно – слишком далеко. Мой радиус поражения – тридцать пять метров (половина от Навыка). Все, что дальше, уже недоступно.

Оставалось только одно – героически броситься в погоню за Транспортником. Ульбарон не подвел. Лежа на спине, я поднялся над землей буквально на пару сантиметров. Направив Валькирию в сторону пришлых, готовый стрелять по первому же поводу, я полетел сквозь траву. Машина успела пройти полкилометра, и мне нужно было срочно ее нагонять. Нельзя забывать и о том, что вся ватага орков сейчас мчится сюда. Как и группа «Цартер». Пару раз все же пришлось выстрелить – особо ретивый игрок пытался подпрыгнуть вверх, чтобы засечь меня в траве. Было несколько взрывов, но они лишь корежили машины и тела игроков. Видимо, не судьба мне будет собрать там достойный лут.

Удалившись, я повернулся лицом вниз и включил максимальную скорость, на которую был готов. Транспортник приблизился за пару мгновений, и у него не было против меня никаких шансов. Лапки подкосились, и механизм завалился. Я тут же развеял несколько креплений, и боковая пластина рухнула внутрь, прихлопнув добрую сотню охранников. Здесь были только монстры, без игроков, поэтому особо я не церемонился. Как только показывалась голова твари, выбирающейся из-под обломков, в нее тут же отправлялся заряд.

Закопавшись в списке доступного оборудования, я наконец нашел то, что искал – небольшую зону, предназначенную под склад. Очередной Чемпион выбрался наружу, Валькирия была против, и неожиданно стало необычайно тихо – Раптор показывал, что в радиусе 120 метров из живых существ осталось только одна единица – гигантский механизм.

Это я исправил достаточно быстро.

**Вы сделали селфи на фоне живого существа уровня Личинка с расстояния менее трех метров. Получено 60 000 Монет.**

\* \* \*

**Вы уничтожили Транспортник.**

**Уровень Валькирии, Клыка, Ульбарона и Раптора увеличен на 1 (13).**

**Уровень +10 (330).**

**Получено 5 свободных очков Атрибутов.**

\* \* \*

**Вы сделали первое фото мертвого существа уровня Личинка. Получено 120 000 Монет.**

**Вы сделали первое фото 60 мертвых Чемпионов. Получено 108 000 Монет.**

**Вы сделали первое фото 43 мертвых продвинутых монстров. Получено 1 290 Монет.**

Семь предметов 4-го уровня с Транспортника стали хоть какой-то отдушиной за потраченное время. С орков добычу получить мне так и не удалось, а возвращаться туда я не намерен. Скинув на счет миллион двести и обругав систему за 50 % комиссии, я начал разбирать огромную тушу со скоростью экспресса. Все, что мешало мне добраться до склада, было мгновенно превращено в темную пыль. Будет теперь из чего печатать новых...

Я замер с открытым ртом буквально в паре шагов от заветной цели. Точно! Теперь я понял, почему военные не стали снимать монстров! Наконец-то мне удалось сложить два плюс два! Там, в зоне инициации, я добрался до КПП только спустя несколько дней, и все время твари лежали и ждали, пока их кто-то не сфотографирует. Только после того, как я запечатлел их в игровом предмете, они были превращены в наночастицы. Выходит, каждый раз, когда мы кого-то убиваем, игра об этом не знает. Пока информация о трупе не поступила в базу данных, он не исчезает. Что, в свою очередь, уменьшает количество свободных наночастиц. Меньше наночастиц – меньше монстров. Простая логика, и я с ней был категорически не согласен. Ибо если мы не станем снимать трупы, это сделают игроки Владельца. Глупый ход со стороны людей. Как по мне – непродуманный.

Удостоверившись, что был прав, я развеял последнюю перегородку, и взору предстал драгоценный груз. Теперь понятно, для чего тварям потребовалась такая защита. Удивительно то, что ее оказалась так мало. Видимо, за последние две недели они потеряли бдительность.

Ибо у меня в руках лежали шесть мерцающих всеми цветами радуги и переливающиеся молниями камни. Шесть ноа Земли. Шесть так нужных Владельцу предметов, без которых он не сможет покинуть наш мир.

Видимо, санкции, что уже висели на мне, были самым тяжелым наказанием. Владелец никак не отреагировал на то, что я сграбастал у него добычу. Несколько нажатий – и в Ульбароне сформировался специальный защищенный карман, куда уместились все камни. Вот теперь можно и бежать.

Словно услышав мои мысли, игра отреагировала по-своему. Действительно, пора бежать:

**Задание «Защита» выполнено. Вы смогли отвлечь внимание группы «Цартер» на себя. Ваши соплеменники смогли уйти из-под удара. Они проинформированы о вашем подвиге.**

**Уровень +1 (331).**

## Глава 3

Подо мной проносился лес, мерцали красные точки монстров, но я летел без остановки, стараясь как можно скорее увеличить расстояние между собой и уничтоженным Транспортником. Летел я напрямиком на юг, не думая о последствиях. Пофиг на «Цартер», у меня осталось слишком мало времени, чтобы прятаться и бояться.

### **Вы попали в Безопасную зону.**

Возникшее сообщение было настолько неожиданным, что я едва не врезался в дерево. Новая локация преподнесла настоящий сюрприз. Даже несколько. Начну с того, что безопасной зоной оказалась целая локация, а не отдельный поселок, как некогда Ольховка. В этом квадрате находилось по меньшей мере 100 человек – это четко дал понять ТОП-лист игроков, хотя их уровни не превышали 20. Вокруг зоны не было цепочки монстров, зато находилось кое-что другое. Я заметил зеленую точку, перемещающуюся параллельно моему курсу. Не красную, как обычно. Зеленую. Резко взяв вправо, я полетел к точке. Вот только она с пугающей синхронностью и скоростью стала от меня удаляться, оставаясь, как и прежде, на самой границе сканера Раптора. Между нами было всего 130 метров, однако, что бы я ни делал, как бы ни приглядывался, заметить существо не получалось. Неизвестность напрягала – почему цвет зеленый? Это же что-то должно означать?

Мне так и не удалось разгадать загадку, потому я решил принять ее как данность и полетел дальше. Несколько раз я пролетал мимо поселков и удивлялся тому, как спокойно и вольготно чувствуют себя здесь люди. Именно люди, а не существа Владельца. Народа было много, я бы даже сказал, очень много. Каждый дом, каждый сарай, каждая сторожка использовались в качестве жилища. Мало того, огромное количество палаток размещалось между домами, и в них тоже жили люди. Много детей, взрослых, даже старики. Такое ощущение, словно эту локацию совершенно не затронули особенности игры. Меня заметили, показывали в мою сторону пальцами, кто-то прятался, не понимая, друг я или враг. Но спускаться я не планировал и полетел к следующему поселку, чтобы увидеть аналогичную картину – чудовищное перенаселение, палатки и смотрящие на меня люди. Смотрящие с нескрываемым страхом.

Зеленая точка оставалась невидимой даже на открытой местности. Видимо, это какой-то глюк Раптора. Сориентировавшись, я полетел к центральному поселку локации. Его было легко узнать – это такой же город-сад, как Ольховка. Разве что благоустройство оказалось лучше. Больше узоров, больше каскадов, больше озер, статуй и фигур из кустов. Ощущение, словно попал в Версаль или Петергоф, а не в область, нашпигованную беженцами и окруженную монстрами.

**Игрок Марк Дервин. Вам предписано идти на посадку. В случае неповиновения по вам будет открыт огонь на поражение.**

Сообщение появилось за полкилометра до входа в поселок. Раптор подсветил несколько защитных башен, так что спорить с игрой я не стал. Спустившись, остаток пути я проделал ногами. Вот тут-то зеленая точка и дала о себе знать – она ускорила, влетела в поселок и устремила ко мне, застыв в нескольких метрах перед лицом. Наконец-то я смог разобрать, с кем имею дело – седовласый старик, похожий на мага из фэнтезийного фильма. Отличало его лишь мерцающее поле невидимости – поверх костюма был накинут плащ, как раз и играющий роль системы маскировки. Такое продвинутое устройство меня заинтересовало, потому я дал

себе зарок разобраться, что это и где можно купить. Функция, а передо мной определенно была функция игры, смирила меня взглядом и удовлетворенно кивнула.

– Да, примерно таким я тебя и представлял, Марк Дервин, – произнес старец. – Я Верловен, глава этой безопасной зоны. Прошу, будь моим гостем.

Мое якобы прокачанное Восприятие спасовало перед Верловеном. Я не видел ни его имени, ни уровня, ни свойств. Для меня он был простым предметом мебели, отчего-то умеющим ходить и разговаривать. Лишь Раптор по-прежнему представлял его в виде зеленой точки.

– У меня не очень много времени. Да и гонятся за мной, – попытался я отказаться, на что Верловен улыбнулся:

– Группа «Цартер» не сможет войти в эту локацию. Как и монстры, и другие игроки, добавленные в игру Владельцем. Я не задержу тебя надолго, мне известно, куда ты спешишь. Поверь, разговор будет полезен нам обоим.

Спорить с существом, которое умеет скрываться от взора – не самая лучшая идея, потому и я не стал, позволив себя проводить в небольшую беседку. Появились слуги с едой. Как я заметил, здесь были лишь люди.

– Все правильно, – Верловен заметил мой интерес к соплеменникам. – В локации нет ни одного измененного. Моя функция заключается в том, чтобы оберегать людей. Я – Защитник.

– Что-то наподобие тех, о ком говорил Ольсен? Сила равновесия?

– Твоя осведомленность радует, но нет, я не уничтожаю монстров. Я защищаю людей. Это абсолютно разные функции.

– Ты изгнал из локации всех монстров? Не уничтожая их? – догадался я.

– Верно. Однако я столкнулся с проблемой – ресурсы локации ограничены. Уже сейчас у меня огромное перенаселение, не хватает еды, воды. Мне нужна помощь, Марк Дервин.

– Дай угадаю – нужна еще одна локация? Чтобы еще больше людей можно было вместить и обезопасить?

– Твой сарказм понятен, но он ошибочен. Нет, мне не нужны лишние земли, не в этом релизе. Но для того, чтобы качественно выполнять свою функцию, мне нужно избавиться от порождений игры. В локации находится два Тайника и одно Подземелье. Я хочу, чтобы ты помог их уничтожить.

– Если бы это было так просто, любой игрок из твоих уже бы это сделал, – недоверчиво произнес я. – В чем подвох?

– Пройти Подземелье и получить награду из Тайника может каждый. Но не каждому дано их уничтожить. Игра бережно относится к своим детищам, оберегает их. Против тебя выйдет защитник, но мне неизвестно, кем он будет. Знаю, что он будет такого же уровня, как и ты. Такой же силы, как и ты. Будет обладать теми же Атрибутами. По сути, ты должен будешь сразиться с самим собой, но другой формы. С искривленным зеркалом.

– При этом тот, против кого я выступлю, будет знать, для чего нужны уровни, – закинул я удочку. Все же иногда полезно просто послушать противника, а не убивать его. Спасибо вам, орки. Увижу – убью без мучений.

– Нет, и именно в этом твой шанс на победу. Ты не проходил Испытания, значит, и твое отражение будет таким же слабым. Выполни мое поручение, и я расскажу тебе о том, как воспользоваться всеми преимуществами уровней.

– Этого мало, – произнес я. – Мне нужна информация об игре. О том, что надо сделать, чтобы она закончилась.

– Этого не знает никто, кроме Владельца, – старик развел руками. – Мне известно лишь то, что добыча ноа к этому никак не относится. Это оплата за игру. Но для чего нужна сама игра – моя функция не знает.

– Постой. Что значит ноа Владельцу не нужно? Для чего тогда нашу планету высасывают?

Очередная информация перевернула мое представление об игре с ног на голову. Оказалось, существует некий Создатель. Тот, кто спроектировал игру и наделил ее жизнью. Могущественные существа, такие как Владелец, могут приобрести игру и развернуть ее на бесхозных планетах. Неприятно осознавать, что наша планета в плане космической иерархии относится к «бесхозным». В качестве абонентской платы за инсталляцию игры Создатель получает ноа планеты. Но никто не знает, для чего планета нужна Владельцу. Хотя тут я начал догадываться – Копатель в каждом гексагоне создан не просто так. Это существо исследует недра Земли в поисках чего-то ценного для Владельца. И именно это является основной целью его интервенции. Банальное мародерство в масштабах целой планеты. Именно поэтому нельзя прилететь на планету тайно и втихаря собрать все, что нужно – игра разворачивается целиком и полностью, без каких-либо ограничений.

– Об уровнях я расскажу тебе после того, как выполнишь мое поручение, – закончил свой рассказ старик, и тут же на экране пронеслось оповещение:

**Получено задание: «Тотальная зачистка локации». Описание: глава безопасной зоны 2 гексагона 8821 поручает вам уничтожить 2 Тайника и 1 Подземелье, сгенерированные игрой. Вам будет противостоять защитник, равный вам по уровню, Атрибутам и Навыкам.**

– Чтобы уничтожить порождения игры, тебе потребуется это, – старик протянул мне три предмета, похожих на бильярдные шары. – Просто активируй их в самом сердце локаций.

Стоило взять шары в руки, как игра отреагировала:

**Защитник активирован.**

**Внимание! Как только вы выйдете из поселка, за вами начнется охота.**

– Мне нужно сражаться один на один, или я могу взять помощников? – задал я вопрос, который, по сути, должен был прозвучать в самом начале.

– Игра создаст слепки любого помощника, которого ты возьмешь с собой. Выбирать тебе, но я бы не советовал.

– Даже если это будет воплощенное ноа? – уточнил я, и Верловен задумался.

– Нет, это существо не будет считаться игроком, – медленно протянул он. – Его слепка не будет. У тебя есть ноа?

– Смотрю, у тебя не так много информации о текущем положении дел, как у того же Ольсена. – Я нажал несколько кнопок на экране Раптора, и Ульбарон вытащил из своего потайного кармашка один камень. Глаза Верловена загорелись, стоило ему увидеть ноа. Старик даже было дернулся ко мне, но вовремя остановился.

– Если ты воплотишь ноа, на его сияние в эфире будут сбегаться самые сильные игроки Владельца, – произнесла функция, не сводя взгляда с камня. – Если ты отдашь его мне, я смогу тебе отплатить. Ведь тебе нужна информация о том, как увеличить уровень Подземелья?

– Мне нужна информация о том, как получить радужную жемчужину, – поправил я. – Причем полная, с четкой последовательностью действий.

– Договорились! Уничтожь порождения игры, отдай мне ноа, и ты получишь четкую последовательность действий.

– В которой мне никого не придется искать? – я не успокаивался. Ольсен научил, что функции изворотливы, как ужи на сковородке. – Например, того же Копателя. Это будет именно перечень действий, как получить жемчужину?

Старик как-то разом сдулся.

– Нет. Главным этапом моего плана будет именно поиск Копателя. Только его функция знает, как повышать уровень Подземелья. Ольсен не соврал, заявив, что только так можно найти радужную жемчужину.

Я открыл было рот, но тут же его захлопнул, едва не прикусив себе язык. Как же, Копатель! Мне известно как минимум еще одно существо, которое может знать о том, как получить жемчужину. И почему я сразу его не расспросил? Туплю.

– Значит, тебе нечего мне предложить, – заключил я. – Груст, хватит отдыхать. Ты мне нужен! Воплощайся.

Верловен вновь дернулся, пытаюсь меня остановить, но было уже поздно – ноа исчезла. На старика было жалко смотреть. Он осунулся, помрачнел, появились мешки под глазами. Он словно утратил смысл жизни, хотя до него было рукой подать.

– Гребанный стыд, Марк! – Груст появился в беседке, прямо на столе. Провалившись в него по пояс, туманный напарник походил на балерину в пачке. Прошло несколько секунд, и стол треснул пополам, не способный сопротивляться проявляющемуся игроку. – Куда это нас занесло?

– Я тоже рад тебя видеть, – произнес я и вытащил Ласточку. Все это время винтовка Груста была приклеена ко мне, как вторая кожа. Если поначалу она мешала, то сейчас я начал к ней привыкать. Даже жаль расставаться.

– Ты издеваешься? – напарник забрал оружие, посмотрел на телефон, выругался и поднял на меня удивленные глаза. – Тринадцатый уровень? Ты требования видел?

– Верловен, хочешь ноа получить? – вместо ответа я повернулся к старику. Потухшие глаза вновь загорелись. – Вижу, что хочешь. Нужно убрать ограничения на повышение Атрибутов. Сделаешь?

– Я – нет, ты – да, – тут же ответил старик. – Груст не просто игрок. Он – воплощенное ноа. Ему можно передавать свои уровни. Если ты принесешь мне один ноа, я научу тебя, как это делать.

– Передавать уровни? – заинтересовался Груст. – Это у меня ограничения уйдут?

– Все верно. Марк Дервин не проходил Испытания, и его уровни не фиксированы. Он имеет право их тебе передать, и твои ограничения на повышение Атрибутов исчезнут. Ты получишь возможность прокачиваться и пользоваться своим именованным предметом.

Старик выступал в роли искусителя. Судя по тому, как загорелись глазки у напарника, он уже все для себя решил. Оставалось дело за малым – решиться мне.

– Зачем тебе ноа? – спросил я и получил шикарный ответ:

– Сдам Владельцу, и в следующем релизе у меня будет не одна, а сразу две локации. Так я смогу спасти еще больше существ.

– Если я передам уровни, мне придется отказаться от семидесяти Атрибутов?

– Да, но их можно заменить шприцами. Всего сто сорок тысяч, и твой напарник станет полноправным игроком.

– Марк? Что скажешь? Без Ласточки я буду слаб. – Груст подключился к моральной обработке, и я сдался. Как ни крути, но вдвоем сражаться против тварей проще.

– Черт с тобой! Держи! – Ульбарон извлек из кармана еще один камень, и я протянул его Верловену. – Что надо делать?

**Вы передали 70 уровней воплощенному ноа Грусту Килван.**

**Вы оплатили штраф за передачу уровней в виде свободных шприцев Атрибутов (70).**

**Текущий уровень: 271.**

– Открой ему возможность пользоваться сводными предметами, – потребовал я обессиленным голосом. Перекачка уровней высосала из меня все силы. Сама процедура была простой, как три копейки, даже жаль было за это отдавать ноа. Верловен разблокировал очередной функционал, который так и назывался «Передача уровней», и на этом, по сути, все его вмешательство закончилось. Далее я выбрал нужное количество уровней, кинул их единственному доступному существу – Грусту – и согнулся от боли. По мне словно танком проехали. Боль была такой же чувствительной, как во время первого повышения Силы. Потребовалось три часа, чтобы напарник адаптировался к новым изменениям, после чего начал воплощать себе шприцы. Пришлось его останавливать – прокачка с 15-го уровня Атрибутов до требований именной винтовки 13-го уровня могла затянуться надолго.

– Твой запрос одобрен и исполнен, – произнес Верловен. – Теперь Груст сможет собирать в один блок столько шприцев, сколько надо.

– Хрена себе! Сразу бы так! – тут же последовал возглас напарника. – Марк, у тебя с Монетами как? Есть чем поделиться?

– Держи, – три миллиона переключало на счет Груста, и я вновь повернулся к Верловену, баюкающему полученный камень.

– Слышь, функция, есть чё?

– Не понял твой вопрос, игрок Марк Дервин.

– Дьявол! Все-то тебе пояснять приходится. У тебя есть усиления для именных предметов? – пояснил я. – Для оружия, брони, аксессуаров. Сгодится все. Да и сами именные тоже.

– Есть Магазин, – все еще не понял меня Верловен.

– В Магазине предметы на ноа не меняют. А у меня как раз три штуки завалилось. – Я решил приберечь один из камней на всякий случай и продемонстрировал остальные. – Это хороший аргумент, чтобы ты расчехлил свои запасы?

Брови старика взлетели вверх, но он быстро пришел в себя. Заговорщицки оглядевшись, он шепотом произнес:

– Да, у меня есть чё. Что надо?

– Броню Грусту, бинокль мне и расширитель сканера. Мне не нравится, что Раптор работает на таких коротких расстояниях.

– Дай мне минуту, – Верловен закатил глаза и превратился в статую. Я посмотрел на Груста – напарник без памяти валялся на скамейке, адаптируя тело под требования своей Ласточки.

– Броня и бинокль есть, по сканеру проблемы – среди именных предметов Раптор работает на максимум, – старику потребовалась ровно минута, чтобы сделать оценку. – Могу предложить летные двигатели на броню Груста, либо добавить убийности Валькирии. Как насчет гранатомета? Если есть два ноа, могу подкинуть плащ невидимости. Такой же, как на мне. Все что угодно за ваши ноа!

Дьявол! Что-то убойное и бьющее по площади мне действительно было нужно, потому я задумался. И Грусту летать надо, и уничтожать группы монстров тоже необходимо, а по невидимости и говорить не приходилось – без этого я был как без рук. Правда, когда старик озвучил стоимость в 80 миллионов за плащ, весь мой энтузиазм утих. Лишать себя двух ноа прямо сейчас я был не готов, а таких денег у меня отродясь не водилось.

– Монетами возьмешь за гранатомет?

– Десять миллионов, – тут же согласился Верловен. – Хотя можешь то же самое купить и в Магазине. Стоимость не изменится.

– Беру! – махнул я рукой и достал последний камень ноа. Как ни крути, но в игре накопительством не проживешь. Пока Груст жив, игра не закончится. А там и до станций ноа доберемся и вновь пополним запасы камней.

– Ты полон сюрпризов, игрок Марк Дервин. – Верловен дал знак слугам и те притащили пиратский ящик, один в один как у Ольсена. – Я рад, что решил работать вместе с тобой. Твои предметы!

Ульбарон, расширитель к нему и два расширителя уже для меня. Имен у расширителей не было, только пояснение: «Аксессуар для именованного предмета». Пока Груст отдыхал, я занялся адаптацией. С моим навыком «Ремонта» превратить броню напарника в летающую крепость труда не составило, после чего я начал колдовать с Валькирией. Пришел запрос на изменение имени, но менять его я не стал.

**Валькирия.** *Описание: Универсальный иштурмовой пистолет-пулемет, привязанный к игроку Марк Дервин. Текущий «Уровень Валькирии»: 13. Барабан на 6 типов боеприпасов по 3900 выстрелов каждый. Игнорирует все типы брони противника до 13-го уровня включительно. Замедляет регенерацию. Блокирует 2 случайные способности. Не подвержен блокировке в рамках игрового мира. Прицельная дальность стрельбы: 300 метров. Подствольный гранатомет на 13 плазменных гранат. Требования: Стрельба из пистолета (70), Ловкость (60), Сила (60), Знание монстров (70), Восприятие (60), Устойчивость (60), Управление механизмами (60), Пиротехник (70), Подрывник (70), Разминирование (60). Стоимость: 25 миллионов Монет.*

Дополнительная примочка потребовала от меня дополнительных вливаний. Двум новым Атрибутам и одному Навыку потребовался укол на 500 новых очков. Заплатив миллион, я принялся за многострадальную броню. Ульбарон я уже обновлял, причем совсем недавно, так что проблем с предметом не было.

Хотя как сказать... Установленное устройство, обеспечивающее 24-кратное усиление, интегрировалось с Валькирией и телефоном. Появились не совсем понятные мне сетки, стрелочки, какие-то цифры расстояний. Да, приближение было отличным – я мог разглядеть лапу птицы на крыше ближайшего дома, но дополнительные опции отвлекали и мешали сосредоточиться. Возможно, это как-то скажется на стрельбе в лучшую сторону, но прямо сейчас это сильно отвлекало.

Обновленный Ульбарон потребовал себе Восприятие (60), Дальnozоркость (60) и Стрельбу из пистолета (70). Последнее, видимо, было из-за интеграции с Валькирией. Еще и стоимость увеличилась до 35 миллионов, но это были мелочи, на которые я даже не стал обращать внимания. Шприц на 120 Атрибутов для увеличения Дальnozоркости – и я наконец закончил со своими изменениями. Теперь даже было приятно на себя посмотреть:

Таблица статуса			
Имя		Марк Дервин	
Монеты	10 844 830	Уровень	271
Титулы и звания			
Титул: Герой			
Звания: Победитель бандитов, Одинокий волк, Крепче стен			
Атрибуты			
Сила	70	Регенерация	60
Выносливость	70	Устойчивость	60
Ловкость	70	Воля	40
Некротика	50	Картограф	50
Крепость	60	Восприятие	70
Бесшумность	40	Скрытность	40
Сканер	50	Маскировка	40
Интроверсия	40	Взлом	70
Координация	70	Воздухоплавание	70
Пиротехник	70	Подрывник	70
Дальнозоркость	60		
Навыки			
Стрельба из пистолета	70	Знатоk анатомии	60
Стрельба из винтовки	8	Блокировка сознания	40
Холодное оружие	60	Не оставляя следов	40
Управление механизмами	70	Восприятие пространства	60
Ремонт механизмов	60	Защита от взлома	60
Обнаружение скрытого	50	Защита от ЭМИ	60
Знание монстров	70	Разминирование	60

– Ты заметил, что в игре почти нет электромагнитного оружия? – спросил Груст, едва вернулся из мира грез. Ульбарон напарнику понравился, особенно с возможностью полета, но вот требования, желающие от него нескольких миллионов Монет, вгоняли в уныние. Пришлось вновь тратиться – четыре миллиона перекечвало к Грусту, и он сразу же воплотил себе большущий шприц.

– Как-то не думал об этом, – честно признался я. – Вроде молнии есть. Да и навык у меня так и называется: Защита от ЭМИ.

– Молния – это электричество. Это не то. Про Навык знаю, тоже придется его получать, но это-то и странно! Я специально смотрел Магазин. Чего-то реально сильного, разрушающего электронику там нет. Ни ЭМИ-гранат, ни патронов, ничего. Лично меня это напрягает. Получается, против нас это использовать могут, но мы – нет.

– Может, как раз потому, что Владелец сам робот? – предположил я. – Все отпрыски Генерала носят железки. Наверняка и сам Генерал далеко от них не ушел. Владелец явился на космическом корабле. На кой черт ему сдалось снабжать нас оружием, способным навредить его дому?

– Марк, а это мысль! – Неожиданно Груст встрепенулся и очень внимательно на меня посмотрел. – Завалим гада и остановим игру! У тебя какие планы? Я знаю одну военную базу,

там тестировали ЭМИ-ружья. Вроде как для борьбы с дронами, но для нас тоже подойдет. Что скажешь?

– Скажу, что у нас дел невпроворот. И для начала нам нужно завалить меня.

Лицо Груста превратилось в непроницаемую маску.

– Не парься, тут еще один я объявился. Давай я тебе расскажу, что произошло, пока ты отдыхал. А там будем думать, как действовать дальше...

**Вы вышли из поселка. Охота началась.**

## Глава 4

Ощущение полной беспомощности бесило, и мне с трудом удавалось сохранить спокойствие. Неприятно, когда ты ничего не можешь поделать и в то же время прекрасно понимаешь, что что-то делать нужно. Я шел по лесу, внимательно изучая показания Раптора, но на них было тихо. Лишь люди да Груст, безмолвной тенью следующий за мной метрах в ста. Прошел уже час с того момента, как я вышел из поселка, но нападений не было. И это бесило еще больше – у меня время не резиновое! За сутки, что прошли с момента получения задания, я преодолел всего треть пути. Впереди оставалось пятьсот километров, но вместо того, чтобы лететь и искать жемчужину, я иду, как полный придурок, стараясь поймать невидимку. На кой надо было так прокачивать себе Маскировку и Скрытие? Знал бы, что потребуется сражаться с самим собой, никогда бы не стал этого делать.

- Двести метров до Тайника. Пойдешь? – в наушниках раздался голос Груста.
- Давай ты первый. Я-то иду его разрушать, а так тебе уровень дадут.
- Мысль! Прикрой.

Напарник проскочил мимо и добрался до огромного камня, находящегося в центре большой поляны. Даже такой далекий от геологии человек, как я, без труда смог распознать в этой глыбе малахит. Зеленый, переливающийся, выполненный в форме идеально ровного прямоугольника. Если первый найденный мной Тайник оказался шикарным дубом из сказок, то второй походил на экспонат из палаты мер и весов. Природа не могла создать такие идеально ровные углы.

- Готово! Можешь закрывать!

Напарник отошел на край поляны, заняв оборону. Мне же долго не удавалось себя заставить выйти на открытый участок. Одно дело прятаться за деревьями, другое – быть мишенью. Но и использовать Груста для активации шаров неправильно.

Медленно, прислушиваясь к каждому шороху, я пошел вперед. Противник не спешил атаковать, позволив вплотную приблизиться к глыбе. Она превышала мой рост раза в два. Чтобы получить приз, пришлось взлетать. Сундук с наградой оказался в самом центре. Я было дернулся вперед, но что-то меня остановило. Что-то неправильное. Что-то, чего здесь быть не должно. Отлетев на пару метров назад, я пошел по кругу, внимательно изучая поверхность глыбы. Сплошной зеленый камень. Красивый, из такого бы шахматы сделать, получилось бы прикольно. Но что-то здесь было лишнее, и я никак не мог понять, что именно.

Раптор не показывал ничего опасного, словно намекая, что мне нужно спуститься к сундуку, забрать добычу и активировать один из шаров. На всякий случай я облетел глыбу еще раз. Вновь ничего. Груст не торопил, прекрасно понимая, что поставлено на карту. Наконец я подлетел вплотную к камню и как последнее средство активировал «Управление механизмами». Взяться им здесь, конечно же, неоткуда, но все же...

### **Обнаружено устройство удаленного управления. Желаете взломать?**

Ослепляющий огненный всполох на пару мгновений затмил надписи на экране, и дочитывал я их уже в неконтролируемом полете. Стало жарко, как в печке. По телу прошла волна мелких камней и как финальный аккорд – удар спиной обо что-то твердое. На пару мгновений сознание помутилось, и факт падения на землю я не отследил. Зато что отследил, так это отчет Ульбарона – огромный красный восклицательный знак о слишком низком уровне защиты. Что-то ее пробивало, и это было не последствие взрыва.

– Есть! Я его вижу! – раздался радостный голос Груста, и до меня донеслись звуки работы его Ласточки. Она строчила похлеще пулемета. С трудом сконцентрировавшись, я проследил взглядом за движением синих пучков энергии, и обновленное устройство автоматически увеличило изображение. Валькирия взлетела в руку и к пучкам Груста прибавилась еще одна дорожка, упирающаяся в странное существо.

Это был мой противник. Судя по всему – гуманоид, хотя с количеством верхних конечностей были вопросы. Три-четыре, но точно больше двух. Ульбарон я узнал сразу – у именной брони была специфическая раскраска. Одной лапой – на ней я заметил Раптор – чудовище держалось за ветку дерева, в другой находилась Валькирия, старающаяся пробить остатки моей защиты. Клыка не заметил, и у моего противника оказался не адаптированный пистолет! У него не было подствольного гранатомета!

Чтобы все это заметить и воспринять, мне хватило доли мгновения. Все же повышенное Восприятие творит настоящие чудеса. Ульбарон уже показывал остаток защиты в тридцать единиц, когда моя Валькирия вздрогнула. Скорострельность гранатомета была небольшой – один выстрел в три секунды, но даже одной плазменной гранаты хватило, чтобы мой противник отлетел в сторону. Груст приподнялся и продолжил стрелять, не останавливаясь ни на секунду, но вот я визуальную тварь потерял. Радовало, что и она меня потеряла – резкое проседание защиты прекратилось. Я откатился за дерево, но тут услышал ругань напарника.

– Улетел... Сука, свалил сволочь! Чтоб я так умел пользоваться летающей хренью! Ты как?

– Как прожаренный поросенок, – честно признался я. На текущем уровне прокачки Ульбарон восстанавливал по 13 защиты в 5 минут, так что в новую передрягу я смогу попасть еще ой как не скоро. Раптор начал мигать, привлекая к себе внимание. Я мысленно нажал пару кнопок, и на экране шлема появились логи. Вот же гадство! Понятно, почему мне стало так резко хреново!

Один выстрел противника забирал у меня сразу 6 единиц защиты. Взрывом меня покалечило не сильно – термический ожог, несколько ушибов, но Регенерация давным-давно с ними справилась. Зато атака другого существа едва не оказалась летальной – противник попал в меня почти сотню раз. Если бы не 13-й уровень Ульбарона, дарующий 650 защиты, все приключения закончились бы за доли секунд. Прицельная скорострельность Валькирии, насколько я помню, была 200 выстрелов в минуту. Противник стрелял в меня чуть больше полминуты... Страшная математика на самом деле. Получается, что я могу рассчитывать не на 650 защиты, а на 108! Долбанный Генерал со своими штрафами!

– Долго мы собирались, вот он и подготовился. В следующий раз будем умнее, – поддержал Груст.

– До следующего раза мне восстанавливаться полдня, – недовольно пробурчал я.

– Не хрен на меня злиться! Я всадил в урода почти сотню выстрелов. Как в молоко стрелял!

– И я выстрелов десять... Плюс граната. И он не сдох. Значит, старик обманул. Не все мои минусы передали этому уроду.

– Не сдох сейчас, сдохнет потом. Я ему маячок подсадил.

– Что?! – Я даже вскочил, ошарашенный новостью.

– Ты думал, у меня Ласточка просто так стоит тридцатник лямов? Это прокачанная девочка! Да, я теперь знаю, где эта тварь находится. Правда, карты у меня нет, так что она летает на темном фоне. Не дрейфь! Все будет, главное, больше таких ошибок не допускать.

– Лови карту, – перекинуть напарнику скачанный у отпрысков Генерала план местности не составило особого труда. На всякий случай я наложил на эту карту координаты оставшегося Тайника и Подземелья.

– О, так лучше! – обрадовался Груст. – Он возле второго Тайника. Застыл. Думаю, решил повторить. Да что я тебе говорю, сам смотри! Погодь, найду, как картинку перекинуть.

Спустя некоторое время на общем плане локации появилась красная точка нашего противника. Я приблизил карту – второй Тайник тоже находился в непроглядной чаще, на своей поляне, и мое зеркало заняло позицию как раз на окраине этой самой поляны.

– Он не мог сбросить метку?

– Она деактивируется, как только ее находят. Так что нет – она точно на броне. Заканчивай здесь, пойдём уродца ловить.

Теперь, имея хоть какое-то представление о местоположении противника, действовать стало проще. Я вновь подлетел к камню. Пережил взрыв он довольно хорошо – от безумного inferно не осталось и следа. Даже сундук был цел, без копоты. Вот что значит автоматическое обновление. Стоило прикоснуться к крышке, как появились сообщения:

**Вы нашли Тайник.**

**Уровень +1 (272).**

**Вам положена компенсация из-за невозможности воспользоваться предметом 4-го уровня. Получено 350 000 Монет.**

Все, что мне оставалось – горько усмехнуться. Теперь даже в руки ничего не дадут. Дожил! Хорошо хоть, с компенсацией не пожадничали, вполне могли обойтись и без нее. Вытащив один из бильярдных шаров, я сжал его и вложил в сундук. Стоило мне отлететь на безопасное расстояние, как камень, да и вся поляна в целом, исчезли. На их месте оказались примятые до состояния щепок деревья и трава. Складывалось ощущение, что Тайник когда-то упал сверху и сейчас просто испарился. Раптор радостно прожужжал об обновлении задания:

**Вы уничтожили 1 из 3 построек игры.**

Защита восстанавливалась медленно, и встал вопрос о том, куда лететь дальше. Груст настаивал на том, что вначале завершим с Подземельем, потом займемся охотником, но я был против. Тварь, что выступила против нас, хитра и коварна. Пусть Груст и говорит, что его метку нельзя снять, я в это верил слабо. Нахожусь я на месте твари, я бы сделал все, чтобы незаметно оказаться в Подземелье. Именно там меня будут ждать меньше всего. Но раз метка находится у второго Тайника, значит, надо именно туда. Тяжелая логика, согласен, но другой у меня не было. Надо идти туда, где нас якобы ждут. Посмотрим, кто кого переиграет.

Груст спорил ровно до того момента, пока мы не взлетели. Стоило нам оторваться от земли, напарник умолк, приняв мою точку зрения. Хотя это он так сказал. На мой взгляд, он просто был не очень уверенным летуном. Как и я. В любом случае ко второму Тайнику мы подлетели довольно быстро. Заходить решили с противоположной стороны поляны.

Груст шел первым. Добравшись до опушки, он прильнул к окуляру. Пара секунд – и Ласточка ожила, основательно перфорируя огромное дерево. Я подкрался ближе и увеличил изображение – Груст стрелял в Ульбарон. Именная защита была прикручена веревками к стволу дерева и уже не сопротивлялась выстрелам. Каждый синий пучок энергии проходил ее насквозь, прожигая в дереве огромную дыру.

Вот только внутри Ульбарона никого не было.

– Груст, прекращай, его здесь нет! – прокричал я и рискнул подняться в полный рост. Никто по мне стрелять не стал. Раптор тоже не показывал ничего опасного, хотя теперь верить ему особо я не мог. Маскировка у меня была будь здоров.

– Я пошел, прикрывай. – Груст ринулся было к камню, но я его остановил.

– Это ловушка. Вначале я.

Радость от того, что мне удалось просчитать противника, не смогла затмить разум. Он действовал с чудовищной логикой и последовательностью. Знал, что я отправлюсь к ближайшему Тайнику, и поджидал именно там. Правда, поджидал меня, а не нас. Это меня и спасло. Он понял, что на Ульбароне находится маячок – «Управление механизмами» прекрасно умеет искать лишнее, но справиться с 13-м уровнем именного оружия не смог. Тогда он снял броню, прикрутил ее к дереву и... и устроил засаду. Сам же, в этом у меня сомнений не было, отправился в Подземелье. Там, на входе, тоже засада. Сразу, как войдем. Ибо по всем правилам мы должны были вначале идти туда. Вот такой у меня противник. Умный и, сука, офигенно сильный. Неужели я настолько крут, только сам об этом не знаю?

Управление механизмами работало лишь на 35 метров, потому мне пришлось облазить всю опушку вдоль и поперек, прежде чем я понял, что задумало мое зеркало. Три термические мины, реагирующие на движение. Две возле прикрученной к дереву брони, одна возле камня. Скрыты они были основательно, пришлось повозиться, чтобы их отыскать.

Но куда дольше пришлось повозиться, чтобы их разминировать. Недаром я поставил на Валькирию гранатомет – теперь у меня имелся Навык, которого не было у моего противника: Разминирование. Правда, пришлось увеличивать его до 80-го уровня, чтобы хоть как-то компенсировать Пиротехника и Подрывника. А это, на секундочку, 160 необходимых очков! Хорошо хоть, ждать нужно было всего 10 минут, пока система обновит данные. Но как только я увидел результат, о потерянном времени даже не вспоминал. Возле каждой из мин Раптор показал мне несколько красных кругов. Один, самый большой, являлся зоной активации – как только цель заходит в него, происходит включение мины. Второй, чуть поменьше, был зоной поражения – чтобы гарантированно уничтожить живую силу противника. Поменьше – это радиусом десять метров, к слову. Но внутри этого круга я обнаружил маленькую тропинку, петляющую, словно хвост змеи. Это была зона «безопасности» – область, по которой можно смело ходить без опасности взрыва мин. По ней можно добраться непосредственно до устройства и вручную его отключить. «Управление механизмами» лишь разводило руки – активированную мину уже ничто не могло остановить.

Медленно ступая по тропинке, я добрался до первой мины. Несколько раз пришлось прыгать – ушлый противник поставил две мины рядом друг с другом, потому их зоны поражения перекрывались и тропинки оказывались закрыты. Тем не менее я справился, и три смертоносных устройства ушли в виртуальное хранилище. Напарник помог купить 3 модуля удаленного управления, так что у меня появилась вполне ощутимая сила, хоть и довольно локального применения.

**Вы нашли Тайник.**

**Уровень +1 (273).**

**Вам положена компенсация из-за невозможности воспользоваться предметом 4-го уровня. Получено 350 000 Монет.**

\* \* \*

**Вы уничтожили 2 из 3 построек игры.**

Ульбарон моего противника нельзя было продать. Предмет был сгенерирован игрой, и как только я взял его в руки, он рассыпался темной пылью по округе. В недоумении я посмотрел на Раптор – все три мины прекрасно себя чувствовали в виртуальном хранилище и исчезать не собирались. Их не генерировали. Их приобрели.

– Груст, у нас проблема. – Я начал озираться, хотя на сканере было чисто. – У меня мин не было. Тварь купила их в Магазине.

– И что? Понятно же, что у нее нет проблем с санкциями. Это твой головняк, не ее.

– А то, что в момент создания этого уroda у меня на счете было больше десяти миллионов. Думаю, Ульбарон был оставлен здесь не просто так. Тварь купила себе еще одну защиту!

Груст лишь выругался и взлетел в воздух, жестом приглашая следовать за ним. У нас оставалось Подземелье, и сомнений не было: в нем будет ждать теплый прием.

– Проверь здесь все, – попросил напарник, едва мы достигли цели. Вход в Подземелье находился в небольшой лощине, между корней огромного дерева. Примерно в аналогичное попал в свое время и я, уползая от Чемпионов. Мест для засад было предостаточно, поэтому я решил потратить еще десять минут:

### **Управление механизмами +10 (80).**

Минус сто восемьдесят тысяч позволили увеличить радиус обнаружения игровых устройств до 40 метров, но возле Подземелья все было тихо.

– Он внутри, – признал я, исследовав периметр.

– В чем проблема?

– Подземелье усредняет игроков. Все Атрибуты и Навыки уменьшаются до пятнадцатого уровня. Если он спрячется, найти его не получится при всем желании. Слишком до фига я себе прокачал разных маскировок.

– С чего ты решил, что это проблема? – удивился Груст. – Давай Монеты.

Я без лишних разговоров вручил Грусту две сотни тысяч, не очень понимая, что он задумал, но как только игра начала печатать его покупки, все встало на свои места. Да! Это точно выход! По такому же сценарию работал Двенадцатый со своими бойцами. Груста тогда уже не было, но мыслил он куда как разумнее меня. Видимо, мои мозги настолько свыклись с тем, что мне все это недоступно, что мысли в эту сторону даже не шевелятся.

– Теперь самое главное – войти внутрь. – Груст взял одну из плазменных гранат в руки, остальные запихнул в рюкзак. – Как думаешь, эта тварь будет ждать нас у входа?

– Почти уверен в этом.

– Тогда я пошел. Если через минуту не выйду... Сказал бы тебе, чтобы уходил, но ты же не уйдешь, да? Потому заходи через пару секунд после меня. Будь готов к тому, что там будет жарко. Все, пошел.

Груст пригнулся и нырнул внутрь. Я выждал пару мгновений и, достав Валькирию, последовал за напарником. По телу тут же прошла волна нестерпимого жара – последствия взрыва плазменной гранаты. Напарник стоял рядом, жив и здоров, выцеливая Ласточкой любое движение. Вот только никакого движения не было – вход представлял собой небольшой коридорчик, сворачивающий направо через пару метров, и сейчас здесь было пусто.

### **Вы вошли в Подземелье «Логово рентулов».**

#### **Внимание!**

**Вы вошли в Подземелье с воплощенным ноа. Принесите его в жертву, чтобы повысить начальный уровень Подземелья на 1 (инструкция для повышения).**

Сглотнув, я открыл описание. Для того чтобы повысить уровень, от меня требовалось заколоть Груста ритуальным ножом, он же Клык. Причем сделать это нужно было в центральном зале Подземелья, сразу после прохождения первого уровня. После этого мне стоит согласиться с предложением о перезапуске Подземелья, и результат будет достигнут. Подземелье вернется к исходному состоянию, только его начальный уровень будет уже на единицу больше.

– Блин, еще одна жопа! – Я повернулся к напарнику. Он стоял у мерцающей пелены и внимательно смотрел за поворот. Я хотел было сделать шаг, но тяжелая рука легла мне на грудь, оставляя на месте.

– Все потом, вначале проверь на мины! – попросил-приказал напарник. Его опасения подтвердились – сразу за поворотом была установлена мина. Вот только сколько я ни пытался перехватить управление, у меня ничего не получалось. Шанс взлома: 0 %, ни разу такого не было. И Разминирование здесь не помогало. Долбаное усреднение!

– Ладно, эту я беру на себя. Что за проблема?

Я рассказал о том, как повышать уровни, но Груст лишь усмехнулся.

– Что-то такое я и полагал. В этой игре все завязано на ноа. Думал, будет достаточно развезть камень, а вот оно как... Будешь меня резать?

– Тебе в челюсть прописать?

– Но кого-то резать все равно придется. Причем сразу пятерых. Думай об этом. А пока пошел отсюда. Здесь сейчас будет жарко.

Напарник достал гранату и жестом указал на мерцающую пелену. Спорить я не стал. Выбрался из Подземелья, и тут следом вылетел Груст, матерящийся на все лады. По тому, как напарник начал кататься по земле, пытаясь сбить несуществующее пламя, я понял, что внутри было жарко.

– Сука, поймаю этого гада, я ему лично ноги выдерну! – выругался Груст и, не дожидаясь ответа, бросился обратно в Подземелье. Когда я к нему присоединился, камень едва обрел плотность. Температура в нашем закутке была такой огромной, что потек даже камень на полу. Тем не менее структура Подземелья не пострадала – угол как стоял, так и остался на месте. Я мигом покрылся испариной – Ульбарон не справлялся с окружающей температурой. Но что радовало и печалило одновременно – противника здесь не было.

– За мной! – очередная граната полетела за угол и следом за ней, пропустив огненную вспышку, прыгнул Груст. Стоило мне последовать за ним, как о себе напомнил противник:

**Вы уничтожили монстров первого слоя.**

**Подземелье обновлено, уровень монстров увеличен на 2 (текущий: 3).**

Пространство рядом со мной замерцало, начало уплотняться, чтобы превратиться в лохматое низенькое существо, похожее на недоразвитого медведя. Думать о том, хороший это персонаж или плохой, было некогда – Клык подчистую снес ему голову. Впереди послышалась ругань Груста и чавкающие удары чего-то твердого обо что-то мягкое. Груст столкнулся с той же проблемой, что и я. С новыми мобами.

Пока напарник раздавал оплеухи налево-направо, я занялся делом. Выход у Подземелья только один. Если мое зеркало настолько умное, как я о нем думаю, оно обязательно решит сбежать, чтобы устроить ловушку где-нибудь в другом месте. Например, прямо на выходе из Подземелья. Значит, нельзя позволить ему выбраться, и для этого у меня есть все необходимые инструменты. Три термоядерных мины!

Я установил их так же, как и мой противник – чтобы они перекрывали друг друга и не позволяли особо хитрым тварям пройти мимо. Активация прошла с помощью устройств удаленного управления. За них я не переживал – у моего противника шанс взлома будет ничуть не выше моего. Все те же 0 %.

Пробиться сквозь плотный строй недоразвитых мишек не составило труда. Добравшись до главного зала, мы замерли – Раптор показывал в нем целую толпу тварей. Но среди них не было моего зеркала, и это меня очень напрягало.

– Это здесь надо активировать шар?

– Да, возле того камня, – подтвердил я, показав на центр помещения.

– Тогда я пошел, – Груст достал с десятков гранат. – Сиди здесь!

– Возьми шар. Просто сожми его и положи на камень. Должно сработать.

– Лишь бы не работать, – усмехнулся Груст, но шар принял. – Ладно, давай сюда. Потом сочтемся!

Одна за другой в зал полетели гранаты. Десять штук устроили настоящий инферно. Следом ринулся Груст, добывая остатки тех, кто прятался по краям пещеры. Ни у кого не было шанса выжить. Вот только того, кого мы искали, здесь не оказалось.

Неожиданно стена за мной зашевелилась и, прежде чем я смог хоть что-то сделать, она превратилась в шестирукого уродца, одетого в простое нательное белье и обвинившего меня по рукам и ногам. Ни Валькирию, ни Клык активировать я уже не мог.

– Груст! – заорал я в микрофон и тут услышал зловеший шепот:

– Передавай привет своим богам, Марк Дервин!

Раздался тихонький писк, от которого у меня сжалось сердце. В руке у противника была связка из четырех плазменных гранат. И они были активированы.

– Марк! – в динамиках прозвучал крик напарника, и в этот момент пространство превратилось в ярко-красный ад. По телу прошла волна боли, стало невероятно жарко, и тут меня накрыла тьма, посреди которой мерцали неприятные слова:

**Вы были убиты.**

**Дождитесь окончания игры.**

## Глава 5

### **Вы были убиты.**

Сообщение висело перед глазами целую вечность. Я вполне сносно себя осознавал, мыслил, помнил прошлое. Чего не было – так это ощущения тела. Его не существовало, и это оказалось очень непривычным. Вроде я есть, но одновременно меня и нет. Лишь настырное белое сообщение, всегда находящееся перед глазами, радовало своей стабильностью. Я потерял счет времени, не знал, где нахожусь, не понимал, чего ждать от этой ситуации, как неожиданно сообщение сменилось на новое:

### **До возвращения в игру 3... 2... 1...**

### **Ознакомьтесь с правилами воплощения.**

Что?!

Вначале пришел свет. Он был везде, впитываясь в меня со всех сторон. Затем к свету добавились ощущения. Я начал воспринимать свое тело. Тьма окончательно ушла, и сквозь свет начали пробиваться силуэты. Они становились резче с каждым мгновением, обретали плотность и объем. Вместе с объемом включились звуки и запахи. Место, в котором мне довелось оказаться, я узнал без проблем: беседка Верловена, Защитника одной из двух безопасных локаций нашего гексагона. Посмотрел на руки и понял, что я только-только возник в этом мире и еще не обрел тело. Неожиданно до ушей донесся интересный диалог. Обернувшись, я увидел двух существ. Груст и Верловен.

– Я выполнил свою часть сделки, игрок Груст Килван. Теперь ты принадлежишь мне.

– Еще не все, – парировал напарник. – Открой мне возможность передачи уровней. Тебе же все равно, какого уровня я буду, верно?

– Ты не сможешь пользоваться своими именными предметами.

– Какая разница, чем я не смогу пользоваться, если все равнодохнуть? Открывай!

– Твой запрос обработан и удовлетворен. Теперь ты можешь передавать уровни.

– Вот и замечательно. Марк, ты уже здесь?

– Здесь. Что произошло? Где зеркало? – Слова давались с трудом, видимо, речевой аппарат еще не до конца уплотнился.

– Сдох ты, разве не понял? Там вроде сообщения были. Я чуть-чуть не успел. В общем... Задание я выполнил, Подземелье уничтожил, ловушку твою не трогал. Сам разминируешь. Подземелье просто схлопнулось, оставив после себя небольшую яму. И твои мины рядом с ней. Да я чуть не обосрался, когда их увидел! Думал – все, каюк! Но нет, обошлось.

– Игровые предметы не работают после смерти владельца, – пояснил Верловен. – Груст Килван, передавай уровни и идем. У меня на тебя много планов.

– Так, стоп. Какие планы? Груст, где ты взял ноа? – всполошился я.

– У старика... Обменял на то, что ему было интересно. На себя.

У меня челюсть медленно сползла вниз, когда я осмыслил фразу.

– Так что теперь ты такой же возрожденный ноа, как и я. Прочти правила, хотя там нет ничего нового для тебя. Ты это уже видел. Как только игра закончится, ты умрешь. Как и я. Так, сейчас иди сюда, буду тебе уровни передавать.

– Зачем? – Я откровенно начал тупить, не в силах принять текущую ситуацию.

– Затем, что мне они теперь глубоко до задницы! Я обменял у Верловена ноа на себя и теперь даже дернуться не могу без его приказа. Ни вдохнуть, ни пернуть. Игра, мать ее, бдит.

И пойми, поступить по-другому я не мог. Из нас двоих только ты наострился охотиться за камнями. Значит, туда тебе и дорога.

– Я тебя тут не оставлю. – Я посмотрел на Верловена, но старик остался безучастным. – Сколько стоит его выкуп?

– Три воплощенных ноа, но сразу скажу, что я откажусь меняться. Этот игрок на особом счету у Генерала, он будет рад такому подарку. Мне самому интересно узнать, что будут делать с воплощенным ноа.

– Марк, давай закончим, потом будешь возмущаться, – поторопил Груст. Он подошел ко мне, и тут я согнулся в болевом спазме. Рядом простонал напарник. Мир поплыл, чтобы воплотиться обратно через три часа. На экране телефона (и да, появился я в мире в обнимку с этим устройством) появилось сообщение:

**Вы получили 108 уровней от воплощенного ноа Груста Килван.**

**Доступно 108 свободных очков.**

**Текущий уровень: 109.**

\* \* \*

**Получено 54 000 Монет.**

– Монет у меня не так много, так что извиняй. Твои вещи здесь, у скамейки. Свои я в хранилище закинул. Что еще... Да, у меня всякая мелочевка оставалась, я ее тебе тоже выгрузил. Может, что полезное найдешь. Ладно, не прощаюсь. Уверен, еще увидимся. Ведь так? – Груст внимательно на меня посмотрел, после чего кивнул и отвернулся. Я бросился было к нему, чтобы остановить, но врезался в непроницаемое невидимое поле. Небольшая платформа, на которой стоял Груст, взлетела в воздух и, набирая скорость, упорхнула напрямик в поселок.

– Ты получишь десять ноа! – я тут же повернулся к Верловену. – Не отдавай его!

– Генерал уже извещен, Марк Дервин, Груст Килван будет отправлен к нему через несколько часов. Ничего нельзя изменить. В следующем релизе у меня будет три локации. Смирись с этим, – невозмутимо ответила функция. – Я должен выполнить свою часть договора. Нужно рассказать тебе об уровнях и Испытании.

**Получен доступ к Испытаниям.**

Очередная доза информации лишь усилила мое подозрение о том, что с игрой надо кончать. Ибо уровни, что получает игрок за выполнения заданий, убийство Личинок, прохождения Подземелий или другие действия, на самом деле не дают ничего. Вернее, они не дают ничего после 100-го уровня, когда у игрока открывается возможность увеличивать Атрибуты выше 15 единиц. Для того чтобы после 100-го грамотно распоряжаться своим преимуществом перед остальными, было придумано так называемое Испытание. Функция не знала, что конкретно меня ждет, но гарантировала, что умереть там не получится, даже если я этого захочу. По результатам испытаний игрок мог лишиться части уровней, но приобретал дополнительные свойства, повышающие шанс выжить – более прочную кожу, способную противостоять открытому огню или выстрелам из энергетического оружия; стальные кости, не ломающиеся даже при падении с сотни метров; несколько сердец, усиливающих метаболизм и подменяющих друг друга в случае опасности, и многое другое, на что только способно воображение. Границ по изменению собственного тела не существовало, главное – быть готовым к тому, что уровни могут уменьшаться после каждого посещения Испытания. Да, еще одна неприятная новость – уровни, которые игрок не зафиксировал, могут уменьшаться. Самый простой пример – пере-

дача уровней другому игроку. Воплощенному ноа, близкому родственнику. Как вариант снижения – штрафы за провал заданий. Мне пока не доводилось через это проходить, но Верловен утверждал, что есть и такое и бьет по карману игрока очень сильно. Уровни можно «красть», но необходимы специальные навыки и оборудование. Не у всех оно есть. По сути, фиксация уровней – это официальное признание себя мутантом и выбор направления развития или, как его еще называют, класса. То-то я удивлялся в самом начале, почему в перерелизе у моего персонажа имелся класс (сталкер), а в релизе ничего такого не оказалось. Надо просто себя изменить и выбрать свой путь, причем определяют его не грамотно подобранные Атрибуты и Навыки, а именно Испытание на фиксацию уровней.

– Ты можешь пройти Испытание в любой момент. Максимальное время, что на него тратит игрок – восемь часов. Теперь ты знаешь об уровнях все и можешь ими пользоваться, Марк Дервин. Я рад, что ты выполнил мое задание.

**Задание «Тотальная зачистка локации» выполнено.  
Уровень +1 (110).**

– Теперь ступай. Бойцы «Цартер» уже подали запрос на твою экстрадицию. Я не могу им долго противиться. У тебя есть сутки. Воспользуйся ими грамотно.

– Постой! Ты говорил, что воплощенный ноа сверкает в эфире как маяк. Как мне закрыться?

– Мы не договаривались об этом вопросе, – старик тут же включил заднюю.

– Если ответишь, то через месяц ты получишь ноа. Того и гляди, в следующем релизе у тебя будет сразу четыре локации.

– Через неделю, – категорично потребовал Верловен, и я кивнул. Сейчас торгаш из меня был плохой, я мог соглашаться на что угодно.

– Тебе необходимы Атрибуты «Замыкание» и «Интроверсия», а также Навык «Внутренняя гармония». Если среднее значение этих параметров будет выше Восприятия твоего противника, он тебя не заметит. У тебя неделя, чтобы принести мне камень, в противном случае ты узнаешь, что такое штрафы. До встречи, Марк Дервин.

Старик ушел, а я открыл в телефоне Таблицу статуса и горько заворчал от бессилия. Мне нужно начинать все с самого начала.

Таблица статуса			
Имя	Марк Дервин		
Монеты	6 444 830	Уровень	110
Титулы и звания			
Титул: Герой			
Звания: Победитель бандитов, Одинокий волк, Крепче стен			
Атрибуты			
Сила	1		
Выносливость	1		
Ловкость	1		
Навыки			

Прежде чем ринуться в Магазин, я посмотрел на свои предметы. От Ульбарона осталось одно название. Броня требовала капитального ремонта, но телефон не мог сказать, сколько придется потратить на это Монет. Нужен «Ремонт механизмов». Валькирия и Раптор пострадали меньше, но тоже были повреждены. Лишь Клык встретил меня стопроцентной готовностью побеждать, главное – вкачать в себя гору необходимых Атрибутов. И на них, по первой прикидке, денег у меня не хватит...

Из предметов Груста полезного толком ничего не было – все для транспорта, что он мечтал когда-то собрать. Семь предметов общей стоимостью пять миллионов я продал без лишних душевных терзаний. Мне сейчас нужны были Монеты, и даже 50 % комиссии не могли огорчить. 8,9 миллиона – это уже сумма, с которой можно пробовать прокачиваться, но я продолжал изучать своего персонажа. Штрафов больше не было. Никаких «санкций», «жестких ответов» и прочей чуши, правда, коэффициент добычи Монет так и остался равен 6. Это значит, что каждый выстрел, каждый укус будет сносить мне не 1, как всем, а 6 единиц защиты. Надо ею озаботиться. Еще положительный момент заключался в том, что мне вернули полные права на Магазин, включая доступ к 5-му уровню предметов. Все же полезно иногда встречаться с отпрысками Генерала и взламывать их телефоны.

На этом, собственно, исследования персонажа закончились. Следующим пунктом шло Испытание, и, недолго думая, я нажал кнопку. Пространство вокруг меня поплыло, превратившись в небольшую комнату. Здесь находился стул, куда я сразу уселся, и подставка с установленным на нее планшетом.

– Приветствую, игрок Марк Дервин, на Испытании, – раздался механический, лишенный эмоций голос, и экран планшета включился. На нем отобразились три большие кнопки: «Выбор класса», «Испытание», «Выход». Я остался сидеть на месте, ожидая дальнейших инструкций. Лететь сломя голову и тыкать кнопки я не собирался.

– Запущен протокол ознакомления с правилами, – спустя какое-то время произнес голос. – Испытание – это подтверждение игроком полученных навыков и выбор направления развития в игре. Испытание фиксирует уровни игрока и не позволяет им понизиться в случае штрафов. Испытание дает возможность выжить. Для того чтобы продолжить, вам необходимо выбрать класс персонажа. Нажмите кнопку «Выбор класса» на планшете перед вами.

Инструкция, конечно, хорошо, но у меня сложилось ощущение, что ее готовили для даунов. Ничего нового я пока не узнал. Решив, что от нажатия кнопки ничего не изменится, я смело ткнул пальцем в верхнюю строчку планшета и...

– Осуществляется анализ вашей игры... Подбирается оптимальный класс персонажа... Определяются оптимальные пути развития персонажа...

– Я сам хочу выбрать класс! – От возмущения у меня даже дыхание сперло. – Никаких случайных генераций!

– Класс персонажа подобран. – Игре, по всей видимости, было плевать на мои желания. – Вам рекомендуется выбрать один из двух классов: Диверсант или Сталкер. Желаете ознакомиться с описанием классов?

– Я хочу сам выбрать себе класс! – повторил я с нажимом. – Это мое право!

Однако меня вновь не услышали.

– Диверсант – стелс-класс, специализирующийся на скрытом проникновении в локации противника и их уничтожении с помощью подручных предметов. Участие в открытых боевых столкновениях минимально. Совпадение с предыдущей игрой: 78 %. Сталкер – стелс-класс, специализирующийся на поиске неизведанного и его исследовании, способный противостоять грозному противнику в битве один на один. Совпадение с предыдущей игрой: 56 %. Для более детального описания особенностей класса ознакомьтесь с описанием на планшете.

Кнопка «Выбор класса» исчезла, сменившись сразу двумя: «Диверсант» и «Сталкер». Я демонстративно сложил руки на груди, показывая, что ничего нажимать не собираюсь, пока

мне не дадут возможность ознакомиться со всем списком классов, но эта чертова игра, видимо, жила своей жизнью.

– Вы не способны выбрать класс самостоятельно, выбор осуществлен в пользу класса с наибольшим приоритетом. Ваш класс: Диверсант. Ознакомьтесь с описанием класса.

– Нет! Прекратите! – закричал я, но было поздно. Кнопка «Сталкер» исчезла.

– Вы уверены, что хотите выйти из Испытания? – лишенный эмоций голос лишь подливал масла в огонь. Я начал закипать. Видимо, сказывалась необходимость выплеска эмоций после возрождения.

– Я не хочу выходить из Испытаний! Но я не желаю, чтобы мне навязывали класс, который я не выбрал самостоятельно! – прокричал я, на что все тот же голос ответил:

– Ваш класс: Диверсант. Ознакомьтесь с описанием класса.

На этот раз на планшете даже кнопка замигала, призывая себя нажать. От злости я врезал кулаком по стойке и взвыл от боли. Стойке было хоть бы хны, а вот в кулаке что-то хрустнуло, и пальцы на глазах начали синеть и опухать. Как ни странно, боль отрезвила и позволила думать рационально. Чего я горячусь? Чем плох Диверсант? Все равно это не мое – стоять с пулеметом наперевес и встречать грудью толпы противника. Мне бы незаметно прокрасться, втихаря натворить дел, увидеть, забрать и свалить, основательно все разрушив. Если Диверсант этому поможет, так почему бы и нет? Хрен с ним, что там с описанием?

С общей частью я уже ознакомился, зато куда как интереснее стали направления развития класса. Их оказалось несколько, и наконец-то мне было позволено хоть что-то выбрать. Можно стать чистым Диверсантом, но также имелись Диверсант-разведчик, Диверсант-подрывник, Диверсант-снайпер и куча других эпитетов, применимых к этому слову. Возле каждого направления стоял процент соответствия предыдущей игры заданной роли и наиболее высокий процент оказался у Диверсанта-подрывника. Следом шли разведчик, механик и целая когорта узких специализаций, в которые я даже не стал и заглядывать. Значит, либо подрывник, либо разведчик, либо механик. Отличия у этих направлений были существенными. Если подрывник ориентировался на крепость кожи и костей, способных противостоять случайной детонации, то разведчик – на гибкость тела и пластичность костей, что позволит ему проникать сквозь узкие отверстия. Нет, вот это точно не мое. Я представил, как мое тело удлиняется, деформируется и превращается в длинную страшную змею, так мурашки пошли по телу. По механику даже и говорить было нечего – это усиление тела через механические импланты. Буду похож на Девятого. На фиг надо!

– Подрывник, – я сделал окончательный выбор и нажал на соответствующую кнопку. Лишние варианты исчезли, явив мне список возможностей для улучшений: стальные кости, непроницаемая кожа, усиление внутренних органов, адаптивное зрение.

Каждый из параметров можно было увеличить от 0 до 100 единиц, вот только увеличить мне сейчас было их нечем. Невидимый собеседник правильно понял мое замешательство и пояснил:

– Для того чтобы получить возможность прокачивать параметры, вы должны пройти Испытание. Минимальное количество уровней, с которым вы вступаете на Испытание: 50. В случае успеха эти уровни будут признаны фиксированными и у вас появится 5 свободных очков для увеличения своих параметров, по одному на каждые 10 подтвержденных уровней. В случае неудачного Испытания вы получите очки только за те уровни, что сумели защитить. Остальные будут списаны в пользу игры, а на вас будет наложен штраф на возмещение Атрибутов. Желаете приступить к Испытанию?

– Нет! – слишком эмоционально выпалил я. Никаких глупых и необоснованных рисков! Если я могу потерять 50 уровней, то первое мое испытание будет не раньше 151-го уровня! В противном случае я не смогу пользоваться своими именными предметами, а без них выжить в этой игре нереально.

– Спасибо, что обратились к функционалу Испытаний. Обратите внимание, что вы можете воспользоваться им в любой момент. Выход из функционала через 3... 2... 1...

Пространство вокруг меня вновь поплыло. Исчезли стены, и вернулась беседка Верловена. Старика рядом уже не было, видимо, убежал проводить опыты над Грустом. Я осмотрелся и неожиданно понял, что что-то изменилось. Каждый предмет, каждое строение, даже каждое дерево были какими-то странными, неестественными. Руководствуясь больше интуицией, чем знанием, я навел телефон на стену ближайшего здания и включил режим «фото». Точно! Вот теперь я видел, что изменилось – возле строения появилась точка, видимая только на экране телефона. По телу прошел озноб. Я откуда-то знал, что означает эта точка – место, взрыв в которой помножит постройку на ноль. И такие точки были у каждого более-менее крупного предмета. У беседки, дома, деревьев. У некоторых было две, у некоторых внутри тела – телефон подсвечивал глубину сверления. С ходу и не разберешься, полезно это или нет. Пусть будет.

Оставалось самое главное – собственная прокачка.

### **Ловкость +1 (2)**

Первый укол шприца с Атрибутом привычно отключил меня на 8 часов. Когда я очнулся, стояла глубокая ночь. Гадство... Время убегало со скоростью бешеного кролика. У меня осталось всего пять суток, чтобы выполнить поручение Ольсена, и восемь, чтобы спасти сестру. Но поделаться я ничего не мог – без прокачки выходить за периметр локации нельзя. Тут же сцапают бойцы «Цартер».

### **Ремонт механизмов +50 (50).**

**Замыкание +90 (90).**

**Интроверсия +90 (90).**

**Внутренняя гармония +90 (90).**

Первым делом я увеличил «Ремонт механизмов», чтобы отремонтировать именные предметы, а также обеспечил себе способность скрывать свое происхождение от ноа. Девятый нашел Груста за пару минут, так что эти Атрибуты и Навыки были для меня из разряда «must have». Причем я прокачал их на тот максимум, на который мог себе позволить. Сейчас плевать на траты, нужно себя скрывать от остальных. Да, на это ушло почти 2,5 миллиона Монет, но я не скупился. Безопасность важнее.

Через десять минут Ремонт адаптировался, и я приступил к анализу повреждений.

Валькирия и Раптор пострадали не очень сильно – навык показывал, что мне нужно докупить каждому из них материалов на триста тысяч, и будет мне счастье. Я без промедления потратился и полностью восстановил устройства. Но с Ульбароном приключилась полная беда. Поврежден был не только костюм, но также и интегрированные с ним устройства. Цифра в двенадцать миллионов на ремонт заставила меня тяжело вздохнуть и отправить броню в виртуальное хранилище. В Магазине вариантов доспехов было много, но я остановился на скромном БРАТ-III за 34 тысячи, шлеме БРАТ-III за 50 тысяч и универсальной броне 5-го уровня на 500 попаданий за 1,5 миллиона. Так я буду чувствовать себя гораздо безопаснее. Требования у предметов были смехотворными, я на них даже внимания не обратил. Все они перекроются, когда я начну повышать себе соответствия именованным предметам.

На руках оставалось всего 4,27 миллионов, что заставило меня делать судьбоносный выбор. Какое из трех устройств нужно прокачивать в первую очередь? Клык, Валькирию или Раптор? Смешной, на самом деле, выбор. Я прекрасно понимал, без чего не смогу дальше существовать. Вначале Валькирия, потом все остальное!

**Стрельба из пистолета +70 (70).**  
**Ловкость +58 (60).**  
**Сила +59 (60).**  
**Знание монстров +70 (70).**  
**Восприятие +60 (60).**  
**Устойчивость +60 (60).**  
**Управление механизмами +60 (60).**  
**Пиротехник +70 (70).**  
**Подрывник +70 (70).**  
**Разминирование +60 (60).**

Я с грустью смотрел на то, как Монеты утекают сквозь пальцы. О том, чтобы за оставшиеся 1,4 миллиона прокачать себе доступ к Раптору или Клыку, и речи идти не могло. Забравшись в БРАТ-III, я ощутил себя как в старой допотопной машине, где все дребезжит и грохочет. А ведь когда-то считал эту броню идеальной! Валькирия встала на место, и я вновь погрузился в прокачку, чтобы обеспечить себе более-менее нормальную жизнь.

На всякий случай я открыл себе почти все, что было до этого, исключение сделал только на «Стрельба из винтовки». Вот чего мне точно больше не надо. Правда, от того, что я открыл себе все Атрибуты и Навыки, лучше не стало. Довести параметры до тех значений, которые были у меня раньше, оказалось физически невозможно. Мне элементарно не хватало Монет. Я стал походить на сильно урезанную версию себя прошлого, и это мне категорически не нравилось.

Таблица статуса			
Имя	Марк Дервин, Диверсант-подрывник		
Монеты	15 830	Уровень	110 (0)
Титулы и звания			
Титул: Герой			
Звания: Победитель бандитов, Одинокий волк, Крепче стен			
Атрибуты			
Сила	60	Замыкание	90
Выносливость	40	Интроверсия	90
Ловкость	60	Восприятие	60
Устойчивость	60	Пиротехник	70
Подрывник	70	Регенерация	50
Скрытность	40	Бесшумность	40
Маскировка	40	Воля	40
Крепость	40	Сканер	40
Картограф	40	Взлом	40
Некротика	10	Воздухоплавание	10
Координация	10	Дальнозоркость	10
Навыки			
Ремонт механизмов	50	Внутренняя гармония	90
Стрельба из пистолета	70	Разминирование	60
Знание монстров	50	Блокировка сознания	40
Управление механизмами	60	Не оставляя следов	40
Знатоки анатомии	40	Обнаружение скрытого	40
Холодное оружие	10	Восприятие пространства	10
Защита от взлома	10	Защита от ЭМИ	10

Больше всего напрягало, что я был слеп. Да, я открыл себе весь список требований к Раптору, но смог заполнить его только до 40-го уровня. Чтобы полностью соответствовать этому устройству, нужно было еще 930 свободных очков и, как следствие, целая прорва Монет. Но их у меня не было. Да я даже продать ничего не мог! Отчаявшись, я предложил игре обменять мне поврежденный Ульбарон на Монеты, но получил в ответ отписку, что вначале я должен полностью починить предмет, и только после этого заниматься куплей-продажей. Заперли, гады, по всем фронтам, и поделаться с этим я ничего не мог. Придется идти дальше вслепую и уповать на то, что я долбаный Диверсант.

Неожиданно по телу прошла волна радости! Точно! У меня же бесхозные мины находятся возле бывшего Подземелья! Три мины и три блока удаленного управления могут дать мне... Дьявол, еще же эта комиссия в 50 %... Если их продавать, получу чуть больше трехсот тысяч... Этого катастрофически мало!

Однако пора было действовать. Закинув в инвентарь Клык и Раптор, я глубоко вдохнул и побежал за минами. Оставлять добычу нельзя. Кстати! Как там поживают мои орки? Ведь до них всего пятьдесят километров. Вряд ли бойцы «Цартера» будут ждать, что вместо юга я попрусь обратно на север.

## Глава 6

На экране высветился ТОП-лист игроков локации, и я усмехнулся. Дожил! Меня не было в первой сотне и, что казалось просто идеальным, никто не знал о моем прибытии. Наскоро перекусив безвкусным набором, я побежал дальше, стараясь держаться подальше от дорог и населенных пунктов. Благо карта работала как надо. Да и не настолько я ослеп, как оказалось. С помощью Атрибута «Сканер» и телефона я мог «видеть» противника в радиусе 40 метров. Этого было достаточно, чтобы вовремя уходить с дороги, минуя продвинутых тварей. Монстры меня игнорировали, игроки, следящие за списком, обо мне не знали. Идеально для диверсанта.

Марш-бросок на пятьдесят километров занял у меня всю ночь. Полагаю, олимпийские чемпионы стояли бы в сторонке и курили, глядя на мою скорость, особенно потому, что бежал я по очень пересеченной местности. Лишь дважды я запнулся и распластался на земле. Все же 40 единиц Выносливости недостаточно тому, кто никогда не бегал в своей жизни на такие длинные дистанции. Десять минут на восстановление, еду – и я был готов дальше рвать жилы, чтобы успеть в нужную мне локацию затемно. Ибо ночью монстры не такие активные.

На заброшенное поле я добрался с первыми лучами солнца. Примерно в пяти километрах от края леса произошла моя стычка с орками. И было это всего двое суток тому назад... Как же быстро время летит! На всякий случай я пригнулся и, выискивая углубления и высокую траву, двинул вперед. Предосторожность не помешает.

– Нас менять когда будут? – Раздавшийся недовольный голос едва не заставил меня подпрыгнуть от неожиданности. До цели оставалось всего сто метров, и я уже собирался вставать во весь рост, как услышал речь. При этом на экране телефона ничего не было! Откуда здесь кто-то?! Как же плохо без Раптора, мое восприятие пространства сильно ему уступает.

– Сиди! Еще час, – ответил второй голос. Значит, их двое. Но двое ли?

– Жрать охота! Сидим тут, как придурки! С чего ему возвращаться? Ради парочки ружей?

– Заткнитесь оба! Приказ есть приказ! – послышался злой голос. О! А вот и третий.

Кажется, я даже узнал его. Логр, громила-орк, который отправился ловить меня по локации. Видимо, его серьезно наказали, раз сослали сторожить трупы.

Судя по направлению звуков, вся троица сидела в одном месте, чуть в стороне от места боя. Я пробрался еще немного вперед и остановился, с удивлением уставившись на экран шлема. Телефон транслировал красивую и разветвленную сеть ловушек. Все поле было заминировано так, словно здесь ожидался прорыв из другой реальности. Мне удалось насчитать тридцать мин 3-го уровня, но сколько их было всего – непонятно, надо подбираться ближе, что я, естественно, делать не собирался. Если все это жажнет, мало никому не покажется в радиусе двух сотен метров. Это что, все ради меня? Польщен!

Удобнее устроившись в траве, я принялся колдовать с минами. Весь час, о котором говорил игрок, у меня ушел на то, чтобы разобраться с их активацией и найти управляющий контур. Их оказалось сразу два. Один находился неподалеку, думаю, там, где сидели орки, до второго я не дотягивался. Это могло означать только одно – где-то рядом находится второй схрон с бойцами.

– Наконец-то! – раздался облегченный взглас.

– Куда?! – возмутился Логр, но его проигнорировали. Один из орков поднялся на ноги и замахал руками. С севера к нам двигались две летающие машины. Следом за своевольным бойцом поднялись остальные – громила Логр и обычный орк. Троица сразу появилась на сканере, видно, они скрывались за каким-то устройством. Надо разобраться.

– Ты проиграл! – издали послышался довольный рев Бурута, еще одного мощного игрока. Логр грязно выругался и отвесил оплеуху вскочившему первым бойцу.

– Из-за тебя мне теперь проставляться! – зло прорычал громила. – Будешь в охранке до конца игры торчать!

– Командир, я же...

– Молчать! Вернемся на базу, я придумаю, куда тебя пристроить так, чтоб на все релизы запомнил о подчинении приказам!

Над нами зависли две машины. Из одной высунулась голова пришельца.

– Все тихо?

– Задрали уже спрашивать! Тихо все! Вы список вообще не смотрите? В локации нет Марка Дервина! Ты смену привез?

– Не кипятись, Логр, я обязан был спросить, – пошел на попятную прибывший. – Сам же знаешь – правила для всех одни.

– Спускайся давай, правила, – пробурчал громила, но былой злости в его голосе уже не было. Обе машины спустились на землю, из них выпрыгнули по четыре бойца, и тут наконец настало мое время.

Четырнадцать игроков, закованных в броню 4-го уровня – это серьезная сила. Вот только эта сила хороша во время открытого противостояния или хорошей засады. Когда же они, потеряв бдительность, занимаются своими делами, сказать что-то хорошее об их умственных способностях я не могу. Сами виноваты. Первая семерка даже не поняла, от чего умерла. Настала их очередь висеть в темном «нигде» и смотреть на неприятные сообщения. Мне потребовалось всего две секунды, чтобы превратить их черепашки в пустую емкость с двумя дырками. Какое бы ни было у них оснащение, тягаться с именным оружием 13-го уровня пришлые не смогут еще долгое время.

Закончив с первой машиной, я переключил внимание на вторую. Цели были как на ладони. Четверо, включая громилу Бурута, рухнули на землю с простреленной головой. Лишь трое прытких успели залечь и спрятаться от смертоносной Валькирии. С того места, где я засел, достать их было нереально.

Но тут-то и пригодилось мое познание в Разминировании! Час для меня даром не прошел – вскочив, я побежал напрямую через заминированное поле. Лазейка, по которой можно было спокойно пройти, проецировалась прямо на шлем, и ошибиться было невозможно. Мой маневр заметили, но орки вновь оплошали. Вместо того чтобы стрелять или кидать гранаты, они попрыгали головы, ожидая взрыва. Это их и сгубило. Я даже добежать до машины не стал, издали очистив местность от игроков Владельца. Марк Дервин – четырнадцать, орки – ноль. Играем дальше!

Как законченный оптимист, я предположил самое «хорошее» – эта троица успела сообщить другим оркам о нападении. Лететь сюда минут тридцать, значит, у меня не так много времени. Парой прыжков добравшись до второй машины, я принялся в экстренном порядке раздевать орков. Где-то на границе сознания мелькнула мысль о том, до чего я докатился, но я быстро ее отмел. Мародерство – основа любой игры. И не моя вина, что игра реализована не на экране телефона, а в реальном мире.

Всю добычу я скидывал в машину. Взломать ее управление и переключить на себя проблем не составило.

*ЛТС-IV. Описание: модифицированное летающее транспортное средство. Максимальная высота взлета: 30 метров. Максимальная скорость полета: 180 км/час. Количество посадочных мест: 10. Максимальная разрешенная взлетная масса: 4000 килограмм. Защита: универсальное силовое поле (П-IV). Стоимость: 15 миллионов Монет.*

Оружия не было, зато защита и скорость меня более чем устраивали. Присвоив себе и вторую машину, я тут же пустил ее на запчасти, разом став богаче на 7,5 миллионов Монет.

Супер! Теперь мне точно хватит на то, чтобы вернуть себе Раптор и Клык. Плюс я сделал отличный шаг по возвращению Ульбарона. Печалило, что телефонов было всего 14 штук – только с тех игроков, кто устраивал засаду. С убитых два дня назад всю значимую добычу снимали. Для маскировки тела одели в БРАТ-I, самую дешевую броню, не оставив ни шлемов, ни оружия. Конспираторы хреновы! Тратить время на эту мелочь я не стал, но не смог удержаться от кое-чего другого. Отличный урожай из 43 термических мин 3-го уровня лег в машину, и уже напоследок я достал телефон. Негоже оставлять врагу хоть какую-то добычу:

**Вы сделали первое фото 44 мертвых игроков. Получено 2 640 Монет.**

Вот теперь все! На то, чтобы собрать здесь все, мне потребовалось каких-то двадцать минут. Экспресс-мародерство от Марка Дервина! Уже взлетев, я вспомнил Груста и его гордость за свою Ласточку. Проверив на всякий случай машину на наличие жучков, я едва не остолбенел. Вот же гадство! Подсадили-таки! Выругавшись, я с нескрываемым удовольствием превратил маячок в темную пыль. Теперь точно все знают, что я добрался до локации. И орки, и «Цартер».

Пора сваливать.

Правда, сваливать я решил туда, где меня ждать не будут – в сторону прежнего лагеря орков, у реки. Все знают, что мне надо на юг, значит, пока есть время, надо обождать и разобраться с добычей. Да и пришлых игроков оставлять в живых – последнее дело. Хотя, если подумать, было бы правильным и в целом по локации навести косметический ремонт.

Я летел минут двадцать, стараясь сбежать с поля. Лишь когда показались деревья, я пошел на посадку. ЛТС отправилось в виртуальное хранилище, и на землю посыпалась целая гора предметов. На каждом орке находилось по три-четыре предмета 4-го уровня начальной стоимостью в 250 тысяч. Когда на мой счет рухнула сумма в 7,8 миллионов, я начал чувствовать себя самым счастливым игроком на свете, правда, пришлось продать в том числе половину всех мин. Сейчас куда важнее ремонт и прокачка.

Однако на этом добыча не закончилась. Разбирая тела, я нашел два довольно интересных устройства. Небольшие коробочки, что можно удобно прицепить на пояс. Судя по их требованиям, орки-громилы были крутыми парнями. Мне повезло, что удалось поймать их в удачный для себя момент. Одно из устройств я сразу же дезактивировал от греха подальше, а второе отправил в хранилище. Продавать такие предметы категорически запрещено. Хорошо, что они мне попались, теперь буду знать, что нужно всегда иметь при себе:

**Маскировочное поле ПМ-IV.** *Описание: создает стационарный двухметровый маскировочный купол (активация купола: 30 секунд). При движении купол исчезает. Полностью поглощаются все типы излучения. Создает поле невидимости. 10 зарядов (осталось 8). Для обнаружения поля необходимы «Восприятие» и «Обнаружение скрытого» не менее 50. Требования: Маскировка (40), Интроверсия (40), Скрытность (40), Блокировка сознания (40), Не оставляя следов (40). Цена: 2,5 миллионов Монет.*

Следом шли телефоны. Как я когда-то отмечал, орки были крайне бедными существами. Мне удалось собрать всего 420 тысяч, да и то порадовал Логур, имевший на счете сразу 180. Зато с самими телефонами получилось просто отлично! Простые бойцы меня интересовали мало – в их устройствах ничего нужного не было. Зато оба громилы, будучи заместителями командира отряда, имели полную карту локации с необходимыми мне координатами – текущего местоположения «штаба», а также трех ферм Личинки, на охране которых орки и находились. Теперь я знаю, куда нужно отправляться в первую очередь.

Но перед этим нужно сделать небольшую паузу.

Раптор, Клык и Ульбарон. Починить броню мало, нужно под нее еще и насобирать огромное количество Атрибутов и Навыков. Я провел простую калькуляцию и тяжело вздохнул – вроде только что получил огромную сумму, а ее все равно не хватит на все мои хотелки. Ладно, пока оставляю себе БРАТ-III. Все равно смысла от нее нет никакого, ибо основной упор я делал на ожерелье универсальной защиты. Кстати, вот что обязательно нужно докупить, чтобы был дубль в экстренном случае.

Чтобы пользоваться Раптором, мне требовалось 930 очков Атрибутов, Клык в этой части обладал гораздо более умеренными требованиями: всего 360. Зато Ульбарон, будь он неладен, мало того, что был сломан, так еще и стоил мне целую прорву Монет – 1230 Атрибутов, с учетом того, что большая часть уже оказалась прокачана. Минус 5 миллионов на единый шприц, 3 – на две универсальные защиты 5-го уровня, и самая моя дорогая покупка за 7.4 миллионов – дрон 5-го уровня.

## **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.