

КНИГА ПЕРВАЯ

СУМРАК

Ученик Тени

Литературный конкурс
«Битва жанров»

Победитель
в номинации
Фантастика

Литрес

Андрей Ефремов

Андрей Ефремов
Сумрак. Ученик Тени
Серия «Сумрак», книга 1

http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=68787042

SelfPub; 2024

Аннотация

Война проиграна, так по-настоящему и не начавшись. На Землю пришёл сумрак, и больше всего на свете люди стали бояться собственной тени. Человечество существует в резервациях, и у каждого есть свой идентификационный номер, а родная планета превратилась в одну из тысяч батареек, что питает жизненной силой высшие расы галактики. Джей ходит в поиск по опустевшему мегаполису с двенадцати лет, и однажды ему повезло...

Содержание

Глава 1 Распределение	4
Глава 3 Разлом	42
Глава 4 Тринадцатый сектор	59
Глава 5 Трофеи	79
Конец ознакомительного фрагмента.	93

Андрей Ефремов

Сумрак. Ученик Тени

Глава 1 Распределение

Смахнув толстый слой пыли с потрескавшегося стекла фоторамки, с интересом посмотрел на изображение. Картинка заметно выцвела, но всё ещё угадывались три силуэта. Молодая женщина, которая обнимала улыбающегося пацана лет пятнадцати, и серьёзный мужчина в белом халате.

Семья. Вроде знакомое слово, но такое недостижимое в нашем дерьмовом мире. Ладно, Джей, некогда фотографии рассматривать, не для того забрался так далеко в руины мегаполиса, осадил я сам себя и осторожно приступил к осмотру квартиры.

Подниматься на высокие этажи очень опасно. Старшаки говорят, что прошло уже 75 лет после вторжения на Землю теневиков, и обвалы небоскрёбов случаются всё чаще. Не одна сотня поисковиков сгинула в этих руинах, но другого способа заработать на экстра-пайку у салаг, не подключенных к системе, нет. На минималке, которую выдаёт пищевой синтезатор нашей резервации каждому нубу¹, как принято называть всех, кто не дотягивает по возрасту для подключения

¹ Нуб – новичок.

к системе, выжить можно, но рассчитывать на нормальную работу таким доходягам не стоит.

Система оценивает каждого нового раба теневиков и направляет на работу. Оказаться неписем² или мобом в какой-нибудь низкоуровневой локе³ и каждую смену сотни раз умирать от рук игроков я не хочу, поэтому с двенадцати лет хожу в поиск и развиваю тело. Рудокопам живётся намного проще, ну а если распределят в гладиаторы, то вообще сказка, таким ценным рабам положены отдельная комната с душем вместо общего барака на сто человек и собственный синтезатор пищи.

До сумрачного восхода всего четыре часа, и три из них мне придётся потратить на обратную дорогу, так что времени мало. При других обстоятельствах я бы нашёл тёмную комнату и переждал день в руинах, но сегодня опаздывать нельзя. Во время сканирования система оповестила, что я созрел для подключения, и с рассветом меня ждёт распределение. Так что у меня остался последний шанс найти что-то ценное и купить стим у тысяча сорокового.

Самый востребованный товар в нашей резервации – это развлечения. Отыскать сохранныю плазму или монитор уже практически нереально, но флешки рабочие попадают, да и некоторые чудики любили хранить у себя лазерные диски с музыкой, фильмами или играми. Вот это сейчас на вес золо-

² Непись – неигровой персонаж.

³ Лока – игровая локация.

та. Технари могут вытащить инфу с жёсткого диска, если его не залило водой, но это не быстро, а кредиты нужны сейчас.

Из ближайших к резервации небоскрёбов уже давно вынесли всё ценное, и с каждым годом приходится заходить всё дальше, а это риск. Стоит протупить и не укрыться от сумрачного восхода – и кранты. Тени безжалостны и мгновенно убивают любого, кто нарушил комендантский час. Да и собак расплодилось немерено, а иногда и пострашнее зверьё забредает.

Никто не знает, что произошло на самом деле. Старшаки говорят, что сопротивление Земли сломали за пару дней, хотя какие они старшаки, самому взрослому, девятьсот третьему, всего двадцать шесть лет, и он считается стариком. До тридцатки дожить анриал, этого ещё не удавалась никому. Вирт высасывает из людей жизнь похлеще пылесоса, и дети становятся стариками очень быстро. Долбаные теневики превратили нас в батарейки, которые не жалко потерять или выкинуть.

Пришельцы окружили планету куполом, или оболочкой, в общем, каким-то полем, которое глушит или рассеивает свет, и на поверхности всегда царит сумрак. И вроде ничего страшного, если бы не тени. Никто не знает, как такое возможно, но любая тень, которую отбрасывает человек, оживает и убивает своего хозяина. Оружие пришельцев поражает исключительно людей. И неважно, где находится человек, на поверхности или глубоко под землёй. Есть тень – есть труп.

Спасёт лишь абсолютная темнота или резервация – подземный бункер, которые пришельцы раскидали по всей планете.

Говорят, что раньше народ сопротивлялся. Но как сопротивляться тому, кого тупо не видишь? Поэтому мы просто живём, ну или выживаем, да и пофиг, если честно. Не мы просрали этот мир, нам просто не повезло родиться в инкубаторе теневиков.

Мысли прервал хруст битого стекла под ногами. Осторожно перемещаясь по грязному полу в ночной темноте, я не заметил осколки и мысленно выругался. Поосторожнее, Джей, в здании полно собак, кусают ещё, твари кровожадные, и тогда точно опоздаю на распределение.

Ориентироваться удавалось при помощи линз ночного зрения. Поисковику без таких никуда. В резервации есть торговый терминал теневиков, где можно купить определённый набор полезных в быту приблуд, вот только ценник на них запредельный. Первое время приходилось рыскать практически вслепую, пока не натаскал ресурсов для покупки девайса. С тех пор в поиске стало намного проще, но проблем от этого меньше не стало. И всё долбаная банда Трея. Черти грабят одиночек, и старшаки ничего с этим не делают. Процент отстёгивают небось, других вариантов внезапной слепоты нет. Ладно, дайте только пройти распределение, докопаться до работяги – это тебе не нубов кошмарить.

Я нашёл эту квартиру случайно. Высотка уже довольно ветхая, растения опутали её почти полностью, а это разру-

шает кладку, но пришлось рискнуть. Более целые здания из стекла и железа наверняка уже облазили не раз. Поначалу не везло. На каждом лестничном пролёте меня ждал облом. Вскрытые двери, разгром и следы животных внутри.

С каждым пролётом росла тревога. Хрен его знает, выдержат ли ступеньки, но чуйка гнала вверх. Удача спрятала свою задницу и повернулась ко мне лицом на двадцать втором этаже. Какой-то чудик установил у себя толстенную стальную дверь, взломать которую несколько поколений поисковиков так и не смогли. Сейчас же она лежала на лестничной клетке вместе с частью стены, кладка которой не выдержала такого давления. И случилось это событие совсем недавно.

В коридоре я и нашёл пыльную фотографию, которая заставила меня забыть о своей цели и удариться в воспоминания. Сразу видно, что квартира могла бы сохраниться очень хорошо, если бы не проникающая сверху вода. Практически вся мебель в гостиной сгнила и превратилась в труху, но кое-что всё же уцелело. Первым делом отыскал детскую. У пацана на фото наверняка был комп, а там, где комп, там игры, сериалы, а возможно, и кое-что погорячее.

Компа не было, зато на столе нашёлся ноут! Причём, судя по отсутствию на нём влаги, он может быть даже рабочим! Дрожащими от волнения руками я стёр с драгоценной находки слой пыли и еле сдержал радостный крик. Хищный логотип игровой модели predator я не спутаю ни с чем. Джей, ты наконец сорвал куш, о котором мечтал.

Даже если ноут дохлый, на харде наверняка много всего ценного, а уж про процессор, видюху и другое железо и говорить нечего, технари отвалят мне за такую находку не меньше пяти тысяч кредов. И это я только начал осмотр квартиры.

Комната неизвестного парнишки сохранилась довольно хорошо. Вода сюда практически не добралась, и большинство вещей остались на своих местах. Разве что полки с наградами прогнили и рухнули на пол, походу, парень занимался теннисом. На стенах кое-где всё ещё висят выцветшие постеры, но понять, что на них нарисовано, уже не получится.

В ящике письменного стола нашёл игровую консоль и тут же отправил её вслед за ноутбуком в рюкзак, разберусь со всеми находками в безопасности, а сейчас главное – ничего не упустить. В других ящиках откопал пару флешек и переносной жёсткий диск на два терабайта. Сегодня определённо мой день, вернее моя ночь. Больше ничего ценного в комнате не нашёл, можно отодрать от стены плазму, но тащить её три часа откровенно лень. На телеке полно плесени, значит, его постоянно заливает водой и вся электроника давно умерла. По сравнению с другими находками такой телек стоит копейки, а у меня ещё три комнаты не осмотрено. Ну или две, гостиная вся заросла мхом и грибком, там точно ничего не сохранилось.

В спальне тут же опустошил шкатулку с драгоценностями-

ми. Золото, серебро и всякие камушки можно сдать пришельцам, ценник на них неплохой. Ну или на крайняк что-то можно подарить тыща триста одиннадцатой, может, тогда эта стерва обратит на меня внимание. На прикроватной тумбе нашёл механические часы. Покрутил механизм, гляди же, работают. Ещё один ценный трофей.

Из спальни вели двери в ванную и кабинет. Естественно, выбрал второй вариант, но тут же разочарованно поморщился. Обстановка небольшой комнаты была практически полностью уничтожена. Окно отсутствовало, и через него проникали растительность, опутывавшая комнату, и влага. Деревянный стол сгнил, а стационарный комп пропитался вонючей, грязной жижей. Но я не привык разбрасываться трофеями. Небольшой отвёрткой быстро открутил винты, снял боковые створки системного блока и, немного поколебавшись, всё же открутил жёсткий диск и снял видеокарту. Мало ли, может, получится восстановить данные.

Перед уходом всё же заглянул в ванную и обнаружил там два скелета. Похоже, семья пряталась в самом тёмном помещении, но тени их всё же достали. Странно что их всего двое, но мало ли где мог находится в это время пацан. Обычное дело, раньше поисковики сталкивались с трупами часто, если зверьё не успевало растащить кости. Сейчас это уже редкость, но если удаётся залезть в такую сохранныю квартиру, то рано или поздно наткнёшься на её владельца. Говорят, в Москве была ночь, когда началось вторжение, и люди в ос-

новном мирно спали в своих квартирах.

Я уже хотел было выдвигаться в обратный путь, когда обратил внимание на немного сдвинутую в сторону крышку бачка унитаза. Кто-то из поисковиков травил байку, что нашёл в такой бачке пистолет. Понятное дело, система не пропустит в резервацию с оружием, но можно устроить тайник в руинах, и отбиться от зверья станет гораздо легче. Жаль, жрать мясо зверья нельзя, сумрак сделал его ядовитым. Многие считают, что тенивики это сделали специально, чтобы привязать людей к резервациям. Без пищи из синтезатора долго не проживёшь. И запас продовольствия сделать не получится, синтезатор отоваривает пищевые картриджи раз в семь часов. Всё предусмотрели, черти инопланетные.

Аккуратно сдвинув крышку бачка, обнаружил небольшой свёрток, но понять, что попало мне в руки, не успел, из коридора послышался хруст стекла. Кто-то шёл по моим следам и допустил ту же ошибку. Проклятье, неужели за мной следили?

– Джей, я знаю, что ты тут. Мы давно пасём этот дом. Лучше отдай, что успел прикарманить, обещаю бить не сильно, должен будешь успеть доковылять до резервации.

Трей, скотина! Да хрена с два они пасли этот дом. Наверняка шли за мной, чтобы напоследок поиздеваться. Знают, гниды, что после распределения я могу получить хорошую работу, и тогда уже по всем понятиям докопаться до меня будет невозможно. Чип, вшитый всем рабам под кожу, фик-

сирует передвижения каждого раба, и если кто-то не возвращается из поиска, то старшие могут запросить сведения о передвижениях всех, кто выходил за пределы резервации. Так что отследить, с кем контактировал в руинах пропавший, не составит особого труда. И если выяснится, что после такой встречи поисковик умер, то начинается допрос с применением специальных средств. Теневики не любят, когда батарейки убивают друг друга.

Придётся рисковать, расставаться со своими богатствами я не намерен. Такой шанс выпадает только один раз в жизни. Упущу и остаток жизни буду подыхать в вирте по пятьдесят раз за смену, а болевые ощущения там как в реале. Большинство не выдерживает и пяти лет. Едет кукуха, и их погружают в капсулу, пока бедолаги не умрут.

Выход перекрыт врагом, значит, остаётся всего один вариант. Засунув свёрток за пазуху комбинезона, осторожно прокравшись через спальню в кабинет, я подошёл к окну и огляделся. Звёзд и луны видно не было, наведённое прищельцами поле полностью скрывает их свет, так что по ночам очень темно. Линзы ночного зрения у меня простенькие, но уже не раз спасали мою жизнь, помогли и сейчас. Я разглядел более или менее сохранный балкон двумя этажами ниже. Отлично, это шанс. Подёргав одну из лиан, которые, цепляясь за неровности дома, тянутся вверх, решил, что она выдержит, тем более других вариантов всё равно нет. Лучше разбиться вместе с находками, чем отдать их Трею и остаток жизни

смотреть, как он прожигает мои кредиты, тем более что в этом случае его, скорее всего, обвинят в моей смерти и навечно запрут в капсуле, пока не выкачают жизнь полностью.

Повиснув всем телом на лиане, почувствовал, как растение провисло, но выдержало, и уже более уверенно начал перебирать руками. Парни скоро поймут, куда я делся, а спуститься по лестнице гораздо быстрее. У меня не больше минуты. Тренированное с юных лет тело не подвело. Спуститься на два этажа оказалось не сложно. В последний момент лиана всё же не выдержала и начала отдираться от здания, но я успел схватиться за край бетонной плиты и, подтянувшись, забрался на балкон, при этом умудрившись нашуметь не очень сильно.

Отдышаться не получилось. Пока карабкался, разбудил собак, которые облюбовали эту квартиру. Из глубины комнаты слышалось угрожающее рычание. Времени на принятие решения не осталось, я рванул вперёд и взмолился всем богам, которые давно оставили нашу планету, чтобы планировка у квартир оказалась одинаковой, а входной проём свободным.

Ночную тишину нарушил оглушительный лай, но я успел проскочить мимо псин в соседнюю комнату, а потом и выскочить на лестничную клетку. Уже не таясь рванул вниз, пытаясь убежать от следующей по пятам голодной четвероногой твари, когда услышал сверху:

– Трей, он уходит!

Что наблюдателю ответил лидер банды, я не слышал, но крик привлёк внимание стаи, и большая часть собак ломанулась наверх. Меня преследовала лишь одна псина, но пока не последовал толчок в спину, я этого не знал. Удар кинул меня вперёд, и я по инерции повернул тело, чтобы сделать кувырок. Спина с рюкзаком ударилась о ступеньки, и ноут жалобно хрустнул, а я грязно выругался, но продолжил бег, пытаясь выхватить рабочее мачете.

Псина не отставала, она совершила новый прыжок и вцепилась в рюкзак зубами. Меня потянуло назад, и я не стал сопротивляться, с силой упав спиной на зверюгу. Та болезненно взвизгнула и разжала челюсти, видимо, я приложил её об острый камень или и вовсе насадил на торчащие повсюду куски арматуры, а я помчался дальше. На этот раз в полном одиночестве. Лишь постепенно отдаляющийся мат отбивающихся от стаи собак парней немного меня утешил. Шанс, что после таких приключений ноут окажется в рабочем состоянии, теперь ничтожно мал, а это уменьшает его цену как минимум втрое. Но во всём нужно искать позитив. Сегодняшних находок мне хватит не только на стимулятор, но и на аренду отдельной комнаты.

До резервации пришлось мчаться на полной скорости, практически забив на меры предосторожности. У поисковиков с линзами преимущество перед зверьём, сумрак изменил их, сделав практически слепыми в ночное время. Я старался выбирать обходные пути, на центральных улицах можно на-

рваться на других поисковиков, которые не прочь обобратить нуба. После распределения многие бросают поиск, но кое-кто продолжает бродить по руинам между сменами в вирте.

На охраняемую системой территорию я вбежал, когда в лёгких практически не осталось кислорода. Но теперь, когда камера наблюдения просканировала мой чип, никто не посмеет отобрать мои трофеи. Система очень жёстко следит за порядком, пришельцам выгодно, чтобы как можно больше народу таскали им ценности, и тот, кто нарушает правила, больше не выходит из вирткапсулы.

Я упал на колени, надсадно дыша и хватая ртом воздух. На левом предплечье, там, где был вживлён чип, развернулось голографическое окно, и синтетический голос сухо поинтересовался:

– Особь ДЖ1313Е, ты испытываешь трудности? Нужна медицинская помощь?

– Не... нужно... я ... в порядке, – вдыхая кислород, отрывисто проговорил я. И, поднявшись, поплёлся к телепортаторам. Надо торопиться, до распределения меньше сорока минут.

Голоокно исчезло, но теперь его можно вызвать в любую секунду. Примочка теневиков работает только в зоне контроля системы и никогда не подаёт признаков жизни в поиске. Кровавые мушки перестали мельтешить перед глазами, и я осмотрел зону на предмет конкурентов. Когда-то это был парк, но теневики закатали всё в бетон и огороди-

ли периметр энергетическим барьером, который убивал любое неидентифицированное живое существо. В самом центре километрового диаметра круга располагается десяток телепортаторов, которые переносят рабов в защищённую от сумрака резервацию, ну или тюрьму, кому как нравится.

Каждый поисковик регистрируется перед первым выходом на поверхность, и ему выделяют складскую комнату, где хранится всё добытое в руинах. Самое интересное, что пришельцам по барабану, что ты будешь делать с находками. Они не запрещают свободно обмениваться с другими рабами, но и не побрезгуют купить некоторые вещи из небольшого списка в обмен на кредиты, на которые можно совершать покупки в торговом терминале. Как раз там и продаются разнообразные пищевые картриджи, которые потом нужно помещать в специальный слот синтезатора и получать свою пайку.

Нубский паёк – это безвкусная, бесцветная жижа, в которой содержится минимальный набор питательных веществ и витаминов для жизни раба. Но если у тебя есть кредиты, то появляется масса вариантов. Кредиты получают за смену в вирте или за обнаружение нужных теневикам предметов. Все, кто прошёл распределение, обязаны отработать двенадцатичасовую смену в вирте и получить отметку на чипе, без этой отметки синтезатор не выдаст заказ. Одна неявка на смену – штраф. Вторая неявка – заточение в вирткапсуле на месяц, за который из раба выкачают лет десять жизни. Тре-

тья неявка – пожизненное заточение.

Выбора нет. Либо сдохнуть от голода, либо смириться и жить по правилам теневиков. У телепортаторов я увидел пару взрослых поисковиков и постарался подойти со спины, чтобы не привлекать внимание объёмной добычей в рюкзаке, но на открытой площади сделать это невозможно.

– Эй, двойной неудачник, как поиск? Нашёл уже своё сокровище? – заметив, как я бреду к телепортатору, крикнул кто-то из них, по-моему, тысяча девяносто третий.

– Я Джей, – буркнул я в ответ, задолбали все уже с этим прозвищем. Подумаешь, две цифры тринадцать в номере. – Ещё нет, но обязательно найду, – уже ступив на тёмный круг устройства, добавил я и, активировав голоокно, отдал команду на перенос.

По телу уже привычно пробежала волна боли, как будто меня разобрали на части и собрали уже в другом месте, и я облегчённо выдохнул, плюхнувшись на скамейку личного хранилища. Линзы автоматически отключили режим ночного зрения, а глаза начали привыкать к свету. Система вывела на голоэкрэн сообщение, что ничего запрещённого обнаружено не было и все предметы допущены для использования в резервации. Напротив некоторых позиций появилась цена, которую предлагают теневики. Для этого в хранилище есть специальная камера, куда нужно сложить продаваемую вещь, после чего на счёт зачисляют кредиты.

Быстро прикинув в уме итоговую цифру, понял, что ес-

ли опустошу свой баланс кредитов, то мне хватит денег на покупку желанного стимулятора. Времени разбирать железо сейчас нет, поэтому пришлось сбросить теневикам всю ювелирку, а одиннадцатая перебьётся. Не до девчонок сейчас. Остальные трофеи закинул в ячейку хранилища, разберусь с добычей после первой смены, и запрыгнул в камеру очистки, где скинул с себя поисковый комбез. Автоматика подала струю стерилизационного пара и выдала чистые штаны, футболку, носки и кеды, списав при этом пять кредитов. Хочешь ходить в поиск – раскошешься на аренду хранилища и процедуру очистки.

Створка двери отъехала в сторону, и я рванул по коридору к торговцу. Коридоры в резервации специфические – полукруглые, словно тоннель метро, в который я как-то спускался, но не это самое главное. Все коридоры, как и любая поверхность в резервации, равномерно светятся мягким, не слепящим глаза светом. Это нужно, чтобы не могла образоваться тень. На самом деле привыкаешь быстро, и это перестаёт напрягать. Понятия не имею, сколько на это уходит энергии, но мне за неё не платить.

Редкие прохожие шарахались от меня в сторону. До начала дневной смены всего полчаса, и в коридорах встречаются в основном такие же нубы, как я. Остальные сейчас закидываются едой перед погружением в вирт. Опустившись на третий уровень, где располагаются столовые, помчался по коридору к седьмому блоку. Именно там в основном тусуют-

ся все значимые фигуры резервации, к числу которых, конечно, принадлежит тысяча сороковой.

По дороге меня пару раз окликнули знакомые, но я не стал отвечать, сейчас не до них. Моё появление заметили все. Обычно нубам не принято заходить в этот блок, но я пришёл по делу, а это хорошее основание.

– Мне нужен Аст, – шепнул я бугаю-охраннику, который тёрся перед входом. – Дело на тысячу кредитов, срочное, нужно совершить покупку до начала смены.

Парень смерил меня оценивающим взглядом и показал жестом, чтобы я ждал на месте. Охранник не спеша направился в сторону дальнего столика, где я уже давно приметил торговца. Вот бык тупой, специально еле шевелит лапами. Ну ничего, очень скоро я тоже буду есть в этом блоке, нет, лучше: у меня будет своя комната с синтезатором и мне не придётся ходить в общую столовку.

Охранник, наконец, добрался до тысяча сорокового, шепнул ему что-то на ухо, и тот скосил взгляд на вход, а потом улыбнулся и поманил меня пальцем. Бежать я не стал, не стоит привлекать лишнее внимание, но быстрый шаг я себе позволил.

– Здоров, Джей, – Аст протянул вперёд руку с сжатым кулаком, и я стукнул его своим в знак приветствия. – Чего хотел?

– Мне нужен стим, тот, о котором мы с тобой говорили. И как можно быстрее, у меня через двадцать пять минут рас-

пределение.

– Накопил всё же, – ухмыльнулся Аст. – Слушай, я как знал, что ты придёшь, он у меня с собой.

Торговец махнул рукой, и кто-то из подручных поставил на стол небольшой чемоданчик. Аст активировал голоокно, ввёл код, и внутри чемодана раздался щелчок, а из щелей выступил белый пар. Парень откинул крышку, и у меня округлились глаза. В специальных креплениях лежало пять инъекторов с различной цветовой маркировкой. Купить такие препараты в терминале может только человек, который прокачал репутацию с системой до двух тысяч, а это как минимум пять с половиной лет ежедневного вирта. Ну или больше, если периодически косячить.

Препараты дорогие и доступны в ограниченном количестве. Покупать их может только человек в официальном статусе торговца, а заслужить его непросто. Нужно отыскать и лично сдать очень много ресурсов, что удаётся далеко не каждому. Понятия не имею, сколько они стоят на самом деле, информация о цене доступна только торговцам, но чуйка подсказывает, что ценник Аст завышает как минимум вдвое.

– Удачи на распределении, Джей, – подмигнул мне Аст, когда я перевёл ему на чип тысячу с таким трудом заработанных кредитов.

– Спасибо, – ответил я и незамедлительно воткнул иглу инъектора себе в плечо.

Среди поисковиков этот препарат называют по-простому

– анаболик. Он резко подстёгивает рост мышц и увеличивает физическую силу. Основная его фишка в том, что он улучшает то, что у тебя уже есть. Простому доходяге нубу, который сидит на минимальном пайке и не шевелит конечностями, он будет практически бесполезен. Невозможно усилить работу мышц, которые тупо не развиты.

Но я упорно тренировал тело, сколько себя помню, и достиг неплохих результатов, так что система, которая фиксирует все изменения через чип, просто обязана отреагировать и распределить меня на нормальную работу.

Уже более спокойно я пошёл к лестнице. Спустившись на четвёртый уровень, остановился у первой свободной вирт-капсулы, которые располагаются в стенах по три в ряд, и улёгся на ребристый ложемент.

– Система, особь ДЖ1313Е прибыла на распределение, – сквозь зубы выдавил я из себя унижительную фразу и приготовился наблюдать за процессом.

Очень надеюсь, что мои старания не пропадут зря. Больно смотреть на парней и девчонок, кого распределили на низовые должности. Ладно если придётся работать нпс-ом где-нибудь в торговой лавке. Скучно, да и только, хотя даже на такой работе находится пара дебилов, которые прирежут неписья ради развлечения, а иногда и того хуже, заташат в подсобку и... В общем не будем о грустном, у рабов нет абсолютно никаких прав в вирте. Но тем, кто попал в систему в качестве моба, реально не повезло. Нубов, как правило, за-

совывают в стартовые локации, где полно игроков-новичков, и умирать приходится часто, а это больно. Можно сопротивляться и даже убить игрока, но всегда придёт другой и обязательно прикончит. Некоторым удаётся прокачаться и дорости даже до рейд-босса, и становится полегче, но это сложно.

В системе огромное множество вариантов игрового геймплея. Игроки галактики могут выбирать любые варианты. Космос, постапокалипсис с мутантами и зомби, магический древний мир, подводные приключения, битвы богов и ещё куча разных вариантов. Система позволит подобрать развлечение на любой вкус. А порабощённые цивилизации выполняют роль пушечного мяса и бесплатной рабочей силы. Для нормальной экономики миров администраторы не имеют права генерировать ни одной единички ресурсов. Всё должно добываться игроками, ну или рабами.

По большому счёту мне по барабану, в каком мире я окажусь, главное, чтобы за работу давали кредиты. Один фиг мне придётся всю оставшуюся жизнь вкалывать до изнеможения, и совершенно пофигу, где это будет происходить – на далёком астероиде или в глубокой шахте.

– Запрос принят, произвожу анализ данных чипа. Особь ДЖ1313Е, проверь и подтверди базовую информацию, – появилось текстовое сообщение прямо на верхней стенке капсулы.

Особь номер: ДЖ1313Е

Пол: мужской

Возраст: 16 полных биологических лет

Рост: 189 см

Вес: 78 килограмм.

Самоназвание расы: Люди

Самоназвание планеты: Земля

Раса хозяин: Теневики

– Всё верно, – буркнул я.

– **Произвожу распределение согласно параметрам особи. До завершения процесса осталось 59... 58... 57...**

Вот и всё, сейчас решится моя судьба. Вот так просто, всего за минуту я получу приговор, который буду обязан исполнять всю оставшуюся жизнь. Скотские правила в скотском мире, но кто я такой, чтобы жаловаться. Всего один из миллиардов букашек, которые служат сильным.

– **Особь ДЖ1313Е, ты распределён на должность рудокопа в магический мир Эстери. Базовая ставка 45 кредитов за рабочую смену при условии выполнения дневной нормы. Премия 2 кредита за каждый процент перевыполненной нормы. Осуществляю привязку чипа к игровому миру. 3...2...1...**

– Понеслось, – еле слышно прошептал я, и всё тело пронзила резкая боль, когда автоматика вирткапсулы начала подключаться к рецепторам моего организма.

Меня предупреждали, что в первый раз это будет очень больно, но чтобы настолько. Суки, какие же вы суки. Нена-

вижу вас! Пришла последняя осознанная мысль, и я провалился в блаженную темноту виртуальности.

Глава 2

Эстери

– Мир Эстери приветствует тебя, особь ДЖ1313Е.

Гуманоидная антропометрия позволяет тебе сохранить свой внешний облик, до начала дневной смены осталось десять минут, активирую программу генерации игрового персонажа.

Появилось перед глазами текстовое сообщение системы. Да эти черти издеваются? Приветствуют они меня. Так, спокойно, Джей, пора бы уже привыкнуть, что от пришельцев нельзя ждать ничего, кроме унижения. Нужно изучить системный интерфейс. Я, естественно, собрал всю возможную информацию, но игровых миров немерено, и везде есть свои особенности. Не помню, чтобы в нашей резервации кто-то упоминал об Эстери, поэтому помощи ждать неоткуда.

Я оказался в небольшой комнате, одна из стен которой имела зеркальную поверхность. Опасливо покосившись на свою тень, подавил приступ паники. Нужно привыкать к вирту, тут всё как в реале, но тень не может убить. Затравленный взгляд не хотел уходить с лица, и я переключил внимание на свою внешность. Когда ещё получится рассмотреть себя при хорошем освещении. В резервации зеркала запрещены, а линзы ночного зрения не позволяют нормально рассмотреть себя, если удастся наткнуться на обломок зеркала

во время поиска.

Сейчас на мне надеты серые шорты и такого же цвета футболка. Тело хорошо развито, видна рельефная мускулатура рук и ног, а на животе имеются все положенные кубики. Не зря всё же напрягался и тратил половину свободного времени на физические упражнения, хотя и про развитие мозгов в черепушке не забывал. Информации можно нарыть много, если иметь такое желание, конечно. Только так и можно выжить в руинах.

Система перенесла в вирт, и все полученные шрамы, которых у меня, мягко говоря, было дохрена, но их можно будет подчистить в редакторе. Хотя что-то позволяют сделать, и то хлеб. Но больше всего меня интересовало лицо. О состоянии своего тела я имел представление, но лицо без зеркала увидеть невозможно, а найти относительно целые осколки в руинах непросто. Тяжёлая жизнь в резервации наложила свои отпечатки, заметно состарив лицо шестнадцатилетнего парня. Всего за шесть лет, что я прожил в резервации, оно сильно изменилось.

Дети на Земле появляются из инкубатора и до десяти лет содержатся в отдельных помещениях, где за ними присматривают рабыни, которые получают за работу кредиты. Там нас обучают минимально необходимым навыкам, которые нужны для выживания, и по достижении десяти лет телепортируют в резервации. В каждой резервации одновременно может находиться не более пяти тысяч человек. Пополнение

штата идёт в зависимости от смертности.

Первые годы жизни я помнил плохо, но это были самые приятные воспоминания за всё время. Женщины пытались заменить нам родителей, которых у нас никогда не было, подарить хоть немного теплоты и подготовить к жизни в резервациях.

Каждый человек достигал уровня зрелости в разное время. Кто-то был готов к подключению к системе уже в пятнадцать, кто-то бегал нубом чуть ли не до восемнадцати. Тут всё индивидуально. Сканеры теневиков безошибочно фиксируют нужный момент и только тогда подключают к системе. Если сделать это раньше, то раб очень быстро умрёт, а им нужны хорошие батарейки, из которых можно качать энергию лет десять–пятнадцать.

Ежедневный вирт отражается как на внешности, так и на физических данных. Вон девятьсот третьему всего двадцать шесть, а выглядит он как дряхлый старик. Его лицо покрыто морщинами, кожа обвисла, а мышцы превратились в кисель, хотя говорят, что раньше он был сложен атлетически и первые годы даже работал гладиатором.

Мне хотелось запомнить себя молодым и полным сил, потому что с сегодняшнего дня я начну стремительно стареть и терять форму. Стимы помогут оставаться в строю немного дольше, но они стоят дорого и дают лишь внешний эффект. Если бы стимуляторы могли продлить жизнь батарейкам, теневики выдавали бы их каждому совершенно бесплат-

но. Вирт не просто иссушает наши тела, а каким-то образом отбирает отпущенное богами время. Ну или демонами, тут каждый волен думать по-своему.

Судить о своей привлекательности не берусь, но по довольно частым недвусмысленным взглядам девчонок понимал, что я точно не урод. Но я специально не тратил время на удовлетворение потребностей молодого тела, которые, к слову, изрядно глушились добавками в еде. Пока некоторые парни, брызжа слюной, бегали за каждой юбкой, порой сливая все кредиты на подарки, я копил на стим и добился своей цели. Препарат ещё не подействовал в полной мере. Мне бы купить его на пару дней пораньше, может, тогда и до гладиатора бы дотянул, но рудокоп тоже норм, а физическая работа в вирте отражается и на реальном теле, так что можно будет тратить меньше времени на физиуху и активнее заняться поиском, на одну зарплату нормально жить вряд ли получится.

Так, хватит балду пинать, Джей, уже две минуты тарачишься на отражение, осадил я сам себя. В левом нижнем углу поля зрения призывно мигала иконка, на которой была изображена шестерёнка. Больше никаких видимых элементов интерфейса нигде не было, поэтому мысленно ткнул в иконку, как говорилось в обучающем фильме, который все рабы видели не один раз.

Зеркало превратилось в экран, поделённый на несколько отдельных окошек. На первом появилась объёмная проекция моего тела. Рядом располагаются пустые окошки-слоты,

которые можно будет заполнить предметами. Одиннадцать слотов для экипировки и пять для ювелирки.

Большинство слотов было закрыто иконкой замочка. Сконцентрировался на нужном участке, и система тут же выдала автоподсказку:

– Данный слот заблокирован для рабочего аккаунта.

Тоже ожидаемо, рабам можно использовать минимальный функционал игры. Два слота под одежду, в которых сейчас красовались мои серые шорты и футболка, один слот для обуви, к сожалению, пустой, слот для перчаток, для пояса или сумки и один под оружие, тоже девственно чистые. Больше ничего работягам не положено.

Во втором отображалась статистика персонажа, которая заставила меня задумчиво почесать голову, покрытую коротким ежиком волос.

Общие сведения

Имя персонажа: не задано. Назначить ник вручную или подобрать автоматически?

Статус аккаунта: рабочий (базовый), бонусы отсутствуют.

Уровень персонажа: 1

Здоровье: 100/100

Бодрость: 100/100

Опыт: 0/100

Класс: нет (заблокировано)

Профессия: рудокоп

Ранг профессии: 1

Профессиональный опыт: 0/100

Атрибуты (0/15)

Нет

Умения (0/15)

Нет (заблокировано)

Боевые навыки (0/10)

Нет (заблокировано)

Ремесленные навыки (0/15)

Нет

Профессиональные навыки (1/20)

1. Размашистый удар по месторождению. Уровень

1. 0% прогресса навыка. Эффект: +10% к урону по рудоносной жиле. Требования: атрибут сила, атрибут выносливость, 10 единиц бодрости. Частота применения: раз в одну минуту.

Устойчивость (0/10)

Нет

Очки атрибутов: 0

Более странной таблицы статуса мне ещё видеть не приходилось. Народ охотно делится опытом и рассказывает о своём игровом процессе, и ещё ни разу никто не начинал игру вообще без атрибутов. Во всех игровых мирах существует базовый набор характеристик: сила, ловкость, выносливость

и так далее по списку. Но Эстери сломал эту систему.

Ладно, Джей, придётся разбираться по ходу дела, сейчас на это нет времени. По третьему и четвертому окнам только скользнул взглядом, пустой инвентарь и принадлежность к клану мне пока не интересны. Пятое окно отображало карту Эстери. На данный момент она практически полностью покрыта туманом войны. Имеется всего одна системная отметка: Варданский рынок рабов, которая прояснила мою дальнейшую судьбу.

Меня выставят на торги, а тот, кто предложит лучшую цену, потом переправит в нужную локу и обеспечит рабочими инструментами, стандартная схема. Теневики используют её довольно часто. Эти хитровыделанные пришельцы тупо сдают нас в аренду кланам и снимают с себя бремя обеспечения рабов. Кредиты выдаёт работодатель, а контролирует процесс система. Теневики же получают свою жизненную энергию и уменьшают свои расходы на содержание рабов, и все довольны, кроме рабов, естественно, но кому интересно их мнение.

Пошла предпоследняя минута, и я ускорился. Последнее, шестое окно – это чат, пользование которым для рабочего аккаунта ограничено. У нас есть возможность получать разнарядки от начальников смены и напрямую от игроков клана, которые отвечают за добычу в той или иной локе. Общение даже между работягами заблокировано.

С интерфейсом примерно всё понятно, осталось подрих-

товать персонажа и назначить ник, хоть в чём-то нам предоставили свободу выбора. Так, все шрамы нафиг, цвет глаз сменить на зелёный, волосы – чуть подлиннее, во, норм, мне нравится.

– Система, назначь имя персонажа – Джей.

– **Принято. Особи ДЖ1313Е присваивается игровой ник Джей.**

– Завершить генерацию персонажа.

– **Принято. Осуществляю вход в игровой мир Эстери. Вход через 3...2...1.**

Перед глазами появилась быстро заполняющаяся полоса загрузки, как в земных играх, в которые иногда удавалось поиграть в развлекательном центре резервации. Уже через несколько секунд в глаза ударило яркое солнце, отчего я тут же закрыл их руками. Я почувствовал одуряющую жару. Обжигающе горячий ветер опалил кожу, отчего мгновенно выступил пот, которым за считанные секунды пропиталась одежда.

– Не проходим мимо. У нас вы найдёте работников любых профессий. Новые поступления каждый час, – услышал я неприятный, скрипучий голос, и сквозь боль всё же разлепил глаза.

Я оказался в просторном загоне, границы которого ограничены хлипеньким невысоким забором. Под ногами растрескавшаяся от жары, иссушенная, утопанная земля. В загоне бесцельно переминаются с ноги на ногу десятка четыре

рабов. В основном люди, но есть и более диковинные жители галактики. В обучающем фильме теневиков была информация о расовом разнообразии в игровых мирах. Это было сделано, чтобы дикари вроде нас не шарахались от всех, кто не похож на людей.

Порабощённых цивилизаций довольно много. Точно больше сотни, а там хрен его знает. В галактике есть только один закон. Кто сильнее, тот и прав. Мечты фантастов прошлого, в которых существует какой-то совет развитых цивилизаций, который помогает молодым народам сделать первые шаги в космосе, очень быстро разбились о реальность. Есть сильнейшие виды, которые поделили между собой галактику и периодически воюют за обладание самыми богатыми системами, а все остальные – рабы и пушечное мясо.

Понятное дело, уследить за огромным космическим пространством и посетить все, даже самые отдалённые уголки галактики нереально. И только по этой причине Земля развивалась свободно несколько десятков тысяч лет. А потом нас нашли теневики – одна из двадцати трёх высших рас галактики Млечный путь.

Представителя наших хозяев, который занимается продажей рабов, я узнал сразу. Несмотря на жару, он с головы до ног был замотан в чёрные тканевые одежды, поверх которых ещё и были надеты стальная кираса, поножи и наручи всё того же черного цвета, а на поясе была закреплена в ножнах пара длинных кинжалов. Капюшон полностью скрывал лицо,

причём мне не удалось рассмотреть его, даже когда теневик повернулся в сторону солнца.

Неподалёку от загона располагался довольно большой город, окружённый высокой каменной стеной песчаного цвета. К городу вела широкая дорога, вымощенная небольшими кирпичиками брусчатки, по которой в разные стороны на диковинных ездовых маунтах двигались игроки высших рас нашей галактики. Всё остальное поле зрения занимали песчаные дюны.

Насколько я успел понять за свою короткую жизнь, вирт очень популярен среди высших. Огромное разнообразие игровых миров позволяет найти развлечение всем, начиная от ребёнка, заканчивая стариком, хотя не уверен, что пришельцы вообще стареют. К тому же, я подозреваю, что для компаний разработчиков игровых миров это является весьма прибыльным бизнесом. По резервации даже ходят слухи, что высшие предпочитают решать разногласия в виртуальных боях, а не тратить кучу денег на войну реальную. Вроде как существует точная копия нашей галактики, где все высшие начали большую игру, но подтверждения этому, естественно, нет. Кто будет разговаривать с рабами о политике?

– Сколько есть рудокопов?

Прервал мои мысли гортанный рык, принадлежащий краснокожему, накачанному громиле с торчащими изо рта клыками, который подъехал к теневику на драконоподобном маунте. Название рас высших нам никто не сообщал, а базо-

вое умение идентификация для рабочего аккаунта недоступно, поэтому в нашей резервации мы придумали свой сленг. Таких высших мы называем орками. Уж очень они похожи на фэнтезийных существ из фильмов. Разве что цвет кожи отличается. По этому же принципу мы называли и других высших, многие, кстати, тоже похожи на описанных фантастами существ.

– Сейчас десять, – ответил теневик.

– Все без атрибутов? – уточнил орк и поморщился, когда получил положительный ответ.

– Неужели у Владык Бездны проблемы с картами базовых атрибутов? – удивился теневик.

– Противостояние со святошами истощает ресурсы, – нехотя ответил орк. – За рейд боссов, с которых падают карты атрибутов, между кланами идёт настоящая война, причём конфликты разгораются даже внутри фракционных территорий, а уж про нейтральные я вообще молчу. Ладно, что с ценой?

– У нас контракт стандартный, – спокойно ответил теневик. – Первый год аренды –

десять золотых, все последующие – сто, + 5% от добытого. Кредиты рабу за ваш счёт. Расторжение контракта только в случае нарушений или по вашей инициативе, а производительность зависит только от вас. Как раскачаете, так и будет работать. Смерть раба в реале – компенсация с нашей стороны.

– Годится, – что-то прикинув в уме, ответил орк. – Доставка до рудника за ваш счёт?

– Да, – кивнул теневик. – Куда везти?

– К Сахакскому разлому. Кланлид, наконец, прокачал рудник до пятого уровня. Может, хоть так с металлом станет поменьше проблем, крафтеры замучили своим нытьём. Как раз у прошлой партии рудокопов повысился уровень профы и освободилось место для нубов.

– Я так понимаю, вы апгрейдили рудник недавно и сгенерировались ещё не все рудоносные жилы? Придержаться вам рудокопов?

– А давай, – согласился орк. – Забегу к тебе через два дня.

– Отлично, можем доставит к разлому этих через четыре часа по земле, тогда они успеют открыть устойчивость к жаре, а некоторые даже немного поработать, или можем перекинуть порталом, тогда придут меньше чем через час.

– Не горит, давай с устойчивостью, – решил орк.

Они пожали друг другу руки, и краснокожий громила передал увесистый мешочек теневику, а в моём интерфейсе замигала вкладка клановой принадлежности.

– Джей, клан Владыки Бездны выкупил твой контракт. До момента расторжения ты поступаешь в полное распоряжение этого клана. Соответствующая иконка появилась в твоём интерфейсе. Они имеют право накладывать взыскания за невыполнение установленных норм добычи и поощрять за усердие.

Решила пояснить система. Вот так просто, за несколько минут, решилась моя судьба. Два придурка перекинулись общими фразами и купили десяток разумных, словно мешок картошки, которую я, к слову, никогда не пробовал. Бесят, черти! Но вслух я, естественно, ничего не сказал, а безропотно последовал к небольшой телеге, куда нас направил теневик небрежным жестом. Сопротивляться не было никакого смысла. Провести остаток жизни в вирткапсуле я не хочу, только начали вырисовываться перспективы в реале.

Вместе со мной оказалось восемь людей, причём две из нас были девчонками, и два серокожих гуманоида, с овальной головой, чуть ниже людей по росту, кожа которых по структуре напоминала камень. Толстые, массивные конечности намекали на большую силу этого вида, самое то, чтобы по двенадцать часов в день махать киркой.

– Есть кто с Земли? – первым подал голос я, когда все уселись.

От других работяг мы знали, что люди – достаточно распространённая раса в галактике. Нам известно как минимум о десяти планетах, откуда в вирт забрасывают рабов людей.

– Я с Земли, – тут же ответили двое.

Одним из них был плотный парнишка лет пятнадцати с азиатским разрезом глаз, а другим – накачанная чернокожая деваха, довольно неприятной внешности. С языком в вирте проблем нет, система автоматически подгоняет чужеродные слова под понимание конкретного игрока, оставляя неиз-

менными лишь непереводаемые названия. Например, вряд ли характеристики у теневиков называются атрибутами, но для людей это слово понятно всем, и система делает именно такой перевод. И так практически с любым понятием. Система подключается к нашему мозгу и считывает информацию напрямую, и от неё никуда не денешься, она видит всё.

– Джей, – представился я, пересев поближе к своим соплатникам.

– Эста.

– Тао.

Люди во всех земных резервациях пошли по примерно тому же принципу, что и мы. Никому не хочется обращаться друг к другу по идентификационному номеру, и каждый пытается сложить себе имя из тех букв, которые присвоила система в момент заселения в резервацию. Я вот, например, добавил одну букву, и получилось Джей. Кто-то меняет местами положение букв, чтобы получилось приятное для слуха сочетание, а кто-то вообще не заморачивается и оставляет всё как есть.

– Вы из каких городов? – спросил я, в то время как теньвик подогнал пару тягловых маунтов, напоминающих перекачанных стероидами быков, и начал запрягать их в повозку.

– Я из Рио, – нехотя ответила Эста.

– Шанхай, – коротко бросил Тао. – А ты?

– Москоу сити, – отшутился я. – Вам живётся также хреново, как и нам?

– Да везде всё одинаково, – пожалала плечами Эста. – Хочешь жить чуть лучше – иди в сёрчеры, не хочешь рисковать задницей – будешь подыхать в виртуале.

– Эй, походу, конвоир будет только один, мы планируем сваливать, если рванём все вместе, то хоть у кого-то будет шанс. Вы с нами? – прошептал крепкий смуглый парнишка лет восемнадцати, который шушукался с остальной группой людей.

– Ты с дуба рухнул? – невольно вырвалось у меня. – Ты что собрался жрать в реале? Да и не получится у тебя ничего, один игрок завалит тысячу рабов и даже не вспотеет. Тебя из какой дыры закинули в вирт? Новенькие, небось?

– Первый год порабощения, – подтвердил мои догадки парень. – Эти твари убили всех взрослых, а нас расселили по резервациям.

– Хреново вам, – состроил скорбную мину я. – Вы ещё помните, что такое нормальная жизнь, но лучше побыстрее смиритесь и не отсвечивайте, дольше проживёте. У нас и так каждый день отбирают положенное время, не облегчайте теневикам работу.

– Вы тоже так думаете? – обратился он к Тао и Эсте, а те лишь кивнули и отвернулись.

– Жалкие слизняки, – скривился в гримасе отвращения парень. – Подстилки захватчиков. Они вас небось и ублажают по ночам.

– Слышь, придурок, тебе зубы жмут? – не выдержав, резко

вскочил я с лавки и, схватив парня за точно такую же футболку, потянул на себя.

По комплекции мы были примерно одинаковы, хоть парнишка и выглядел старше. Ткань не выдержала и порвалась, но завершить начатое не получилось, кто-то из второй группы людей с размаху пнул меня ногой в живот, и я отлетел в сторону.

– Ты получил урон -3 хп. Удар ногой. Жизнь 97/100.

Промелькнуло системное сообщение, но я отмахнулся. Врагам не удалось пробить пресс и сбить дыхание, так что я быстро поднялся на ноги. Тао и Эста уже стояли рядом, сжав кулаки и готовые вступить в драку. Китаец занял атакующую стойку, как в кино, но в его исполнении она выглядит не комично, а, наоборот, угрожающе. Сразу видно, что Тао далеко не новичок в единоборствах.

Расклад не на нашей стороне. Трое против пятерых, а серокожие отошли в сторонку и не вмешивались в разборки людей, но помахаться нам не дали. Словно из ниоткуда появился теневик, и на нас посыпался град ударов хлыста, который рассекал кожу чуть ли не до кости. Мне прилетело дважды, и ощущения были, мягко говоря, охренеть какие неприятные.

– Ты получил урон -20 хп. Удар рабского кнута. Жизнь 77/100.

– Ты получил урон -24 хп. Удар рабского кнута. Жизнь 53/100.

Потасовка тут же прекратилась, толком не успев и начаться. Мы валялись на деревянном полу повозки и пытались отойти от болевого шока. Никогда не думал, что удар хлыста может быть таким болезненным. Небось уроды специально усилили ощущения. Для покорности, так сказать. Единственное, что радовало, так это полное отсутствие крови. Походу, в этом мире её тупо нет.

– Всем, кто участвовал в драке, минус пять кредитов. Джей, тебе, как зачинщику, ещё минус двадцать, – сухо заявил теневик и уселся на одного из маунтов, после чего повозка пришла в движение.

Вот угораздило же нарваться на серьёзный штраф из-за приурка в первый же рабочий день. Хорошо, что у меня в ячейке лежат дорогие трофеи и не придётся давиться минимальной пайкой.

Поднялся с пола я в числе первых. Усевшись на лавку, я с вызовом посмотрел на парня, которому явно не благоволил рандом. Я насчитал на его теле три багровых следа от плети. Тот ответил мне не менее яростным взглядом, но благоразумно ушёл в другой угол повозки. Похоже, у меня появился первый враг, и теперь надо быть поосторожнее. Этот точно не забудет обиды.

– Штраф с меня, – тихо сказал я плюхнувшись рядом с Тао и Эстой, чтобы сгладить возможный негатив новых приятелей. Всё же драку действительно начал я.

– Олигарх что ли? – удивлённо спросила Эста. – На пять

кредитов можно купить приличный пищевой картридж.

– Повезло в последнем поиске, – не став вдаваться в подробности, ответил я. – Так что креды пока есть. Как получим первый перевод от Владык Бездны, отдам долг. Спасибо, что поддержали. Предлагаю по возможности держаться вместе.

– Идёт, – протянула руку Эста, и я с удовольствием её пожал.

Тао тоже не колебался. Все понимают, что выживать втроём легче, чем поодиночке. Сегодня у меня появились не только враги, но и друзья, а значит, день прожит не зря.

Глава 3 Разлом

Четыре часа на одуряющей жаре пустыни дались непросто. Никакого навеса от солнца у повозки не было и в помине, так что пришлось терпеть. Теневик сделал это специально, чтобы открыть рабам устойчивость, но легче от этого не становилось. Очень быстро к жаре добавилась дикая жажда, но наш конвоир полностью игнорировал все наши просьбы выдать немного воды.

В результате система навесила на каждого дебафф⁴ иссушение и начала с определённой периодичностью отнимать очки бодрости. Уже через час после начала этого увлекательного путешествия мы попадали на деревянный пол повозки с опустошёнными шкалами и не могли пошевелить даже пальцем, а вместо бодрости система начала отнимать уже очки жизни.

– Джей, ты долгое время пребывал в условиях экстремальной жары, и у твоего персонажа начала развиваться устойчивость. Со всеми изменениями ты можешь ознакомиться в таблице статуса персонажа.

– Устойчивость к жаркому климату. Уровень 1. 0% прогресса. Эффект: +5 минут до времени срабатывания дебаффа иссушение.

⁴ Дебафф – негативный эффект в играх.

Читал системное сообщение я через мутную, багровую плёнку, которая появилась перед глазами, когда шкала жизни опустилась ниже отметки 15 единиц. Похоже, я был последний, кто получил устойчивость, так как сразу после этого события теневик остановил повозку и влил первому попавшемуся рабу глоток воды из фляги, которую достал из инвентаря.

– Фрай, раздай остальным. Если кому-то не хватит, получишь три удара плетью и штраф на 100 кредитов, – бросил моему врагу теневик и, вновь усевшись на маунта, продолжил движение.

Естественно, я оказался последним в списке, да ещё этот гадёныш как бы случайно отдал мне пяткой пальцы на руке. Типа не заметил он, ага, как же. Ну ничего, я до него ещё доберусь. Ослушаться Фрай не посмел и влил мне остатки воды. Причём я подозреваю, что порция мне досталась поменьше, чем остальным.

– Ты выпил очищенную воду из подземного источника. Бодрость +100, жизнь + 75.

Подтвердила мои предположения система. Тао шепнул, что получил +100 к жизни. Жаловаться теневику не стал. Что я, стукач какой-то? Нет, свои проблемы я привык решать сам. Тем более что разборки рабов мало интересуют хозяев.

Всего один глоток воды снял дебафф и привёл персонажа в норму. Пропала жажда, и мне даже показалось, что кожа

на руках немного потемнела. Мы все вновь расселись по лавкам и продолжили пялиться на однообразный пейзаж. Дорога была проложена между высокими песчаными дюнами, и смотреть было особо некуда, поэтому, пока была такая возможность, коротали время за разговорами.

Что в Шанхае, что в Рио, картина мало чем отличалась от нашей. Все резервации были построены по одному принципу и, в основном, располагались в более или менее крупных городах нашей планеты, хотя попадались и лесные, где единственный способ заработать дополнительные кредиты – это податься в лесорубы или охотники. У каждой резервации есть своя зона ответственности, выходить за пределы которой нам категорически запрещено. Если чип зафиксирует нарушение, то последует неминуемое наказание.

Для простоты мы называем эту зону сектором. При приближении к границе сектора чип начинает подавать импульсы боли, сила которых увеличивается по мере приближения, так что незаметно пересечь её не получится. Точное расстояние никто не замерял, в дальние рейды ходят только самые отмороженные или жадные поисковики, но оно никак не меньше двадцати километров во все стороны.

Чем дальше от резервации находится дом, тем больше шансов отыскать что-то ценное, но и опасность тоже возрастает многократно. Зверьё не любит близко приближаться к защитным барьерам резерваций и старается уйти подальше. Насколько мы успели понять, сбор ресурсов для теневиков –

это побочный квест, некий бонус к основной цели, которой является именно откачка жизненных сил порабощённой цивилизации. Что они с ней делают, мы не имеем ни малейшего понятия и вряд ли когда-нибудь узнаем.

Возможность заработать есть не только в городах. Помимо ресурсов, можно промышлять и охотой. Теневики платят и за органику. У нас есть даже несколько бригад охотников, которые целенаправленно уничтожают стаи собак и другого городского зверья, но стоимость таких сомнительных трофеев не очень большая, а шанс нарваться на неприятности как раз наоборот – высокий.

У кого-то из наших есть приятель из лесной резервации, который рассказывал, что теневики хорошо платят за пушных зверей, мех которых под сумраком приобрел какие-то уникальные свойства, но разбираться в этом вопросе мне было неохота. Моё дело – поиск. Я выуживал информацию о картах нашего района, о подземных коммуникациях, о расположении складов с готовой продукцией или небольших производств, которые при старых законах разрешалось ставить в черте города.

Неожиданно метрах в десяти от нас песок буквально взорвался, и на поверхность вылез здоровенный чёрный скорпион. Он угрожающе зашипел, пару раз неприятно клацнул клешнями и довольно бодро рванул в нашу сторону. Народ в повозке взволновался. Такая хреновина может перекусить человека пополам вместе со скелетом, а теневик лишь вяло

повернул голову в сторону моба, в теле которого, скорее всего, сидит такой же раб, как и мы.

Тем, кому не повезло с распределением, капает опыт за убийство игроков, но самое печальное заключается в том, что они лишены выбора и обязаны подчиняться заложенным в того или иного моба алгоритмам поведения. Например: если система прописала абсолютную агрессию, то необходимо атаковать всех, кто окажется в агрорадиусе. В противном случае раба ждёт стимулирующая к действиям боль. Как правило, народ привыкает ещё в период адаптации, когда всех забрасывают в песочницы для игроков, а потом просто покорно играет свою роль и пытается улучшить положение. У нас есть девчонка, которая прокачалась до крутого рейд-босса, и ей по кайфу крошить рейды игроков при помощи кучи различных мощных абилок.

Не все мобы в игровых мирах находятся под управлением живых операторов. Многие выполняют системные алгоритмы поведения и действуют шаблонно. Но фишка заключается в том, что понять, кто на тебя нападает, невозможно. Такая информация закрыта даже для игроков высших рас галактики. В принципе, если выдержать начальную мясорубку в теле моба и немного прокачаться, то дальнейший геймплей становится даже интересным. Можно подчинять себе системную непись, объединяться в большие группы, устраивать игрокам засады и диверсии. Скорее всего, именно из-за таких фишек в галактике и популярны игровые миры. Ко-

гда мобами управляют не системные алгоритмы, а разумный, пусть и низший, играть становится намного интереснее. Подянку могут подкинуть не только кланы-конкуренты, но и неожиданно появившийся отряд монстров, который находится под управлением опытного геймера.

В нашем случае фортуна явно отвернулась от неизвестного оператора, хотя, надо признать, тактику он выбрал вполне себе нормальную. Ему хватило мозгов устроить засаду возле дороги, но не повезло с целью. Чисто теоретически скорпион имел призрачный шанс добраться до повозки и покрошить рабов, но на деле всё вышло иначе. Теневик растворился в воздухе, чтобы через мгновение оказаться на спине моба. В его руках загорелись красным два кинжала, и он тут же пронзил ими голову скорпиона. Шкала жизни моба тут же полностью окрасилась красным, и тварь повалилась на песок. Наш конвоир явно не прост. Уж слишком быстро он расправился с явно не самым слабым мобом.

Тело скорпиона немного полежало и исчезло, оставив на песке пару небольших хитиновых пластинок, какой-то мерзко выглядящий орган, жало и пару мелких круглых монет. Система никак не подсветила лут, рабам эта информация не нужна, поэтому пришлось тупо смотреть, как теневик поковырял хитин носком сапога, отбросил орган, но пару монет всё же подобрал, а потом спокойно залез на маунта и продолжил движение.

Грошовый лут его, похоже, не интересует, а вот деньга-

ми теневик не побрезговал, хотя явно это были медяшки. О невероятной скупости расы наших порабощителей в резервации слагают настоящие легенды. Теневики готовы удавиться за любой кредит или даже самую мелкую игровую монетку, поэтому торговаться с ними не имеет смысла. Но все признают, что цену на свои изделия и услуги они выставляют адекватную и никогда не наглеют, как гномы или гоблины.

Наш путь сквозь песчаные дюны продолжился. Время от времени мимо проезжали игроки на маунтах, но народу было мало. По дорогам путешествуют в основном нубы, неспособные оплатить телепортацию, ну или когда нужно добраться в конкретную точку, которая удалена от стационарных установок. По крайней мере, так было в других магических мирах, о которых я слышал. Но Эстери уже сломал один стереотип, так что уверенным в этом на 100% быть нельзя. Тао и Эста тоже никогда не слышали об этом игровом мире. Похоже, он из свежих, и придётся разбираться во всём самостоятельно.

Дальнейший путь до Сахакского разлома прошёл относительно спокойно. Трижды из песка нападали разные мобы, но теневик, не особо напрягаясь, убивал их. Последний раз он еле успел прикончить здорового песчаного червя, который чуть было не сожрал нас вместе с повозкой. Если быть честным самим с собой, я изрядно струхнул. Не привык пока, что десятиметровая хреновина с тремя рядами острейших зубов выпрыгивает из песка рядом с дорогой и пытается меня сожрать.

Ещё дважды теневик отпаивал нас из своей фляги, и когда повозка свернула с основной дороги к виднеющемуся вдальке разлому, устойчивость к жаркому климату достигла второго уровня. Надо признаться, что после второго апа переносить жару действительно стало немного проще.

Возле въезда в разлом Владыки Бездны выстроили небольшую крепость из странного жёлто-оранжевого камня. Его поверхность блестела, как будто её специально отполировали. Проклятье, как же тяжело без идентификации. Информация о мире очень нужна, но брать её просто неоткуда. Хотя какая, к дьяволу, разница. Вряд ли мне суждено покинуть этот разлом. Буду изо дня в день вкалывать, постепенно переходя на добычу ресурса более высокого уровня, в то время как теневики выкачивают жизнь из моего тела. Дерьмовый расклад, но других вариантов у людей всё равно нет, так что придётся жить хоть так. Единственный плюс, что, похоже, не придётся работать в замкнутом пространстве. Не зря же это место зовётся разломом, а не шахтой.

Массивные ворота распахнулись перед повозкой, и теневик спокойно проехал крепость насквозь, походя отвечая на приветствия знакомых. Все игроки были орками. Походу, Владыки Бездны – это монорасовое объединение. Остановились мы на небольшой площади, рядом со спуском в разлом, и я непроизвольно присвистнул. С высоты бархана, на котором стоит форт, открывался потрясающий вид на каньон. В длину он достигает не меньше трёх километров, а в шири-

ну – пару сотен метров. По периметру каньона выдолблены широкие тоннели, высотой метра три. Внутренняя сторона состоит из сотен колонн-подпорок, между которыми строители оставили каменное ограждение. Оценить глубину тоннелей не получается, но, судя по раздающимся оттуда звукам ударов металла о камень, не сложно догадаться, что там происходит добыча полезных клану ресурсов.

По внешнему сходству со стенами форта сразу становится понятно, что разлом даёт Владыкам Бездны не только руду для выплавки металлов, но и камень. Вряд ли они покупали материал для строительства, когда под боком есть такой богатый разлом.

Среди песчаных барханов возвышаются как минимум десять каменных башен. Скорее всего, Владыки Бездны построили их для защиты своей собственности. Наверняка у клана есть куча конкурентов, которые не прочь отжать этот ценный актив.

Навстречу тенивику вышел уже знакомый орк и увёл того внутрь здания. Уже через несколько минут система высветила сообщение:

– Осуществлена привязка персонажа Джей к точке возрождения Сахакский разлом.

– Получено задание «Поиск бригадира». Тебе необходимо явиться к бригадиру рудокопов по имени Гольт. Его офис находится на дне разлома, рядом с точкой возрождения. Срок исполнения: двадцать ми-

нут. Штраф за провал: -5 кредитов за каждые пять минут просрочки.

– Гоу, а то нарвёмся на штраф, – предложил я Тао и Эсте. – Сколько вам осталось до начала следующей смены?

Пока ехали, реальность внесла коррективы в наши планы держаться вместе. Очень быстро выяснилось, что мы находимся в разных часовых поясах, а начало рабочей смены всегда привязано к сумрачному восходу солнца. Выйти из игры позже можно, хоть это и не уменьшит норму пребывания в вирте на следующий день, а вот опоздать к началу обязательной смены – нет.

К моменту моего появления в игре Эста уже была онлайн восемь часов, а Тао почти целые сутки. Система запрещает выходить в реал, пока контракт рабов не будет выкуплен и они не явятся к месту работы. С Рио у Москвы -6 часов, а с Шанхаем +5. То есть, когда я зайду в игру, Тао уже отработает почти половину смены, а Эста подтянется аж через шесть часов. Для меня такой расклад очень удобен. Весь свой обязательный онлайн рядом будет кто-то из новых приятелей.

– Мне уже нет смысла выходить, – пожал плечами Тао. – Смена начнётся меньше чем через час.

– А вот я офф сразу как встречусь с бригадиром, – буркнула Эста. – Не останусь в вирте ни одной лишней минуты.

Мы спрыгнули с повозки на вымощенную всё теми же жёлто-оранжевыми кирпичиками мостовую форта и первыми отправились к начинающемуся неподалёку спуску в раз-

лом. За нами сразу последовали серокожие, которые всю дорогу хранили молчание, а вот Фрай и компания замешкались. Явно ещё не привыкли выполнять приказы, но ничего, то ли ещё будет. Вот получают пару раз плетью или налетят на очередной штраф, быстро поумнеют. Любое восстание, каким бы нереальным оно ни казалось со стороны, лучше планировать на сытый желудок. Гораздо умнее изображать покорность, а не ерепениться перед захватчиками и показывать им своё пренебрежение. Чем меньше контроля с их стороны, тем легче живётся. Земляне это уяснили давно.

Разлом со всех сторон имел отвесные края, но строители нашли выход. Они начали выдалбливать тоннель вниз и формировать ступеньки заранее, пока не углубились метров на пять, а потом прорубились к отвесной стене и продолжили движение по периметру разлома, пока не достигли дна.

Не знаю как раньше, но сейчас тоннель достигает десяти метров в ширину и четыре в высоту. По ходу спуска мы заметили множество менее широких ответвлений, которые уходили вглубь массива камня и откуда раздавались звуки ударов металла о породу. В центре магистрального коридора, прямо в толще камня, были уложены две пары рельсов, по которым периодически проезжали вагонетки. Если вниз они могли двигаться из-за уклона, то загруженными рудой и камнем, да ещё и в горку, ехать им явно помогала магия.

– У меня появилась безумная идея, делай как я, – крикнул приятелям и, разбежавшись, запрыгнул в вагонетку.

Походу, я что-то сломал, так как раздался неприятный хруст, и вагонетка начала довольно быстро набирать скорость. Тоннель по серпантину опускался на самое дно разлома. Всего я насчитал четыре витка на каждой из отвесных стен. Работающий народ провожал меня недоумёнными взглядами, а мне было весело как никогда в жизни. В ушах свистел ветер, а в крови кипел адреналин от сумасшедшей скорости. По-моему, я что-то кричал, но вспомнить что именно я так и не смог.

Веселье кончилось, когда я выкатился из тоннеля и поехал вдоль небольшого ручейка, что, извиваясь словно змея, тёк по дну разлома, а впереди показались строения, возле которых выстроилась колонна из пустых вагонеток. Судорожно осмотрев внутреннюю поверхность моего транспортного средства, я не обнаружил систему торможения и, мысленно выругавшись, закрыл глаза. Удар, ощущение полёта, боль, темнота.

– Ты умер, Джей. Возрождение на точке привязки через 3...2...1.

– Какого хрена это было? – взревел незнакомый голос. – Какой ... гений нарушил запрет Владык Бездны?

– Так бы сразу правила и объясняли, – буркнул я и поплелся в сторону дома, откуда и сокрушал воздух громила с головой быка. Всё равно узнают, кто виноват, а так явлюсь с повинной, может, и зачтётся.

– Ну прокатился разок, чего орать-то? – не стал занимать

оправдательную позицию я. – Вам надо новичков встречать наверху и сразу вводить в курс дел, а то раздают задания и не хрена не объясняют, а потом ещё и наезжают.

– Ты оборзел, салага! – ещё сильнее взревел минотавр, и мне показалось, даже выпустил пар из ноздрей. – Кто такой?

– Джей, новенький, – представился я. – Мне нужен Гольт, не знаешь, где его можно найти?

Наглость – второе счастье. Мне кажется, и идиоту понятно, что рогатый и есть Гольт, кто ещё будет так орать, как не начальник, на объекте которого случилось ЧП, но раз уж начал борзеть, то включать заднюю поздно. Морда минотавра конвульсивно содрогнулась, и я понял, что всё же перегнул палку.

– Новенький, значит, – буквально прорычал разъярённый мужик. – Сейчас я тебя пристрою на работу, – пообещал он мне, и я невольно сглотнул. Ничего хорошего его тон мне не сулил. – Держи стандартный набор новичка. Сегодня у тебя первый день на разломе, и Владыки Бездны отводят его на ознакомление с профессией, так что просто сдаёшь всё, что успеешь добыть, и получаешь свои кредиты, но уже завтра поблажек не будет. Норма добычи для всех одинакова и зависит от уровня профессии. На первом она равняется 50 кусков медной руды. За каждый уровень профы + 5 кусков. Иногда может выпасть мутный самоцвет, он стоит как десять кусков руды. У тебя есть месяц, чтобы прокачать профу до пятого уровня, потом пойдут штрафы. Обычно я рассказы-

ваю, как эффективнее работать и вообще о жизни на разломе, но это не обязательное условие, поэтому воздержусь. Закрепляю за тобой сектор 13. Ты сможешь разглядеть медную жилу только там. Чтобы сдать добычу, просто высыпь содержимое сумки в любую вагонетку, и система зачислит руду на твой счёт. Удачи, новичок, – скривился в ехидной ухмылке Гольт и, потеряв ко мне интерес, удалился внутрь своего офиса.

Толпа, которая наблюдала за представлением, синхронно ахнула. Похоже, я действительно попал, и Гольт чуть ли не приговорил меня к смерти.

– Задание «Поиск бригадира» завершено. Ты получил стартовый набор новичка: карта атрибута сила, карта атрибута выносливость, карта атрибута грузоподъёмность, перчатки рудокопа-новичка, сапоги рудокопа-новичка, сумка рудокопа-новичка, кирка рудокопа-новичка, бурдюк для воды из кожи молодого крысодлака, карта нижнего яруса Сахакского разлома.

– Ну ты и попал, паря, – пролепетал человек из толпы и поспешил убраться подальше от проштрафившегося нуба, чтобы, не дай боги, не навлечь на себя гнев бригадира.

Словно очнувшись, народ вдруг вспомнил, что у них много важных дел, и толпа очень быстро рассосалась, оставив меня в одиночестве разгребать то дерьмо, в которое я умудрился провалиться по самую шею. Так, спокойно, Джей, для

начала нужно добраться до ручья и сбросить счётчик времени до наступления иссушения, а потом изучить стартовый набор. Может, не всё так плохо, и старички просто взяли на понт салагу, чтобы понаблюдать за его реакцией.

Чуйка твердила, что это не так, и чтобы выжить, придётся вычерпывать дерьмо ложками из моей тонущей лодки, но я постарался загнать панику куда подальше и не опускать руки раньше времени. Самое поганое, что если я не закрою дневную норму, то не получу отметку на чипе, и синтезатор выдаст только минимальный паёк, даже если на счету будет миллион кредитов. А и хрен с ним, выгребу, буду решать проблемы по мере их поступления.

Дождаться Тао и Эсту не стал и сразу побрёл по направлению к ручейку. Не хочу, чтобы приятелям досталось из-за моей тупости. Пусть вначале поговорят с психованным быком, а потом уже решим, что делать дальше, но если они захотят отдалиться от проштрафившегося перед начальством меня, чтобы не нарваться на репрессии, то я их пойму.

В ручейке текла ледяная, кристально чистая вода, и удалось не просто напиться, но даже охладить буквально пышущее жаром тело персонажа. Устроившись в тени здорового валуна, что когда-то откололся от отвесной стены разлома, я открыл инвентарь и начал изучать свой стартовый набор новичка. Хотя для этих предметов доступна системная справка, и то хлеб.

– Карта атрибута сила. Позволяет игроку открыть

для своего персонажа соответствующий атрибут. Сила – базовый атрибут в мире Эстери. От числового значения атрибута зависит наносимый персонажем физический урон и ряд других параметров персонажа, влияющих на игровой процесс. Пояснение: физический урон – это динамический показатель, который не привязан к одной лишь силе, а зависит от индивидуального набора атрибутов, навыков и умений игрока, а также от наполненности его шкал в момент нанесения удара, уровня противника, его сопротивлений и многих других факторов. Пример 1: игрок с параметрами: жизнь 100/100, бодрость 100/100, сила 5, наносит удар кулаком по монстру первого уровня без сопротивлений. Результат: урон 5-10, расход бодрости 5 единиц. Пример 2: игрок с параметрами: жизнь 100/100, бодрость 35/100, сила 5, наносит удар кулаком по монстру первого уровня без сопротивлений. Результат: урон 2-5, расход бодрости 5 единиц. Пример 3: игрок с параметрами: жизнь 100/100, бодрость 35/100, сила 5, ловкость 1, наносит удар по монстру первого уровня без сопротивлений. Результат: урон 2-13. Расход бодрости 5 единиц.

Цена продажи: 200 золотых.

Понятно, что ни хрена непонятно. Либо создатель этого мира реальный гений, который сумел составить настолько сложный алгоритм, что учитывает тысячи разнообразных

вариантов раскачки как игрока, так и его цели для атаки, либо... Да нет тут другого либо. Если всё это действительно работает так, как описано, то создатели Эстери невероятно круты.

– Изучить атрибут сила, – отдал я мысленный приказ интерфейсу игры, и карта с изображением мускулистой руки тут же исчезла из инвентаря, а вкладка с атрибутами призывно замигала красным.

Атрибуты (1/15)

1. Сила: 8. 0% прогресса атрибута. +80 к урону.

Ну что, Джей, начало положено. Похоже, я не зря вкалывал все эти годы. Базовая восьмёрка – вполне достойная цифра. Далек не каждый способен добиться таких результатов. Обычно у народа четыре или пять в силе, даже у более физически развитых, походу, стим помог, и я не зря потратил тучу кредитов, будет легче на старте, надеюсь. Жаль, не дотянул до десятки, тогда бы реально появился шанс стать гладиатором, но уже ничего не поделаешь.

Ладно, закончу изучать неожиданно свалившееся на меня нубское барахло и пойду гляну на тринадцатый сектор. Уж кому-кому, а не мне бояться этого числа. Оно преследует меня уже больше шести лет и пока не доставило особых хлопот. Может, оно, наоборот, принесёт мне удачу? Поживём – увидим.

Глава 4 Тринадцатый сектор

Описание других атрибутов пробежал мельком, отметив для себя лишь основные моменты. Выносливость напрямую связана со шкалой бодрости. Этот атрибут отвечает не только за количество единиц в шкале, но и за скорость её восстановления. Из очередных примеров стало понятно, что бодрость тоже является показателем динамическим. Её расход и восстановление зависят от множества факторов, и температурные условия, в которых находится персонаж, лишь вершина айсберга. На расход влияет и вес оружия, и грузоподъёмность персонажа, и еще не менее десяти скрытых от игроков параметров. Опять же прокачка устойчивости играет положительную роль. Чем больше персонаж приспособлен к работе в тех или иных условиях, тем меньше расход бодрости и быстрее восстанавливается шкала.

Грузоподъёмность тоже непростой атрибут. Похоже, простого на Эстери вообще ничего нет. Возможность таскать тяжести напрямую зависит от силы и выносливости персонажа. Именно поэтому нам и выдали три этих атрибута, стоимость которых, если верить системным данным, больше пятисот голды. Понятия не имею, много это или мало, но, скорее всего, сумма приличная, так как теневик запросил за аренду раба десять золотых за первый год и по сто за все последующие. Чем выше показатель силы, тем больший груз сможет под-

нять и нести персонаж, но при слабо развитой грузоподъёмности резко увеличивается расход бодрости, и шкала очень быстро обнулится, а персонаж свалится от потери сил. Все три атрибута надо развивать комплексно, и только тогда они будут работать правильно.

Проклятье, и ведь это самая простая схема из возможных. Сколько атрибутов ввели в игру разработчики? Скорее всего, не меньше сотни, а слотов только пятнадцать. Если не продумать игровой билд заранее и нахватать первые попавшиеся атрибуты, можно запороть персонажа и слить в унитаз кучу бабла. А ведь карты атрибутов ещё нужно где-то отыскать или выбить из мобов.

Ага, размечтался, Джей, осадил я сам себя. Твоё дело – стучать киркой по жиле и выполнять норму, другого варианта просто не существует. Поэтому хватит тратить время. Что там у нас получилось в итоге?

Атрибуты (3/15)

1. Сила: 8. 0% прогресса атрибута. + 80 к урону.

2. Выносливость: 6. 0% прогресса атрибута. +60 к бодрости.

3. Грузоподъёмность: 5. 0% прогресса атрибута. Максимально переносимый вес без дополнительного расхода бодрости – 10 килограмм.

Остальные атрибуты у меня стандартны для нормально сложенного человека, значит, завышенная сила – это реально действие стимула. Система считывает параметры тела при

каждом заходе в вирт, но базовые атрибуты формируются во время первичного распределения. А жаль, можно было бы прикупить и другие стимуляторы, но сейчас это уже не важно.

Так, появилась новая головная боль. Нужно следить за весом предметов, которые надеты на персонажа, и не превышать лимит грузоподъёмности. Ладно, с атрибутами вроде всё понятно, теперь перейдём к осмотру экипировки.

Сумка рудокопа-новичка – это, по сути, инвентарь. Именно её мне передал Гольт, где и обнаружались все озвученные системой предметы. Сумка откровенно паршивая, но ничто другое новичку и не подойдёт. У каждого игрового предмета есть требования к атрибутам, и только нубский прикид можно носить всем подряд. В сумке всего пятнадцать ячеек, а это значит, что придётся часто бегать к вагонетке, чтобы сдать добытую руду. Наверняка тринадцатый сектор находится в заднице мира, и надо закладывать дополнительное время на дорогу.

Положительный момент в том, что предметы, которые помещены в инвентарь, не имеют веса. Главное, чтобы в описании была строчка: можно убрать в инвентарь. Похоже, в этой игре существуют и негабаритные предметы, которые не предназначены для хранения в инвентаре, но сейчас меня это не интересует и вряд ли когда-нибудь заинтересует. Для рудокопа критично лишь количество доступных ячеек.

Хм, а как происходит обновление экипировки у работни-

ков? Владыки Бездны же заинтересованы в повышении продуктивности добычи. Надо бы расспросить об этом других, раз Гольт отказался вводить меня в курс местных раскладов. Может, Тао и Эсте повезёт больше.

Перчатки и ботинки перетащил в соответствующие слоты возле проекции тела персонажа, и они исчезли из инвентаря и появились сразу на мне. Ничего особенного в них не было. Предметы обычного качества, без каких-либо бонусов, разве что перчатки предохраняли руки от появления мозолей, а ботинки защищали ступни от острых камней. А вот кирка вызвала у меня гораздо больший интерес. Не знаю, какие архивы перерыли пришельцы, но кирка мало отличалась от земных картинок, которые попадались мне на глаза, когда я изучал электронные версии разных исторических учебников, чтобы освоить хотя бы минимальную школьную программу уничтоженной земной цивилизации.

На достаточно длинный черенок была насажена двусторонняя металлическая часть. Один конец – четырёхгранный, сужающийся, заострённый. Второй – широкий, выполнен в виде молота.

Название: кирка рудокопа-новичка.

Класс предмета: нет.

Тип урона: колюще-дробящий.

Прочность предмета: 25/25

Вес: 6 килограмм.

Урон: 5-20

Расход бодрости: 5 единиц за удар.

Можно поместить в инвентарь.

Требования: сила – 5, выносливость – 5, грузоподъёмность – 5.

Вес кирки ощутил сразу. Но моей силы хватало, чтобы уверенно держать её в руках. Сделав пробный замах, чуть было не завалился на спину. Координация ни к чёрту. Тяжёлая металлическая часть потянула назад, но в последний момент я всё же отпустил черенок, и оружие, звякнув о камень, свалилось в ручей. Повезло ещё, что он неглубокий, так что достать свой рабочий инструмент из воды не составило труда, но вылезла новая проблема. В описании кирки появилась шкала под названием «Коррозия».

Ржавчина – это плохо, она разъедает металл и снижает его прочность. Чтобы избавиться от ненужных проблем, пришлось снять футболку, насухо вытереть всю влагу и положить кирку на солнце, чтобы просушить деревянный черенок. За рабочим инструментом стоит следить, вряд ли мне в ближайшее время выдадут другой.

Шкала коррозии исчезла минут через пять, когда я уже заканчивал изучать выданную карту нижнего уровня разлома. Предчувствие не обмануло. Тринадцатый сектор и вправду находится в самой заднице этой локации. Туда даже рельсы ещё не проложены. Владыки Бездны протянули их только до середины двенадцатого сектора.

Также напрягало отсутствие в моём секторе воды. Русло

ручьё сворачивает в сторону и уходит под землю уже в начале двенадцатого сектора, так что придётся тратить время ещё и на пополнение запасов воды. Но больше всего меня насторожили две яркие, насыщенные цветом иконки, которые были обильно расставлены практически по всему тринадцатому сектору. Первой была пиктограмма Солнца, а второй – морда странного существа с вытянутым носом, с широкими, рваными ушами и выпирающими из обеих челюстей длинными клыками.

Если пиктограммка Солнца встречалась довольно часто, то морды существ были в основном сконцентрированы в тринадцатом секторе и частично захватывали конец двенадцатого. В том, что в секторе обитают мобы, я уже практически не сомневался. Вопрос в другом. Какого хрена Владыки Бездны ничего с этим не делают?

Тао нарисовался минут через десять, когда я уже был готов выдвигаться в путь, и по его лицу мне сразу стало понятно, что я остался один.

– Джей, слушай, тут такое дело... – замямлил китаец, но я остановил его жестом.

– Я всё понимаю и не в обиде, – успокоил я приятеля. – Сам накосячил, и нет смысла тянуть вас за собой в пропасть. Бывай, Тао, может, ещё свидимся. Про долг я не забыл, отдам по случаю.

Не дожидаясь реакции парня, повернулся к нему спиной и пошёл по протоптанной вдоль ручья дорожке в сторону сво-

его рабочего сектора. Нужно знать, что меня ждёт, ведь, как правильно сказал Гольт, начиная с завтрашнего дня поблажек больше не будет. Если я не хочу всю оставшуюся жизнь жрать урезанную пайку безвкусной бурды, которая положена тем, кто не справляется с рабочей нормой, придётся как-то выкручиваться из дерьмовой ситуации.

Если двигаться обычным шагом и без перегруза, то шкала бодрости не расходуетя, и это существенный плюс. Чуйка подсказывает мне, что на точку возрождения придётся летать довольно часто и на возвращение к рабочему сектору придётся тратить много времени. Так что лучше всего заранее найти наиболее удобный маршрут и попробовать разные режимы ходьбы и бега, чтобы совместить необходимое с полезным и прокачивать выносливость.

Тринадцатый сектор, естественно, располагается на противоположном конце разлома, и от точки возрождения до него по прямой два с лишним километра. Сектор, скорее всего, образовался после упомянутого орком апгрейда разлома до пятого уровня, и сейчас там генерируются лишь самые простые рудоносные жилы. Вопрос, почему Владыки Бездны не зачистили сектор от мобов, остаётся открытым, но думаю, что со временем это прояснится.

Двигаться по прямой не получалось. Дно разлома было усыпано множеством выростов породы, порой возвышающихся над местностью на несколько десятков метров. Периодически на глаза попадались работающие рудокопы. На-

сколько я успел понять, рудоносные жилы генерируются случайным образом, и одной из моих задач будет отыскать нужное место для добычи.

В каждом секторе, который я проходил, мне встречались работники разного уровня профессии. Я понял это по экипировке. Примерно такие же нубы, как и я, были одеты в футболки и шорты, а более прокачанные добытчики экипированы в штаны из плотной кожи и примерно такие же куртки, да и инструменты у них в руках были даже на вид более качественными.

Помимо рудокопов, мне попадались и каменотёсы, которые выдалбливали из породы стандартные блоки и таскали их к вагонеткам. Работёнка та ещё. На мой взгляд, гораздо тяжелее, чем просто долбать жилу и собирать руду в сумку, но выбирать рабам не приходится. Людей не часто распределяют в каменотёсы, не те физические данные. В нашей резервации парни в основном рудокопы и лесорубы, если это магические миры, а девчонки травницы и собирательницы. Прогрессивным игрокам галактики запахло тратить своё драгоценное время на такую ерунду. Им подавай приключения и кровавые сражения с монстрами, на худой конец крафт, но никак не добыча.

Когда тропинка подходила вплотную к одной из двух стен разлома, мне удавалось разглядеть тоннели явно естественного происхождения, из которых доносились рабочие звуки добычи руды или камня. По всей видимости, там залегают

ресурсы более высоких уровней. Сомневаюсь, что в пещерах нет мобов, но раз народ там работает, значит это выгодно.

Первого крысодлака я увидел недалеко от границы двенадцатого и тринадцатого секторов. Трое рудокопов отмахивались от моба кирками, но даже такому нубу, как я, сразу становилось понятно, что если мужики ничего не придумают, то им точно хана. Тварь по габаритам превышала кавказскую овчарку.

Кожа моба была покрыта плотной короткой шерстью серого цвета. Задние конечности имели два сустава и были длиннее передних. За счёт них крысодлак мог совершать прыжки метра на три. На передних конечностях имелись острые когти, которыми тварь полосовала свою жертву во время атаки. Вытянутая пасть моба заполнена треугольными зубами, а глаза горят кроваво-красным цветом.

Бегает крысодлак немного специфически, оттопырив зад кверху из-за длинных задних конечностей, но на скорости это отражается мало. Мне удалось увидеть, как тварь встала на задние лапы и начала полосовать бедолагу рудокопа когтями. Тот заорал от боли, попятился, споткнулся о камень и упал, а крысодлак тут же уцепился ему в плечо зубами и начал выдирать куски мяса монструозной пастью. Крови не было, но выглядело это зрелище крайне омерзительно.

Ситуацией воспользовались коллеги несчастного и обрушили на голову моба град ударов. Один из них пробил твари череп, и кирка застряла в голове, но этого оказалось доста-

точно, чтобы обнулить шкалу жизни моба. Мужики на секунду озарились белым светом, после чего победно вскинули руки вверх. Похоже, я стал свидетелем их левелапа⁵.

– Грац, – подал голос я и вышел из-за валуна, из-за которого наблюдал за боем. – Мужики, поделитесь опытом, чего мне ожидать в тринадцатом секторе. Я тут накосячил перед Гольтом, и он запихнул меня в самую задницу мира.

Работяги сначала напряглись, мало ли, я захочу отжать у них законный трофей, но, увидев мой нубский прикид, немного расслабились.

– Разделявай тушу, – приказал явно старший и обратился уже ко мне: – Как звать?

– Джей.

– Ты попал, Джей, – не стал приукрашивать он и вывалил на меня неприятную правду.

Я слушал его и откровенно охреневал от творящегося на разломе беспредела. Владыкам Бездны откровенно плевать, что творится на дне. Они вообще сюда не спускаются, и всем заправляют Гольт и другие бригадиры. Все они являются такими же рабами и когда-то вкалывали на разломе, но сумели дослужиться до высокого звания. Бригадиры отвечают за выполнение нормы. За недостачу их штрафуют, за избыток поступления ресурсов премируют, но в этом-то и заключается моя проблема.

Тех, кто косячит, да или просто не нравится бригадирам,

⁵ Левелап – повышение уровня.

они ссылают в опасную зону, где добыть норму практически невозможно. Как правило, это наказание носит единичный характер, чтобы остальные послушно выполняли команды и вкалывали как проклятые. Массовые ссылки случаются редко и на непродолжительный срок. Ведь недостачу придётся восполнить за счёт переработки других, иначе взыскание выкатят уже бригадиру.

Но меня это греет слабо. Что такое пятьдесят кусков медной руды, когда у Гольта в подчинении больше трёх сотен рабочих. Такую недостачу закрыть не сложно, и держать меня в тринадцатом секторе он может очень долго.

Почему не истребить мобов? Пробовали. Владыки Бездны раньше зачищали весь разлом и не один десяток раз проходились катком по всем пещерам, но от этого практически не было толку. Буквально на следующий день крысодлаки возвращались, причём в тех же количествах, что и раньше, и они попросту забили на это. Иногда сюда спускается кто-то из нубов клана, чтобы набить немного опыта, но это случается крайне редко, локация находится на самой границе клановых владений, а у Владык Бездны есть и более подходящие для кача новичков локи.

Нет, если бы крысодлаки сильно мешали добыче, то в разломе бы дежурил отряд бойцов, но мобы обитают только в крайнем секторе и иногда забредают в соседний, поэтому, по мере расширения разлома, на эту проблему попросту забили. Пространства для работы хватает и так, а максимальное

количество работников завязано только на уровень разлома.

Мой новый знакомый Пег озвучил как минимум три варианта решения моей проблемы. Первый – унижительный. Гольт очень падок на лесть и подхалимаж. Можно попытаться упасть на колени и часами восхвалять его величие, и, может быть, через пару смен он сменит гнев на милость и переведёт хотя бы в двенадцатый сектор. Второй вариант – расточительный. Если в реале не бедствуешь, можно конвертировать кредиты в местную валюту и тупо купить себе смену сектора. Такие случаи были. Ну и третий вариант – сомнительный. Пытаться как-то изворачиваться и работать на самом краю своего сектора и надеяться, что тебя не сожрут.

Первый вариант точно в топку. Мне хватает унижения и перед высшими, а пресмыкаться перед таким же по статусу уродом, отхватившим толику власти, я не собираюсь. Второй вариант я оставил про запас. Кредиты у меня, скорее всего, будут, но курс ввода наличности в вирт для рабов просто грабительский. Если вывести зарплату на чип можно один к одному, то обратный процесс стоит гораздо дороже. Этот момент я изучу чуть позже, при следующем заходе в игру.

Придётся пробовать выкручиваться. Поэтому, пока Пег и его товарищ возились с разделкой туши крысодлака, я постарался собрать как можно больше информации. Для начала мне объяснили, как отличить матёрую особь от молодой. Как оказалось, это можно сделать и без идентификации по внешним признакам. Самое основное отличие – это длина

шерсти, у матёрых она гораздо длиннее. Второй признак – цвет глаз. Чем моложе особь, тем насыщеннее краснота. Ну и третье – размер. Тут всё просто, матёрые гораздо больше.

По слухам, которые передавались ещё с тех времён, когда Владыки Бездны чистили разлом, максимальный уровень тварей, которых они тут встречали, равнялся пятидесятому, но это было где-то глубоко под землёй. Рейд-босса на разломе так и не нашли, а из обычных мобов не дропалось ничего ценного, так что про них попросту забыли. Пег и его артель в свободное от работы время промышляют охотой на молодых тварей до третьего уровня. Они уже обкатали тактику боя, в которой кого-то обязательно сожрут, но только так появлялся шанс нанести сильный удар в уязвимую область.

Как признался Пег, приманкой все становятся по очереди. Занятие это, мягко сказать, охренеть какое неприятное, но отказываться от дополнительного дохода не хочет никто. В отряде есть человек, которому прокачали ремесленный навык разделка добычи и скинулись на покупку скорняцкого ножа. Для нормальных аккаунтов процесс сбора лута происходит в автоматическом режиме, но нам всё приходится делать своими руками.

С каждого крысодлака удаётся получить шкуру, около семи килограммов мяса, когти и зубы. Всё это можно сдать торговцу, дом которого располагается рядом с офисом бригадира. Ориентировочно, в зависимости от уровня моба, получается выручить от шести до десяти медных монет. Вро-

де мелочь, но уже за пятьдесят монет можно купить кирку с уроном под сотню и повышенным шансом крита⁶, штаны из кожи того самого молодого крысодлака, у которой есть параметр защита, или такую же куртку. Также в ассортименте торговца есть простенькие зелья жизни и бодрости, ну и другие мелочи, полезные в быту и работе.

Иногда из моба вываливается какая-нибудь низовая шмотка или колечко с повышением одного из сопротивлений. Если сильно повезёт, то может дропнуться и настоящее сокровище, по местным меркам, – кольцо атрибута, которое на единичку повышает одну их базовых характеристик, но случается это крайне редко, и такие случаи можно пересчитать по пальцам одной руки. Рабам такое кольцо бесполезно, закрыты соответствующие слоты, но стоимость, в зависимости от атрибутов, может доходить до двух золотых, а это охренеть какие большие деньги для раба.

Помимо лута, охота на крысодлаков даёт опыт, за счёт чего повышается уровень персонажа. Каждый левелап полностью восстанавливает все шкалы персонажа и даёт одно очко атрибутов, которое можно вложить по своему желанию.

Ещё один способ получить очко атрибута – повысить ранг профессии. Пег сообщил, что новые типы ресурсов становятся доступны для добычи с шагом по десять рангов. Чем выше ранг профессии, тем больше урон по соответствующей рудоносной жиле и выше шанс добыть кусок руды. По-хо-

⁶ Крит – критический урон.

рошему, Владыкам Бездны стоило бы снабжать работников и атрибутом восприятие, для повышения шанса обнаружить богатую ресурсом жилу, но мы попали в не самый богатый клан, и они решили на этом сэкономить.

Как оказалось, обнаружить рудоносную жилу без открытого восприятия не так уж и просто, но Пег поделился опытом и подсказал, на что стоит обращать внимание, чтобы система подсветила жилу и стала возможна добыча руды.

– Удачи, Джей, – похлопал меня по плечу на прощанье Пег, когда его напарник закончил возиться с тушей моба. – И помни, крысодлаки приходят на шум, так что тщательно выбирай место добычи и почаще крути головой по сторонам.

– Спасибо, – искренне поблагодарил я. – Без твоих подсказок я бы отправился на точку респа уже через пару минут.

– Все мы в одной заполненной дерьмом лодке, – изрёк философскую мысль Пег. – Придурки типа Гольта забыли об этом, но они, так же как и все, каждый день отдают свою жизненную силу высшим.

На этом мы и простились. Пег отправился к торговцу, ну а я начал осторожно пробираться к границе тринадцатого сектора. По идее, необходимости в этом не было. Крысодлаки очень редко без нужды выходят на поверхность. Как правило, они реагируют только на звуки работы, да и то не в 100% случаев, но лучше учиться быть постоянно настороже, целее буду.

Местность оказалась сложной. Особенно для нуба с отсут-

ствующим атрибутом ловкость. Я уже попробовал несколько привычных приёмчиков из реальной жизни и был сильно разочарован. У меня так и не получилось повторить даже простейшие трюки, которые я отработал до автоматизма во время тренировок и поисковых вылазок. Как только я пытался совершить какие-либо действия в ускоренном темпе, персонаж реагировал очень вяло, и это вгоняло в тоску. Вряд ли мне перепадёт атрибут ловкость, и придётся всю жизнь работать деревянным персонажем.

Весь тринадцатый сектор был буквально усыпан валунами разных размеров, включая действительно огромные каменюки. С одной стороны, в таких условиях легче укрыться от мобов, но с другой – крысодлаки очень хорошо приспособлены к передвижениям по такой местности. Длинные задние конечности позволяют им прыгать с камня на камень и быстро отыскать источник шума.

Прежде чем начинать работать, нужно продумать тактику действий. Придётся отыскать или создать надёжное укрытие, куда я смогу сбежать в случае опасности. Пег сказал, что крысодлаки в разломе в 99% случаев находятся под управлением системы и действуют шаблонно, так что вряд ли будут долго караулить меня, и если потеряют визуальный контакт, быстро уберутся восвояси.

Первым делом обследовал валуны рядом с границей сектора, но так и не смог обнаружить рудоносную жилу, хотя старательно высматривал подсказанные Пегом ориентиры.

Но зато присмотрел пару удобных мест, куда я смогу забиться в случае необходимости. А вообще, надо продумать варианты ловушек. Лишние очки атрибутов мне не мешают, но завалить моба в одиночку практически нереально, а связываться со мной сейчас не захочет никто, так что лучше сразу закатать губу.

Дальше начал обследовать местность вокруг укрытий и спустя минут десять всё же отыскал тоненькую рыжую прослойку в толще камня, что является одним из признаков рядом расположенной медной жилы. Пришлось минут пять до рези в глазах тарашиться на камень, прежде чем система сжалась и разродилась потоком новой информации:

– Доступен для изучения пассивный профессиональный навык взгляд рудокопа. Эффект: +1% к шансу обнаружить рудоносную жилу в пределах своего ранга профессии, +0,1% к шансу обнаружить рудоносную жилу выше текущего ранга профессии. Требования: нет. Изучить? Пояснение: у каждого ресурса есть внешние признаки залегания. Чем больше таких признаков известно игроку, тем эффективнее будет работать навык. Повышай свои знания о профессии, и со временем тебе откроются многие секреты.

– Ты обнаружил малую медную жилу. Содержание руды – 1-5 кусков. Содержание металла – низкое. Прочность жилы: 5000/5000.

Навык надо брать, да и советом системы стоит восполь-

зоваться. Наверняка в электронной библиотеке резервации найдётся информация о признаках залегания того или иного металла. Не факт, что создатели Эстери заморочились и перенесли все эти признаки в вирт-игрушку с магическим уклоном, да и вообще я понятия не имею, какие металлы встречаются на других планетах, а уж как они там залегают и подавно, но всё равно поищу информацию, лишним это точно не будет.

Профессиональные навыки (2/20)

1. Размашистый удар по месторождению. Уровень 1. 0% прогресса навыка. Эффект: +10% к урону по рудоносной жиле. Требования: атрибут сила, атрибут выносливость, 10 единиц бодрости. Частота применения: раз в пять минут.

2. Взгляд рудокопа (пассивный). Уровень 1. 0% прогресса навыка. Эффекты: +1% к шансу обнаружить рудоносную жилу в пределах текущего ранга профессии, +0,1% к шансу обнаружить рудоносную жилу выше текущего ранга профессии.

Так, теперь нужно попытаться разбить эту жилу. Рудокопов у нас в резервации хватает, а я умею слушать, так что успел нахвататься полезных лайфхаков. В разных мирах процесс добычи протекает со своими особенностями, но в одном наблюдения рудокопов схожи. Нужно отыскать в пределах подсвеченной системой области жилы трещину, наиболее близко расположенную с выходом металла, и стараться

бить именно туда. В этом случае урон будет несколько больше, а шанс на максимально возможный лут повысится даже у полного нуба. Вот и проверим.

Небольшая трещина обнаружилась довольно быстро, вот только попасть по столь мелкой цели тяжелой киркой с текущим показателем силы и при отсутствии ловкости было практически нереально. Но делать нечего, надо пробовать. Я помнил, что произошло, когда кирка оказалась в моих руках в прошлый раз, поэтому сделал замах поменьше и со всей доступной мне силой ударил по жиле, стараясь попасть в область трещины.

– Ты нанёс урон малой медной жиле 93 единицы. Прочность 4907/5000. Расход бодрости -5 единиц.

Урон пока не ахти, но для первого дня неплохо. Вот только рукоятка кирки отсушила руки, и удержать оружие не удалось. Кирка вырвалась из рук и чуть было не заехала мне по ноге. Чертыхнувшись, я поднял оружие и упрямо замахнулся второй раз, предварительно осмотрев округу. Из-за большого нагромождения валунов местность просматривалась плохо, но мобов вроде пока не видно. Удар.

– Ты нанёс урон малой медной жиле 104 единицы (+10% размашистый удар рудокопа). Прочность 4803/5000. Расход бодрости -15 единиц.

Ага, значит, применение навыка увеличивает расход бодрости, надо запомнить. Острый конец кирки погрузился в камень сантиметра на три, и я ткнул рукоятку вверх, после

чего от камня откололся небольшой кусочек и образовалось углубление. Так, начало положено, теперь надо развить свой успех.

Новый замах, но ударить я не успел. Спину обожгло болью, а потом в плечо вонзились десятки острых зубов. Заорать я не успел, перед глазами потемнело, и через несколько секунд возникла строчка системного текста:

– Ты умер, Джей. Возрождение на точке привязки через 3...2...1.

Проклятье, я действительно попал, и винить в этом нужно только себя.

Глава 5 Трофеи

Оказавшись на точке возрождения, увидел, как из своего офиса вышел Гольт, в руках которого была чашка с каким-то горячим напитком, а на лице застыла довольная улыбка, больше напоминающая звериный оскал. Мне резко захотелось отпустить какую-нибудь грубость или, на худой конец, показать неприличный жест, но я сдержался. Не стоит усугублять своё положение. Мало ли каких ещё подлянок сумеет подкинуть бригадир.

Удостоверившись, что после смерти кирка оказалась в инвентаре, безразлично пожал плечами, мол, ну умер, бывает, и спокойно пошёл по тропинке. Порой отсутствие ожидаемой реакции может выбесить противника гораздо больше, читал в какой-то книге по психологии. Нужно быть повнимательнее. Обрадовался мимолётным успехам и забыл об осторожности. Так не пойдёт, Джей. От успехов в вирте зависит качество жизни в реале. К тому же если долгое время не справляться с нормой добычи, могут и перевести на другую работу.

Прихватив с собой пару камней общим весом чуть больше десяти килограмм, продолжил путь к своему сектору. Да, сейчас расходуются шкала бодрости, но качаются сразу все три моих атрибута, а пока иду вдоль ручья, можно её оперативно пополнять.

Время в пути немного возросло. В первый раз я добрался до границы тринадцатого сектора за двадцать минут, сейчас ушло двадцать пять, но 10% к прогрессу выносливости, 6% к прогрессу силы и 8% к прогрессу грузоподъёмности стали небольшим бонусом, скрашивающим моё незавидное положение. Если всю смену бегать от точки респа до рабочего сектора, то на выполнение нормы не хватит и целых суток.

Единственное, что немного грело душу, так это привязка жилы к конкретному рудокопу уже после первого удара. То есть никто не сможет воспользоваться моим отсутствием, добить прочность жилы и лишить меня законного лута.

Во второй раз подошёл к процессу добычи более ответственно и постоянно крутил головой в разные стороны, что позволило обнаружить крысодлака заранее, но конечный итог был точно таким же. Вспышка боли и полёт на точку респа. Я тупо споткнулся, когда попытался сбежать от моба, и он очень быстро меня сожрал.

Хоть в этот раз мне удалось нанести аж восемь ударов и снести жиле почти тысячу единиц прочности, настроение было отвратным. За полтора часа я не только не добыл ни единицы руды, так не смог даже ополовинить прочность самой нижней жилы. В голове начали роиться панические мысли, и с каждой минутой заглушать их становилось всё трудней. Предательский голосок нашёптывал: мол, подумаешь, унижение, мало его было в твоей жизни? Ну поползаешь пару дней на коленях перед Гольтом, подумаешь. Зато

потом заживём, в резервации никто не узнает.

– Да ну на хрен, не бывать этому. Лучше сдохнуть в поиске, – прошипел я и решительно поднялся.

И креды мои этот чмошник не получит, лучше потрачу всё на себя и буду трепыхаться до последнего. Нужно заскочить в местную торговую лавку и прицениться, а уже после смены буду думать, как быть дальше.

Небольшой посёлок, который состоял из десятка каменных строений, располагался неподалёку от точки возрождения. Со слов Пега я знал, что, помимо пары административных зданий и торговой лавки, там есть несколько кузниц, мастерских по обработке камня и кожеобрабатывающих цехов, где работники разлома могут открывать и прокачивать ремесленные навыки.

Работать позволялось только с излишками ресурсов, после закрытия дневной нормы. Так можно немного подзаработать и улучшить свою экипировку. Высшие вывернули всё так, чтобы рабы меньше стремились в реал и оставались в вирте как можно дольше. Именно поэтому никто не собирается выдавать работникам новую экипировку. Достаточно просто повышать норму в зависимости от роста профы, а каким способом рабы будут увеличивать свою производительность, Владык Бездны не волнует.

Не справляешься – оставайся в вирте дольше, осваивай ремесло, продавай торговцу продукцию, а на вырученные деньги покупай более качественную экипировку и инстру-

менты с бóльшим уроном. Я подозреваю, что цена покупки сильно занижена, и Владыкам это выгодно, да и тенивики довольны, чем дольше раб находится в вирте, тем больше жизни из него можно выкачать.

В торговой лавке меня встретила симпатичная, смуглая девчонка лет семнадцати, одетая в аккуратное синее платье и с дежурной улыбкой на лице.

– Приветствую тебя в торговой лавке клана Владыки Бездны. Меня зовут Элли, чем могу быть полезна? – выпалила стандартную фразу девчонка, а меня аж передёрнуло. Как же я ненавижу всех высших, которые принуждают людей играть в их идиотские игры.

– Привет, я Джей, хотел посмотреть, какие товары продаются. Подумываю ввести кредиты в игру, нужно прицениться.

– Если хочешь подмазать Гольта, то лучше всего сделать это деньгами. Обычно пары золотых для этого достаточно, – скривив губы в гримасе чуть ли не отвращения, прошебетала Элли своим звонким голосочком.

– И в мыслях не было, – ответил я, нисколько не покривив душой. – Наоборот, думаю, как можно выкрутиться из сложившейся ситуации. И вообще какой обменный курс?

– Десять тысяч кредитов за один золотой, – уже более дружелюбно ответила Элли.

– Сколько? – невольно вырвалось у меня.

– Десять тысяч, – спокойно повторила девчонка и хихик-

нула в кулачок, глядя на мои округлившиеся от удивления глаза, а на её лице засияла уже совсем не дежурная, а очень даже милая улыбка.

– Да это же беспредел! – продолжил возмущаться я.

– Чего ещё ждать от высших, – пожалала плечами Элли. – Смотри ассортимент быстрее, у меня лимит времени на одного клиента.

Товары были распределены по двум категориям. Серые предметы – без каких-либо требований, и, соответственно, бонусов, которые выполняли такую же функцию, что и в реале – немного защищали от влияния физических факторов. Например, в кузнице работать в футболке не получится, жар печи не позволит, и нужна защита.

Белые, или обычные. В свойствах этих предметов можно было отыскать самые разнообразные бонусы как к сопротивлению, так и профессиональным навыкам. Иногда попадались и шмотки с плюсом к атрибутам, но ценник на них начинался от десятки серебра. Для того чтобы экипировать их на персонажа, нужно обладать не просто нужными атрибутами, но и прокачать их до определённого уровня, да и ранг профессии тоже должен подходить. Кстати, требования к уровню персонажа у них тоже есть.

Всё остальное было свалено в отдельную вкладку и обозначено как разное. Я подозреваю, что существуют и другие классы предметов, но вряд ли они по карману рабам, поэтому и нет никакого смысла выставлять их на продажу.

Ценник, мягко говоря, кусался. За моток простой верёвки с меня хотели содрать 5 медных монет. А сумка на пятьдесят ячеек и вовсе стоила серебрушку. Пробежавшись по списку доступных товаров, пришёл к выводу, что с текущими характеристиками мне мало что может помочь с моей проблемой, и остаётся только один вариант.

– Кто-то продаёт излишки руды? И если да, то какова нормальная цена? – закрыв торговую вкладку интерфейса, спросил я у Элли, которая всё это время простояла на одном месте с дежурной улыбкой на лице, отыгрывая роль вежливой нпс-торговки.

– Поспрашивай в кузнице, Джей, но не рассчитывай, что тебе продадут медную руду. Никто не осмелится пойти против воли Гольта. Я могу помочь тебе чем-то ещё? – поинтересовалась Элли, как бы намекая, что время, отпущенное системой на одного клиента, истекло.

Новость откровенно хреновая, но унывать пока рано. Надо понять, сколько у меня в распоряжении кредитов, и уже отталкиваться от этого, а разобрать трофеи я смогу только после окончания смены, до конца которой ещё целых шесть часов. Если не получается нормально работать, то, по крайней мере, поднять на пару пунктов атрибуты вполне реально.

– Нет, спасибо, забегу к тебе в начале следующей смены. До встречи, не скучай.

– Удачи, Джей, она тебе понадобится, – мне кажется, совершенно искренне пожелала мне Элли и наградила напо-

следок именно своей милой, а не дежурной улыбкой, от которой моё виртуальное сердце заколотилось в груди гораздо чаще.

В кузницу я заходить не стал. Смысл пытаться договариваться о покупке руды, когда в карманах нет ни медяка, только вызову раздражение у парней. К своему сектору я шел в прежнем стиле, с утяжелением. Я твёрдо решил разбить хоть одну жилу и попутно пробовать разные варианты избавиться от назойливого внимания крысодлаков. Тем более что Пег говорил, что они приходят на шум не всегда.

– Малая медная жила разбита. Профессиональный опыт +5, всего 5/100. Ты получил 1 кусок медной руды.

– Доступен для изучения пассивный профессиональный навык горное дело. Эффекты: +1% к шансу добычи максимального количества руды из жилы в пределах ранга профессии, +0,1% к шансу добычи максимального количества руды из жилы выше текущего ранга профессии. Требования: нет. Изучить?

– Доступен для изучения пассивный профессиональный навык владение киркой. Эффекты: +1% к урону киркой по рудоносной жиле в пределах ранга профессии, +0,1% к урону киркой по рудоносной жиле выше текущего ранга профессии. Требования: кирка в активном слоте. Изучить?

Выдала долгожданное сообщение система, после того как я ещё семь раз слетал на точку возрождения. Мда, за пять ча-

сов работы добыть всего один кусок руды, я, наверное, поставил местный антирекорд. Но зато прогресс атрибутов вплотную приблизился к апу, а устойчивость к жаркому климату достигла четвёртого уровня, и то хлеб.

Кожа персонажа действительно стала немного темнее, а скорость прокачки сопротивления уменьшилась, но это было ожидаемо. Для каждого следующего повышения придётся работать на жаре несколько дольше.

С таким трудом добытый кусок руды оказался неказистым чёрным камушком с вкраплениями рыжего цвета, размером примерно с кулак. И вот таких мне нужно добывать по пятьдесят в день. Печаль. Надо же было так вляпаться. Сейчас бы спокойно работал в двенадцатом секторе, как Тао, и горя бы не знал. Между прочим, китаец уже поднял профу до второго уровня и набил двадцать шесть кусков руды всего за пять часов. Я встретил его, когда в очередной раз плёлся от точки респа.

Ладно, Джей, нечего рассиживаться. Ещё есть целых два часа, за которые можно многое успеть. Кто сказал, что атрибуты нельзя открывать своими силами? Наверняка в такой продуманной игре есть варианты открыть хотя бы базовые атрибуты. Если высшие до этого не додумались, то не факт, что это невозможно в принципе. Насколько я понял, они вообще не сильно заморачиваются над проблемами. Всё равно браться за новую жилу уже поздно, да и местность стоит изучить получше. В голове уже начал вырисовываться зача-

ток плана, но всё упирается в финансы. Главное, чтобы ноут пострадал не слишком сильно.

Оставшиеся два часа онлайн я активно прочёсывал местность, пытался отыскать медные жилы на будущее, делал пометки на виртуальной карте и прокачивал атрибуты. Делать это с ограниченным запасом воды оказалось непросто, но других вариантов всё равно не было, так что пришлось выкручиваться.

Прокачать атрибуты мне всё же удалось, вот только мир Эстери преподнёс очередной неприятный сюрприз:

1. Сила: 8(+1). 12% прогресса атрибута. + 80(+2) к урону.

2. Выносливость: 6(+1). 5% прогресса атрибута. +60(+2) к бодрости.

3. Грузоподъёмность: 5(+1). 0% прогресса атрибута. Максимально переносимый вес без дополнительного расхода бодрости – 10(+0,2) килограмм.

Прибавка от самостоятельно прокачанных характеристик и рядом не стояла с базовыми показателями, что, в принципе, круто, и могло бы дать мне хороший буст к прогрессу, но в моей ситуации мало на что влияет. Если честно, то даже +10 к урону за ап мало бы мне помогли, так что почти не расстроился жалкой двойке.

Перед завершением первой игровой сессии я подманил очередного крысодлака, чтобы тот быстренько отправил меня на точку респа, заодно проверив одно из возможных

укрытий, кинул свой единственный кусок руды в вагонетку и, как только кнопка выхода налилась красками, покинул вирт, не забыв перечислить полагающиеся мне за смену кредиты на свой счёт. Всё равно придётся конвертировать деньги в игровую валюту из реала, так пусть все они будут в одном месте.

– Репутация с резервацией +1, всего: 1. Кредиты +25, всего – 29.

Сообщение от системы появилось вместе с совершенно дикой головной болью. Я невольно застонал и поспешил покинуть капсулу. Настолько хреново мне ещё не было никогда в жизни. Болела каждая клеточка тела, как будто все эти двенадцать часов меня колошматили дубинами.

Кое-как доплёлся до ближайшей лестницы, побряхтывая поднялся на третий уровень и поковылял к ближайшей столовой, а если быть совсем точным, то к ближайшему синтезатору. Народ, который обильно повалил в коридоры после завершения смены, провожал меня сочувственными взглядами. Все помнят первый выход из вирта, такое не забывается. У нас принято негласное правило: уступать таким людям очередь, которая быстро образуется перед синтезатором.

– Система, прошу выдать регенерон, – еле слышно прохрипел я, когда чип в предплечье коротко пискнул, после того как синтезатор считал с него показания.

Восстанавливающий коктейль положен каждому новому пленнику виртуала, таковы правила. Мне стало легче уже по-

сле первого глотка прохладной жидкости, которую незамедлительно выдал синтезатор. По рассказам других я знаю, что теперь целые сутки мне будет не нужна еда, и можно потратить это время с пользой.

– Ну как, Джей, куда распределили? – плюхнувшись на соседний стул и поставив поднос рядом с моим опустевшим стаканом, спросил Спир, мой приятель, с которым пару раз ходили в поиск, пока тот не осел в вирте и перестал покидать резервацию. – Ты перед сменой пронёсся мимо меня словно ураган, чуть в стену не впечатал.

– В рудокопы, – блаженно улыбаясь, ответил я. Терзающая тело боль очень быстро отступала. – А бежал я, чтобы успеть купить анаболик у Аста.

– Грац! – поздравил меня Спир. – Ну как стим? Подействовал? – с живым интересом спросил он.

– Сила до восьмёрки взлетела, – не удержался и слил инфу я.

– Хрена се, я с пятёрки начинал.

– Да толку-то, – скривился я. – Встрял я по-крупному. Попал в немилость к бригадиру, он и запихнул меня в самый опасный сектор, уже девять раз на респ летал. Видимо, поэтому так паршиво после выхода было.

– Делаааа, – протянул Спир, когда я вскользь рассказал ему о своих приключениях. – Что делать будешь?

– Шевелить конечностями и выгребать, – поднявшись со стула, ответил я. – Ладно, бывай, увидимся.

Проигнорировав буравящего меня ненавидящим взглядом Трея, рука которого была перебинтована и висела на перевязи, я проследовал по коридору до лестницы, поднялся на второй, жилой уровень и подошел к своей койке, рядом с которой стоит ящик с моим барахлом. Приложив палец к сенсору, открыл крышку и побросал все свои невеликие сокровища в потрёпанный рюкзак, который отыскал в одном из поисков. Старенький планшет с потрескавшимся стеклом, такой же смартфон, ворох проводов с различными разъёмами для подзарядки самой разнообразной техники и адаптер питания к ним с переключателем мощности, несколько журналов и цветных постеров, всякая никому не нужная мелочёвка типа спинера или поп-ита – вот и всё, что я нажил за свои шесть лет в резервации. Остальное продавал теневикам, торговцу или технарям.

Последние платили лучше всего, так как держали что-то типа развлекательного центра, где каждый может найти себе развлечение по карману. Народ тратил кучу времени на просмотры старых фильмов, рубился по сети в стрелялки, рассказывал персонажей в РПГшках, как будто вирта было мало. Я понимаю ещё – сгонять в киношку, особенно с множеством пикантных сцен, но тратить своё время на игры в реале? Это уже чересчур. Может, вирт вызывает размягчение мозга?

Ладно, в этом сумасшедшем мире каждый удерживает собственную крышу как может. Если после двенадцати часов тяжёлой работы народу хочется влезть в шкуру нормаль-

ного игрока и крошить мобов пачками – это их право, тем более что вирт заменяет сон, а свободное время нужно чем-то заполнить.

Захлопнув крышку личного ящика, я осмотрел ровные ряды двухуровневых кроватей и с облегчением покинул общий барак, где провёл шесть долгих лет. Очень надеюсь, что мне не придётся сюда возвращаться.

Ещё пара пролётов, и после короткого запроса система открыла дверь в моё личное хранилище. С замиранием сердца открыл ячейку и достал прочный рюкзак, с которым уже пару лет хожу в поиск, никак не решаясь открыть его и посмотреть, что стало с ноутом. Собравшись с духом, сделал глубокий выдох и потянул за молнию.

Внешний пластик ноутбука треснул, но это ещё ничего не значит. У игровых моделей обычно твёрдый корпус, особенно у дорогих. Очень аккуратно стал открывать крышку и не смог сдержать восторженного рёва, экран оказался цел. Я всё же сорвал свой джекпот.

Пробовать включать ноут не стал. Лучше это сделать вместе с технарями. Наверняка девайсу требуется комплексная чистка, иначе можно попросту сжечь хорошую вещь. Обмана я не боялся, технари всегда платят по счетам честно, у них безупречная репутация, система видит всё и может покарать за обман.

Зачем теневикам нужно поддерживать такой порядок? Чтобы народ охотнее шёл в поисковики. Если пойдут слухи,

что скупщики обманывают честных трудяг, то кто будет таскать им ресурсы? А ничто так не стимулирует бурную деятельность, как новость об очень дорогой находке. Я уже вижу, как через несколько дней народ начнёт доставать вопросами, а потом повалит в развилки города. Как же так, какому-то нубу повезло, а им, таким красивым и умным, нет, беспорядок.

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.