

Искажающие реальность. Книга 1. Обратный отсчет

Автор:

[Михаил Атаманов](#)

Искажающие реальность. Книга 1. Обратный отсчет

Михаил Александрович Атаманов

Искажающие реальность #1

Случившийся долгожданный Первый Контакт с инопланетной цивилизацией люди откровенно не поняли. Как и не поверило наше человечество в то, что отведённое Земле время защиты от вторжения из космоса весьма и весьма ограничено. Но после Первого Kontakта осталась загадочная игра, принесённая пришельцами в наш мир. Цели этой игры туманны, сервера находятся непонятно где, да и принципы работы не поддаются объяснению. Но эта игра набирает обороты, затягивая всё большее количество людей, и вскоре трудно уже становится не замечать, что игровые события напрямую влияют на нашу реальность. И не только нашу...

А между тем, пока люди разбираются с этой загадочной игрой, таймер обратного отсчёта тикает, и совершенно непонятно, что случится, когда срок защиты нашей родной планеты истечёт.

Михаил Атаманов

Искажающие Реальность. Книга 1. Обратный отсчёт

Введение. Первый контакт

Как только писатели, астрономы, философы и военные ни представляли первый контакт человечества с внеземным разумом. И получение обсерваториями Земли осмысленных сигналов из дальнего космоса. И находка космических артефактов или даже живых пришельцев при раскопках древних курганов и пирамид. И появление зловещих инопланетных звездолётов над крупнейшими городами нашей планеты. Падение небесных тел, крушение всевозможных НЛО. Встреча с «братьями по разуму» на далёких планетах. Вторжение. Война. Истребление всего живого...

Однако происходящее больше всего напоминало чью-то глупую шутку, мистификацию или назойливую рекламу, а потому человечество далеко не сразу поверило в реальность Первого Контакта. Просто на различных популярных интернет-порталах Земли изображение периодически стало загоразживаться раскрывающимся во весь экран окошком с мохнатой рожой гуманоида, чем-то отдалённо напоминающего снежного человека с густой тёмно-рыжей шерстью. Это высокое прямоходящее существо с пронзительно чёрными глазами, приплюснутым тёмным носом и широким ртом было облачено в металлический не то доспех, не то скафандр без шлема и приветливо махало зрителям поднятой когтистой лапой. С сильнейшим акцентом гуманоид произносил один и тот же текст, пусть и на разных земных языках в зависимости от страны трансляции:

– Люди Земли, по праву первооткрывателей цивилизация Шихарса объявляет свою власть и юрисдикцию над вашим миром. Мы гарантируем один тонг безопасности вашей родной планете, но далее судьба человеческой расы будет зависеть исключительно от вас самих. Люди, вы уже достигли порога развития, с которого возможно участие в большой в игре, искажающей реальность. Так примите же в ней участие и заслужите право войти в число великих космических рас!

Далее шли кадры каких-то непонятных схем и чертежей, после чего пятидесятисекундный ролик заканчивался, всплывающее окошко само собой закрывалось. Сами понимаете, глупо было надеяться, что кто-либо клюнет на такую примитивную и безыскусную подделку. Даже самый доверчивый зритель и то понимал, что перед ним всего лишь переодетый в мохнатый костюм актёр, неуклюже рекламирующий какую-то очередную компьютерную игру.

Для тех же наивных зрителей, кто всё-таки засомневался и стал задавать вопросы, приглашёнными на студии экспертами был проведён разбор приведённых в рекламном ролике так называемых «чертежей». Так вот, даже самое поверхностное их изучение показывало, что это вообще полнейшая бессмыслица – приведённое в видеоролике оборудование вообще не предполагало подключения к сети питания и не могло работать в принципе.

Интерес зрителей к видеороликам с мохнатым пришельцем продержался совсем недолго. Затем эффект от подобной назойливой рекламы, внезапно без предупреждения прерывающей интересные фильмы, выпуски новостей и спортивные трансляции, повсеместно стал резко отрицательным. Недовольные зрители массово устанавливали блокирующие всплывающие окна в браузерах программы, а также писали жалобы на надоедливую рекламу в техподдержку сайтов и во всевозможные инстанции.

Власти пытались бороться с рекламной заразой и грозили самыми серьёзными последствиями неизвестным хакерам, устроившим этот глупый розыгрыш. Сисадмины достаточно быстро научились оперативно блокировать трансляцию надоевшего всем ролика. Специалисты по информационной безопасности разными способами пытались определить искусно замаскированный источник сигнала и утверждали, что вскоре выйдут на след этих наглых хакеров. И хотя злоумышленников в итоге так и не нашли, через несколько недель трансляции прекратились сами собой, и все вздохнули с облегчением.

Таким образом, величайшее событие в истории человечества, поставившее точку в многовековом споре о возможности существования других разумных рас во Вселенной, прошло весьма сумбурно, скомкано и, пусть и было замечено множеством людей, но практически никем из них не понято.

Хотя нашлись всё же энтузиасты-одиночки, решившие узнать побольше про «игру, искажающую реальность». Несмотря на все разоблачения экспертов и многократно озвученную абсурдность приведённых схем, эти упёртые чудаки продолжали верить в чудо и даже построили изображённое на чертежах устройство...

Глава первая. Сетевой турнир

Да, мы знали, что это рискованно и незаконно. Прекрасно понимали, что со свистом вылетим из университета, если наша деятельность по организации коммерческих турниров по сетевым играм и особенно тотализатора на них вскроется. Тем не менее, мы сознательно шли на этот риск. Почему? Сложно сказать. Сначала всё было просто и понятно – самые первые турниры я и два моих соседа по комнате в общежитии организовали исключительно ради денег, так как нам полוניщим студентам финансы требовались позарез. А потом, когда кое-какой кэш позволял вроде больше не рисковать, мы просто не могли остановиться, и деньги тут уже не играли главной роли. Адреналин, азарт, уважение среди однокурсников и интерес со стороны студенток – вот что двигало нами и заставляло рисковать.

Мы прекрасно понимали, что масштаб турниров постепенно растёт, круг посвящённых неизбежно ширится, и всё труднее становится сохранить тайну от преподавателей, полиции и службы охраны нашего университета. Все предпринимаемые нами ухищрения по сохранению анонимности участников и самих организаторов турниров могли работать лишь до того момента, пока нами не займутся действительно профессионалы в области информационной безопасности. Мы это прекрасно понимали. Всё чаще в разговорах с моими друзьями мелькало, что пора сворачивать лавочку, что следующий сетевой турнир должен стать последним. Но за ним следовал очередной турнир, затем ещё один, и ещё...

Грандиозный ПвП-турнир между студенческими общагами Москвы, начавшийся в полдень субботы, затянулся до пятого часа утра понедельника. Из восьми сотен игроков через сетку квалификационных боёв в финал пробилась тридцать два участника. В их числе был и я. Да, в отличие от своих соседей по комнате, занимавшихся сетевым оборудованием, средствами шифрования трафика и приёмом ставок, я нередко и сам участвовал в сетевых баталиях. И даже частенько побеждал, срывая при этом весьма неплохие денежные призы.

Причём никаких «кодов на бессмертие», читерских модов и других нечестных приёмов я никогда не использовал. Мощный компьютер с лучшей видеокартой и хорошим процессором, быстрый пинг, знание игровых карт и оружия, а главное растущие из правильного места руки – всё, больше ничего мне для победы не требовалось. Участвовал я всегда под разными игровыми псевдонимами и был уверен, что никто из обычных игроков не догадывается, что за многими призёрами и победителями последних турниров скрывается один и тот же человек.

Вот и сейчас я играл. Со шлемом виртуальной реальности на голове, с пальцами на кнопках эргономичных перчаток-манипуляторов я был полностью погружён в процесс. Мира вне игры для меня временно не существовало...

* * *

Бегом по крутым ступенькам винтовой лестницы на третий, самый верхний этаж богатого особняка. Остановиться, чтобы отдышаться. Выносливость ушла практически в ноль, мои толстые колонны-ноги дрожали, бока раздувались, словно кузнечные меха. Я тяжело хрипел и открывал рот, словно выкинутая на берег рыба. Воздуха решительно не хватало. Как же трудно быть великаном!

Идея выбрать огра-рукопашника пришла мне в голову спонтанно буквально за минуту до старта финала, когда случайный жребий вытянул нам карту на последнюю игру турнира – средневековый замок с его громадными полутёмными залами, узкими переходами и крутыми лестницами. Крайне неудобная карта для дроу-лучника, которым я успешно преодолел все отборочные стадии, а потому в последний момент я решил сменить своего игрового персонажа.

Никогда раньше мне не доводилось играть за великанов, а потому неудобства их грузного тела стали для меня неприятным сюрпризом. Трёхсоткилограммовая туша оказалась неспособна бегать и карабкаться по канатам, и даже обычная крутая лестница становилась серьёзным препятствием для огра, сжирая при подъёме всю выносливость. На все мои команды тело великана реагировало почти с секундной задержкой, к этому было особенно трудно привыкнуть.

Подобная инерция движений едва не стоила мне жизни в предыдущей схватке с юрким человеком-ассасином, с лёгкостью уворачивающимся от ударов моей громоздкой двуручной секиры. Пришлось тогда действовать нетривиально – в какой-то момент я имитировал замах своим оружием, но вместо удара бросился вперёд, широко расставив руки и сбивая присевшего человека с ног. Тогда мне дико повезло – юркого противника удалось придавить к полу своей тушей. Лишив ассасина его главного преимущества – подвижности, я с лёгкостью расправился с ним, просто скрутив шею голыми руками. Тот ассасин стал уже четвёртым моим фрагом в финале, вот только и жизни у меня самого осталось лишь тридцать семь процентов. Слишком мало для выживания. Даже критически мало.

Пока выносливость неторопливо восстанавливалась, я открыл таблицу статистики. Из тридцати двух участников финала в живых после почти часа игры оставалось лишь четверо – мой огр, человек-копейщик, лучница-эльфийка и ещё кто-то неизвестный, кого никто из игроков так и не смог пока ни разу заметить, а потому в таблице напротив расы и класса этого персонажа до сих пор стояли вопросительные знаки. А между тем этот неизвестный успел убить уже троих. Крут, однако. Видимо, какой-то невидимка-стелсер, скрытно атакующий со спины.

Раздался сигнал, оповещающий участников, что до конца турнира осталось пять минут. Нужно было поторапливаться. Я открыл карту. Судя по плану здания, впереди за закрытой дверью меня ждал длинный прямой коридор. На месте лучницы-эльфийки именно там я бы караулил своих противников, расстреливая соперников издали. Очень удобное для неё место, это нужно было учитывать.

Нарочито с шумом распахнув дверь, я сделал решительный шаг вперёд, а затем резко отпрянул назад. И тут же в дверной косяк на уровне моей головы вонзилась длинная стрела с красным оперением! Я не ошибся – эльфийка-лучница притаилась именно там, где я и предполагал. Не теряя ни секунды, я бросился вперёд, страшно рыча по-звериному – громкий крик иногда реально помогал, вызывая у противников ступор, растерянность и страх. Тем более, когда это оглушительно ревел огромный великан-людоед.

Даже самому зелёному новичку понятно, что одной стрелой в грудь такую массивную живую машину смерти не остановить. Куда стала бы метиться хрупкая лучница, на которую несётся огромный озверевший огр? Напрашивался выстрел в голову, наносящий повышенный урон. Поэтому в тот момент, когда эльфийка отпустила тетиву, я заслонил своё лицо широкой секирой.

Треньк! Повезло – стрела с дребезжащим звуком рикошетом ушла в сторону. Вот ведь девчонка дура! Ей бы стрелять по ногам, замедляя меня и выгадывая тем самым время для новых выстрелов. Но остроухая эльфийка действовала слишком предсказуемо, а после неудачи и вовсе растерялась, замешкалась, выронила следующую стрелу, а затем запоздало попыталась убежать от приблизившегося рукопашника. Ну уж нет! Я рубанул с размаху справа-вниз, и красивая длинноухая женская головка покатила по камням, отсечённая страшным ударом тяжёлой секиры. Пятый фраг! И даже без потери здоровья с моей стороны!

Я остановился и снова открыл карту. Времени оставалось мало. Где искать ещё двоих врагов? И в этот момент, словно отвечая на мой вопрос, буквально в двадцати шагах от меня впереди за очередной дверью раздался отчётливый вскрик. Ещё минус противник. Интересно, кто на этот раз умер? Я открыл таблицу со списком участников. Имя человека-копейщика потускнело, зато напротив последнего остававшегося соперника появилась четвёрка, означавшая очередной фраг. И снова жертва не успела увидеть своего убийцу. Ловок, зараза, что и говорить...

В правом верхнем углу экрана тревожно затикал таймер, сообщающий, что до конца финала осталось менее двух минут. Если выживших к истечению времени окажется несколько, будет назначена переигровка – восемь лучших по результатам финала кибер-спортсменов встретятся снова на этой же карте. Ой, как не хотелось бы – я и так уже едва соображал после многочасового игрового марафона. К тому же сегодня на третьей паре в университете должна была состояться важная контрольная, к которой хотелось бы подготовиться, а перед этим хоть немного выспаться. Так что вперёд, рискуем!

Резко распахнув дверь, я сразу отшатнулся назад, повторяя трюк, на который купилась лучница. Но никто меня не атаковал. Странно. Немного успокоившись, я осмотрелся. Крохотная заставленная мебелью полутёмная комнатка, из которой сразу два выхода вели с разных сторон на один и тот же полукруглый увитый плющом балкончик. Круглый люк в потолке и свешивающаяся верёвочная лесенка. Возможно, таинственный невидимка уже поднялся таким способом наверх. Но скорее всего мой противник находился где-то здесь в этой небольшой затемнённой комнате, скрываясь в невидимости и поджидая моей ошибки. Теперь передо мной стояла задача как-то обнаружить его, не подставив при этом свою уязвимую спину – у многих игровых классов удар сопернику в спину считался критическим и вызывал повышенный урон.

Я перерубил канаты лесенки, потом рубанул своей секирой воздух крест-накрест, затем пару раз резко провёл лезвие вдоль пола. Пусто. Либо мой противник был настолько искусен, что совершенно бесшумно уклонялся от моих ударов (что маловероятно), либо его здесь вообще не было. Но тогда где же он? Наверху? Вряд ли – ему ведь тоже наверняка хочется закончить финал здесь и сейчас, а не участвовать в переигровке. Неужели он ждёт меня на открытом хорошо освещаемом солнцем балконе? Да ну, бред какой-то, зачем «стелсеру» выдавать себя и выходить из тени?

Я снова осмотрелся. В этой небольшой комнатке совершенно негде было укрыться. Тумбочки, маленький столик, открытый шкаф с покосившимися дверцами. Еще раз рубанув пространство комнаты своим оружием, я снова убедился, что противника тут нет. Противно завывала сирена – пошла последняя минута финала. Итак, нужно было решаться – через правую или левую дверь выходить на балкон. За какой-то из этих дверей меня поджидал соперник, наверняка сейчас из невидимости наблюдавший за моими душевными терзаниями. Чистая лотерея – смогу ли я выйти на противника лицом-к-лицу и убить его, используя преимущество в силе великана, или же ошибка с выбором приведёт к тому, что невидимка зайдёт мне в спину и победит.

Тяжело вздохнув, я принял решение... и со всей силы, разом тратя всю накопленную выносливость, рубанул секирой по платяному шкафу!

Моё тяжёлое оружие врубилось во что-то мягкое. Есть! Бинго! Вместо досок и щепок брызнула кровь, на пол рухнуло располовиненное тело. Метаморф, принимающий форму предметов. Выжидает добычу и атакует ничего не подозревающую жертву со спины, обычно убивая одним ударом. Крайне редко используемый на сетевых турнирах класс из-за своей медлительности, необходимости находиться совсем рядом с жертвой и абсолютной беспомощности, если первая атака не привела к убийству противника. Неожиданный выбор, но нужно признать, что он едва-едва не привёл к победе.

– Как я его! Вы видели?! – восторженно прокричал я для своих соседей по комнате, снимая шлем виртуальной реальности с головы.

И замер...

В комнате общежития находилось множество людей в серой пятнистой форме сотрудников полиции. Мои друзья лежали распластанными на полу, их запястья были сцеплены за спиной наручниками.

– Да, мы видели, – усмехнулся усатый мужчина с укороченным автоматом в руках, видимо главный в группе. – Давай тоже падай на пол, ноги в стороны, руки за спину. И не заставляй меня повторять свои слова дважды, чемпион.

Глава вторая. Отчисленный студент

– Я отчислен из университета? – спросил я у ведущего допрос следователя, когда у столь важного человека нашлось-таки время на такого неудачника.

– Сам-то как думаешь? – вопросом на вопрос ответил мне немолодой усатый офицер с погонами капитана, бегло пролистывая кипу бумажек на столе и расписываясь на некоторых из них. – Ладно бы вы с дружками просто играли в компьютерные игры вместо учёбы в лучшем ВУЗе страны – не одобряю, но хотя бы могу понять. Но вы ведь додумались организовать тотализатор! Так что тут вообще без вариантов. Уголовный Кодекс Российской Федерации статья 171.2 пункт 2. До четырёх лет лишения свободы. Так что влип ты конкретно, Кирилл.

Я вздрогнул, затем тупо кивнул – собственно, эту информацию я и так уже знал, так как в прошлом году смотрел, чем грозила нам подобная незаконная деятельность. Четыре года тюрьмы... Я застонал и встряхнулся, пытаюсь собраться с разбегающимися мыслями. Голова от усталости и волнения соображала с огромным трудом. До этого я провёл три не самых приятных часа на лавке в «обезьяннике» местного отделения полиции, стараясь отодвинуться как можно дальше от нестерпимо воняющих и к тому же ещё и обоссавшихся бомжей, и пытаюсь при этом не уснуть. А потом, когда я всё же задремал, меня растолкал сержант полиции и провел по коридору в кабинет этого офицера. Мне сказали, что это следователь, хотя никаких вопросов, кроме подтверждения имени-фамилии и указанной в моём личном деле краткой биографии он пока что не задавал.

На заданные же вопросы я с готовностью ответил. Да, я – Кирилл Викторович Комаров двадцати лет отроду. Уроженец небольшого городка Суздаль во Владимирской области. Сестёр-братьев нет. Мать не помню – мне не было и четырёх лет, когда она умерла. Отец же погиб относительно недавно, ещё и трёх лет не прошло. Работал геологом, их группа где-то в Восточной Сибири наткнулась на нелегальных добытчиков золота, а тем свидетели криминального промысла были не нужны. Жил какое-то время у тётки в Суздали, затем закончил школу и поступил на геологический факультет Московского Государственного Университета.

Следователь внимательно меня слушал, что-то черкая в своих бумажках, потом словно забыл о моём существовании, включил компьютер и что-то долго там

искал, пролистывая экраны текста.

– А где мои соседи по комнате? – задал я свой следующий вопрос, просто чтобы нарушить затянувшееся молчание.

Офицер наконец-то оторвал свой взгляд от экрана, положил шариковую ручку на стопку листов и пристально посмотрел на меня.

– Те двое отчисленных студентов-неудачников? Их пока что держат в камере в полном неведении относительно дальнейшей судьбы. Обычный приём – психологически таким способом обрабатываем, чтобы понервничали сильнее и сами себя накрутили всевозможными страшилками. А завтра или послезавтра, когда они морально будут уже полностью созревшими, предложим им простой выбор: или под суд за организацию незаконного тотализатора на азартных играх, или добровольцами в армию. Военная кафедра у твоих подельников не закончена, так что пойдут они служить рядовыми в инженерные войска – вроде именно туда распределяют отчисленных студентов с вашего факультета геологии. Послужат на благо нашей Родины, наберутся жизненного опыта и заодно получат хороший урок на будущее не нарушать общепринятые законы.

Я задумался, хотя соображать в моём не выспавшемся состоянии было весьма трудно. С одной стороны, хорошо, что существовал альтернативный путь, кроме как в тюрьму. С другой же, мне было совершенно непонятно, зачем офицер это рассказывает, и почему меня держат отдельно от однокурсников. Бывших однокурсников, если уж быть более точным.

– А почему меня отдельно от друзей держат? – наконец-то задал я интересующий меня вопрос, так как неизвестность стала слишком уж тяготить.

– Потому как ты, Кирилл, не простой участник, а самый что ни есть организатор всего этого незаконного бизнеса. Дело выходит достаточно громкое, и кто-то должен ответить перед законом. Хотя насчёт тебя всё же ещё не определено, нужно сперва подтвердить кое-какие детали твоей деятельности. Может, и переведём тебя к друзьям, после чего отправитесь вы всей дружной компанией понтоны ставить и мосты возводить на Крайнем Севере или где-то ещё. Хотя, возможно, выбор вариантов дальнейшей судьбы у тебя окажется более богатым, чем у твоих соседей по комнате.

Офицер замолчал и снова углубился в изучение документов. Я же сидел на лавке и пытался понять, что именно мой собеседник имел в виду, и какие «детали моей деятельности» могли его заинтересовать. Тишина снова затянулась, меня стало клонить в сон. Как вдруг резко зазвонил телефон на столе следователя, я едва не подпрыгнул от неожиданности. Офицер взял телефон, молча выслушал какое-то сообщение, после чего опустил трубку.

– Вот и закончили расшифровку всей вашей бухгалтерии, а также восстановили списки призёров всех предыдущих турниров и выплаченных им премиальных, – не скрывая самодовольства, поделился он со мной информацией. – Теперь всех участников турниров хорошенько пропесочат. Некоторых отчислят, у кого и так проблемы с успеваемостью имелись. Остальным выдадут «волшебные пендели», чтобы на будущее должный стимул к учёбе придать. Что же касательно тебя... – мой собеседник резко на полуслове остановился, положил перед собой несколько бумажек, удивлённо присвистнул и что-то подчеркнул в них ручкой, затем поднял на меня глаза. – Судя по финансовым отчётам, Кирилл, ты участвовал в пятидесяти трёх сетевых турнирах. Причём в двадцати семи из них победил, в остальных был в числе призёров. Так?

– Да, так и есть, – не стал отпираться я, поскольку информация и так уже была известна следователю. – Всего лишь в двух турнирах я вообще пролетел мимо призовых мест, в остальных получил какую-нибудь награду. Хотя какое это сейчас имеет значение...

Однако, если судить по заметно изменившемуся поведению моего собеседника, для него мои результаты были почему-то важными. Следователь аккуратно сложил все распечатки со стола в пластмассовую папочку, закрыл её и наклонился в мою сторону:

– Значение, как бы это ни показалось странным, действительно имеет. Буквально вчера «сверху» нам спустили очень необычную разнарядку – выявить среди студентов московских ВУЗов заядлых «игроманов» и предоставить эти списки начальству. Собственно, на вашем игровом сервере мы как раз и нашли всю нужную нам информацию по данному запросу.

– Кому вообще могли потребоваться списки геймеров среди студентов?

Усатый офицер пожал плечами и откинулся на спинку стула.

– Знаю лишь то, что написано в присланной официальной бумаге. Какому-то подмосковному институту, занимающемуся разработкой чего-то там в области виртуальной реальности, потребовалось несколько опытных «геймеров» для тестирования программ. Я не знаю, сколько вакансий у них имеется, не знаю конкретных условий, но для тебя это реальная альтернатива тюрьме или топтанию сапог в армии. Так что подумай, Кирилл. Такой шанс избежать ответственности, и вместо наказания получить интересную работу выпадает нечасто. Только думай скорее, пока эта лазейка для тебя ещё открыта.

Я лихорадочно соображал. Поработать какое-то время в подмосковном институте, пока вся эта шумиха с коммерческими сетевыми турнирами не уляжется? Чем не отличный вариант для меня? Пускай даже оклад на такой работе будет скромным, сейчас это совершенно неважно. К тому же, судя по всему, заработанные на игровых турнирах деньги у меня изымать не стали, так как все мои банковские карточки по-прежнему находились в кошельке. А значит, кое-какая скопленная сумма на жизнь у меня имелась.

– Чего тут думать? Меня очень даже заинтересовало такое предложение! – громко объявил я о своём решении. – Что нужно подписывать?

Глава третья. Товарищи по несчастью

Меня разбудил удивлённо-обиженный вскрик какой-то девушки.

– Так этот чёртов контракт с институтом на два года?! – сокрушалась девица едва ли не в истерике.

Я приоткрыл глаза и... окончательно проснулся. Место было незнакомым. Тёмное помещение, заваленное мешками с цементом и старой мебелью. Мне потребовалось несколько секунд, чтобы сориентироваться и вспомнить, где я нахожусь – какой-то ангар или склад, куда меня доставили напрямиком из отделения полиции в машине с непрозрачными стёклами. Признаться, я даже не знал, долго ли мы ехали и в какую сторону, так как сразу же уснул в машине. Помнил лишь, что меня в итоге растолкали, провели в это помещение и сказали «ждать остальную группу».

Тело затекло и ныло – ведь я уснул, примостившись в какой-то невероятной позе на жёсткой неудобной лавке, какие обычно ставят в залах ожидания автовокзалов. На них ещё специально делают ручки между сиденьями, чтобы бомжи не могли ночевать. Но днём я был настолько уставшим, что как-то всё-таки умудрился разместить свои конечности и лечь. Вот только попытка пошевелиться привела с резкой боли в затекшей ноге.

– О, наш йог проснулся! – встретили моё пробуждение весёлым смехом.

Кое-как выбравшись из превратившейся в западную лавки, я выпрямился и обернулся к своим соседям. Трое молодых парней и две девушки, вся группа примерно моего возраста. Тоже отчисленные студенты-геймеры, набранные для работы в таинственном институте?

Возможно и так, хотя одна из девиц совершенно не вписывалась в образ заядлого игромана. Она сразу же привлекла моё внимание – яркая длинноногая блондинка с красивым просто кукольным личиком, обалденной точёной женской фигуркой и... хитрым внимательным взглядом, который сразу перечёркивал складывающийся образ наивной дурочки и выдавал высокий интеллект хозяйки. Стильное дорогое платье и туфельки, сумочка от кутюрье, дорогие серьги с изумрудами. Ну не похожа была эта роскошная красавица на человека, для которого виртуальные миры заменили реальность.

Другая девушка, словно в контраст первой, была совершенно неприметной: невысокого роста, темноволосой и скромно одетой, с толстыми очками на носу, эдакая невзрачная классическая «ботаничка».

– Привет всей честной компании! – жизнерадостно приветствовал я собравшийся коллектив. – Я пропустил что-то интересное? Кто-то что-то говорил про контракт на два года?

– Да вот Артур утверждает, – «ботаничка» указала на длинноволосого хипповатого вида парня с серьгой в левом ухе, – что в деканате института ему дали подписать контракт на два года.

– Именно так! – с готовностью подтвердил этот «хиппи», одетый в драные джинсы и тёмную водолазку с эмблемой группы Pink Floyd. – Меня сегодня отчислили из института с третьего курса. Там длинная история, действительно

было за что. Но я пробовал бороться и даже написал прошение на имя декана, что всё понял и осознал, подобное не повторится и всё такое... Но зараза его заместитель поставил резолюцию, что сперва я должен подтвердить серьёзность намерений исправиться – отработать по специальности полный контракт в подмосковном полувоенном институте, и только после этого меня восстановят. И он дал мне подписать договор, в котором чёрным по белому было написано про два года.

Артур закончил свою эмоциональную речь, опустил голову и замолчал. Остальные тоже молчали и неприкрыто рассматривали меня.

– Сам-то ты кто? Тоже отчисленный студент, как и все мы? – не выдержал сидящий на корточках коротко стриженный парень самого, что ни есть, «быдловатого» вида – чёрная кожаная куртка, спортивные штаны, кроссовки на голую ногу, кепка на голове. Для завершенности картины классического «гопника» ему не хватало разве что фингала под глазом и мятой папиросы во рту.

Скрывать мне было нечего, поэтому я честно назвал своё имя и рассказал, как был отчислен с факультета геологии Московского Государственного Университета за то, что вместо занятий участвовал в коммерческом сетевом компьютерном турнире.

– Собственно, как и все мы, – горько усмехнулась та самая тихоня-ботаничка. – Пока ты спал, мы уже успели перезнакомиться и выяснили, что тут собрались участники одного и того же сетевого турнира. Причём все мы прошли в финал. Что обидно, я ведь почти до самого конца раунда своей лучницей дошла, была одной из четверых выживших участников. Немного не повезло – промахнулась пару раз, и «рукопашник» меня покромсал...

– Так нужно было по ногам огру стрелять и отходить шаг за шагом, не давая ему приблизиться, – дал я запоздалый совет, на что девушка изумлённо воскликнула:

– Так это был ты, Кирилл?! Это твой огр меня убил, а потом победил в финале! Ты кучу денег наверняка срубил, признавайся!

– Угу, как же... – почему-то смутился я и опустил взгляд в пол. – Победить-то победил, вот только ни копейки не получил. Только-только шлем с головы снял и даже не успел от компа отойти, как меня полиция скрутила.

Тут в наш разговор встрял ранее молчавший мускулистый парень кавказской внешности, до этого без толку пытавший реанимировать свой мобильный телефон.

– По поводу турнира я вам точно говорю – это сами организаторы полицию вызвали! Только они ведь знали, кто с какого IP-адреса играл. Вот они и сдали всех ментам, чтобы не платить выигрыши. Решили все деньги себе прикарманить, суки!

Этой же точки зрения придерживались все собравшиеся. В адрес организаторов турнира полились ругань и проклятия. Я так и вовсе возмущался громче всех, чтобы никто не заподозрил меня в связях с этими таинственными мошенниками-организаторами. Наконец, все выговорились и замолчали. Я воспользовался паузой и несколько запоздало попросил собравшихся представиться.

Блондинка на вопрос об имени назвалась «Иришкой из Первого Меда» и сообщила, что нисколько не жалеет о своём отчислении, поскольку «терпеть не может вида крови, и вообще это была дурацкая инициатива родителей запихнуть дочку в медицину». Вторая девушка назвалась Машей и, упуская детали, сообщила, что была аспиранткой одного из московских технических ВУЗов и даже рада тому, что многолетняя пытка с постоянным безденежьем, унижением с выбиванием льгот и мест в общежитии наконец-то закончилась.

«Гопник» сквозь зубы нехотя выдавил, что его зовут Денис, а остальное «нам знать не обязательно, так как это уже в прошлом». Кавказец же оказался более открытым. Он назвал своё имя – Имран – и сказал, что является мастером спорта по самбо. Имран закончил в прошлом году Институт Физкультуры, причём даже с красным дипломом, но возвращаться в родной Дагестан пока что не торопился, продолжая правдами и неправдами жить в московской студенческой общаге среди друзей и надеяться на счастливый билет в жизни.

– Знакомые обещали хорошую работу в Москве, но что-то у них не сложилось, – не стал он вдаваться в подробности сорвавшихся планов.

Имран ещё с минуту потыкал пальцами в свой телефон, после чего убрал его в карман со словами:

– Не ловит тут мобильная связь ни хрена! Наверное, эта чёртова жестяная крыша экранирует.

– И крыша тоже, – слышался насмешливый голос откуда-то из темноты. – Но вообще тут военный объект, и работают «глушилки».

Как и все остальные, я обернулся на голос и увидел немолодого крепкого на вид мужчину в тёмно-синем комбинезоне. На рукаве вошедшего красовалась необычная эмблема – внутри белого круга греческий золотой шлем с гребнем и вычурная вьющаяся надпись: «Второй Легион». Оружия у этого мужчины я не заметил, но военная выправка и немалый армейский стаж почему-то сразу угадывались.

Не дав нам даже нескольких секунд на обдумывание сказанного, вошедший указал рукой куда-то в тёмную даль ангара:

– Идите в ту сторону в темноту. В самом углу увидите стопку сложенных листов шифера. Сдвиньте шифер, и откроется лестница вниз. Спускайтесь в туннель и проходите на территорию купола. Остальные группы новичков уже прибыли, их вскоре отправят на первоначальный инструктаж, как и вас тоже. А так как зал для собраний у нас на территории купола совсем небольшой, то не задерживайтесь, если не хотите стоять несколько часов во время получения необходимой вводной информации.

* * *

Шифер мы сразу нашли. В этой стопке было сложено листов двадцать, и груз казался просто неподъёмным. Но вся эта пачка послушно сдвинулась от лёгкого толчка, приводимая в действие каким-то скрытым механизмом. Под шифером обнаружился круглый люк и уходящие вниз в темноту скобы. Первым полез Имран и вскоре крикнул, что нашёл на стене выключатель. Действительно, через секунду снизу загорелся свет, и всем стало видно, что лестница на самом деле совсем короткая.

Зато освещаемый редкими тусклыми лампами туннель показался нам бесконечным. Мы долго шли вдоль серых бетонных стен без каких-либо надписей, рассматривая идущие вдоль пола трубы и жгуты проводов. Несколько раз путь нашей группе преграждали металлические двери, но они совершенно бесшумно отворялись, стоило нам только подойти ближе. Как и все остальные, я с невольным уважением оценил толщину этих дверей – каждая сантиметров по двадцать пять, а то и все тридцать прочного сейфового металла. Наконец, за очередной такой дверью обнаружилась лестница наверх.

Пока я хлопал глазами, привыкая к яркому свету в небольшой комнатке, стоящий возле металлической рамки крепкий охранник опять же в синей форме с эмблемой «Второго Легиона» велел всем выкладывать на стол документы, мобильники, кошельки, ключи и прочие предметы.

– Они вам теперь долго не понадобятся, – «успокоил» нас этот парень, и при этих словах его стоящий чуть поодаль напарник почему-то рассмеялся.

Стоявшая первой в очереди «Иришка из Первого Медицинского» неожиданно густо покраснела и долго упиралась, не желая продемонстрировать окружающим содержимое своей дамской сумочки. Чего там могло находиться такого уж компрометирующего, я так и не понял, так как охранники всё же попросили остальных отойти, чтобы не смущать девушку.

Но вот настала и моя очередь, и я тоже вынужден был вытряхивать свои карманы. Паспорт. Студенческий билет, уже недействительный после отчисления из ВУЗа. Горсть мелочи. Нераспечатанная упаковка презервативов. Ключи от уже бывшей комнаты в общежитии. Затем настала очередь кошелька и пластиковых карточек со всеми сбережениями... Меня заставили пройти через магнитную рамку, затем быстро и профессионально обыскали. После чего, убедившись, что я ничего не утаил, охранник из всех вещей вернул мне только пачку презервативов. Остальное же сложил в большой прозрачный пластиковый пакет и запаял его специальным приспособлением, какие бывают при входе в крупные гипермаркеты или аэровокзалы.

– Вот даже не знаю, хороший это для тебя знак или плохой, – с ехидством прокомментировал стоявший следующим в очереди Денис такое избирательное возвращение мне части имущества.

– Не задерживай остальных, проходи дальше в купол! Запомни, твой номер одна тысяча четыреста семидесятый! – поторопил меня военный, крепя на пакет с моими вещами бирку с номером.

До этого «ботаничка» Маша получила номер 1469-ый, а «хиппи» Артур 1468-ой. Выходило, что нумерация здесь шла по порядку. Но тогда получалось, что уже почти полторы тысячи людей трудились в этом таинственном «куполе». Размах впечатлял. Это должен был быть очень и очень серьёзный проект!

Пакет с моими вещами охранник просунул в окошко в стене, и чьи-то руки его тут же забрали. Я же двинулся дальше по коридору, проговаривая про себя номер и стараясь его хорошенько запомнить: «Тысяча четыреста семидесятый»!

Глава четвёртая. Подземный купол

Хоть я и слышал уже несколько раз про некий «купол», но такого размаха сооружения точно не ожидал. Это оказался именно что железобетонный купол, вот только поистине невероятных размеров. Диаметр на уровне пола не менее полукилометра, из-за чего дальняя стенка даже размывалась и терялась в сизовой дымке. Высотой в верхней точке порядка ста, а может и ста пятидесяти метров. Огромное количество ярких прожекторов высоко над головой создавали иллюзию солнца в летний полдень. Внизу же под куполом расположился самый настоящий жилой микрорайон с многоэтажными домами, футбольным полем и несколькими теннисными кортами, зелёным парком и посыпанными белым песком дорожками.

– Я и не подозревал о таких колоссальных объектах в Подмосковье, – проговорил также поражённый увиденным Артур.

– Причём это ведь совсем недалеко от Москвы, мы всего за час доехали из центра, – добавила Маша. – Хотя есть по Дмитровскому шоссе какие-то большие ангары, но они в разы меньше этой полусферы...

– Ребята, смотрите! – вскрикнула и указала рукой Иришка на какой-то быстро передвигающийся под самой крышей серебристый сигарообразный объект.

Я повернул голову в указанную сторону и сперва принял летящий аппарат за вертолёт. Однако странные зализанные формы, отсутствие винтов и абсолютная бесшумность летающей машины выдавали совершенно иной принцип передвижения по воздуху.

– Что это за штука?! – мы переглянулись в полном недоумении.

Услышав наши удивлённые возгласы, рядом с нашей группой остановилась делавшая вечернюю пробежку раскрасневшаяся русоволосая девушка в серебристом спортивном костюме.

– Новенькие? Сразу видно. Это испытывают построенный по миелонским чертежам антиграв. Причём это уже второй экземпляр. Первый месяц назад криворукий пилот разбил об одну из высоких «кукурузин».

– А, ну теперь после твоих объяснений всё стало понятно. Конечно же это обычный антиграв, и как это мы сами не догадались!? – ответил ей Денис, нарочито ёрничая и явно провоцируя бегунью. – Мы же каждый день такие видим и знаем, что бьют их исключительно об кукурузу!

Девушка ничего не ответила, лишь смерила хама оценивающим взглядом, презрительно фыркнула и продолжила свою пробежку. На спине её формы стоял номер «343» и был изображён рогатый бычий череп, ниже которого готическим угловатым шрифтом змеилась надпись: «Первый Легион»

– Если судить по порядковому номеру, она уже давно обитает тут под куполом, – задумчиво проговорил я и дал совет нашему «гопнику» не цепляться к местным старожилам.

В ответ был грубо послан матом за то, что лезу с ненужными поучениями. После чего разошедшийся Денис ещё и прошёлся в весьма вульгарных и оскорбительных выражениях по фигуре этой девушки-спортсменки, а затем и обобщённо по всем женщинам. Договорить он не успел, со стоном согнувшись из-за резкого тычка в живот от стоявшего рядом Имрана:

– Не смей оскорблять женщин в моём присутствии! У тебя есть мать, у меня есть мать. У каждого человека есть мать. Ты должен с уважением относиться к тем, кто дал нам возможность видеть это мир.

Конфликт дальнейшего развития не получил, хотя гопник и шипел ещё какое-то время что-то угрожающе-неразборчивое. Мы прошли по посыпанной песком дорожке и остановились на развилке возле указателя. На направленных в разную сторону стрелках стояли надписи:

Стрельбище. Кукуруза. Лабиринт.

Ни одно из направлений не указывало на «конференц-зал», «зал собраний» или «место получения вводных указаний», так что мы остановились. К счастью, я заметил недалеко на теннисном корте двоих занимающихся парней и поспешил спросить направление у них. Мне с готовностью ответили, и через пару минут вся наша группа уже рассаживалась на свободные кресла в небольшом полукруглом помещении, напоминающем летний крытый кинотеатр. Тут уже находилось человек пятьдесят и, хотя мест хватило всем, но мы едва не опоздали – находящийся на сцене баскетбольного роста мужчина в строгом деловом костюме уже проверял микрофон, готовясь к выступлению.

– Иван Лозовский, заместитель руководителя Купола и дипломат нашей фракции, – представился он и попросил выключить свет.

И вот свет в зале погас, зато экран за спиной докладчика осветился. С экрана на нас смотрело человекоподобное заросшее густой бурой шерстью существо в накинутом на плечи ярко-алом плаще поверх металлического латного доспеха. Мощные надбровные дуги. Широкий лоб. Чёрные глаза без белков. Широкий нос и массивный подбородок. Прижатые к черепу мохнатые уши. Плотно сжатые губы с выпирающими клыками хищника. Обе передние лапы гуманоида сомкнуты на рукояти искрящегося широкого клинка.

– Итак, новички, начну с самого важного и основополагающего. Перед вами – кронг Давэш-Пир. Он один из правителей могущественной космической расы гэкхо и полномостный хозяин обширнейших территорий в нашей галактике. В том числе по всем космическим законам ему принадлежат права и нашу с вами родную планету Земля. Я понимаю, что звучит это невероятно и шокирующе, но судьба человечества находится полностью в лапах этого существа. Сразу уточню, что гэкхо нам не враги, а скорее покровители, наставники и защитники. В любом внешнем конфликте они выступят на нашей стороне. Но при этом каждую секунду вы должны помнить, что кронг Давэш-Пир имеет полное право выселить человечество с Земли или даже полностью уничтожить нашу

цивилизацию, если люди проявят хоть малейшее непочтение или неповиновение по отношению к своим сюзеренам гэkho. И у него хватит сил это сделать.

В зале стихли не только все разговоры, присутствующие даже дышать стали через раз, шокированные полученными новостями. Докладчик же выждал небольшую паузу и убедился, что все осознали важность сказанного им, после чего продолжил:

– Теперь, когда сложившийся политический расклад вам известен, давайте обсудим то, ради чего вас всех и пригласили. Купол. Игра, искажающая реальность, и ваша роль в ней.

* * *

Наверное, я был единственным из всех собравшихся в зале, кто впервые видел пятидесятисекундный ролик с мохнатым пришельцем, изволивший в прошлом году пользователей Интернет по всему миру. Просто так уж совпало, что именно тогда у меня в университете случилась тяжелейшая сессия, к которой я по причине внезапно вспыхнувшей первой любви и, соответственно, охлаждения тяги к учёбе подошёл сразу с тремя «хвостами» и был на грани вылета. А потому я проводил дни напролёт в библиотеке, штудировав литературу, переписывая конспекты и напряжённо готовясь к зачётам и экзаменам.

Хотя, скорее всего, я тоже не поверил бы в Первый Контакт, как и миллионы других людей по всему миру, случись мне увидеть этот ролик в прошлом году. Однако сейчас, после сообщения дипломата Ивана Лозовского о шатком положении человечества, я отнёсся к увиденному с большим вниманием. Один тонг безопасности Земли, это вообще сколько? Я не постеснялся встать и задать этот вопрос ведущему.

– Отличный и очень правильный вопрос! – воодушевился дипломат и с готовностью принялся отвечать. – Мы давно уже выучили систему исчисления времени расы гэkho и знаем, что тонг в переводе на привычные нам единицы времени означает примерно три с половиной года. Но тут есть две неясности, получить ответ на которые мы пока не смогли. Во-первых, мы знаем, что на родине гэkho планете Шихарса время течёт быстрее, чем на нашей Земле, так что «тонг» там несколько короче, чем был бы здесь у нас. Процентом на шесть короче, а это ни много ни мало два месяца и семнадцать дней. Во-вторых, мы так

и не получили ответа от наших сюзеренов, с какого момента пошёл обратный отсчёт. Ролики посланников гэкхо транслировались двадцать три дня, и каждый раз в них назывался один и тот же срок в один тонг. Есть даже особое мнение, что отсчёт пошёл вовсе не с момента показа информации, а с момента постройки на Земле вирт-капсулы и появления первого человека в игре, искажающей реальность.

– Вирт-капсулы? – какой-то сидящий в зале очкарик зацепился за проскочивший в речи дипломата термин.

– Да, именно что вирт-капсулы. В этих приведённых в видеоролике схемах показано общее устройство вирт-капсулы, а затем пошаговый процесс её сборки. Разные проекции, разные детали, но в итоге всё достаточно логично укладывается в целостную конструкцию. Впервые сборку удалось осуществить в Южной Корее, произошло это один год и семь месяцев назад. Первым человеком, отправившимся в виртуальный мир, был Ким Ин Хун, молодой инженер южнокорейской компании электроники. Он же стал первым человеком, успешно прошедшим лабиринт. К счастью, первооткрывателю хватило ума не удаляться от точки появления и выйти, сообщив властям о своей находке. Вскоре в игру вошли ещё несколько исследователей, затем целая группа из тридцати корейских солдат. А ещё через месяц наша военная разведка обнаружила строительство возле города Ёнджу подземного комплекса Нуп-Еун Сусё, что в переводе с корейского означает «высокая кукуруза». Очень вскоре нужные технологии появились и у нас в стране, после чего в Подмосковье началось строительство подземного объекта Купол, в котором мы и находимся сейчас...

– Вы говорили про какой-то лабиринт. Можно уточнить этот непонятный момент? – снова тот же очкарик прервал докладчика.

Дипломат недовольно скривился, но всё же ответил и на этот поступивший вопрос:

– Да, каждый новичок сразу после создания своего персонажа возникает в центре лабиринта. Это своего рода привыкание к виртуальному телу, тренировка навыков, а заодно испытание. Успешно выбравшиеся за отведённый срок из лабиринта получают дополнительные очки характеристик. Это – редчайшая возможность усилить свои базовые характеристики, так что таким шансом не разбрасываются. Именно поэтому у нас возле здания администрации

построена точная копия того самого лабиринта, так что обязательно изучите его, прежде чем заходить в игру. На выход из лабиринта даётся примерно полчаса. Вы должны научиться гарантировано достигать точки выхода из лабиринта за пятнадцать минут, только после этого будете допущены в вирт-капсулу. Сразу после преодоления лабиринта, ни в коем случае не распределяя полученные очки характеристик, записывайте все параметры своего персонажа и выходите из игры. Опытные наставники рассмотрят получившуюся заготовку и подскажут, какие навыки нужно брать для эффективной игры, и какие характеристики усилить за счёт нераспределённых очков.

– А что такое «кукуруза»? – не унимался очкарик, хотя на него уже стали недовольно шикать соседи по залу.

Дипломат наконец-то переключил слайд, и вместо мохнатой рожи инопланетного властителя Земли мы увидели высокие цилиндрические сооружения, действительно напоминающие початки кукурузы.

– Вопрос про кукурузу – последний, на который отвечу прямо сейчас. Остальные же вопросы будете задавать после окончания моего выступления, иначе мы с вами так никогда и не закончим, – проговорил Иван Лозовский недовольно. – Итак, «кукуруза» и её предназначение... Если у нас с вами всего одна вирт-капсула, её можно поместить где угодно, и она будет работать, получая энергию из гравитационного и электромагнитного полей нашей планеты. Но всё гораздо сложнее, когда у нас много вирт-капсул – десятки и сотни, и нужно организовать их синхронную работу. Ведь мало новичку войти в виртуальный мир, ему нужно возникнуть именно в определённом месте и быть корректно идентифицированным игровым миром как члена определённой фракции...

Дипломат прервал свою речь и плеснул в стакан минералки из бутылки. Действительно, в зале собраний стало душновато от такого количества людей, я и сам бы не отказался от возможности смочить горло. Сделав пару глотков, выступающий продолжил:

– Кстати, наша фракция называется Human-3, или сокращённо H3. Эта аббревиатура будет всегда отображаться на вашей экипировке, убрать или стереть эту надпись невозможно. У корейцев номер H0, нулевой. Так что мы – четвёртая по счёту из человеческих фракций, вошедших в игру, искажающую реальность. Возвращаясь к «кукурузе»... Технологию размещения вирт-капсул нам подсказали гэкхо – эдакая высокая конструкция с центральным стержнем и

чётко определёнными местами креплений индивидуальных ячеек. В принципе, высота получаемой «кукурузины» ничем не лимитирована. Но мы в Куполе стали устанавливать по сто вирт-капсул на одном стрержне, это получается высоченная двадцатиэтажная конструкция. Легко понять по индивидуальным номерам, что ваша «кукуруза» – пятнадцатая, она уже готова. Сейчас вовсю идёт строительство шестнадцатой, вот только ввести в игру ещё сто человек для нашей фракции будет ой как непросто!

Я наострил уши, собираясь услышать важную информацию про какие-то ограничения количества игроков во фракции и связанные с этим сложности, но речь дипломата была неожиданно прервана оглушительно взывшей сиреной. Мерзкий пробирающий до костей звук, напоминающий сигнал воздушной тревоги, от него уши сворачивались трубочкой, а по всему телу начинали бегать мурашки. Затем по всему Куполу раздался усиленный до громоподобного состояния голос:

ВНИМАНИЕ, ГОВОРIT НАЧАЛЬНИК КУПОЛА. НАША ЧЕТВЁРТАЯ ЗАСТАВА АТАКОВАНА! УГРОЗА ПРОРЫВА ТЁМНОЙ ФРАКЦИИ ЧЕРЕЗ ТУМАННОЕ УЩЕЛЬЕ! БОЛЕЕ ЧЕТЫРЁХСОТ НАПАДАЮЩИХ! ЗАМЕЧЕНЫ СРАЗУ ПЯТЬ ВРАЖЕСКИХ ТОПОВ! К ОРУЖИЮ!!!

Глава пятая. Вход в игру

Собственно, на этом собрание для новичков было закончено. Иван Лозовский сослался на то, что он не только дипломат нашей фракции, но ещё и высокоуровневый игрок, а каждый ствол сейчас жизненно необходим на фронте. Поэтому своё двухчасовое выступление дипломат перенёс на семь часов утра завтрашнего дня.

Отвечать на сыплющиеся со всех сторон вопросы насчёт Тёмной Фракции, количества застав и общей игровой ситуации Иван Лозовский не стал. Вместо этого уже в дверях обернулся и велел всем новичкам отправляться к жилым корпусам и заселяться в общежитие, после чего сходить в столовую поужинать, ознакомиться с распорядком дня и принятыми в Куполе правилами, потом

отправляться на отдых. А с самого утра завтрашнего дня прослушать-таки вводную информацию, изучить построенный лабиринт, сгенерировать своих персонажей и активно входить в игру, искажающую реальность.

Мы вышли из зала совещаний. Под куполом ревела сирена, множество людей бежали в одну и ту же сторону.

– «Заруба» похоже идёт серьёзная. Может, нам тоже стоит помочь? – спросил я у своих новых знакомых, однако поддержки не нашёл.

Все ссылались на то, что новичкам даны однозначные инструкции, что делать этим вечером, а самовольные поступки тут наверняка не одобряются. Я тяжело вздохнул и тоже поплёлся вслед за остальными новичками. Путь к жилым корпусам проходил мимо «кукурузин», и я наконец своими собственными глазами узрел эти высоченные сооружения. Увиденное впечатляло, не то слово! Круглые колонны метров по семьдесят в высоту, вокруг каждой вились винтовые лестницы, и отходили застеклённые овальные «зёрна» с металлическими наростами внутри – видимо, это и были те самые вирт-капсулы.

– А вот это наша, пятнадцатая! – указала Маша на одну из «кукурузин».

Я остановился и, задрвав голову, осмотрел место своей будущей работы. Высота впечатляла. Это ведь придётся каждый день карабкаться по лестнице туда наверх. Хорошо, что у меня не было боязни высоты, иначе я даже не представлял, как бы справился.

Кроме больших хорошо заметных цифр «15» на бетонном стержне при входе были указаны номера игроков: с 1401-ого по 1500-ый. Кстати, эта башня была единственной, куда не спешили обитатели купола, во все остальные «кукурузины» народ стекался со всех сторон и спешил на свои рабочие места. Я снова посмотрел на пятнадцатую. Странно. Никакой охраны при входе не было. Заходи, кто хочет...

Хотел было сказать об этом своим новым знакомым, но обнаружил, что все они уже далеко ушли по посыпанной белым песком дорожке. Я же остался совсем один. А что, если...

Я верю своей интуиции, она практически никогда не подводила меня. Вот и сейчас, как и в случае спонтанной смены персонажа в финале сетевого PvP-турнира, я просто кожей чувствовал, что мне нужно, не теряя времени даром, прямо сейчас начинать знакомиться с новой игрой.

Осторожно, каждую секунду ожидая гневного окрика кого-нибудь из местных, я направился к пятнадцатой башне. Никто меня не остановил, до меня вообще никому не было дела. Уже увереннее, я стал взбираться наверх. Всё выше и выше по винтовой лестнице. Ух, да это же просто невыносимо. Неужели нельзя было построить тут лифт?! Уже на восьмом этаже башни мои ноги стали недовольно гудеть от непривычной нагрузки, а до своего четырнадцатого этажа я добрался чуть ли не на четвереньках, высунув язык от усталости. Уфф!

На стене среди прочих был указан мой номер «1470», и короткий коридор вёл в небольшую остеклённую комнатку, в центре которой стояло металлическое овальное ложе с прозрачной крышкой. Моя вирт-капсула! Я постоял, разглядывая это высокотехнологичное сооружение и откровенно любуясь плавными безупречными изгибами конструкции. Крышка легко отъехала в сторону, стоило мне лишь только коснуться её. Покрытое каким-то мягким пористым материалом ложе манило и словно приглашало меня поскорее лечь на него.

Нужно ли снимать обувь? Да и вообще требуется раздеваться или нет? Вешалки тут в комнате не было, но мало ли... Сквозь прозрачное стекло я посмотрел на соседние башни. Вот в одиннадцатой «кукурузине» как раз на уровне моего этажа незнакомая женщина вошла в комнатку и, быстро сдвинув крышку, прямо в одежде и обуви легла в свою вирт-капсулу. Понятно, раздеваться не требуется. Я осторожно прямо в ботинках наступил на пружинящее покрытие. Нормально, оно вполне держало мой вес. Я лёг и хотел было потянуться руками за крышкой, но она сама уже пришла в движение. При этом кажущийся стеклянным материал крышки потерял свою прозрачность и выглядел отсюда снизу совершенно чёрным. Не уголь, не цвет крыла ворона, а какая-то абсолютная темнота, не отражающая никакого света.

«Идеально чёрный цвет!», – успел подумать я, и мир вокруг меня изменился.

* * *

Я стоял в крохотной круглой комнатке с совершенно белыми стенами, потолком и полом. Буквально шаг-полтора в любую сторону, и я упирался в преграду. Источника освещения видно не было, и казалось, что приглушённый свет струится со всех сторон. Единственным предметом, кроме меня и холодных гладких стен, было большое зеркало в рост человека.

Но не стеклянное или металлическое зеркало, а словно проецируемое на стену изображение. Которое повторяло все мои движения и кривляния, но позволяло при желании мысленно покрутить изображение, рассмотрев себя со всех сторон. Что я и делал, критически осматривая самого себя и недовольно кривясь.

Да, волосы обросли уже изрядно, давно нужно было в парикмахерскую сходить... Миг, и в зеркале я отобразился уже с аккуратной короткой стрижкой. Вау! А если вот тут подлиннее оставить, и чёлку набок? Повинуясь моим желаниям, изображение послушно менялось. Так, а если цвет волос сменить? Нет, не нравится, давай-ка обратно.

Наигравшись с причёской и придав волосам насыщенно-чёрный цвет, я перешёл к цвету глаз. Хочу изумрудно-зелёные, они вроде считаются самыми редкими у людей! Получилось неплохо, но с волосами не сочеталось совершенно. Может, холодно-синие? Кстати, а почему бы не сделать глаза светящимися или пылающими, как изображают у волшебников? Получилось жутковато, но я оставил в таком виде.

Теперь накачанные мышцы, высокий рост, косая сажень в плечах, и всё остальное... Я собирался вылепить себе безупречное тело атлета, которое будет нравиться всем без исключения девушкам, но тут меня ждал полный облом – менять в каких-то пределах удавалось только оттенок кожи и убирать или добавлять родинки и шрамы. Жаль. Но ладно, что там дальше?

Имя: Комаров Кирилл Викторович.

Надпись появилась над моим изображением в зеркале, и я недовольно покачал головой. Нет, так не пойдёт. Разве мне нужно, чтобы каждый встречный-поперечный знал моё настоящее имя? А вдруг я серьёзно обижу кого-нибудь в этой виртуальной игре? Зачем мне озлобившийся мститель, который будет знать мои Ф.И.О. и легко найдёт меня в реале?

Так... надпись получилось сократить до Комар..., но вот полностью стереть не удалось. Комар? Было у меня такое прозвище в школе, и я вполне нормально к нему относился. Хорошо, пусть будет «Комар». Что там дальше?

Возможные для выбора классы: Геолог или Изыскатель.

Что за ерунда?! Почему такое ущемление моих прав и возможностей? Я что если я хотел быть танкистом, снайпером или там пилотом звездолёта? Я так и эдак пытался расширить скудный выбор предлагаемых профессий или вернуться обратно к меню выбора имени и внешнего вида, но у меня ничего не получилось. Только Геолог или Изыскатель. Блин... Чем они хоть отличаются?

Геолог. Специалист по обнаружению и добыче ценных минералов, осадочных пород и рудных жил. С ростом уровня и навыков персонажа увеличиваются шанс обнаружения и объём добычи.

Основные навыки: Минералогия, Добытчик, Работа со взрывчаткой.

Ограничения класса: Невозможность использования тяжёлой и силовой брони. Невозможность использования снайперского оружия и ракетных систем.

Вся нужная информация отобразилась на зеркале поверх моего изображения. Так, понятно. А в чём тогда фишка изыскателя? Мгновенно, повинувшись моему мысленному запросу, на зеркале отобразился другой текст:

Изыскатель. Специалист по обнаружению скрытых локаций, аномалий и полезных минералов с помощью сканирующих систем. С ростом уровня и навыков персонажа увеличиваются шанс обнаружения и ценность добычи.

Основные навыки: Электроника, Сканирование, Картография.

Ограничения класса: Невозможность использования тяжёлой и силовой брони. Невозможность использования снайперского и автоматического оружия. Невозможность пилотирования звездолётов и летательных аппаратов всех типов.

Ух, ё... Как же много ограничений оказалось у класса Изыскатель! И хотя меня заинтриговали слова про поиск скрытых локаций и аномалий, но «невозможность использования автоматического оружия» сильно настораживала. На дальней снайперской дистанции такой персонаж не боец, впрочем, как и Геолог. На средней же и ближней... а вот тут было непонятно. Слишком мало я пока что знал об игре и совершенно не представлял существующие там типы оружия. Возможно и есть что-то неавтоматическое, и при этом вполне пригодное для причинения вреда всем злым. А возможно и нет...

Снова вывел информацию о Геологе. Вроде как более сбалансированный класс, и именно этот путь для меня напрашивался, если учитывать моё обучение на факультете геологии и полученные там знания. Я уже хотел было сделать свой выбор, но тут мой взгляд зацепился за сочетание слов «специалист по добыче» и «бонус на объём».

Это что же получается? После обнаружения полезных минералов или рудных жил меня заставят самого добывать найденные ценности, раз уж у персонажа имеется бонус на объём добычи? Меня аж передёрнуло от невесёлой перспективы провести следующие два года своей жизни с киркой в какой-нибудь каменоломне. Это же свихнуться можно будет от однообразия и скуки...

Зато с какой силой заиграли манящие сердце любого азартного человека слова «тайные локации», «аномалии» и прочие интересности, которые обещал мне путь Изыскателя. И я решился, остановив свой выбор именно на этой профессии.

Зеркало потускнело, после чего отразило следующую таблицу:

Я внимательно вчитался в получившиеся характеристики. Трудно было вот так с ходу сказать, хороши они или плохи, разве что низкое телосложение Комара меня расстроило – всего десять единиц. Да и нулевая магия тоже не порадовала. Не то, чтобы я ожидал от Изыскателя каких-либо способностей в чародействе, скорее наоборот, но раз такая характеристика в таблице имелась, значит у кого-то магия всё же была! А раз так, мой Изыскатель 1-го уровня получался

обделённым магией по сравнению с кем-то другим.

Кстати, по всем характеристикам можно было прочесть краткие подсказки. Вроде того, что Сила влияет на переносимый персонажем вес, дальность броска разных предметов и наносимый оружием ближнего боя урон. Или что количество очков здоровья зависит от Телосложения, уровня персонажа и некоего множителя, индивидуального для каждого игрового класса. Про магию же было сказано, что количество «маны» зависит от Интеллекта, уровня и связанного с игровым классом коэффициента. Видимо, у Изыскателя этот коэффициент был просто равен нулю.

В целом, ничего нового для себя я не обнаружил, все характеристики персонажа был привычными и так или иначе уже встречались мне в других играх. Разве что вызвала вопросы «известность» – непонятно, как она рассчитывалась и на что влияла. То ли это была своего рода «карма» – положительная или отрицательная в зависимости от твоих предыдущих действий. То ли какой-то модификатор, влияющий на реакцию встречных в игровом мире персонажей. Ведь одно дело, когда тебя о чём-то попросит совершенно незнакомый человек и, по большому счёту, тебе глубоко плевать, обидится ли он твоему отказу или нет. И совсем другое, если то же самое попросит известная всеми уважаемая личность, знакомством с которой ты гордишься и отношением дорожишь.

Очень быстро я убедился, что редактировать никакие параметры в таблице не получается, и приходится принимать то, что создала для моего персонажа игровая система. Единственный выбор, который предоставляла мне игра – подтвердить, что я ознакомился с вводными данными и готов войти в игровой мир, или ещё подождать и подумать.

По-хорошему, мне сейчас полагалось бы выйти из вирт-капсулы, дождаться завтрашнего дня, выслушать двухчасовую вводную инструкцию, затем изучить лабиринт и только потом продолжить. Но представляете, насколько трудно оторваться от новой игрушки, которую тебе только-только дали попробовать!

Я понимал, что как только дам подтверждение о том, что ознакомился с начальными характеристиками и готов, меня сразу же перенесёт в некий лабиринт, предназначенный для проверки способностей новичков. Прекрасно представлял, какой нагоняй я получу от начальства, если провалю проверку и упущу возможность усилиться. С другой же стороны, я вовсе не малолетний ребёнок, впервые запустивший виртуальную игру и не понимающий, как в ней

передвигаться и ориентироваться. Я – достаточно опытный геймер, повидавший тьму-тьмушую разных игровых реальностей. Да неужели мне не хватит способностей и опыта справиться с каким-то предназначенным для новичков лабиринтом?!

Поэтому, внутренне сконцентрировавшись и пожелав сам себе удачи, я подтвердил, что готов к испытаниям.

Глава шестая. Испытание лабиринтом

Картинка сменилась мгновенно. Пропало зеркало, на его месте в стене появился полукруглый проём, в котором переливалось голубого цвета силовое поле с периодически пробегающими по нему разрядами и молниями. А ещё одна за другой нарисовались в виде разноцветных полосок показатели жизни, усталости и голода. При появлении каждой полоски перед глазами в виде всплывающей подсказки с текстом выскакивало уведомление, так что никаких непонятностей и вопросов по поводу нововведений у меня не осталось.

Я покрутил головой, но полупрозрачные полоски, словно приклеенные, всё время оставались в левой верхней части области моего зрения. Смотреть они не мешали, совершенно не раздражали, все шкалы были максимально возможной длины. Поэтому я удовлетворённо кивнул, проговорив вслух для неведомого разработчика игры:

– Всё понятно, вопросов нет. Кроме одного. Мне что, идти через это полыхающее отверстие? А ну как меня молнией шибанёт?! Или ничего не случится?

Ответа я предсказуемо не получил, зато внизу экрана появилась небольшая пиктограмма в виде вложенных друг в друга кругов, словно волны расходились от брошенного в воду камня.

Сканирование. Умение класса. С ростом навыка радиус сканирования и вероятность обнаружения будут увеличиваться, типы получаемых откликов расширятся, а время перезарядки навыка уменьшится.

О как! Я теперь что, словно летучая мышь, буду использовать эхолокацию? Но как же тогда слова в описании класса Изыскатель про электронные средства сканирования и всё такое? Я находился в некоторой растерянности, тем более что проверить на практике новую возможность не получалось – иконка оставалась неактивной.

А между тем ознакомление с игровыми возможностями продолжалось. Снизу экрана появилась шкала прогресса.

Использование навыков и совершение игровых действий приводят к заполнению шкалы прогресса. При полном заполнении шкалы происходит повышение уровня персонажа. Смерть персонажа приводит к обнулению шкалы прогресса.

ВНИМАНИЕ!!! Смерть персонажа при нулевой шкале прогресса приводит к потере одного уровня, всех нераспределённых очков навыков и части уже имеющихся навыков. Повторная смерть приведёт к потере двух уровней и значительной потере навыков.

А вот это была очень важная для меня информация. Во-первых, умереть в игре вполне возможно, и это не фатально. Кроме того, если шкала прогресса хотя бы немного заполнена, гибель персонажа не приводит к каким-то серьёзным необратимым последствиям. Во-вторых, смерть при пустой шкале прогресса карается намного жёстче.

Кстати... я посмотрел на пустую шкалу и свой первый уровень персонажа. Что же получается? Если прямо сейчас мой Изыскатель 1-го уровня вдруг погибнет, то... а бывает ли вообще нулевой уровень? Или это уже окончательная смерть? Мне стало несколько не по себе, лезть в силовое поле и экспериментировать на своей шкуре что-то резко расхотелось.

А между тем открылся инвентарь моего Комара. Джинсовая куртка и брюки, водолазка, кроссовки, нижнее бельё. Предметы одежды располагались в соответствующих слотах экипировки и не несли никаких свойств. Разве что моя старенькая джинсовая куртка давала +1 к показателю брони, но была при этом наполовину «порепана». Большинство же возможных ячеек оставались пока что пустыми. Да, головного убора нет, ячейки на поясе неактивны, оружия нет ни основного, ни запасного, нет перчаток, очков, браслетов и колец. В так называемом «рюкзаке» всего шесть ячеек, одну из которых занимала пачка

презервативов...

Просто зашибись готовность к испытаниям. Ни компаса, ни мотка верёвки, ни набора цветных мелков отмечать уже проверенные тупики и повороты. Ни даже элементарного фонарика на случай темноты в лабиринте или хотя бы самого примитивного ножа. Я как-то резко пришёл в себя и даже удивился своей недавней безрассудности. Что это на меня такое нашло, раз я решился сунуться в незнакомое место без подготовки?!

Вместо бесшабашной самоуверенности на меня накатила паника. Я уже почти-почти передумал куда-либо идти и искал способ открыть вирт-капсулу, но тут светящееся силовое поле замигало, потускнело и отключилось, открывая проход в стене. Одновременно с этим в нижней части экрана появился таймер обратного отсчёта. Мне давалось тридцать минут на выход из лабиринта...

* * *

Естественно, теперь уже ни о каком выходе из игры речи не шло. Вперёд! Едва я перешагнул через открывшийся в стене проём, как иконка сканирования сменила цвет с серого на фиолетовый – навык можно было использовать. Я сразу оглянулся посмотреть, как с этой стороны выглядит проём, через который я пришёл. Но стена за моей спиной была совершенно гладкой и прочной без малейших признаков проломов и отверстий. Односторонний портал, чтоб его! Обратного пути не существовало. Теперь только искать выход.

Кстати, рассеянного исходящего от стен света вполне хватало, так что фонарик тут в лабиринте не потребовался бы. Вот только куда идти? Всюду лишь белые гладкие стены. Сверху на высоте примерно трёх метров глухой потолок. Самое время активировать пиктограмму сканирования.

Я не сразу понял, результат ли это моих действий, или карта появилась сама по себе, но в нижней части экрана поверх изображения действительно отобразились схемы коридоров кольцевого лабиринта. Причём не только ближайшие участки, которые я мог видеть своими собственными глазами, но и скрытые, находящиеся за стенами. Класс! Работает сканирование!

Вот только время перезарядки навыка составляло целых десять минут, а радиус отрисовки стен на карте оказался совсем небольшим, буквально шагов пятнадцать. Отображённый участок лабиринта включал лишь несколько колец стен, проёмов в них и развилки. Однако ценной информацией стало уже то, что лабиринт кольцевой, и я нахожусь в самом его центре.

Уже секунд через тридцать, ориентируясь по карте и следуя единственному выводящему наружу коридору, я выбежал из изученного куска лабиринта и остановился у очередной развилки. Направо или налево? Я наобум свернул налево и побежал вдоль стены, как обычно советуют при прохождении лабиринтов небольших размеров. Путь вдоль одной выбранной стены – надёжный, хотя и весьма медленный способ найти выход. Но я предполагал, что лабиринт едва ли из крупных, раз рассчитан на проверку способностей новичков. Так что рано или поздно выход мне обязательно должен встретиться, и главное – просто двигаться достаточно быстро, чтобы успеть выйти из лабиринта за отведённый срок. К тому же я сразу заметил, что при моём перемещении по лабиринту отрисовывалась и карта. Ну, тогда вообще детский сад! Тут даже заблудиться не получится!

Стоп... В небольшом круглом зале, в котором я очутился минуты через четыре своего забега, кроме трёх других выходов, имелись ещё спуск вниз и подъём наверх. Мою самоуверенность и весёлость как ветром сдуло. Главное отличие многоуровневых лабиринтов от одноуровневых, кроме их большей сложности, заключается в том, что движение вдоль стенки вовсе не гарантирует выхода. К тому же длина коридоров в случае нескольких этажей явно возрастала, и мой крайне медленный способ становился откровенно проигрышным. Нужно было менять тактику.

Я растянул карту на весь экран, чтобы сориентироваться. Разворачивать карту меня никто не учил, а потому я даже запоздало удивился, что проделал это совершенно автоматически, ориентируясь на прошлый опыт других виртуальных игр, и получил нужный результат. Так, далеко ли я удалился от центра лабиринта?

Одного-единственного взгляда на интерактивную карту мне хватило, чтобы завять от ужаса и бессильной ярости – все уже отмеченные мною на карте участки лабиринта постепенно стирались! Центр уже пропал целиком, и постепенно исчезали коридоры, по которым я промчался! Я приблизительно оценил время существования отметок на карте тремя минутами. Только этого не

хватало! Как же мне ориентироваться в этом многослойном лабиринте?!

Оставляя на развилках отметки или заметные предметы, чтобы несколько раз не соваться в тупики? Пожалуй, это вариант. Я достал из инвентаря пакет презервативов, оторвал небольшой кусочек цветной картонной упаковки и бросил возле коридора, из которого пришёл. Отметка должна была значить, что туда идти не нужно – тупик. Соваться на верхний и нижний этажи я пока не стал и продолжил свой забег по лабиринту.

Очки выносливости постепенно снижались, мой Комар начал уставать столько бегать. Ещё минут пять, может шесть, и придётся перейти на шаг. Во всей этой нервной неопределённой ситуацией радовало лишь то, что шкала прогресса медленно, но верно наполнялась. Так что даже если моему Изыскателю доведётся умереть в лабиринте, персонаж должен возродиться.

Подошло время использования сканирования, навык перезарядился. Я немедленно воспользовался им и посмотрел на карте результаты. Снова круг шагов тридцати в диаметре, причём на нём был отображён кусок того зала со спуском и подъёмом, через который я пробежал. Причём, судя по карте, я снова вскоре должен был в него вернуться – выбранный мною коридор оказался неверным. Так и вышло – через минуту я отметил два коридора новыми обрывками плотной бумаги.

Оставался ещё один неисследованный коридор на этом уровне, но я решил сменить этаж и подняться повыше. Бежал уже совершенно наобум, игнорируя одни ответвления и ныряя в другие. Пару раз мне встретились провалы в полу, через которые нужно было перепрыгнуть, а ещё раз потребовалось пролезть ползком небольшой участок коридора с низким потолком. Как вдруг... я снова оказался в круглом зале с несколькими выходами, спуском и подъёмом. Причём некоторые коридоры были отмечены обрывками бумаги! Как так?! Я же поднимался выше!

Но забивать голову подобными вопросами было уже некогда – пошли последние десять минут отпущенного срока. Я спустился этажом ниже и уже не столько бежал, сколько чередовал быстрый шаг с короткими пробежками – выносливость балансировала на нулевой отметке.

Ещё одно сканирование...

И тут, когда надежды уже почти не осталось, на полученном после сканирования куске карты я увидел внешнюю границу лабиринта! Получившийся круг с коридорами и стенами был словно срезан с одной стороны! А ещё я заметил по карте на одной из внутренних стен совсем рядом от себя какую-то отметку, каких ранее не встречал. Сориентировавшись и свернув в ту сторону, я нашёл необычный участок стены – на нём были многочисленные трещины. Похоже, стена в этом месте была не настолько уж прочной, и её можно было сломать...

Вот только смысл такого действия, если я видел по карте, что пробраться за эту стену можно было и нормальным путём?! Стену ломать я не стал и, сориентировавшись, побежал к внешнему коридору, за которым была уже граница лабиринта. Возможно, где-то там был выход.

К сожалению, выхода на том участке я не нашёл – все пути снова сворачивали к центру лабиринта. Зато я обнаружил нечто другое – в одном месте на внешней стене тоже были многочисленные трещины! Если пробить стену тут, то окажешься вне лабиринта!

* * *

Когда я вывалился из пробитого проёма в стене в какую-то тёмную пустоту, на таймере оставалось всего шесть секунд. Я достаточно болезненно плашмя шлёпнулся с порядочной высоты на песок, отчего воздух из моих лёгких с криком вырвался наружу, а из носа потекла кровь. Одежда моя была вся в пыли, костяшки кулаков разбиты, а кроссовки на обеих ногах пришли в негодность и совершенно не держались на ногах. Шкала здоровья балансировала где-то на уровне тридцати процентов, а выносливость так и вовсе давно уже была нулевой. Но я успел!

Получено пять свободных очков характеристик персонажа

Навык Сканирование повышен до второго уровня!

Навык Картография повышен до второго уровня!

Известность повышена до 1.

– Необычный способ выхода. Смотрю, лэнг Радугин послушался-таки наших мудрых советов и перестал заранее снабжать своих рекрутов информацией о лабиринте.

Фразу произнесли буквально в шаге от меня, причём с каким-то странным крайне непривычным акцентом. Глухой и негромкий голос, слишком ровный и отстранённый, словно обладателю его было совершенно безразлично происходящее со мной.

Кривясь от боли, я приподнял голову... и упёрся взглядом в потёртые металлические ботинки размера эдак семидесятого, если не сотого.

Коста Дыхш. Гэххо. Клан Вайде-Дыхш. Дипломат 56-го уровня

Рядом со мной пришелец! Нельзя демонстрировать ему слабость и никчёмность представителя расы людей. Я кое-как собрался с силами и встал на ноги, хотя меня всё ещё пошатывало после падения. Огромный лохматый гуманоид возвышался надо мной на две головы, внимательно рассматривая меня своими пронзительно чёрными глазами и с клыкастым оскалом наблюдая за моими попытками стоять ровно. На нём был такой же металлический доспех, как у того инопланетянина из видеоролика. А может Коста Дыхш и был тем самым пришельцем, которого показывали по телевидению.

Я с достоинством поклонился, очень надеюсь, что мои действия выглядят жестом глубокого уважения к сюзеренам, а не неспособностью стоять вертикально.

– Приветствую представителя великой и могущественной цивилизации Шихарса!

В ответ дипломат не то закашлялся, не то рассмеялся. Выглядело это, словно приглушённый лай сквозь плотно сжатые зубы.

– Вижу, Комар, тебя уже просветили насчёт моей расы. Но отставь свои попытки выражения благоговения, у тебя всё равно не получается делать это искренне. Скажи лучше, прошёл ли ты испытание лабиринтом?

– С трудом и, похоже, нестандартным способом, но вроде успел, – улыбнулся я разбитым в кровь губами. – Получил пять свободных очков для усиления

характеристик персонажа.

– Пять? Отличный результат, который означает, что ты действительно ничего не знал о лабиринте. Обычно лэнг вашей фракции предпочитает не рисковать. Синица в руках лучше журавля в небе. Его слова. Рекруты наизусть вызубривают путь через лабиринт ещё до входа в игру. И получают всего два очка, но зато гарантированно. Рад, что твои командиры снова разрешили новичкам рисковать и пробовать свои силы.

Я смутился и опустил взгляд.

– Да, собственно, мне никто и не разрешал. Просто все оказались заняты из-за нападения Тёмной Фракции, и я сам попробовал на свой страх и риск.

– То-то я смотрю на твою экипировку и недоумеваю, – совсем по-человечески укоризненно покачал головой гуманоид. – Ох, и влетит же тебе завтра от начальства. Как там у вас говорят... А! Достанется по первое число!

– Почему обязательно влетит? Я же прошёл испытание! Победителей не судят!

Но Коста Дыхш был абсолютно уверен в неизбежности моего наказания, и дело тут, как выяснилось, было не только в моём безрассудном риске. Дипломат рассказал, что новичок впервые появляется в игре, искажающей реальность, именно в том виде, в каком лёг в вирт-капсулу. Поэтому это – единственный способ закинуть в виртуальный мир необходимые для выживания и роста колонии предметы, конструировать которые тут в игре фракция ещё не научилась или не имеет ресурсов для их производства.

Диэлектрики и сверхпроводники. Электронные платы и процессоры. Банальные батарейки и пружины из молибденовой стали. Детали станков и просто редкие материалы вроде лантаноидных сплавов или трансурановых элементов. Каждый новичок обязательно приносил для нужд колонии полезный груз. Плюс тепловизоры, оптические и коллиматорные прицелы, трудные в изготовлении патроны и детонаторы, да и просто персональное оружие для себя самого...

Чем больше дипломат рассказывал об этом, тем мрачнее и мрачнее становилось моё лицо. Во-первых, сомнений уже не оставалось, что мне действительно влетит. Уже хотя бы за то, что не принёс товарищам ничего из необходимых

вещей и подставил тем самым всю нашу фракцию. Во-вторых, а чем самому мне теперь экипироваться? Так и бегать дальше в драной джинсовой куртке и рваных кроссовках?

Глава седьмая. Первая ночь

Никакого лабиринта возле себя я не обнаружил. Вокруг был лишь песок, редкие невысокие кустики, да алели чуть поодаль подкрашенные заходящим солнцем верхушки деревьев густого высокого леса. На мой удивлённый возглас по поводу исчезновения лабиринта Коста Дыхш объяснил, что это таинственное сооружение появляется лишь в самом начале игры, не является частью основного мира, и вернуться в него никак нельзя. По словам дипломата гэkho, он стоял на пороге своего жилища, вслушиваясь в звуки далёкого боя, и своими глазами наблюдал процесс моего появления. Я возник в воздухе на высоте метров трёх и шмякнулся наземь всего в десяти шагах от его шатра.

Я действительно уже успел разглядеть неподалёку полусферическую утопленную в земле металлическую конструкцию вроде палатки или небольшой юрты, из которой пробивался приглушённый зеленоватый свет и доносился манящий запах жареного мяса и каких-то ароматных специй. Но лишь после слов дипломата я тоже обратил внимание на далёкие всполохи на тёмном горизонте и какой-то непонятный треск.

– Враги атакуют вашу главную базу, – пояснил мне дипломат, безразлично зевая и демонстрируя при этом крупные острые зубы хищника. – Уже до второго ряда укреплений вашей фракции сумели прорваться. Пожалуй, даже не припомню, чтобы они хоть раз так далеко доходили.

– Разве гэkho не должны поддержать нас? – с надеждой уточнил я, на что пришелец реально удивился.

– С какой стати? И вы, и ваши оппоненты, да и все остальные фракции на этой планете – вассалы моего народа гэkho. Мы не вмешиваемся в ваши внутренние разборки. Со всеми торгуем, со всех собираем положенную дань. Но если на ваш мир нападут агрессивные миелонцы, или кто-нибудь из своры мелеефатов вздумает основать тут базу, то мы защитим вас. Это наша обязанность как

ваших сюзеренов и покровителей.

Мы постояли ещё немного, наблюдая за отблесками далёкого сражения, потом Коста Дыхш потерял интерес к происходящему и развернулся, собираясь возвращаться в свой шатёр.

– Скажи, дипломат, а много в космосе разных рас? – несколько запоздало задал я вопрос, и гэкхо остановился.

– Хватает. И все расы разные. Со своими причудами, – дипломат посчитал такой ответ достаточным и снова собирался заканчивать разговор, но я вновь остановил его.

– Коста Дыхш, а как научиться разговаривать на языке вашего народа?

Огромный лохматый великан даже не стал скрывать своего удивления:

– Комар, я зачем тебе это умение? Ты Изыскатель, а не Дипломат или Переводчик. Тебе вряд ли придётся когда-нибудь общаться с другими гэкхо, кроме меня. А я знаю язык твоего народа, и этого вполне достаточно для общения.

Но мне почудилось, что это всё пустые отговорки, и проявленный мной интерес к языку расы гэкхо дипломата воодушевил и порадовал. Поэтому я, слегка поклонившись, ответил:

– Великая космическая раса. Великая культура. Великая история. Колоссальные накопленные знания в самых различных областях науки. Всё это крайне интересно для меня, да для всего человечества в целом. Наверняка существует огромное количество текстов с поистине бесценной для людей информацией, вот только понять их без знания языка гэкхо невозможно...

Мохнатый гигант одобряюще рыкнул, и передо мной появились строки текста:

Коста Дыхш предлагает вам изучить навык Космолингвистика. Изучить этот навык?

Конечно! Почему-то я был уверен, что дипломат гэkho – далеко не единственный представитель внеземных цивилизаций, которые повстречаются мне в игре, искажающей реальность. Понимать их язык – огромный плюс!

Получен навык Космолингвистика 1-го уровня.

На моё плечо легла тяжелая мохнатая лапа, отчего я даже слегка присел. Ободряюще постучав меня по плечу, Коста Дыхш одобрительно прорычал:

– Комар, ты лишь третий человек во всей вашей фракции НЗ, который пожелал изучить наш язык. Мне нравится, что ты действуешь нестандартно. Только так и нужно играть, а не выбирать привычные шаблоны и рамки. Вот что... если завтра лэнг Радугин и его свита будут слишком уж журить тебя за самовольные поступки, сошлись на меня. Скажи им, что раса гэkho одобряет твои действия.

После этих слов мохнатый великан пожелал мне спокойной ночи и полез в свою палатку. Я же стоял и хлопал глазами, рассматривая строки пробегающих сообщений:

Получен второй уровень персонажа!

Получено три свободных очка навыков!

Известность повышена до 2.

Внимание!!! Свободные очки навыков, нераспределённые в течение суток, сгорают при первой смерти персонажа.

Ух ты! Второй уровень так быстро! И полезное знакомство с дипломатом расы гэkho! А жизнь-то налаживается!

* * *

Отойдя подальше от шатра гэkho, чтобы не смущать своим присутствием и не мешать отдыху важного дипломата, я присел на тёплый покрытый сухим лишайником валун, ещё хранивший тепло дневного солнца. Открыв таблицу с

характеристиками персонажа, уже неторопливо и вдумчиво ознакомился со всеми показателями. Мне нужно было распределить свободные очки характеристик и навыков, устранив слабые места и усилив сильные стороны персонажа.

Да, я прекрасно помнил, что всем новичкам советовали не устраивать самодеятельность в этом важном вопросе и положиться на выбор опытных наставников. Но во всех играх я предпочитал сам продумывать путь развития, а не слушать чужих советов и копировать чьи-то наработки. Да и гэкхо тоже советовал мне играть самому, а не использовать готовые шаблоны.

Пять свободных очков... Совсем мало, если подумать. Куда бы их с большей пользой приспособить? Прежде всего, меня интересовало Телосложение – самый слабый из моих параметров.

Телосложение персонажа влияет на запас Очков здоровья и Очков выносливости, на способность к сопротивлению болезням, ядам и радиации, на скорость остановки кровотечения и заживления ран, на длительность задержки дыхания, а также на сопротивляемость агрессивной среде, высоким перегрузкам и гравитации.

Судя по тому, что «лабиринт для новичков» мне удалось пройти лишь с огромным трудом и на последних секундах, игра весьма и весьма сложная и «хардкорная». Трудностей и опасностей встретится ещё огромное множество, и зачастую именно от Телосложения будет зависеть, умрёт мой персонаж или всё же выживет на последних единицах здоровья и выносливости. Имеющиеся жалкие десять очков персонажа в Телосложении меня совершенно не устраивали. Поэтому сразу два очка в Телосложение!

Количество Очков Здоровья выросло до 211, Очков Выносливости до 125. По внутренним ощущениям у меня словно объём лёгких вырос, рёбра расширились, отчего надетая водолазка натянулась и даже затрещала. Да и мелкие ссадины на ладонях и лице мгновенно затянулись. Нереально приятные ощущения почувствовать себя резко поздоровевшим! С огромным трудом я удержался от соблазна кинуть ещё одно-два очка в Телосложение. Нет, хватит. Хорошего понемногу.

Теперь Восприятие. Это ведь не только совокупная характеристика зоркости, острого слуха и прочего чутья. Для моего Изыскателя это наиглавнейшая характеристика, от которой напрямую зависит успех сканирования. Поэтому подтверждаю добавление одного очка, повышая Восприятие до двадцати. Даже визуально произошедшие изменения были заметными – сумеречный вечерний мир вокруг меня стал несколько контрастнее, да и канонада далёкого боя теперь стала более отчётливой.

Теперь Интеллект, он ведь важен не только магам. Моему Изыскателю придётся работать со всевозможными электронными средствами сканирования и прочими сложными высокотехнологичными приборами, так что Интеллект однозначно потребуется.

Оставалось всего одно свободное очко характеристик. Увеличить Силу? А что, мысль хорошая, больше ценных трофеев смогу приносить. Да и мышцы визуально покрупнее будут, тоже плюс. Или всё же Ловкость? Или ещё очко в Восприятие?

Но тут я обратил внимание, что совершенно упускаю из виду ещё одну характеристику – Модификатор Удачи. А между тем этот параметр был активным, и его можно было улучшить.

Модификатор Удачи персонажа влияет на шанс попадания при стрельбе из любых типов дальнобойного оружия, на выигрыш в азартных играх, на нанесение противнику критического повреждения.

Внимание! Для класса Изыскателя (как и для всех остальных добывающих классов персонажей) Модификатор Удачи не влияет на шанс обнаружения трофеев, но с какой-то вероятностью увеличивает ценность находки.

Звучало, конечно, заманчиво. Вот только понять бы ещё этот шанс на увеличенную ценность находки, хотя бы приблизительно. Десять процентов или, может, всего одна сотая процента? Разница всё-таки весьма и весьма существенная. Стоит ли овчинка выделки? В смысле, стоит ли прокачивать Модификатор Удачи?

После минутного размышления я решил рискнуть и потратил последнее свободное очко характеристик, подняв Модификатор Удачи до +3.

С очками характеристик закончил, теперь навыки. Имелось три свободных очка для распределения. Копить их и откладывать распределение на будущее в игре, искажающей реальность, в отличие от большинства других игр, было нерационально и опасно – первая же смерть приводила к сгоранию. Поэтому вкладывать их нужно было если и не сразу, то по крайней мере в течение одного дня.

Напрашивалось Сканирование – основной навык моего Комара. Но его я могу прокачивать, просто периодически активируя пиктограмму сканирования, что я и так постоянно делал сразу после перезарядки способности. Картография? Она, похоже, вообще сама по себе прокачивается...

Наверное, правильнее вкладывать свободные очки для усиления тех навыков, которые я пока не понимал, как прокачивать нормальным путём. Например, Электроники или Космолингвистики.

Навык Электроника повышен до второго уровня!

Навык Электроника повышен до третьего уровня!

Навык Космолингвистика повышен до второго уровня!

Теперь, когда с распределением очков было закончено, настала пора куда-нибудь идти – не сидеть же мне всю ночь тут на камне. Я встал с валуна и осмотрелся. Уже совсем стемнело. На небе горели яркие и совершенно незнакомые звёзды. Не то, чтобы я был такой уж спец в астрономии, но найти на небосводе Большую Медведицу, Пояс Ориона или Полярную звезду всё же смог бы. Так вот, ничего этого среди миллионов пульсирующих звёзд я не обнаружил. Мысль о Южном Полушарии я тоже сразу отставил – Южного Креста тоже не было. А значит, находился я не на Земле...

* * *

Тёплый ночной ветерок ворошил волосы, вокруг неистово заливались тысячи сверчков, изредка над головой пролетали летучие мыши. Если бы не разноцветные полосы жизни, сытости и выносливости, шкала прогресса, да

отображаемая перед глазами карта, мир вокруг меня можно было бы принять за реальный.

Куда идти? С двух сторон сплошной стеной стоял чёрный пугающий лес, откуда периодически доносились жутковатые завывающие звуки. Однозначно не самое лучшее место для ночной прогулки, тем более без оружия. И тогда я решил двинуться в сторону далёкой канонады – там держали оборону бойцы моей фракции НЗ, там были свои. Подвязав разваливающиеся кроссовки вынутыми шнурками, я пошёл искать членов своей фракции.

Совершенно не представляю, что я бы им говорил и как объяснял своё появление в таком виде. Но наверняка они хотя бы меня выслушали и подсказали, что делать в этой игре, куда идти и чем можно помочь коллективу. Шёл я напрямик через какое-то скошенное поле, как вдруг наткнулся на дорогу. Сперва я увидел её на своей мини-карте, а через минуту действительно стоял на пыльной наезженной дороге с отчётливыми следами шин. Направо по ней пойти или налево? Наобум выбрав направление налево, метров через триста на развилке дороги я повстречал указатель. Две деревянные стрелки указывали направления до ближайших объектов:

Технологический комплекс «Прометей» 3 км.

Стрельбище 0,7 км.

Чем занимаются на «Прометее», я понятия не имел, да и не был уверен, что вообще встречу там кого-нибудь ночью. Стрельбище находилось гораздо ближе и наверняка круглосуточно охранялось. А значит, там были люди из моей фракции, к которым можно было обратиться за помощью и разъяснениями по поводу игры.

По обеим сторонам дороги начались поля какой-то высокой незнакомой мне злаковой культуры. Не успел я пройти и половины расстояния до стрельбища, как синхронно выскочили два сообщения:

Навык Сканирование повышен до третьего уровня!

Навык Картография повышен до третьего уровня!

Неплохо, совсем неплохо. Радиус сканирования заметно вырос, причём в результате последней активации пиктограммы сканирования я увидел метрах в тридцати в стороне от дороги группу красных круглых отметок. Опасность? Я моментально присел, затем тихо по-пластунски сполз со слишком хорошо просматриваемой дороги в высокую придорожную траву. Не сразу, но мне удалось рассмотреть противника:

Полевой вредитель. Насекомое. 4-ый уровень.

Это был необычайно крупный покрытый шипами жук размером со спаниеля. Целая группа таких поганцев пожирала посевы, уничтожая урожай моей фракции! Нужно их остановить, вот только как? Я прекрасно понимал, что попытка напасть на насекомых безоружным, или пусть даже с палкой в руках, закончится для меня весьма печально. Шансов у персонажа 2-го уровня в сражении против семи или восьми врагов 4-го уровня, мягко говоря, совсем немного даже при наличии у него нормального оружия. А уж у безоружного шансов и вовсе не было. Но буквально в двухстах метрах находилось стрельбище, где можно было найти поддержку!

Осторожно, стараясь не шуметь и не показываться на открытых участках, я по широкой дуге начал обползать опасных насекомых. Для этого мне пришлось углубиться в противоположное через дорогу от вредителей поле с посевами.

Желаете выбрать навык Аграрий?

Желаете выбрать навык Скрытность?

Сообщения перед глазами выскочили внезапно, я даже вздрогнул от неожиданности. Нет, Аграрий точно не желаю, совершенно не тот у меня профиль персонажа. Скрытность? По крайней мере, не сейчас. Несколько подслеповатых жуков-переростков – не тот случай, ради которого срочно стоит брать навык.

Я отказался от обоих предложений и, удалившись от жуков, выбрался на дорогу и со всех ног побежал к стрельбищу. Уже через пару минут я осматривал закрытые ворота и высокий забор из прочной металлической сетки. Тут у входа было совсем темно, да и на территории тоже не горела ни одна лампа. На всякий случай я несколько раз громко прокричал, вызывая охрану, хотя разумом уже

понимал, что никого тут нет. Или объект не охранялся по ночам, или все способные держать оружие находились сейчас на линии фронта, отражая атаку Тёмной Фракции.

Неужели я зря сюда припёрся? Я всмотрелся сквозь сетку в тёмные угловатые постройки на огороженной территории стрельбища. Склады, контейнеры, какие-то таблички с неразличимыми с такого далёкого расстояния надписями... Я долго щурился и пытался вчитаться хотя бы в ближайшую надпись на стене кирпичного крытого домика, и вроде как угадал слово: «Арсенал». Там находилось оружие!

Теперь нужно было как-то проникнуть на огороженную территорию. Идею просто перелезть через трёхметровый сеточный забор пришлось откинуть – мне крайне не понравилась колючая проволока, идущая поверх ограды, а особенно то, что эта проволока была закреплена на фарфоровых изоляторах. Предупреждающих табличек вроде «Опасно!!! Ограда находится под высоким напряжением!» я не заметил, но всё равно рисковать не стал.

Вместо этого подошёл к запертым воротам. Возле ближайшего столба обнаружился прикреплённый металлический пульт с клавишами для набора цифрового кода. Эх, знать бы ещё сам код...

Успешная проверка на Восприятие

Я обратил внимание, что на панели пульта четыре клавиши: «1», «3», «8», «0» были более потёртыми, чем остальные. Интересно, интересно... Именно эти клавиши чаще всего нажимали. И если цифры в коде не повторяются, то всего возможных комбинаций будет факториал четырёх ($1*2*3*4$), то есть двадцать четыре варианта. Не так уж много, можно попробовать перебрать их все. Подошёл код «3180», замок щёлкнул, и ворота медленно отъехали в сторону.

Желаете выбрать навык Взлом?

Я рассмеялся. Да какой тут «взлом», детский сад, а не серьёзное препятствие! Но на этот раз отказываться не стал и вчитался в описание навыка.

Взлом. Навык, отвечающий за способность преодолевать электронные и механические охранные системы, вскрывать замки любых типов, а также брать

под свой контроль компьютерные автоматизированные элементы обороны. Необходимые минимальные характеристики персонажа для получения навыка: Интеллект 15, Ловкость 15, Восприятие 15.

Ух, намешали тут всё в одну кучу... Навык «Взлом» в игре, искажающей реальность, это и хакерство, и программирование, и умение пользоваться отмычками, а также прочими воровскими инструментами. Ну да ладно, создателям игры виднее с используемой тут терминологией. Пусть будет просто «Взлом». Полезный навык, к тому же не всем доступный, и уж точно не предназначенный для скучной игры. Нужно брать!

Получен навык Взлом 1-го уровня.

Отлично! В весьма воодушевлённом состоянии я прошёл на территорию стрельбища, осматриваясь по сторонам в поисках чего-нибудь полезного. Кстати, весьма своевременно перезарядилось умение сканирования, так что я получил на мини-карте все объекты этого комплекса, после чего ориентироваться стало намного проще.

Прежде всего, меня интересовало здание арсенала, где можно было бы раздобыть оружие. Но на металлической двери висел массивный замок. Я подошёл и присмотрелся.

Ваш уровень навыка Взлом недостаточен для вскрытия замка. Необходимый уровень: 18.

У вас отсутствуют инструменты, необходимые для вскрытия замка.

Понятно, тут нечего даже пытаться. Я прошёл дальше на территорию комплекса. Вскоре меня заинтересовали накрытые полиэтиленовой плёнкой штабеля ящиков, и я ознакомился с маркировкой на таре:

82-миллиметровые мины для миномёта... 122-мм гаубичные снаряды, серьёзная вещь... Энергобатареи, это ещё что такое?! Ручные противопехотные гранаты, ящиков двадцать. Такие могут и сгодиться против жуков-вредителей, хотя как-то уже перебор, на мой взгляд. И посевы покосишь, да и не сможешь применить, если жуки на тебя кинутся. Хотя запомнить про склад гранат всё же стоило. Я открыл карту и сделал соответствующую пометку. Этому меня тоже никто не

учил, помог опыт других игр.

Тут я вышел, собственно, к самому стрельбищу – размеченные флажками дорожки, мешки с песком, мишени вдалеке... Поблизости под навесом стояли столы для сборки и чистки оружия, а также большой запертый шкаф. Опять панель цифрового кода уже виденного мною типа, но на этот раз только три потёртые клавиши: «2», «5», «6». Комбинация из трёх цифр? Я быстро проверил все шесть возможных вариантов, но ни один из них не сработал. Не так всё просто...

Успешная проверка на Восприятие

Клавиша «5» была потёрта несколько сильнее, чем двойка или шестёрка. Может, она встречается в коде дважды, если тут снова комбинация из четырёх цифр? Так и есть – уже вторая проверенная мной комбинация «2565» оказалось верной.

Навык Взлом повышен до второго уровня!

Получен третий уровень персонажа!

Получено три свободных очка навыков!

Ха! Получилось! Я открыл тяжёлую скрипучую створку шкафа. Внутри ровными рядами стояли автоматы, пара пулемётов и другое оружие. Тут же в шкафу лежали коробки с патронами. Бинго! Обожаю эту игру!

Глава восьмая. Быстрая смерть

Для начала я заинтересовался, а что случится, если попытаться воспользоваться автоматом или пулемётом. Всё-таки в ограничениях класса Изыскателя была однозначно прописана невозможность использования автоматического оружия, и этот момент требовалось сразу прояснить. Я потянулся за пулемётом и взял его в руки:

Пулемёт 7,62-мм ПКП «Печенег» 6П41Н (*модифицированный)

Внимание! На данном оружии установлены модификации иной космической расы. Для использования оружия необходим навык Пулемёты 16-го уровня и класс персонажа «Штурмовик», «Пулемётчик» или «Космодесантник».

Внимание! У вашего персонажа недостаточны показатели Силы и Телосложения. Минимальные характеристики персонажа для использования данного оружия: Сила 15, Телосложение 16.

Внимание! Из-за ограничения класса Изыскатель вы не можете использовать данное оружие

Ух, ё! Сразу три запрета... Держать в руках эту тяжёлую бандуру я мог, но вот поместить пулемёт в слот оружия не получалось. Всё понятно, вопросов не осталось. Я поставил «Печенег» на место и проверил несколько автоматов разных моделей. Ситуация всегда была аналогичной – я не мог поместить автомат в слот основного или альтернативного оружия.

А вот с ружьями ситуация была несколько иной – оружие удавалось положить в слот, вот только отображаемый в виде белого круга радиус возможного разброса при стрельбе занимал фактически всё поле зрения. Ни о какой точности речи вообще не шло, я мог стрелять «просто в ту сторону». Что за ерунда? Сперва я грешил на то, что проверял дробовики, но и в случае славящегося своей точностью карабина «Сайга» ситуация была аналогичной.

Не сразу, но до меня дошло, что нужно всё-таки взять соответствующий навык, чтобы эффективно использовать оружие. Какой? Ответ крылся в описании к оружию – для каждого карабина, ружья или дробовика возможно было увидеть подсказку, какие требования предъявляются к данному предмету. Везде требовался навык «Ружья», а кроме него предъявлялись требования к Ловкости, Восприятию или Силе персонажа. Итак, «Ружья»:

Ружья. Навык, отвечающий за эффективную работу с гладкоствольным и нарезным огнестрельным, рельсотронными, пневматическими и плазменным неавтоматическим оружием (за исключением снайперского и тяжёлого). Повышение навыка улучшает точность стрельбы и позволяет использовать более совершенные экземпляры оружия.

Получен навык Ружья 1-го уровня.

И вот тут я впервые задумался, а сколько вообще навыков может быть у персонажа? Есть ли какое-нибудь ограничение? Я открыл таблицу своего персонажа и стал изучать всякие настройки. К сожалению, ограничения существовали:

У персонажа до 10-го уровня не более восьми навыков

У персонажа с 10-го по 24-ый уровень не более десяти навыков

У персонажа с 25-го по 49-ый уровень не более двенадцати навыков

У персонажа с 50-го по 99-ый уровень не более пятнадцати навыков

У персонажа с 100-го до 149-ый уровень не более восемнадцати навыков

У персонажа свыше 150-го уровня не более двадцати пяти навыков.

О как... И сколько же я уже выбрал из лимита? Сканирование, Электроника и Картография были с самого начала. Космолингвистику, Взлом и Ружья успел взять. Получается, осталось всего два свободных слота под навыки из восьми. Ничего себя, вроде только начал играть...

Похоже, Скрытность и всё остальное подождёт – нужно сперва пообщаться с членами фракции и вызнать, что же на самом деле жизненно необходимо персонажу и всей колонии.

Теперь хорошо было бы немного пострелять, чтобы подтянуть навык Ружья.

Я взял самое простенькое охотничье ружьё, не предъявляющее каких-то высоких требований к стрелку (оно прямо так и обозначалось «Старое ружьё» и требовало лишь первый уровень навыка), прихватил горсть патронов и пошёл к лежащим на земле мешкам. Круг возможного рассеивания сократился вдвое, но всё равно оставался ещё очень и очень огромным.

Я прицеливался, стрелял, ходил проверять мишени и удручённо качал головой. Пока что не было ни одного попадания с пятидесяти метров. Несколько раз возвращался за боеприпасами и расстрелял, наверное, с сотню патронов, подняв навык «Ружья» до третьего уровня, прежде чем добился первого попадания. Затем почти сразу попал в мишень ещё раз, а затем ещё.

Вложив ещё и все три свободных очка навыка в «Ружья», я добился существенного уменьшения круга рассеивания. Из следующих десяти выстрелов семь хоть как-то попали в мишень. Пожалуй, хватит насиловать «старое ружьё» – шестой уровень навыка позволял взять кое-что поинтереснее.

Стали доступны сразу два новых варианта оружия: «Простое двуствольное охотничье ружьё 12-го калибра» и «Простая пневматическая 6,35-мм РСР винтовка». С двустволкой всё было предельно ясно – к ней имелась только одна коробка на 25 патронов с крупной свинцовой дробью, а большой круг рассеивания предопределял и способ её применения: на короткой дистанции или совсем уж в упор как последний довод в критической ситуации. Я произвёл лишь один-единственный оценочный выстрел, с пяти шагов в лохмотья измочалив лист мишени. Сгодится. Уничтожающий посевы таракан-переросток точно не выживет после такого.

А вот насчёт пневматики я что-то засомневался – «воздушки» у меня скорее ассоциировались с детскими аттракционами, тирами и воздушными шариками, нежели с серьёзным оружием. Подкачав на винтовке резервуар воздуха с помощью специального насоса, я проверил оружие в деле. Точность оказалась неплохой, но вот пробивная сила была предсказуемо слабовата. С пятидесяти шагов хитиновый панцирь крупного жука может и не пробить. Что же, ничего лучше тут всё равно не было, так что придётся рисковать и подходить поближе к вредителям.

Взяв насос и две коробки с металлическими пулями по сто штук в каждой, я рассовал боеприпасы по карманам, повесил оба ружья на плечи и направился на свою первую охоту в игре, искажающей реальность.

* * *

Тщательно заперев за собой и оружейный шкаф, и внешнюю ограду, я вернулся на дорогу и неторопливо двинулся на своё первое серьёзное дело. Далёкая

канонада не прекратилась полностью, однако звуки разрывов и треск перестрелки всё же стали доноситься заметно реже. Бой постепенно затихал, хотя и совершенно непонятно было, кто же в итоге победил в этом ночном сражении.

Болтающиеся на ногах порванные кроссовки откровенно мешали и к тому же периодически зацепляли землю, издавая шум и выдавая меня. Поэтому я снял обувь и пошёл босиком, а ближе к месту охоты и вовсе пригнулся, начав красться на цыпочках. Взяв в руки пневматическую винтовку и напряжённо всматриваясь в темноту, я был готов в любую секунду броситься на землю. Шаг за шагом я приближался к тому месту, где ранее заметил крупных жуков. Сердце гулко стучало, всё-таки момент был достаточно напряжённым.

Желаете выбрать навык **Бесшумная Ходьба**?

Надпись выскочила перед глазами неожиданно, я был на взводе и моментально рухнул на землю. Блин! Нельзя же так пугать! Я с ворчанием встал и отряхнул свои джинсы. Нет, не желаю пока брать ни этот навык, ни другие. Решил же уже – ничего нового, пока не поговорю с другими людьми. Так, стоп, а где вообще жуки?!

Вроде то самое место. Хотя... не уверен. Эх, ну почему я сразу не отметил на карте место встречи с опасными вредителями? Осторожно, каждую секунду ожидая нападения, я стал искать следы – либо свои, когда я сошёл с дороги в сторону и полз через злаки, приминая стебли. Либо следы вредителей в виде помятых и потравленных побегов. Но ничего не нашёл. Может, вредители наелись и уползли? Или место всё же не то?

К счастью, как раз перезагрузилось умение сканирования, и я активировал пиктограмму.

Навык Сканирование повышен до четвёртого уровня!

Вот они, поганцы! Жуки обнаружались заметно дальше от дороги, чем находились ранее, практически на самом краю круга сканирования. Их было семеро. Определив направление до цели, я двинулся навстречу опасности. Остановился метрах в сорока от ближнего вредителя и, выровняв дыхание, прицелился из воздушного ружья. Огонь!

Раздался короткий достаточно тихий щелчок, и разогнанная воздухом пуля ушла в сторону цели. Никакого эффекта. Выбранный в качестве мишени жук как жрал посевы, так и продолжал это вредительское занятие. Я выстрелил ещё раз. И ещё. Безрезультатно. То ли я постоянно мазал, то ли жуку эти крохотные металлические пульки были глубоко безразличны.

И тут, когда уже собирался приблизиться к жертве, я всё же разок попал! Даже со своего места я расслышал чёткий звук попадания. Причём пуля пробила хитин!

Контур жука окрасился в тревожно алый цвет, над насекомым отобразилась ополовиненная полоска жизни. Расправив свои метрового размаха крылья, шипастое грозное насекомое с тяжёлым надсадным гудением поднялось в воздух и, безошибочно определив направление до стрелка, развернулось и полетело в мою сторону.

Лучше бы жук неторопливо полз, тогда я бы успел прибить его из пневматического ружья ещё на удалённом расстоянии. Хотя и вариант того, что он полетит, я тоже рассматривал и заранее планировал в таком случае отбегать, уводя насекомое подальше от остальных его сородичей, а затем пристрелить из дробовика.

Но вот чего я не предвидел, так это очень высокой скорости полёта противника. От такого было не убежать. И уж чего я совершенно точно не ожидал, так это варианта, что все остальные полевые вредители тоже дружно взлетят и всем роем кинутся на обидчика одного из своих братьев. Причём противников оказалось вовсе не семь, как я предполагал после сканирования, а более трёх десятков!!!

Выстрелив навскидку по пораненному жуку и снова промахнувшись, я убрал пневматику и взял в руки дробовик. Стрелять пришлось уже практически в упор, буквально метров с двух-трёх, но зато залп крупной дроби с двух стволов разорвал приблизившегося жука в клочья!

Получен четвёртый уровень персонажа!

Получено три свободных очка навыков!

И вот тут со всей очевидностью до меня дошла вся трагичность складывающейся ситуации. Я только-только получил четвёртый уровень, шкала прогресса до пятого была ещё пустой, так что вполне возможная смерть персонажа приведёт к потере уровня, трёх свободных очков и части уже имеющихся навыков. И при этом ко мне с жутким гудением стремительно приближались три десятка опасных рассерженных тварей!

Выжить в данной ситуации было едва ли возможно, но смерть смерти рознь. Если успеть сделать что-то полезное в плане прокачки персонажа и, хотя бы на волосок, заполнить шкалу прогресса, то при возрождении я практически ничего не потеряю. Эта мысль полностью завладела моим сознанием. Удивительно, но самой смерти я совершенно не боялся. Боялся я лишь погибнуть глупо.

Я бросился бежать к дороге, виляя словно заяц и уворачиваясь от пикирующих на меня жуков. Мне удалось успешно уклониться от двух или трёх насекомых, а одного отфутболить ногой в сторону, но затем я был сбит с ног ударом в спину, при этом по ощущениям мне словно вонзили раскалённый нож чуть пониже правой лопатки.

Шкала жизни разом просела наполовину. Больно, блин!

Отравление! Длительность эффекта три минуты, потеря здоровья 5 ОЗ/секунду.

Кровотечение! Длительность эффекта сорок секунд, потеря здоровья 4 ОЗ/секунду.

Всё, это смерть... У меня не было достаточного запаса очков здоровья, чтобы пережить полученные негативные эффекты. Как ни странно, я был совершенно спокоен в этот момент и держал в голове чёткую цель на оставшиеся секунды жизни: забрать с собой хотя бы одного противника.

Я резко перекатился через спину, скидывая прицепившегося ко мне жука, ударом кулака отшвырнул другого, и снова поднялся на ноги, при этом трясущимися руками пытаюсь перезарядить дробовик и просыпая патроны в высокие побеги.

Желаете выбрать навык Уклонение?

Желаете выбрать навык Спринтер?

Желаете выбрать навык Рукопашный бой?

Желаете выбрать навык Энтомолог?

Да как же задолбали эти навязчивые предложения с навыками! Неужели даже в самые последние секунды жизни я должен читать этот спам?! Ударом босой ноги я отправил в обратный полёт очередного жука, наконец-то перезарядил двустволку и встретил следующего противника, бросившегося мне прямо в лицо, слаженным залпом из обоих стволов. Есть! Попал!!!

Навык Ружья повышен до седьмого уровня!

Моё лицо при этом забрызгало какой-то вонючей оранжевой слизью, но это уже было неважно – я чётко видел, что шкала прогресса заполнена более чем на четверть. И тут... мне вдруг стало хорошо.

Наложен эффект исцеления.

Получено противоядие.

Ваши раны затянулись.

Я как раз вчитывался в эти пробегающие перед глазами сообщения, как вдруг меня оглушило грохотом стрельбы – кто-то над самым моим ухом выкашивал полевых вредителей из чего-то крупнокалиберного и очень шумного. На мини-карте непосредственно позади моей отметки внезапно проявился зелёный кружок. Союзник!!! Причём я готов был голову положить на отсечение, что ещё пару секунд назад никого там не было.

Резко обернувшись, я уткнулся носом в потёртую листовую бронепластину с эмблемой «Второго Легиона». Посмотрел выше. Ещё выше. Ещё. Возле меня стоял трёхметровой высоты бронированный робот и поливал огнём из крупнокалиберного пулемёта в страхе разлетающихся полевых вредителей. Точнее, это был не робот. Огонь из пулемёта вела хрупкая темноволосая девушка, находящаяся внутри бронированного автоматизированного костюма.

Этой юной красавице на вид не было даже восемнадцати лет.

Герд Тамара. Человек. Фракция НЗ. Паладин 78-го уровня

Свои! Не прекращая стрельбы и не оставляя ни единого шанса на спасение насекомым, эта девчонка начала мне выговаривать:

– Кто отпустил тебя одного ночью, новичок? И кто разрешил тебе тратить дефицитные патроны?! – тут девушка опустила голову ниже, встретилась со мной взглядом, испуганно вздрогнула... и насквозь пронзила мне грудь широким заточенным лезвием, прикрепленным к «правой руке» робота, с одного удара убив моего Комара!

* * *

Мир потемнел. Затем перед глазами на чёрном фоне появилась ярко-красная надпись:

Ваш персонаж погиб. Возрождение будет доступно через 15 минут.

Желаете ознакомиться со статистикой этой игровой сессии?

Я был настолько ошарашен случившимся, что сразу даже и не отреагировал на заданный мне вопрос. Надпись вскоре поблекла и исчезла, после чего крышка вирт-капсулы открылась. Но я ещё какое-то время лежал на мягком ложе и, тупо глядя в потолок комнаты, не мог поверить в произошедшее.

Меня убил союзник, причём член той же самой фракции... Почему? За что? Неужели мои действия в игре были расценены фракцией настолько негативно, что мой персонаж был обозначен как подлежащий немедленному уничтожению? Я теперь преступник?

Но ведь сперва эта же самая Тамара спасла меня от жуков и даже вылечила. Что же произошло потом, из-за чего её отношение ко мне изменилось на диаметрально противоположное? И, кстати, а как чисто технически она смогла меня вылечить? Она ведь не давала мне лекарств и не делала никаких инъекций. Ладно, это не столь важно. Гораздо более важным вопросом было, что

мне делать сейчас?

Поскольку никто так и не пришёл меня арестовывать, я сам вылез из вирт-капсулы и стал спускаться по винтовой лестнице с пятнадцатой «кукурузины». Под куполом стояла «ночь» – большую часть прожекторов потушили, из-за чего огромное пространство погрузилось в полумрак. Я видел поливальные машины, неторопливо едущие по дорожкам парка.

Спустившись вниз, я не обнаружил никого из встречающих. Никому я оказался не нужен, и уж тем более никто не собирался меня немедленно арестовывать. Успокоившись, я быстро добрался до комплекса общежитий и уточнил у ночной дежурной на стойке регистрации, куда мне заселяться. Спокойная миловидная дама, совершенно не удивившаяся моему появлению в третьем часу ночи, нашла меня в списках, выдала ключи и подробно объяснила, как найти нужный жилой корпус и комнату.

Блок на третьем этаже. Комната на четверых, три кровати были уже заняты, одна пустовала. Среди спящих соседей я сразу опознал всех троих парней, с которыми пришёл сюда под Купол: Артура, Дениса и Имрана. Взяв со своей кровати полотенце, мыльницу и зубную щётку, я отправился в душевую комнату. И там, взглянув на себя в зеркало, едва не выронил из рук все принесённые предметы: из глубин зазеркалья на меня глядел черноволосый аккуратно стриженный парень с пронзительно-синими полыхающими в темноте глазами.

Глава девятая. Вызов к начальству

– Четырнадцать-семьдесят, тебя ждёт Тюленев, – тихо растолкал меня за плечо бритый наголо паренёк лет пятнадцати на вид.

Дети под Куполом? Я ещё не до конца проснулся и посчитал это продолжением своего сумбурного сна. Но нет, лысый пацан никуда не делся и, стоя возле моей кровати, продолжил меня будить. Я подавил зевок и сел на кровати, уже осмысленно осматриваясь. За окном по-прежнему было темно, мои соседи по комнате ещё спали.

– Который сейчас час? – кроме как на отобранном при входе в Купол мобильнике, часов у меня не было, поэтому во времени я совершенно не ориентировался.

– Начало седьмого, – тихо ответил мальчишка. – Скоро включат дневное освещение. Быстро одевайся и иди к Тюленеву, он человек серьёзный и ждать не любит.

– Кто такой этот Тюленев, и где его найти?

Мальчишка укоризненно покачал головой, словно я сморозил откровенную глупость. Хорошо хоть всё же подробно ответил на мой вопрос:

– Тюленев – второй заместитель Радугина, начальника Купола. Очень важная шишка, третий человек в иерархии нашей фракции. Занимается работой с людьми и построением для каждого сотрудника индивидуального плана прокачки, чтобы персонаж приносил максимальную пользу обществу. Его кабинет находится в здании администрации. Не заставляй Тюленева ждать, он и так сегодня в раздражённом состоянии...

Отвечать на мой вопрос, чем именно раздражён высокий начальник, мальчишка не стал. Лишь убедился, что я уже окончательно проснулся и понял переданную мне информацию, после чего тихо вышел из комнаты, так и оставив меня в неведении и тревоге.

Хотя я и так догадывался, чем был недоволен отвечающий за персонал руководитель – моим безрассудным и самонадеянным поведением! Чтобы его ещё сильнее не раздражать, пришлось действительно вставать, одеваться, умываться. Я снова испуганно отшатнулся, увидев себя в зеркале. Мда... Глаза так и остались сине-фиолетовыми, сверкающими, совершенно нечеловеческими.

Уже через пять минут я постучался и вошёл в кабинет Тюленева. Отвечающий за кадры начальник оказался тучным, практически необъятных размеров мужчиной средних лет, чей огромный пивной живот заметно колыхался волнами при каждом движении, несмотря на свободные одежды. Несколько странно было видеть такого толстяка под Куполом – до этого все, кого я тут ни встречал, отличались спортивными подтянутыми фигурами.

– Садись, – Тюленев указал мне на стул возле стола, – и рассказывай.

Сам начальник на несколько долгих секунд откровенно залип своим взглядом на моём лице, неприкрыто изучая мои глаза, после чего весело хмыкнул и отвёл взгляд. Я же послушно занял предложенный мне стул, вот только уточнил, про что мне собственно рассказывать?

Начальник нахмурился и ответил уже более официальным и суровым тоном:

– Тысяча четыреста семидесятый, на тебя поступила жалоба от командира «Второго Легиона», весьма уважаемого игрока нашей фракции. Герд Тамара сообщила, что ты слонялся в игре без дела во время официально объявленного КТА (Call to Arms, «К оружию!!!») и тратил без толку редкие боеприпасы. От себя же хочу поинтересоваться: как ты вообще там оказался?! А потому давай максимально подробно по порядку рассказывай о своих действиях.

Скрывать мне было нечего, мои мотивы казались мне светлыми и достойными. Поэтому я рассказал о своём желании помочь бойцам фракции и о том, как зашёл в «кукурузу» и лёг в вирт-капсулу. Описал, как редактировал внешность и изменил себе цвет глаз, как корректировал имя, как ознакомился с характеристиками персонажа...

– С этого момента давай подробнее, – толстяк разблокировал свой компьютер и приготовился вносить информацию о новом члене фракции НЗ. – Напряги память, вспомни начальные параметры своего персонажа, мне нужно для статистики,

Собственно, мне даже и вспоминать ничего не пришлось, я и так прекрасно помнил начальную таблицу характеристик: Сила 12, Ловкость 15, Интеллект 17, Восприятие 19, Телосложение 10.

– Не сходится, ты где-то ошибся, – возразил толстяк, вбив названные мною числа. – У каждого новичка любой расы и профессии всегда сумма очков характеристик равна 75, у тебя же выходит только 73...

– И ещё Модификатор удачи +2, – добавил я, и начальник удовлетворённо кивнул – теперь сумма у него сошлась.

– Что же, нормальный персонаж вырисовывается, без явных перекосов и провисаний, – прокомментировал Тюленев моего Комара. – Класс-то какой выпал?

– На выбор: Геолог или Изыскатель. Я выбрал Изыскателя...

Благодушие толстяка мгновенно как ветром сдуло.

– Ошибка! Явная ошибка! – вскричал Тюленев и резко встал, даже уронив при этом кресло.

Колыхая пузом, начальник направился к кофеварке. При этом он всё переживал по поводу моего выбора и никак не мог успокоиться:

– Тебе нужно было в момент выбора выходить и проконсультироваться со мной! Жаль, такого перспективного Геолога загубил! С высоким Восприятием и положительной удачей, именно то, что нужно! Да мы бы столько проблемных точек нашей колонии закрыли с таким Геологом! А вместо этого получили очередную бесполезную пустышку... Есть у нас уже «пилот звездолёта», «космодесантник» и «палеоботаник». Теперь появился и четвёртый в их команду бесполезных, будете чернорабочими мусор выносить и арыки от грязи чистить.

Крайне удивлённый такой бурной и эмоциональной реакцией начальника, я робко поинтересовался, что не так с моим Изыскателем?

– Да всё не так с ним! – вскричал толстяк, нервно трясущимися руками насыпая кубики сахара-рафинада себе в кружку. – Класс Изыскатель предназначен для работы с электронными средствами сканирования. Вот только у нас, людей, таких технологий ещё нет! Понимаешь, Комар, не открыло ещё наше человечество такие высокие технологии и, соответственно, не построило эти самые сканеры, с которыми Изыскатели должны работать. И я не могу назвать тебе конкретных сроков, когда подобные технологии появятся, и появятся ли когда-нибудь вообще!

Я чуть со стула не рухнул от таких шокирующих известий. Как это «нет нужных технологий»?! Ну зашибись ситуация! И что же теперь мне делать?! Работать не по профессии, изначально уступая всем остальным персонажам, которые трудятся в своём классе? Судя по всему, у Тюленева было примерно такое же

эмоционально раздражённое и подавленное состояние – начальник сидел мрачнее тучи и, похоже, даже потерял интерес к дальнейшему обсуждению моей истории и пути развития.

У меня самого просто руки опускались от всего случившегося. Но я всё же постарался немного успокоиться и рассказал о своём опыте прохождения лабиринта, а также полученных пяти очках характеристик персонажа.

– Пяти? – Тюленев проявил некое подобие интереса к моему рассказу, молча выслушал о распределении очков характеристик и отметил это у себя в базе.

Я ожидал упрёков или хотя бы комментариев от начальника по поводу распределения очков, но толстяк никак не отреагировал. Во время моего дальнейшего рассказа о встрече с дипломатом гэкхо, ночном путешествии по дороге и проникновении на арсенал Тюленев ни разу не перебил меня. Даже взятый навык Космолингвистика никак не прокомментировал, хотя этого момента в своей истории я больше всего опасался.

Лишь когда я закончил, описав свой короткий бой с жуками и смерть от руки девушки-паладина, начальник проговорил задумчиво:

– Герд Тамару можно понять, она была на взводе прошлой ночью, нервы ей конкретно потрепали. Мало того, что саму дважды отправили на перерождение, так и весь её «Второй Легион» минимум по разу полёг, отражая столь мощную и сконцентрированную атаку Тёмной Фракции. Но главное, во время ночных событий Тёмная Фракция захватила в плен двух бойцов её легиона. Тамара это особенно сильно переживает.

– Но разве целенаправленное и расчётливое убийство члена своей фракции можно оправдать расшатанными нервами этой... Герды? Или Герд? Как правильнее? Женские фамилии ведь кажется не склоняются. Герд?

Толстяк как-то странно посмотрел на меня и укоризненно покачал головой:

– Сразу видно, Комар, что ты ещё неопытен и практически ничего не знаешь об игре, искажающей реальность... «Герд» это вовсе не фамилия. Это не титул и не воинское звание, а... как бы тебе сказать... скорее некое достижение или ранг. На древнем праязыке, слова из которого нередко используются в игре,

искажающей реальность, «герд» означает нечто среднее между «достойный» и «возвысившийся». Это такое достижение, которое нельзя купить или получить голосованием. Оно автоматически появляется перед именем того игрока, который сумел стать узнаваемым и заметным среди остальных членов фракции.

– А есть и более высокие ранги? – сразу заинтересовался я. – Дипломат гэкхо называл начальника Купола «лэнгом», кажется.

– Да, «лэнг» это следующий ранг игрока. Означает «наместник», «руководитель фракции» или, если хочешь чуть более точный перевод: «хозяин крепости». Потом идёт «кунг», или «лидер многих отрядов» на языке древних. Далее только «кронг», но это уже высший ранг в иерархии. Так вот, есть чёткое игровое правило: «герд» по своему статусу несоизмеримо выше простых игроков и вовсе не обязан отчитываться перед ними за свои действия. Для тебя «герд», как...

Тюленев запнулся и задумался, подбирая подходящее сравнение, и я предположил:

– Как представитель расы гэкхо?

– Точно! Отличное сравнение! Именно так! То есть ты не всегда обязан подчиняться сюзерену, но всегда обязан уважать его и не вступать в конфликт, так как в любом конфликте человека и гэкхо всегда будет прав гэкхо. Так и с Тamarой. Она убила тебя, значит посчитала это правильным, и теперь вовсе не обязана перед тобой оправдываться или извиняться.

Несколько странная логика, но я понял, что спорить тут бесполезно – правила есть правила.

– Но хотя бы причину такого её поведения я могу узнать? Мне ведь нужно понять, что я сделал не так, чтобы потом не повторять этой ошибки!

Толстяк помолчал немного, я потом предложил мне посмотретья в зеркало.

– Твои глаза! У людей таких глаз нет. Зато светящиеся глаза – своего рода визитная карточка магов Тёмной Фракции, их особый знак отличия. Самый хитрый и коварный наш враг, к которому у Тамары накопилось множество

старых счетов. Но и наш лидер «Второго Легиона» – настоящая заноза в заднице врага. Ещё бы – она единственная, кто вообще способен использовать магию во всей нашей фракции НЗ! Могу предположить, что, встретив тебя по пути к арсеналу и увидев твои светящиеся глаза, Тамара предположила ловушку и действовала интуитивно.

– Но ведь и ночная дежурная, и сегодняшний мальчишка-курьер тоже видели мои глаза, и при этом нормально отреагировали!

Толстяк весело засмеялся и повернул монитор экраном ко мне:

– Это ты так думаешь, Комар! Вот, смотри в своём личном деле. Донесения на тебя. Сегодня, два часа тридцать минут ночи. Сигнал от ночной дежурной проверить тебя на предмет возможной работы на врагов. И второе сообщение, шесть часов десять минут утра. Это уже от того юноши, который тебя разбудил. Просит Службу Безопасности проверить тебя на предмет магических способностей. Ты о чём вообще думал, когда персонажа себе создавал? Попроси сегодня же у интенданта выдать тебе солнцезащитные очки, чтобы не так сильно смущать народ.

Возражений у меня не осталось, я лишь попросил ответить, сколько вокруг меня будет игроков с более высоким статусом, чтобы я заранее морально подготовился и не попадался им под горячую руку.

– У нас во фракции только три игрока имеют статус «герд». Это командир «Первого Легиона» Снайпер 88-го уровня Игорь Тарасов, профессиональный военный и самый прокачанный игрок нашей фракции. Уже известная тебе командир «Второго Легиона» Паладин 78-го уровня Тамара. И начальник комплекса научных лабораторий Учёный 77-го уровня Валентин Устинов. Всё.

Всего трое? Отлично. Имена этих троих я запомнил, а с остальными можно вести себя естественно. А между тем за окном резко посветлело – под Куполом включились многочисленные прожектора, начался местный световой день. Тюленев тоже обратил внимание на наступившее утро, но отреагировал на него несколько странно, занавесив плотной шторой окно.

– Привычка, – прокомментировал он свои действия. – Меня ведь привезли сюда под Купол на пятой стадии сахарного диабета наиболее страшного первого

типа. Врачи отводили мне от силы две недели жизни, а скорее срок уже шёл на часы. У меня даже сетчатка глаза уже разрушалась, свет приносил невыносимое страдание. Но, как и многих тут под Куполом, меня спасла эта самая игра, искажающая реальность. Здоровый персонаж в игре – здоровое тело в реальной жизни. И диабет мой быстро прошёл, и зрение вернулось, но вот яркий свет до сих не выношу...

Я промолчал, принимая к сведению важную информацию. Оказывается, многие тут под Куполом – бывшие безнадежно больные люди, которые излечились из-за игры. Наверняка ведь и тот лысый пятнадцатилетний мальчишка, будивший меня утром, тоже неспроста оказался тут под землёй. А между тем Тюленев успокоился и, наконец-то вернулся к основной теме нашей беседы.

– Я не вижу криминала в твоих действиях, Комар. Ты поступал из благородных побуждений и, пусть и действовал несколько сумбурно и бессистемно, но в целом правильно. Да, вошёл ты в игру без спроса, но это скорее вопросы к охранникам «Кукурузы», которые позволили тебе это сделать раньше срока. Лабиринт ты не учил, но всё же прошёл за отведённый срок, а победителей не судят. Да, можно было закинуть с тобой в виртуальный мир килограмм двадцать полезного груза, но в этом случае, подозреваю, ты бы не успел выйти из лабиринта.

Вот тут я готов был полностью согласиться с начальником – у меня и без дополнительного груза выносливость ушла в ноль, и осталось лишь шесть секунд срока. А если бы на мне было ещё тюков и коробок на двадцать килограмм, то я бы однозначно не успел. Начальник же по работе с кадрами продолжил:

– Единственный твой серьёзный «косяк», как я уже говорил, это неверный выбор профессии. Но и тут не всё так уж безнадежно, если подумать. У тебя остались два слота под нужные навыки. Бери в обязательном порядке Минералогию, и прокачивай этот навык приоритетно наряду со Сканированием. Считай, что это официальный приказ. Будешь ты работать помощником нашего единственного Геолога, а то старый Михалыч и за десять лет не успеет облазить и исследовать все скалы и холмы на территории нашей фракции. А насчёт электронного сканера для тебя... ну видел я такой прибор в магазине техники на базе у гэхо. Не помню уже, сколько стоил, – валюта гэхо у нас в жесточайшем дефиците, так что покупаем у них только самое-самое необходимое. Но пусть будет у тебя мечта в этой игре – накопить достаточно средств и купить для себя сканер,

чтобы быть не помощником Геолога, а именно что полноценным Изыскателем!

Глава десятая. Вливание в коллектив

На утреннюю вводную лекцию Ивана Лозовского я сильно опоздал, хотя и не по своей вине. Сперва долго не мог найти интенданта, к которому направил меня Тюленев. Потом интендант по-черепашьи медленно искал для меня на огромном складе комплекты повседневной и спортивной одежды, сменное бельё, обувь и всё остальное, что полагалось новичку под Куполом.

Лишь без десяти восемь, опоздав на целых пятьдесят минут, я тихо прошмыгнул в погружённый в темноту зал и, пригнувшись, пробрался к ближайшему от входа свободному креслу. Докладчик, увлечённо комментирующий какую-то таблицу на большом экране, похоже, даже не заметил моего появления.

– Лектор уже рассказал нам про твои вчерашние злоключения, – неожиданно шепнула мне соседка по залу, и я с удивлением опознал в ней Иришку из Первого Меда. – Тебя даже приводили в пример, как не нужно играть.

– И что он там такого наговорил? – удивился я даже не столько своей неожиданной известности, сколько тому, что мои действия оценили негативно, и всем новичкам растрезвонили об этом.

Иришка, даже не пытаясь скрывать насмешки, пересказала поведанную лектором поучительную историю. О том, что вчера один из новичков вошёл в игру без экипировки и оружия, совершенно не ориентировался на местности и забрёл непонятно куда, где был бы неминуемо сожран местными насекомыми, но кто-то из нормальных игроков пристрелил его просто из жалости, чтоб не мучился... Странная, мягко говоря, трактовка событий. Но спорить или пытаться что-то доказывать я не стал – пусть новенькие верят в эту байку, порядка во фракции будет больше, а от меня не убудет.

– Кирилл, покажешь мне свои глаза? – едва слышно попросила Иришка. – Сказали, что они у тебя стали какими-то совершенно невероятными.

Почему бы и нет? Я снял полученные от интенданта затемнённые очки. Моя соседка не отшатнулась, но замерла и смотрела на меня расширенными от изумления зрачками, в которых отражалось синее пламя.

– Жутковато смотрится... – призналась девушка, – но в то же время красиво и даже чарующе. В таких глазах можно утонуть. Когда войду в игру, попробую себе такие же в редакторе внешности персонажа сделать. Не понравится, отменю и верну, как было.

На нас стали озираться и недовольно шикать соседи по залу – посторонний разговор мешал им слушать вводную информацию. Я заново нацепил очки и сосредоточился на выступлении дипломата нашей фракции. Иван Лозовский как раз закончил очередную часть своего выступления, посвящённую, насколько я понял, истории развития колонии фракции Human-3 в игре, искажающей реальность.

Большую часть этой истории я, к сожалению, пропустил, но и самый конец тоже был весьма информативным. Дипломат рассказал о сложившемся в последнее время перекосе в сторону бойцов и недостатке игроков, которые были бы способны работать в научных лабораториях, разбираться в добытых у соседней чертежах и образцах техники, а также конструировать новое оборудование и вооружение на основе полученных знаний. Именно поэтому руководством фракции был подан запрос на привлечение под Купол примерно полусотни студентов технических ВУЗов. Класс создаваемого персонажа в игре, как правило, был близок к тому, чем занимался данный человек в реальной жизни. А потому Иван Лозовский выражал уверенность, что уже сегодня несколько десятков новых учёных, конструкторов и техников вольются в ряды нашей фракции и помогут ей своими знаниями и умениями.

Что же, вот и прояснилась вся подноготная вчерашней истории с отчислением студентов-игроманов. Действительно, тревожная ситуация с агрессивными соседями в игре привела к тому, что для защиты территорий требовались в большом количестве опытные военные, имеющие реальный опыт боевых действий в горячих точках планеты. Таких в нашей фракции уже вполне хватало, причём под купол сумели призвать лучших из лучших. Вот только таким прирожденным бойцам если даже и удастся получить навыки «Конструктор», «Химик» или «Физик», то пользы от них в лабораториях будет, как от козла молока – у них нет ни базовых знаний о предмете, ни должного математического аппарата, ни высокого Интеллекта. Для подобной работы требовался

совершенно иной «исходный материал», и руководители Купола решили пригласить студентов старших курсов, аспирантов и молодых учёных.

Я рассмотрел сидящих в зале молодых специалистов. Все они внимательно слушали докладчика, боясь пропустить хоть слово. На лицах читался искренний, совершенно не наигранный энтузиазм и желание поскорее окунуться в работу. У меня сложилось впечатление, что практически все вокруг меня были добровольцами, подписавшими контракт осознанно, без какого-либо шантажа и нажима со стороны полиции. Тем удивительнее на их фоне смотрелась наша небольшая группа отчисленных студентов-геймеров. Зачем-то мы тоже были нужны, вот только я пока что не понимал причины.

Я отвлёкся от своих мыслей, так как докладчик вывел на экран новую картинку. Какие-то пчелиные соты, шестиугольники которых были раскрашены в различные цвета. Иван Лозовский поправил закреплённый у ворота микрофон и продолжил свою речь:

– Итак, с классами и навыками персонажей мы разобрались. Обсудили мотивацию и награду за ваш непростой труд. Выучили историю нашей фракции и бегло описали соседей. Самое время теперь поговорить о географии.

Картинка пчелиных сот увеличилась в масштабе, теперь стало хорошо видно, что это действительно шестиугольники, наложенные на топографическую карту с лесами, реками и болотами. Иван Лозовский прокомментировал:

– Мы узнали от гэкхо, да и сами потом пришли к такому же выводу, что вся территория планеты в игре, искажающей реальность, разбита на правильные шестиугольники со стороной примерно в девять километров. Такую шестиугольную ячейку называют по-разному: гекс, гексагон, сота, хотя в последнее время прижился термин «нода», взятый из какой-то компьютерной игры. Так вот, такие ноды – своего рода элементы мозаики, покрывающие всю поверхность планеты. Любая фракция в игре обязательно владеет хотя бы одной нодой, площадь каждой составляет двести десять квадратных километров – этого вполне достаточно, чтобы построить начальную базу и организовывать

производство самого минимально необходимого для выживания колонии.

– Скажите, а может фракция владеть несколькими такими нодами? – вчерашний очкарик снова лез с вопросами к докладчику.

Впрочем, дипломат сегодня отреагировал вполне нормально и сразу принялся отвечать:

– Да, конечно. Если сил для захвата и удержания новых территорий хватает, то почему бы и нет? Все ноды различаются по климату, ландшафту и ценным ресурсам. Зачастую жизненно важные ресурсы отсутствуют на твоей территории, но находятся на территории соседней ячейки, и расширение просто необходимо для дальнейшего развития. Наша фракция Human-3 удерживает сейчас пять ячеек. Причём пятую мы захватили буквально четыре дня назад, что позволило нам ввести ещё дополнительно людей в игру, искажающую реальность. Вы и есть то самое пополнение, которое наша фракция вводит в игру.

Народ в зале зашумел, стал переглядываться. А очкарик снова полез к докладчику с очередным вопросом:

– А есть строгая формула, сколько та или иная фракция может выставить людей, в зависимости от количества этих самых «нод»?

Иван Лозовский снова достаточно позитивно отреагировал на заданный вопрос и очень подробно ответил на него:

– Да, конечно, мы давно выяснили эту зависимость. Важно тут не столько даже количество «нод», сколько их уровень развития. Так, каждая нода первого уровня позволяет фракции ввести в игру восемьдесят семь человек. Каждая нода второго уровня позволяет уже двести шестьдесят одного игрока. Нода третьего – семьсот восемьдесят три человека. Четвёртого уровня развития у нас пока нет, хотя такая хорошо развитая ячейка позволила бы ввести в игру аж две тысячи триста сорок девять человек. Всего у нас одна нода третьего уровня – наша «Столица», именно в центре неё примерно в километре западнее нашей главной базы возникают все новички при первом входе в игру. Кроме развитой и хорошо укреплённой «Столицы», у нас есть три ноды южнее. Две второго уровня: «Жёлтые Горы» и «Джунгли», и одна самая дальняя первого уровня:

«Античный Пляж». Плюс восточнее столицы появилась только что захваченная у леших ячейка «Восточное Болото», там сейчас идёт активное строительство дорог и укреплений. Таким образом, максимальное количество игроков, которых может ввести в игру наша фракция Human-3, составляет одна тысяча четыреста семьдесят девять.

Так, так... Фразу про каких-то «леших» я не понял, но поскольку никто из сидящих в зале не удивился этим словам и не заострил внимание, значит докладчик про них уже сегодня рассказывал. Но моё внимание зацепилось за другое: раз у меня порядковый номер 1470-ый, а доступно лишь 1479 игроков, значит наша фракция уже использовала практически весь доступный лимит! И до тех пор, пока мы не захватим новые территории или не отстроим уже имеющиеся «ноды», подкрепления не будет. Так вот что имел ввиду вчера дипломат, когда говорил о том, что шестнадцатая «кукурузина» нам ещё не скоро понадобится!

Вводная лекция продолжилась, хотя далее обсуждались уже узкоспециализированные темы вроде того, какие ресурсы нужны при строительстве тех или иных сооружений на базе, сколько человек может вместить одна лаборатория, и какие бонусы действуют на научный или производственный коллектив в зависимости от навыков руководителя группы. Меня и моего Изыскателя это касалось мало и, признаться, я даже несколько заскучал и едва дотерпел до конца. К тому же я жутко проголодался – страшно подумать, последний раз я ел сутки назад, ещё перед финалом сетевого турнира!

* * *

За завтраком наша группа из шести человек заняла отдельный столик. И если Иришка с Машей всё пытались выведать правильный путь по лабиринту, то Денис откровенно пытался вывести меня из себя своими идиотскими комментариями по поводу моего изменившегося внешнего вида. Давать советы девушкам я категорически отказался, не желая портить им возможность получения бонуса. Разошедшегося же «гопника» откровенно игнорировал, чем ещё сильнее выводил его из себя.

Мы уже заканчивали завтрак, когда к нашему столу подошла та самая девчонка из «Первого Легиона», которую мы вчера первой повстречали под Куполом. Она

на секунду задумалась, окинув взором всех шестерых сидящих за столиком, потом уверенно остановила взгляд на мне:

– Комар, поскольку ты уже в игре, тебя включили в график дежурств. Пойдёшь в десять часов с группой Кислого на Античный Пляж. Обычные четыре часа патрулирования границы.

Сказать, что я удивился, значило ничего не сказать. Ну какой из моего Изыскателя 4-го уровня охранник границы, когда он даже со стайкой летающих жуков не может пока справиться?! Словно прочитав мои мысли, девушка добавила:

– Обычно границу патрулируют Первый и Второй Легионы, но мы были серьёзно заняты всю ночь, и сейчас бойцы на отдыхе. Поэтому нашу обычную работу сегодня выполняют другие отряды. Античный Пляж – спокойное место, самое оно, чтобы новичку осмотреться в игре. К тому же руководитель группы Кислый – опытный игрок, Пулемётчик 40-го уровня, так что растолкует всё и защитит в случае чего.

Девушка с номером «343» на куртке развернулась и ушла. Я же прямо почувствовал, как изменилось отношение моих знакомых, появилось какое-то уважение и даже зависть. Всё-таки они ещё даже не видели своих вирт-капсул, а я уже – полноценный игрок, которому дают поручения, и на которого рассчитывает фракция. Завтрак вскоре подошёл к концу, и я попрощался, собираясь идти к «Кукурузе».

– Кирилл, расскажешь вечером, какие они из себя – кентавры? – попросила меня Маша, и я уверенным голосом пообещал ей всё рассказать, при этом стараясь не выдать своего недоумения.

Какие ещё такие кентавры? Хотя название «Античный пляж», куда меня посылали на патрулирование границы, действительно навевало на мысли о кентаврах, минотаврах и прочих древнегреческих мифических существах. Неужели они действительно существуют, и я своими глазами их сегодня увижу?!

Глава одиннадцатая. Подготовка к патрулированию

На этот раз я не упал с высоты, а нормально появился стоящим на ровной поверхности. Хотя место оказалось именно то самое – вон совсем рядом шатёр дипломата гэкхо, а вот кстати и сам дипломат пришельцев, разговаривает с Иваном Лозовским. Несколько непривычно было видеть утреннего докладчика не в строгом деловом костюме, а в пятнистом камуфлированном маскхалате, накинутом поверх тяжёлой брони, и со снайперской винтовкой за спиной. Но 80-ый уровень Ивана Лозовского невольно внушал уважение.

Я подошёл ближе к общающимся дипломатам двух рас.

– Кенто духо Комар! – приветствовал меня мохнатый гигант с лёгким поклоном.

– Кенто духо Коста Дыхш! – эхом ответил я дипломату гэкхо и тоже поклонился, чем вызвал у него приступ похожего на лай смеха.

Навык Космолингвистика повышен до третьего уровня!

Иван Лозовский выдал какую-то длинную фразу на языке гэкхо, обращаясь к представителю сюзеренов, но я ничего не понял, лишь разобрал пару раз повторившееся моё имя. Коста Дыхш, явно оправдываясь, что-то ответил на своём языке. А потом указал на меня и повторил ещё раз уже на русском:

– Ничего я не навязывал. Комар сам захотел учить язык гэкхо и даже настаивал на этом, хотя я сперва отказал ему.

– Какой ему прок в этом навыке? Чтобы учить чужой язык, нужно разговаривать с его носителем. А как Комар сможет это делать, если он Изыскатель и практически всё своё игровое время будет проводить, лазая в труднодоступных местах по скалам и болотам?

Дипломаты снова перешли на чужой язык и спорили минуты три. Я даже, кажется, уловил пару бранных фраз на языке гэкхо. А затем и вовсе получил очередной уровень навыка Космолингвистики:

Навык Космолингвистика повышен до четвёртого уровня!

Наконец, Иван Лозовский прекратил спор и обратил внимание на меня, критически осмотрев гражданскую одежду и мои босые ноги:

– Комар, дуй на нашу базу, тебе нужно получить нормальную экипировку. Хотя стой... Ещё часом не дойдёшь через лес. Сейчас вызову водителя.

Он взял с пояса рацию и приказал кому-то:

– Желтов, гони свой звездолёт в центр первой ноды к домику мохнатика. Нужно человечка одного в столицу подкинуть.

В ответ из рации послышался мерзкий треск и едва разборчивые слова что-то про три минуты.

– «Мохнатика»? – переспросил Коста Дыхш, показав зубы, что как я уже выяснил, означало у гэкхо вовсе не угрозу, а имитацию человеческой улыбки.

– Ну а как тебя ещё называть неофициально, если на «вуки» ты обижаешься, на «йети» или «снежного человека» тоже? – усмехнулся Иван Лозовский.

– Йети и вуки – совсем другие расы, причём вымышленные. Использование таких терминов людьми по отношению к народности гэкхо говорит о непонимании или недостаточном знании, – ответил Коста Дыхш очень серьёзно, но потом вдруг то ли залаял, то ли закашлял сквозь сомкнутые зубы. – «Мохнатик» хорошо, правильно описывает внешний вид народности Шихарса.

Я старался не удивляться такому совершенно не официальному, а скорее дружескому или даже панибратскому общению двух дипломатов. И это при том, что сам же Иван Лозовский втолковывал нам, что со всеми представителями расы гэкхо нужно вести себя предельно уважительно и чуть ли не подобострастно. Но Коста Дыхш не возмущался, а скорее даже наоборот был доволен, а значит наш дипломат гнул правильную линию поведения.

Издали послышался странный гул и свист, и вскоре со стороны леса прилетела удивительная конструкция – набор сваренных между собой гнутых металлических труб, к которым крепились четыре кресла и не то руль, не то штурвал. Чем-то машина напоминала гоночное багги, вот только вместо колёс на

ней было три литых металлических блина, расположенных горизонтально и не касающихся поверхности. Управлял этой самодельной конструкцией с ног до головы заляпанный свежей грязью молодой рыжий парень в старомодном гоночном шлеме и кожаном комбинезоне.

Дмитрий Желтов. Человек. Фракция НЗ. Пилот Звездолёта 28-го уровня

Пилот звездолёта?! Уж не про него ли говорил мне сегодня Тюленев? Подозреваю, что звездолёта во фракции не нашлось, и парень стал работать пилотом гоночного... а что это, кстати? Земли странный агрегат не касался и висел в воздухе на высоте сантиметров десяти. На воздушную подушку непохоже, на магниты тоже. Видимо, какой-то самодельный антиграв?

Иван Лозовский указал пилоту на меня:

– Доставь новичка на базу, сразу к Василиади на склад. Скажи завхозу, пусть Комара экипирует нормально, так как ему вскоре в патруль идти. Но только сам потом далеко не улетай. Сегодня будет много рейсов, там сейчас большая группа новичков через лабиринт пойдёт. Полсотни человек.

Рыжий парень удивлённо присвистнул, затем указал мне рукой на соседнее сиденье. Я не стал заставлять себя упрашивать и с ходу запрыгнул на этот агрегат, отчего машину вдруг повело в сторону. Пилот, резко наклонив штурвал в обратную сторону, сумел поймать баланс и выровнять летающий багги:

– Э-э-э! Осторожнее! Не видишь, мы же висим, а не стоим. Тут нужна деликатность и даже нежность в обращении. Кстати, обязательно пристёгивайся, иначе есть риск вылететь на поворотах. И каску возьми там сзади, может пригодиться.

Я воспользовался мудрыми советами, надел защитный шлем, поглубже уселся в кресло и пристегнул ремень безопасности. При этом обратил внимание на хорошо различимую нацарапанную корявыми буквами надпись на переднем бампере: «звездолёт».

– Ребята прикалываются... – заметил мой интерес к надписи и пояснил пилот. – Не успеваю закрасить, как на следующее же утро снова эта царапина про звездолёт. Поймаю, убью!!!

– Это из-за твоего класса в игре? – уточнил я, очень надеюсь, что не сильно обижу водителя этим чувствительным вопросом.

– А из-за чего же ещё... Я сам из Военно-Космической Академии имени Можайского. С отличием закончил специальный курс пилотирования управляемых аппаратов ближнего космоса, успешно прошёл жёсткий отбор, прежде чем был направлен сюда под Купол. И при выборе из двух возможных профессий: «Пилот звездолёта» или «Оператор тяжёлых роботов», конечно же выбрал первое... Кто же знал, что звездолётов у нас во фракции нет и не предвидится?!

Дмитрий отчётливо скрипнул зубами и без предупреждения наклонил штурвал, отчего машина резко с места рванула вперёд, меня спиной жёстко придавило к креслу.

– Ты не слишком спешишь? Не против, если мы лес стороной объедем? – поинтересовался пилот, не поворачивая ко мне головы и на огромной скорости лавируя между кустами и камнями. – Просто я там сегодня едва не застрял в разлившемся после дождя ручье, а вдвоём мы точно на брюхо сядем. Батареи подсели, мощности блинов не хватает. Нужно будет подзарядиться на базе...

Навык Картография повышен до четвёртого уровня!

Только тут я обратил внимание, с какой неожиданно большой скоростью заполняется шкала прогресса. Ещё минута, максимум полторы, и будет пятый уровень персонажа. Идёт активное использование какого-то навыка. Картография? Похоже на то – на тёмной неисследованной карте при нашем движении отрисовывался след в виде светлой полосы. С мчащегося на огромной скорости багги Картография качалась в разы быстрее, чем при движении пешком.

Навык Картография повышен до пятого уровня!

Навык Сканирование повышен до пятого уровня!

Получен пятый уровень персонажа!

Получено три свободных очка навыков! (суммарно накоплено шесть очков)

Эх, так покататься хотя бы пару часиков, вот я бы уровень персонажа поднял! Но, к сожалению, мы уже прибыли... После очередного резкого броска машины в сторону мы обогнули какую-то реденькую рощицу, после чего я увидел высокую железобетонную стену с дозорными вышками. Перед ней располагались ряды колючей проволоки, окопы и подготовленные огневые точки для тяжёлой техники. Наша летающая машина сбавила скорость, въехала на мост через реку, а затем остановилась возле открытых ворот.

Дмитрий Желтов снял мотошлем и убрал руки со штурвала. Я тоже последовал его примеру и снял защитный шлем. К нам подошёл вооружённый автоматом охранник и направил на нас какое-то похожее на видеокамеру непонятное устройство. При этом его напарник придирчиво рассматривал изображение на экране своего планшета. Видимо, таким образом нас проверяли на каком-то сканирующем устройстве. И мы терпеливо ждали, пока откуда-то сверху не раздалась команда часового:

– Всё нормально. Проезжайте!

* * *

Гора предметов на столе передо мной угрожающе быстро росла. Элементы камуфлированной униформы. Шлем с прикреплённой противомоскитной сеткой. Баллистические очки. Нож в чехле. Высокие ботинки. Фляга. Ремень. Наколенники. Рюкзак. Tактические перчатки... Это всё мне придётся носить???

– Броня у тебя лёгкая или средняя? – огромный и косматый заведующий складом по фамилии Василиади обернулся, ожидая моего ответа.

А кто его знает? Вроде ограничения класса Изыскатель не позволяли только тяжёлую и силовую броню, насчёт средней ничего не было сказано. Я потребовал среднюю. Передо мной на тол грохнулась кевларовая куртка с какими-то дополнительными пластинами-вставками.

– А навык Средняя Броня ты уже взял? А то пользы таскать на себе лишние килограммы, если защита от этого расти не будет!

Кстати, завскладом прав... Просто я уже успел взять себе седьмым навыком Минералогию, как того от меня требовало высокое начальство, и ломал себе голову над последним доступным навыком. Точно! Нужно же и о защите побеспокоиться!

Получен навык Средняя Броня 1-го уровня.

- Патронов 12-го калибра не проси, их давно уже нет на складе. А вот пуль для любой пневматики хоть задницей ешь!

- Да что толку с неё... - проговорил я разочарованно, на что Василиади не согласился:

- Не говори так! Пока у нас на базе производство автоматных патронов не наладили, даже «Первый Легион» с пневматическими винтовками на войну ходил, хотя калибром и мощностью конечно поболее твоей «пукалки». Для твоего сведения, хорошая пневматическая 9-мм РСР винтовка башку медведю навывлет прошивает! Хотя такое оружие и навыка тоже требует соответствующего - хотя бы 30-го уровня, а желательно выше.

Тридцатого? У меня навык «Ружья» пока что был только седьмого уровня, так что до хорошей винтовки мне было ещё ой как нескоро... Я спросил насчёт оружия для тринадцатого или даже десятого уровня навыка, на что косматый завскладом расхохотался:

- Да ты что, Комар?! Тут у меня серьёзный арсенал, а не игрушки из детского сада. Точнее, есть оружие для совсем уж нулевых новичков, которое нетребовательно к навыкам, но у тебя самого получше будет. Прокачай навык хотя бы до двадцатого уровня, тогда и приходи, посмотрим. Или попроси наших механиков, они тебе за монету улучшат уже имеющееся оружие - модификации разные накрутят: на точность, на дамаг или на бесшумность. Кстати, ты про Кислого спрашивал. Вон он идёт.

Я резко обернулся. К нам действительно приближался колоритнейший дядька со стриженной наголо головой и густой окладистой чёрной бородой. Но даже не на такое необычное распределение растительности на голове командира отряда я сразу обратил внимание, а на его фактически квадратную фигуру. Ростом

Кислый был невысокого, на полголовы ниже меня. Но зато плечи действительно что косая сажень, каждая рука в толщину с мою ногу, кулачищи если и не с арбуз, то уж с дыню точно. Да и голос у Кислого, как сразу же выяснилось, по громкости не уступал пароходному гудку:

– Комар, какого хера ты ещё не переоделся?! Машина отходит через десять минут, а ты ещё не готов!

– Так ведь мне к десяти сказали готовиться, а сейчас только пятнадцать минут десятого... – попытался возразить я, но командир лишь гаркнул в ответ:

– Балда! В десять мы должны уже будем сменить бойцов на Восьмой Заставе «Античного Пляжа». А до туда ехать ещё полчаса! Живо переодевайся!

Не ожидал от себя такой способности к быстрому переодеванию, но уже через полторы минуты я стоял перед командиром, нацепив на себя все те многочисленные предметы, что до этого лежали на столе. Кислый одобрительно кивнул, но потом всё же не удержался и прыснул от смеха:

– Комар, что это было сейчас? Сказывается опыт ситуации «лежу я с девушкой, а родители пришли не вовремя»? Ты забыл, что находишься в игре? Просто открываешь инвентарь, перекладываешь предмет в слот, он появляется на тебе. И вовсе не обязательно прыгать на одной ноге, пытаюсь ногу просунуть в штанину.

Блин, затупил... Действительно, у меня и мысли не возникло, что в виртуальном мире можно просто перекладывать предметы, а не мучиться с пуговицами и шнурками. А между тем на поясе Кислого сработала рация, накачанный боец с хмурым лицом выслушал какое-то сообщение, подтвердил и отключился, и лишь после этого позволил эмоциям выплеснуться наружу:

Конец ознакомительного фрагмента.

Купити: https://tellnovel.me/atamanov_mihail/iskazhayuschie-real-nost-kniga_1-obratnyu-otschet

надано

Прочитайте цю книгу цілком, купивши повну легальну версію: [Купити](#)