

## Воздушный десант (часть 2)

От лица Фальшивого Техно

Фальшивка: «Быстро вперёд, чтобы мы успели добраться!»

Корабли были выставлены на максимальную скорость, и наше продвижение стало быстрее. Транспортное судно остановилось и сняло паруса, в то время как турбины позади него указали вниз, оставляя его неподвижным. Другой корабль начал двигаться вперед и остановился, когда встал перпендикулярно транспортному судну. Я думал, что это попытка самоубийственно защитить корабль, но я быстро понял, что думал неправильно. Как только мы прошли 1,5 км, из корабля раздался звук выстрела из пушки, и ещё на два корабля упали вниз с пробоинами. Мы начали с 15 кораблями, сейчас осталось всего 10.

Серьезно нет никакого гребаного способа! У кого может быть так много огневой мощи, чтобы взять на себя большую группу и нанести столько урона?

Через несколько секунд ещё один шквал выстрелов оставил от нас 6 кораблей. Кажется, позади был ещё один миномёт...

Чувствуя отчаяние, я призвал к отступлению. Корабль не следовал за нами, но от нашей эскадры осталось 2 корабля. Всё остальное было разбито в щепки, и даже мой главный корабль был ранен ударом, но мы, к счастью, выжили.

От лица Техно

Ах, как же я люблю, когда всё идет по плану. Прежде всего, давайте начнём с того, что убийство игрока, даже более слабого, приносит большое количество опыта. Я считаю, это потому, что это наша первая воздушная битва против другого корабля. Во-вторых, потому что убийство игроков даёт много опыта. Анна и Грир гребли опыт тоннами. Самые маленькие корабли, которых было навалом... 10 таких, около 7 человек в экипаже, я думаю. По мере того, как корабли уничтожались, вначале, те, кто выжил, прыгнули на следующий корабль, но, когда взрывы гремели по всей эскадре, экипажи погибали полностью. Я был за второй вариант: пусть этот ублюдок почувствует страх.

Они даже не дошли до зоны поражения, чтобы атаковать самим. В конце концов они отступили с хвостами между ног. Очевидно, я не собирался отпускать их, поэтому я зарядил специальным выстрелом отслеживающий маячок и заставил Нову попасть в самый большой корабль,

который был каравеллой, как и мой.

Сам маячок не был даже маячком, это был лишь пустой снаряд. Когда он попал в корабль, он открылся и освободил дронов, которые выделяли определённую частоту, которую я задал, и которую я мог отслеживать. Очевидно, они могли ходить, и я растащил их по всему судну, чтобы хоть один да остался в безопасности.

После этого мы продолжили и закончили транспортную миссию. Поездка на суднах из города Саут-Гейт до Города Верфей заняла около 6 часов. Потребуется месяц или два, чтобы пересечь это расстояние по суше.

Капитан корабля поблагодарил нас за помощь, и, после того, как мы приняли припасы, воду и топливо, мы ушли.

Пираты всё ещё отслеживались, и следящие дроны не были найдены, но я был уверен, что пушечный снаряд был уже обнаружен.

В конце концов пиратский корабль остановился.

Мы двигались вперёд, и когда мы приблизились, мы не смогли их найти первые минуты. По крайней мере, пока я не посмотрел глазами дронов. Будучи достаточно близко, я взял под свой контроль одного и выполз. Я обнаружил дыру на корабле, ведущую наружу, в хорошо освещённую пещеру. Большая часть огней была от системы светлой магии, заклинания Шар Света.

Сама пещера была огромной, и число механоидов, людей, гномов и dwarфов здесь было довольно пугающим. Мне казалось, что я был в городе. Во всяком случае, я незаметно проложил себе путь ко входу в пещеру и нашёл доки. Почти мгновенно я заметил мой корабль и несколько вооружённых охранников, которые смеялись над нашим кораблём, «так некстати остановившимся здесь».

Кажется, они собирались сесть на одноместные лодки, похожие на маленькие рыбацкие лодки.

Я открыл глаза на мостике и заставил корабль повернуться на 90 градусов и опустить корабль чуть более чем на 50 метров.

Техно: «Ребята, готовьтесь трахнуть этих придурков, прячущихся в их грёбаной крысиной норе»

Я загрузил в пушку смесь, которая была сделана для дополнительной взрывной силы и нацелил пушку прямо на то место, где был сигнал маячка. Я оставил его у входа.

Я нажал на спусковой крючок, и снаряд вылетел из ствола на полной мощности прямо в пещеру, где находилась пиратская база.

От лица фальшивого Техно

Слава Богу, они не пошли за нами. Парни продолжали двигаться вперёд, пока я не был уверен, что мы в безопасности, и только тогда мы направились к базе. Нам нужно было рассказать об этом боссу. Чтобы кто-то был настолько сильным... они были либо специальными НИПами, либо группой наёмников тёмных геймеров, и нас выследили.

Мы приземлились на базе, и я быстро направился в офис босса. Сама пещера когда-то была шахтой, поэтому семиметровый потолок и гладкие стены можно было объяснить. Те, кто мог использовать магию, создавали шары света и делали факелы, а наверху, собирая кристаллы маны, мы обнаружили, что, если вставить кристалл в качестве катализатора для заклинания – оно никогда не заканчивается.

Коридоры были сделаны 4 метра высотой и 6 шириной и были усилены големами, которыми обладали дварфы.

В конце 200-метрового коридора, который разветвлялся в разных точках, была большая комната размером 15x15 метров, высота которой составляла 7 метров. Двери комнаты находились возле одной из стен, потому что в дальнем конце комнаты стояли две просто огромные, чудовищные печи босса механоида. Мы не являемся специалистами. А здесь, в отличие от других игр, не использовалась система навыков, где вы просто активируете навык, и он мгновенно делает работу за вас.

Работать с этими вещами, было очень сложно для живых существ из-за высокой температуры. Даже у гномов возникали проблемы, поэтому мы восстановили механоидов, но они не хотели работать на нас, так как их сканеры обозначали нас как пиратов. Мы исправили это, просто сняв материнские платы и поставив приёмник на место. Они принимают приказы так же

хорошо, как големы гномов, но в отличие от големов, которые являются общенациональными «питомцами», эти довольно глупые механоиды очень разные. Они являются ведущей расой, и, хотя основная масса не настолько сильна, есть игроки, которые хороши в этой расе.

Этот ублюдок Техно – один из них, поэтому мы и используем его имя, чтобы «улучшить» наши атаки, но дело не только в нем. Есть, я думаю, 3 других механоидов из разных экипажей, которые хороши. Все они – техники, поэтому они делают кучи сильного дерьма, поэтому они такие сильные.

Я вышел из комнаты через другую дверь и пошёл дальше. В этом коридоре не было разделяющих коридоров, так как он вёл только к комнате босса.

Когда я дошёл до стальной двойной двери, я громко постучал, прежде чем она открылась, и я вошёл. Комната была простой, как и всё в этой игре. В комнате были кожаные диваны, а сзади – полированный деревянный стол и большое вращающееся кресло. Если вы думаете о офисе босса 50-х годов, где парень не показывает свое лицо, вы непременно представите нечто подобное.

Фальшивка: «Босс, у нас была огромная проблема с ограблением»

Босс: «Да у вижу. Ты приполз сюда с хвостом, зажатым между ног, зализывая свои раны»

Фальшивка: «На этот раз с транспортом был эскорт»

Босс: «Сколько кораблей? 20?»

Фальшивка: «...один ...сэр»

Он развернулся и так ударил руками по столу, что стол покрылся трещинами. Передо мной стоял чернокожий лидер. Да, он был человеком, который начинал как демон здесь, в стране механоидов вместо фактической расы демонов. 170 см в высоту, худощав, и на голове два коротких рога.

Босс: «Один корабль... уничтожил мой... флот?!»

Фальшивка: «Сэр. Это были не простые новички. Ребята собрали миномёты и пушки сверхдальнего радиуса действия, в которые даже сложно поверить!»

Босс: «Твою мать! Эти сраные тёмные геймеры, должно быть, нашли что-то хорошее в этой суке Гее»

БУМ!

<http://tl.rulate.ru/book/1396/86861>