

Похоже, это действительно крысиное логово, со всем причитающимся в виде гнезда и детенышей в нем. Вся эта стая, которая пыталась меня загрызть и которой, кстати говоря, почти удалось это, похоже, просто защищало потомство. Могу ошибаться, но вроде крысам, как виду, это не свойственно. Хотя я не биолог, поэтому не уверен. Это, конечно, могло бы выбить слезу, но не у меня. Переведя флажок огня на автоматический, я всадил весь магазин в район головы крысиной матки.

Она, было, дернулась ко мне, но успела проползти буквально два метра и сдохла. Ну а что она хотела? Отожравшись до непомерных размеров, эту неповоротливую гору сала можно было даже ножиком расколупать, особо не напрягаясь. Сменил магазин, перевел на одиночный огонь и, достав пистолет, устроил себе пятнадцатиминутное сафари по отстрелу мелких грызунов, которые особо даже не разбегались. Добив последнего, получил оповещение системы:

Поздравляю! Вы зачистили спонтанно сформированное подземелье «Логово крыс».
(Дополнительный уровень не очищен)

Награда за прохождение: 20 000 опыта, 3 000 кредитов

Награда за одиночное прохождение: 30 000 опыта, 4 500 кредитов

Награда за прохождение с первого раза: 50 000 опыта, 10 000 кредитов

Вы можете сообщить о зачищенной территории в ближайший форпост для увеличения его зоны контроля. (Неочищенный дополнительный уровень будет зачищен силами форпоста)

Вы можете оставить подземелье как скрытую локацию, тогда будет возможность зарождения на его территории новых монстров. (Неочищенный дополнительный уровень может разрастись на все подземелье или полностью исчезнуть)

Вы можете передать данное подземелье в собственность кланового формирования, но если не будет регулярных зачисток, подземелье снова перейдет в статус свободной локации. (Неочищенный дополнительный уровень может быть зачищен силами кланового формирования)

Ну, насыпали от всей души. Но я не понял, где убер плюшки, мега пухи, имба костюмы? Я прям себя обворованным. Если серьезно, то количество странностей только растет, но сейчас не до этого, надо еще выбраться отсюда и дойти до форпоста. Потратив минут двадцать на обследование кучи мусора, из которой состояло логово, разочарованно двинулся дальше по первому ярусу обследовать помещение. Множество агрегатов непонятного назначения, похоже, составляли комплекс обслуживания. Некоторые имели приборные панели, другие давали доступ к трубам посредством герметично закрывающихся люков. Облазил я все, даже забрался за несколько приборов неплотно поставленных возле стены. К моему сожалению, тут было абсолютно пусто.

Тоже самое меня ждало и на втором ярусе, а вот третий меня заинтриговал. На первый взгляд тут тоже было пусто в плане трофеев, но меня заинтересовал небольшой изгиб переходного мостика, зачем-то подходящий в одном месте к стене. Подойдя ближе, лег на металлический пол и, свесив голову, заглянул под мостик. Странно, крепежей к стене не было. Не знаю, сработало мое задранное восприятие или просто наметанный глаз обратил внимание на деталь не несущую конструктивного назначения, но как итог внимательного обследования стены,

стало нахождение небольшого зазора практически посередине изгиба мостика.

Щель вертикально делила стену на примерно равные половины. Я обратил на нее внимание по нескольким причинам. Во-первых, она была высотой два с половиной метра. Во-вторых, по краям зазора материал стены немного потемнел, что свидетельствовало о движении воздуха, окисляя материал, из которого была выполнена стена. Если бы не было этого потемнения, я бы, скорее всего, вообще не заметил этот зазор, настолько он был плотно пригнан. Способа открытия этой двери визуально не наблюдалось, пришлось обследовать все доступное пространство руками. И практически уткнувшись носом, пятнадцать минут мучений были вознаграждены нахождением лючка, который поддавался под нажатием руки и очерчивал при этом небольшой прямоугольник. Помучавшись с ним еще пару минут, сообразил механизм открывания. Легкое нажатие пластины в стену и смещение влево открыло мне доступ к карта-приемнику, рассчитанный, похоже, на магнитный или цифровой ключ на карточном носителе.

Внимание! Вы нашли тайник, - булькнуло с запозданием сообщение системы.

Лучше бы сказала мне, как его открыть, чем описывать уже произошедшие события, мысленно пробурчал я. Сделав пару шагов назад, я уселся на рюкзак и уставился на карта-приемник, размышляя над тем, как можно взломать этот замок. Ну не технарь я! Взорвать что-то или разломать - это всегда пожалуйста, а вот разобраться в электронике - это уже не ко мне. Хотя можно и разломать... С этой мыслью достал нож и направился выковыривать всю эту электронику из стены. Спустя полтора часа, убитого в хлам лезвия ножа и кучи матерных эпитетов, передо мной висел карта-приемник соединенный шлейфом с непонятной платой и сама плата, висящая на двух парах проводов, уходящих от нее в разные стороны в стене.

Если рассуждать логически, то карта-приемник считывает идентификатор, передает данные на плату, которая его проверяет и, если ее все устраивает, подает сигнал на двери об открытии. Остается вопрос в сути сигнала: если он цифровой, тогда все мои труды насмарку, если же электрический, то шансы есть. Отрезав провода от платы, я зачистил каждый из них по отдельности и начал коротить их между собой в разных комбинациях. К моему счастью, слева послышался шум раскрывающейся двери, и подхватив Корсар, я изготавился к бою, держа на прицеле открывающийся проход. Створки подались чуть вглубь стены и разъехались в разные стороны, утопая в боковых стенах.

Поздравляем! Вы нашли древний тайник, но будьте осторожны, неизвестно что Вас там ждет.

Вы приобрели навык Поиск тайников.

Вы приобрели навык Механический взлом замков.

Поздравляю! Вы получили достижение «Сквозь все преграды»!

Условия получения: уничтожить преграду, которая мешает Вам добраться до цели, непредусмотренным способом.

Награда: возможность добраться до своей цели.

Система что, издевается надо мной? Ну ладно навыки, они вроде вписываются в мои действия, а вот награда за достижение просто выносит мне мозг. В очередной раз поразившись вывертам

системы, я закинул за спину рюкзак, вооружился и двинулся, прихрамывая, в открывшийся проход. Пройдя метров тридцать, попал в небольшую кубическую комнату метров шести длиной. Справа были расположены четыре каркасных койки, а в самом углу стоял пластиковый стол и два стула возле него. Слева же была оружейная стойка, шкаф и три закрытых прямоугольных ящика. В дальнем углу была еще одна небольшая дверца, куда я первым делом и двинулся. За дверью оказалась душевая.

Не увидев тут ничего интересного, отправился исследовать доставшееся мне добро. Откинув защелки на первом ящике, я ожидал увидеть что угодно, но только не полный ящик просроченных сухих пайков. Просмотрев на полустертую дату на упаковке, потом в нейроинтерфейсе на местный год, я тихонько присвистнул. Возраст тайника оказался триста девятнадцать лет. Бросив пакет обратно, перешел ко второму ящику. Тут мне уже больше повезло: сверху в ящике лежало четыре странного вида винтовки с длинным стволом и цифровым прицелом. Под ними, в два слоя, лежали энергобатареи. Подсоединив по очереди несколько батарей к винтовкам, я так и не добился от них оживления.

Похоже, за триста лет они полностью потеряли заряд. Пересчитав батареи, понял, что к каждой винтовке идет комплект из одиннадцати штук - одна основная и десять запасных. Перейдя к третьему ящику, нашел там комбинезоны, на вид из мягкого кевлара или какого-то композитного материала. Еще там были очки, закрывающие пол лица и, судя по толщине дужек и стекла, напичканные электроникой. Вспомнив про то, что я в игре, перенес один комплект всего найденного на койку и начал по очереди открывать информацию о предметах.

Древний комбинезон.

Информации нет.

Вес: 2.7 кг.

Древняя винтовка.

Информации нет.

Вес: 3.3 кг.

Древние очки.

Информации нет.

Вес: 0.4 кг.

Древний источник питания.

Информации нет.

Вес: 0.2 кг.

Информации узнал просто кучу! Хотя вес определило и на том спасибо. Быстро подсчитав вес, начал выбрасывать весь запас пищи из рюкзака, оставив только один паек про запас. Собрав в

рюкзак два комплекта вещей и оружия, еле втиснувшись в переносимый вес, собрался уже на выход, но взгляд упал на шкаф, который я еще не проверил. Скинул обратно рюкзак и направился к шкафу, на оружейный стеллаж я даже не обратил внимание - там сразу было видно, что он пустой. Подойдя к шкафу, начал проверять все отсеки и шкафчики, но меня ждало разочарование: я нашел там только пыль. Снова подобрав рюкзак, я, ковыляя, направился на выход. Надо будет после медиков сразу вернуться сюда и забрать оставшиеся два комплекта. Выйдя из тайника, я убрал все следы взлома, закинув все лишнее вовнутрь прохода. Снова коротнул необходимые провода, дождался закрытия дверей и опять закрыл нишу, в которой раньше был карта-приемник.

До выхода я своей ковыляющей походкой добирался полтора часа. На последнем повороте остановился и задумался, ведь и хочется зайти в дополнительный уровень, но в то же время у меня нечем было уничтожить эти щупальца. Поколебавшись пару минут, с сожалением двинулся на выход. Снова привязав рюкзак к ноге, с пистолетом в руках пополз по неудобному лазу. Уже на середине пути сообразил выключить налобный фонарь, чтобы не демаскировать свое появление. Добравшись до края лаза, я не спешил вылезать, давая глазам привыкнуть к изменению освещения, заодно прислушиваясь к окружающей обстановке. Через несколько минут, когда глаза перестало резать от более яркого освещения, я уже собрался выбраться из лаза, но меня остановил донесшийся до меня диалог:

- Ты уверен, что стоит тут делать засаду?

- Да не ссы, все будет отлично! Нам осталось всего пять киллов сделать!

Судя по звуку осыпи камней, они забирались на гору строительного мусора, за которой начинался лаз, в котором я сидел. Через пару минут пыхания, они уместились чуть правее лаза, видно, спрятавшись за верхушкой кучи, маскируясь от обнаружения с дороги.

- Слышь, Гнутый, а ты уверен, что нас возьмут в эту банду неписей? - снова завел свой пессимизм первый голос.

- Блин, ну ты же сам слышал - уьем и обчистим десять репликантов, они возьмут нас к себе и перепрошьют нейроинтерфейс, чтобы уровень вреда не светился. Саму систему это не обманет, но вот остальные не будут видеть этот уровень. Да и потом поднимемся по иерархии. Думаю, там классные ништяки доступны будут.

- О, Гнутый, смотри, два каких-то нуба идут.

- Все, тихо! Стреляешь после меня, только нехрен палить на весь магазин, как прошлый раз.

- Да помню, помню. Короткими очередями, не задерживая палец на курке больше, чем на полторы секунды. Ты мне уже все уши прожужжал.

- Да тихо ты! Они уже приближаются, - зашипел так называемый Гнутый и ПКшники замолчали, ожидая своих жертв.