

После подписания договора с Карфаером, он мне выделил кусок пространства внутри форпоста, где его ребята начали возводить двухэтажное здание. Как я понял из нашего разговора, первый этаж будет отведен под склады и большой гараж, совмещенный с ремонтной мастерской. А вот на втором большую часть пространства будут занимать остальные службы и небольшое помещение, которое будет в полном моем расположении. За него-то я и буду платить аренду. С юридической точки все здание будет принадлежать форпосту и стоять на балансе специально сформированного технического подразделения, где, кроме меня, еще будут обслуживаться все остальные группы, которые работают за стеной форпоста.

Правда, они сейчас только формируются. Но вот по факту, эти подразделения тоже созданы из-за меня и состоят из группы огневой поддержки и трофейной команды. Хоть комендант и давно планировал сделать нечто подобное, но раньше у него то ли руки не доходили, то ли ресурсов не хватало. Я долго не мог понять, где же он наберет людей на все эти должности, появившиеся после формирования новых подразделений, но после того, как я задал этот вопрос Карфаеру, все оказалось достаточно просто. Он просто вытягивал к себе бывших сослуживцев либо тех, кто служил у него под командованием. Кого уговаривал вернуться к службе, у кого приходилось выкупать действующие контракты, парочку бойцов он даже с тюремного блока вытянул.

Как они там оказались, я уже не уточнял, но понял одно, что комендант тянет к себе на форпост тех людей, которым хоть немного доверяет. За что я мысленно поставил ему жирный плюс. По большей части, даже не за то, что он заботится о своих ребятах (хотя это тоже немаловажный момент), а за то, что Карфаер сейчас практически строит новую организацию на базе уникальной возможности, которая ему досталась после появления этого форпоста. Если так дальше пойдет, то, возможно, со временем этот форпост перерастет в достаточно крупную структуру, которая сможет посоперничать со многими корпорациями.

Следующих три дня я полностью посвятил разгребанию трофеев. Оно, конечно, хорошо, что мне сделали список предметов, но практически все названия мне ни о чем не говорили. Поэтому приходилось ходить от одного предмета к другому и считывать характеристики, формируя огромный список, где под каждой моделью вписывал еще и характеристики, выдаваемые системой, попутно дополняя их своими пометками, чтобы хоть как-то не теряться в этой куче всякой снаряды вперемешку с оружием.

Очень много оказалось предметов, которые я не мог использовать из-за ограничений выставляемых Сервером. Все это сразу получало пометку об отправке на склад длительного хранения, в который их переместят после окончания его строительства. Себе же, на данный момент, подобрал пять одинаковых комплектов на всякий случай, вдруг меня будет ожидать несколько возрождений подряд. А вот все то, что мне не подходило, просто по причине того, что я такое не использую, безжалостно отмечалось как предметы на продажу - всякие там пулеметы, тяжелые боевые костюмы, комплексы охранных дроидов и прочий шлам, которым я даже потенциально не собирался пользоваться.

Весь сформированный список передал Карфаеру, который пообещал, что через пару дней назначит человека на должность кладовщика. Заодно он сразу и глянет, что нужно ему из этого списка, прежде чем отправлять трофеи к торговой корпорации, которая сейчас заведует местным магазином. Разобравшись с текущими делами и походив, повздыхав вокруг стройки, которая развернулась на месте моего будущего пристанища, решил, что пора мне снова идти искать на свою пятую точку приключений. Внимательно изучив на выданном мне для оперативной связи планшете разведанную и зачищенную территорию вокруг форпоста, принял решение двигаться в противоположную сторону от аванпоста на месте бывшей бандитской базы.

Сейчас игроки ломанулись отстреливать все, что двигается вокруг него, и зачищать территорию между постом и основной базой, да еще и Карфаер начал почти всем выдавать задание на отстрел мобов в этой зоне. Так что мне там ловить особо нечего, а вот в противоположной стороне, где ближе всего подступало темное пятно неразведанной территории, сейчас игроков очень мало, и если хочу найти нормальные места для фарма, то нужно идти именно туда. Экипировав собранный из трофеев комплект, добавил туда трехдневный запас еды и воды. Немного подумав, добавил на всякий случай еще и портативный анализатор, которым, в случае чего, можно было проверить воду или еду на пригодность оных к употреблению. Как ни странно, таких анализаторов не было в трофеях, даже у Карфаера на складе такого не нашлось. Пришлось идти за ним в магазин, и даже там его еле откопали из каких-то закровов.

Вот стою теперь на разветвлении дорог и размышляю куда повернуть - налево или направо, когда до меня, с левой стороны, донесся взрыв. Если судить по звуку, то достаточно далеко. Отойдя чуть в сторону, укрылся за обломком здания, который валялся на дороге, как за импровизированной баррикадой. Достав из подсумка монокуляр, начал через него разглядывать улицу, уходящую налево. Хоть мой монокуляр и был достаточно габаритных размеров, имея всего двенадцать крат увеличения, но у него была крайне полезная функция, из-за которой я его и таскаю. Лазерный дальномер, который был встроен в монокуляр, брал дистанции от тридцати метров до одного километра восьмисот метров, с точностью до десяти сантиметров.

Правда, и энергии потреблял как полноценный прицельный комплекс. Только из-за функции дальномера я и взял такую вещь с собой, и он мне сейчас показывал, что через одну тысячу семьдесят метров улица поворачивает резко вправо. Всполох, пробежавший по стене, до которой я сейчас мерил дистанцию, показал, что там, за поворотом, идет бой. А через три секунды долетел и звук взрыва. Туда точно не пойду, там, похоже, уже кто-то развлекается во всю. Значит, решено, иду по правой дороге. Убрав монокуляр от лица, начал упаковывать его обратно в подсумок, когда заметил в конце улицы движение.

Так и не успев упаковать монокуляр, снова прильнул глазом к устройству, наблюдая через него за людьми, которые по очереди показывались из-за поворота. Первые трое шли очень близко друг к другу. Хотя нет, скорее, это два человека несут третьего, поддерживая его с двух сторон. Черт, увеличения не хватает, чтобы рассмотреть все подробно. Но если не ошибаюсь, у бойца посередине не хватает одной ноги где-то до уровня бедра. А вот из-за поворота показалась еще пара бойцов, которые, прикрывая друг друга, поочередно передвигаются от укрытия к укрытию, стреляя куда-то за поворот, в невидимого для меня противника.

Опустив монокуляр, призадумался. С одной стороны, это не мое дело, с другой, парням реально туго приходится. Наверное, пятерка игроков нарвалась на что-то или кого-то, и сейчас у них на руках тяжелый трехсотый, для эвакуации которого отвлекаются еще два бойца. Оставшиеся двое просто пытаются оттянуть на себя противника, давая возможность товарищам доставить раненого в более-менее безопасное место. По-человечески, конечно, правильно, но вот с тактической стороны - глупо, тяжелого надо было на респ отправлять, а самим отбиваться. Хотя опять же, если раненого дотащить до форпоста, он не потеряет проценты в развитии навыков. Ладно, помогу горемычным, а потом пойду по своим делам. Скинув рюкзак, положил его справа от себя и рядом положил автомат.

На таких дистанциях он мне не нужен, а вот винтовочка, которая хранится в разобранном виде в мягком чехле, который пристегнут к правому боку рюкзака, мне сейчас в самый раз. Отстегнув чехол, достал из него детали винтовки и приступил к сборке. Были, конечно, модели поинтересней на складе - с большей дистанцией стрельбы, с более высокой точностью, или

хорошим уроном. Но мне эта приглянулась именно за возможность быстрой сборки и разборки из нескольких основных частей, позволяя транспортировать ее в компактном кейсе, а, при необходимости, собирать ее за пятнадцать секунд. Вставляем в ствольную коробку ствол. Несколько оборотов, и специальными фиксаторами намертво крепим его.

Действие занимает три секунды. Еще две тратим на крепление телескопического приклада. Из бокового кармашка достаем продольно скользящий затвор и загоняем его на свое место. Прошло семь секунд, а уже можно стрелять, но это еще не все. Достаем еще одну насадку и крепим резьбовым соединением на ствол. Это у нас удлинитель ствола, заодно и дульный тормоз-компенсатор с небольшим эффектом понижения звука. Еще по две секунды трачу на крепление сошек и цифровой оптики, секунда - загнать магазин в винтовку, и на последней секунде досылаем патрон в патронник. И вот у меня в руках уже готовая к бою красавица.

Снайперская винтовка "Стриж"

Тип: Комбинированная энергетическо-огнестрельная снайперская винтовка

Боеприпас: 9.19x61

Наложение энергетической оболочки на пулю, наносящей урон:

Урон кинетический: +50-70

Урон проникающий: +45-60

Урон энергетический: +60-80

Прицельная дальность: 1300 метров

Боевая скорострельность: 30

Режимы стрельбы: одиночный

Состояние: 95%

Вес: 2.8 кг

Патрон нарезной "9.19x61"

Урон кинетический: 35-52

Урон проникающий: 38-47

Состояние: 100%

Вес патрона: 17.2 г

Упираю винтовку сошками в край обломка здания, трачу еще одну драгоценную секунду на корректировку высоты телескопических сошек, чтобы удобно было стрелять, не сгибаясь в неудобной позе. Бойцы, несущие раненого, тем временем пробежали метров сто пятьдесят или двести, а вот прикрывающие только начали отступать от поворота. Противника же еще не было

видно. Короткий мысленный посыл - и в нижней части видимого пространства раскрывается сетка снайперских скиллов.

За доли секунды пробегаюсь по доступным мне умениям и нахожу нужное, активирую «Стрелковые поправки» и наблюдаю, как мои пальцы самостоятельно пробегаются по регулировочной панели прицела, внося поправки для стрельбы и учитывая все переменные для цели, на которую у меня сейчас наведено перекрестие прицела. Помню, как Саныч меня задалбывал, заставляя вручную вносить поправки на цели, каждые двадцать секунд меняя местоположение цели и условия стрельбы. Это притом, что у меня вручную уходило от пяти до семнадцати секунд на введение новых поправок.

Умение я получил только на двадцать третьей цели, зато теперь скилл самостоятельно вводит все поправки за две секунды. Правда, на третьем уровне умения откат пятьдесят минут, но зато вешается баф на двадцать процентов к точности стрельбы на три минуты или пока не двинусь с места. Замираю в ожидании, когда враг появится в зоне видимости, а пока, сконцентрировавшись на втором открытом глазе, без оптики наблюдаю, как вдалеке небольшие фигурки людей бегут в мою сторону. Из-за угла появляются еще какие-то фигуры.

Перевожу все внимание на изображение с оптики и легким движением руки доворачиваю винтовку в направлении новых фигур. Ну, это явно не люди, а образцы местного бестиария. В высоту примерно метр, может метр двадцать, бегут, слегка переваливаясь на массивных задних лапах, которые заканчиваются огромными трехпальными ступнями. Видно, для стабилизации тела, которое вынесено вперед.

Передние лапы сильно атрофированы и выглядят как небольшие зачатки будущих лап. Тело же было покрыто какими-то наростами, с такого расстояния даже через оптику было плохо разобрать, но очень похоже на роговые наросты. Морда же была вытянута конусом вперед, с широко расположенными на ней узкими щелочками глаз. На месте, где должна быть пасть, свисали какие-то щупальца.

<http://tl.rulate.ru/book/15966/333258>