Шагая к точке, указанной в описании квеста, Алан пригляделся к зданиям, мимо которых проходил. Львиную их долю составляли магазины и лавки с выставленной снаружи охраной. Любопытно, что большинство магазинов уведомляло посетителей, что “зайти посмотреть” нельзя, для входа необходим особый удостоверяющий предмет или рекомендация. Вероятно, среди них были и лавки, в которые он смог бы попасть с той монетой, которую он получил от торговца на Земле.

В Трущобах многие игроки использовали не эмблемы, а экипировку определённой расцветки, обозначавшей, по всей видимости, принадлежность к какой-то группировке. Самыми распространёнными цветами были тёмно-фиолетовый и глубокий золотой, почти бронзовый. Как правило, для покраски в один из этих цветов (но никогда в оба!) использовались какой-нибудь предмет одежды или оружие. Алан забеспокоился, не слишком ли он выделяется на этом фоне, но затем обнаружил и других игроков без опознавательных знаков.

Это были несколько человек, явно группа, направлявшихся в развалины какого-то старого строения. Алан с удивлением обнаружил солидное число охранников у входа в это здание, что несколько не сочеталось с его плачевным видом. Все охранники носили поверх силовой брони фиолетовые табарды с изображением серебряной короны на груди.

«Эй, Ева, что это?»

«Скорее всего это вход в Лабиринт Бездны».

«Лабиринт Бездны?»

«Да, так называют самый нижний из населённых ярусов Кесата. Под основными этажами лежат остатки древней цивилизации. Эта зона получила название Лабиринт Бездны, поскольку даже после многих лет исследований и бесчисленных экспедиций никто так и не сумел добраться до её дна. Ходят даже слухи, что дна у неё и нет, что это действительно бесконечная чёрная бездна. Разумеется, это всего лишь суеверная чушь. Исследователи находили и какое-то время удерживали множество Контрольных Точек этой зоны, и даже натыкались на небольшие данжены*. В связи с этим многие игроки верят, что где-то в глубине, возможно, в центре планеты, находится главная Контрольная Точка, захватив которую, игрок получит контроль над ярусами Кесата от Трущоб и ниже. Если кто-то действительно заполучит в свои руки такую силу, то легко сможет посоперничать по влиянию с любым из других четырёх Секторов. Небольшие группы игроков часто отправляются в Лабиринт, поскольку многие готовы хорошо заплатить за составление его карты. Никто пока не забирался глубоко, или, по крайней мере, никто не спешит делиться такой информацией с широкой общественностью. Так или иначе, новые входы в Лабиринт Бездны возникают довольно часто. Как правило, они ведут в данжены с ценными сокровищами и крайне опасными врагами. Скорее всего, это и есть один из таких входов».

Прим. W: Данжен (от англ. “dungeon” – подземелье, темница) – термин из геймерского сленга,

означающий небольшую замкнутую локацию, как правило, наполненную более сильными монстрами и, опционально, имеющую собственную мини сюжетную линию. Неизменный атрибут любой RPG.

«Вот как, понятно».

Алан миновал развалины и направился дальше. Постепенно улицы вокруг него начали меняться, всё чаще попадались массивные стальные склады, у входа в которые, как правило, дежурило не больше одного-двух скучающих охранников. По мере удаления от главного торгового проспекта поток людей также начал ослабевать.

«Возможно, за нами кто-то следует. Я не замечала этого из-за огромного количества людей вокруг, но сейчас могу сказать с высокой степенью уверенности, что они сели нам на хвост ещё у городских ворот».

«Что?» — Алан чуть было не оглянулся машинально, но затем, вспомнив наставления Евы, заставил себя смотреть прямо, чтобы преследователи не всполошились.

«Заверни в отмеченный переулок. Сразу же после этого включи режим невидимости своей брони. Затем просто вернись обратно на эту улицу и продолжай следовать в квестовую локацию».

Алан повернул в переулок, который подсветила Ева, и тут же вышел обратно, уже с включенной невидимостью. Ускорив шаг, он продолжил путь, поглядывая за спину. Наконец, юноша заметил мужчину в чёрной одежде официального вида и с тёмно-фиолетовой перчаткой на одной руке. Незнакомец безразлично скользнул взглядом по переулку, даже не притормозив. В следующий миг маленький металлический шарик выпал из кармана мужчины и исчез за поворотом.

«Это сенсор. Беги!» — раздался в голове Алана крик Евы.

Перед глазами юноши возникла синяя дуга вероятного радиуса действия устройства. Он метнулся вперёд, едва успев выскочить за пределы круга, когда слабый электромагнитный импульс прошил пространство за его спиной.

Мужчина, обронивший шарик, нахмурился и пробормотал несколько слов в коммуникатор на запястье.

«Кажется, мы сбили его со следа, да?»

«Не уверена. Если он изначально нацеливался именно на тебя, то может продолжить поиски. Кроме того, мы также не знаем, с кем он связывался. Постарайся закончить задание как можно скорее».

«Хорошо».

Алан припустил в сторону квестовой локации, оставляя за спиной один огромный склад за другим. Одни из них охранялись, другие имели явные признаки самовольного заселения. Ева подсветила несколько игроков, которые занимались изготовлением каких-то сомнительных “веществ” в переулке, однако Алана это не интересовало, и он постарался не смотреть в их сторону. Несколько минут спустя он наконец добрался до очередного невыразительного склада, который, судя по карте, и был конечной точкой его назначения.

Перед входом в здание стояли два охранника в тёмно-серой, почти чёрной армейской форме вместо обычной силовой брони. На поясе каждого из них болталось множество причудливых устройств, а оружие они держали так, чтобы иметь возможность мгновенно его выхватить в случае необходимости. У одного был меч из тёмного металла, а у другого – автоматическая винтовка. В отличие от очень многих охранников, которых Алан повстречал на пути сюда, эти двое не дурачились со скуки и не болтали между собой. Они невозмутимо стояли перед входом, бдительно наблюдая за окрестностями. Ещё одна интересная деталь заключалась в том, что, в отличие от прочих охранников, они скрыли уровни. Более того, у них даже не было никаких эмблем.

«Я рекомендую: деактивировать невидимость за тем углом, потом осторожно приблизиться. Да, и ещё – квест обновился, мы должны забрать посылку E51, предназначенную для Мастера Сильвера».

«Окей».

Алан спрятался за ближайший угол, отключил невидимость и глянул на оставшееся количество энергии. 440 единиц. После этого он медленно приблизился к стражам, которые тут же повернулись к нему, излучая настороженность.

— Привет, я здесь, чтобы забрать посылку E51 для Мастера Сильвера.

Охранники обменялись короткими взглядами, после чего заговорил тот, что стоял справа.

— О, и чем вы подтвердите, что вы от него?

Мгновенно сориентировавшись, Алан ответил:

— Чем? Разве моего присутствия недостаточно? Мастер не упоминал ни про какие подтверждения, и я уверен, он бы не послал меня лишь для того, чтобы я вернулся с пустыми руками.

— Послушайте, мне очень жаль, этот Сильвер наверняка важный человек. Но у вас, по меньшей мере, должна быть эмблема или символ, показывающие, что вы член его фракции, а я

ничего подобного не наблюдаю.

«Дерьмо, Ева, что теперь?»

«Попробуй их немного припугнуть, я постараюсь выработать план действий на основе их реакций».

— Вы знаете, что в этой посылке? — негромко заговорил Алан.

— Нет, сэр, мы не знаем, — ответил охранник.

— Что ж, в таком случае, я не думаю, что вы в том положении, чтобы подвергать сомнению приказы мастера. Вы же не хотите его оскорбить?

Стражи снова переглянулись.

«Это больше похоже на недоумение, а не страх. Твои слова их совершенно не встревожили. Меняем тактику, попробуем подкуп. Алмазные метки на этот раз, не золотые».

«Но каждая из них стоит по 20 тысяч кредитов!»

«А гладкое прохождение этого квеста стоит ещё дороже. По моей оценке эти охранники должны иметь минимум 400-й уровень, так что вероятность одолеть их в бою крайне мала».

— О, но, разумеется, мастер также может быть и весьма щедрым. Вы же не думаете, что я не вознагражу вас за вашу работу?

Алан улыбнулся, но затем вспомнил, что охранники не могут видеть его лица, и просто неторопливо вытянул из отсека брони две алмазные метки, протянув по одной каждому из них.

Страж, который говорил с Аланом, исследовал метку, а его коллега посмотрел на Алана с некоторой растерянностью. Наконец, первый пожал плечами.

— Принеси ему посылку, быстро.

— Хорошо.

Охранник с ружьём живо скрылся внутри склада. Несколько секунд спустя он появился снова, неся в руках небольшую чёрную шкатулку размером с коробку из-под обуви.

— Вот, сэр, ваша посылка.

— Спасибо, — кивнул Алан и бережно поместил коробку в отделение на спине.

Юноша не заметил крышки или чего-то похожего, но, судя по тому, что внутри ничего не перекатывалось и не дребезжало, особо переживать за безопасность содержимого не было нужды. Он подумал, что скоро все отсеки в броне будут забиты. Она изначально не предназначалась для переноски грузов, помимо оружия и боеприпасов. Отделение на спине на самом деле служило для хранения меча или другого подобного оружия, а вовсе не для транспортировки коробок. Пожалуй, ему стоит в будущем обзавестись каким-нибудь футуристичным рюкзаком или сумкой, даже если это немного стеснит его движения.

Алан уже зашагал обратно, когда мимо него прошмыгнула фигура в балахоне, направляясь к охранникам. До юноши донеслись его слова.

— Я здесь, чтобы забрать посылку E51 для Мастера Сильвера, вот накладная.

В следующую секунду охранники выхватили оружие и закричали:

— Эй, ты! А ну стой!

Но Алан уже включил невидимость и со всех ног бежал прочь. Он украдкой оглянулся, только чтобы увидеть, как один из охранников кидает в его сторону сенсор. Время внезапно замедлилось – Алан вошёл в состояние сверхсознания. Разум заработал быстрее и более упорядоченно, плюс он получил возможность обсудить план действий с Евой.

Ева вычислила точку, в которой сработает сенсор, а также радиус сканирования. Избежать обнаружения не удастся.

«Возможно, если бы мы напали внезапно, то имели бы небольшой шанс на победу, около 13,4%. Сейчас, в лобовом столкновении, вероятность победы значительно снизилась. Оптимальный вариант – попытаться уйти от погони. Сенсоры лишь на короткое время раскрывают наше местоположение, так что у тебя всё получится, особенно если ты почти сразу будешь покидать радиус их действия. Два главных фактора неопределённости: мы не знаем способностей охранников и не знаем, кто может оказать им поддержку. Но я оцениваю наши шансы на успешный побег в 45,9%».

«Понял».

Первые шаги дались очень легко. Алан резко ускорился, с помощью Евы легко избежав взрыва ЭМИ-гранаты и выстрелов. В следующий миг он вырвался за пределы действия сенсора, но один из охранников просто швырнул новый сенсор по ходу движения юноши, а его коллега уже доставал ещё один. Они расчётливо и слаженно чередовались, и не думая отставать от Алана,

которому периодически приходилось, пользуясь подсказками Евы, уклоняться то от пуль, то от быстрых взмахов меча.

Вскоре Алан почувствовал усталость, тяжёлый туман начал застилать ему взор и путать мысли.

«Мы не можем просто сбить сенсор на лету или внезапно контратаковать?»

«Ты помнишь, что для выполнения любого подобного действия необходимо сперва деактивировать режим невидимости? Кроме того, если не заметил, эти охранники намного быстрее тебя. Единственная причина, по которой они нас ещё не поймали, заключается в том, что они вынуждены постоянно подбирать и снова использовать свои сенсоры. И, в отличие от нас, они не могут позволить себе тщательно планировать каждое своё действие. Для всех остальных прошло лишь около 30 секунд».

«Ох, не напоминай».

Алан полагал, что во время прошлых событий в Игре он уже испытывал границы своих возможностей на прочность. В конце концов, в памяти ещё была жива та отупляющая боль во время Обучения. Но сейчас всё было по-другому. Тогда он просто сидел и смотрел, как к нему приближается Предшественник. Сейчас же он каждый миг заставлял себя двигаться, подвергая всё новой боли. Это чем-то напоминало последние секунды выматывающего комплекса силовых упражнений в тренажёрном зале, только ощущения были усилены во много раз. Юноша боролся за каждый новый шаг, не позволяя себе прервать бег, но каждая новая секунда мышечной боли и усталости растягивалась до бесконечности и лишь нарастала. Его тело, его разум – всё, казалось, находилось на грани коллапса.

«Продолжай бежать. Твоё тело едва достигло 35% пределов своих возможностей».

«Что?! – мысленно застонал Алан, чувствуя, как волна ужаса и нежелания накрывает его с головой. Впрочем, бежать он не прекратил. – До какой степени я должен себя измотать, чтобы уйти от погони?»

«Грубо говоря, на 70%, почти на грани коллапса. Я не требую от тебя ничего невозможного и не пытаюсь загнать тебя до такой степени, чтобы ты умер».

Алан мысленно наградил Еву крепким словцом.

«Ты зря тратишь силы».

Алан вздохнул и сосредоточился лишь на одной мысли. Двигаться. Куда, как – всё это он оставил на Еву. Детали были не важны, его задача была заставлять тело работать. Алан бежал, словно продираясь сквозь завесу невыносимой боли, и думал, что вряд ли его состояние может ещё больше ухудшиться. Разумеется, реальность быстро доказала обратное. Через некоторое

время ему стало казаться, что его тело медленно, но верно разрывается на куски. Он требовал от него слишком многого, значительно больше, чем это должно было быть возможным. Но Ева неумолимо вела его дальше.

Истощение и боль в мышцах уже казались воспоминаниями о счастливом прошлом. Теперь это была пытка. Мучения были настолько невыносимыми, что Алан почти хотел умереть, шагнуть прямо под один из выстрелов, вместо того, чтобы в очередной раз уклоняться. Но по какой-то причине юноша сумел выдержать это испытание, обнаружив в себе дремлющие силы, о которых он и не подозревал. Боль, изнеможение? Не важно. Важно было лишь одно: двигаться вперёд. В голове Алана словно что-то щёлкнуло, и целый каскад системных уведомлений развернулся перед его глазами. Юноша не обратил на них внимания, и они автоматически закрылись. Ева бы сказала ему, если бы там было что-то важное.

Неожиданно Алан заметил, что снова приближается к торговому району, а людей вокруг становится всё больше. В состоянии сверхсознания он легко пронзал толпу, однако у его преследователей возникли некоторые проблемы, поскольку они пытались догнать человека, которого никто не видел, и стреляли будто бы в пустоту. Некоторые прохожие даже начали стрелять в ответ.

Осознав, что очень скоро всё это может закончиться, Алан ощутил мгновенный прилив сил, но на смену ему почти тут же снова пришла методичная агония и пульсирующая в оцепеневшем мозгу мысль о движении вперёд. Несколько секунд спустя охранники наконец потеряли Алана. Очередной сенсор, кинутый в толпу, был сбит в полёте разъярённой пожилой мадам, которая завопила что-то насчёт благопристойности.

Увидев это, Алан почувствовал, что сбавляет шаг, волна облегчения захлестнула его разум.

«НЕ ОСТАНАВЛИВАЙСЯ. ДВИГАЙСЯ ДАЛЬШЕ».

«Что? Но…»

«ЕСЛИ ТЫ ОСТАНОВИШЬСЯ СЕЙЧАС, ОНИ НАЙДУТ ТЕБЯ. ВПЕРЁД».

И Алан снова заставил себя двигаться, чувствуя, как перед глазами всё начинает расплываться. Сознание постепенно ускользало, он даже в какой-то момент потерял способность обрабатывать информацию от органов чувств. Боль волшебным образом исчезла, а он продолжил двигаться по линии перед глазами. Наконец его тело достигло предела, и Алан повалился на землю, отключившись ещё в процессе падения.

****

Он очнулся в каком-то переулке от невыносимо пронзительного звука, раздававшегося в голове. Застонав, Алан перекатился на спину. Каждая частичка его тела была словно в огне, а ноги болели так сильно, что он не чувствовал отдельных мышц. Как только он окончательно

пришёл в себя, душераздирающий звон прекратился.

«С возвращением. Я позволила тебе отдохнуть так долго, как только возможно, активируя и деактивируя поле невидимости в случае необходимости. У нас осталось полтора часа, чтобы доставить посылку».

Снова застонав, Алан заставил себя встать, неустойчиво балансируя на обессилевших ногах и ощущая тяжёлый груз собственного тела и брони Вернувшихся. Открыв лог, он глянул на уведомления и с удивлением обнаружил, что изучил ряд новых способностей:

[Опираясь лишь на силу воли, вы сумели подтолкнуть своё тело к границам его возможностей… и даже дальше! Разблокированы суб-способности “Игнорирование боли” и “Программирование пути” в рамках навыка “Улучшенный Контроль”. Способность “Несгибаемая воля” была преобразована в суб-способность “Трансцендентная воля” ветки Улучшенного Контроля, а её эффект усилился.]

Алан проверил описания новых способностей:

[Игнорирование боли:

Позволяет игроку заблокировать часть болевых ощущений. Не вся боль может быть заблокирована, а в случае потери концентрации эффект может полностью обнулиться.]

[Программирование пути:

Позволяет игроку зафиксировать в сознании последовательность действий, которые на какое-то время становятся практически его второй натурой. В таком состоянии игрок может демонстрировать нечеловеческие способности и точность движений.]

[Трансцендентная воля:

Навык приходит в действие, когда игрок концентрируется на преодолении своих обычных физических возможностей, позволяя совершать невозможное за счёт силы воли. Пассивно увеличивает параметр “воля”, а в экстремальных ситуациях позволяет пользователю действовать вопреки обстоятельствам на одной лишь силе воли.]

[Выносливость +15

Воля +20]

Алан невольно растянул губы в усмешке и медленно направился к выходу из Трущоб. Однако там он обнаружил знакомую фигуру в чёрном костюме с фиолетовой перчаткой, который

спокойно разговаривал с одним из охранников, сжимая за спиной сенсор.

«В таком случае, воспользуйся другим выходом».

Алан помчался к другому ближайшему выходу. Но стоило ему приблизиться, как Ева подсветила силуэт женщины, небрежно прислонившейся к стене рядом с туннелем. В её руке блеснул знакомый металлический шарик.

«Дьявол».

«Да, все выходы из Трущоб, судя по всему, уже перекрыты. Хотя я даже не могу предположить, у какой организации хватило бы ресурсов, чтобы поставить людей на каждый выход… Невольно возникает вопрос, что же такого ценного в этой коробке».

«Угу. Так что, как будем выбираться?»

«Не уверена. Если они охраняют все выходы из Трущоб, то лифт, ведущий в Административный центр, тоже наверняка под наблюдением. Кроме того, я сомневаюсь, что мы банально успеем вовремя. По крайней мере, живыми».

«Погоди, что ты имеешь в виду?»

«Прямо сейчас завершение этого явно не безобидного задания, а полноценного испытания, должно быть нашей приоритетной целью, если мы хотим попасть в гильдию Чёрной Розы, верно?»

«Эм, пожалуй».

«Что ж, я обратила внимание, что в Трущобах есть представительство Администраторов. За определённую цену там могут телепортировать предметы игрока в их секретное хранилище, из которого мы их потом и заберём. После того как умрём и возродимся в Административном центре, где сейчас находится наша текущая точка возрождения. С учётом небольшого расстояния возрождение должно пройти практически мгновенно. Единственная проблема заключается в том, что переправляемый предмет не должен принадлежать другому игроку, иначе телепортировать его мы не сможем. А я не могу сказать наверняка, зарегистрирована эта шкатулка на кого-то или нет. Никаких отметок на ней нет, так что вероятность успеха довольно велика. Особенно если там что-то запрещённое, поскольку в случае обнаружения Администраторы легко считают имя владельца».

«Умереть, серьёзно? Нет ли какого-нибудь другого пути? Прорваться с боем, телепортировать меня самого?»

«Нет, это лучший способ для завершения этого задания. Телепортация игрока чудовищно

дорога, даже на короткие расстояния. Что касается любого другого сценария, то в случае твоей смерти посылка выпадет почти со 100-процентной вероятностью».

«Ух, ладно…»

«Однако, раз уж мы всё равно планируем умереть…»

«Так-так?»

«Думаю, это удачный повод подвергнуть себя риску, непозволительному в обычных условиях. Я предлагаю отправиться в Лабиринт Бездны. Всё равно умирать, так что это хорошая возможность изучить данжен, который находится далеко за пределами нашего уровня. Мы также можем попробовать подстеречь каких-нибудь хаотичных игроков. Не вздумай атаковать нормальных игроков, поскольку тогда хаотичный статус будет уже у тебя, и штраф за смерть будет намного суровее».

«Я знаю. Про PvP и на кого можно нападать ты мне рассказывала во время одного из самых первых уроков. Выдвигаемся».

Алан быстро добрался до филиала Администраторов. Похоже, за этим местом неизвестные наблюдатели не следили. По крайней мере, Ева ничего не заметила. Очень скоро Администратор телепортировал шкатулку за три алмазных метки – абсурдная цена за доставку на несколько этажей выше. Поскольку Алан не планировал выжить, то он обменял оставшиеся кредиты на пять алмазных меток, одну золотую и восемь серебряных. Последние были дешевле золотых и имели рыночную стоимость порядка 200 кредитов.

«Отлично, у меня есть где-то полчаса, возможно, чуть больше, если я как следует потороплюсь после возрождения в Административном центре. Что ж, посмотрим, что нам удастся обнаружить в Лабиринте Бездны».

http://tl.rulate.ru/book/21833/456323