

Глава 3.2. День третий. Утро.

Внутри мы перекусили и отдохнули. Ассортимент был большой, а выбор не самый простой. Но перебирая полки с продуктами, я наткнулся на бычки в томатном соусе. Вкус прямиком из детства. Лет так десять их не ел. Да и большинство продуктов уже начало портиться.

Отдыхая, мы устроили небольшое совещание. За время штурма торгового центра мы с Леной взяли четвертый уровень, разница лишь в том, что я получил сразу два уровня, а она один. Хозяин поделился своими выводами по поводу необходимо опыта для достижения следующего уровня. За неимением аналогов измеряемой единицей стал зомби первого уровня, или ЗПУ для краткости.

Из практики мы получили, что при первом убийстве сразу дают первый уровень. Для второго уровня нужно было убить одиннадцать ЗПУ. Для третьего - сорок два. И, наконец, для получения четвертого уровня сто пятьдесят шесть. Результат мы записали на бумаге:

1 уровень = 1 (зпу)

2 уровень = 1+11 (зпу)

3 уровень = 1+11+42 (зпу)

4 уровень = 1+11+42+156 (зпу)

Получилась следующая последовательность - для получения следующего уровня нужно к количеству ЗПУ для достижения текущего уровня прибавить десять и умножить на свой текущий уровень. Например, для перехода с четвертого уровня на пятый к ста пятидесяти шести прибавляем десять и умножаем на четыре. Получаем шестьсот шестьдесят четыре ЗПУ. Не хило, да? Соответственно:

5 уровень = 1+11+42+156+664 (зпу)

6 уровень = 1+11+42+156+3370 (зпу) и так далее.

Но ЗПУ тоже эволюционируют и набирают уровни. За того же мутировавшего монстра я сразу

получил четвертый уровень. Хозяин выдвинул теорию, что за зомби X уровня дают столько ЗПУ, сколько необходимо, чтобы получить X уровень с нуля. Подтвердить эту теорию еще предстоит, тем более, что из-за особенностей навыка хозяина, весь опыт делится между нами тремя. Мы с Леной, наподобие питомцев. Забавная ситуация.

На основании этих данных получился вот такой примерный прогресс:

Мой опыт - 350 зпу

Лена - 400 зпу

Хозяин - 1250 зпу

Чтобы мне получить следующий уровень, надо убить еще двух зомби аналогичных последнему. Поэтому, как только мы восстановимся, сразу отправимся на их поиски. После получения пятого уровня происходит качественное изменение способностей, и наша общая эффективность возрастет в несколько раз. На вопрос же про остальных ребят, хозяин сказал, что мы их, скорее всего, больше не увидим.

Когда последний процент восстановился, мы вышли из полуразрушенного здания. С собой мы взяли только воду и немного еды, на всякий случай. По пути у нас будет множество подобных магазинов, а не посетить мы их не сможем. Так что если будет нужно, то и припасы будем пополнять по мере надобности.

На улице уже рассвело, но туман и облака раскрасили все в серые оттенки. Как бы дождь еще не зарядил. До следующей нашей цели было всего две остановки, пешком это около километра. Зомби, которые попадались по пути, были в основном первого и второго уровней. Поэтому хозяин сказал, чтобы я избавлялся от них своими силами. После вчерашних событий, можно сказать, дело уже привычное.

На середине пути мы вышли на большой перекресток. На противоположном от нас конце стоял самый большой торговый центр этого микрорайона.

- Даже не смотри туда, - сказал хозяин. - Пока что не по силам.

- Почему? - Мне, действительно было любопытно, как он определяет степень опасности.

- Скоро сам поймешь, - хозяин достал меч. - Приготовьтесь.

К чему - хотел спросить я, но проследив за его взглядом, увидел пять теней выбежавших из того самого ТЦ. На обычных зомби они не были похожи, слишком низкие и быстрые, да еще и передвигались, судя по всему, на всех четырех конечностях. Расстояние между нами быстро сокращалось - шансы, что эти твари не по нашу душу, быстро таяли.

Я крепко схватил битую обеими руками. Когда до нас оставалось метров пятнадцать, хозяин горизонтально взмахнул мечом - от него отделилась прямая линия света и, не уступая скорости существ, полетела вперед. Передние две твари столкнулись с ней в лоб - раздался визг, и они кубарем пролетели мимо нас. Больше всего напавшие были похожи на крупных лысых собак. Остальные три недопса бежали чуть позади и успели среагировать - попросту перепрыгнули угрозу. Один из них кинулся на меня. Я попытался увернуться, но эта туша просто снесла меня, и мы, сцепившись, покатались по земле.

Надо мной зависла оскалившаяся пасть - ну точно псина, только кожу сняли и мышцы накачали. Разинув пасть, эта тварь кинулась мне в лицо, так что пришлось подставить руку.

Как же больно! Ряды острейших зубов сомкнулись на моей плоти.

Внимание! Вы заражены. Обращение начнется через 2 часа.

Некогда отвлекаться. Терпя дикую боль, попытался второй рукой схватить ее за морду, но она дергалась, как сумасшедшая. Еще немного и руку оторвет. Сжав зубы до скрежета, потянул покалеченную конечность вместе с тварью на себя, нащупал ее глаз и со всей злостью вдавил туда пальцы. С трудом, но преграда лопнула, и что-то вязкое брызнуло мне в лицо. Собака заскулила и, не разжимая пасти, попыталась отстраниться. Да щас! Куда поползла? Уже не понимая, что делаю, я сжал ее туловище ногами, вставил вторую руку в ослабленную пасть и потянул в разные стороны.

Ну! Давай же! Меня трясло, пока тварь лихорадочно дергалась, но я упорно тянул изо всех сил, пока не раздался хруст.

Поздравляем. Ваша группа убила Гончую 4 уровня.

Я не без усилий разжал напряженные руки и откинулся назад - небо все еще было затянуто облаками. Правильно говорит хозяин, надо становиться сильнее.

Я вздрогнул, когда надо мной нависла тень, но это оказалась Лена. Ее руки окутались зеленым свечением и прижались к моему плечу. По телу прошла волна тепла, возвращая

чувствительность в поврежденную конечность. Статус зараженного тоже пропал. Похоже, остальные уже закончили. Дождлся, пока из тела уйдут последние отголоски боли, и только потом встал. Хозяин стоял неподалеку и с усмешкой наблюдал за мной. Все пять тел бешеных собачек уже валялись кверху лапами.

- А эти почему не исчезают? - Я обратил внимание на сей факт.

- Понятия не имею, - хозяин пожал плечами и потыкал мечом в одно из тел, - хватит отдыхать, идем дальше.

Вплоть до конца пути сюрпризов больше не попадалось. Только все те же зомбаки первого и второго уровней, умирающие после пары ударов. Интересно, их уровень растет по мере приближенности к центру города или просто со временем? Думаю, что второй вариант.

На этот раз наша цель была не торговым центром, а скорее, торговым комплексом. Четыре многоэтажных здания, первые этажи которых были заняты магазинами. Торговые корпуса между собой переходов не имели, поэтому хозяин сказал, что оставляет первый корпус полностью на мои способности. Остальными он займется сам.

И вот остался я один напротив приветливо выбитых дверей. Повторять подвиги хозяина и сзывать толпу сюда не стал, не настолько я крут. Поэтому осторожно, стараясь не шуметь, двинулся внутрь здания. Главное, на осколки не наступать - больно громко они хрустят.

Выглянул из-за угла - в коридоре шатались бледные фигуры. Раз, два... пять. Это пустяки. Если не промахнуться, то первоуровневые твари ложатся с одного удара в черепушку, на второй уровень требуется чуть больше времени, но не намного. Вот и этих я упокоил буквально за минуту. Немного вспотел, но это больше из-за гнетущей атмосферы. А чем дальше, тем темнее и хуже.

Рольставни в ближайший магазин были вырваны. Судя по плакатам, меня ждал магазин одежды. Заглянул в дыру - ни черта не видно, но, вроде, тишина. Полез в хранилище за полученным подарком:

Светлячок - небольшой источник света.

Над рукой вспыхнул свет. Как есть лампочка, только летающая. Дал ей мысленный посыл держаться у меня над головой. Прощай скрытность.

Пролез внутрь магазина. Джинсы, джинсы, джинсы. Горы джинс. В буквальном смысле. Тот еще бардак. Осторожно пошел вдоль полок с одеждой. Пусто. Уже готов был покинуть помещение, но краем уха зацепил звук в примерочной. Особо скрываться смысла не было - свет

над головой привлекал внимание тварей не хуже звука. Обошел вход по дуге и, сохраняя бдительность, прошел к кабинкам, коих наблюдалось шесть штук. В пяти шторы были отдернуты, а внутри пусто. Подошел к последней.

По логике, если внутри есть зомби, то он давно должен был выйти. Но все равно сердце екает. Схватил шторку и резко отодвинул... Да ладно.

То, что внутри кто-нибудь окажется, я, допустим, ожидал. Но, все равно, не был готов нос к носу столкнуться с этим. Прическа в стиле 'Афро', бледное женское лицо, на котором сильно выделялся толстый слой ярко-красной помады, и абсолютно пустой взгляд. Бррр. Пока пытался понять, с чем имею дело, она подняла руку и обратно задернула шторку. Втф? Я отдернул обратно - не уйду, пока не разберусь, с чем имею дело. И снова та же картина, только с небольшими изменениями. Что поменялось, к сожалению, не уловил - шторку снова задернули. Отдернул в третий раз, и до меня дошло - футболка поменялась! Только что была желтая, а сейчас розовая. Не дожидаясь новой знакомой, сам задернул обратно. Сейчас проверим. Думать об этом не хотел, но все же в голове крутился вариант застать ее в момент переодевания. Да еще и сообщения посыпались об убийстве - видать хозяин развлекается. К черту! Потянул за ткань. Девушка, видимо, того и ждала, потому что внезапно кинулась на меня.

Повезло - незнакомка зацепилась за не до конца откинутую шторку и споткнулась. Ну и силища, меня плечом задело, а я отлетел в противоположную примерочную. На колени приземлилось Афро - да я ей скальп снял! Откинув подальше эту гадость, подобрал битку и выбрался в коридор. Эта лысая гадина полностью сорвала занавеску и, пытаясь выбраться, только сильнее запуталась. Сама виновата. Я подошел к ней и начал наносить удары. Видать не так уж и проста оказалась тварь, потому что к моменту, как появилось уведомление, руки успели слегка занеметь.

Поздравляем. Ваша группа убила Ходячего зараженного 4 уровня.

Поздравляем. Вы получили 5 уровень.

Ваши очки характеристик удвоились.

+10 очков характеристик;

+1 слот для навыка;

+1 очко навыка;

Разблокировано Дерево талантов;

+1 очко талантов;

Воу-воу. Взял стул из примерочной, видел там его, и сел разбираться с параметрами:

Раса: Человек.

Уровень: 5

Здоровье: 90

Энергия: 82

Статус - Раб

Характеристики:

Сила: 12

Ловкость: 12

Выносливость: 16

Интеллект: 12

Дух: 22

Навыки(1/2):

Мутация(∞)

Манипуляция энергией(1)

Экипировка:

Браслет духа(+2 к духу)

Светлячок

Хранилище:

Очки системы(1012)

Очки характеристик(10)

Очки навыков(1)

Очки талантов(1)

Пожалуй, начнем с конца. Дерево талантов. Один в один, как в какой-нибудь банальной мморпг. Всего было пять ветвей, каждая из которых относилась к своей характеристике. Дальше каждая ветвь делилась на две - для изучения были доступны, к сожалению, только самые первые таланты:

Сила [20] - талант 'ДД'. Увеличивает наносимый ущерб.

Ловкость [20] - талант 'Радар'. В радиусе одного километра появляется возможность почувствовать примерное местонахождение других существ и уровень угрозы.

Выносливость [20] - талант 'Стойкость'. Значительное повышение прочности кожи, костей и внутренних органов.

Интеллект[20] - талант 'Анализ'. В радиусе пяти метров/ста метров появляется возможность определить характеристики предмета/существа.

Дух[20] - талант 'Регенерация'. Значительное повышение регенерации здоровья и энергии.

Второй талант у каждого параметра был схож - плюс одна единица характеристики за текущий уровень.

ДД - damage dealer с английского. Игровой сленг для обозначения персонажа, наносящего большой урон. Но, к сожалению, не мой профиль. С радаром тоже все понятно - хозяин хочет как можно быстрее поднять уровень, и этот талант подходит для него больше всего.

Передо мной же два выбора - Стойкость или Регенерация. Пассивный талант на дополнительные характеристики тоже не плох, но его выбор прямо сейчас не совсем рационален - пять единиц духа или выносливости сильно не помогут. Ладно, закинул остальные очки в выносливость, подняв ее значение до двадцати двух, и изучил Стойкость.

В животе все перевернулось. Пришла мысль, что зря я это все затеял, но также быстро потухла. Сначала начала гореть кожа, потом жар захватил все внутренности. В агонии я упал на четвереньки с немим укором в глазах: за что? Попытался прислонить лоб к холодной плитке, но к горлу подступил ком - это уже был явный перебор. Подавить рвотный рефлекс у меня не получилось, и из моего рта захлестала черная жижа, от тошнотворного запаха которой меня замутило еще сильнее.

Когда через несколько минут, наконец, получилось разогнуться, я принял сидячее положение и блаженно срыгнул. После испытанного кошмара текущее самочувствие было на высоте.

Вставать не хотелось, поэтому я немного отполз и продолжил изучение новых возможностей. Очко навыка. Ну, вот чем, а навыками мы не богаты, поэтому получил следующее:

Манипуляция энергией(2 уровень) - позволяет управлять энергией. Произвольная мутация навыка 'Восстановление энергии'. Доступно: передача энергии, отнятие энергии, хранение энергии. Конвертация - 1 к 2.

Кстати. Только сейчас заметил - с подавлением индивидуальной черты слетел штраф к навыку. Мелочь, но приятно. Со вторым уровнем я буду восстанавливать в два раза больше энергии от ее затраченного количества.

Кроме навыка изменилось кое-что еще:

Энергия: 84 (0/1)

Как понял, это и есть способность хранения энергии. Когда шкала заполнится полностью, она обнулится, и начнется все заново. По факту двойной резерв получается. Зараза. В совокупности с регенерацией почти бесконечный источник энергии получился бы, но кто ж знал.

Уведомления об убийствах продолжали сыпаться - хозяин зря времени не терял. Думаю, мне тоже пора продолжить. Отыскал в углу свою многострадальную битую, покрытую множеством вмятин, и уже, наконец, выбрался из этого мира моды.

Соседние магазины были закрыты, и, вроде бы, не сильно повреждены. По крайней мере, совсем уж очевидных следов проникновения не наблюдалось, а наши друзья точно не будут маскироваться. Хотя после той дамочки...

Прошел дальше вглубь помещений. По пути снова стали попадаться низкоуровневые зомби. С моей текущей силой они представляли для меня нулевую угрозу. В качестве эксперимента с пинком запустил труп второго уровня на десяток с лишним метров. Постоянная нужда в прикосновении к побежденному мертвяку и сборе добычи стали надоедать. Больше времени тратишь на приседания, чем на сами убийства. В самом конце уже попалась еще одна четверка, но к счастью нормальная. Без странностей. Обычный зомби, только более настырный. Шесть ударов продержался.

В целом, зачистка здания прошла успешно. Когда выбрался на улицу, остальные уже ждали меня. Ни мутировавших зомби, ни трофеев здесь мы не нашли, но основную задачу выполнили - все достигли пятого уровня. Поэтому после короткой передышки вместе двинулись туда, куда не полезли изначально - к самому большому торговому центру...

<http://tl.rulate.ru/book/30104/657321>