Как я и думал, высокоуровневые игроки после создания кланов и вступления в дома накрыли все свои форты Интердиктом. Кто на несколько часов, постоянно увеличивая защиту, кто на день, кто на неделю. Все упиралось в очки Святости, которые у многих накопились за предыдущую эпоху.

Понятно, что первое время будет полная неразбериха, все будут искать слабые звенья и дома, которые можно прогнуть и поживиться за их счет территориями. Мне не хватало информации, ох, как же мне не хватало банальных сведений о текущей дипломатии. Из обрывков разговоров, которые слышала Рина в соседнем кантоне, «Белухи» и «Пантеры» заключили союз. То же самое говорили о «Черепахах» и «Волках», но я на следующий день лично видел, как представитель Шестого альянса уничтожал или, как выражался Рамирес, «затирал» Третий.

У нашего нового «приятеля» Бирмуда, за которым теперь следила вся наша подпольная ячейка, дела шли не очень хорошо. После того, как проснувшись, и вместо семи фортов обнаружив четыре, «Канарейка» сначала накинул себе Интердикт, а потом и вовсе вышел из Альянса. Представляю, что сейчас с ним происходит: как система автоматического распознавания стыков заправки флеров, тычется во все двери, готовый перекраситься в любой цвет, лишь бы оставили в покое.

Но все же наблюдения наблюдениями, а ближайшей и реально выполнимой целью была раскачка для достижения всех задач, которые я задумал. Несмотря на мою подготовленность по всем справочникам и гайдам, кое-что Рамиресу приходилось объяснять на пальцах.

Например, о боевом построении. Как я уже знал, существовало всего пять видов атакующих юнитов: мародеры, стрелки, пехотинцы, гвардейцы и нейтронные пушки. Последние использовались только в качестве оружия разрушения крупных укреплений противника – башен. Стены можно было уничтожить и плазмоганами, которые имелись у всех ближников: мародеров, пехотинцев, гвардейцев. А войска уже зачищались стрелками. Обычно ни один игрок не посылал лишь одно конкретное наименование юнитов – при наличии хорошей обороны пехотинцы быстро погибали, стрелки могли уничтожить врага, но не пройти сквозь стены и расстреливались автоматической установкой из ДОТа, нейтронные пушки разрушали всю оборону, но ликвидировались контратакой.

После изучения всех отчетов, которые мне прислали, я пришел в выводу, что в идеале размер ударной силы был такой: не менее 90 нейтронных пушек, двести человек пехотинцев или гвардейцев, остальное стрелки. Все зависело от конкретного противника, но при меньшем числе осадной техники атака была бессмысленна.

Конечно, все обговаривалось в теории. У меня сейчас были открыты лишь мародеры и стрелки. Тем более ветка последних совсем непрокачена, следовательно, они валились от любого чиха в их сторону. Я знаю о чем говорю, первая атака на мобов закончилась крахом, полегли все двадцать воинов, пятеро из которых были стрелками. Зато на своей шкуре (фигурально, ума не участвовать в атаке лично хватило) узнал о самом слабом укреплении неигровых персонажей.

Иерархия НПС была интересна. На низшем уровне развития были Логова – ямы с неповоротливыми существами, похожими на осьминогов. Правда, вся их неуклюжесть заканчивалась, стоило лишь ранить этих тварей. Я так и не понял, от чего зависит количество осьминогов в Логовах. Иногда их там было не больше десятка, а в другой раз сотня. Мне не повезло, в отчете после боя прочитал, что нам сопротивлялось 37 юнитов, из которых погибло четверо. Рамирес сказал, все из-за того, что я выбрал неправильную постановку – отправил много ближников и мало стрелков. При атаке на Логово все надо было делать в точности до наоборот, пока мародеры отвлекают на себя внимание, дальники уничтожают осьминогов.

Учтем на будущее.

Далее следовали Лагеря. По сути, действительно нечто похожее на укрепленный лагерь: стены заменяла густая сплетенная растительность, которую охраняли инфлинги. Не знаю, кто придумал это название и почему, но именно так их именовали. Прямостоящие худые существа с длинными когтями, склизкой, все время влажной кожей и выпученными круглыми глазами. На «стенах» их прикрывали «роговицы» – низенькие толстые жуки с костяными наростами на морде. Рога нагревались, между ними пробегал электрический разряд, и существа выстреливали по врагам. Хороший ответ нашим дальникам.

Но Логова и Лагеря считались относительно легкой добычей и не шли ни в какое сравнение с Твердынями. Это уже был полноценный инопланетный форт. Местная флора причудливо использовала природные минералы и нечто вроде камней, воздвигая защитные сооружения. Да, получалось, что оборона была живой, потому что прорыв в «стене» через какое-то время зарастал. Но и это еще было не все. Помимо уже известных стрелков-роговиц, охраняли Твердыни «чешуйчатые». А об этих тварях следует говорить отдельно.

Они наиболее сильно походили на людей, то есть на нечто гуманоидообразное – две ноги, туловище, две руки, голова. Но вот в остальном…. Название происходило из-за мелких чешуек, которыми было покрыто все тело, отчего создавалось ощущение, что они облачены в какую-то древнюю кольчугу. Более того, эти твари легко менялись, в прямом смысле. Тактика была различной. В одном из боев, который прислал Рамирес, я видел, как руки чешуйчатого вытянулись, став чем-то наподобие мечей. В другой схватке он, напротив, соединил конечности, образуя живой щит и прикрывая роговиц. Цель защитников Твердыни была одна – не дать врагу, то есть нам, людям, пробиться к центру их форта, где в бешеном ритме, словно огромное, вытащенное из тела сердце, сокращалась Матка.

Чем больше была Матка, тем обширнее и сложнее была Твердыня. Соответственно, тем труднее было разрушить ее. Но это еще полбеды. Матки существовали не просто для красоты. Они производили потомство, тех же чешуйчатых и роговиц. А когда войск собиралось слишком много, Твердыня атаковала форт игрока. Сначала одного, потом второго и третьего. Сила ударной волны зависела от размеров Матки и Твердыни соответственно. Всего насчитывалось четыре уровня. Чем выше циферка в скобках от вражеского форта, тем жестче была атака. Такие вот пирожки с мясозаменителем.

– Форт, тебе ресурсов еще подкинуть? – включилась связь. Да, вот так меня прозвали. Фортификатор для них слишком длинно, а по имени ребята меня почему-то не хотели называть.

– Привет, Рамирес, если только плексиглас, еще барак один воткну. Только Не отправляй как в прошлый раз, я больше десяти тысяч восьмисот единиц принять не смогу. Пропадет.

– Понял. Щас пойдет. Еще что-то?

– Ну, денежные единицы ты вряд ли подкинешь.

– Это да, хотя с радостью. Мне их девать некуда. Но ты же сам понимаешь, правилами запрещено.

– Ладно, пригодятся еще.

– Форт, погляди на карту. Видишь, от нашего общего друга армия ползет?

– Да. Вижу, Гризли опять играется. Он ее что, от кантона послал?

– Ага, наверное, слил все войска с нас. Не знаю, как еще объяснить этот аттракцион невиданной щедрости. Но он часто лагеря зачищает. Сам же понимаешь, минусует популярность в кантоне.

– А причем тут аттракцион невиданной щедрости?

– Как дойдет его войско, сам увидишь. Ладно, отбой.

И отключился. Я поглядел на информацию о популярности. Да, так и есть, вот Лагерь (-6). Наличие пришельцев в кантоне негативно сказывается на всех его обитателях. Поглядел на карту. Вот из форта Рамиреса вышел транспортер, подсвеченный зеленым. Тут и объяснять ничего не надо. Зеленый, значит, мирный. А чуть выше двигалась красная стрелка от сердца кантона. Посмотрел ближе – осталось 38 секунд. Подождем…

Кстати, Рамирес говорил, что не знает, куда Шарух слил войска. Экий он ненаблюдательный, и информацию в кантоне совсем не читает. Надо ему будет сказать об этом. Дело в том, что та самая злополучная Твердыня (3), которая тут была, когда я появился, в одно утро вдруг исчезла. Вернее, превратилась в нечто само собой разлагающееся. Вот туда и ушли все основные войска нашего правителя. Кстати, можно сказать, что он дважды нам помог: уничтожил врага и слил свои войска.

Звуковой сигнал сообщил о том, что пришел отчет.

Войска вашего канона «Горный9» атаковали Лагерь.

При открытии отчет перекрасился из серого в зеленый. Более того, внизу появилась приписка.

Получено 213 очков славы.

Скосил глаза на окно повышения звания, оно замигало. Получается, за всякую атаку из кантона все его жители получают славу. Понятно, всем моим высокоранговым друзьям эти две сотни капля в море, а вот мне…

Первое офицерское звание я получил недавно. К моему сожалению, новых исследований оно не открывало. Хотя все же выделило три очка на изучения. Следующее повышение тоже не влекло за собой научный прорыв. Там была другая занимательная деталь. Итак…

Вами получено звание Уорент-офицер первого класса (степень 2).

Сразу залез в нужную вкладку. Интересно. До следующего повышения оставалось 1500 очков Славы. Вот только теперь я получу не звание, а новую степень – первую. Оно и понятно. Каждая степень дает три очка исследования. Это сделано, чтобы была физическая возможность прокачать все ветки. Ого, у генерала армии аж 15 степеней, а у маршала и вовсе 25.

Бросил одно очко исследований на Предводительство. После изучения смогу нанимать 30 воинов, а не 20, как сейчас. Но это все лирика. Стал рассматривать свою механическую руку с миникомами, тут должен быть где-то сюрприз. А, вот он.

Уровень 3. Необходимо повысить звание до уорент-офицера первого класса. Выполнено. Открыть?

Да.

Получен мгновенный микрочип Наемники(2)-Стрелки. Вы можете призвать 20 Стрелков.

Уровень 3. Открыт. Следующий микрочип через 3 дня 23 часа 59 минут.

Уровень 4. Необходимо пожертвовать ресурсы в кантон. Не выполнено.

Так это мы запросто! Перешел в нужную вкладку. Так, у меня много тугоплавких металлов. Ну как много, относительно новичка. Один засчитанный транш – это тысяча ресурсов. Однако. Ну ладно, нам не жалко ради такого дела. Нашел подходящую постройку для этого, резиденция Зам. Обороны. Чем выше его уровень, тем лучше ДОТ в кантоне и круче самонаводящаяся пушка. Вложимся в будущее, тем более скоро тут Шаруха не будет, так что делаем все под себя. Нажал на добровольную отдачу тысячи ресурсов.

От кантона отделился транспортер, собирающий пожертвования игроков. Разница с остальными «грузовиками» состояла лишь в том, что кантоновский был быстрее. Если сказать грубо, то он был стремительный, как диарея. Несколько секунд, и уже слышал, как мои ребята встречают его, готовя груз к отправке.

Уровень 4. Необходимо пожертвовать ресурсы в кантон. Выполнено. Открыть?

Да.

Получен временный микрочип «Комбикорм(1)». Уровень: серебро. Прирост производства пшеницы увеличен следующие 12 часов в три раза.

Уровень 4. Открыт. Следующий микрочип через 2 дня 23 часа 59 минут.

Это уже мимо, у меня даже Комбинированное производство не изучено. Так что этот взрыв сельского хозяйства ни к чему. Зато четыре миника:

Мгновенный. «Грузовой флаер с тугоплавкими металлами». Уровень: серебро.

Мгновенный. «Наемники(2)-Стрелки». Уровень: золото.

Временный. «Производство алкоголя». Уровень: золото.

Временный. «Комбикорм(1)». Уровень: серебро.

Мгновенный, то бишь разовый. Использовал, и появились стрелки или тугоплавкие металлы. А временный – после запуска идет обратный отсчет, во время которого увеличен какой-то бонус.

Что там дальше?

Уровень 5. Необходимо повысить звание до Лейтенант первого класса. Не выполнено.

Исследование завершено. Текущий размер армии 30 юнитов.

Щелкнул еще раз на Предводительство. Лучше гор могут быть только горы, а круче армии еще большая армия.

Итак, я могу нанять 30 юнитов. Сейчас у меня 347 денежных единиц, спасибо налогам. Стрелок стоит 20, мародер 3. Соответственно, могу нанять 17 парней с бластерами на защиту

форта и двух мародеров. Но, у меня есть еще миник на 20 стрелков. Правда, его надо беречь, как плазмогенератор охлаждающее устройство.

Вот с налогами была самая засада. Все сводилось к тому, что нельзя было прокачать одну ветку исследований и жить припеваючи, как я думал. К примеру, изучаю я всех гвардейцев и стрелков, со всей броней и оружием. Что дальше? Чтобы нанять их, нужно производство соответствующего оружия – а это дополнительный вклад в промышленную ветку. Хочешь призвать в армию – плати, 1 гвардеец – 50 единиц. Для этого нужно увеличивать налоги и изучать нечто, дающее прирост по популярности: то есть хозяйственную и научную ветки.

Перейти в режим Защиты.

Зеленая трава начала расплываться и исчезать, а вместе с ней командный пункт и все прочие постройки. Вот я уже стою посреди строящихся укреплений. Оборону я исследовал до конца, о чем говорила полностью построенная башня-платформа, могучий столп с северной части. Когда застрою угол тремя такими, спрячу за ними караульный пост. Последние дают возможность разместить еще двадцать юнитов в моем форте к базовой паре десяток, которые были изначально. Но для этого требуется открыть защиту, хотя бы на одну единицу. С войсками проблем вообще не было. Как командир Рамирес держал у меня сотню стрелков и столько же пехотинцев. Их я мог использовать при защите по своему усмотрению. Пятнадцать бравых парней с бластерами сейчас стояли на платформе, защищенные со всех сторон, а ближники в ДОТе. Благо, после первого, учебного нападения, больше никаких вражеских поползновений не происходило.

– Сэр, разрешите обратиться.

Я даже опешил сначала. Но повернулся к бойцу-НПС.

– Разрешаю.

– Мы заметили, что вы не распределили часть боевых единиц в ДОТе. Смею напомнить, что они могут существенно помочь вам в бою.

– Боевые единицы? – ошарашенно переспросил я.

– Так точно, сэр.

– Хорошо, сейчас посмотрю.

Только выдержка, выработанная с первых курсов учебки путем вбивания в наши «тупые», по словам инструкторов, головы правил поведения полицейских, помогла мне не пуститься бегом в ДОТ. Я спокойно спустился за бойцом в укрепление и посмотрел на информационную стену, где отражалось состояние и законченность укреплений форта. Так как все было почти на начальном этапе, сведений почти не было. Но в правом углу мелькала цифра 7, а чуть ниже шла расшифровка: свободные боевые единицы.

Интересно. Открыл отчет о получении

Достигнуто звание рядовой первого класса. Получена 1 боевая единица.

Достигнуто звание Капрал. Получена 1 боевая единица.

Достигнуто звание Сержант….

Ясно, дают за повышение. А что мне с этим делать. Немного поманипулировал с экраном и увидел два изображения – бластера и брони. Недолго размышляя, нажал на последний пункт.

Подвижная броня. Улучшить до Бронированного Экзоскелета.

И пять свободных ячеек. Как понял, могу заменить эту рухлядь на экзоскелет, и чем больше заполненных ячеек, тем выше и толще вставки. Ну все-таки почитаем.

1. Добавление в структуру экзоскелета сверхпрочных синтетических волокон.

2. Добавление в структуру экзоскелета термоустойчивых парармидных волокон.

3. Добавление в структуру экзоскелета встроенных сенсоров и полимерных материалов изменяемой стойкости.

4. Добавление в структуру…

Ну ясно, ясно, я стану непробиваемым. Вложил все пять пунктов в защиту.

Открыты две специализации: Ходячая крепость и Боевой истребитель.

Ходячая крепость. Боевой режим экзоскелета, направленный на повышение уровня защиты.

Боевой истребитель. Боевой режим экзоскелета, направленный на короткое, но стремительное поражение врага.

На первой картинке изображался толстый кряжистый здоровяк, облепленный со всех сторон броней. На втором нечто вроде эхолета, парящее в воздухе. Вот тут надо думать очень хорошо. С одной стороны, смогу уничтожать врагов пачками, с другой – меня никто не пробьет. Помнится мне, дядя Игорь был весьма убедителен, когда говорил мне о защите собственного тела. Как же он меня напутствовал, дай бог памяти?..

За 34 дня до начала Третьей эпохи

– Как только тебя первый раз убьют, ты вспомнишь мои слова, – сурово сказал дядя Игорь.

– Так смерть же ненастоящая, – развел руками я.

Я сидел перед ним в свободном сером комбинезоне с пометкой D на груди. Да и держали меня в особом отсеке, чтобы не сбежал. Других игроков ждет тоже самое, но ровно за неделю до запуска Третьей эпохи.

– Да, ты снова появишься через восемь часов. Но у тебя есть один существенный бонус, которого нет у других игроков. Скажи спасибо системе девиантного искупления.

– Каков процент включения болевых ощущений? – Только и спросил я.

– Сто тридцать процентов.

– Сколько?

– У первоходов восемьдесят, а у таких как ты, сто тридцать. И знаешь почему? Это шоу. Зрители хотят видеть, что преступники мучаются, что вам все дается с трудом. Знаешь, когда самый высокий уровень рейтинга девиантов? По прошествии трех недель первого месяца. А

знаешь почему?

– Почему?

– Смотри. Если кто-нибудь узнает, то у меня будут серьезные проблемы.

Он пощелкал на экране, несколько раз система считала его код с руки, отсканировала сетчатку, и на экране возникла картинка. Здоровенный лысый амбал с татуированным лицом сидел в широком кресле. Вокруг него было расположено множество игровых мониторов. Все ясно, это командный пункт, я читал о нем в брошюрке, которую достал дядя Игорь. Но только вел он себя несколько необычно. Сначала я думал, что игрок что-то высматривает на абсолютно пустом экране. Может, у нас попросту видео с задержкой. Но дядя Игорь, увидев мое непонимание, переключил камеру, теперь лицо геймера стало видно в фас. И у меня по коже пробежали мурашки.

– Что с ним?

– Ничего особенного. Просто его тринадцать раз убили. И дело тут не в несчастливом числе или точном количестве. Просто его мозг выдержал лишь тринадцать раз, а потом спекся. Решил, что рациональнее будет перевести тело в кому.

– Он в коме? – Тупо переспросил я.

– Да.

– А как же форт, все постройки?

– Почти полностью разрушены, но как игрок он числится. И будет числиться, пока наверху не решат, что девианты нам не нужны, и не свернут программу. Сказать тебе, сколько таких же девиантов в игре?

– Не надо, – замотал головой я. – Лучше скажи, живые, нормальные есть?

– Насколько могут быть нормальными преступники, – начал дядя Игорь, но посмотрев на меня, осекся. – Есть. Немного. Они вовремя поняли, что к чему, однако с тех пор не высовываются. Некоторые даже состоят в альянсах, но в первые ряды не рвутся, сам понимаешь почему. Они сдались, решили, что лучше отсидеть двадцать пять лет в игре, но остаться вменяемым человеком со здоровыми мозгами.

– Не будем о грустном, – попытался улыбнуться я. – Отступать некуда, позади второй доминион.

– Запомни самое важное, что тебе пригодится. Всеми правдами и неправдами в максимально короткие сроки обезопась свой форт. Сделай так, чтобы тебя невозможно было захватить. Не провоцируй конфликты, держись тихо.

Я усмехнулся, «тихо» точно не входило в мои планы. Наоборот, требовалось в максимально короткие сроки заявить о себе сначала в кантоне, а потом, если получится, и в дистрикте. Единственное, конечно, я не представлял, что меня ждет такая неприятность в виде спекшихся мозгов. Не умирать совсем? Что-то из разряда фантастики. Даже самые топовые игроки промахивались, делали ошибки. Уж я изучил множество записей.

– Тихо, так тихо. Сяду, как машинный опорный техник внизу небоскреба, и носа наружу не

высуну.

– Врешь. – Коротко констатировал дядя Игорь. – Помнишь, отец, когда в командировку в третий доминион улетел, я в школу вместо него ходил. Тебя тогда трое избили. У директора построили вас, всех четверых, они прощения попросили. И ты тоже тогда говорил, что все нормально, обиды не держишь. А потом поймал каждого поодиночке и надавал так, что больно смотреть было. Помнишь?

Я лишь ухмыльнулся.

– Вот и говорю, что врешь, – кивнул дядя Игорь. – Соловьем поешь, а потом опять все по-своему сделаешь.

– Так уж и соловьем. Ты лучше другое скажи, как можно использовать зрительский рейтинг, – постарался перевести разговор в другое русло.

– Рейтинг – то, что помогает многим выживать. В общем, слушай…

Настоящее время

Оказалось, что ДОТ не так прост, как я думал с самого начала. Разобравшись, я понял, что укрепление очень сильно напоминает мне командный пункт в режиме управления. Только… более реалистичный. Почему? Я сам не мог ответить на этот вопрос, но выжженная земля и пустырь вокруг более походил на суровую действительность.

Зато я немного разобрался в настройках. К примеру, после долгих манипуляций, кусок бетонного пола в середине разъехался в стороны, обнажив нечто вроде закрытой капсулы. Именно туда, согласно инструкции, мне и полагалось лечь.

Выбирать не приходилось, благодаря боевым единицам я полностью прокачал экзоскелет, но все еще не надел этот чудо костюм. Этим и предстояло заняться. Моему испуганному сознанию представлялось очередное вживление кибернетических новинок, происходящее путем преодоления чудовищной боли. Но нет. Капсула сомкнулась вокруг меня, тело окутала тьма, в которой слышалось тихое пощелкивание, и мгновенно, со всех сторон, кожи коснулся холодный металл. Адаптация прошла достаточно быстро. Спустя несколько минут, когда меня выпустили наружу, я с удивлением рассматривал свою новую защиту, смотря с высоты более чем двух метров на различные манипуляторы.

Хорошо, с этим разобрались. Теперь вернемся к классификации. Я вернул на экране боевой тип построения экзоскелета «Ходячая крепость». Также как и раньше, пять пустых ячеек, правда, описания нет. Была не была.

Получено умение «Триплетная «яма». Урон от бластеров снижен на 60% в радиусе пяти метров от вас следующие 8 секунд.

Вот это умение, так умение! Получается, я смогу защитить даже часть своих бойцов. Ненадолго, но все же. Еще есть одно очко.

Получено умение «Броневик». Уровень брони повышается на 50%, но на 50% замедляется ваша скорость следующие 10 секунд секунд.

Тоже весьма полезно. Скорость при обороне, даже стрельбе, навык не очень полезный. А если прокачать полностью ДОТ, в котором улучшится головная пушка, то можно окопаться и ждать,

пока система сама будет всех расстреливать. Жалко очков больше нет, а следующее повышение точно не сегодня. Еще три закрытых умения, которые очень и очень пригодятся в дальнейшем.

В таком случае, больше мне здесь делать нечего.

Внимание, идет переключение в режим управления.

В командном пункте я появился в обычной одежде. Да, насколько помню, этот режим не предусматривает ровно никакого оружия. Соответственно, и броню тоже. Самое странное, что у меня возникло дежавю – я опять испытал чувство нереальности происходящего. Да, зеленая трава, суетящиеся люди на экранах (а в моем поселении, благодаря безвозмездным подаркам Рамиреса в виде ресурсов, становилось все больше и больше построек), стража у ворот. Но именно там, в поруразрушенном ДОТе с потрескавшимися стенами, мне было комфортно. Не в смысле приятно, скорее понятно. В голове не возникало когнитивного диссонанса, все было понятно и просто.

Надо отвлечься, а точнее заняться делами. Перешел в свою любимую вкладку.

Исследование завершено. Текущий размер армии 50 юнитов.

Аппетит приходит во время еды. Все равно одно очко исследования осталась, носиться с ним подобно импотенту с плоскостопием бессмысленно. Добьем Предводительство.

Пошарился в самом поселении, увеличил налоги, впрочем, не на полную, а чтобы все-таки цифры оставались в зеленой шкале. Отток населения мне сейчас не нужен. Чем дальше я изучал и прикидывал тактику развития, тем больше понимал, что необходимо умное и комплексное развитие. Тут не получится развить лишь военную ветку и нагибать всех скопом.

Экран в очередной раз оживился. На нем возникло симпатичное лицо Лины, вернее Барбадосы. Как уже говорил, мои знакомые реальным именам предпочитали ники. Но ничего, это исправим со временем. Мне важно дать понимать, что все происходящее всерьез, не простая игра, где можно спрятать за выдуманным персонажем. А идентификация себя важный шаг к достижению этой цели.

Увидев генеральшу, я автоматически выпрямился в кресле, стараясь казаться лучше, чем есть на самом деле.

– Добрый вечер, – улыбнулась она.

– Добрый, – ответил я.

Понятие дня и ночи здесь отнюдь не было условным. Солнце, или какое-то местное светило, которое мы все же окрестили на свой манер, появлялось утром и скрывалось вечером. Игроки нуждались во сне. Хотя мне кажется, что все подгонялось под зрителя. Ночные эфиры были не особо рейтинговыми, а если нет зрителей, то зачем воевать? Поэтому здесь наступало нечто вроде временного затишья.

– Мы на тебя тут пари заключили. И я выиграла, кстати.

– Что я не умру в первые два дня?

– Нет, что ты не найдешь жилой отсек в первые два дня, – блеснула сахарной улыбкой Рина.

Глядя на нее, у меня все чаще появлялись отчетливые мужские желания. Вряд ли это можно было назвать влюбленностью, но к генеральше тянуло. Я мог бы даже предположить, что это было взаимно. А что, красивая взрослая женщина, даже если сейчас, в реальности, она полная развалина, как я, то тут и сейчас, в тот самый пик, который система отбирает для создания внешности, она была чертовски хороша.

– Какой еще жилой отсек? – удивился я.

– Вот и я сказала, что ты у нас настолько брутален, что будешь ночевать прямо в кресле мониторов, – отсмеявшись, она продолжила. – Три кнопки слева. Нажми ту, что в середине. Маленькую.

Я послушался. Пол дрогнул, и метровый квадратный кусок исчез, открывая моему взору винтовую лестницу. Мда… В методичке об этом не писали.

– Ладно, потом посмотришь. У меня для тебя важное сообщение.

– Какое? – Не мог я отделаться от чувства досады. Ночь в кресле была не очень удобной, а оказывается прямо подо мной такой комфорт.

– У нас тут пополнение. Погляди на карту кантона.

– Игрок Айзек. Генерал лейтенант. И всего с одним фортом. Сдается мне, кто-то его насильно заставил сменить место жительства.

– Ага. Так что будем делать?

А вот теперь я внутренне улыбнулся. Она говорит не только от себя, но и от всего коллектива.

– Надо с ним поболтать. И говорить будешь ты.

http://tl.rulate.ru/book/6077/111510