

Апофис внимательно изучал зетаркскую девушку в капсуле, прислушиваясь к низкому гудению устройства, которое поддерживало ее жизнь при низких температурах.

У нее была гуманоидная форма, очень близкая к человеческому ребенку, с длинными белыми волосами, красивыми чертами лица и идеальной мускулатурой. Ее веки были такими тонкими, что из-под закрытых век едва виднелись фиолетово-красные радужки. На ней был, наверное, стандартный комбинезон жизнеобеспечения.

Да, она была зетарком. Апофис не сомневался в этом.

Согласно временной шкале, которую Апофис знал из своей первой жизни, Зетарки снова появятся в игре намного позже, как только самые важные гильдии приблизятся к центру галактики.

Примерно в это же время некоторые игроки извлекут ДНК из останков Зетарков, чтобы клонировать их и вернуть к жизни. Затем они интегрируют этих клонов в свои собственные армии... что приведет к восстанию высокомерных, возрожденных Зетарков, которые не хотят, чтобы их контролировали. Это окажется началом великого галактического конфликта.

Поэтому обнаружение живого экземпляра в начале игры было событием огромной важности. Апофис не мог припомнить, чтобы это случилось в его первой жизни. Если Скорпион и нашел эту лабораторию, он никогда никому об этом не рассказывал.

Что теперь делать Апофису?

Зетарки были не особенно воинственным народом, хотя были невероятно умны и сильны, так что это существо, наверное, не было слишком опасным. Тем более, что она была и ребенком, и самкой того вида, который не был обучен бою, как самцы.

-Ну, - сказал он вслух, - любой зетарк станет очень полезным NPC-компаньоном для дальнейшей игры. Возможно, мне стоит попытаться разморозить ее.

Гор дал игрокам большую свободу в выборе компаньонов. Некоторые игроки даже окружали себя целой армией компаньонов, если могли себе это позволить.

Конечно, это обошлось недешево. Так как NPC в игровом мире обладали тем же уровнем интеллекта и эмоций, что и люди, они требовали оплаты в обмен на свои услуги. Каждому компаньону требовалась месячная зарплата, которая часто включала не только деньги, но и безопасность, славу и особые предметы.

Были некоторые исключения. NPC, которые считали игроков друзьями, конечно, сражались бы вместе с ними за гораздо меньшую цену, чем наемники, но даже друзьям нужна еда!

Решающее различие в этом отношении между NPC и людьми заключалось в том, что некоторые квесты в Гор могли изменить менталитет NPC, заставляя их более или менее любить игрока посредством системного действия.

Конечно, подумал Апофис, освобождение этого Зетарка сделает ее благодарной ему! Если повезет, она может даже посчитать, что Апофис спас ей жизнь, и может с радостью будет работать на него за очень небольшую плату.

Однако, помимо возможности получить сильного компаньона, у Апофиса был еще один вариант...

Вместо того, чтобы выпускать и вербовать этого Зетарка, он мог отключить источник питания капсулы. Это прекратит постоянный процесс фильтрации и кондиционирования крови, что приведет к быстрой и безболезненной смерти, так как ее мозг мгновенно замерзнет.

Преимущество этого, конечно, состояло бы в том, чтобы заработать огромное количество опыта, убив Зетарка. Мало того, Апофис мог бы избежать серьезного изменения временной шкалы, после того как он ее выпустит.

Это был трудный выбор, тем более, что ему очень не нравилась идея убивать невинных NPC.

Конечно, так как капсула была активна в течение тысячи лет, более вероятно, что у ребенка был поврежден мозг или что похуже... Эти капсулы определенно не были предназначены для правильного функционирования в течение такого долгого времени! В этом случае быстрое и безболезненное убийство Зетарка может быть более милосердным вариантом.

В конце концов он пошел самым прагматичным путем и решил убить Зетарка. Даже не обращая внимания на саму Зетарк, лучше всего не менять события на ранней стадии и не привлекать внимание других игроков.

Он потянулся за устройством и нашел две огромные магнитные половинки силовой муфты. Потребовалось немало усилий, чтобы разъединить три предохранительные застёжки, но затем все, что ему нужно было сделать, это изо всех сил потянуть за один конец.

Низкий гул из капсулы прекратился, когда его мощность иссякла.

Но вместо ожидаемого уведомления о получении опыта появилось другое уведомление.

Объявление сервера : Поздравляем игрока "Апофис" с воскрешением давно потерянной расы! Ему присуждена награда 2 уровня, 10 000 ГМ* и титул "Спаситель Зетарков".

ГМ - Галактических монет.

Сердце Апофиса почти остановилось.

Вместо того чтобы вести себя сдержанно, он просто нарисовал себе на голове мишень! Тем не менее, его наполнил прилив сил, когда его характеристики выросли вместе с этими двумя уровнями, и он не мог удержаться от триумфального смеха.

Два уровня представляли собой несколько дней интенсивного фарма для любого игрока... не говоря уже об огромной награде в 10 000 ГМ! Преимущество Апофиса над всеми остальными было бы почти невообразимым.

Капсула избавилась от жидкости, а затем открылась, позволив молодому Зетарку упасть на землю. Из-за чрезвычайных мер безопасности смертельно холодная жидкость внутри подверглась химической реакции, в результате чего она быстро нагрелась до 0 градусов по Цельсию, чтобы не убить никого поблизости.

Но пока Апофис смотрел на ребенка в луже ледяной жидкости, его волнение по поводу награды быстро сменилось недоумением.

В его первой жизни по всей галактике было найдено множество капсул сохранения Зетарков. Отключение электропитания всегда убивало их.

Приведение человека из стазиса в состояние, когда его органы снова функционировали нормально, было очень долгим и деликатным процессом, и даже машина Зетарков не могла сделать это в одно мгновение в качестве аварийного протокола!

Тем не менее, было понятно, что девушка Зетарк все еще жива, даже если она не проснулась

Это сбilo его с толку и не появилось никакого игрового уведомления, объясняющего это событие.

Что ж, теперь у Апофиса не было выбора. Казалось, игра хотела, чтобы он взял эту девушку с собой.

Итак, он поднял девушку и перекинул ее через плечо.

Но потом Апофису пришлось столкнуться с тем, что вход в комнату рухнул. У него не было возможности вернуться на поверхность.

Конечно, ящерицы, наверное, уже вернулись бы в свое логово, если бы оно не рухнуло, и Апофис не смог бы пронести Зетарку мимо них.

Так или иначе, ему нужно было найти новый выход.

Апофис исследовал остальную часть лаборатории, пока не нашел на земле узор из нескольких кругов, скрытых пылью, пока не стер некоторые из них сапогом. Он узнал в этом узоре ретранслятор телепорта Зетарков, наверное, размещенный здесь на случай, если потребуется подобная эвакуация.

Апофис шагнул в центр кругов с девушкой через плечо и нажал клавишу управления, которую нашел поблизости.

Он хотел взять с собой больше научных книг Зетарков, но он уже был перегружен взяв с собой девушку в дополнение к тому, что уже взял небольшое количество книг и положил в инвентарь.

С его нынешней силой Апофис едва мог поднять руку, чтобы нажать командную клавишу на ближайшей клавиатуре, которая начала мигать, когда он шагнул в круги. Возможно, он мог бы вернуться позже...

Но он нажал кнопку активации, и его ослепила вспышка белого света!

Когда он открыл глаза, Апофис оказался в лесу, недалеко от руин.

К счастью, ни группы Скорпиона, ни смертоносных ящериц не было видно.

<http://tl.rulate.ru/book/78694/2544660>