



Книги Артема Каменистого
в серии
**ФАНТАСТИЧЕСКИЙ
БОЕВИК**

**ЗАПРЕТНЫЙ МИР
РАДИУС ПОРАЖЕНИЯ
САФАРИ ДЛЯ ПОБЕДИТЕЛЕЙ**

Цикл «РАЙ БЕСПОЩАДНЫЙ»

**РАЙ БЕСПОЩАДНЫЙ
НА КРАЮ АРХИПЕЛАГА**

Цикл «САМЫЙ СТРАННЫЙ НУБ»

**САМЫЙ СТРАННЫЙ НУБ
РАБ ЗАПЕРТЫХ ЗЕМЕЛЬ
БОГИ ВТОРОГО МИРА**

Цикл «ПРАКТИКАНТКА»

**ПРАКТИКАНТКА
БОЕВАЯ ЕДИНИЦА**

Цикл «ПОГРАНИЧНАЯ РЕКА»

**ПОГРАНИЧНАЯ РЕКА
ЗЕМЛИ ХАЙТАНЫ
ЧЕТВЕРТЫЙ ГОД
ЭТО НАШ ДОМ
ЧУЖИХ ГОР ПЛЕННИКИ
ВОЗВРАЩЕНИЕ К ВЕРШИНАМ
НОВЫЕ ЗЕМЛИ**

Цикл «ВРЕМЯ ОДИНОЧЕК»

**ВРЕМЯ ОДИНОЧЕК
ДОРОГИ СМЕРТНИКОВ**

Цикл «ДЕВЯТЫЙ»

**ДЕВЯТЫЙ
НА РУИНАХ МАЛЬРОКА
РОЖДЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ
АДМИРАЛ ЮЖНЫХ МОРЕЙ
СЕРДЦЕ ДЛЯ СТРАЖА
ТАЙНЫ ОРДЕНА**

Цикл «ЧИТЕР»

**ПЯТЬ ЖИЗНЕЙ ЧИТЕРА
ВОСЕМЬ СЕКУНД УДАЧИ
ВОСЕМНАДЦАТЬ С ПЛЮСОМ
УРОВНИ СЛОЖНОСТИ
ХОДЯЧЕЕ СОКРОВИЩЕ**

Цикл «ЭКС»

**ПЕРВЫЙ РОБИНЗОН ЭКСА
ВЕЛИКОЕ ПЕРЕРОЖДЕНИЕ**





ФАНТАСТИЧЕСКИЙ
БОЕВИК

АРТЕМ КАМЕНИСТЫЙ

**ХОДЯЧЕЕ
СОКРОВИЩЕ**



РОМАН

Москва, 2020
ЭАРМАДА
&
«Издательство АЛЬФА-КНИГА»

УДК 82-312.9(02)
ББК 84(2Рос=Рус)6-445я5
К18

Серия основана в 1992 году
Выпуск 1205

Художник
И. Воронин

Каменистый А.

К18 Ходячее сокровище: Фантастический роман. — М.: «Издательство АЛЬФА-КНИГА», 2020. — 313 с.: ил. — (Фантастический боевик).

ISBN 978-5-9922-3034-5

Из уст в уста передаются рассказы о таинственном новичке, который идет с запада на восток. Его путь прямой, а цель ясна. Он не обходит преграды, он их уничтожает. Ничто не в силах его остановить: ни могущественные враги, ни матерая элита зараженного мира, ни даже сам неназываемый.

На плече крупнокалиберная винтовка, из которой лучший стрелок Континента способен убить за километр с одной руки; на поясе меч, запросто сносящий головы нолдам; за спиной рюкзак, набитый несметными сокровищами. И любой, кто пытается помешать, превращается в пыль на ботинках того, кто не знает страха и сомнений.

Ну да, он много чего не знает. Но это всего лишь легенда. Не может на одного человека выпасть столько всяких приключений. Да и кто в здравом уме ради такой цели отправится на другой конец света? Правильно — никто. Разве что последний придурак...

УДК 82-312.9(02)
ББК 84(2Рос=Рус)6-445я5

© Артем Каменистый, 2020
© Художественное оформление,
«Издательство АЛЬФА-КНИГА», 2020

ISBN 978-5-9922-3034-5

Глава 1

ЖИЗНЬ ДЕВЯТАЯ. САМЫЕ НАДЕЖНЫЕ СЕЙФЫ

Читер запнулся о камень, отчаянно замахал свободной рукой, но это его не спасло. Шлепнулся плашмя, уткнувшись лицом в поникший кактус. Растение изрядно усохло, но его колючки от этого не потеряли остроту. Наоборот, можно сказать, закалились в пламени жизненных невзгод и потому злобно впились в обожженную плоть десятками, если не сотнями.

В такой ситуации нормальный человек, пребывая в нормальном состоянии, обязан начать орать. Но Читера вряд ли можно отнести к нормальным людям (как, впрочем, и всех остальных игроков). Да и ситуацию назвать нормальной — это все равно что назвать скучным день бомбардировки Хиросимы, будучи одним из жителей района эпицентра.

На фоне той боли, которая довела его уже почти до животного состояния, он вообще не должен замечать подобные мелочи. Однако ему в очередной раз не повезло: часть колючек угодила в глаз. Не в левый, который почти не видел, лишь слезы непрерывно выделял, расходуя влагу, а в правый. Этот тоже мокрый и картинку выдает некачественную, но все же ее достаточно, чтобы рассматривать дорогу.

А вот теперь дорогу совсем не видеть.

Не сказать, что случившееся ледяной водой окатило, но, лишившись зрения окончательно, Читер начал приходить в себя, выбираясь из состояния отключения разума, в которое сам себя заточил. Только оно позволяло ему делать шаг за шагом после того, как действие инъекции спека сошло на нет. Кости и мышцы у него целые, но крайне сложно ими управлять, когда твое тело оказалось в мешке из обгоревшей кожи.

Собственной кожи.

Надо что-то делать. Двигаться дальше, совершенно ничего не видя, — невозможно.

Для начала попытался понять, что же именно случилось с правым глазом. Скрипя зубами и приглушенно подвывая, ощупал лицо руками, нахватав при этом колючек еще и ладонями, серьезно пострадавшими от пламени. Пальцы ощущали только боль, потому Читер далеко не сразу догадался, что всему виной — одно из неприхотливых растений, коих в пустыне немало.

Осторожно присев, попытался очистить глаз от колючек. Тот на процедуру отреагировал усилившимися потоками слез, но зато не болел.

Или на фоне обожженного тела такая мелочь терялась. Ведь не зря говорят, что невозможно ощущать сильную боль в двух местах одновременно.

Спустя минуты или вечность глаз наконец начал выдавать картинку. Но досталось ему изрядно, так и продолжал слезами заливаться. Даже осмотреться как следует не получалось. И что самое хреновое — совершенно не видно путеводного созвездия, за которым он пытался идти все последние часы. Да, сбивался часто, путался, терял из виду само небо. Да и далекие светила не стояли на месте, а поправку на их суточное перемещение он делать не мог, потому что системный таймер только-только ожил. До этого он вообще не работал, как и многое другое.

Итак, единственный ориентир пропал. Куда без него шагать — непонятно.

Читер, неуклюже разворачиваясь всем телом, чтобы кожа не сползала пластами с обгоревшей шеи, попытался определить, куда же его занесло. Однако зрение выхватывало лишь отдельные нечеткие образы.

Интеллекта в отупевшей от боли голове набралось достаточно, чтобы родить примитивнейшую мысль: дальше идти не получится. Придется залечь прямо здесь и предоставить телу возможность хоть немного прийти в себя. Благо увиденное позволило выяснить, что Читера принесло к развалу огромных камней. На такие он насмотрелся раньше, когда зрение работало относительно хорошо. Поэтому знал, что убежище здесь всегда можно отыскать, пусть и не самое качественное.

Да ему любое сгодится. Лишь бы не посреди чистого поля, где из укрытий только редкие кактусы.

Читеру повезло: в двух шагах находилось прямо-таки роскошное загородное бунгало. Скальный останец, с вершины которого наискосок съехал толстенный пласт породы и, обва-

лившись наискось, будто лист шифера с крыши, образовал подобие половинки двускатной палатки. Насыпавшиеся впоследствии камни загородили ее с одной стороны полностью, а с другой частично. Проход оставался достаточно широкий, чтобы человек спортивной комплекции протиснулся без труда. Разве что взвять при этом пришлось, задевая обгорелым мясом углы глыб, но это — мелочи.

Оказавшись внутри, Читер привалился спиной к скале и, заливаясь горячими слезами, полез в рюкзак. Собственно, полезли его руки, мозг, похоже, вообще не вмешивался в управление их движениями. Да, это невозможно, но складывалось впечатление, что все происходит именно так, что они шарят среди вещей по собственной воле.

Даже интерес пробудился. Захотелось узнать, чего же загрешшим лапам там понадобилось.

Ответ не заставил себя долго ждать. Руки извлекли из рюкзака кусок сыра и попытались запихать его в рот вместе с упаковкой. Причем рот был ничуть не против такого варварства: сам собой распахнулся пошире и собрался впитаться в предложенное всеми зубами одновременно.

Читера от такой самостоятельности передернуло. Пытаясь вернуть тело под полный контроль, он заехал себе ладонью по щеке, после чего заорал так, что самому страшно стало. Очень уж болезненным оказалось это действие. Но мозги за счет усиления негативных ощущений встряхнулись изрядно.

Руки стали послушными, как и рот. Причем язык нащупал что-то инородное. Обожженные пальцы с трудом извлекли непонятный предмет, застрявший меж зубами. Глаз, таращась сквозь пелену слез, опознал клочок пластиковой упаковки.

Это что же получается? Руки и рот не впервые покушаются на содержимое рюкзака? Значит, до этого Читеру уже приходилось жевать продукты, не озаботившись избавлением от обертки?

Похоже, что так.

Вот ведь чудеса. Он совершенно этого не помнит. Похоже, мозг не просто угнетен, он временами полностью отключается. Вот и остались дыры в памяти.

Однажды Читер уже использовал ядро регенерации. Простенькое, далеко не самое дорогое и не слишком эффективное. Он прекрасно помнил, что в тот раз, оставшись без еды, с симпатией подумывал о том, что зараженные, в сущности, ничем не отличаются от животных мясных пород. Даже если их убили пару недель назад и все это время держали на солнце, это

не делает их несъедобными. Запах, конечно, будет не очень, но ведь это такие мелочи. Да и нос можно прикрыть или дыхание задержать, пока жуешь.

На этот раз последствия куда плачевнее. Читер готов этот сыр не просто с упаковкой сожрать. Он и против рюкзака не против.

Ну да, зачем доставать продукты, если можно их уплетать вместе с ним.

Рот согласен жевать что угодно и с чем угодно.

Даже тушенку в банках.

Вместе с ящиками, в которые эти банки упакованы.

С вагонами, где ящики перевозятся.

И рельсами.

Но Читер все же нашел в себе моральные силы и освободил сыр от упаковки, прежде чем позволил наконец зубам в него впитаться.

Вкуса не почувствовал. Но все равно — высший класс. Блаженство. Даже боль устроила паузу, перестала терзать циркулярной пилой, на несколько секунд переключившись на ручной лобзик.

Регенерация у Читера разогнала до величин, когда новые клетки растут с такими скоростями, будто это не клетки, а воздушные шарики, надуваемые человеком с большим объемом легких. Процесс экстренного восстановления потреблял прорву энергии и материалов, из-за чего тело бил озноб и оно все время хотело поглощать пищу.

Почти без разницы — что, лишь бы жевалось и глоталось.

Как прекрасно, что рюкзак с продуктами не забыл. Без него — точно хана. Вернуться за оставленным добром уже не получится. Персонаж жестоко пострадал, его система Картографии почти умерла. Попробуй теперь пойми, где искать неназываемого. Тогда, выдавив в себя содержимое шприца, Читер на волне ураганного подъема сил и сопутствующей ему улетной эйфории сумел крепко вбить себе в голову самый простейший приказ. До такой степени простой, что смысл вряд ли забудется после того, как спадет действие спека.

Он приказал себе уносить ноги как можно быстрее.

И как можно дальше.

Впоследствии все из головы вылетело. Сохранились лишь две вещи: боль и приказ. Так и двигался непонятно куда и зачем, слезами заливаясь. Спасибо, что ночью догадался созвездие высмотреть. Так себе ориентир, но лучше, чем ничего.

Кстати, насчет слез. Слезы — это потеря влаги. И далеко не единственная потеря. А как там у него с запасами воды?

Очень непросто на ощупь выискивать конкретные предметы в узком рюкзаке. Так и хотелось вывалить все содержимое, ну а там высмотреть нужное слезящимся глазом. Но тут ладоньхватила что-то напоминающее большую бутылку.

Увы — всего лишь живчик.

Хотя что значит — всего лишь?! Ведь это как раз то, что доктор прописал.

Вывинтил тугую пробку, оставив на ней часть кожи и облезающего с пропеченных пальцев мяса, жадно припал к горлышку. Все так же не чувствуя вкуса, хлебал и хлебал, пока не загорелась предупреждающая надпись с кратким описанием негативных последствий чрезмерного увлечения спорным раствором.

С сожалением вернув пробку на место, Читер, еще больше прибодрившись, провел ревизию содержимого рюкзака. Еды вроде как на неделю должно хватить, если честь знать, а вот с водой похуже. Две полторашки минералки нераспечатанные, и в одной, такой же по емкости, около трети осталось. Итого: три с половиной литра. Живчика грамм восемьсот, его тоже можно учитывать. Но на этом все, больше ни капли нет.

Да уж, не самые лучшие известия. Жажда у Читера космическая, хочется пить и пить не останавливаясь. Даже если приковать себя к скале кандалами (которых у него нет), тело само добьется своего. Оно уже показало наглядно, как можно управлять руками без контроля со стороны разума.

Хорошо, если запаса на сутки хватит. А дальше придется страдать.

Хотя он и сейчас неплохо страдает. Станет страдать еще больше? Ну так больше уже не бывает...

Значит, проблему обезвоживания надо держать в голове, но паниковать по ее поводу нет смысла. Воды в пустыне нет, а выйти на более благодатные кластеры не позволяет крайне скверное самочувствие. Что ни делай, ни капли добыть не получится. Так какой смысл попусту нервы терзать?

Читер заляжет прямо здесь. На сутки заляжет. За это время, даже если вылакает всю воду, до состояния мумии высохнуть не успеет. Будет есть еду и позволять золотому яйцу регенерации делать свое полезное дело. Может, за это время на ноги твердо и не встанет, но организм обязан пойти на поправку.

Он ведь принял самое лучшее лекарство Континента. Оно разве что мертвого не поднимает, а все остальное лечит.

Причем вылечить должно быстро. Не месяцы уйдут и даже не недели. Несколько дней при самых серьезных ранениях, включая потери органов и конечностей. А у него всего лишь кожа обгорела да мясо местами пропекло до костей.

Это почти пустяк.

Главное пережить стартовый всплеск регенерации. Организм в состоянии дико подстегнутого метаболизма сам себя сожрать способен. Ну а дальше действие лекарства прекратится, но какое-то время будет замедляться разгон, им вызванный. Ожоги должны успеть залечиться.

Ладно, так и быть, Читер вырубится прямо здесь. Положит распахнутый рюкзак под руку и вырубится.

А ну стоп! Рюкзак — это мало. У него должны быть и другие вещи.

Что это на поясе? Мешает сидеть. Пистолет в кобуре — вот что это. Тот самый, который не так давно передал Киске.

Суке тупой!

Пистолет не выстрелит, об этом Читер в свое время позаботился. Но в его магазине осталось шесть патронов, а где-то в недрах обугленной разгрузки скрывается недостающая деталь, которую несложно вернуть на место.

Вот только не такими руками. Возиться с оружием ладонями, на которых кожи не осталось, — увольте.

Винтовка тоже не пропала. Читер мало того что догадался прихватить ее с собой, он затащил эту тяжеленную и неудобную дуру в убежище. И пребывал при этом в столь заторможенном состоянии, что только сейчас осознал произошедшее.

Спасибо рукам. Оказывается, они без руководства мозга не только пищу хватать умеют, но и несъедобные предметы.

А где...

Где же...

Вот куда он мог это засунуть?..

Его нет! Нигде нет!..

Читер похолодел.

Куда, черт побери, подевалось самое главное?! То самое, из-за чего он, обгоревший с ног до головы, остался в одиночестве посреди пустыни, затерянной в таких местах, в сравнении с которыми край света выглядит центром Нью-Йорка в час пик.

Смутно припомнилось, что Киска, до того как превратить напарника в ходячее страдание, показала нужное место на ту-

ше неназываемого. И Читер потом вроде как поработал над резиновой кожей ножом. И даже лог победный увидел, хотя и не сумел полностью осознать его содержание.

И даже про Няшу вспомнил. Иконка девушки ожила, а это означало, что с ней еще не все кончено, бегаает где-то, неугомная.

Но вот где трофеи, из-за которых Читер заработал столько негативных впечатлений, вспомнить не получалось. В памяти ни зацепки не сохранилось.

Да он будто в глаза их не видел.

Читер, и откуда только силы взялись, начал тщательно обыскивать одновременно и себя и рюкзак. Быстро и лихорадочно обыскивать, не обращая внимания на боль и напроочь позабыв про смертельную усталость.

Ну где же оно?.. Где?! Если не найдет, это все, это конец, это придется вешаться сто с лишним раз, пока все жизни в петлю не сольются. Ведь ничего уже не исправишь. За все сокровища Вселенной Читер сейчас не сможет сказать, в какой стороне следует искать поле боя, на котором он остался единственным выжившим. Карта, черт бы ее побрал, показывает бред. Даже свое местоположение не получается определить, а пройденный за последние часы путь выглядит россыпью сероватых точек, оставшихся неизвестно в какой стороне.

И точки эти, мать их, располагаются не на одной прямой. Это похоже на передвижение пьяницы, который спал на ходу, выписывая ногами те еще кренделя, и просыпался лишь изредка, когда врезался лбом в столбы и прочие преграды. Вот эти моменты и отображались, а все прочее осталось во мраке, коим традиционно окутывалась неразведанная территория.

Причина очевидна: шкала удовольствия, заполнившаяся после победы над неназываемым, очень быстро ушла в ноль. А это повесило на персонажа столь негативные эффекты, что он ни на что сейчас не способен. Половина меню недоступна, в другую половину лучше не заглядывать. Даже системный таймер только-только заработал, а ведь он — основа основ.

Если уж часы барахлили, что уж говорить о более сложных системах...

В общем, вернуться к туше неназываемого невозможно. Читер сейчас не сможет пройти по своим следам или по карте. Если он сглупил — это все.

Да где же оно?!

Пусто. Везде пусто. В рюкзаке нет, в карманах нет, в разгрузке тоже нет. Да он даже в трусы не поленился заглянуть.

В трусах тоже нет.

Баран! Тупой баран! Кретин с протухшими мозгами! Микроскопический кусок недоумка! Дебил феерический! Вот как так можно?!

Заскрежетав зубами, врезал себе кулаком в грудь. Вспышка боли в руке едва не оглушила, но при этом не помешала заметить кое-что неправильное.

С разгрузкой что-то не так. Это ведь самая простенькая разгрузка, обычная поделка для туристов, найденная в разгромленном неназываемым торговым центре. Выбрал ее взамен снятой с бота. Ту сильно посекло осколками и пулями, порвав в паре критично важных мест. Спасибо, что при этом самого не убило, но пришлось бросить, потому как нормально уже не потаскаешь.

Эта до знакомства с огненной магией Киски была целой. Темно-синяя крепкая ткань, без металлических деталей и прочих излишеств. Но при ударе кулаком в грудь вдавилось что-то жесткое.

Явно постороннее.

Это оказался подсумок с магазинами для винтовки. Его можно цеплять по-всякому: к поясу, к элементам разгрузочного жилета, да к чему угодно. В данном случае он удерживался на тонком ремешке, перекинутом через голову. Свободно свисал под драной курткой и остатками рубашки, прижимаясь к голому телу. И висел он так давненько, потому что успел на обгорелой коже шеи кровянистую борозду проделать, хотя тяжесть в нем не сказать что великая.

Два массивных пустых магазина и пластиковый сверток, туго набитый многочисленными мелкими предметами.

Нащупав его, Читер ухмыльнулся, запекшиеся губы чуть шевельнулись, позволив вырваться тихим словом:

— Я, может, и кретин, но не баран.

Добычи оказалось много. Чересчур много. Сосчитать ее не получалось: глаз едва работал, а тут, под скалой, еще и мрак почти космический. Если верить таймеру, сейчас самое темное время суток. Получается, Читер несколько часов по пустыне бродил, пока не выбрался к этой скале. А тут ведь никаких удобств, тут сослепу, да еще и деревянными руками, быстрее растеряешь добро по камням, чем все пересмотришь.

Догадавшись заглянуть в логи, отыскал там архив с перечнем добычи. Раскрыв его, чуть не охнул от итоговой цифры.

Пятьсот тридцать четыре предмета досталось из туши. Полный перечень того, что перечислял Март. В основном, конечно, не самое ценное добро, но надо учитывать то, что дешевого в неназываемом не может быть в принципе. Все трофеи стоили или дорого, или очень дорого.

Или невероятно дорого.

Можно сказать — бесценные.

Читер застрелял неизвестно где, в какой-то пустыне, без врачебного ухода, без нормальной еды и не позволяя себе napиться вволю. А в руках сжимает богатство, за один процент от которого можно год безбедно прожить под наблюдением лучших врачей да под круглосуточной заботой отряда медсестер, которых набирали из числа победительниц мировых конкурсов красоты. Из одежды у них будут лишь две ниточки и форменные белые шапочки с красным крестом.

А еще в палате обязан стоять промышленный холодильник с прохладительными напитками.

Нет, лучше два холодильника.

Или даже три.

Так, стоп. Мысли куда-то не в ту степь поскакали. Не хватало еще в бред удариться.

Выплюнув еще один кусок пластика, известно каким образом оказавшийся во рту, Читер попытался призадуматься над простым вопросом: что ему делать с этим сокровищем? Он ведь сейчас ни разу не боец, он даже не полнейший ноль, он — ничтожный минус. Комок ошпаренного мяса с дичайшими штрафами на всех характеристиках. Да у него даже карта не работает. Самый чахлый зараженный способен играючи уделывать эдакую развалину. И тут, под границей, недостатка во всевозможных противниках нет. До недавних пор их кое-что сдерживало, но очень скоро разномастные чудовища поймут, что неназываемого больше нет, и тогда в пустыне станет очень неуютно.

Если Читера поймают монстры — это еще полбеды. Они просто убьют, трофеи им не нужны.

А вот если люди или иммунные цифры...

Вроде как по всему Континенту прошло оповещение о великой победе. Это если верить логу. Тем же Паукам приблизительно известно, где обитало чудовище. Они ведь там по полной от него огребли. Конечно, оно не единственное на весь

мир, но почему бы не предположить, что нехорошие ребята захотят проверить, как поживает именно это. Отправят разведчиков, и те установят, что неназываемый поживает плохо.

Точнее — вообще не поживает. Плюс кто-то вытащил из него неизвестное количество ценнейших трофеев.

И тогда Пауки огорчатся. Нет, не в том дело, что они рассядутся в кружок вокруг раскинувшейся почти на гектар туши, достанут платочки и примутся орошать пустыню потоками горьких слез. Печалиться по поводу убийства неназываемого эти головорезы точно не станут.

Огорчит их то, что ценности достались не им. И они не пожалеют сил и средств, чтобы справедливость восторжествовала.

Их личная справедливость, конечно, а не общечеловеческая. Сокровище должно всецело принадлежать Паукам, все прочие варианты его распределения являются в корне неправильными.

Конечно, вилами по воде писано, что кто-то что-то оперативно и правильно поймет, после чего быстро затеет поиски. Однако это очень и очень реалистичный вариант. Слишком многое поставлено на кон. В скромном свертке набито добра на миллионы споранов. Понадобится выкосить подчистую всех мертвяков в нескольких мегаполисах, чтобы столько заработать.

Либо убить всего лишь одного монстра, который до такой степени страшный, что у него даже имени нет.

Плюс надо не забывать, что за некоторые предметы цена — условность. В продаже они если и оказываются, то в единичных случаях. Допустим, однажды доводилось слышать, что кто-то где-то сбавил идеальный хрусталь за двести пятьдесят тысяч. У Читера его сейчас на руках семь штук. Значит ли это, что он сможет выручить за них один миллион семьсот с лишним тысяч виноградин?

Может, и выручит. А может, и все три миллиона выручит. Или даже пять.

Но с куда большей вероятностью получит не спораны, а пулю в голову. Очень уж привлекательно заграбастать такое добро, ничего не заплатив. Это ведь в один миг превратит тебя в олигарха Континента.

В общем, хорошо, что Читер про сокровище не забыл. Сумел все собрать, упаковать и разместить в месте, на тот момент показавшемся надежным.

Однако надежность — так себе. Да, меньше шансов потерять при пешей ходьбе, зато с твоего мертвого тела все легко снимут.

Как спастись от грабежа? Речь не идет о спасении жизни, ведь ее Читеру потерять не очень-то и жалко. А вот сохранить честно заработанное — тот еще вопрос...

Можно закопать. Так сказать, клад устроить, или, как привыкли выражаться игроки, тайник. Вот только где гарантия, что его не найдут при помощи следопытов и спецов, умеющих вынюхивать спрятанное? Плюс в первом попавшемся месте ценности оставлять нельзя, не то рискуешь остаться без них при первой же перезагрузке. А Читер сейчас настолько жалок, что не может считывать информацию о кластерах. То есть стабильный от стандартного не отличит.

Остаются лишь два варианта.

Первый — это инвентарь. Точнее — первичный инвентарь. На данный момент в нем набралось двадцать семь ячеек для одиночных предметов, и в каждую можно поместить что угодно, включая трофеи из монстров Континента. Главное — не превысить лимит веса, который сейчас составляет триста двадцать пять граммов.

Это — самое надежное место. Все предметы, размещенные в первичном инвентаре, остаются с тобой после гибели. Они доступны сразу после начала новой жизни. Очень полезная опция и доступна не для всех. Надо совершить что-то особенное, чтобы открылась. Опытные игроки не любят светить факт того, что у них есть такая возможность, и уж точно никогда не признаются, сколько им доступно ячеек и каков лимит веса. Вспомнить ту же Няшу. После того как их на лесопилке слили люди Ромео, она, воскреснув в одном городе с Читером, с самым честным видом навешала ему лапши на уши, объясняя, каким образом у нее оказался споран для живчика.

Двадцать семь мест — это ни о чем, когда у тебя на руках полтысячи с лишним ценных предметов. И это не считая остатков сокровищ, взятых с последней элиты. Там, конечно, в сравнении с тем, что дал неназываемый, — смешные крохи. Но даже за такие мелочи многие игроки готовы друг дружке головы отрывать.

Голыми руками...

Ну да ладно, хотя бы часть самого дорогого получится так укрыть. Включая главное — золотые жемчужины. Читеру они нужны в первую очередь.

Впрочем, они всем очень нужны, именно потому и считаются главной ценностью Континента.

Второй вариант — спрятать в себе. То есть использовать.

Но тут возникают два препятствия. Первое — трофеи принадлежат отряду, а не только Читеру. Поначалу подразумевалось, что делить придется на троих — строго по-честному. Но затем кое-кому захотелось взять больше причитающегося, и количество дольщиков сократилось на тридцать три процента. Теперь все просто — пополам. Правда, это еще не обговаривалось, однако вряд ли возникнут возражения.

Но часть, причитающуюся Марту, девать некуда. Очень уж ее много. Вторую половину Читер за один присест тоже не слопает. Увы, но у всех трофеев есть период отката, иногда значительный. Стоит проглотить очередной до его истечения, и последствия не понравятся.

Чувствуя, что начинает вырубаться, Читер торопливо отделил часть добычи и рассортировал ее по периодам отката. Затем забрался в системные настройки и покопался в таймере, который — вот уж радость! — с тех пор как ожил, продолжал работать, будто ничего не случилось. Теперь можно подниматься каждые семьдесят две минуты по сигналу. Всего получается — двадцать раз за сутки. Придется продирать глаза, принимать приготовленные трофеи и вновь отключаться.

Таким образом Читер предоставит телу целый день на восстановление и параллельно вложит часть сокровищ в самое выгодное дело.

В себя.

Главное при этом — ничего не перепутать.

Что в его состоянии — запросто...

Глава 2

ЖИЗНЬ ДЕВЯТАЯ. ЖАЖДА И ГОЛОД

Пробудившись в очередной раз, Читер осознал две вещи.

Первая: на этот раз он поднялся самостоятельно, без пинка по нервам от системного таймера.

Вторая: пока он спал, в его рот кто-то нагадил, причем по-крупному. Забил там все, от щеки до щеки. Воняет под самым носом, от омерзения рвотный комок к горлу подкатывает.

Тошноту сдержало то, что, прощупав языком ротовую полость, Читер понял, что наполнена она не тем, о чем он подумал, а спрессованными обрывками пластика и бумаги.

Все понятно. Похоже, из-за всего пережитого психика окончательно сбрендилла, и он начал страдать лунатизмом. Доводилось слышать, что по крышам бродят лишь самые печальные из этих страдальцев. Основная масса жизнью не рискует и знает только один маршрут: от койки до холодильника. Некоторые не прочь и в миску кошачью заглянуть, не просыпаясь и не обращая внимания на возмущение домашних питомцев, чей корм стал объектом покушения. В таком состоянии пищевая разборчивость отключается.

Вот и у Читера ее нет. Жрал и жрал все, что в рот пролезало.

Темень такая, что от глаз толку мало. Только силуэты просматриваются, серо-черные. И пить хочется так, что готов в рабство за глоток продаться.

Решившись на не такой уж великий риск, покопался в кармашке разгрузки и достал крохотный фонарик. Дешевая пластиковая поделка, прихваченная из того же торгового центра. Тогда Читер не забыл обмотать стекло непрозрачным скотчем, оставив узкую щель. Это значительно ухудшало освещение, зато при грамотном использовании снижало риск, что кто-то нежелательный заметит отблески издала.

Фонарь Читер зажег зря. Вместо еды и воды, предусмотрительно оставленных под рукой, обнаружили россыпи разорванных упаковок и пустые бутылки. Лишь в одной что-то плескалось, но это оказался живчик, и его осталось не больше половины литра.

Не веря глазам, осмотрел чуть ли не каждый квадратный сантиметр убежища. Нет, все верно, так и есть — ничего не уцелело. За сутки Читер умудрился сожрать столько, сколько нормальному человеку на неделю должно хватить.

И что самое хреновое — вылакал всю воду.

Вот оно того стоило?! Да, это требовалось организму, тут не поспоришь. Но ведь можно было растянуть, а не оставлять себя ни с чем!

Посреди пустыни...

Снаружи раздался хорошо знакомый звук, заставивший кровь застыть в жилах.

Урчание. Не то урчание, которое издает всем довольный кот, а нехорошее, больше похожее на приглушенное рычание,

разбавленное неопишимо потусторонними, клекочущими нотками.

Зараженные пожаловали.

Ну все, досветился, придурок. Это ведь не лес дремучий — это пустыня. Все видно издали, а у тварей глаз на неудачников наметан.

Остается лишь одно — прихватить с собой хоть кого-нибудь.

В узком пространстве прохода показалась огромная и нехорошая масса. Подалась к Читеру, потянулась бугристой лапой, нехорошо ерзая и шумно притираясь жесткой шкурой к камням.

Читер, замороженно глядя на зараженного, положил руку на винтовку, но тут случилось неожиданное.

Мертвяк, прекратив плотоядно урчать, пискнул, будто мышь, внезапно осознавшая, что не стоило ей лезть за кормом в кошачью миску. Монстр резко отпрянул, вырвался на простор пустыни, и спустя несколько минут звуки его торопливого бегства растворились во мраке.

Чего это с ним? Внезапно вспомнил о забытом на плите чайнике? Или Читер выглядит до такой степени страшно, что даже мертвяку не по себе стало?

Нет, такого быть не может. В смысле да, нетрудно согласиться с тем, что Читер сейчас вряд ли способен победить на конкурсе мужской красоты. Но вот зараженных в их жертвах внешность если и привлекает, то только тогда, когда речь заходит об избыточном весе.

То есть между толстяком и худым твари всегда выберут первого. Пусть игроков они и не едят, но своим предпочтениям даже с ними не изменяют.

И все-таки почему сбежал этот мертвяк? Читер плохо его разглядел, но по некоторым деталям опознал развитого лотерейщика. Далеко не самая крутая тварь, но в такой ситуации — смертельно опасная.

Голова, как ни странно, иногда выдавала вполне здравые мысли. И рассуждала пусть со скрипом, зато без явного бреда.

Читер понял, что остановило тварь. И заодно выяснил причину, по которой в убежище так нехорошо пахнет. Дело, оказывается, вовсе не в том, что он здесь в испражнениях утопает (хотя совсем про них забывать нельзя).

Все из-за неназываемого. Точнее, из-за той омерзительной слизи, которая с него натекла. Читер тогда, пытаясь сбить пла-

мя и остудить раскаленную кожу, на совесть в ней изгваздался. Эта масса от жара местами запекалась на теле, будто потеки расплавленной пластмассы. А там, где не запекалась, в сухом воздухе пустыни быстро скукожилась в тягучую корку, терзающую и без того истерзанную кожу.

Попахивало это добро так, что носки самого вонючего божья рядом стоять побрезгуют. Но на тот момент Читер готов был в гное сифилитиков вывалиться, а уж в таком добре — вообще считай за радость. Да и не только неназываемого следует винить в столь мощном амбре. От своего обгоревшего тела также изрядно несло безобразно пережаренным мясом и палеными волосами. Эта благоухающая композиция сдабривалась тем смрадом, который источала обуглившаяся одежда, и напрочь забивала все прочее.

Но за истекшие сутки то, что сотворил огонь, начало попахивать скромнее. А вот запахок неназываемого если и отступил, то не настолько далеко. И потому уверенно выбрался на первые роли.

Да и нотки в нем добавились совсем уж нехорошие. Должно быть, эта масса, несмотря на сухой воздух пустыни, потихоньку разлагается.

Прямо на одежде и коже Читера.

С одной стороны, неприятно. Чистоплотному человеку такое ни за что не понравится. С другой — лотерейщик, познакомившись с душистой атмосферой убежища, внезапно вспомнил, что у него намечаются неотложные дела в полусотне километров отсюда.

В общем, предложи Читеру сейчас хорошо вымыться и переодеться в чистое, он бы, пожалуй, отказался.

Да, «химическая защита» от зараженных у него не самая приятная, зато опробована на практике. Она пока что работает, и это может значительно помочь с выживанием.

Один раз выручила, глядишь, и дальше спасать продолжит.

На сколько хватит этой вони? Вряд ли надолго, но, пожалуй, можно рассчитывать, что несколько часов продержаться получится. А то и суток.

Нет, насчет суток — слишком сильно размечтался. Нельзя настолько широко губы раскатывать.

Лучше недооценить, чем переоценить.

Ладно, что мы имеем?

А мы имеем ноль припасов, если не считать живчика, коего не сказать, что много осталось. А вокруг простирается пустыня, в которой нет ни еды, ни воды.

Придется признать очевидное: Читер человек, а не верблюд. Следовательно, съеденное и выпитое не осталось запасами в горбу. Все это добро сгорело в топке метаболизма, безумно разогнанного подстегнутой регенерацией. Очень скоро придется не просто страдать от жажды и голода, придется от них умирать. Ведь процесс восстановления продолжается, но так как организму нечем подкрепиться со стороны, он начинает пожирать внутренние резервы.

То есть сам себя.

Сначала уплетает жировые ткани и мускулатуру, потом доходит до внутренних органов. Ну а дальше не самая приятная смерть. И тело, оставшееся неизвестно где, при мешке сокровищ, которым сможет завладеть любой, кто до него доберется.

Это очень скверный вариант. И он никуда не годится. Если и придется помирать, то изволь устроить это в нормальном месте, подальше от границы.

И очень желательно, чтобы там чат работал.

Связь с Мартом может существенно облегчить жизнь.

Первоначально Читер весьма смутно планировал дальнейшие действия. Состояние невменяемое, в таком особо не поразмыслишь. Склонялся к тому, чтобы проторчать в этих краях или до исцеления, или до того момента, когда Март сумеет добраться если не до пострадавшего напарника, так хотя бы до кластеров, в которых начнут работать чаты.

Но ожидание может затянуться надолго. А у Читера запас времени не бесконечен, ведь в состоянии восстановления жажда и голод прикончат его очень быстро. Сам себя сожрет. Он почти уверен, что больше суток ему не продержаться. Причем половину этого срока придется валяться без сил и мысленно молить смерть явиться за ним поскорее.

Потому что вслух он это произнести уже не сможет из-за крайней степени истощения.

И застрелиться тоже не получится: в пальце не останется сил надавить на спусковой крючок.

Да он даже пошевелиться не сможет.

Значит, ловить здесь нечего. Придется подниматься и уходить.

И куда же?

Да куда угодно. Желательно — в ту сторону, где есть зелень. Март показывал, где это. Если получится сориентироваться по звездам, Читер сумеет не сбиться с пути даже сейчас.

Ночь выдалась поразительно светлая, глаза работают не так, как в лучшие времена, но видят достаточно. Он не пропадет.

Однако, прежде чем куда-то подрываться, следует разобраться с неотложными вопросами. Первым делом — осмотреть себя. В рюкзаке есть полевая аптечка. Возможности у нее скромные, но подлатать себя по мелочам получится. А это повышает шанс выживания.

Стараясь не думать о зараженных, серых тварях и прочих, как реальных, так и гипотетических обитателях этих недружелюбных мест, Читер уложил включенный фонарик на удобный выступ скалы и начал разоблачаться, осматривая на себе все, куда дотягивался взгляд. Временами приходилось прикусывать губу — одежда присохла к сплошной ране, в которую превратилась значительная часть тела. Отдирать ее — та еще мука.

Спасибо, что сгустившаяся слезь неназываемого не превратилась в каменную корку. Иначе она бы крепко приклеила ткань по всей поверхности, что могло привести к совсем уж неопишваемым ощущениям при разоблачении.

Результат осмотра не то чтобы порадовал, но и ужасаться лишний раз не пришлось. Боевое умение Киски не обладало серьезной мощностью. Пламя очень сильно повредило только грудь и некоторые открытые участки тела. Горло, нижнюю часть лица и кисти рук пропекло так, что еще вчера обращал внимание на пониженную боль на этих участках. С одной стороны — хорошо, однако, с другой, это означало, что сгорели нервные окончания.

А вот это — скверно.

Руки, защищенные лишь легкой тканью рубашки, тоже значительно пострадали. За исключением левого предплечья. Именно оно было на совесть обмотано бинтом, под которым Читер прятал отравленные заточки. Пламя обуглило повязку только снаружи, внутренние слои остались снежно-белыми.

Эх, не знал. Ведь мог бы обмотать себя целиком, будто мумию египетскую.

На миг всплывала картинка: большая пирамида во всей красе, да еще и на фоне заката. Солнце цвета начищенной меди скрывается в мареве, поднимающемся над горизонтом.

И это не фотография вспомнилась, Читер видел сооружение своими глазами.

Вот только звали его тогда иначе.

Как?

Неизвестно. Система подарила воспоминание о секунде прежней жизни, и ничего более. Жалкая и бесполезная подачка. Читеру сейчас не память терзать надо, а телом заниматься.

Прогнал из головы видение единственного из семи чудес света, дожившего до современности, и вернулся к прерванному занятию.

Торс тоже пострадал неоднородно. Участки, прикрытые деталями разгрузочного жилета, обожгло куда слабее, чем те, которые защищала лишь ткань легкой рубашки. Да уж, напрасно Читер снял куртку перед разделкой неназываемого, она могла неплохо прикрыть от пламени.

Ну да во всем следует находить плюсы. Теперь у него есть целая куртка, а не обгоревшие лохмотья.

Так себе плюс, но хоть что-то...

Ногам досталось поменьше. Можно сказать — почти не затронуло. Похоже, наибольший жар ощущался в точке приложения умения, а она располагалась приблизительно в районе груди. Именно там наблюдались самые серьезные ожоги. Мясо пропекло до ребер, его обугленные ошметки отслаивались и отваливались, обнажая розоватые бугры живой плоти.

Зрелище крайне неприятное. Смотреть не хотелось, а придется. Прежде всего не помешает обработать самые нехорошие места мазью против ожогов. В ее составе есть вещества, уменьшающие боль, а это сейчас не помешает. Обмотать ладони бинтом — тоже хорошая идея. Сейчас приходится губы закусывать при малейшем прикосновении к пальцам. Там ведь кожи нет вообще — терзаемая болью плоть.

В общем, есть чем заняться.

Обрабатывая раны, Читер замечал, что выглядят они ненормально. Нигде ни намек на воспаление, а мелкие повреждения смотрятся так, будто им уже неделя исполнилась, если не больше. Практически залечились. А ведь поражено не меньше половины поверхности тела. Осмотреть спину не получается, но, судя по всему, пламя туда не достало. Если так и есть, все равно с такими обширными ожогами даже в специализированных ожоговых центрах не всех спасают. Ему сейчас плашмя валяться полагается на сильнейших обезболивающих.

А он пусть и не сказать, что сильно бодрый, но все еще на что-то способен.

Да уж, быть игроком — это не только минусы. Плюсов тоже предостаточно. Взять хотя бы полное игнорирование большинства патогенных микроорганизмов. Раны практически не воспаляются, их ведь попросту некому воспалять, все бактериидохнут, не успев навредить.

Покончив, так сказать, со своим внешним телом, Читер понял, что пора заняться его начинкой. А именно — тем, что прибавил Континент: цифровыми параметрами и способностями.

А для этого потребуется совершить новый подвиг. Заставить голову встряхнуться. Надо, чтобы она хотя бы немного проработала в нормальном режиме.

Глава 3 ЖИЗНЬ ДЕВЯТАЯ. МАТЕМАТИКА

Валяясь все последние сутки, Читер каждый час пробуждался не от нечего делать, а по важной причине. Именно столько составляет откат у самых массовых трофеев: капли свободного опыта на основные и дополнительные характеристики и капли случайного опыта на основные и дополнительные характеристики. Их в сумме набралось двести девяносто три штуки, и то и другое можно принимать не чаще чем раз в шестьдесят минут. Половина — законная добыча Читера. Именно столько он собирался перевести в прибавки к прогрессу.

Оценив, сколько набежало за последние сутки, поразился. Сложилось впечатление, будто в одно рыло голыми руками стаю элиты изничтожил.

Очень и очень прилично.

Вторая приятная новость: коэффициенты заметно подросли. Прибавку дали сферы случайного увеличения коэффициентов основных и дополнительных характеристик. В сумме вышло одна целая и семь сотых, и эта цифра относительно ровно, без серьезных скачков и провалов, распределилась по всем параметрам. Конечно, Читеру хотелось бы, чтобы на некоторые выпало побольше, но, увы, управлять этим процессом невозможно.

Чистая лотерея.

Но жаловаться грех. Теперь у Читера нет ни одной характеристики, коэффициент которой недотягивает до единицы. Все выше задрались. А это значит, что занижения параметров от базовых уже не будет ни по одному из показателей.

Редкий игрок способен похвастаться таким достижением.

Так что минус в свободном распределении есть, но нет причин сильно на него пенять.

А вот сферы свободного увеличения коэффициентов — совершенно другое дело. Никаких минусов там уже не наблюдается. В сумме они дали всего лишь двадцать шесть сотых, но зато их можно распределять, как душа пожелает. Плюс — вот уж совпадение! — именно столько досталось за победу над не-называемым. И естественно, так и висело нетронутым, потому как хватило ума не заниматься столь ответственными делами в почти неменяемом состоянии.

Итого, Читер может увеличить любой свой коэффициент на пятьдесят две сотых. Ну или разделить эту цифру на несколько характеристик, как основных, так и дополнительных.

Первый вариант звучит заманчиво. Ведь выбранная характеристика одним махом усилится на пятьдесят процентов. С учетом того, что изначально коэффициент выше единицы, выйдет, конечно, меньше, но все равно прирост красивый. Это все равно что тяжелоатлету, который на пике формы толкает двести кило, предложить за одну секунду довести свой рекорд до двухсот восьмидесяти.

Очень серьезная прибавка. Куда серьезнее, чем Читер, влив все свободные очки опыта, сможет получить из большинства самых развитых своих характеристик.

Но, увы, потратить все на одну — это обделить другие. Дробить на пять, а то и все двенадцать частей — тоже неэффективно, ведь при таких гомеопатических дозах вряд ли ощутишь разницу.

А ему надо прилично усилить себя прямо сейчас. Выжать все возможное, что пригодится в переходе по пустыне в столь плачевном состоянии.

Прикинув разные варианты, он целых тридцать пятых сотых вложил в Ментальную силу, подняв коэффициент к ней ровно до полутора единиц. Характеристика отвечает за умения, их силу, параметры, разнообразные дополнительные возможности. Чем она выше, тем, к примеру, эффективнее получается укрываться под Зеркальным хамелеоном.

Она уже чересчур высоко прокачана. Чтобы поднимать ее дальше и дальше, придется вливать неменяемое количество свободного опыта. А вот даже небольшая прибавка к коэффициенту значительно увеличит возможности. Такая вот математика.

Умения для Читера — на первом месте. Вот и приходится ради них много чем жертвовать.

Еще одну десятую вложил в Реакцию. Эта дополнительная характеристика тоже очень прилично выросла, и она существенно повышает шансы на выживание. Вовремя среагировать на намечающуюся угрозу — ценнейшее качество.

Оставшиеся семь сотых добавил к Скрытности. Это должно улучшить незаметность персонажа как под Зеркальным хамелеоном, так и в обычном состоянии. Учитывая то, что передвигаться придется по открытой местности, — весьма полезно.

Кто знает, может, именно эти жалкие семь сотых от единички спасут жизнь, которую Читеру сейчас терять нельзя.

Никак нельзя. Он не имеет права оставить здесь, неизвестно где, такие сокровища.

Печально вздохнув, решил использовать часть универсального опыта, доставшегося за все ту же победу над неназываемым. До этого ни разу такой бонус в награду не получал, а тут сразу сорок тысяч единиц свалилось.

Жалко такое богатство переводить, однако придется. Почти девятнадцать тысяч влил в Ментальную силу, доведя ее до девяноста. Это должно существенно повысить эффективность умений как по параметрам, указанным в описаниях, так и по всему тому, о чем Система умалчивает, но что само собой подразумевается.

Тот же Зеркальный хамелеон, допустим, при одних и тех же условиях позволит тебе спрятаться за семьдесят пять метров при тридцатке Ментальной силы и на целых пятьдесят, если она поднимется до шестидесяти. А ведь и там и там противник будет один и тот же с неизменной Наблюдательностью. Система, скорее всего, умалчивает о таких нюансах, потому что расписывать все эти мелочи — это мегабайты текста. К тому же есть у нее скверная привычка интриговать своих подопечных недосказанностью.

Да и любит она неопределенность разводить во всех вопросах. Вот взять хотя бы кач на зараженных. Мобы с одинаковыми уровнями и в однотипных ситуациях приносят разное количество опыта. К ним ведь в «настройки» не заглянешь, что там с дополнительными параметрами или, допустим, «счетчи-

ком» убийств. А биография противника вроде как очень даже сказывается на размере приза: тот мертвяк, который отъедался на мясе из супермаркета, приносит меньше, чем те, кому приходилось убивать ради пропитания.

Со своими дополнительными характеристиками Читер сильно мудрить не стал. Влил чуток в Скрытность, чтобы довести до тридцатки, и до такого же значения довел Грани Таланта. При этом остаток от сорока тысяч почти не трогал, вливая свободный опыт, полученный за капли.

Последние действия застыли на одинаковом показателе не просто так. Системе по какой-то причине дорога именно цифра тридцать. На тридцатом, шестидесятом и девяностом уровнях характеристик они могут скачкообразно увеличивать свою эффективность или добавлять различные бонусы. В случае с Гранями Таланта у каждого из умений, как действующего, так и полученного в будущем, проявляется одно дополнительное свойство.

Разобравшись с характеристиками, изучил их список и подавил в себе желание слить еще немного, дабы повысить кое-что, напрашивающееся на повышение.

Нет, лучше приберечь столь уникальный бонус прогресса. Капли случайного опыта еще остались, Читер и близко не подобрался к половине их запаса. На пару дней должно хватить. Глядишь, то, что хочется поднять, само собой приподнимется. Как боец он сейчас полный ноль, как ни усиливай персонажа. Так что нет смысла тратить сразу все. Да и пока что все выглядит пристойно. Уровень дополнительный сейчас почти равен основному уровню. По дружному мнению игроков, расхождения между ними если и допустимы, то лишь незначительные. Почему так — неизвестно, но коллективному разуму здесь принято доверять.

В общем, пусть пока остается так, как есть. Ни единички лишней больше не сольет.

Основные характеристики

1.41 Физическая сила — 32

1.39 Ловкость — 25

1.24 Скорость — 32

1.44 Выносливость — 27

1.50 Ментальная сила — 90

Уровень — 41

Дополнительные характеристики

1.19 Наблюдательность — 30

1.27 Скрытность — 30

1.40 Реакция — 41

2.95 Меткость — 39 (+30 уровней бонусная прибавка, не входит в уровень дополнительных характеристик)

2.24 Удача — 67

1.17 Опекa Стикса — 61

1.15 Грани Таланта — 30

Дополнительный уровень — 42

Покончив с характеристиками, забрался в умения. Менять здесь ничего не собирался — это невозможно проделывать напрямую.

Просто надо посмотреть, что же в них изменилось после произведенных манипуляций.

Рабочее название умения: Улыбка Фортуны.

Умение активируется мысленно-внятной или произнесенной вслух кодовой фразой «Улыбка Фортуны». В обоих случаях надо твердо пожелать выполнения команды. Вы в любое время сможете изменить рабочее название умения, вместе с ним изменится кодовая фраза.

Внимание! Команда не сработает, если умение не будет внесено в список активных умений! Список активных умений располагается во вкладке «Умения».

Описание умения: на 8 секунд ваш текущий уровень дополнительной характеристики «Удача» увеличивается в 20 раз. Длительность перезарядки умения: 24 часа.

Внимание! Это базовые показатели умения, реальные показатели могут от них отличаться.

Применение отбирает 20 единиц Духа Стикса. Каждые 10 уровней Ментальной силы добавляют к 20 единичку, к продолжительности 1 секунду и уменьшают кулдаун на 10 минут.

Дополнительные свойства:

1. При активации умения персонаж на 1,5 секунды получает иммунитет от всех видов урона и вредоносных воздействий.

2. При активации умения все шкалы персонажа получают (случайное распределение) от 25 до 75% от своего максимального заполнения (за тридцатый уровень Граней Таланта).

Итого: 90 Ментальной силы — 29 расход Духа Стикса, 17 секунд продолжительность, 22 часа 30 минут кулдаун.

Что обращает на себя внимание — Улыбка Фортуны стала куда «улыбчивее». Она обзавелась не одним, а сразу двумя дополнениями. Первое — часть награды за неназываемого; вторую насчитали за тридцать уровней Граней Таланта.

И оба дополнения весьма полезны. Полторы секунды иммунитета — это, можно сказать, мини-аналог оболочки неуязвимости. Да, трофей из неназываемого защищает целых тридцать секунд, зато ранее чем через сто часов ты его применить потом не сможешь. Да и стоит, наверное, о-го-го. А тут меньше суток отката, и ни спорана не придется потратить. Да, хотелось бы, конечно, подольше, но что уж тут поделаешь.

Рабочее название умения: Абсолютное Спокойствие

Умение активируется мысленно-внятной или произнесенной вслух кодовой фразой «Абсолютное Спокойствие». В обоих случаях надо твердо пожелать выполнения команды. Вы всегда можете изменить рабочее название умения, вместе с ними изменится кодовая фраза.

Внимание! Команда не сработает, если умение не будет внесено в список активных умений! Список активных умений располагается во вкладке «Умения».

Описание умения: на 6 секунд прекращается движение в выбранной вами точке. Точка считается центром шара с радиусом 50 сантиметров, движение прекращается во всем объеме этого шара. **Внимание!** На броуновское движение молекул умение Абсолютное Спокойствие не распространяется. Длительность перезарядки умения: 24 часа. Дальность действия: 15 метров. **Внимание!** Это базовые показатели умения, реальные показатели могут от них отличаться.

Применение отбирает 50 единиц Духа Стикса. Каждые 10 уровней Ментальной силы добавляют 4 единицы расхода Духа Стикса, увеличивают радиус шара на 5 сантиметров, продолжительность на 0,5 секунды, увеличивают дальность действия на 3 метра и уменьшают кулдаун на 15 минут.

Дополнительные свойства:

1. 50% шанс, что после применения умения оно будет доступно сразу же, без отката.

2. При активации умения на 5 секунд скорость вашего персонажа возрастает на 125% (за тридцатый уровень Граней Таланта).

Итого: 90 Ментальной силы — 86 расход Духа Стикса, 95 сантиметров радиус шара, 10,5 секунды продолжительность, 42 метра дальность, 21 час 45 минут кулдаун.

Внимание! Умение превысило критический порог! Теперь у живых организмов, попавших в зону действия, возможно проявление ограниченного движения, если это необходимо для поддержания критично важных функций жизнедеятельности. Вы не сможете убить противника длительной остановкой сердцебиения, кровотока и иных функций, однако по-прежнему сможете наносить смертельный урон, удачно подлавливая цели на быстрых перемещениях.

Абсолютному Спокойствию, на взгляд Читера, повезло заметно меньше. Но тоже грех жаловаться, ведь новые свойства лишними не назовешь. При удаче он теперь сможет использовать умение дважды, не дожидаясь отката. А если повезет больше, то и трижды.

А если совсем уж удачи вагон привалит, так и четыре или пять.

Может, есть смысл попробовать применять Спокойствие в сочетании с Улыбкой?

Эту мысль стоит обдумать...

Вторая дополнительная опция очень даже ничего. На ум невольно напрашивается самый логичный вариант ее применения: использовать умение на твари, которая при любых раскладах тебе не по зубам, и, пока она прикована к месту, успеть свалить подальше.

Прибавка в скорости при такой тактике уж точно лишней не будет.

Но это, конечно, всего один способ применения. Наверняка можно придумать множество.

Рабочее название умения: Зеркальный хамелеон.

Умение активируется мысленно-внятной или произнесенной вслух кодовой фразой «Зеркальный хамелеон». В обоих случаях надо твердо желать выполнения команды. Вы всегда можете изменить рабочее название умения, вместе с ним изменится и кодовая фраза.

Внимание! Команда не работает, если умение не будет внесено в список активных умений! Список активных умений располагается во вкладке «Умения».

Описание умения: ваш персонаж сливается с местностью. Визуально он выглядит как набор фоновых элементов, свойственных данной местности. Среди песка он станет песком, среди зелени листвой и ветвями, под водой станет водорослями (но учтите, что на границе сред вода — воздух ваш персонаж будет демаскирован. Также демаскировка возможна при дожде, снегопаде и прочих явлениях, способных заметно очертить контуры фигуры персонажа или ее части). Внимание! Умение максимально эффективно только при полной неподвижности персонажа. При перемещении персонажа сторонний наблюдатель способен заметить изменения фона и вычислить местоположение персонажа.

Длительность перезарядки умения: 10 часов. Применение отбрасывает 20 единиц Духа Стикса. После активации умения каждую минуту персонаж расходует три единицы Духа Стикса.

Время действия — ограничено запасами Духа Стикса. Каждые 10 уровней Ментальной силы уменьшают период отката на 30 минут. Каждые 30 уровней Ментальной силы добавляют 10 единиц расхода Духа Стикса при активации умения, но уменьшают расходы на поддержание на 1 единицу Духа Стикса в минуту (но менее 1 единицы расходовать невозможно). Внимание! Это базовые показатели умения, реальные показатели могут от них отличаться.

Дополнительные свойства:

1. Маскировка работает также в диапазонах, недоступных человеческому зрению. Это позволяет скрываться от существ с иными видами зрения и технических устройств, работающих за пределами диапазона видимого света. Внимание! При передвижении вас могут легко заметить и в этих диапазонах.

2. При нахождении в состоянии маскировки вы вызываете у разумных созданий и животных сильное желание смотреть в противоположную от вас сторону. Но этому желанию они могут сопротивляться (за тридцатый уровень Граней Таланта).

Итого: 90 Ментальной силы — 50 Духа Стикса на активацию и 1 в минуту поддержание, кулдаун 5 часов 30 минут.

А вот тут невозможно придаться, что Система в чем-то обделила. Умение теперь выглядело так, что Читер, несмотря на тяжкий груз жизненных невзгод, не сдержался от довольной улыбки.

И тут же зашипел из-за вспышки боли в уголках губ — жестоко лопнула короста, покрывавшая все лицо.

Надо контролировать свои эмоции. Ни в коем случае не радоваться.

Впрочем, в сложившихся обстоятельствах избегать выражения радости — не так уж и сложно.

Если потенциальные противники будут отворачиваться в сторону, это не только повысит маскировку, это резко снизит шансы мгновенного обнаружения позиции при неудачном выстреле. Ведь вспышку они увидеть смогут только при наличии глаз на затылке. Плюс в такие моменты получится делать короткие перебежки, не опасаясь, что тебя обнаружат в движении.

И еще Читер способен до какого-то предела оставаться невидимкой для продвинутых систем наблюдения. То есть популярные повсеместно тепловизоры не факт, что его засекут. То же самое касается зрения продвинутых тварей. Неизвестно, как оно устроено, зато точно известно, что в ночном мраке они умеют высматривать добычу так, как людям и в ясный полдень не снилось.

Кстати, насчет темноты. Читер совсем упустил еще один приз от Системы, доставшийся за великую победу. Его список способностей пополнился еще одной — Кошачьим зрением. Теперь он может неплохо видеть даже посреди безлунной ночи. То-то удивлялся, что глубокие сумерки необычно затягиваются и темень какая-то необычно светлая.

Оказывается, дело не в них.

Способности — не такое ценное приобретение, как умения. Но тоже могут выручить, плюс не требуют расхода Духа Стикса, или, выражаясь на сленге игроков, — маны.

Помимо Кошачьего зрения у Читера насчитывается еще четыре способности: Кладоискатель, Факир, Миноискатель и Модификатор. И все они заработаны за один поход.

Такой поход, конечно, рядовым не назовешь. Сразу через две границы перескочили, да еще и с битвой против существа, которого игроки даже называть опасаются. Вся группа в итоге полегла, но это того стоило.

Да предложи Читеру сейчас повторить, он даже в таком состоянии согласится.

Если сумеет руку поднять и крикнуть: «Гады! Меня не забудьте!»

Ладно, с игровым волшебством и способностями тоже разобрался. Но это еще не все. В системных записях висит приглашение выбрать два умения из списка предложенных.

Однако Читер, едва открыв этот список, тут же убрал его с глаз долой. Соблазны. Сплошные соблазны. Там почти все хо-

чется взять, ведь одно умение интереснее другого. Но, увы, лимит жесткий — только два дозволяется выбрать.

Нет, у него нет сил сражаться с личной жабой в столь жалком состоянии. Мутить начало конкретно, головокружение то и дело подкатывает. И не факт, что дело только в ожогах и последствиях ускоренной регенерации. Бывалые игроки поговаривают, что, если на тебя свалилось слишком много счастья, не надо сразу задирать множество параметров персонажа. Их закрепление потребует изменений твоего тела, что не самым приятным образом сказывается на самочувствии.

Несмотря на все системные условности, получение умения — серьезное испытание для организма. Даже в нормальном состоянии сразу чувствуется, как в тебе что-то происходит. Так что не надо этим злоупотреблять.

Выбирать бонусы, полагающиеся за взятие второго уровня героизма, Читер тоже не будет. По тем же соображениям: опасается значительного ухудшения физического состояния и боится, что напортачит, сильно себя обделив.

Голова слишком плохо соображает. Все силы отдала на возню с характеристиками. Пусть вместо нее теперь ноги поработают. Если Читер в ближайшее время не найдет еду, воду и новое убежище, можно смело попрощаться с очередной жизнью.

И возможно, с сокровищами.

За исключением самого ценного, что получилось укрыть в ячейках инвентаря.

В том числе вожделенные золотые жемчужины. Неназванный подарил пять штук. Из них, как ни крути, две полагаются Читеру. Их он должен там держать в первую очередь, чтобы не потерять при смерти. И на себя это сокровище нельзя переводить.

Они предназначены для другого человека.

Глава 4

ЖИЗНЬ ДЕВЯТАЯ. ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ

Змея атаковала без предупреждения. Не было ни шипения, ни других угрожающих звуков. Просто Читер ковылял себе, никого не трогал, и вдруг в середину голени врезало что-то увесистое. Никаких болезненных ощущений не последовало, лишь заторможенное удивление крайне вымотанного человека.

Ну некому здесь, среди камней и редких кактусов, лупить тебя по ногам.

Читер опустил взгляд и увидел здоровенную рептилию. Та, сделав черное дело, отпрыгнула в сторону, проворно извернулась и поползла прочь.

Не раздумывая, сорвал с пояса топорик, взмахнул, отпустив в свободный полет. Тот без промаха (что неудивительно) врубился четко в голову.

Ранение смертельное, но складывалось впечатление, будто безмозглое тело собирается прожить еще не один год. Извивалась змея с великим энтузиазмом, едва вновь не заехав Читеру по ноге, только на этот раз хвостом.

Сумеречное зрение не позволяло оценить цвет узора на коже, но все прочие детали просматривались прекрасно. В частности, Читер разглядел необычную форму этого самого хвоста.

И случилось неожиданное. В голове ни с того ни с сего всплыло воспоминание.

То самое воспоминание, которого все ждут и боятся. Частичка себя настоящего, такого, каким ты был до того, как оказался здесь.

Кусочек прошлой жизни.

Каменные развалы у подножия скалы, визжащая девушка и характерный звук, издаваемый погремушкой на конце хвоста гремучей гадины.

Где это, кто это — Читер не вспомнил. Да и змею не разглядел, только звук расслышал и понял, что тогда не тупил, как сейчас. Рванул в противоположную сторону, уйдя в прыжок, грозящий болезненным падением. Очень уж непросто вытворять такие трюки на россыпи угловатых глыб. Однако этим он тогда в один миг разорвал дистанцию до безопасной. Ну а ушибы и ссадины — ерунда в сравнении с тем, чем грозил укус.

Непонятная ситуация. Но сейчас не время обдумывать то, что случилось неизвестно когда и где. Сейчас надо действовать. Яд, попавший в рану, ждать не станет.

Внимание! Сработала способность Факир. Производится проверка соответствия.

Проверка соответствия завершена. Змея не относится к морским. Ее яд не может причинить вам вред. Но рана от укуса способна привести к механическому повреждению тканей и потере крови. Своевременная и правильная обработка раны существенно

уменьшит ущерб и снизит время на восстановление. Не забывайте про это.

Рана? Всего лишь рана? Так вот как, оказывается, работает новая способность. Читер едва не рассмеялся, но вовремя вспомнил, что напряжение мимических мышц ему противопоказано.

Рана — не страшно. Он сейчас и без того почти сплошная рана, змеиные зубы ничего существенного на этом фоне сотворить не способны. Вот яд, в них содержащийся, — да. Нехорошая штука, и в условиях отсутствия медицинской помощи смертельно опасная для игроков.

Но не для всех из них. Читер — одно из исключений. Яд рептилий он может смело игнорировать.

Если, конечно, не лезть в море. Судя по описанию, там можно нарваться.

Вот как надо было совпасть стольким событиям? Какова вероятность получить такое бесполезное с виду умение и почти сразу же после этого испытать его в деле? Система решила пошутить? Если и так, змея выглядит настоящей, а не киборгом механическим. Именно по этой причине пересохший рот Читера сейчас увлажняется.

Слюнные железы пытаются работать из последних сил.

Присев, ухватился за рукоять топорика, который удержался в разрубленной голове, несмотря на энергичные конвульсии агонизирующей рептилии. Жаль, нет ножа, но и этот инструмент вполне сгодится.

В голове всплыла информация, что шкуру можно легко снять, если закрепить кончик хвоста.

Самое время проверить, так ли это.

Спустя несколько минут до Читера начало доходить, что голод низвергнул его до уровня животного. Он жадно жует склизкие клочья змеиного мяса, варварски выгрызаемые с грубо ободранной тушки. И его в происходящем смущает лишь одно: пить хочется все больше и больше.

Не выдержав, поднялся, проковылял к ближайшему кактусу, присел перед ним. Продолжая жевать, попытался вспомнить все, что знает об этих растениях. Причудливая память игрока не подсказала ровным счетом ничего. На попытку пожевать мякоть, добытую при помощи все того же топорика, она тоже не отреагировала.

ОГЛАВЛЕНИЕ

<i>Глава 1.</i> Жизнь девятая. Самые надежные сейфы	5
<i>Глава 2.</i> Жизнь девятая. Жажда и голод	16
<i>Глава 3.</i> Жизнь девятая. Математика	23
<i>Глава 4.</i> Жизнь девятая. Достопримечательности	32
<i>Глава 5.</i> Жизнь девятая. Робинзон пустыни	41
<i>Глава 6.</i> Жизнь девятая. Полный рюкзак счастья	56
<i>Глава 7.</i> Жизнь девятая. Подземные тайны	61
<i>Глава 8.</i> Жизнь девятая. Грабитель могил	68
<i>Глава 9.</i> Жизнь девятая. Тренировки	84
<i>Глава 10.</i> Жизнь девятая. «Похоронные агенты»	91
<i>Глава 11.</i> Жизнь девятая. Весенний луг	101
<i>Глава 12.</i> Жизнь девятая. Первая. Интерлюдия	106
<i>Глава 13.</i> Жизнь девятая. Сокровища пустыни	118
<i>Глава 14.</i> Жизнь девятая. Ходячая жадность, или Не самый желанный приз	127
<i>Глава 15.</i> Жизнь девятая. Безоглядное бегство	139
<i>Глава 16.</i> Жизнь девятая. Еда, вода и крыша над головой	144
<i>Глава 17.</i> Жизнь девятая. Пятая Шахта	156
<i>Глава 18.</i> Жизнь девятая. Бизнес, расизм и невезение	164
<i>Глава 19.</i> Жизнь девятая. Черное болото	172
<i>Глава 20.</i> Жизнь девятая. Игры шахматиста	181
<i>Глава 21.</i> Жизнь девятая. Кача больше не будет	187
<i>Глава 22.</i> Жизнь девятая. Задание без задания	199
<i>Глава 23.</i> Жизнь девятая. Дыры и котлы	208
<i>Глава 24.</i> Жизнь девятая. Веселый поселок	219
<i>Глава 25.</i> Жизнь девятая. Старый знакомый	226
<i>Глава 26.</i> Жизнь девятая. В поисках Марта	238
<i>Глава 27.</i> Жизнь девятая. Стеклокомбинат	245
<i>Глава 28.</i> Жизнь девятая. Тихое местечко, Март и пиво	250
<i>Глава 29.</i> Жизнь девятая. Знакомая ситуация	256
<i>Глава 30.</i> Жизнь девятая. Жадность человеческая	264
<i>Глава 31.</i> Жизнь девятая. Начинайте считать	275
<i>Глава 32.</i> Жизнь девятая. Очень много трупов	288
<i>Глава 33.</i> Жизнь девятая. Когда дерутся слоны...	298