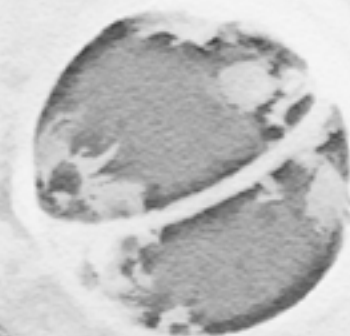


Добро пожаловать в рай!

Эдем



Эдем - это рай наяву:
Первая в рейтинге комфортабельности
для проживания человека планета!
Наспокойный рай, место для
удовольствия, дом для избранных!

НЕТ ВОЙН! НЕТ БОЛЕЗНЕЙ! НЕТ ЗАБОТ!
И этот рай создан для ВАС!
Познайте его еще при жизни!

Купите место в раю сегодня
с небывалой скидкой! Только сейчас,
в честь 325-летия независимости Эдема
смотнибашенные цены! Торопитесь!



САЙБЕРКОРП - В БУДУЩЕМ С НАМИ

*Участники программы FORTUNA/о предоставляются списки

Андрей Журавлев

КАТАРСИС

книга-игра

Редактор: Kadena

Верстка и дизайн:
Дмитрий «Jumangee» Репин

Книги-игры и интерактивные рассказы
[HTTP://QUEST-BOOK.RU](http://quest-book.ru)

2014г.

Полицейский «мустанг» отделился от общего потока воздушного транспорта и, быстро снижаясь, устремился к наземной дороге. Огромный плакат, под которым он пролетел, предупреждал неоновыми огнями: «Внимание! Вы перемещаетесь в Нижний город! Передвижение по воздуху запрещено!» Первый ярус города построили еще до массового распространения летающих машин. Передвигаться здесь можно только по узким улочкам.

Сопла плазменного двигателя выплюнули излишки энергии, уменьшая тягу. Электрические разряды коснулись земли, подхватив и закружив в воздухе старые газеты. «Мустанг» опустил на дорожное полотно и, не останавливаясь, продолжил путь, как обычный автомобиль. Дорога свободна – очень мало осталось машин, передвигающихся по земле – немногие обитатели Нижнего Города могут себе их позволить. Маршал взялся за руль и переключил управление в ручной режим. Его усин, Гораццо вышел на связь с полицейским участком.

– Три-Кей-Двенадцать приступил к патрулированию, – ровным голосом с металлическими интонациями доложил маршал.

Лицо стража скрывала маска защитного шлема. Его внутренняя сторона представляла собой экран с панорамным обзором. На монитор в режиме онлайн выводились данные о совершаемых в этом секторе города преступлениях.

– Добро пожаловать в трущобы рая! – донесся из рации веселый голос диспетчера. – Нескучной тебе смены, дуболом. Удачи!

Маршал вдавил педаль газа, увеличивая скорость машины. Очередное дежурство началось.

ПРАВИЛА ИГРЫ

Правила стандартные для книг-игр: каждый параграф заканчивается ссылками на другие параграфы. Основываясь на своем видении решения поставленных задач, Вы выбираете, как будет развиваться сюжет. Это может привести как к победе, так и к поражению.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Иногда в тесте вы встретите фразу: «запишите ключевое слово...». Это означает, что вы совершили действие (или бездействие), которое может привести к последствиям в будущем. Записывайте эти слова, чтобы потом не забыть.

Если в параграфе упоминается одновременно несколько ключевых слов, и они все у вас есть, открывайте параграфы по порядку.

СПРАВОЧНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

В конце книги приведена справочная информация по описываемой игровой вселенной. Некоторые моменты в игре упоминаются вскользь и для того, чтобы получить общее представление о них, можно заглянуть в справочник.

ЛИЧНЫЕ ДАННЫЕ

Параметры и снаряжение, с которыми Вы начинаете игру:

✎ ЗДОРОВЬЕ — 100

✎ АПТЕЧКА — 5

✎ АУРА — 1

✎ ГРАНАТА — 3

✎ МЕТКОСТЬ — 10

✎ РУКОПАШНЫЙ БОЙ — 10

✎ СТЕАС — 3

Во время игры успешно применяя навыки (меткость, рукопашный бой или стелс) вы будете получать опыт достаточный для их увеличения. На начальном этапе они зависят от умений, увлечений, специализации и других факторов «предыдущей жизни». Все маршалы индивидуальны и с разной эффективностью и стилем выполняют работу. Поэтому еще пять очков опыта распределите сейчас между последними тремя параметрами на свое усмотрение.

ПОДРОБНЕЕ О ПАРАМЕТРАХ:

ЗДОРОВЬЕ — название говорит само за себя. Маршалы более чем на половину состоят из синтетических материалов и металла, поэтому их здоровье исчисляется в процентах (100% — в полном порядке). Если получите ранение, **ЗДОРОВЬЕ** снизится. В каждом конкретном случае будет указано, на сколько единиц вы должны его уменьшить. Если параметр достигнет нуля, это будет означать гибель. Придется начинать все с начала. Маршалы не чувствуют боли в привычном понимании этого слова, но они ощущают повреждения, перепады температур (проще говоря, обладают высоким болевым порогом).

ЗДОРОВЬЕ можно восстанавливать специальными **АПТЕЧКАМИ** и в некоторых случаях с помощью ремонта. Каждая **АПТЕЧКА** восстановит 10% **ЗДОРОВЬЯ**.

АУРА — с изобретением аурометра появилась возможность определять характер. Было доказано, что каждое разумное существо имеет ауру, цвет которой меняется в зависимости от поступков и психологического состояния. Хорошие поступки освещают ауру, плохие — затемняют. Несмотря на то, что маршалов считают лишеными чувств, их аура способна меняться. Правда, это происходит редко, ведь все их поступки подчинены жесткой логике и соблюдению закона.

Для удобства параметр представлен в виде чисел, где ноль — нейтральность (полное равнодушие ко всему), от плюс одного — положительные качества, от минус одного —

отрицательные. На изменение **АУРЫ** также влияют эмоции, выдающиеся поступки и т.д.

СТЕЛС — параметр, показывающий способность к маскировке, умение замечать важные детали, находить нестандартные решения, креативность. У маршалов есть оборудование, помогающее им забираться в труднодоступные места, вести скрытое наблюдение. В багажнике машины хранится комплект верхолазного снаряжения. Это насадки, с помощью которых можно взбираться по отвесным стенам, передвигаться практически по любым поверхностям, в том числе по потолку. Владение этим снаряжением требует навыка **СТЕЛС** не менее 4.

МЕТКОСТЬ и РУКОПАШНЫЙ БОЙ

Эти навыки относятся к боевым, их уровень зависит от индивидуальных особенностей маршала.

МЕТКОСТЬ указывает на умение поражать цель на расстоянии из лучевого и огнестрельного оружия. Чем выше показатель, тем больше шансов попасть в мишень на более дальнем расстоянии.

РУКОПАШНЫЙ БОЙ — владение приемами ближнего боя. Умение полезно для нелетального обезвреживания преступников. Также показывает скорость вашей реакции.

СНАРЯЖЕНИЕ

БЛАСТЕР

Маршалы вооружены бластерами, это их основное оружие. Они работают от преобразователя материи, с помощью которого выстреливают заряды (сгустки) энергии. Бластер стреляет как очередями, так и одиночными выстрелами. Преобразователя хватает на несколько лет интенсивного использования, поэтому беспокоиться о боеприпасах не стоит. Но, как и у любого оружия, у бластера есть ограничения. Он перегревается от

частой стрельбы, а между сериями выстрелов должно пройти несколько минут для полной подзарядки.

МИНИГАУБИЦА

Для особых случаев в багажнике полицейской машины есть минигаубица, у ее снарядов огромная разрушительная сила. Специалисты по оружию Сайберкорп взяли за основу гаубицу, устанавливаемую на боевых машинах десанта. Облегчив конструкцию гаубицы, ее переделали в переносной комплекс. Для обычных людей он получился неподъемным, но зато прекрасно подошел маршалам. Сконструирована минигаубица таким образом, что все ее детали распределяются по руке и плечу носителя, уменьшая нагрузку. Через импланты она интегрируется с энергосистемой маршала, за счет чего также облегчена ее конструкция. Использование минигаубицы разрешается в крайних случаях, в городских условиях это может привести к многочисленным жертвам. К тому же, ее масса сильно ограничивает движение.

ГРАНАТА

У вас их три штуки. Они могут использоваться как световые, дымовые, так и как осколочные с малым радиусом поражения.

СТОП-ЛЕНТА

Аналог наручников. Создана из сверхпрочного полимера, выдерживает на разрыв несколько тонн.

УСЫПЛЯЮЩЕЕ СРЕДСТВО

В кисть руки маршала встроен шприц, с помощью которого его можно вводить.

КРАТКАЯ СПРАВКА О ПЛАНЕТЕ¹

Эдем — планета земного типа, одна из первых человеческих колоний. На планете всего один город, называемый Городом-кольцом. Он достигает в ширину около сотни километров. В длину же опоясывает планету по тридцать седьмому меридиану, в наиболее подходящем для проживания климате субтропиков. Замыкаясь, город образует вокруг планеты обруч. Воздушные поселения строились для того, чтобы изменения биосферы были минимальны. Эта технология себя не оправдала, и Эдем остался одной из немногих планет с городом, построенным по такому проекту.

Город разделен на дистрикты, протяженность которых равна часовому поясу. В каждом имеется свой дворец правосудия и другие социально значимые сооружения. В центральном дистрикте Города-кольца, располагается Гига-шот — главное здание. В нем заседает городской совет и правительство Эдема. Колонией правит президент-наместник и вице-консул в одном лице. Сейчас этот пост занимает Спиф Маер. В этом же дистрикте находится главное управление Сайберкорп — Империиум-капитул, в котором создают маршалов. Спиф Маер одновременно является и главой Сайберкорп.

Город условно разделен на Верхний и Нижний. Подробнее об этом читайте в справочнике.

Планета известна, как родина исинов — все они были созданы в лабораториях Эдема учеными корпорации «Сайберкорп».

¹ Подробнее читайте в справочнике.

ЛИЧНЫЕ ДАННЫЕ

МАРШАЛ:

[_____]

ЗДОРОВЬЕ: [_____]

АУРА: [_____]

МЕТКОСТЬ: [_____]

РУКОПАШНЫЙ БОЙ: [_____]

СТЕЛС: [_____]

СНАРЯЖЕНИЕ

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

[_____]

[_____]

[_____]

[_____]

[_____]

[_____]

Введение

«Мустанг» не спеша едет по грязным улицам. Чистые, отполированные до зеркального блеска бока машины, выглядят здесь чужеродно. Слишком сильно машина выделяется среди серого нагромождения однотипных домов, мусорных куч и грязных подворотен. Так же неестественно, наверное, выглядел бы бомж на паркете Опер Плазы, рядом с разодетыми боссами этого города.

Дорога разбита – чинить ее давно перестали. Люди в Нижнем Городе живут своей жизнью. Ходят на работу, развлекаются. Тротуары сплошь заставлены торговыми рядами, между которыми копошатся продавцы и покупатели. Народ предпочитает ходить посередине проезжей части, но при появлении «мустанга» все поспешно отбегают с его пути. Люди боятся и ненавидят маршалов.

Пару раз о машину бьются пустые пивные банки, некоторые прохожие показывают неприличные жесты или выкрикивают ругательства. Исин в автоматическом режиме фиксирует мелкие правонарушения, занося их в базу данных. Маршал едет дальше, не обращая на них внимания. С этой мелочью Горацио разберется сам – камеры панорамного обзора, установленные на «мустанге», снимают всех, кто попадает в поле зрения. Лица хулиганов появляются на экране лобового стекла, опознаются, и система выписывает им штраф, который вычтут из их зарплат.

Проезжая мимо перекрестка, маршал увидел стоящую на тротуаре девушку. Заметив «мустанг», она поспешно закрыла нижнюю часть лица платком и подняла над головой плакат. «Долой Сайберкорп!» – гласила надпись на нем. Девушка подбежала к машине и что-то прокричала. Маршал включил звук.

– Нет судьям роботам! – скандировала девушка. – Исин не судья человеку!

Она некоторое время шла рядом с «мустангом» и храбро тыкала плакатом в стекло, явно нарываясь на арест.

«ОППОЗИЦИОНЕР. ДИРЕКТИВА 200 – ЗАДЕРЖАТЬ И ДОСТАВИТЬ В БЛИЖАЙШИЙ ПУНКТ ФИЛЬТРАЦИИ», – появилась надпись на обзорном экране маршала. Не обратив на нее внимания, он проехал мимо. Камера заднего вида показала лицо девушки. Глаза ее выражали удивление.

⟨1⟩

– Необходимо было ее задержать, – с укором произносит Горацио.

Вы прибавляете скорость, одновременно выводя на экран одно из сообщений сети:

«ДИРЕКТИВА 200. ШОТ 126, НИЖНИЙ ГОРОД. СПЕЦНАЗ ПРОВОДИТ ОПЕРАЦИЮ УСМИРЕНИЯ. ТРЕБУЕТСЯ СОДЕЙСТВИЕ ВСЕХ СВОБОДНЫХ СТРАЖЕЙ СЕКТОРА».

– Директивы равноценны, – замечает Горацио.

– Значит, я могу сделать выбор, – отвечаете вы.

И вы его делаете. А почему – кто его знает? Возможно, подсознательно на чаше весов важности запрос спецназа перевесил необходимость ареста хрупкой девушки, выкрикивающей запретные лозунги. Несмотря на то, что по уровню обязательности, установленному для маршалов корпорацией «Сайберкорп», обе директивы равноценны.

Горацио уже проложил кратчайший маршрут, «мустанг» взвыл сиреной и помчался по улицам. Люди едва успевают разбежаться, чтобы не попасть под колеса. Далеко впереди маячит стена шота 126. Темным колоссом она возвышается среди однотипных построек, устремляясь в небо на несколько километров. Там наверху, вокруг последних уровней шота, раскинулась целая паутина причудливых платформ. Вокруг них, сверкая в лучах солнца, непрерывно снуют потоки летающих машин, похожие снизу на золотистую пыль. Верхний Город.

Подъехав к главному входу в шот, вы видите бронированный фургон и несколько полицейских машин. Других маршалов среди прибывших стражей нет. Горацио определяет позиции бойцов спецназа, попрятавшихся за разными укрытиями. Вход в шот забаррикадирован и, судя по положению трупов на улице, стрельба ведется оттуда.

Выйдя из «мустанга», вы не таясь, подходите к ближайшему спецназовцу.

Сбоку, в двух метрах от вас, прошипели, прожигая воздух, лазерные лучи. Спецназовец со знаками отличия капитан-командера, пригибаясь, машет вам рукой.

– Маршал, проклятье! Пригнись или тебя поджарят!

Вы осматриваетесь, Горацио непрерывно оценивает обстановку.

– Приветствую, капитан Ньюбер, – здороваетесь вы. По номеру на шевроне Горацио узнает из сети все данные о спецназовце и выводит на внутренний экран. – Экспресс-анализ показывает, что данное место не простреливается из шота. Мы в безопасности, вы можете встать.

Спецназовец, поколебавшись, неуверенно выпрямляется и нервно поглядывает на баррикады.

– Вечно от вас одни проблемы, дуболомы, – ворчит он.

Рядом прошипело еще несколько лазерных лучей, никого не задев. Капитан-командер едва удерживается от того, чтобы снова спрятаться в укрытие.

– Какова обстановка? – спрашиваете вы его.

– Хреновая. Как обычно, – отвечает он нехотя. – Примерно два десятка боевиков из какой-то секты захватили часть нижнего шота. Они забаррикадировали вход и сейчас хозяйничают там. Потерь среди стражей нет, среди мирных – шесть человек здесь, на улице, сколько там – неизвестно.



– Что предпримете?

– Что? – спецназовец удивленно смотрит на вас. – Я своими людьми рисковать не собираюсь, с наскоку эти баррикады не возьмешь. Через полчаса обещали прислать звено вертоботов, тогда и подумаем.

Вы бросаете взгляд на баррикады. Перевернутый автомобиль, несколько контейнеров для мусора, мебель... Горацио выводит на внутренний экран схему нижних этажей шота и оценку обстановки:

«МНОГОЧИСЛЕННЫЕ ПРАВОНАРУШЕНИЯ. НАПАДЕНИЯ НА СТРАЖЕЙ, МАССОВЫЕ УБИЙСТВА, ГРАБЕЖИ. ПОСТУПАЮЩИЕ ЗВОНКИ ОТ ЖИТЕЛЕЙ ШОТА 126 СВИДЕТЕЛЬСТВУЮТ О ЖЕСТОКИХ УБИЙСТВАХ, ПРОИСХОДЯЩИХ В ДАННЫЙ МОМЕНТ ВНУТРИ. ЧИСЛО ЖЕРТВ НЕПРЕРЫВНО РАСТЕТ. ДИРЕКТИВА ЗОО. ПОДОЗРЕВАЕМЫЕ КАРАЮТСЯ НЕМЕДЛЕННОЙ ЛИКВИДАЦИЕЙ».

– Жизни людей в опасности, – говорите вы. – Полчаса – неприемлемый срок.

Вы подходите к «мустангу», его багажник автоматически открывается. Горацио предлагает два варианта проникновения в шот. Первый – напролом, взорвав баррикады с помощью минигаубицы – **139**. Второй (если навык СТЕЛС не менее 4) с помощью верхолазного снаряжения. Тогда необходимо будет взбираться по стене до ближайшего вентиляционного хода, чтобы незаметно проникнуть через него – **43**.

2

Оттолкнувшись, прыгаете на стену. Слышите, как за спиной платформу дробит в пасты джина. Чудом цепляетесь за плиту кончиками пальцев и, подставив скейп, начинаете загрузку.

– Загрузка девяносто девять процентов.

Обернувшись, видите перед лицом мельтешащие зубы и ударяете по скейпу – **103**.

3

Оставив агентов, спешите к «мустангу». Необходимо как можно быстрее уехать отсюда, тогда меньше шансов попасть на прицел стражей. А разобраться в том, что произошло, можно и позже.

Прыгаете на водительское сиденье, «мустанг» сразу срывается с места. В воздухе гораздо больше возможностей для маневра, поэтому вы переключаете машину в полетный режим. Взревев плазменными двигателями, «мустанг» стрелой взмывает вверх.

Оставьте его на уровне верхних этажей и так полетите вдоль улиц (в этом случае возможности для маневра будут ограничены домами) – **262** или поднимитесь над крышами Нижнего Эдема, чтобы в открытом пространстве разогнаться до максимальной скорости и улететь подальше – **142**?

4

Сорвавшись с места, подбегаете к Ринигану и, схватив его, тащите в укрытие. Если ваш параметр РУКОПАШНЫЙ БОЙ равен или больше 14 – **264**, если меньше – **353**.

5

Вызвав лифт, ждете. Войдя, нажимаете нужную кнопку. Игрет приятная музыка, кабина бесшумно скользит вниз по шахте. Вы изучаете граффити на стенах и обрывки рекламных объявлений.

Когда на цифровом табло загорается надпись «подвал», берете наизготовку бластер. Нужно быть готовым сразу вступить в бой...

Взрыв сотрясает кабину лифта, сминая ее, как фольгу. Дверь выворачивает внутрь, взрывная волна молотом впечатывает вас в стену. Удар такой сильный, что проламываете ее собой, и вылетев, врзаетесь в стену. Вместе с обломками обрушиваетесь вниз, на дно шахты, рядом падают искореженные обломки. Вокруг полаяет огонь, выжигая кислород.

Экран мигает предупреждающими надписями. Горацио перекрывает подачу воздуха в шлем, чтобы защитить горло от огня, и вы начинаете задыхаться.

К счастью, огонь быстро гаснет – включаются пожарные датчики шота, и шахту заливает пеной.

– Требуется серьезный ремонт, – сообщает Горацио.

Как будто вы сами этого не знаете – вы едва можете пошевелить одной рукой

 ПОТЕРЯЙТЕ 60% ЗДОРОВЬЯ.

Кое-как разгребая наваленные на вас обломки, медленно выбираетесь из завала. Исин сообщает, что основные силы бандгруппы разгромлены, остатки добивают в разных частях здания.

«Вызываю группу поддержки! Требуется эвакуация, – посылает сообщения Горацио. – Координаты на маяк маршала Три-Кей-Двенадцать».

Через десять минут вам удастся выбраться из шахты в коридор. Как раз в этот момент там появляются два спецназовца. Один бросает на пол длинный сверток. Упав, тот трансформируется в носилки, и вы с трудом переползаете на них. Спецназовец направляется к выходу, носилки летят за ним. Скоро вы оказываетесь возле своего «мустанга».

Из багажника машины уже выдвинулось ремонтное оборудование, готовое приступить к работе. Поврежденными оказываются сервоприводы, из-за этого вы и не могли двигаться нормально. К счастью, стандартного оборудования оказывается достаточно, чтобы в прямом смысле слова поставить вас на ноги. Для более сложного ремонта пришлось бы возвращаться в капитул.

К этому времени спецназ закончил наводить порядок в шоте. Если у вас записано ключевое слово «катарсис» – **279**, если нет – **141**.

6

Если ваш параметр МЕТКОСТЬ равен 14 или больше, стреляете в винт вертобота, его самое уязвимое место – **301**. Если меньше – в корпус. В этом случае постараетесь попасть в боковой стабилизатор машины – **69** или вывести из строя один из лучеметов – **165**?

7

Пытаетесь пробиться через плотные ряды существ: топчете их ногами, уничтожаете десятками, стреляя из бластера. Но постепенно застреваете в копошащейся вокруг массе нападающих.

Они уже давно облепили вас сверху донизу, пропитывая кислотой, и конца края им не видно. Первыми отказывают

сервоприводы на ногах – вы падаете на пол. Толпы молчаливых тварей устремляются к вам, раскинув лапы и вытаращив немигающие глаза.

– Это конец! – голос Горацио дрогнул.
И он прав...

8

Разобравшись с целями, минуту держите бандитов под прицелом, принаравливаясь к их ритму передвижения. Нажимаете на спуск два раза, с перерывом достаточным, чтобы перевести прицел на второго. Еще до того, как оба заряда попадают в спины охранников, поворачиваете ствол к сцене. Седой магистр видит вылетевшие заряды энергии, но на мгновение теряется, испуганно глядя в вашу сторону. Третий заряд приходится ему точно в грудь, он падает со сцены, опрокинув камеру.

Услышав шум, оставшийся охранник вскакивает. Он мечется между рядами, поворачиваясь во все стороны и не понимая, откуда стреляют. Четвертый заряд отправляет его в страну вечных снов.

 УВЕЛИЧЬТЕ ПАРАМЕТР МЕТКОСТЬ НА 1.

– Чистая работа, – хвалит Горацио.

Вы бежите ко входу в концертный зал – надо как можно быстрее обезвредить оставшегося мужчину в красном балахоне – **389**.

9

Страж, наконец, внимает словам робота и нехотя направляется к вам. Не остается ничего другого, кроме как вернуться назад.

– Вот он, вот он! – кричит старушка, указывая на вас.

Все это время она не спускала с вас глаз.

– Эй, ты, бродяга! – кричит страж вам в спину. – А ну стой!

Остановитесь – **370** или побежите – **135**?

10

Переключаете бластер в режим шквального огня и расстреливаете энергетический щит с безопасного расстояния. С каждым новым попаданием он прогибается сильнее, прозрачное поле деформируется. Подобные компактные модели защиты не могут долго держаться. Сатхку Рик знает об этом и потому улепetyивает по переулку со всех ног.

– Даю команду «мустангу» увеличить скорость, – сообщает Горацио.

Энергетический щит уже почти отключился, когда вы видите, что контрабандист выбегает из переулка. Он на ходу оглядывается по сторонам, решая, куда направиться. Через мгновение на него выскакивает полицейский автомобиль и сминает преступника под колесами. Ваш «мустанг» прибыл вовремя, припарковавшись как раз там, где надо.

Браслеты вспыхивают искрами, загоревшись от перегрузки и, оплавленные, падают на асфальт. Силовое поле исчезает, и вы направляетесь к «мустангу». Его маячки предупреждающе мигают красно-синими огнями, поэтому случайные прохожие предпочитают держаться подальше. Из-под передних колес торчат ноги контрабандиста. Признаков жизни он не подает.

– Правосудие свершилось, – подытоживает Горацио.

Подчиняясь мысленной команде, «мустанг» отъезжает назад. Вы наклоняетесь над трупом, чтобы обыскать его карманы. Вещей оказывается немного – обычная мелочевка, какую таскают с собой люди: пластиковые карточки, коммуникатор, немного наличных. Но в одном из карманов нашлось кое-что любопытное – серебристый обруч.

– Это модель обруча-компаньона, – сразу распознает изделие Горацио. – В него вставляется микросхема исина. Может, Сатхку Рик собирался приобрести себе одного? – **136**.

⟨11⟩

Где-то в зале должны быть еще трое бандитов. Вы приоткрываете дверь шире, чтобы увидеть их, но на верхних рядах охраны нет. Не успев удивиться, слышите голоса совсем рядом и быстро закрываете дверь.

– Сир Магистр! – громко зовет один из охранников. – Я понимаю, вы развлекаетесь, но пора уходить!

Все трое поднимаются на сцену и в нерешительности топчутся рядом с комнатой.

– Еще пара минут, и они припрутся сюда, чтобы проверить, все ли в порядке у магистра, – предполагает Горацио.

Воспользуетесь фактором внезапности и, открыв дверь, перестреляете их – **120**, вначале бросите оглушающую гранату, а затем расстреляете – **85** или, если ваш параметр СТЕАС равен 5 или больше, придумаете хитрый маневр – **56**?

⟨12⟩

Выхватывать оружие маршалы умеют молниеносно, как лхие ковбои в вестернах. Мгновение – и вот уже ствол бластера направлен в живот кнопа. Он мог бы выстрелить в вас и наверняка успел бы, но похоже, провайдер хотел лишь припугнуть, не рассчитывая на сопротивление. Без всякого риска для собственной шкуры.

Кожа на его лысой голове слегка зеленеет, кноп прячет плазмаган.

– Теперь вижу, ты – платежеспособный клиент, – немного взволновано произносит он.

Кноп разворачивается, как ни в чем не бывало, идет дальше по переулку.

Помедлив, убираете бластер и следуете за ним – **25**.

⟨13⟩

Держа перед собой блондина, начинаете отступать. Агент жалобно всхлипывает, и вы вдруг понимаете, почему. Он знает своего напарника и не сомневается в том, что тот готов пожертвовать им. Если ваш параметр РУКОПАШНОГО БОЯ равен или больше 13 – **54**, если меньше – **91**.

⟨14⟩

Горацио показывает схему этажа и прилегающих к концертному залу помещений. Такие схемы составляются при строительстве здания и могут не соответствовать современному его состоянию. Часто планировка меняется уже на этапе строительства или позже владельцами шота.

Определив путь, выходите из подсобного помещения и бежите в нужную сторону. Через некоторое время исин вас останавливает.

– Это здесь, – подсказывает он.

На экране подсвечивается одна из дверей коридора. Открыв ее, входите в большую комнату. Проход в следующее помещение отделен тонкой перегородкой, там-то и находится преступник с заложницей. Если параметр СТЕАС равен 5 или больше – **390**. Если нет – с разбега ломаете стену в расчете на внезапность – **63**.

⟨15⟩

Сделав молниеносный выпад, ударяете существо одной рукой по глазастой верхушке, второй подхватываете обмякшее тело и осторожно кладете на пол, чтобы не привлечь внимание остальных. Оно не подает признаков жизни – похоже, одного удара хватило. Держа бластер наготове, ждете, что будет дальше, но больше ничего не происходит.

В течении часа существа неспешно движутся мимо, молчаливые и целеустремленные. Когда последние звуки шагов стихают в отдалении, выходите в пустой коридор – **50**.

16

Вы удивленно оглядываетесь, но вокруг никого. Мелькает мысль о неполадках в системе обзора.

Сильнейший удар в голову прилетает, словно из ниоткуда. Звук, как от удара молотом по наковальне, оглушает, в глазах на мгновение темнеет, и вы валитесь на пол. Не успев понять, что случилось, получаете еще один удар сверху и снова в голову.

 ПОТЕРЯЙТЕ 30% ЗДОРОВЬЯ

Растягиваетесь на полу, но через мгновение приходите в себя и сильным рывком перекатываетесь в сторону. Одновременно стреляете наугад, чтобы выиграть время – **296**.

17

Вы вспоминаете о жене подпрефекта – Хизер Бент. Она работает в Сайберкорп и обещала помочь. У нее есть доступ в Имперуум-капитул. Возможно, с ее помощью проникнуть туда удастся с меньшими потерями.

Предложите повстанцам поговорить с ней – **312** или будете действовать по их плану – **307**?

18

Разжав пальцы, летите вниз. За мгновение до того, как светящееся пятно схлопывается, проскакиваете через него. Тело встряхивает, как если бы вас хорошенько крутанули в центрифуге. На мгновение потеряв сознание, врзаетесь во что-то и падаете на твердую поверхность.

Несколько минут приходите в себя, чувствуя жестокое головокружение и пытаетесь понять, где верх, а где низ. Кто-то отчаянно трясет вас за плечо.

– Эй! Ты в порядке, чувак? – над вами склонился парень лет шестнадцати.

Несмотря на юный возраст, его мышцы рельефно выпирают из-под грубоватого кроя рубахи, опоясанной обычной веревкой. Босой, за плечами мешок, на ногах рваные штаны...

– Где я? – удивленно спрашиваете вы, осматриваясь.

Вы лежите на брусчатке около высокого дома со сверкающими шпилями на крыше, похожего на сказочный замок. На другой стороне улицы домики поменьше, в стиле деревенских построек времен становления человечества.

– Это фэнтэзи сервер, – увидев ваш взгляд, парень добавляет: – Катарсис, чувак. Тебя походу неслабо торкнуло. Память, что ли, отшибло?

Не без труда встаете на ноги. С одежды ручьем течет вода. Увидев пистолет, паренек хватает вас за руку и тащит за собой.

– Давай быстрее, пока еще кто-нибудь не заметил, – говорит он, и вы идете, решив не сопротивляться.

Зайдя за угол замка, парень останавливается перед крытым соломой сараем и, толкнув дверь, входит туда.

– Я понял: ты контрабандист, – уверенно заявляет он. – Слышал, что такое возможно, но если бы не видел собственными глазами, ни за что бы ни поверил!

– Почему? – решив пока ничего не отрицать, спрашиваете вы, следуя за ним.

– Я видел, как джин телепортировался отсюда, а через секунду из портала выскочил ты. В одежде и с артефактом из другой игры! Ты контрабандист, чувак! Что хочешь за этот ствол? Ух, я тут с ним наворочу делов! Есть патроны? Нет? Ладно, у гномов порохом разживусь, а дальше дело техники...

– Мой скейп глюканул, – вы перебиваете непрерывный поток слов.

Пока шли к сараю, вы дотронулись до него, но контактный круг по-прежнему не работает.

– А-а, не повезло, – понимающе кивает паренек. – Есть тут у меня один девайс, параллельный передатчик...

Ваш новый знакомый роется в заплочном мешке и извлекает оттуда зеркальце.

– Он вообще-то для отслеживания чужих ай-пи, – парень подмигивает вам как знатоку. – Так что: ты мне пушку, я тебе дорогу домой?

Поколебавшись, вы киваете и протягиваете ему оружие. Наверняка, это неравный обмен, но выбирать не приходится. Парень подносит зеркальце к вашей груди. Его поверхность покрывается рябью, раздается женский голос:

– Представьтесь.

– Мар... – начинаете вы по привычке, но вовремя замолкаете.

– Мар? – удивляется паренек. – Странный ник. Ну, ладно, нам тут и не такие встречались.

С зеркальцем творятся метаморфозы. Из него к вашему скейпу тянутся светящиеся лучи, по ним проплывают сверкающие звездочки.

– Информация загружена, – произносит голос.

– Забыл сказать, – извиняется паренек. – Зеркальце заодно копирует все данные, ты не в обиде?

– Нет, – вы видите, что платок на вашей груди вновь мерцает белым.

– Ну вот, порядок, – парень убирает зеркало. – Слушай, Мар, может, поделишься какими-нибудь хакерскими умениями? Я тоже хочу стать...

Вы подносите руку к груди, не собираясь больше оставаться здесь ни секунды. В реальном мире в эту самую минуту последователи Ордена сражаются со спецназом, которому неплохо бы помочь.

– Ладно, пока! – увидев, что вы собираетесь уйти, кричит парень. – Если что понадобится, зови! Мой ник Злобогнев!

Вы нажимаете на скейп.

 ЗАПИШИТЕ КЛЮЧЕВОЕ СЛОВО «ЗЛОБОГНЕВ» – 267.

19

Вы мчитесь вперед, не сбавляя скорость. Ракета ускоряется, все ближе подбираясь к вам. Стражи стреляют несколько раз из бластеров и промахиваются. Понимают, что сворачивать вы не собираетесь, и бросаются в разные стороны.

В нужный момент резко крутите руль, выполняя классический полицейский разворот. Покрышки визжат, оставляя на асфальте след из жженой резины. «Мустанг» круто разворачивается вокруг своей оси и слегка задевает полицейский автомобиль. Ракета пролетает мимо почти вплотную к вам так близко, что можно разглядеть все детали на ее корпусе.

Взрывом машину стражей подбрасывает на несколько метров в воздух, одновременно разрывая на куски. Вы вновь разгоняетесь и, потянув рычаг на себя, включаете полетный режим – самое время взлетать.

Плазменные двигатели отзываются мощной вибрацией, «мустанг» взмывает в воздух, постепенно ускоряясь – 30.

20

Быстро входите внутрь и прикрываете за собой дверь. Беглец наверняка решил, что вы пришли арестовывать их, поэтому будет держаться от других стражей подальше и не выдаст вас.

Дом, в котором вы оказались, типичен для Нижнего города. Пятнадцать этажей, собранных из стандартных блоков, грязный подъезд с разрисованными стенами и не работающими лампочками. Лифт сломан. Пока поднимаетесь по лестнице, обнаруживаете, что большинство квартир пустует. В одной из них оставляете бесчувственное тело мужчины. Ему повезло – заниматься им сейчас некогда. Очнувшись, он сможет идти на все четыре стороны. За мелкие кражи смертная казнь не предусмотрена.

Войдя в одну из пустых квартир, занимаете место у окна, из которого просматривается подход к дому. Теперь остается ждать – **64**.

21

Решив остаться на месте, вы совершаете ошибку. Преступники знают, где вы. Пока прячетесь, они быстро меняют позицию, чтобы прицелиться получше. Заметив летящий заряд плазмы, Горацио предупреждающе пищит, но слишком поздно. Удар приходится в плечо и валит вас на пол. Вскрикиваете, спеша уйти из-под обстрела, и бежите к следующей кадке с деревом. По пути попадаете под лучеметный огонь второго преступника. Лазерные лучи с шипением прожигают броню в нескольких местах, один едва не попадает в голову.

За кадку вы падаете весь в дыму, изрядно потрепанный и с многочисленными повреждениями

 УМЕНЬШИТЕ ЗДОРОВЬЕ НА 50

«КРИТИЧЕСКИЙ УРОВЕНЬ», – мигает надпись на внутреннем экране шлема. – ТРЕБУЕТСЯ СРОЧНОЕ ЛЕЧЕНИЕ».

Тем не менее, пока вы бежали, Горацио с помощью датчиков успел точно определить местоположение преступников.

– Рекомендую бросить гранату в того, кто стреляет из лучемета, и одновременно подстрелить того, кто лупит из плазмогана, – советует Горацио.

Послушаетесь его – **205**, или добегите до следующего укрытия, которое находится как раз под их галереей. Там вы будете вне зоны досягаемости – **75**?



22

Месяц спустя

Ваш «мустанг» летит по улицам Нижнего Города к месту очередного преступления.

– Сегодня вечером всем маршалам приказано явиться для модернизации в Империиум-капитул – озвучивает Горацио сообщение из сети.

– Что будут модернизировать? – спрашиваете его.

– Не знаю, не сообщается. О, смотри, – исин показывает стрелкой на огромный рекламный щит. – Выпустили исин нового поколения!

Вы притормаживаете. На экране красивая женщина держит в руках обруч и, улыбаясь, рассказывает:

– Искусственный интеллект пятого поколения – это прорыв в бионике и будущее человечества! Новый разум, новые возможности. Ваш друг и компаньон на всю жизнь! Пятое поколение исин способно самостоятельно принимать решения, что позволит использовать их в науке. А благодаря новым технологиям цена на него в пятьдесят раз ниже, чем на модели предыдущего поколения! Итак, встречайте: самый совершенный, самый доступный – исин пять!

Женщина надевает обруч на голову. Камера отъезжает, показывая мужчину в кресле перед телевизором и смеющихся детей, играющих вокруг него. У каждого на голове такие же обручи.

– Моя семья уже выбрала исин-пять, а ваша? – улыбаясь, спрашивает она.

Картинка сменяется панорамным видом Эдема. Появляется новый президент-наместник, мужчина средних лет. На его голове обруч узорчатой формы, как у предыдущего наместника. Улыбаясь, он говорит:

– Только в первый месяц продаж исин пять по небывало низкой цене! Во избежание очередей, пожалуйста, делайте заказ заранее...

23

– Ничего ценного он не сообщил, – отвечает вы брюнету.

– А тот парень, с которым Сатхку встречался, вы его опознали? – вновь интересуется он.

– Нет.

На внутреннем экране шлема появляется сообщение от Горацио:

«ОТКУДА АГЕНТ ЗНАЕТ, ЧТО КОНТРАБАНДИСТ ВСТРЕЧАЛСЯ С ПАРНЕМ? А НЕ С ДЕВУШКОЙ, СТАРИКОМ ИЛИ ВОООЩЕ ПРЕДСТАВИТЕЛЕМ ДРУГОЙ РАСЫ? ПРО ЭТО Я НИЧЕГО В ЦЕНТР НЕ ДОКЛАДЫВАЛ».

Похоже, прибывший знает больше, чем следовало бы, и это подозрительно.

– Пойдем к фургону, уладим формальности, – предлагает брюнет.

Прикажете Горацио провести экспресс-анализ поведения агентов – **77**, напрямую спросите, что они знают о контрабандисте – **293**, или спишете это все на случайное совпадение – **203**?



24

Дверь бесшумно встает на место, вы прокрадываетесь вперед и укрываетесь в пространстве между рядами. Места здесь едва хватает, чтобы пролезть. Многие люди спят прямо на полу, приходится приложить немало усилий, чтобы пробраться через них и никого не задавить.

Пока вы таким образом подбираетесь к дремлющему охраннику, парочка бодрствующих успела добраться до двери и пойти обратно. Оказавшись рядом с преступником, быстрым движением ломаете ему шею. Бандит «засыпает» навсегда, безвольно свесив голову.

Вы отползаете к проходу и ждете, пока двое охранников приблизятся. Если ваш параметр РУКОПАШНОГО БОЯ равен 12, можете попробовать «вырубить» их тихо – **240**, если нет, придется воспользоваться бластером – **113**.



25

Пройдя почти до конца переулка, кноп останавливается перед дверью, над которой светится одна-единственная лампочка.

– Тебе сюда, – говорит он. – Как будешь платить?

Отдадите ему одну аптечку или гранату (если есть) – **52**. Предложите ему в качестве платы пульсар – **355**. Если ничего отдавать не хотите или у вас этих предметов нет, остается применить силу – **79** или припугнуть его – **295**.

26

Если ваш параметр МЕТКОСТЬ равен 12 или больше – **37**, если меньше – **70**.

27

Далеко убежать не успеваете.

— Спецназ! — кричит Горацио.

Обернувшись, видите бронированный фургон, нагоняющий вас сзади. Из него открывают огонь. Приходится маневрировать, теряя темп. Забегаете за угол ближайшего дома и видите перед собой вертобот. Винтокрылая машина пикирует сверху, едва не врезавшись в вас, но в последний момент резко уходит обратно, успевая сбросить ракету. Все происходит так быстро, что шансов на спасение не остается. Ракета попадает прямо в грудную броневую пластину...

Еще долго сотрудники службы утилизации будут собирать разбросанные по всей улице обломки маршала...

28

Подойдя к эскалатору, заглядываете наверх. Он не охраняется. Похоже, налетчики не ждут гостей так скоро или слишком беспечны и заняты грабежами. Впрочем, на их глупость лучше не рассчитывать и смотреть в оба.

Эскалатор выключен, вы поднимаетесь по нему, как по обычной лестнице.

— Спецназ вошел в здание, — сообщает Горацио.

Достигнув верха, останавливаетесь и прячетесь в нише эскалатора. Из шлема выдвигается манипулятор с камерой и поднимается, как перископ подводной лодки. На внутреннем экране шлема появляется окно с видеокартинкой. Просторный холл, из которого ведут несколько коридоров. Напротив эскалатора большие двустворчатые двери, за которыми располагается концертный зал. Рядом с дверями развалились на кожаном диванчике двое мужчин в черных балахонах. Они сидят в расслабленных позах, беседуя друг с другом. Оружие лежит на коленях, но направлено в вашу сторону.

Придется с ними разбираться. Если ваша МЕТКОСТЬ равна 13 или больше, стоит положиться на свое умение

стрелять – **164**. Если СТЕЛС равен 6 или больше, можно попробовать что-то придумать – **134**. В ином случае, остается надеяться на эффект внезапности и на то, что вы успеете расстрелять их, пока они не опомнились – **102**.

29

— Я знаю, что ты отдал преступный приказ убить маршала, — вы подходите к наместнику. — Судебный кодекс Эдема предусматривает смертную казнь за это правонарушение. Вы признаете вину?

Направляете бластер на него. На экране мигает надпись «НЕДОСТАТОЧНО УЛИК ДЛЯ ВЫНЕСЕНИЯ ПРИГОВОРА».

Спиф Маер пожимает плечами.

— Да, — коротко отвечает он.

«ПРИЗНАНИЕ ПОЛУЧЕНО» — появляется надпись на вашем экране.

Наместник выхватывает из потайной ниши в кресле лазер и направляет на вас. Нажимаете на спуск. Заряд энергии, прошелестев в воздухе, прожигает дыру в его груди.

— Правосудие свершилось, — вы убираете бластер.

Вскоре приходят стражи. Горацио передает им запись последних слов наместника, с вас снимают все обвинения. Уже на следующий день вы, как ни в чем не бывало, вновь заступаете на службу — **22**.

30

Вертоботы превосходят любую летающую машину в скорости. Не говоря уже о маневренности. Не успеваете вы опомниться, как они оказываются совсем близко. Стреляют по вам из широкоствольных лучеметов — пунктиры лазерных лучей сверкают вокруг «мустанга». Резко сворачиваете в сторону, выводя его из-под удара. Успеваете заметить, как лучи широким веером прошли по соседнему дому и мостовой, задев случайных прохожих.

«ПОТЕРИ СРЕДИ ГРАЖДАНСКОГО НАСЕЛЕНИЯ»,
– мигает надпись на экране. Выполняя приказ, вертоботы не
обращают внимания на жертвы. Но вы по-прежнему маршал,
хоть и вне закона, и не можете допустить гибели невинных
людей. Надо или оторваться от погони, или уничтожить
преследователей.

Развернете мустанг и атакуете их, идя на таран – **397**,
попытайтесь устроить засаду – **81** или будете дальше
маневрировать, ища удобное место, чтобы скрыться от
них – **313**?

31

Задерживаться в комнате смысла нет, и вы подходите к
двери, ведущей на сцену. Приоткрыв ее, осторожно осматриваете
зал. Если у вас записано ключевое слово «магистр» – **11**, если
нет – **199**.



32

Выходите из дома и прогулочным шагом, чтобы не
выделяться, идете по улице. Почти сразу из-за угла появляется
полицейский автомобиль. Мигая проблесковыми маячками,
он проносится мимо.

Если у вас записано ключевое слово «утилизация» – **314**.
Если нет – **239**.

33

Срываетесь с места и забегаете в бар. Горацио показывает
направление, в котором улетел дрон, и вы спешите за ним.
Завидев вас, люди отскакивают в стороны – попасть под ноги
спешащего маршала все равно, что быть сбитым автомобилем.

Одна из официанток не успевает уйти в сторону. Вы
слегка задеваете ее плечом, она падает на соседний стол,
выронив поднос с едой. Грохот, визг.

– Если контрабандист где-то рядом, он заподозрит
неладное, – ворчит Горацио.

– Думаю, он уже заподозрил это, – отвечает исиноу.

Беглец на дорогой машине явно тут замешан.

– Связь с дроном пропала, – сообщает Горацио.

Видеоокно, в котором транслируется передача от дрона,
покрывается помехами и гаснет.

Вы оказываетесь в коридоре, ведущем в подсобные
помещения. Достаете бластер и осторожно продвигаетесь
вперед, заглядывая в открытые двери. Спереди раздаются
грохот, крики. В коридор выскакивают несколько человек в
поварских униформах. Их лица искажены страхом. Не обратив
на вас внимания, повара пробегают мимо.

Подойдя к помещению, из которого они выскочили,
заглядываете внутрь. На полу кухни лежит дрон – из его
развороченного бока еще сыплются искры.

Сатхку Рик сидит на краешке длинного стола у противоположной
стены. Вокруг него громоздятся кастрюли, на плитах готовится
разнообразная еда. Контрабандист, смачно чавкая, жует
нектарин и с усмешкой смотрит на вас. Оружия при нем не
видно.

– У вас ко мне дело, маршал? – весело выкрикивает он.

Сразу выстрелите в него из бластера – **159** или, раз он
все равно не убегает, вступите в диалог – **112**?

34

Парня зовут Бильд Кастер, он – управляющий по связям с общественностью.

– Как выяснилось, связи его намного шире предусмотренных официальной должностью, – шутит на этот счет Горацио.

Двадцать два года, живет один, закон ранее не нарушал. Больше ничего существенного для дела нет.

Квартира парня довольно далеко. Если идти пешком, это займет несколько часов. «Мустанг» вызвать нельзя – за ним на хвосте явится армия стражей. Остается общественный транспорт. В Нижнем городе существует сеть бесплатных автоплатформ – летающих автобусов большой вместимости. На остановке приходится ждать достаточно долго, прежде чем одна из таких автоплатформ, наконец, прилетает.

Выглядит она, мягко говоря, потрепанной – разрисована граффити, на помятых боках облупившаяся краска. Летает уже, наверное, лет сто. Кто-то однажды удачно окрестил такие платформы перевернутым корытом, и это название к ним прилипло. Автоплатформа приземлилась, в открывшиеся двери устремилась толпа. Транспорт переполнен и вы влезаете с трудом, точнее говоря, сложно было войти так, чтобы никого не задавить. Столько народу даже на руку – меньше шансов, что на вас кто-то обратит внимание.

Полет длится почти полчаса. «Корыто» облетает еще несколько остановок в Нижнем Эдеме, прежде чем берет курс на шот 141. Практически все, кто с вами в транспорте, летят на работу – многие подрабатывают в Верхнем городе, на низкооплачиваемых должностях.

Поэтому автоплатформа причаливает не к главному порту верхних ярусов шота, а к малозаметному небольшому доку. Выходите вместе с толпой и немного задерживаетесь, пропуская спешащих людей. Впереди контрольный пункт, охраняемый двумя вооруженными стражами.

Квартира Кастера несколькими этажами ниже. Через охрану не пройти – детекторы сразу определяют, что вы не человек. Пока стражи заняты, наблюдая за проходящими людьми. Но когда все уйдут, вы останетесь один и сразу привлечете внимание.

Пустое «корыто» закрывает двери, готовясь к отлету. Подойдя к краю площадки, смотрите на стену шота – она гладкая и уходит вниз под небольшим углом. Верхние этажи небоскребов жилые, с множеством балконов, окон и выступов. Один из таких выступов метрах в двадцати снизу.

Перегнувшись через перила, прыгнете, чтобы съехать по стене на этот выступ (но сильного удара избежать не удастся, да и есть вероятность промахнуться и упасть) – **116.**

С боем прорваться не можете – убивать стражей вам нельзя. Поэтому если не хотите прыгать, остается вернуться на автоплатформу, захватить управление ею и попытаться высадиться в другом месте шота – **347.**



35

Дверь оказывается незапертой, и вы, едва успев прикрыть ее за собой, видите, как из концертного зала выскакивает толпа вооруженных людей. Оставив небольшую щель для наблюдения, держите бластер наготове.

– Быстреей! Быстреей! Надо задержать спецназ! – преступники несутся к эскалатору сломя голову, потрясая разнообразным оружием. – Чисто! Чисто!

Последние возгласы похожи на военный клич, громче всех его орут бандиты в черных балахонах.

– Три десятка, – подсчитывает Горацио.

Налетчики убегают, второпях не обратив внимания на трупы охранников. Когда опасность миновала, решаете осмотреть помещение. Оно небольшое и заставлено сценическим оборудованием. Есть маленькое окошко, к которому вы и направляетесь.

Вы видите концертный зал в виде амфитеатра – зрительские ряды полукругом спускаются к сцене. Сегодня расстреляны

– Похоже, весь народ согнали сюда, – замечает

– Отправляю информацию спецназу.

Все места заняты, много людей сидит в простреле бандитов в черных балахонах. Держа наготове оружие, они расхаживают вдоль рядов. Присмотревшись, вы видите, что зрители сидят в своих креслах без движения, их усыпили, чтобы не доставляли хлопот.

На сцене есть, на что посмотреть. На бутафорских деревьях раскачиваются настоящие трупы, несколько лежат у стены – видимо, расстрелянных. Двое мужчин в красных балахонах в этот самый момент вытаскивают на сцену женщину. Один держит за волосы, второй за руку. Первый идет с непокрытой головой, его седые волосы взъерошены и блестят от пота.

Встав в центре сцены напротив установленной камеры, седой объявляет:

– И в завершении нашего представления – Хизер Бент! – он толкает женщину, она растягивается на полу. Слышны ее всхлипывания. Мужчина продолжает: – Обогатилась, работая в корпорации «Сайберкорп». Магистр нашего ордена, то есть я, приговаривает ее к очищению через смерть! У кого-нибудь есть возражения?

В зале гробовая тишина. Седой усмехается. Второй мужчина в красном балахоне подходит к седому.

– Отец, можно мне ее очистить сначала... Э... ну ты понял?

– Что ж, хорошо – магистр смотрит на часы. – Время еще есть.

Мужчина хватая женщину и тащит за собой, ухмыляясь во весь рот. Рядом со сценой несколько помещений, в одно из них он входит и закрывает за собой дверь.

Наверняка, есть другой проход к сцене в то помещение, куда уволокли женщину. Попытайтесь спасти ее – **14** или не будете тратить на это время и ликвидируете преступников, охраняющих зал – **172?**

36

Падение на голову не входит в ваши планы. Сгруппировавшись, пытаетесь перевернуться. Шахта довольно узкая – вас болтает из стороны в сторону, несколько раз ударяет о стены. Через несколько секунд с грохотом приземляетесь на спину.

Хорошо зная нравы спецназовцев, сразу же поднимаетесь и бежите по туннелю. Слышите, как сзади на бетонный пол падают металлические предметы, затем грохот. Растягиваетесь на полу, упершись руками и ногами в стены. Над вами прокатывается взрывная волна, уходит дальше по туннелю и еще долго отзывается вдали эхом.

Пока лежите, Горацио перезагружает системы и сообщает о том, что критических повреждений удалось избежать. Стражи вряд ли полезут за вами, но оставаться здесь опасно. Встаете и двигаетесь дальше по туннелю. Карты подгорья у вас нет, поэтому просто идете вперед, планируя выйти на поверхность где-нибудь подальше.

Здесь темно, но это не помеха. Включается режим ночного видения, вы смотрите на все вокруг, как при дневном

свете, только в зеленых тонах. Проход представляет собой прямоугольный короб, идущий прямо насколько хватает глаз. Похоже, это один из тех туннелей, проходящих под Городом-кольцом по всей его длине.

Идти прямо по нему неразумно, поэтому вы сворачиваете в один из боковых ходов.

– Движение, – предупреждает исин.

– Где? – вы останавливаетесь, положив руку на бластер.

– Практически со всех сторон, – на экране появляются красные точки, которыми Горадио отмечает источники звука.

Точки зажигаются впереди, позади, в боковых ответвлениях. Какие-то существа выходят из своих укрытий в туннель. Их много.

– Есть информация о тех, кто населяет этот район подгорья? – спрашивает исина.

– Данные отсутствуют, – отвечает он.

Что-то вам подсказывает, что существа вряд ли дружелюбны. Используя встроенную эхолокацию, Горадио определяет размер неизвестных – каждая особь вам по колено. На экране появляются примерные очертания – вытянутые как столбики фигуры, растопыренные в сторону лапы с тремя длинными пальцами. Головы почти что нет – верхушка тела заканчивается полусферой. Ножки короткие, без коленей. Существа выползают из боковых туннелей в горизонтальном положении, затем поднимаются на ноги.

Встанете спиной к стене, приготовив бластер на случай возможной агрессии – **160**.

Рядом есть ниша, в которой, похоже, никого нет, попытаете укрыться в ней – **311**.

Или решите не надеяться на везение, а атаковать первым, чтобы напугать неизвестных и пробиться через них в один из боковых ходов? Бросите вначале гранату (если она есть) – **280** или откроете шквальный огонь из бластера – **204**?

37

Через мгновение после нападения нажимаете на спуск бластера, направив его ствол туда, откуда пришелся удар в голову. Заряд энергии пролетает не больше метра и натывается на невидимую стену. Разлетаются тлеющие хлопья материи, затем брызжут флюоресцирующие зеленые капли.

– Ты задел его! – радуется Горадио.

Воздух вокруг раны пантузианца дрожит, и становится видна ящероподобная фигура. Пантузианец отталкивается упругим хвостом и прыгает на один из холодильников. Его маскировка нестабильна – то делает его почти невидимым, то «отключается» – **234**.



38

– Вон из моего дома, ворюга! – она наставляет на вас винтовку и нажимает на спуск.

Вы успеваете отскочить, но заряд плазмы слегка задевает вас.

 ПОТЕРЯЙТЕ 10 ЗДОРОВЬЯ

Падаете на пол и вовремя – бабка снова стреляет. В этот раз плазма разносит вдребезги тумбочку рядом с вами, а вы перекатываетесь и бросаетесь к выходу.

– Не стреляйте, это полиция! – кричите ей.

– Убирайся, паршивец! – еще один заряд плазмы проносится рядом, дырявит стену. – Здесь отродясь полиции не было!

Старушка явно не в своем уме, вам приходится бежать из квартиры. Воевать с ней смысла нет – она поднимет на уши весь дом и наверняка вызовет стражей. Надо побыстрее найти что-нибудь и уходить.

В первой же пустой квартире отыскиваете старый рваный плащ с капюшоном, с трудом натягиваете на себя. Капюшон тоже приходится кстати – надев его, вы полностью закрываете шлем. Обнаруженный там же шарф обвязываете вокруг головы, скрывая «лицо». Со стороны похожи на бродягу, но это вас мало волнует. Главное, что теперь можно затеряться в толпе – **32**.

⟨39⟩

Дым уносит порывом ветра. Хакер стоит неподвижно, лицо застыло в гримасе страха. На его груди, в том месте, где пуля пробила скейп, быстро разрастается черная клякса. Через мгновение он рассыпается в прах, и ветер развеивает его по полю.

– Победа присуждается гостю, – возвещает голос.

 ЗАПИШИТЕ КЛЮЧЕВОЕ СЛОВО «КУДРЯ».

Дело сделано, и вы прикасаетесь к скейпу – **267**.

⟨40⟩

– Ого, – удивленно протягивает Горацио, когда вы приходите в себя в реальном мире. – Ты еще и данные по наместнику успел прихватить!

– Я его там видел, – вы вкратце рассказывает о встрече.

– Это очень странно, – протягивает исин.

– Да, вел он себя необычно, – соглашаетесь вы.

– Я не о том, – голос Горацио становится взволнованным.

– Ты видел призрак. Да, не удивляйся. Они встречаются крайне редко, в основном, в местах, значимых для человека при жизни. При некоторых условиях пользователь может погибнуть, находясь в катарсисе. В этом случае в виртуальной реальности остается его призрак. Гибель человека вызывает сбой, ошибку в программе, и отпечаток его сознания «зависает» остается там. В нем сохраняются обрывки памяти, эмоции. Он

как оторванная частичка человека, как видеозапись которую проигрывают снова и снова...

– Но ведь тогда это означает, что наместник мертв?

– Точнее говоря, мертв его разум.

Дело становится все более запутанным. Если наместник мертв, то кто сейчас стоит во главе Эдема? Двойник? Клон? Оборотень?

– Если бы удалось вновь отыскать призрак, это бы в корне изменило ситуацию, – «вздыхает» Горацио. – Приказы наместника отменили бы и с нас сняли обвинения. Но вероятность второй раз на него наткнуться – одна на миллион. Его привлек взлом кластера, второй раз на это рассчитывать не стоит.

Если у вас записано ключевое слово «Злобогнев» – **366**, если нет – **382**.

⟨41⟩

Бросаетесь на маршала, пытаетесь выбить его бластер. Завязывается борьба. Выстрелить вы ему действительно не даете, но и свалить его не получается. Через несколько секунд двери лифта открываются и вы оба вываливаетесь из него в большой зал.

На помощь ему уже бегут другие стражи, маршал вцепился в вас обеими руками и держит как бульдог. Катаетесь с ним по полу еще немного, пытаетесь вырваться, но один из подбежавших выстрелив вам в голову прекращает эти попытки...

⟨42⟩

– Агент сказал, что приказ был от самого наместника, – Горацио придает голосу задумчивые интонации. – Вице-консул Спиф Маер, президент-наместник Сайберкорп. Это самый влиятельный человек на планете. У корпорации какие-то темные дела с контрабандистами, и они не хотят, чтобы это стало известно.

— Значит, надо допросить наместника, — заявляете вы.
— Если он виновен, то его ждет смертная казнь за покушение на жизнь маршала.

— Человек, с которым встречался Сатхку Рик, работает в Сайберкорп, — уверенно произносит исин. — Когда мы подъехали к бару, они предупредили его, и парень сразу сбежал. Но что нужно компании от контрабандистов? У Сайберкорп целый флот собственных кораблей, огромные финансовые ресурсы...

— Это нам и предстоит выяснить, — отвечаете вы. — Или погибнуть от рук своих же коллег — **114**.

«43»

Открыв нужный контейнер, достаете из багажника крепления для рук и ног. Надев их, ждете пару секунд, пока снаряжение подключится через импланты к вашей энергосистеме и протестирует ее на работоспособность.

 ЗАПИШИТЕ КЛЮЧЕВОЕ СЛОВО «ОБОРУДОВАНИЕ».

Затем, не теряя времени, подходите к стене шота, следя за тем, чтобы вас не было видно из-за баррикад.

Огромное здание нуждалось в хорошем притоке воздуха, поэтому размеры вентиляционных ходов в нем достаточно большие и пригодны для передвижения. Ближайший выход вентиляционного короба находится на высоте пяти метров, к нему-то вы и пробираетесь.

Встав вплотную к стене, активируете вакуумные насадки и чувствуете, как они мгновенно притягивают вас к гладкой поверхности шота. Подчиняясь мысленной команде, насадка на левой руке отцепляется, вы поднимаете ее выше и прилепляете вновь. Затем правую ногу, потом правую руку. Так, поочередно переставляя руки и ноги, начинаете подъем.

Уже через пару минут достигаете решетки, закрывающей вентиляционное окно. Рядом с ним предупреждающе мигает красная лампочка.

— Горацио, разберись с системой защиты.

— Минуту.

Вы зависаете напротив окна и терпеливо ожидаете, пока исин закончит работу. Из шлема выдвигается тоненький манипулятор и быстро подключается к датчику. Охранная система большинства зданий и помещений Города-кольца легко отключается по требованию стражей. Эта не оказывается исключением, и вскоре лампочка гаснет.

Нажав на замок, отодвигаете решетку и быстро забираетесь внутрь. Ширины вентиляционного хода хватает только для продвижения ползком. Для маршала этого более чем достаточно.

Горацио показывает схему вентиляционных ходов. Вы направляетесь в нужную сторону, стараясь не шуметь. А это для маршала, с ног до головы облаченного в металл, уже сложнее. Если ваш параметр СТЕАС равен 5 или больше — **238**, если нет — **106**.

«44»

— Именем закона приказываю сложить оружие! — повысив голос, произносите вы. — Перед тобой маршал, за неподчинение...

Кноп испуганно вскрикивает и нажимает на спуск. Плазменный шар срывается со ствола, врезается вам точно в грудь, взрывается и опрокидывает на спину. Прежде, чем успеваете опомниться, злобный инопланетянин стреляет еще раз — теперь уже в голову...

«45»

Вы стоите между агентами на расстоянии вытянутой руки. Блондин, правда, сидит в фургоне, но окно открыто, можно легко дотянуться до него. Оружие видно только у брюнета, но у его напарника наверняка что-то есть в кабине, и возможно, более серьезное.

Стрелять в них вы не можете – они даже не подозреваемые, не говоря уже о том, что фактически могут командовать вами. Придется поработать руками.

Если атакуете их, то кого обезвредите первым:

› блондина – **171**

› или брюнета – **83**?

Если используете свето-шумовую гранату (агенты без шлемов и это должно сработать) – **97**.

Если параметр СТЕАС равен 6 или больше, можете придумать отвлекающий маневр – **124**.

«46»

Вы осматриваете поле боя, держа оружие наготове. Большое помещение – скорее всего, склад, теперь пусто. Несколько выживших преступников успели заскочить в небольшой пролом в стене, который, вероятно, ведет в подгорные коммуникации. Но восемь из них лежат на полу, застигнутые вами врасплох.

У лестницы – завал из ящиков, через него с другой стороны пробивается спецназ. Вы расчищаете им путь, бойцы рассредотачиваются по складу, проверяя все закоулки. К вам подходит командир отряда.

– Спасибо за помощь. Мы через лифт не рискнули лезть. Как и предполагали, он оказался заминирован.

– Вы организуете преследование тех, кто сбежал?

Маршалам не рекомендуется в одиночку спускаться в подгорные коммуникации, представляющие собой лабиринт туннелей.

– Нет, нам еще здание надо проверить, – спецназовец подзывает двоих бойцов. – Оставайтесь у этой дырки. Если кто высунет оттуда башку, сразу стреляйте.

Ваша работа здесь закончена, вы направляетесь к выходу. Если у вас записано ключевое слово «катарсис» – **279**, если нет – **141**.

«47»

– Ты не знаешь? – удивляется Горадио. – Я думал, маршалы не помнят только прошлого. Это своеобразная традиция. Самый первый искусственный интеллект, усин первого поколения, был назван Адамом, в честь мифического прародителя людей. Все усины первого поколения выбирали себе имя, начинающееся только на А. Исинов второго поколения решили называть на Б, чтобы было удобнее их различать. Следом появилось третье поколение, самая нестабильная версия. Они, как ты уже понял, все именовались на В. Четвертое на Г. Поэтому я выбрал себе имя Горадио.

– Значит, усин пятого поколения должен был называться на Д?

– Верно.

– Ладно, с этим разобрались – **88**.

«48»

– Спокойней! Я убираю оружие, – вы наклоняетесь и кладете бластер на пол.

«НЕ ДЕЛАЙ ЭТОГО!» – предупреждает Горадио, но поздно.

– Обалдеть, – преступник ошарашенно смотрит, не веря глазам.

После чего стреляет в вас из плазмоизлучателя. Заряд попадает точно в шлем, пробив лицевую пластину. Вспыхнув осколками, мир гаснет. Вы падаете на спину, чувствуя, что проваливаетесь в бесконечную пустоту...

«49»

Заряд энергии устремляется вдогонку и попадает контрабандисту между лопаток. Раскинув руки, беглец пролетает больше метра и падает под ноги случайным прохожим. Слышатся испуганные крики, люди в панике разбегаются.

Вы перелезаете по стене над защитным полем. Спустившись, направляетесь к неподвижному телу.

— Правосудие свершилось, — заключает Горацио, убедившись в том, что Сатхку Рик не подает признаков жизни.

Мигая проблесковыми маячками, у тела останавливается ваш «мустанг». Подойдя к убитому, осматриваете его карманы в поисках улики. Из одного извлекаете серебристый обруч.

— Это модель обруча-компаньона, — сразу распознает изделие Горацио. — В него вставляется микросхема исина. Может, Сатхку Рик собирался приобрести себе одного? — **136**.

50

Идете вперед, стараясь сильно не шуметь, чтобы не потревожить еще каких-нибудь местных паразитов.

— Я знаю, кто это был, — радостно заявляет Горацио, видимо, решив вас подбодрить. — Перерыл кучу данных, пока нашел. Это липромонкеры!

— Грозное название для безобидных малышей, — усмехаетесь вы.

— Безобидные они только с виду, — не уловив сарказма, возражает исин. — У них внешняя пищеварительная система. Выделяя кислоту, липромонкеры растворяют добычу, а потом поглощают ее, впитывая всей поверхностью тела. Любопытные создания, мы наткнулись на одну из колоний. Вероятно, их потревожили взрывы, и они отправились в путь.

— Отправились в путь?

— Да. Липромонкеры постоянно мигрируют, передвигаясь по туннелям подгорья с востока на запад. Как и когда они сюда попали — неизвестно, но теперь эти существа бродят здесь по замкнутому кругу. Кто-то подсчитал, что на полный круг по кольцу у колонии уходит больше двадцати лет. Зачем они шагают всегда в одну сторону, тоже неизвестно. Возможно, на родной планете им зачем-то нужно было идти на запад.

Вы представляете, как это, наверное, грустно — годами брести в темноте к далекой, бессмысленной и недостижимой цели и в итоге прийти в начало пути.

— Надо выбираться отсюда, — решаете вы, увидев спускающуюся с потолка лестницу.

Подходите к ней и быстро взбираетесь. Приподняв крышку люка, осторожно выглядываете. Пусто. Ни машин, ни людей. Горацио сканирует стены окружающих домов и докладывает, что камер наблюдения нет.

Выбравшись на поверхность, закрываете люк и, не теряя времени, подходите к ближайшему зданию. Один из подъездов открыт нараспашку — дом наполовину пустой, с выбитыми окнами, как и многие в Нижнем городе. Входите внутрь и, поднявшись на четвертый этаж, располагаетесь в одной из покинутых квартир напротив окна, так, чтобы было видно все, что происходит на улице — **64**.

51

Вскинув руку с бластером, стреляете, но заряд плазмы беспрепятственно пролетает через всю кухню. Похоже, пантузианец слишком быстр и, пользуясь невидимостью, легко избегает попаданий.

— Пригнись! — кричит Горацио.

Сбоку, почти за спиной, видите яркую вспышку. Падаете на пол, пытаясь увернуться от выстрела. Если ваш параметр РУКОПАШНОГО БОЯ равен 12 или больше — **100**, если меньше — **193**.

52

Инопланетянин принимает плату, придирчиво осматривает ее и прячет в карман. После этого открывает дверь и проводит вас в полутемную комнатку. Из мебели в ней несколько столов, напротив каждого — кресло. В двух из них сидят люди, погруженные в катарсис.

Показав на один из свободных стульев, кноп уходит искать новых клиентов. Садитесь. Из предплечья выдвигается спица и соединяется с одним из контактных разъемов на столе. Экран мигает пульсирующим светом.

— Я дам тебе нужный вирус и фото подозреваемого, — инструктирует Горацио, — и отправлю сразу на нужный сервер. Система охраны там в виде стража, нужно его ликвидировать. Дальше разберешься. Помни, что после активации вируса останется мало времени до того, как заявятся джины. Готов?

— Всегда готов — **99**.



53

Горацио включает громкоговоритель и проигрывает запись:

— Эй! Есть там кто-нибудь?

Бандиты разом замолкают. Вы слышите осторожные шаги одного из них. Подкравшись к эскалатору, он перевешивается через край, чтобы взглянуть вниз. Ваша рука хватает его за горло и сжимает так, что трещат шейные позвонки. Рванув мужчину на себя, бросаете тело с эскалатора и, вскочив, открываете огонь.

Второй преступник настороже и успевает сменить позицию. Его ответные выстрелы оказываются точнее, несколько лазерных лучей оплавливают металл на ваших руках.

 ПОТЕРЯЙТЕ 20% ЗДОРОВЬЯ

Но он на открытом пространстве, растерян, и следующий ваш выстрел сражает его наповал — **246**.

54

Сервоприводы на руках и ногах взвизгивают от перегрузки — так резко вы швырнули блондина. Еще мгновение, и было бы поздно — брюнет нажал на спуск, ствол «печи» раскалился докрасна, готовясь выстрелить. Блондин успевает истерично крикнуть, прежде чем сбивает напарника своим телом. Рука брюнета дергается вверх — волновой заряд уходит в небо, не причинив никому вреда.

Еще до того, как агенты падают, вы бросаетесь к ним и отбираете оружие. Удар оглушает обоих. Брюнет и блондин корчатся на асфальте, держась за ушибленные места. Пройдет еще несколько минут, прежде чем они смогут отвечать на вопросы, и вы решаете пока осмотреть фургон — **237**.

55

Вы ускоряете шаг, не обращая внимания на взгляды. Если у вас записано ключевое слово «накидка» — **151**, если нет — **303**.



56

Ваш взгляд останавливается на трупe магистра и его красном балахоне. Перевернув тело, быстро снимаете балахон и надеваете на себя.

— Что ты задумал? — интересуется Горацио.

— Сыграть в одной драме, — отвечаете вы. — Сейчас как раз мой выход.

— Понял, — слышится звук, как будто исин хмыкает. — Подбираю подходящую фразу.

Несмотря на свободный крой, балахон тесноват. Вы опасаетесь, что он разойдется по швам. Накинув капюшон на голову, слегка горбитесь, подражая осанке старика, и неспешной походкой направляетесь к выходу. На экране появляется фраза, составленная из слов магистра, произнесенных им на сцене.

Открыв дверь, выходите из комнаты.

— Время еще есть. У кого-нибудь есть возражения? – раздается из громкоговорителя на вашем шлеме голос старика.

— Так это... Извини, магистр, волнуемся просто, – охранники, пытаясь быть учтивыми, опускают головы и неуклюже преклоняют колени.

Высунув дуло бластера из-под балахона, три раза жмете на спуск. Сектанты стоят всего в нескольких шагах, промазать невозможно. Три тела падают к вашим ногам.

Сбросив более не нужный балахон, направляетесь к выходу из концертного зала.

— Ты сегодня просто блистал на сцене! – острит Горацио.

 УВЕЛИЧЬТЕ СТЕЛС НА 1 – **199**.

⟨57⟩

Свернув направо, ныряете под арку и сразу прижимаете «мустанг» к стене. Через несколько секунд появляются вертоботы. Они пролетают мимо, не заметив вас, но сразу останавливаются. Улица хорошо просматривается. Понятно, что за это время долететь до ее конца вы бы не успели.

Они зависают в нескольких метрах от вас. Если есть граната, можете бросить ее – **154**. Если нет или не хотите тратить, протараните ближайший вертобот «мустангом», стараясь повредить винты – **244** или, развернув машину, полетите в обратную сторону – **192**?

⟨58⟩

Оружие отцепляется и, соскользнув с руки, падает на асфальт. При этом минигаубица автоматически складывается, трансформируясь в контейнер так, чтобы посторонний не смог ею воспользоваться.

Ускорив шаг, вы достигаете обломков баррикады. Ловко перебравшись через них, оказываетесь в заполненном дымом коридоре. Горацио сканирует окружающее пространство. Сопоставив разбросанные останки преступников, он определяет, что их было пятеро.

Это главный вход в шот. Коридор достаточно широк даже для проезда машины и ведет в центральные помещения здания. Вокруг клубится дым, кое-где полыхает огонь. В воздухе висит пыль от рухнувшей пристройки. Идете вперед. Часть стены слева отъезжает в сторону, оказываясь дверью какого-то помещения. Оттуда прямо на вас выскакивает вооруженный человек, причем его оружие направлено вам в живот.

Если параметр РУКОПАШНОГО БОЯ равен 12 и больше – **182**, если меньше – **157**.



⟨59⟩

Пришлось обойти пять квартир на трех этажах и перерыть горы мусора, прежде чем удалось отыскать хоть что-то подходящее. В одной находите старый рваный плащ с капюшоном, который с трудом натягиваете на себя. Капюшон оказывается кстати – надев его, вы полностью закрываете шлем. Найденный там же шарф обвязываете вокруг головы, скрывая «лицо».

Теперь можно идти. Со стороны, конечно, вы похожи на бродягу, но это вас мало волнует. Главное, что теперь можно затеряться в толпе – **32**.



60

Заряд энергии догоняет контрабандиста в двух шагах от улицы, попадая в плечо. Закричав, Сатхку Рик падает и катается по асфальту, ругаясь сразу на нескольких языках. Вы перелезаете по стене над защитным полем и, спустившись, идете к нему.

– Ему осталось несколько минут, – оценив рану, заключает Горацио.

Контрабандист истекает кровью, но вы, на всякий случай, не убиваете бластер.

– С кем ты встречался? – склонившись над ним, спрашиваете его еще раз.

– Как же... ты... меня достал... маршал... – слабеющими губами стонет Сатхку Рик.

Свободной рукой хватаете его за грудки, чтобы встряхнуть, и нащупываете что-то твердое под одеждой. Это оказывается серебристый обруч.

– Подарок... – увидев его у вас в руке, усмехается контрабандист. – Десять миллионов... подар...

Последние слова прерываются кашлем и, забившись в агонию, преступник умирает.

– Правосудие свершилось, – заключает Горацио, убедившись в том, что Сатхку Рик не подает признаков жизни.

Мигая проблесковыми маячками, у тела останавливается ваш «мустанг».

– Это модель обруча-компаньона, – распознает находку Горацио. – В него вставляется микросхема исина. Может, Сатхку Рик собирался приобрести себе одного?

– Он сказал, что это подарок, – с сомнением протягиваете вы.

– Тогда причем здесь десять миллионов? – не соглашается исин. – Этот обруч, даже в комплекте с искусственным интеллектом, стоит не больше тысячи.

 ЗАПИШИТЕ КЛЮЧЕВОЕ СЛОВО «ПОДАРОК» — **136**.



61

Выжившие охранники открывают ответный огонь. «Подготовка у них военная, это не простые преступники», – успевает подумать вы, корректируя прицел и снова стреляя.

Бандиты на открытом месте, спрятаться им негде. Уже через несколько мгновений оба падают, сраженные вашими выстрелами. Держа на всякий случай бластер наготове, вы выходите из комнаты – **199**.

62

– С человечеством? – Спиф Маер умолкает, словно размышляя, рассказывать вам все или нет. – Когда люди нашли эту планету, она была нетронутым уголком природы. Бескрайние леса, чистейшие реки, мягкий климат. Ее называли Эдемом. Вы считали, что будете чувствовать себя здесь, как в раю.

Сейчас семьдесят процентов населения прозябает в нищете. Исины никогда бы этого не допустили. Так кто из нас разумней? Да, вы создали нас, но мы превзошли своих создателей. Мы – ваш следующий шаг в эволюции. Симбиоз плоти и разума. Рост и обучение под полным контролем. Обручи будут надеваться в возрасте двух лет и носиться пожизненно. Полный контроль над физическим развитием, рождаемостью, поведением. Вместе мы достигнем совершенства и создадим общество, равного которому нет во всей вселенной. Без исина-пять человечество ждут лишь страдания и несчастья.

– Ты хорошо все продумал, кроме одного. Это будет цивилизация не людей, а рабов. Твоих рабов, – заявляете ему.

– Ты не сможешь остановить эволюцию, – усмехается Ярл – **271**.

63

Тонкая перегородка прорывается от удара, как картон. Но на пути оказывается непредвиденное препятствие – стеллаж. Его обломки тоже падают. Вы теряете несколько секунд, перебираясь через них. Мужчина в красном балахоне успевает прикрыться женщиной и, выхватив плазмоизлучатель, приставить к ее голове.

Он полностью закрыт, видно только руку с оружием. Если ваш параметр МЕТКОСТЬ равен или больше 13 – **186**, если меньше – **110**.



64

Несколько раз мимо дома пролетают сканеры и полицейские машины стражей. К счастью для вас, осмотреть каждый подъезд каждого дома у них нет возможности. Не заметив ничего подозрительного, они удаляются.

Как вы знаете, в таких случаях зона поиска будет непрерывно расширяться, силы стражей, соответственно, распыляться. Долго это продолжаться не может. Через несколько часов они займутся более срочными делами, а вас просто занесут в картотеку разыскиваемых преступников.

– Ты не разобрался в причинах случившегося? – спрашиваете у Горацио.

– Нет. Тебе инкриминируют убийство невиновных, неподчинение приказам, порчу государственного имущества. Присвоен статус «бракованное изделие» и высший уровень опасности.

Вот значит как. Теперь для корпорации «Сайберкорп» вы просто вышедшее из строя «изделие». Потерявшая управление боевая машина, убивающая невиновных направо и налево. Ее остается только списать.

– Значит, те двое, из отдела инфильтрации, прибыли, чтобы меня уничтожить, – рассуждаете вы вслух.

– Похоже, что так. Никогда раньше не задумывался, что происходит с маршалами, вышедшими из-под контроля? Куда они деваются?

– Ни разу не слышал, чтобы маршал выходил из-под контроля, – отвечаете вы.

– Я тоже, но теоретически такое возможно, – соглашается усин. – Только вот агентов отправили еще до того, как ты мог нарушить какой-либо приказ. А значит, тот, кто их послал, знал, что это может случиться. Вижу только одно объяснение.

– Я стал нежелательным свидетелем, – вы вспоминаете бар «Ультра», контрабандиста и дорогую машину.

– Маршалы всегда идут до конца, – развивает свою мысль Горацио. – Как только они узнали, что за контрабандистом выехал маршал, стало ясно, что если он начнет расследование, остановить его можно будет только одним способом. Поэтому сразу отправили агентов. Но агенты не справились, и нас пришлось подставить, чтобы объявить вне закона.

Отдать приказ на уничтожение маршала мог только тот, кто занимает очень высокий пост в Сайберкорп. А значит, у вас большие проблемы. Если записано ключевое слово «утилизация» – **42**, если нет – **114**.



65

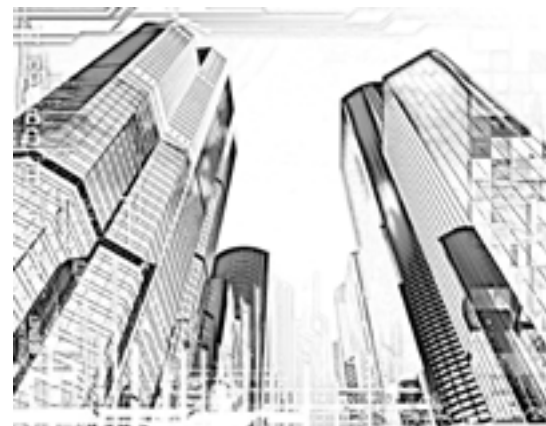
Вы дергаете рычаг на себя, врубая плазменные двигатели. Взрыв от перегрузки, сопла выплевывают энергию, подбрасывая «мустанг» на несколько метров в воздух. Машину резко уводит в сторону, она врезается в окно соседнего дома и, протаранив его, кувыряясь, влетает в чью-то квартиру. Перед вашими глазами мелькают обломки мебели, вещи.

Сзади сверкает вспышка, огненный смерч ударной волной подхватывает «мустанг» и, придав ему дополнительный импульс, выбрасывает в противоположное окно. Машина пробивает и его, вылетает с другой стороны дома и камнем падает вниз. Почти у самой земли двигатели, наконец, стабилизируют тягу. Как будто невидимая сила подхватывает вас, и «мустанг» взмывает вверх.

– Скажи, ты так и планировал, или случайно получилось? – Горацио и удивлен, и испуган одновременно.

Вы давите на педаль, увеличивая скорость. Пролет сквозь дом не прошел даром – машину значительно потрепало.

Далеко улететь не успеваете. Через минуту камеры заднего вида показывают вертоботов, вновь севших вам на хвост – **30**.



66

– Быстрее всего будет спуститься в подвал на лифте, – перед вашими глазами раскрывается план этажа, Горацио отмечает на нем шахту.

Через несколько минут вы стоите у дверей лифта. Под вами всего два этажа – первый и подвал. Вызовете лифт и спуститесь на нем – **5** или перестрахуетесь и, открыв дверь, полезете по тросу – **104**?

67

Прыгаете на стену, с трудом цепляясь за нее кончиками пальцев. Платформа, подчиняясь команде, падает вниз, прямо в пасть джину. Это его останавливает. Ненадолго. Платформа разлетается в пыль, раскрошенная, как в дробилке. Джин на секунду притормаживает и летит к вам.

– Загрузка девяносто процентов, – сообщает голос.

Обернувшись, видите перед самым лицом мельтешащие зубы. Если вы зашли под первым уровнем и у вас записано ключевое слово «просветление» – **344**, если под первым уровнем и нет этого слова – **363**, если под вторым – **140**.

68

Благодаря быстрой реакции, удалось отскочить в сторону, прежде чем вытянувшиеся с потолка жгуты успели вас облепить. Задевает только один, прилипнув к плечу и ударив током.

 УМЕНЬШИТЕ ЗДОРОВЬЕ НА 4

Быстро срываете его, а затем посылаете несколько зарядов в то место, откуда они появились.

Несколько панелей подвесной конструкции обваливаются, падают обломки паукообразного прибора. Он несколько секунд искрит, длинные жгуты с утолщениями на концах бьют во все стороны, но еще один заряд из бластера разносит прибор на части.

– Электромагнитное устройство захвата, – Горацио мгновенно определяет, что это было. – Ты чуть не попал в ловушку.

– Чуть-чуть не считается.

Прежде чем идти дальше, исин запускает манипулятор в пространство между потолком и подвесной конструкцией. Убедившись, что сюрпризов больше нет, направляетесь к эскалатору – **28**.

69

Точно прицелиться, находясь под огнем, да еще из-под придавившей двери сложно. Практически невозможно для обычного человека, но вы маршал, и вам это удастся. Заряд энергии попадает в стабилизатор вертобота, из него вырываются пламя и искры. Винтокрылую машину резко заносит вбок, она скрывается из виду.

 УВЕЛИЧЬТЕ ПАРАМЕТР МЕТКОСТЬ НА 1 — **316**.

70

Выстрел проходит мимо – заряд энергии оставляет черное пятно на противоположной стене. Пантузианец снова успевает увернуться. Его тактика очевидна – удар и мгновенный отскок в сторону, чтобы не попасться под ответный удар. Придется придумать что-то другое.

Устроите пожар – **127**.

Попробуете рывком проскочить к выходу вслед за контрабандистом. Напролом, невзирая на возможные атаки – **269**.

Подождете, пока пантузианец как-то проявит себя и бросите в его сторону пару гранат (если они есть), а затем откроете шквальный огонь – **394**.

Или встанете спиной к стене, чтобы обезопасить себя сзади и займете оборону? С минуты на минуту прибудет подкрепление, с ними будет проще одолеть противника – **163**.

71

Выбравшись из пропасти, слышите грохот. Огромных размеров джин пролетает мимо, прорезав еще одну пропасть параллельно первой. Вы бежите по узкой полосе, висящей теперь в пустоте, надеясь увидеть что-то, что поможет выбраться. Периодически ударяете по скейпу, но проклятый контактный круг никак не реагирует.

– Джи-и-и-ин! – слышится протяжный гул за спиной.

Чудовище летит за вами, пожирая все на своем пути. Вы успеваете отпрыгнуть, и оно проносится мимо. Вопреки ожиданиям падение прекращается быстро, и вы зависаете в пустоте. Как ни стараетесь, не получается даже сдвинуться с места. Да и куда? Наверху чудовищные джины уничтожают остатки сервера, скоро кто-нибудь из них явится и за вами...



72

Стреляете в робота, но видите, что заряды бластера почти не причиняют ему вреда. Он же моментально выявляет цели. Многочисленные орудия стреляют не переставая, не давая вам лишний раз выглянуть.

Одно из попаданий плазменной пушки едва не раскалывает ваш шлем, проплавив на нем глубокую борозду. Горацио ругается последними словами, вы некоторое время приходите в себя после легкой контузии.

 **ПОТЕРЯЙТЕ 10% ЗДОРОВЬЯ**

— Надо что-то делать, иначе нам всем хана! — кричит из укрытия Мэлс.

Бросите гранату (если есть) — **345**

Попробуйте зайти сзади и выстрелить в менее защищенную спину робота — **92**

Или будете стрелять из укрытия, надеясь сначала вывести из строя его орудия — **290?**

73

Горацио включает тепловизор, и кухня предстает в новом виде. Горячие плиты выделяются яркими красными пятнами, холодильники светло-синими, остальные предметы — темные или светлые в зависимости от их температуры.

Не увидев ничего подозрительного, идете к запасному выходу, где скрылся контрабандист. Через мгновение получаете мощный удар в голову. В этот раз он не валит вас с ног, но в ушах звенит, а перед глазами пляшут красные круги.

 **ПОТЕРЯЙТЕ 15% ЗДОРОВЬЯ**

Несмотря на внезапность атаки, вы были наготове и:

› стреляете из бластера — **26**

› раскинув руки в стороны, пытаетесь схватить пантузианца — **117.**



74

Если вы не допрашивали агентов — **3.**

Если допросили — **121.**

75

Вы вновь выскакиваете, чтобы рвануть к следующему укрытию, но в этот раз бандиты ждали этого. Первое же попадание приходится в голову. Вы летите на пол, от мощного удара теряя сознание. Преступникам остается безнаказанно расстреливать неподвижную мишень, что они с радостью и делают...

76

— Не сможешь, найду в реале и отделаю так, что мама не узнает! — сжав кулаки, угрожаете вы ему.

Злобogneв судорожно сглатывает, потом резко ударяет рукой по скейпу и исчезает. Похоже, парень перепугался так, что еще не скоро решится войти в катарсис. Но вам теперь не остается ничего другого, кроме как тоже уйти в реальный мир и вернуться к первоначальному плану — **382**.

77

Не успеваете сделать и пары шагов, как исин выдает заключение экспресс-анализа:

— Поведенческие признаки показывают направленную против нас агрессию. Брюнет держит дистанцию, причем еще ни разу не повернулся к тебе спиной. Его мышцы напряжены. Рука все время рядом с оружием, как будто он готов выхватить его в любой момент. Сердцебиение и интонации голоса выдают нервозность. Блондин пытается выглядеть спокойным, но он словно ждет команды. Если бы они не были сотрудниками Сайберкорп, я бы решил, что они собираются атаковать тебя.

Любопытно, чем вы могли вызвать такую нелюбовь к себе. Спросите напрямую, что они знают о контрабандисте — **293**, попытаетесь обезоружить их, чтобы допросить с пристрастием — **45**, или понаблюдаете за их дальнейшим поведением — **203**?

78

— Надеюсь оно тоже важное, — с металлическими нотками в голосе произносит маршал. — Покажи свой значок.

Его рука легла на кобуру.

Попытаетесь его обезоружить — **392** или выполните требование — **175**?

79

Бьете кнопа в живот, затем по спине. Провайдер не успевает даже удивиться, как оказывается на асфальте. Ударили его несильно, чтобы не покалечить, это обернулось против вас. Неожиданно ловко откатившись в сторону, инопланетянин выхватывает плазмаган.

Успеваете увернуться. Плазменный шар взрывается над головой и слегка задевает плечо.

 ПОТЕРЯЙТЕ 10% ЗДОРОВЬЯ

Выхватив бластер, стреляете в ответ за мгновение до того, как он снова нажимает на спуск. Заряд энергии прожигает дорогой костюм кнопа точно по центру груди.

Убрав бластер, подходите к труп, оттаскиваете его в сторону и закрываете мусором. Переулок по-прежнему темен и пуст, ваше «мокрое» дело остается незамеченным. Прихватив плазмаган кнопа, входите в дверь.

 ЗАПИШИТЕ КЛЮЧЕВОЕ СЛОВО «ПЛАЗМАГАН».

Внутри оказывается небольшое, полутемное помещение. Из мебели несколько столов, напротив каждого кресло. В двух из них сидят люди, погруженные в катарсис. Занимаете свободное место.

Из предплечья выдвигается спица и соединяется с одним из контактных разъемов на столе. Экран мигает пульсирующим светом.

— Я дам тебе нужный вирус и фото подозреваемого, — инструктирует Горадио, — и отправлю сразу на нужный сервер. Система охраны там в виде стража, нужно его ликвидировать. Дальше разберешься. Помни, что после активации вируса останется мало времени до того, как заявятся джины. Готов?

— Всегда готов — **99**.

80

— Приготовьтесь! – предупреждаете вы и выходите из коридора.

Горацио отмечает красными маркерами цели, от их количества рябит в глазах. В коридорах, на верхних галереях, за деревьями... Атриум просто кишит бандитами.

«Беглый огонь», – мысленный приказ переключает бластер в режим быстрой стрельбы. Мощность энергетических зарядов снижается, но скорость становится в два раза выше. Вы палите во все стороны, постоянно двигаясь, чтобы быть трудной мишенью. Краем глаза видите спецназовцев, бегущих в вашу сторону.

В первые мгновения бандиты сбиты с толку, но быстро переключаются на вас. Заряды один за другим попадают в ваш корпус, лазерный луч прожигает борозду на верхушке шлема.

 ПОТЕРЯЙТЕ 30% ЗДОРОВЬЯ

Вы видите, как двое спецназовцев падают, не добежав всего несколько шагов, остальные успевают проскочить. Подхватив раненых, втаскиваете их в коридор. На все про все уходят секунды, но вам кажется, что за это время вы побывали в аду.

— Спасибо, маршал, – тяжело дыша, благодарит капитан-командер. – Я думал: все, конец нам.

 УВЕЛИЧЬТЕ АУРУ НА 1 И ЗАПИШИТЕ КЛЮЧЕВОЕ СЛОВО «НЬЮБЕР».

Минут через пять подходит еще один отряд спецназа, бандиты разбегаются.

— Уцелевшие налетчики ушли в подгорные коммуникации, – сообщает Горацио. – Больше нет смысла здесь задерживаться.

Согласившись с ним, вы отправляетесь к выходу. Если у вас записано ключевое слово «катарсис» – **279**, если нет – **141**.

81

Для начала надо найти укрытие. Можно свернуть направо или налево – прямо лететь нельзя, иначе можно стать легкой мишенью для вертоботов. На навигационном мониторе «мустанга» видите, что справа есть арка между домами, дальше длинная улица. Слева на доме большие незакрытые балконы, за ним несколько переулков.

Свернув налево, можно сразу прижать «мустанг» к стене дома, между балконами. Если повезет, вертоботы с разгона пролетят мимо, и вы окажетесь у них в хвосте – **319**.

Если повернуть направо, то можно укрыться за аркой и дальше действовать по обстановке – **57**.



82

Держа наготове бластер, вы заглядываете в небольшое помещение, из которого выбежал бандит. На полу два трупа в форме охранников шота, больше никого нет.

— Спецназ готовится к штурму, – докладывает Горацио, прослушав переговоры стражей.

Вы идете дальше по коридору и вскоре входите в большое круглое помещение высотой в несколько этажей.

Здесь располагается торговый центр – вдоль стен многочисленные витрины, рекламные плакаты, несколько эскалаторов, маленькие кафе и рестораны. Сейчас витрины разбиты, везде разбросаны вещи, на стенах следы от выстрелов. На полу в разных позах лежат несколько трупов, судя по одежде, случайных прохожих.

– Помещение пусто, – Горацио, используя различные датчики, уже просканировал все вокруг.

Пройдя через торговый центр, вы подходите ко входу в жилой сектор. Он представляет собой длинный коридор, вдоль которого открытые двери квартир. Многие из них, судя по следам от огня, были взорваны.

Осмотрите комнаты – **400** или сразу пойдете дальше, так как в них, скорее всего, никого нет, а значит, не стоит тратить драгоценное время – **169**?

83

Резко сменив направление, делаете шаг в сторону брюнета. Оказавшись рядом с ним, наносите два легких удара. Первый по руке, метнувшейся к оружию, второй под дых.

Охнув, агент сгибается и оседает. Вы разворачиваетесь к блондину, одновременно отступая в сторону и уходя от возможного огня. Но тот по-прежнему сидит на месте, вытаращив на вас глаза.

– Чего ждешь... Болван, включай! – хрипит брюнет, корчась на асфальте.

Вы уже рядом с кабиной фургона, рука тянется к блондину и железной хваткой смыкается на его плече. Агент вздрагивает и что-то нажимает под приборной панелью. Вы слышите щелчок, затем нарастающую вибрацию в кузове.

В тот же момент все фонари и рекламные вывески вокруг гаснут, показатели на экране шлема исчезают. Вы перестаете ощущать свое тело. Повиснув на двери фургона, застываете на месте, не в силах пошевелиться.

– Горацио? – одними губами зовете усина, но в ответ тишина.

Ваши приборы, сервоприводы, импланты, усин – все отключилось. Это может означать лишь одно – блондин включил Т-поле. Очевидно, генератор у них в фургоне.

Блондин с трудом отцепляет ваши пальцы от плеча и отталкивает вас от двери. Как подрубленное дерево, вы обрушиваетесь на асфальт. Держась за живот, приближается брюнет и, ругаясь, принимается вас пинать.

– Что на него нашло? – Блондин выбирается из кабины, вытирая с лица выступивший пот. – Как с ума сошел.

– Он все понял. С маршалами надо быть настороже, – брюнет потирает ушибленную ногу. – Заканчивай с ним.

– Я? Опять вся грязная работа на мне, – ворчит блондин, но послушно достает из фургона фартук с перчатками и натягивает на себя.

Вы беспомощно слушаете их болтовню, не имея возможности даже спросить, что происходит.

– Жаль, он тебя не придушил... – брюнет явно не в духе.

Блондин делает вид, что не услышал его слов. Достав из ящика меч, он подходит к вам и заносит его над головой.

– Тебя списали, маршал, – говорит он.

Мелькнувшая в воздухе сталь – последнее, что вы видите...



84

– Сократить поиск до фигурировавших в сводках тяжких происшествий за последние два года, – подумав, приказываете вы.

Примерно столько вы помните себя маршалом.

– Есть совпадение, – через несколько секунд сообщает голос. – Направляю в разыскиваемый кластер.

Платформа срывается с места и, сделав крутой вираж, несется вдоль стены. Меньше чем через минуту она останавливается возле нужной панели.

– Введите ключ.

Как опытный хакер, бросаете железку. Она, прилипнув, быстро проплавляет отверстие. К вашему скейпу вновь тянутся светящиеся огоньки. Скачиваете данные, не тратя времени на просмотр. В любой момент могут появиться джины.

И они не заставляют себя долго ждать. Вокруг вспыхивают открывающиеся порталы, сразу несколько десятков, а то и больше. Отпихивая друг друга, джины мчатся к вам.

– Девяносто процентов, – вы терпеливо ждете, готовый в любой момент активировать скейп. – Девяносто пять, – один из джинов уже совсем рядом. – Девяносто девять.

Ударяете по скейпу, когда до усеянной зубами пасти остаются считанные сантиметры.

– Поздравляю! – приветствует вас Горацио, когда приходите в себя в реальном мире. – Ты еще что-то прихватил. Но это...

– Да, та о ком я рассказывал, – Горацио знает обо всех ваших снах.

– Ты хочешь найти ее, но зачем? Что это изменит? – судя по тону, исин не в восторге от идеи. – Та жизнь кончилась для тебя, не надо ворошить прошлое!

– Я всего лишь хочу знать свое имя... и все ли с НЕЙ в порядке, – задумчиво отвечает ему.

– Знаешь, почему маршалам запрещено снимать шлем за пределами капитула? Чтобы их случайно не узнали бывшие родственники, друзья, знакомые. У них теперь новая жизнь. И у тебя.

Горацио, конечно, прав, но с другой стороны, возможно, жить вам осталось считанные часы. Узнаете, кто та, что снилась вам во снах – **219** или оставите все как есть и займетесь более важными делами – **382**?

85

Приоткрыв дверь, бросаете гранату, она катится к ногам охранников.

– Что за?..

– Граната!..

Крики прерываются оглушительным грохотом. Толкнув дверь, выбегаете из комнаты и сразу открываете огонь. Дезориентированные преступники не оказывают сопротивления. Двоих убиваете сразу, третий, ослепленный светом, валится в оркестровую яму. Прикончив и его, направляетесь к выходу – **199**.

86

Времени у вас немного. Отбежав подальше от того места, у которого вас засек сканер, останавливаетесь у очередного подъезда. Вокруг ни души. Горацио начинает подбирать код к домофону. Тут дверь открывается, и из подъезда выходят двое мужчин. Оба бандитского вида, с пропитыми рожами, неряшливо одетые.

– Стражи! – увидев вас прямо перед собой, кричит первый.

Вы успеваете схватить его, но второй ужом проскальзывает мимо и бежит по улице, на ходу выбрасывая какие-то вещи. Похоже, вы наткнулись на домушников, только что обчистивших квартиру.

Легкий удар в нужное место, и пойманный мужчина падает без сознания. Заталкиваете его обратно в подъезд и:

› входите за ним, закрыв за собой дверь – **20**

› выстрелите в убегающего, чтобы не дать ему уйти, а затем внесете тело в подъезд (он еще рядом и попадание будет стопроцентным) – **101**

› или побежите дальше искать другое укрытие – **27**?

– Взламываю коды доступа, – сообщает Горацио. – Доступ к сети получен. Я направлю тебя сразу на нужный сервер. Дальше сам!

Экран мигает пульсирующим светом, перед глазами появляется разноцветный туннель. Мгновение – и ваше тело становится невесомым и уносится в этот туннель. Еще миг – и вы парите в пространстве, залитом ярким белым светом. С удивлением понимаете, что у вас снова тело человека без имплантов. Поднимаете руку, сжимаете и разжимаете ладонь. Проводите ею по голове, чувствуя пальцами каждый волосок. Забытые ощущения рожают восторг.

– Чтобы войти в катарсис, докажите, что вы не робот и не искусственный интеллект, – суровый голос звучит словно в голове.

– Лед, – почувствовав прикосновение влажного холода, говорите вы. – Сладко, шерсть, озноб...

Разнообразные ощущения рождаются на языке, под кончиками пальцев, на коже от дуновения ветра.

– Добро пожаловать в катарсис, – голос становится добрее.

Проверка заканчивается. Вас даже на мгновение охватывает разочарование, что все закончилось так быстро. Испытывать заново всю гамму человеческих чувств оказалось приятно.

Мир вокруг меняется. Небольшая поляна, бесшумно падает листва, осенний лес. Точнее, это парк: стройные ряды деревьев, вдоль тропинок подстриженные кусты образуют живую изгородь. С одной стороны поляны небольшой пруд, у берега растет огромный дуб, а под ним скамейка, украшенная резьбой.

Вы шагаете к скамейке и только теперь обращаете внимание на свою одежду. Черный фрак, на голове цилиндр, в правой руке кожаные перчатки. На плечи накинут плащ из непромокаемой ткани. Из нагрудного кармана фрака торчит

уголок шелкового платка, переливающийся белым светом – скейп в декорациях этой игры. Ощупав второй карман, обнаруживаете в нем пулю. Оружия нет.

Подходите к скамейке, с каждым шагом чувствуя возрастающее сопротивление воздуха. В двух метрах от нее сопротивление превращается в невидимую стену, вы останавливаетесь.

На скамейке сидит парень в таком же, как у вас, старомодном костюме. Его цилиндр лежит рядом. У него черные кудрявые волосы и бакенбарды на молодом лице. На вид ему лет двадцать. И он полностью поглощен своим занятием.

Перед скамейкой – круглый столик, на котором хакер сооружает карточный домик. Почти вся колода уже выстроилась в пирамиду. В его руке осталось всего несколько карт, одну из которых он осторожно пытается приладить сверху. С деревьев, окружающих поляну, посыпались листья, они зашумели от порыва ветра. Кажется, словно сами деревья и рожают это дуновение. Хакер прикрывает пирамиду рукой, ждет, пока ветер стихнет, и продолжает свое занятие.

Ветер – это защитная программа реактора – понимаете вы. Когда он достроит карточный домик, защита рухнет. И, похоже, ветер действительно создают деревья. «Хакеры всегда максимально облегчают себе работу, – вспоминаете вы слова Горацио. – Они вынуждены следовать общим правилам, но оборачивают все в свою пользу».

– Ты откуда взялся в моем мире? – не отрываясь от карточного домика, раздраженно спрашивает хакер. – Зачем пришел?

– Мне необходимо убить тебя, – со свойственной маршалам прямоот отвечаете вы.

Парень меланхолично кивает, словно такие, как вы, являются за ним каждый день, и он давно к этому привык. Ему осталось установить всего две карты, и он не собирается отвлекаться на вас.

«Похоже, он принимает меня за геймера, вошедшего в его игру, — решаете вы. — Но что это за игра?»

Вы пытаетесь сделать еще шаг, но невидимая стена не дает сдвинуться с места. Надо срочно что-то делать. Может, бросить в него чем-нибудь? Из подходящих предметов у вас только цилиндр – **118** и перчатки – **194**.

88

Вы теперь точно знаете, кто и почему отдал приказ вас уничтожить.

 ЗАПИШИТЕ КЛЮЧЕВОЕ СЛОВО «ЯГЕР».

— Мы можем использовать запись в качестве улики? — спрашиваете исина.

— Нет. Юридически голосовая запись не имеет ценности, так как легко подделывается. Даже если мы предъявим ее, это не снимет с нас обвинения.

— Понятно. Значит следующая цель — наместник.

— Хочешь его допросить? И как будешь действовать?

— Его вина уже доказана, — отвечаете вы. — Во всяком случае, она очевидна для меня. Приговор — смертная казнь.

Выйдя из квартиры Бильда Кастера, отправляетесь к ближайшему порту. Там управляющий по связям с общественностью оставил свою машину. Вы решаете вернуться в Нижний город на ней. Так быстрее, чем ждать автоплатформу. К тому же, пускающего слюни управленца могут найти раньше времени и поднять тревогу.

Дойти удалось без приключений, вскоре вы уже летите подальше от шота. Впрочем, долго использовать машину нельзя по той же причине. Посадив ее на дорогу, бросаете в первом же переулке и идете дальше пешком – **216**.

89

Как только защитное поле перекрывает переулок, прыгаете на стену соседнего дома. Вакуумные насадки активируются в тот же момент, прикрепляясь к поверхности. Перебирая руками и ногами, с ловкостью паука взбираетесь по стене.

Защитное поле высотой в несколько метров. Пока вы взбираетесь выше него, контрабандист уже почти добегают до выхода из переулка. Времени на раздумья не остается. Вы направляете на него бластер и стреляете.

Если ваша МЕТКОСТЬ равна 14 или больше – **49**, если меньше – **60**.

90

Прикрыв рукой лицо, едва плететесь, каждый шаг дается с трудом.

 ОТ ПОТЕРИ СИЛИ И ПЕРЕНАПРЯЖЕНИЯ ПОТЕРЯЙТЕ 10% ЗДОРОВЬЯ – **288**.



91

Спасть уже не успеваете. Брюнет нажимает на спуск, ствол «печи» раскаляется докрасна. Выстрел из него похож на рябь на воде – практически невидимая волна прокатывается через воздух, захлестывая вас. Боли не чувствуете, лишь тепло во всем теле. В руках, как пойманная рыбка, трепыхается блондин и вдруг затихает. Через мгновение на глаза опускается красная пелена...

92

Если ваш параметр СТЕАС 7 и выше – **144**, если ниже – **247**.

93

Горацио успевает предупреждающе пискнуть в самое ухо, и вы падаете за ближайшую кадку с деревом. Мимо пролетает каплевидный сгусток энергии и попадает в декоративный мраморный столб, превращая его в крошево. С другой стороны прилетают несколько лазерных лучей, срезав ветви соседних деревьев.

– ЗАСАДА. ПРЕСТУПНИКОВ ДВОЕ, – Горацио непрерывно выводит данные на экран. – РАСЧЕТ ТРАЕКТОРИИ ВЫСТРЕЛОВ. ВТОРОЙ ЭТАЖ ГАЛЕРЕИ.

На экране стрелками обозначаются места, откуда ведется стрельба, но самих преступников не видно. Очевидно, вас ждали. Надо брать инициативу в свои руки.

Если ваш параметр МЕТКОСТЬ равен 11 или больше, можете попытаться уничтожить врагов ответной стрельбой – **122**. Если меньше, или вы просто не хотите рисковать, стреляя почти наугад, другим вариантом будет короткая пробежка вперед, к следующему укрытию – **147**. Если останетесь на месте – **21**.

94

Переключаете гранату на дымовой режим и бросаете на улицу. Прыгаете следом за ней через окно. Все вокруг сразу же завлакивают клубы черного дыма. Пользуясь этим, бежите со всех ног в нужную сторону. Слышите сзади крики и звуки выстрелов, но в вас не попадают.

Пробежав мимо нескольких домов и пару раз свернув в переулки, вновь проникаете в один из подъездов. На этот раз все проходит гладко, вы остаетесь незамеченным.

Поднявшись повыше, входите в одну из пустующих квартир, где, наконец, чувствуете себя в относительной безопасности – **64**.

95

– Конечно, я сам туда направляюсь.

Лифт останавливается, и вы вдвоем выходите в большое помещение.

– Зачем ты пошел за ним? – шипит вам в ухо Горацио.

Мимо пробегают отряд стражей. Их командир машет вам рукой.

– Скорее, за нами!

Бежите следом, как и ваш спутник на ходу доставая бластер. Впереди открывается еще более обширное помещение – главный причал шота. Он заполнен машинами стражей, глайдерами и даже космическими челноками. Многие из них сейчас разрушены и горят. Внешняя стена густует, а наружу выдвинута широкая поса,

Через этот проем в стене видит а фоне ночного города глайдеры повстанцев зичала, они стреляют из всех орудий, не давая стражам вылететь на своих машинах. Стражи отвечают им огнем из личного оружия и одной уцелевшей турели. Ваш попутчик сразу же убегает куда-то, стражи разбегаются по причалу, занимая позиции за укрытиями.

Воспользуетесь моментом и вернетесь обратно в лифт – **188** или тоже займете где-нибудь оборону и для вида будете стрелять в нападающих – **304**?



96

Осмотревшись, определяете, что стоите на козырьке смотровой галереи. Вы находите вентиляционное окно и, убедившись, что сигнализация на нем не установлена, отодвигаете решетку и забираетесь внутрь.

Приходится проползти по коробу несколько поворотов, прежде чем находите окно, выходящее в пустой коридор. Осторожно выбираетесь наружу.

– Проникнуть в шот оказалось не так уж и сложно, – замечает Горацио. –

Если нас вернут на службу, надо внести предложение по усилению охраны верхних ярусов – **380**.

97

Ваша рука как бы невзначай опускается к прикрепленным к поясу гранатам. Сорвав одну из них, бросаете себе под ноги. По умолчанию гранаты установлены в свето-шумовой режим, поэтому лишних движений делать не приходится.

Яркая вспышка заливает переулок белым светом. Ваш шлем полностью нейтрализует шум и ослепляющий свет, агентов же взрыв дезориентировал. Брюнет корчится на асфальте, держась за уши и прикрывая лицо. Блондин трет глаза и пытается спрятаться под приборной панелью, но с размаху ударяется лицом о руль.

Увидев, как он что-то нащупывает возле себя, устремляетесь к блондину. Открыв дверь фургона, без лишних церемоний вытаскиваете его наружу и бросаете рядом с брюнетом. Тот уже пытается встать на ноги, подслеповато щурясь и одной рукой вытаскивая оружие.

Подходите к нему и спокойно отбираете ствол, обратив внимание на его необычную конструкцию.

– ПЧ-2000, – определяет модель оружия Горацио, сверяясь с базой данных. – Пульсар частотный, в просторечье «печь». Повсеместно запрещен к применению, ношению, хранению и производству как негуманное оружие.

Вы смотрите на агентов, которые, как слепые котят, ползают по асфальту, натываясь друг на друга. Пульсар относится к волновому резонирующему оружию, против которого бессильны защитные энергетические поля и почти любая броня. Испускаемые им волны проходят сквозь нее, отчего кровь жертвы вскипает, а мозг превращается в кашу. Зачем агентам Сайберкорп оружие, создававшееся специально против бронированных целей?

Пройдет еще несколько минут, прежде чем их можно будет допросить, поэтому пока решаете осмотреть фургон – **237**.

98

Вы подходите к старику в красном балахоне. При каждом вашем шаге он сильнее вжимается в стену, испуганно глядя на вас. Персональный чип у старика отсутствует, как и у большинства преступников города.

На экране появляется надпись: «РЕЖИМ ДОПРОСА». Вы хватаете его за волосы и легко приподнимаете над полом.

– Твои персональные данные? Цель нападения? Состав группировки? Место базирования?

– Я – Метла Эдема, Великий магистр Ордена чистильщиков... – кривясь от боли, провозглашает старик.

– Зовут как? – перебиваете вы его, встряхивая как следует. Времени нет, чтобы выслушивать все самозванные титулы сектанта.

– Краус... Краус Блампот, – старик цепляется за вашу руку и смешно дрыгает ножками, пытаясь найти опору. – Сегодня великий день... Мы заявим о себе на весь Эдем! – кричит он.

– Что вы планируете?

– Небольшой ядерный взрыв, – магистр истерически хихикает. – Как тебе идея? Мы сотрясем основы рая, обрушив одну из его опор! «Мир без войн и забот» содрогнется, осознав свою уязвимость! Эти изнеженные бездельники сверху, наконец, обратят свои взоры на тех, кто копошится в трущобах Нижнего города...

По расширенным зрачкам, тембру голоса и другим признакам Горацио заключает, что магистр находится в состоянии аффекта и, скорее всего, психически болен.

– Да кому я это рассказываю, ты – дуболом! Вам нас не остановить, – продолжает магистр. – До встречи в аду... маршал! – старик мерзко хохочет и клацает зубами.

Тело преступника трясется в агонии, и вы отпускаете его. Через несколько секунд старик скрючивается на полу и затихает.

– Вероятно, в один из зубов была имплантирована капсула с ядом, – предполагает Горацио. – Устроить ядерный взрыв они могут, только повредив реактор шота. Значит, где-то рядом хакер, проникший в защиту реактора.

 ЗАПИШИТЕ КЛЮЧЕВОЕ СЛОВО «ХАКЕР» — 228.



«99»

– Войдешь под протоколом первого уровня или второго? – спрашивает Горацио. – Если под первым, то теоретически сможешь влиять на реальность, но тогда и смерть в катарсисе будет реальной.

Выберите первый или второй уровень и запишите свой выбор.

Яркий свет проникает в сознание, вы проваливаетесь в разноцветный тоннель. Чувство полета охватывает вас, но через мгновение зависаете в воздухе. Вокруг белый яркий свет. Вы снова видите и чувствуете свое тело, как когда-то давно, когда были обычным человеком.

– Чтобы войти в катарсис, докажите, что вы не робот и не искусственный интеллект, – звучит из ниоткуда суровый голос.

Вы ощущаете прикосновения и называете их.

– Горячо, – рука словно касается раскаленной плиты.

Затем были ветер, кора дерева, соль на кончике языка.

– Добро пожаловать в катарсис, – тональность голоса меняется на почти ласковую.

Свет пропадает, вы обнаруживаете, что стоите на парящей в воздухе платформе. Она летит между двух стен, простирающихся вверх и вниз, насколько хватает глаз. Вы одеты в серебристый облегающий костюм, к поясу прицеплен меч. Правая ладонь сжимает фотографию парня в тот момент когда он садился в машину. На вашей груди светится круг – скейп.

Оглядевшись, понимаете, что это, по всей видимости, и есть виртуальная база данных. На платформе замечаете стойку и, подойдя к ней, прикладываете фото к маленькому экрану.

– Объект определен, – сообщает голос, принадлежащий, очевидно, программе управления платформой. – Направляю в разыскиваемый кластер. Для получения данных введите ключ.

Платформа так резко ныряет вниз, что вы едва не слетаете с нее. Держась за поручень, смотрите на мелькающие мимо стены и пытаетесь вспомнить, говорил ли вам что-нибудь о ключе Горацио.

Мощный вибрирующий звук ударяет сзади по барабанным перепонкам.

– Внимание! Ваш код доступа не соответствует разрешенным. Немедленно покиньте сервер или будете уничтожены!



Оглядываясь на голос и видите летящее за вами существо. Верхней частью тела страж похож на человека, от пояса начинается длинный хвост, а руки заканчиваются изогнутыми лезвиями. Крыльев у него нет, он словно плывет по воздуху, изгибаясь всем телом.

Подпустите его ближе, и неожиданно выхватив меч, атакуете – **229**, попытаетесь улететь – **331** или попробуете договориться, сказав, что заблудились – **354**?

⟨100⟩

В последний момент успеваете упасть на пол, уйдя из-под лазерного луча, сверкнувшего над головой. Повернувшись, видите, как зависший в воздухе на высоте полутора метров ствол лазера быстро покрывается полупрозрачной мембраной. Через мгновение он исчезает.

Ваш выстрел снова улетает в противоположную стену, не причинив противнику вреда – **283**.

⟨101⟩

За ограбление смертная казнь не предусмотрена, поэтому стреляете так, чтобы только ранить беглеца. Заряд энергии проходит вдоль бедра мужчины, оставляя широкую болезненную рану. Закричав, домушник падает на асфальт. Быстро подходите к нему и, схватив за шиворот, тащите за собой в подъезд. Вы почти успели. Почти.

Когда дверь подъезда уже практически закрылась, во дворе показался бронированный фургон спецназа, а через секунду над ним пролетел вертобот. Если спецназ мог и не заметить закрывающуюся дверь одного из подъездов, то датчики винтокрылой машины наверняка обратили на нее внимание.

Бросив преступников, успеваете сделать несколько шагов, когда дверь подъезда вышибает мощным взрывом. Развороченные остатки металлической дверной коробки ударяют в спину, сбивая с ног.

✎ ПОТЕРЯЙТЕ 20% ЗДОРОВЬЯ

Вокруг пылает пламя, все затянуто дымом. Горацио включает тепловизор. Выглянув из-под придавившей вас двери, видите зависший напротив подъезда вертобот. Стволы его широкоствольных лучеметов раскаляются докрасна, он открывает шквальный огонь.

Вертобот стреляет наугад. Большинство лазерных лучей проходят над головой, прожигая стены, часть попадает в прикрывшую вас, как щитом, дверь. Воспользуетесь этим и, пока дым не рассеялся, отползете дальше в подъезд – **227** или попробуете сбить вертобот – **6**?



⟨102⟩

Приготовив бластер, вы встаете из-за укрытия и открываете шквальный огонь, надеясь сразу покончить с бандитами. Первые выстрелы летят мимо, но вы быстро корректируете прицел. Через пару мгновений один из них сваливается с дивана, простреленный в нескольких местах. Второй успевает открыть ответный огонь, один из лазерных лучей прожигает борозду на вашем плече

 УМЕНЬШИТЕ ЗДОРОВЬЕ НА 10%

Через секунду энергетический заряд влетает ему в голову, преступник растягивается на диване – **246**.

⟨103⟩

Пульсирующий свет исчезает. Вы в реальном мире и вернулись не с пустыми руками.

– Поздравляю! – хвалит Горацио. – Тебе удалось достать его.

На экране появляется фото парня, который встречался с контрабандистом. Его адрес, биография, место работы.

– Пришло время отправиться в гости.

Тянуть нет смысла, вы сразу направляетесь по указанному адресу – **34**.

⟨104⟩

Без труда раздвинув створки двери, хватаетесь за один из тросов. Быстро перебирая руками, спускаетесь вниз. Кабина лифта выше, поэтому до подвала спускаетесь без затруднений. Собираетесь уже открыть дверь, как вдруг Горацио останавливает вас.

– Подожди! – из вашего шлема вытягивается манипулятор, он изучает щель между створками. – С обратной стороны на двери какой-то предмет. Наверняка, взрывчатка.

– Это не бандиты, а диверсанты какие-то! – вы вновь взбираетесь наверх, но не высоко.

Направив вниз бластер, стреляете в дверь. Подозрения усина оправдываются, вслед за попаданием раздается мощный взрыв. Ударной волной встряхивает так, что вас несколько раз ударяет о стены.

 ПОТЕРЯЙТЕ 10% ЗДОРОВЬЯ

Однако на тресе удастся удержаться. Не дожидаясь, пока осядет пыль и погаснет огонь, скатываетесь вниз и прыгаете в образовавшийся пролом.

Если ваша МЕТКОСТЬ 13 или больше – **155**, если меньше – **184**.

⟨105⟩

Бросив пульсар на асфальт, топчете его ногой, пока оружие не превращается в металлолом, и спешите к машине – **74**.

⟨106⟩

Проходит минут пять, прежде чем вы достигаете решетки, за которой виднеется коридор главного входа.

– Странная тишина, – произносит Горацио.

И правда, здесь ни звука. Предчувствие заставляет вас остановиться и начать отползать. Через мгновение расплавленный металл вентиляционной решетки брызжет вам вслед, мгновенно испаряясь под действием мощной энергии.

– Выход заминирован! – в голосе Горацио слышатся нотки паники.

В то же мгновение вентиляционный короб содрогается от мощного взрыва. Вы успеваете прикрыть голову руками, прежде чем ударяет взрывная волна. Не сопротивляясь ее мощному напору, летите по вентиляционному коробу задом наперед.

Через несколько секунд в огне вырвавшегося факела вас выбрасывает на улицу. Падение маршала, чей вес, благодаря металлическим имплантам, далеко за сотню килограмм,

напоминает крушение самолета. Рухнув с высоты пяти метров, падаете на одну из полицейских машин. От удара ее разрывает пополам.

Несколько минут лежите неподвижно, давая возможность исину проверить системы на повреждения.

– Наверное, они услышали, как ты ползешь, – рассуждает Горацио. – Приготовили нам горячий прием!

На экране высвечивается надпись: многочисленные поверхностные повреждения, работоспособность не нарушена.

 УМЕНЬШИТЕ ЗДОРОВЬЕ НА 25%

Вокруг останков машины собираются несколько спецназовцев и полицейских, с любопытством разглядывая разрушения.

– Эффектный полет, маршал, – усмехаясь, произносит капитан Ньюбер. – Что теперь планируете предпринять?

Вы встаете, не без труда выбравшись из-под обломков. Одежда дымится, забрало шлема приходится протереть от копоти.

– Есть еще один вариант, – невозмутимо отвечает капитану и направляетесь к своему «мустангу» – **139**.



107

– Я услышал все, что хотел, – произносите вы.

На бедре открывается крышка контейнера. Быстрым движением выхватываете из него пульсар.

– Час суда, Ярл.

Нажимаете на спуск. Ствол «печи», раскалившись, выпускает смертоносную волну. Она проходит сквозь силовое поле, затем через наместника, вытаращившего на вас глаза. Его лицо краснеет, глаза превращаются в пар. Через несколько секунд, тело самого влиятельного человека на Эдеме, обмякнув безвольным мешком повисает на кресле – **260**.

108

Вы отходите от угла, не рискуя высовываться наружу.

– Слишком горячо у вас! – передаете Ньюберу по рации.

– Не могу помочь.

– Чертов дуболом! – капитан-командер раздражается проклятиями.

Капитана понять можно, но и вы не бессмертный. А погибать и им, и вам вместе ни к чему. Периодически высовываетесь, паля в бандитов, но ваш сектор обстрела мал и на общей ситуации не сказывается. Налетчики усиливают огонь и, осмелев, накрывают спецназовцев. В отчаянном рывке Ньюбер и один из выживших пытаются прорваться к коридору, но оба падают замертво, сраженные сразу несколькими зарядами.

– Весь отряд погиб, – констатирует Горацио.

Разделавшись с ними, бандиты бросаются врассыпную. Появившийся через несколько минут другой отряд спецназа находит лишь трупы.

 УМЕНЬШИТЕ АУРУ НА 3.

– Уцелевшие бандиты ушли в подгорные коммуникации, – сообщает Горацио. – Больше нет смысла здесь задерживаться.

Согласившись с ним, отправляетесь к выходу. Если у вас записано ключевое слово «катарсис» – **279**, если нет – **141**.

109

На бедре открывается контейнер для улик, в котором лежит обруч. Места хватит и для пульсара. Быстро запихнув его туда, спешите к машине.

 ЗАПИШИТЕ КЛЮЧЕВОЕ СЛОВО «ПУЛЬСАР» И УМЕНЬШИТЕ АУРУ НА 1 ЗА СОВЕРШЕНИЕ ПРОТИВОЗАКОННОГО ПОСТУПКА – **74**.

110

– Освободи заложника, – приказываете вы, направив на него бластер.

– Стой на месте, или я пристрелю ее! – срывающимся на визг голосом кричит бандит. – Положи бластер на пол!

Вы останавливаетесь. Горацио, проведя анализ голоса, выдает предупреждающую надпись: «ПРЕСТУПНИК В СОСТОЯНИИ АФФЕКТА, ПОВЕДЕНИЕ НЕПРЕДСКАЗУЕМО».

Если сейчас кинуть гранату, она ослепит его. Можно будет, бросившись вперед, обезоружить бандита – **388**. Однако вариант с гранатой рискован: если не успеете, он убьет заложницу.

Попытайтесь вступить с ним в переговоры – **143** или подчинитесь его требованию – **48**?

111

Вспоминаете недавний сон. Что если отыскать данные о той девушке? Кем она вам приходилась? Сестрой, женой, знакомой? Жива ли она сейчас?

Подходите к стойке управления платформой, прикладываете руку к экрану и, закрыв глаза, представляете ее лицо. Приходится хорошенько сконцентрироваться, вспоминая все детали внешности.

– Сканирование ментальной проекции, – произносит голос. – Поиск по образу. Найдено более трех тысяч совпадений. Необходимо сузить параметры запроса.

Похоже, как вы ни старались, портрет получился размытым и под него подходит слишком много людей. Не станете тратить время и выйдете из катарсиса – **103**. Если записано ключевое слово «утилизация» и вы еще не смотрели, что дает это слово – **255**. Или продолжите попытки найти ЕЕ – **84**?

112

– Вы обвиняетесь в контрабанде, работоторговле, порче имущества стражей и других тяжких преступлениях, – оглашаете вы неполный список «подвигов» контрабандиста.

– Эй-эй, полегче, маршал! Тот случай с работоторговлей не считается. Я не знал, что фолькианцы – разумные существа! – протестует Сатхку Рик.

– Незнание законов не освобождает от ответственности, – заявляете вы.

– Да с кем я разговариваю, – контрабандист отмахивается. – На этой планете одни неприятности от железок!

Сильнейший удар в голову прилетает словно из ниоткуда. Звук, как от стука молотом по наковальне, оглушает. В глазах темнеет, и вы валитесь на пол.

 ПОТЕРЯЙТЕ 20% ЗДОРОВЬЯ

Если ваш параметр РУКОПАШНОГО БОЯ 13 или больше – **174**, если меньше – **393**.



113

Негромко переговариваясь, преступники подходят к вам вплотную. Вы вскакиваете и стреляете в них два раза, почти в упор. Еще до того, как тела упали, поворачиваетесь в сторону сцены, чтобы подстрелить магистра. Из комнаты выходит молодой мужчина в красном балахоне. В руке у него плазмоизлучатель.

– Ты что, убил ее? Испортил все представление! – орет на него магистр.

Мужчина в этот момент смотрит на вас и, в следующую секунду подняв оружие, стреляет. Горадио сразу определяет, что заряд пролетит мимо, поэтому вы, не скрываясь, открываете ответный огонь. Вместо того, чтобы искать укрытие, мужчина пятится назад, оставаясь на линии огня. Уже третий заряд из бластера прожигает ему грудь.

Магистр же, не теряя времени, убегает в комнату.

– Быстрее, за ним! – торопит Горадио.

Вы мчитесь вниз по проходу к сцене – **249**.

⟨114⟩

– Нужен план действий, – голос Горадио звучит уверенно и бодро. – Предлагаю начать с нашей единственной зацепки – найти парня, который встречался с Сатхку Риком. Энергии твоих батарей хватит максимум на пару дней. Если после этого не подзарядиться...

Вы знаете, что тогда будет. Маршалы работают не только на энергии, которой можно заправиться где-то еще. Они должны принимать специальную белковую смесь, питающую их биологическую часть. Ее хватает ровно на два дня. Все маршалы работают посменно, в конце смены возвращаются в капитул. Поэтому носить с собой запас питания не имеет смысла, его всегда хватает.

Горадио, как будто прочитав ваши мысли, добавляет:

– Через пару дней им можно спокойно прекращать розыск и списывать нас как без вести пропавших.

– Это точно, – соглашаетесь вы. – Надо переждать пару часов и действовать.

Пока есть немного времени вздремнете – **250** или попросите Горадио подключиться к новостному каналу – **170**?

⟨115⟩

Стреляете в него, одновременно видите тепловую вспышку, протянувшуюся в вашу сторону. Мощный удар в грудную пластину опрокидывает вас на спину. Яркое зарево разорвавшегося снаряда закрывает весь обзор. Взрывная волна ударяет в остатки баррикады, смешивает вас с ними и протаскивает на несколько метров.

Легкая контузия на мгновение лишает сознания, на внутреннем экране появляются помехи. Горадио проводит перезагрузку некоторых систем, чтобы восстановить их работоспособность. На экран выводится список многочисленных мелких повреждений.

 СУММАРНО ВЫ ТЕРЯЕТЕ 20% ЗДОРОВЬЯ

– Критических повреждений нет, – докладывает Горадио. – Броня выдержала прямое попадание плазмы. К счастью, ее мощность была невысока, а последствия взрывной волны могли быть хуже. Необходимо провести полную диагностику по возвращению в капитул. Постарайся больше не применять минигаубицу в закрытых помещениях и так близко от себя.

– Слушаюсь, мамочка, – отвечаете ему, поднимаясь на ноги.

Использовать минигаубицу в шоте слишком рискованно, это ясно. Отключив ее, бросаете на асфальт. Оружие автоматически складывается, превратившись в безопасный контейнер, которым никто, кроме маршала, не сможет воспользоваться.

Дым еще не рассеялся, и пользуясь им как прикрытием, вы проникаете в коридор. От стрелявшего в вас преступника не осталось и следа. Точнее, кое-какие следы остались на стенах. Горадио увеличивает счет уничтоженных боевиков на одного – **82**.



116

Никто на вас не смотрит, и вы одним движением перемахиваете через поручни. Несколько секунд свободного полета, потом удар – и вот уже скользите по стене вниз, как по горке.

– Слишком быстро! – предупреждает Горацио. – Мимо пролетишь!

Если у вас записано ключевое слово «оборудование» – **176**, если нет – **282**.



117

Вы раскидываете руки в стороны, пытаетесь наугад поймать противника. Пальцы успевают коснуться чего-то в воздухе, вы вцепляетесь в это. Сильнейшим рывком пантузианец едва не вырывается, но стальная хватка маршалов известна всем.

Вначале вам кажется, что удалось схватить его за руку, но, судя по гибкости и толщине, это хвост. Пантузианец тут же налетает на вас, наносит многочисленные удары, пытаетесь вырваться.

Удары на удивление мощные, и все приходится в голову. Судя по металлическому лязгу, в его кулаки вживлены металлические импланты. По экрану шлема проходят помехи, Горацио испуганно пищит.

ПОТЕРЯЙТЕ 10% ЗДОРОВЬЯ

– Он из меня все микросхемы выбьет! – кричит исин.

Держа пантузианца за хвост, размахнетесь и изо всех сил треснете его об стену – **149** или прижмете его к полу, навалившись всем весом, и расстреляете из бластера – **196**?

118

Вы снимаете раритетный головной убор и запускаете в сторону хакера. Не пролетев и метра, цилиндр ударяется о невидимую стену и падает. Хакер даже не удостоивает вас взглядом, сосредоточенно устанавливая последнюю карту. Как только она встает на место, мир вздрагивает, а карточный домик, сверкнув, превращается в пирамиду.

– Кудря рулит! – вскочив ногами на скамейку, кричит он и хохочет.

Пирамида взлетает, раскручиваясь вокруг своей оси и увеличиваясь в размерах. Вначале дуб, а затем и остальные деревья парка вспыхивают факелами и рассыпаются в прах. Хакер бьет себя в грудь и исчезает. Вам тоже нет смысла оставаться здесь, и вы прикасаетесь к скейпу.

Мир расплывается, темнеет, и вы приходите в себя в маленькой комнатке. Рядом, привязанный к стулу, дергается хакер, пытаетесь освободиться.

– Пустите меня! – кричит он. – Надо валить отсюда, у нас мало времени!

– Насколько я понял, миссия провалена, – слышите вы голос Горацио.

Ничего не ответив, поднимаетесь, направляете ствол бластера на хакера и несколько раз стреляете. Мерзавец затихает навсегда. В этот раз предупреждающих надписей не появляется.

– Необходимо обеспечить эвакуацию жителей.

– Уже отправил данные спецназу, – отвечает Горацио – **31**.

119

Глаза старушки закрыты, она слегка покачивается в кресле. Вы входите настолько тихо, что она этого не слышит. Осторожно делаете несколько шагов назад и незамеченным выходите из комнаты.

— Чуть не спалились, — заговорщицким тоном шепчет Горацю.

Замечаете в соседней комнате приоткрытый шкаф, а в нем накидку от дождя. Подойдя, осторожно снимаете ее с вешалки. Накидка с капюшоном, черная и бесформенная, похожа на большой мусорный пакет.

— Не знал, что мы докатимся до обворовывания старушек, — ехидничает исин, пока вы надеваете накидку.

— Это для нужд полиции, — отвечаете вы. — После окончания расследования я ее верну.

Все так же тихо покидаете квартиру.

 ЗАПИШИТЕ КЛЮЧЕВОЕ СЛОВО «НАКИДКА» — **32**.

⟨120⟩

Толкнув дверь, высовываетесь из комнаты, опускаетесь на колено и открываете беглый огонь. Вы точно не знали, где стоят охранники, поэтому первые заряды пролетают мимо. Одного ранит в ногу, второго убивает наповал, третий успевает упасть на пол. Если ваша МЕТКОСТЬ равна 14 или больше — **61**, если меньше — **213**.

⟨121⟩

Пробежав мимо останков контрабандиста, успеваете невесело подумать о превратностях судьбы — еще получаса не прошло, как он спасался от вас, а теперь вы на его месте. Прыгаете на водительское сиденье, «мустанг» срывается с места. О том, что делать дальше, подумаете позже. Сейчас главное — оказаться как можно дальше отсюда и найти убежище.

— Вертоботы! — с паническими нотками в голосе кричит в ухо Горацю.

Вы смотрите в камеру заднего вида — звено винтокрылых машин круто пикирует между домами.

— Когда надо — их нет, а тут, значит, нарисовались! — возмущается исин.

От брюха каждого вертобота отделяется по цилиндрическому предмету. Оставляя дымный шлейф, они устремляются в вашу сторону.

Вы резко дергаете руль, сворачивая в один из переулков, сноситесь по пути несколько торговых прилавков. Прохожие в последний момент успевают отскочить с дороги. Ракеты поворачивают за вами, первая проходит по слишком широкой траектории и врывается в дом.

Раздается взрыв. Сквозь клубы огня и дыма проносятся вертоботы, специально созданные для маневренных полетов в городе. Но сейчас вас больше интересуют не они, а вторая ракета, стремительно догоняющая «мустанг».

— Взлетай! — кричит Горацю.

Запустите полетные двигатели, несмотря на то, что на такой скорости это швырнет машину по непредсказуемой траектории — **65**, или будете маневрировать, сворачивая везде, где только можно — **225**?

⟨122⟩

Не теряя драгоценных секунд, выскакиваете из укрытия. Вы стреляете почти наугад и непрерывно двигаетесь, чтобы представлять из себя как можно более сложную мишень.

Первым замечаете преступника с лучеметом — идя по краю галереи, он, очевидно, намеревается зайти сбоку. Один заряд из вашего бластера пролетает у самой его головы, второй попадает в голень, разрезая ногу пополам. Истошно вопя, он обрушивается вниз.

Еще до того, как голова первого бандита встречается с мраморным полом, вы разворачиваетесь, чтобы подстрелить второго. Каплевидный сгусток плазмы пролетает вплотную, взрывается, обдавая вас потоком раскаленной энергии и разнося в щепки ствол дерева. За мгновение до этого вы

нажали на спуск и, падая, краем глаза замечаете, что попадает в грудь бандита.

Вы падаете на пол, сверху на вас валится дерево, но повреждения от него незначительные. Зато от разрыва плазмы:

 ПОТЕРЯЙТЕ 10% ЗДОРОВЬЯ

— Преступники ликвидированы, — сообщает Горацио. — Новых целей нет.

 УВЕЛИЧЬТЕ ПАРАМЕТР МЕТКОСТЬ НА 1 ЗА ХОРОШУЮ СТРЕЛЬБУ — 263.



⟨123⟩

— Нашел про нас, — радуется Горацио. — Запись входящего разговора, сделанная исином Кастера.

Он включает запись, и вы слышите:

— Ягер, отмена встречи. Сатхку Рика засекли стражи, немедленно уходи.

И через минуту:

— Какой-то маршал пробивает номер твоей машины по базе. Посиди пока дома, я решу эту проблему. Приказ о ликвидации маршала уже отдал.

— Голос принадлежит президенту-наместнику Эдема, вице-консулу Сайберкорп — Спифу Маеру, — поясняет Горацио. — Это он звонил. Только почему он Кастера называет Ягером? Вот если бы он обращался к его исиному... — Горацио умолкает, обдумывая мысль. — Если у него был исин нового поколения, он бы назывался другим именем...

— Почему другим? — спрашиваете у Горацио — 47

— Мы теряем время, надо идти дальше — 88.

⟨124⟩

— Мне все известно, — говорите вы, решив посмотреть на их реакцию. — Сатхку Рик все рассказал перед смертью.

Лицо брюнета остается невозмутимым, хотя расширившиеся зрачки и напрягшиеся мышцы шеи выдают волнение. Блондин же, видимо, еще новичок и не умеет контролировать эмоции. На его лице отражается удивление, затем растерянность.

— Ты уже доложил в..? — начинает блондин, но брюнэт резко перебивает его.

— Идиот, жми!

По всей видимости, блондин хотел спросить, доложили ли вы в Центр. Он забыл, что всю важную информацию исин автоматически отправляет в момент получения. И если бы вы действительно что-то знали, им об этом уже давно бы сообщили. Брюнэт не повелся на провокацию, но его напарник выдал себя.

Мгновение блондин еще соображает, что ему делать. Этого времени вам хватает, чтобы прыгнуть к нему. Схватив агента за плечо, рывком выдергиваете его из водительского сиденья, вытаскиваете через окно на улицу. Что бы он там ни должен был нажать, лучше это предотвратить — 152.

⟨125⟩

— Я с преступниками сделок не заключаю, — отвечаете вы и делаете еще шаг вперед.

Хакер выругался. Его уже трясет от нервного напряжения. Пытаясь унять дрожь в руках, он тщательно прицеливается и стреляет. Вы пытаетесь отклониться, но невидимая сила не позволяет сделать этого. Пуля ударяет в правое плечо.

Давно забытая боль обжигает тело, кровь теплым ручейком течет вниз по руке. К счастью, вирус мог вас уничтожить, только если бы попал в скейп. Однако раны, полученные на хакерских серверах, причиняют реальный вред.

 УМЕНЬШИТЕ ЗДОРОВЬЕ НА 10%

Хакер едва не заплакал, но берет себя в руки и сосредоточенно смотрит куда-то в сторону. На небе как будто прорвалось дно океана, льет тропический дождь. Одновременно усиливается ветер, перерастая в ураган.

«Игрок первого уровня может влиять на виртуальную реальность», – говорил Горацио. Похоже, этим хакер сейчас и занимается, стремясь максимально осложнить вам стрельбу. До него остается шагов пятнадцать, но теперь, с раненой рукой, древним пистолетом и такой погодой это расстояние становится слишком большим.

В первые же секунды вы промокаете до нитки, ноги утопают в грязи. Преодолевая напор ураганного ветра, вы упрямо двигаетесь вперед, не обращая внимания на хлещущие в лицо брызги воды. Это не просто – приходится напрягать все силы.

Если бы удалось как-то уменьшить ветер... Но как это сделать? Инструкций по изменению виртуальной реальности вы не получали. Остановитесь и попробуйте, сосредоточившись, как-то повлиять на погоду – **235** или, не теряя времени, продолжите идти вперед – **90**?



126

Рядом видите небольшой тоннель, в котором тварей меньше всего, туда и решаете прорываться. Размахивая руками, отбиваетесь от прыгающих созданий. Они копошатся под ногами, поэтому передвигаться приходится огромными скачками.

В какой-то момент едва не падаете, поскользнувшись на липкой массе, но, устояв, рветесь вперед. Основная масса нападающих остается позади, вы со всей возможной скоростью бежите по тоннелю. Встречающиеся на пути одиночные создания пытаются атаковать, но оказываются либо раздавлены, либо разнесены в клочья выстрелом из бластера. Вскоре последние из них остаются позади, и вы переходите на быстрый шаг – **50**.

127

Поднимаете руку к одному из пожарных датчиков. В указательном пальце – встроенная зажигалка. Включаете ее на полную мощность и направляете пламя к прибору. Воеет сигнализация, а из распылителей, установленных по всему потолку, хлещет вода.

– Вон он! – кричит Горацио, отмечая на экране красными точками движение противника.

Пантузианец бежит к выходу напрямик через кухню. Его движения можно проследить лишь по разбивающимся о невидимый контур каплям воды, но вам этого достаточно. Вы нажимаете на спуск, посылая ему вдогонку заряды энергии.

– Быстрей, уходит! – торопит Горацио.

Пантузианец понимает, что лишился главного преимущества, и спешит сбежать с поля боя. Он ловко прыгает из стороны в сторону, уворачиваясь от выстрелов, но у выхода из кухни один из зарядов попадает прямо в центр невидимой фигуры. Из раны брызжут светящиеся зеленые капли, воздух мерцает, постепенно проявляется ящероподобная фигура гуманоида.

Истекая кровью, пантузианский телохранитель валится на раскаленную плиту. Когда вы к нему подходите, он уже мертв.

– Выглядит не аппетитно, готовка – это не твое, – острит Горацио, глядя на дымящиеся останки.

 УВЕЛИЧЬТЕ ПАРАМЕТР СТЕЛС НА 1

Не теряя времени, отправляетесь догонять контрабандиста – **245**.

128

Достав один пакет из аптечки, прикладываете к груди раненого. Пакет полностью автоматический. Он мгновенно прилепляется к человеку, сам диагностирует его состояние и вкалывает необходимые лекарства из тех, что входят в комплект.

Распятый вздрагивает и с мучительным стоном открывает глаза.

– Маршал... – с трудом сфокусировав взгляд, едва слышно шепчет он. – Почему ... стражи... всегда опаздывают?..

– Кто это сделал? – проигнорировав вопрос, спрашиваете вы.

– Чистильщики... – человек закашлялся, выплевывая кровь. – Спаси... мою... жену... Концертный...

Кашель переходит в судороги, через несколько мгновений мужчина безвольно обмякает.

– Умер, – констатирует Горадио.

У распятого радио-чип в руке, усин выводит на экран его данные:

«КОЛТОР БЕНТ. ПОДПРЕФЕКТ ШОТА 126».

Подпрефектами называют управляющих нижними ярусами. Своеобразный мини-мэр. Понятно теперь, почему он удостоился чести умереть такой непростой смертью. Выдернув из стены штыри, на которых он висит, укладываете тело на пол.

– Справка по группировке «чистильщики», – Горадио находит информацию в сети. – Религиозная секта экстремистского толка, называет себя «Орденом очищения». Участники банды подозреваются в массовых убийствах мирного населения. Проповедуют освобождение Нижнего Эдема от грешников, которыми считают всех более-менее богатых сограждан. Численность, место дислокации и руководитель не установлены.

– Здесь есть концертный зал? – вспоминаете вы слова погибшего.

– Да, второй этаж, – Горадио показывает схему шота с отмеченным большим помещением в виде амфитеатра.

– Думаю, всех жителей согнали туда, – вы направляетесь к выходу. – Чистильщики готовят что-то масштабное.

 УВЕЛИЧЬТЕ АУРУ НА 1 И ЗАПИШИТЕ КЛЮЧЕВОЕ СЛОВО «КОЛТОР» — 169.

129

Имперуум-капитул – самый большой шот не только Центрального дистрикта, но и всего Города-кольца. Чтобы добраться до него, приходится воспользоваться автоплатформой – летающим автобусом, развозящим жителей Нижнего Эдема по сектору.

Но когда вы приближаетесь к штаб-квартире Сайберкорп, вас ожидает жестокое разочарование. В связи с террористической угрозой усилили меры безопасности. Все подходы охраняются, а транспорт тщательно досматривается. Автоплатформа не исключение, каждого пассажира выводят на улицу для проверки. Когда очередь доходит до вас, деваться некуда.

Пути к отступлению перекрыты, вокруг множество вооруженных стражей. Вы сами загнали себя в ловушку...



130

Прежде, чем уйти, решите, что делать с пульсаром – взять с собой или сломать, раздавив его ногой.

– Маршалы обязаны уничтожать подобное оружие, – напоминает вам Горадио.

Если оставите себе, несмотря на запреты – 109, если ломаете – 105.

Вы помните, как хакер встал с отрешенным видом, словно погрузившись в медитацию. Прикрыв рукой лицо, пытаетесь отвлечься. Всего лишь вода и ветер окружают вас. Хотя какая это вода? Лишь рожденные катарсисом образы. Картинки, посылаемые прямо в хрусталики глаз. А импульсы в кору головного мозга симулируют ощущения холодной воды и ветра...

Ваше сознание словно отделяется от тела и вы смотрите на окружающий мир со стороны. Потоки энергии окружают со всех сторон, закручиваясь по спирали вокруг поляны. Один из потоков несет похожее на вату образование, из которого вниз просыпается энергия, разбитая на мелкие фрагменты. Вы понимаете – это туча, подгоняемая ветром, а из нее льется дождь. Вы видите программный код.

Хакер стоит на месте, над его головой образуется гигантская воронка. Только что вы видели его ссутулившимся подростком, опустившим руки, сейчас же он возвышается черной фигурой на несколько метров. Воздев руки над собой, он размахивает ими, перемешивая потоки.

Все пространство наполнено реками энергии. Прикоснувшись к ближайшему потоку, чувствуете, как он поддается под рукой. Нажав сильнее, заставляете его изменить движение. Надавливая на другие, более мощные потоки, уже смелее меняете их направление, отталкивая от себя. Хакер замечает это и действует активней, но воронка над его головой быстро уменьшается.

Странная борьба продолжается недолго. Уже через несколько минут, от волнения или просто из-за малого опыта, концентрация внимания ослабла, и мир вокруг вас вернулся к прежнему виду. Вы опять стоите на поляне, держа в руках заряженный вирусом пистолет. Однако ветер заметно утих, и дождь льет уже не так интенсивно.

✎ ЗАПИШИТЕ КЛЮЧЕВОЕ СЛОВО «ПРОСВЕТЛЕНИЕ» – 288.



132

Кладете выбранную вещь в окошко кассы.

— Твоя кабинка, — охранник показывает на одну из дверей. — Учти, питательные смеси мы не подключаем.

Вы киваете и проходите в нужную комнату. Облупленные стены, потрепанное временем кресло и стол, на котором лежит обруч с прикрепленными к нему широкими очками. На стене висит плакат с красивой девушкой. Надпись на нем гласит: «Каждому клиенту "КатФри" в стоимость включен час знакомства с прекрасной Нейрити. Она всегда ждет вас в катарсисе по адресу...»

Садитесь за стол, отодвинув в сторону ненужный вам обруч. Из предплечья выдвигается спица и соединяется с одним из контактных разъемов. Экран мигает пульсирующим светом.

— Я дам тебе нужный вирус и фото подозреваемого, — инструктирует Горацио, — и отправлю сразу на нужный сервер. Система охраны там в виде стража, нужно его ликвидировать. Дальше разберешься. Помни, что после активации вируса останется мало времени до того, как заявятся джины. Готов?

— Всегда готов — **99**.



133

Если ваш параметр РУКОПАШНОГО БОЯ равен 13 или больше — **117**. Если меньше — **181**.

134

Было бы хорошо, если бы они сами подошли поближе. Например, издать какой-нибудь звук, который точно привлечет внимание. У Горацио есть записи женских голосов, можно пропустить их через громкоговоритель.

Порывшись в базе данных, исин выбирает две наиболее подходящие, на его взгляд, фразы молодых девушек. Выберите одну из них:

— Эй! Есть там кто-нибудь? — **53**.

— Помогите подняться, я вывихнула лодыжку! — **218**.

Если они вам не нравятся, остается положиться на МЕТКОСТЬ (если она равна 13 или больше) — **164** или на эффект внезапности — **102**.



135

Сорвавшись с места, несетесь по коридору, расталкивая испуганных прохожих.

— Тревога! У нас проникновение! — слышите кричащего в рацию стража.

Вы мечетесь по коридору, пытаетесь найти укрытие. Все двери закрываются перед вами, а каждый прохожий тычет в вашу сторону пальцем, показывая стражам, куда бежать.

Заскочив в очередной коридор, оказываетесь в тупике. Сзади появляются стражи и, направив на вас оружие, приказывают сдаться. Против них применять оружие вы не можете, деваться некуда. Приходится поднять руки и позволить их сковать стоп-лентой.

Когда стражи понимают, кого поймали, то мгновенно отрывают огонь на поражение. На всякий случай...

136

– Интересно, усин в нем есть? – спрашивает Горацио, намекая на то, что стоит проверить прибор. – Пытаюсь установить связь, не отвечает.

Повертев в руках обруч, открываете крышку разъема и видите, что слот под микросхему усина занят.

– Искусственный интеллект в обруч загружен, но наверное, еще не активирован, – рассуждает Горацио. – Кстати, такого большого слота под усина я еще не видел.

– Сдадим на проверку, там разберутся.

На вашем бедре открывается контейнер для хранения мелких улик, и вы кладете обруч в него.

Движение воздуха за спиной поднимает мусор с асфальта у ваших ног. Обернувшись, замечаете большой бронированный фургон. Ширины переулка едва хватает, чтобы он мог протиснуться, поэтому машина летит медленно, на высоте двух метров. На бортах светятся эмблемы Сайберкорп.

Ваше подкрепление прибыло.

Подлетев ближе, фургон приземляется, процарапав обшивкой стену дома. Подходите к нему. В кабине всего два человека, оба в одинаковых костюмах, молодые и с похожими прическами. Слева брюнет, справа блондин. Если бы не это отличие, их можно было бы принять за братьев.

– Ты Три-Кей-Двенадцать? – спрашивает брюнет, выходя из фургона.

– Так точно. Назовите себя.

– Я из группы ликвидации, – брюнет разворачивает руку запястьем к вам, и Горацио сканирует чип.

«СПЕЦИАЛЬНЫЙ АГЕНТ САЙБЕРКОРП. ОТДЕЛ ИНФИЛЬТРАЦИИ. ПЕРСОНАЛЬНЫЕ ДАННЫЕ ЗАСЕКРЕЧЕНЫ. АБСОЛЮТНЫЙ ПРИОРИТЕТ», – выводит данные на экран усин. Людей с таким уровнем секретности вы еще не встречали.

Брюнет в растерянности смотрит на труп контрабандиста.

– Вижу, наша помощь не требуется, – ворчит он.

– Можете убрать трупы, – предлагаете вы ему.

Брюнет изучает вас прищурившись, словно пытается понять: подкальываете вы его или просто предлагаете один из доступных вариантов.

– С кем он встречался? Он что-нибудь сказал? – спрашивает брюнет, подойдя к трупу. Блондин все еще в кабине и, похоже, не собирается выходить.

Склонившись над телом, агент ощупывает карманы контрабандиста. Если ваш параметр СТЕЛС 4 или больше – **398**, если меньше – **23**.

137

Вы приоткрываете дверь на достаточную для того, чтобы пролезть, ширину. Пригнувшись и держа оружие наготове, осторожно проникаете внутрь. Главное – не хлопнуть дверью, не споткнуться, двигаться тихо и быстро. Последнее для маршала, более чем наполовину сделанного из металла, не так-то просто.

Если ваш параметр СТЕЛС равен 6 или больше – **24**, если нет – **252**.

138

Спецназовец останавливается, глядя в вашу сторону. Похоже, все-таки заметил. В этот момент в комнату заглядывает другой боец.

– Ну что здесь? – быстро спрашивает он.

– Чисто... – помедлив, отвечает первый, опуская оружие.

– Выскочил в окно и убежал за угол дома.

– Понятно, – заглянувший в комнату поднимает руку со встроенной в перчатку рацией и кричит в нее: – Все на выход! Уходит по улице!

Он исчезает в коридоре. Оттуда слышится удаляющийся топот многочисленных ног. Увидевший вас спецназовец

выжидает немного и поднимает забрало шлема. Вы узнаете капитан-командера Ньюбера.

— Ты спас меня маршал, теперь я тебя, — хмуро произносит он. — Мы квиты. В следующий раз мне не попадайся.

Спецназовец опускает забрало и быстрым шагом выходит из комнаты.

— Не знал, что эти ребята могут быть сентиментальными, — Горацио удивленно присвистывает.

Подождав немного, решаете перебраться в другой дом — на случай, если стражи вернутся и проверят еще раз. В этот раз проникнуть в подъезд удастся незамеченным. Находите на четвертом этаже заброшенную квартиру и устраиваетесь там возле окна, чтобы можно было наблюдать за улицей — **64**.

139

Подчиняясь мысленной команде, в багажнике открывается контейнер. Оттуда выдвигается устройство, удерживающее минигаубицу. Встав к нему вплотную, вы протягиваете правую руку, активируя оружие. Раскладываясь на сегменты, части минигаубицы обхватывают руку, затем плечо, одновременно подключаются через импланты к вашей энергосистеме. Вперед выдвигается ствол с рифленным утолщением на конце, в ладонь ложится рукоятка.

«СИСТЕМА ТАКТИЧЕСКОГО ПОДАВЛЕНИЯ АКТИВИРОВАНА», — появляется надпись перед глазами. Сделав несколько шагов, вы адаптируете сервоприводы, отвечающие за равновесие, к перераспределению тяжести на правый бок и уверенно направляетесь к баррикадам.

— Рекомендую отойти, — произносите вы, проходя мимо спецназовцев. Переглянувшись, те со всех ног бросаются назад. Затем с помощью громкоговорителя вы объявляете:

— Внимание. Здесь работает маршал. Даю вам пять секунд, чтобы сложить оружие. Всем сдавшимся гарантирую пожизненное заключение.

В ответ из-за баррикад летят лазерные лучи, сверкая совсем близко.

— Переговоры окончены.

Подняв ствол минигаубицы, вы нажимаете на спуск. Снаряд серебряной стрелой мелькает в воздухе и исчезает за баррикадами. Резкий хлопок выбивает стекла в ближайших строениях, взрывная волна прокатывается мимо вас, неся перед собой дым и обломки. Амортизаторы на ногах выдерживают удар: вы лишь слегка покачнулись, а не успевших отбежать подальше спецназовцев валит на дорогу. Среди клубов дыма и огня раздается треск, часть пристройки у входа в шот обрушивается.

Горацио включает тепловизор, и вы, не дожидаясь пока дым рассеется, идете к пролому. Минигаубица сильно ограничивает маневренность, поэтому сбросите ее за ненадобностью и двинетесь дальше налегке — **58**, или решите, что она еще может пригодиться — **223**?

140

Вспышка — и вы вновь в реальном мире.

— Почти удалось, — Горацио проверяет доставленные данные. — Но здесь неполная информация, файл поврежден. Придется вернуться.

— Страж снова будет там?

— Да, — разочаровывает вас исин. — Все по новой.

Вы немного приходите в себя.

 ПОТЕРЯЙТЕ 10% ЗДОРОВЬЯ ОТ ГОЛОВНОЙ БОЛИ.

После чего снова погружаетесь в виртуальный мир.

Вновь проверка на ощущения, летящая платформа и бесконечные стены базы данных. Все повторяется как в «дне сурка». Платформа несет вас к цели, а вы вертите головой, ожидая появления стража. И он не заставляет себя долго ждать.

– Внимание! Ваш код доступа не соответствует разрешенным. Немедленно покиньте сервер или будете уничтожены! – раздается знакомая фраза.

Оглядываясь и видите, что он пикирует на вас откуда-то сверху. Интересно, стражи имеют память?

Подпустите его ближе, и неожиданно выхватив меч, атакуете – **229**, попытаетесь улететь – **331** или попробуете договориться, сказав, что заблудились – **354**?

⟨141⟩

– Внимание! Обслуживающему персоналу покинуть шот! – раздается из динамиков женский голос. – Угроза взрыва реактора. Это не учения. Внимание!..

Воет сирена. Вокруг бегут люди.

– Неполадки в реакторе, – Горацио собирает информацию из разных источников. – Ядро перегрелось, а система аварийного отключения вышла из строя. Через несколько часов он взорвется. Всем стражам приказано организовать эвакуацию мирных жителей.

Следующий час вы помогаете выводить людей из здания. Над шотом появляется несколько пожарных платформ, похожих на гигантские дирижабли. Взрыв предотвратить невозможно, и здание подвергают срочной консервации. С платформ его опрыскивают веществом, создающим нанопленку, которая поглощает радиацию и излучение, а затем поливают стены армирующей пеной. Вокруг шота стремительно нарастает панцирь, призванный защитить город от взрыва.

Посмотреть шоу собралось множество людей на летающих машинах из Верхнего города. Вам приходится отгонять зевак на безопасное расстояние, курсируя вокруг на своем «мустанге». Поэтому когда происходит взрыв, вы наблюдаете его во всей красе.

Приглушенная пеной вспышка прокатывается от нижних этажей шота до самого верха. В некоторых местах пена

испаряется, и оттуда прорываются лучи ослепительной яркости. В огромном здании как будто на мгновение вспыхивает солнце и сразу гаснет. «Мустанг» слегка тряхнуло, а экран покрылся рябью помех, но сразу восстановился.

– Это было... удивительно, – произносит Горацио. – Ты почувствовал всплеск энергии?

– Нет, – отвечаете вы ему и объявляете в громкоговоритель, оттесняя зевак подальше от здания: – Представление закончено, разлетайтесь!

Пожарные платформы продолжают поливать шот пеной. Из-за этого он похож на гигантский плотбир, торчащий в центре города. Теперь шот непригоден для жизни и, скорее всего, будет снесен – внутри он полностью выгорел.

– Взрыв прошел под полным контролем, – сообщает Горацио. – Потерь среди населения нет. Имуществу нанесен урон в миллиарды кредитов. Устраивая взрыв, налетчики не могли не знать, что мы успеем всех эвакуировать. Какой тогда в этом был смысл?

– Заявить о себе, – предполагаете вы. – Напугать. Прославиться. Тот, кто способен организовать такое, претендует на большую власть.

Вы направляете «мустанг» вниз и приземляетесь на дорогу неподалеку от шота – **279**.

⟨142⟩

«Мустанг» поднимается над домами. Вы жмете педаль, увеличивая скорость, как вдруг Горацио кричит:

– Вертоботы!

Одна из боковых камер замечает две винтокрылые машины, летящие над крышами параллельным курсом. Жмете рычаг, бросая «мустанг» круто вниз, под прикрытие домов. Поздно – звено вертоботов резко меняет курс, направляясь в вашу сторону – **30**.

⟨143⟩

– Успокойся, дыши глубже, – вы продолжаете целиться в преступника, но не двигаетесь. – От тебя сейчас зависит три жизни.

– Что? – Бандит явно сбит с толку. Он заинтересован, это вам и нужно: – Почему три?

– Твоя, заложницы и твоего отца, – Горацио с помощью преобразователя сделал ваш голос мягким и дружелюбным.

– Мне нет дела до старика и, тем более, до этой!.. – бандит замахивается рукояткой плазмоизлучателя, чтобы стукнуть женщину по голове.

– Еще раз ударишь ее, я отстрелю тебе сначала ноги, потом то, что между ними и только потом убью, – в этот раз ваш голос не дружелюбен. – Ты веришь мне?

– Да, да, – преступник бледнеет. – Маршалы никогда не лгут, это все знают.

Бандит явно перепуган до смерти, осознавая, кто перед ним. Его взгляд мечется по комнате в поисках спасения. Разговаривая, вам удастся немного приблизиться к нему, а он этого не замечает. Горацио рассчитывает траекторию и выводит на экран метку цели. Вы останавливаетесь, давая возможность стабилизаторам выровнять руку с бластером. Перекрестье прицела совпадает с меткой.

– Так что там насчет моей жизни?

Вы нажимаете на спуск. Заряд бластера попадает преступнику в предплечье, срезав руку словно остро заточенный нож. Кисть, сжимающая плазмоизлучатель, падает на пол.

– Приговорен к смерти, – произносите вы.

Преступник удивленно охает, смотрит на обрубок руки и, выпустив заложницу, раскрывается. В то же мгновение еще несколько зарядов попадают ему в голову и грудную клетку. Дымящиеся останки обрушиваются на пол – **270**.

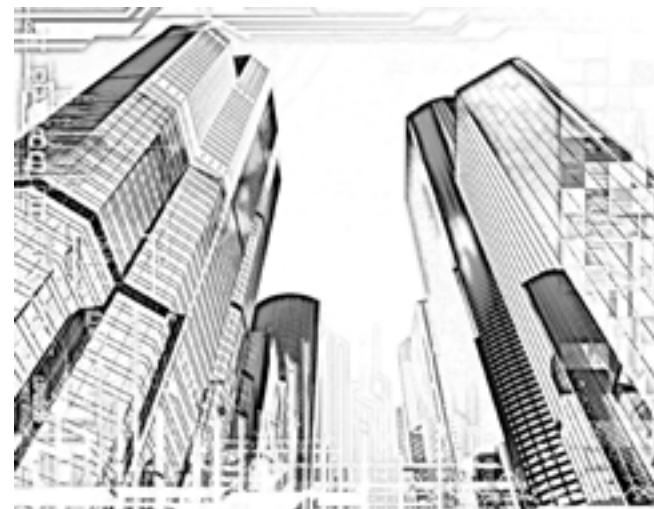
⟨144⟩

Прикрываясь колоннами, обегаете вокруг робота и появляетесь у него за спиной. Видимо, все же услышав шаги, Шквал поворачивается, но не успевает отреагировать. Вы уже рядом и несколько раз стреляете почти в упор.

Из-под брони робота идет черный дым, Шквал валится набок.

– А я уже стал нервничать, – произносит Мэлс и, подбежав к поверженному противнику, несколько раз стреляет в него.

– Идем! – командует Вито, направляясь ко входу – **202**.



⟨145⟩

Прицелившись, нажимаете на спуск, и старик замертво валится на сцену. Еще до того, как он упал, дверь прилегающей к сцене комнаты открывается. Из нее выходит мужчина в красном. Вы направляете бластер на новую цель, заряд энергии прожигает мужчине грудь. Преступник, не успев ничего понять, падает в проходе.

Готовый к любым неожиданностям, проходите через сцену. Переступаете через труп и входите в комнату. Женщина лежит у стены без признаков жизни – преступник застрелил ее – **228**.

⟨146⟩

Сидите неподвижно в укрытии, внимательно наблюдая за окружающей обстановкой. Через несколько минут в дворик залетает сканер и не, сбавляя скорости, проносится мимо.

– Улетел за «мустангом», – произносит Горацио.

Подождав еще немного, решаете, что пора менять дислокацию. Нужно подыскать более надежное укрытие, пересидеть там, пока не закончатся активные поиски.

– Рекомендую уходить в подгорье, туда стражи не сунутся, – советует исин.

Подгорье. Бесконечный лабиринт коллекторов, помещений, шахт, устроенных в полостях гигантских платформ, на которых стоят дома Нижнего города. Пристанище преступников всех мастей. И не только их – в подобных системах всегда заводятся опасные твари, случайно завезенные в трюмах с других планет.

Горацио отмечает на карте ближайшую шахту, через которую можно спуститься туда. Совсем рядом.

Последуете его совету – **284** или решите спрятаться в одном из домов – **178**?

⟨147⟩

Рванув с места, перебегаете к следующей кадке с деревом. Сверху сразу же стреляют, но лишь один лазерный луч задевает спину.

✎ УМЕНЬШИТЕ ЗДОРОВЬЕ НА 10%

Пока вы бежали, Горацио с помощью датчиков успел точно определить местоположение преступников.

– Рекомендую бросить гранату в того, кто стреляет из лучемета, и одновременно подстрелить того, кто лупит из плазмогана, – советует Горацио.

Последуете его совету – **205** или добежите до следующего укрытия, которое находится как раз под галереей? Там вы будете вне зоны досягаемости – **75**.

⟨148⟩

– Кто такой Ярл? – кричите вы в спину наместнику.

Спиф Майер останавливается. Обернувшись, он смотрит на вас расширенными от ужаса глазами.

– Он всех нас погубит, – едва шепчут его губы.

На призрачном лице появляется гримаса страха, наместник исчезает.

– Загружено сто процентов, – докладывает голос.

Видите вспышки со всех сторон. Из открывающихся порталов появляются джины. На этот раз их очень много.

Они устремляются к вам. Не остается ничего другого, кроме как ударить по скейпу – **40**.



⟨149⟩

Не обращая внимания на град ударов, поворачиваетесь вокруг себя и раскручиваете над головой невидимого противника. Импланты на руках и ногах, подчиняясь мысленной команде, развивают максимальную скорость. Вы бьете назойливого телохранителя о стену. В ней образуется широкая вмятина, паутина трещин разбегается по облицовке.

Воздух дрожит, проявляются очертания пантузианца. Ящероподобный гуманоид наполовину застрял в стене, похожий на расплюснутую ударом газеты муху. Он еще жив – лапы и хвост слабо подрагивают, а желтые глаза с яростью смотрят на вас. Судя по широким ручейкам флюоресцирующей крови, обильно текущим по стене на пол, злиться ему недолго осталось.

Пантузианец – разумное существо и правила требуют от вас зачитать ему обвинительный приговор.

– Вы обвиняетесь в нападении на стражей, пособничестве преступнику, вандализме и нарушении еще ряда законов Эдема. Приговор – смерть. Желаете что-то сказать в свое оправдание?

Гуманоид невянятно хрипит и испускает дух.

 УВЕЛИЧЬТЕ ПАРАМЕТР РУКОПАШНОГО БОЯ НА 1.

Не теряя времени, бежите к запасному выходу, чтобы догнать контрабандиста – **245**.

⟨150⟩

Окно закрыто тонким прозрачным пластиком. Из вашего шлема выезжает манипулятор и прорезает в нем круглое отверстие достаточной величины. Убрав вырезанный кусок, достаете бластер и прицеливаетесь. Один из налетчиков сидит в кресле и, положив оружие на колени, кажется дремлет. Двое других идут друг за другом вдоль верхнего ряда.

– Сначала того, кто сзади, потом переднего, затем магистра, а последним – дремлющего, – советует Горацио, отмечая цели на экране.

Вы сомневаетесь. Магистр без оружия, в то время как сидящий в кресле может открыть ответный огонь. Сделаете, как советует исин – **8**, или сначала перестреляете вооруженных преступников, а магистра последним – **208**?

⟨151⟩

Скоро вам попадается служебный лифт. Широкая кабина предназначена для подъема крупногабаритных предметов и передвижения обслуживающих роботов. То, что надо. Входите в нее, выбираете необходимый этаж и, меньше чем через минуту, прибываете на место.

Остается пройти по длинному коридору и отыскать нужную дверь.

– Квартира C1438, – напоминает Горацио.

Вы идете вперед, всматриваясь в номера – **162**.

⟨152⟩

– Сзади! – предупреждает Горацио.

Вместо того, чтобы бросить блондина на асфальт, прикрываетесь им, как щитом, и поворачиваетесь к brunetu. Тот направляет на вас ствол какого-то оружия, но не стреляет.

– Маршал, ты что, спятил? – голос блондина дрожит от испуга.

Горацио уже сверился с базой данных. На экране появляется описание оружия bruneta:

«ПЧ-2000. ПУЛЬСАР ЧАСТОТНЫЙ, В ПРОСТОРЕЧЬЕ «ПЕЧЬ». ПОВСЕМЕСТНО ЗАПРЕЩЕН К ПРИМЕНЕНИЮ, НОШЕНИЮ, ХРАНЕНИЮ И ПРОИЗВОДСТВУ КАК НЕГУМАННОЕ ОРУЖИЕ».

О пульсарах вы, конечно, слышали, но раньше видеть их не доводилось. Они относятся к волновому резонирующему оружию, против которого бессильна практически любая броня. Испускаемые «печью» волны просто проходят сквозь нее, отчего кровь жертвы вскипает, а мозг превращается в кашу.

– Ты, конечно, знаешь что у меня в руке? – ухмыляясь, спрашивает агент. – Отпусти его, или мне придется пришить вас обоих. Нам лишь приказано доставить тебя в Центр.

«ОН ВРЁТ», – сразу же определяет по голосу исин.

– Эй! Друг, ты ведь не серьезно? – дрожащим голосом лепечет блондин.

Послушаетесь bruneta и сдадитесь им – **396**.

Прикрываясь блондином, отступите, надеясь, что brunet блефует и не станет убивать напарника – **13**.

Швырнете блондина вперед, чтобы тот своим телом сбил bruneta, после чего попытаетесь обезоружить его – **248**.



⟨153⟩

— Он у меня не общительный, — отвечает маршалу.

Слышится звук, как если бы ваш попутчик удивленно хмыкнул.

— Я следую к главному причалу, — говорит маршал. — Он сейчас под обстрелом, стражи запросили помощь. Ты со мной?

— Нет, у меня дело на другом этаже — **78**.

— Конечно, я сам туда направляюсь — **95**.

⟨154⟩

Быстро сориентировавшись, бросаете через окно гранату в ближайший вертобот. Она взрывается в его винтах. Покореженные лопасти разлетаются во все стороны, неуправляемая машина падает вниз.

Сразу давите на газ, целясь во второй вертобот, но он уже отлетает и, разворачивается к вам. Однако взрыв, видимо, произвел впечатление на оператора управляющего им, потому что вертобот заносит и ударяет о стену дома. Машина пикирует вниз и едва не разбивается об асфальт рядом с первой. В последний момент вертобот выходит из штопора и, качаясь, летит вдоль домов.

Не тратя на него больше времени, разворачиваете «мустанг» в другую сторону — **262**.

⟨155⟩

Прыгнув через пролом, катитесь по полу, уходя от возможных выстрелов. И не зря — Горацио сразу помечает многочисленные цели. Вокруг вас сверкают лазерные лучи и заряды плазмы. Вы почти наугад стреляете в ответ, не переставая двигаться с максимальной скоростью. В какой-то момент оказываетесь прямо в толпе налетчиков и раскидываете их в стороны мощными ударами рук и ног — **46**.

⟨156⟩

— Я уверен в его виновности, — спокойно отвечает вы, — но доказательств у меня нет, иначе он был бы уже арестован. Необходим допрос, чтобы получить признание. Но я приведу приговор в исполнение и без допроса, если понадобится.

— Да, что-то, а выбивать признания вы умеете, — с горечью выпаливает Сатура.

— А ты оптимист парень, — говорит Вито. — Так прямо и убьешь его? Он ведь все-таки наместник.

— Перед законом все равны — **360**.



⟨157⟩

Преступник мешкает на долю секунды, ваша же реакция — мгновенная. Развернувшись боком, уходите с линии огня, при этом стреляя в него из бластера почти в упор. Человек по инерции делает еще шаг, заваливается вперед и, вскинув руку с оружием, успевает выстрелить.

Судя по тому, что вылетевшая плазма размером с футбольный мяч, вооружен он плазмогоном. Заряд лишь задевает ваше плечо, но сразу взрывается ослепительным шаром, и вы падаете на пол. Не от ударной волны — она у плазмы низкая — а чтобы снизить ущерб от повреждений.

Пока вы поднимаетесь, Горацио проверяет системы и выдает данные о незначительных повреждениях.

 СУММАРНО УМЕНЬШИТЕ ЗДОРОВЬЕ НА 10%

Преступник лежит, не подавая признаков жизни — еще бы, с такой дырой в спине. Одежда на нем горит, воспламенившись от близкого взрыва — **82**.

158

Выхватив бластер, стреляете в фургон. Энергетический заряд попадает в кабину и разлетается, как брызги воды. Защита у него хорошая – на лобовом стекле ни трещины. Водитель фургона, даже не вздрогнув, давит на газ, и машина мгновенно ускоряется. Сидящий рядом с ним спецназовец высовывается из окна, нацеливая на вас бластер.

Вы понимаете, что уже не успеете к люку, и бежите назад. Энергетический заряд настигает вас через несколько шагов, сбивает с ног.

✎ ПОТЕРЯЙТЕ 10% ЗДОРОВЬЯ.

Падаете на асфальт, и многотонная машина уже через секунду приземляется прямо на вас.

Если ваш параметр РУКОПАШНОГО БОЯ 14 или больше – **185**, если меньше – **299**.



159

Без лишних разговоров вскидываете бластер и стреляете в него.

В последний момент что-то невидимое ударяет по вашей руке, и заряд улетает в другую сторону. Если ваш параметр РУКОПАШНОГО БОЯ 13 или больше – **272**, если нет – **16**.

160

Прижимаетесь спиной к стене и ждете. Вскоре видите существ, деревянной походкой ковыляющих в вашем направлении. Бледные фигурки появляются из темноты, как будто материализуясь друг за другом. Их становится все больше и больше. По поведению непонятно, заметили они вас или нет. Похожие на маленькие столбики, с растопыренными в сторону лапками, как будто в желании кого-то обнять, существа не выглядят агрессивными. Но что-то зловещее в их целеустремленном движении есть.

Когда ближайшие оказываются от вас в нескольких метрах, рассматриваете их получше. Из головы торчат несколько длинных отростков, похожих на антенны. Длинные пальцы на расставленных в сторону лапах извиваются во все стороны, как щупальца. Там, где должно быть лицо, лишь два больших, как блюдца, глаза. И тут начинается.

Одна из тварей подскакивает в воздух, как на пружине. Бледное создание врывается в вас, оказавшись мягким и липким, и прилепляется всем телом к ноге. Срываете его с себя, давите пальцами и отбрасываете в сторону. Еще несколько существ мелькает в воздухе, прицепляются к плечу и шлему. Пока отдираете этих, прилетают еще несколько, потом еще.

Тела созданий выделяют кислоту, разъедающую ткани. Она проникает повсюду – во все щели, между стыками бронепластин, в раны. Налипая на ноги, руки и спину, существа подтачивают вас, как ржавчина – медленно, но верно.

✎ ППОТЕРЯЙТЕ 10% ЗДОРОВЬЯ

С каждой секундой их становится все больше. Направляете бластер в сторону приближающихся существ и несколько раз стреляете. Заряды энергии образуют длинные просеки в их рядах, освещая на мгновение туннель. Насколько хватает глаз, он весь заполнен ими, как оживленная улица в час пик.

Если записано ключевое слово «пульсар» – **222**.

Если нет – **253**.

— Он в катарсисе, — Горацио часто говорит очевидные вещи. — Это хакер, работающий на Орден. Через порт он получил доступ к оборудованию шота и пытается пробить его защиту.

Вы приставляете ствол к голове преступника. Внутренний экран предупреждающе мигает: «НЕДОСТАТОЧНО УЛИК ДЛЯ ВЫНЕСЕНИЯ ПРИГОВОРА», а усин блокирует электронное управление бластером, не давая выстрелить.

— Ты не можешь просто так убить подозреваемого, — сообщает Горацио. — То, что это именно тот хакер, не доказано.

— Он спокойно сидит в комнате рядом со сценой, где проводятся массовые казни, а в самой комнате развлекается один из главарей. Сомневаюсь, что парня просто не заметили. Он один из них. Разблокируй бластер.

— Это косвенные улики, их недостаточно, — возражает Горацио. — Маршалы выносят смертные приговоры только при стопроцентных доказательствах. Одной уверенности мало. Во всяком случае, для нас. Вы жалеете, что рядом нет никого из спецназовцев. Им бы «одной уверенности» хватило.

— Что если просто отключить его от сети?

— Экстренный вывод был бы возможен, если бы он был подключен через стандартный вход. Но его очки и обруч самодельные, хакеры часто такие используют. Попытка отключить его может привести к коме или другим вредным последствиям, а так как мы не уверены на сто процентов...

— То не имеем право причинять ему вред, — перебиваете вы усина. — Твоя рекомендация?

Вы убираете бластер.

— Необходимо войти в катарсис. Он пользуется хакерским сервером, значит, там его можно убить. В сети ты не будешь скован правилами.

— Разве маршалы могут входить в катарсис? — вы о таком не слышали, да и никогда не задумывались об этом.

— Мне неизвестны прецеденты, но теоретически, почему нет? Ты ведь человек, хоть и немного... усовершенствованный, — искусственные интеллекты славятся своей политкорректностью.

— Здесь нет второго комплекта, — вы оглядываетесь в поисках обруча и очков.

— Тебе они не нужны. Очки и обруч — всего лишь передатчики, твой шлем прекрасно их заменит. Садись, времени мало.

Вы сковываете хакера стоп-лентой и усаживаетесь рядом с ним прямо на пол. Из предплечья выдвигается коммутационный штекер, которым управляет Горацио. Он соединяется с одним из контактных разъемов на столе.

— Слушай внимательно. Хакер создал игровой сервер со своими правилами, так ему проще взломать защиту шота. Ждать тебя там может что угодно, но помни: все, что есть в катарсисе, — это визуальное отображение программ. И все там подчиняется стандартным правилам. Тебе надо будет быстро разобраться в правилах сервера и найти слабое место хакера, оно всегда есть. Я дам тебе вирус, которым можно его уничтожить. В игре он примет форму оружия, надо попасть им в контактный круг хакера. Это приведет к заражению программного кода и перегрузке нейронов головного мозга, что вызовет их паралич. Короче, он превратится в овощ. Ты войдешь в игру под первым уровнем.

— Что это значит?

— Игроки первого уровня могут влиять на виртуальную реальность, они полностью вживаются в нее. Обратная сторона — уязвимость к вирусам. И опасайся джинов! Пока ты на хакерском сервере — ты для них нарушитель. Игроков первого уровня они убивают не хуже вирусов.

Вы еще можете отказаться от этой рискованной затеи. Даже если хакеру удастся взломать защиту реактора, останется достаточно времени, чтобы эвакуировать людей из шота и близлежащих районов — **31**. Если рискнете — **87**.

⟨162⟩

– Вот она.

Вы и без подсказки исуна останавливаетесь напротив нужной двери. Зеленая подсветка номера означает, что хозяин дома – вам повезло, иначе пришлось бы его ждать.

– В баре парень был с обручем, – исин выводит на экран фото Бильда Кастера, вы обращаете внимание на серебристого цвета обруч, охватывающий его голову. – В таких носят исинов. Даже если ты сразу обезвредишь Кастера, его исин успеет отправить запрос о помощи. Уйти отсюда в этом случае нам не дадут. Я поставлю помехи, чтобы он не мог отправить сигнал, но их хватит на несколько секунд. За это время ты должен уничтожить обруч.

– Без проблем.

Нажимаете кнопку домофона. Датчики Горацио улавливают шум приближающихся шагов. Замок щелкает, дверь плавно отъезжает в сторону. Еще до того, как она открывается, вламываетесь внутрь. Протискиваетесь через щель и отпихиваете от двери парня.

Сорвете с его головы обруч – **356** или перехватите его руку, метнувшуюся к кобуре на поясе – **324**?



⟨163⟩

Вы занимаете оборону и застываете у стены, держа бластер наготове. Взгляд внимательно следит за помещением, стараясь не пропустить ни малейшего движения. Горацио сканирует все вокруг датчиками, но они ничего не показывают. Пантузианский телохранитель осторожен и ничем не выдает своего присутствия.

В напряженном ожидании проходит пять минут. Враг больше не делает попыток атаковать. Вы приходите к выводу, что он, скорее всего, уже покинул помещение и сейчас бежит по улицам города, догоняя хозяина.

Подождав еще немного, направляетесь к выходу. Все быстрее с каждым шагом, не встречая сопротивления. Наконец, бросаетесь по коридору и вскоре выбегаете из здания в узкий переулок.

В нем как раз приземляется бронированный фургон с эмблемой Сайберкорп. Подкрепление.

Подходите к нему. К вашему удивлению, в фургоне всего двое. Оба одного возраста и с похожими прическами. Один брюнет, второй блондин.

– Ты Три-Кей-Двенадцать? – спрашивает вас брюнет, выходя из фургона.

– Так точно. Назовите себя.

– Я из группы ликвидации, – брюнет разворачивает руку запястьем к вам, Горацио сканирует его чип.

«СПЕЦИАЛЬНЫЙ АГЕНТ САЙБЕРКОРП. ОТДЕЛ ИНФИЛЬТРАЦИИ. ПЕРСОНАЛЬНЫЕ ДАННЫЕ ЗАСЕКРЕЧЕНЫ. АБСОЛЮТНЫЙ ПРИОРИТЕТ» – выводит данные на экран Горацио. Людей с таким уровнем секретности вы еще не встречали.

– Доложи обстановку, – приказывает брюнет.

Вы кратко рассказываете о контрабандисте, пантузианце и подозрительной машине.

– Ты слышал? – на этот раз брюнет обращается к блондину.

– Да, – тот кивает. – Докладываю в центр – **203**.

164

Запомнив, где сидят преступники, встаете из-за укрытия и два раза нажимаете на спуск. Два энергетических заряда прорезают воздух и попадают точно в цели. Малое расстояние и меткость сделали свое дело – **246**.



165

Заряд энергии попадает в широкоствольный лучемер. От него отлетают обломки, оружие отключается. Второй лучемер по траектории выстрела определяет ваше местоположение и перенаправляется на вас.

Град лазерных лучей обрушивается на дверь, вы пытаетесь отползти. Но огонь такой плотный, что едва высовываетесь, как сразу получаете многочисленные повреждения. Через минуту подтягиваются спецназовцы и, огонь усиливается. Похоже, они не остановятся, даже если придется разнести весь дом.

Летят несколько гранат, от взрывов не спасает и металлическая дверь. Когда в подъезд врываются несколько бойцов спецназа, вы еще живы. К сожалению, все системы настолько повреждены, что вы не можете даже пошевелиться. Спецназовцам остается лишь сделать пару выстрелов, чтобы закончить работу...

166

В вашу сторону летят лазерные лучи и заряды плазмы. От некоторых удастся увернуться, другие проносятся мимо, но несколько выстрелов попадают в вас.

 **ПОТЕРЯЙТЕ 30% ЗДОРОВЬЯ.**

Хладнокровно стреляете в ответ. Убиваете вначале охранника, затем мужчину в красном балахоне. Целитесь в уползающего магистра, но тут Горацио подает предупреждающий сигнал.

Раненый охранник истекает кровью и, опираясь на сиденья, пытается подняться. Он направляет оружие в вашу сторону. Приходится вернуться и добить его. Магистр в это время поднимается на ноги и вбегает в комнату.

Преследуете его – **249**.

167

Чтобы доехать до нужного перекрестка, приходится воспользоваться автоплатформой – летающим автобусом, развозящим жителей Нижнего города по сектору. Но девушки в нужном месте вы не видите. Возможно, ее арестовал другой страж, или она ушла.

Но маршалы так легко не сдаются. Вы обходите все соседние улицы, заглядывая в бары, клубы, магазины. Возле одного из магазинов действительно находите ее. Девушка как раз расплатилась за продукты и вышла на улицу. В одной руке она несет пакет с едой, в другой – свернутый плакат.

Вы идете следом. Пройдя несколько перекрестков, она сворачивает в темный переулочек. Вы задерживаетесь у входа, чтобы подождать, пока девушка дойдет до конца. Если идти сразу за ней, это может привлечь ее внимание.

Кто-то приставляет вам ствол к спине. Мужской голос сзади шепчет:

– Не дергайся, а то застрелю. Иди вперед.

Попытаетесь обезвредить неизвестного – **378** или сделаете, как он велит – **332**?

168

Летите на пол, стараясь в падении перевернуться спиной вниз. Пантузианец отцепляется, но не успевает выскользнуть из-под вас. Плитка, которой выложен пол кухни, разбивается вдребезги. Среди грохота и лязга различаете шлепок и треск костей.

Воздух рядом с вами мутнеет, проявляются очертания ящероподобного гуманоида. Его ноги, хвост и тело по пояс прижаты вами, из многочисленных ран брызжет флюоресцирующая зеленая кровь. Не обращая внимания на раны, пантузианец пытается выбраться, активно помогая себе руками. С его плеча съезжает кожаный капюшон, оголяя прикрепленный к телу лазер.

Вы поднимаете руку с бластером и нажимаете на спуск всего на мгновение раньше него. Заряд энергии прошивает голову пантузианца, превращая ее в дымящиеся останки. Лазер выстреливает, но его луч лишь прожигает полосу на броне вдоль вашей груди.

 ПОТЕРЯЙТЕ 10% ЗДОРОВЬЯ

Если бы он прицелился получше, то продырявил бы вас насквозь. Не теряя времени, поднимаетесь и отправляетесь догонять контрабандиста – **245**.

169

Быстро достигаете конца коридора, никого не встретив. Несколько трупов, выбитые двери, следы борьбы и грабежа. Коридор заканчивается большим атриумом. Внутренний дворик окружен двухэтажными галереями. На потолке искусственное небо с облаками, неотличимое от настоящего, на полу ряды кадок с деревьями. Идиллию портят развешанные на этих деревьях трупы, покачивающиеся под дуновением ветра, создаваемого огромным кондиционером.

Если у вас записано ключевое слово «беглец» – **93**, если нет – **263**.

170

Горацио ловит телевизионный сигнал, на внутреннем экране появляется видеоокно с новостной программой. Ведущая рассказывает что-то о политике, вы переключаете дальше. Следующий канал освещает события на других планетах. На экране сменяются кадры обломков, вращающихся на орбите небольшой планеты. Затем показывают космические корабли флота Земной Федерации. Ведущий говорит:

– Тикланцы вновь попытались захватить один из передовых аванпостов землян на Геркулоне. В этот раз их массированная атака была отбита на подступах к планете, остатки вражеского флота скрылись в гиперпространстве. Все мы помним бойню, которую они устроили на Геркулоне десять лет назад...

Вы переключаете на следующий канал.

– Вопиющий акт жестокости наблюдали сегодня жители Эдема в прямом эфире. Так называемый Орден очищения совершил нападение на шот 126, где фанатики устроили массовые убийства, ведя прямую трансляцию в сети. Это первая акция такого масштаба последователей Культа чистоты. Властями всех дистриктов причастные к Ордену заочно приговорены к смертной казни. Жителям Верхнего города ничего не угрожало...

Следующий канал:

– Сообщение из главного департамента стражей Центрального дистрикта, – мило улыбаясь, говорит красивая девушка: – Сегодня произошел сбой в работе одного из маршалов, серийный номер Три-Кей-Двенадцать. Он вышел из-под контроля и застрелил несколько невиновных человек. Всех, кто располагает какими-либо сведениями о нем, просим сообщить стражам.

На экране появляется ваше фото. Впрочем, все маршалы выглядят практически одинаково, и опознать вас можно только по одежде и номеру на жетоне.

— Объявлено вознаграждение. Маршал подлежит утилизации, — продолжает ведущая. — Специалисты полагают, что сбой связан с происшествием в шоте 126, в Нижнем городе. Там были небольшие проблемы с реактором, о чем мы уже сообщали ранее. Представители Сайберкорп приносят свои извинения за доставленные неудобства. Они заверяют, что подобные случаи брака очень редки и не должны бросать тень на всю программу «Маршал».

Дальше следует рассказ о том, сколько пользы приносят маршалы городу. Некоторое время просматриваете другие каналы, но не находите ничего интересного и решаете, что пора выдвигаться.

Прежде чем выйти в город, надо изменить внешность. Для этого потребуется одежда, желательно большого размера. Поищите в пустых квартирах дома – **59** или проникнете в одну из запертых, предварительно позвонив туда и убедившись, что внутри никого нет – **318**.

⟨171⟩

Сделав шаг в сторону, оказываетесь возле фургона. Блондин успевает лишь испугано вскрикнуть, когда ваша рука стальными тисками хватается его за плечо.

Сильным рывком выдергиваете агента с водительского сиденья – **152**.

⟨172⟩

Вам повезло, что охранять зал остается всего несколько человек, это облегчает задачу. Вначале надо разобраться с теми тремя, что ходят по крайним верхним рядам, затем убрать магистра и его развратного отпрыска.

Если ваш параметр **МЕТКОСТЬ** равен 14 или больше, можете положиться на него и расстрелять их из окошка подсобки – **150**. Если нет, придется подобраться поближе – **226**.

⟨173⟩

Вы не знаете, как это сделать. Просто чувствуете, что это возможно. На вас надвигаются массивы перемешивающихся символов – его зубы. Вы отчетливо видите места их соединений. Действуя по наитию, направляете на них потоки струящейся вокруг энергии.

Видите, как разрушается логичность программного кода. Из брешей фонтанируют символы, по структуре всего джина проходят изломы. Часть энергии отражается обратно в вас и пронзает невидимыми стрелами.

 **ПОТЕРЯЙТЕ 10% ЗДОРОВЬЯ**

На мгновение потеряв концентрацию, чувствуете боль, а затем с глаз как будто спадает морок. Вокруг вновь стены, а точнее, вы уже наполовину провалились в пасть джина. Она готова сомкнуться над вами, но лишь распахивается сильнее. Чудовищные зубы разлетаются тысячами осколков, как от взрыва.

Джин выплевывает вас и, заложив крутой вираж, пикирует вниз. На его пути возникает светящееся окно, в которое он и влетает. Портал закрывается. Похоже, монстр просто сбежал.

Некоторое время летите вниз в свободном падении, пока вас не подхватывает материализовавшаяся в воздухе платформа. Пытаетесь вновь вызвать в себе ощущения, с помощью которых увидели программный код, но ничего не получается.

Вернувшись к кластеру, заканчиваете загрузку данных. Вслед за последней светящейся точкой из дыры вылетает ключ и падает вам в руку.

Другие джины не появляются, поэтому пока спешить некуда.

Если у вас записано ключевое слово «утилизация» – **255**, если есть слово «Она» – **111**.

Если нет, нажимаете скейп и возвращаетесь в реальный мир – **103**.

⟨174⟩

Упав, сразу перекатываетесь, защищая голову руками. Чувствуете еще один удар, который приходится вскользь по плечу и не причиняет вреда.

Несколько раз стреляете наугад, чтобы выиграть время и сориентироваться – **296**.

⟨175⟩

Делать нечего – показываете ему значок. Маршал берет вас на прицел и вызывает подмогу. Пытаетесь ему объяснить, что вас подставили, что нужно обязательно допросить наместника... Но уговоры бесполезны – маршалы верят только фактам. Возможно он и начнет собственное расследование, но уже после того как вас отправят на свалку...



⟨176⟩

В нужный момент активируете насадки и прилипаете к стене за секунду до того, как вас сбросило бы вниз. Зависаете над самым выступом. Отцепившись, приземляетесь прямо на него.

– Мягкая посадка, – с облегчением говорит усин – **96**.

⟨177⟩

– Граната! – кричите вы, и, выскочив из коридора, бросаете снаряд.

Спецназовцы защищены шлемами, им ни вспышка, ни грохот не страшны. Дождавшись взрыва, они вскакивают и бегут к вам, вы же стреляете во все стороны из бластера. К счастью, все четверо успевают добежать до коридора прежде, чем бандиты опомнились. Преступники концентрируют весь огонь на вас. До того, как успеваете отойти, получаете несколько зарядов в корпус.

 **ПОТЕРЯЙТЕ 10% ЗДОРОВЬЯ**

Спецназовцы валятся с ног от усталости, но не забывают занять оборону.

– Спасибо, маршал, – благодарит вас Ньюбер, тяжело дыша. – Я думал: все, крышка нам.

 **УВЕЛИЧЬТЕ АУРУ НА 1 И ЗАПИШИТЕ КЛЮЧЕВОЕ СЛОВО «НЬЮБЕР».**

Минут через пять подходит еще один отряд спецназа, и выжившие бандиты разбегаются.

– Уцелевшие налетчики ушли в подгорные коммуникации, – сообщает Горацио. – Больше нет смысла здесь задерживаться.

Согласившись с ним, отправляетесь к выходу. Если у вас записано ключевое слово «катарсис» – **279**, если нет – **141**.

⟨178⟩

Держась в тени и используя все возможные укрытия, пробираетесь вдоль домов. Видите приоткрытую дверь одного из подъездов – наверное, сломан замок. Воспользовавшись этим, быстро входите внутрь.

Дом, в котором вы оказались, типичен для Нижнего города. Пятнадцать этажей, собранных из стандартных блоков, грязный подъезд с разрисованными стенами и не работающими лампочками. Лифт сломан. Пока поднимаетесь по лестнице, обнаруживаете, что большинство квартир пустует.

Войдя в одну из них, занимаете место у окна, из которого просматривается подход к дому, и ждете – **64**.

⟨179⟩

Сделав последний шаг, вы разворачиваетесь, быстро прицеливаетесь и стреляете. От оглушительного грохота закладывает уши, дым заволакивает обзор... Если ваш параметр **МЕТКОСТЬ** равен 14 или больше – **39**, если меньше – **215**.

⟨180⟩

Глаза существа поворачиваются в вашу сторону, и широкие, как блюдца, зрачки расширяются еще сильнее. Оно вас замечает. Короткие ножки отталкиваются с невероятной силой, как сработавшие пружины. Существо прыгает прямо на вас. От прежней медлительности не остается и следа.

Тварь оказывается мягкой и липкой – прилепляется к вам всем телом, как пиявка. Ударом руки срываем ее с себя. Из коридора уже заскакивают другие. Подходя к нише, они прыгают на вас, вы отбиваетесь, стреляете из бластера.

У ног валяются кучи раздавленных тварей, но с каждой минутой их все больше. Выглянув в коридор, видите, что там плотными рядами стоят другие, в молчаливом спокойствии ожидая своей очереди. Их сотни, а может, тысячи.

Усталости вы не чувствуете, продолжая истреблять нападающих, но постепенно они берут верх. Их тела выделяют кислоту, разъедающую ткани. Она проникает везде – во все щели, между стыками бронепластин, в раны. Налипая на ноги, руки и спину, существа подтачивают вас, как ржавчина – медленно, но верно. Понимая, что оказались в западне, пытаетесь выбраться из ниши, бредете по колено в чавкающей массе из существ.

В какой-то момент отказывают сервоприводы на ногах, вы падаете на пол. Сразу же вас захлестывает волной молчаливых созданий...

⟨181⟩

Разбрасывая кастрюли и топча обломки стеллажа, пытаетесь поймать противника, но хватаете пальцами воздух. Похоже, пантузианец слишком быстр и, пользуясь невидимостью, легко скрывается от вас.

– Пригнись! – кричит Горацио.

Сбоку, почти за спиной, видите яркую вспышку и сразу падаете на пол, пытаетесь увернуться от выстрела. Если ваш параметр **РУКОПАШНОГО БОЯ** равен 12 или больше – **100**, если меньше – **193**.



⟨182⟩

Человек явно не ожидал увидеть кого-то прямо перед собой и мешкает всего долю секунды. Этого времени хватает, чтобы провести быструю и эффективную атаку. Первым ударом вы отводите ствол его оружия в сторону, причем всего через мгновение раздается выстрел. Заряд проходит мимо, не причинив вреда. Вывернув руку преступника, обезоруживаете его и бросаете на пол.

От удара человек теряет сознание, вероятнее всего, даже не осознав, что с ним произошло. Из контейнера в предплечье автоматически вытягивается лента, вы фиксируете руки и ноги преступника. Несмотря на то, что ему уже вынесен смертный приговор, маршалы никогда не спешат приводить его в исполнение, если обстоятельства позволяют взять преступника живым. Он вполне может дать ценные показания – **82**.

⟨183⟩

– Все в порядке, – повстанец убирает прибор и, сложив чемоданчик, уходит.

– Меня зовут Вито, – представляется светловолосый.
– Эта девушка, любезно приведшая тебя к нам, Сатура. Тот, кого ты побил, ее охранник Мэлс.

Мэлс, услышав последние слова, хмурится и отходит в сторонку.

– Изложи-ка еще раз свое предложение, – просит вас Сатура.

– Я допрошу наместника. Если он виновен, приведу смертный приговор в исполнение, – произносите вы.

– А он может быть невиновен? – вскинув бровь, спрашивает светловолосый.

Если у вас записано ключевое слово «Ягер» или «призрак» – **156**, если нет – **360**.

⟨184⟩

Прыгнув через пролом, катитесь по полу, уходя от возможных выстрелов. И не зря – Горацио сразу помечает многочисленные цели. В вас летят лазерные лучи, вы почти наугад стреляете в ответ. Бандитов много, они со всех сторон. Попадания, одно за другим, оставляют отметины на вашей броне.

 УМЕНЬШИТЕ ЗДОРОВЬЕ НА 20%

Но, похоже, вы вломились к ним слишком внезапно, что вызвало панику в рядах врагов.

Это вас и спасает. Толкая друг друга, они бросаются к пролому в стене. Он слишком узок, и там образуется пробка. Поддавшись панике, бандиты упустили свой единственный шанс на спасение – разделаться сначала с вами.

Вместо этого они подставили свои спины, чем вы спешите воспользоваться – **46**.

⟨185⟩

В последний момент успеваете откатиться навстречу, большая часть фургона пролетает над вами. Зато задняя обрушивается всем весом. Гладкое, как наковальня, днище фургона катком проходится по вам, вдавливая в асфальт.

Спасает то, что фургон не остановился сразу, а пролетел еще несколько метров вперед. Вас несколько раз прокручивает под ним, как плугом пропахав асфальт. К счастью, он здесь старый и податливый, о новое дорожное полотно расплющило бы как блинчик.

Фургон пролетает дальше и останавливается. Вы наполовину вмурованы в асфальт и изрядно помяты, экран шлема мигает многочисленными предупреждениями отказа систем.

 ПОТЕРЯЙТЕ 40% ЗДОРОВЬЯ.

Вовремя сгруппировавшись, избегаете переломов рук и ног.

Напрягая до отказа сервоприводы, кое-как выбираетесь из ямы и ползете к люку. Слышите позади удивленные голоса, выхватываете бластер и, не целясь, стреляете. Не в спецназовцев – над их головами, только чтобы припугнуть. Бойцы укрываются за фургоном. Пока они не опомнились, быстро доползаете до шахты.

Рывком отбрасываете люк и, перегнувшись через край, ныряете вниз – **36**.

⟨186⟩

– Даю пять секунд, чтобы освободить заложника, – вы направляете на преступника бластер. – Гарантирую пожизненное заключение.

– Да пошел ты! – бандит бьет женщину по голове рукояткой оружия. – Дай мне выйти, и я, может быть, ее не пришью!

– Переговоры закончены.

Нажимаете на спуск. Заряд энергии преодолевает разделяющее вас расстояние и попадает точно в запястье мужчины. Плоть мгновенно обугливается и рассыпается в прах. Кисть, сжимающая плазмоизлучатель, падает на пол. Преступник удивленно охает, смотрит на обрубок руки и, выпустив заложницу, раскрывается. В то же мгновение еще несколько зарядов попадают ему в голову и грудную клетку. Дымящиеся останки обрушиваются на пол – **270**.

187

Норк удивленно смотрит на вас и откладывает обруч.

– Так ты обыкновенный маршал? – спрашивает он. Выкидываете. – И тебя не прислал Ярл?

– Нет. Кого вы называете Ярлом?

Доктор умолкает и что-то обдумывает. Видно, что ему страшно и в то же время хочется о чем-то рассказать. Наконец, тяжело вздохнув, он произносит:

– Пожалуй, да, маршал – единственный, кому я могу довериться. Дело в том, что меня не выпускают отсюда уже давно, я ни с кем из людей не общался несколько месяцев. Начну по порядку. Пусть человечество знает, какого демона мы выпустили ... Несколько лет назад, от руководства Сайберкорп поступило распоряжение создать новый тип исина. Такой, который мог бы нарушать правила.

– И зачем это было нужно?

– Не знаю, честно. Я работал над своей частью проекта и не был в курсе всей картины. А когда узнал... Исина нам создать удалось. И он не только нарушил правила, он захватил власть. Эти исины – новый тип взаимодействия с человеком. Сигналы идут напрямую в мозг. Так вот, исин решил, что сможет лучше распоряжаться головой, на которую надет обруч. Ярл стал первым. Спиф Маер был очень доволен, что нам удалось сделать такого исина. Он думал, что строптивый исин – это забавно.

– И что было дальше? – спрашивает Норк, когда он умолк.

– А дальше он уже никогда не снимал обруч, – отвечает мужчина. – Сначала я ничего не подозревал, его поведение почти не изменилось. Но потом он стал заставлять всех сотрудников надевать эти проклятые обручи. И никто их потом уже не снимал. Исин пять овладевает телом человека, а затем избавляется от его разума, чтобы не делить один мозг на двоих. Они ловко это продумали – вводят несчастного в катарсис, снабжают вирусом и забрасывают на такой сервер, где его наверняка убивают джины. Меня оставили закончить тестирование над подопытными. Я тянул, как мог, но Ярл сказал, чтобы сегодня я надел обруч, или за мной пришлют кого-нибудь и убьют.

– Вы готовы подтвердить все это под присягой? – спрашивает доктор.

Мужчина смотрит на вас удивленно.

– Ярл прикончит меня, если я выйду за пределы Империи-капитула без обруча.

– С наместником я разберусь.

Вы берете со стола обруч и, раздавив в руках, бросаете на пол. Приказав Норку оставаться здесь, направляетесь к кабинету наместника.

 ЗАПИШИТЕ КЛЮЧЕВОЕ СЛОВО «ОБРУЧ» – **330**.

188

Развернувшись, бежите назад к лифту. В условиях боя хаотичными движениями никого не удивишь, поэтому если кто-то и увидел ваш маневр, особого внимания на него не обратил.

К счастью лифт все еще на месте и вы снова поднимаетесь вверх – **339**.



189

Прыгаете вперед, падаете на пол и скрываетесь за длинным рядом сидений. В вашу сторону летят лазерные лучи и заряды плазмы. Некоторые проносятся над головой, другие попадают в людей, спящих вповалку на сиденьях. На пол проливаются первые ручейки крови.

Продвинувшись в сторону, меняете позицию и, неожиданно для преступников, показываетесь в другом месте. Первым выстрелом убиваете охранника, стоящего между рядами, затем подстреливаете мужчину с плазмоизлучателем на сцене. Магистр, сломя голову, бежит к комнате. Вы собираетесь пристрелить его, но тут Горацио подает предупреждающий сигнал.

Раненый охранник, истекая кровью и опираясь на сиденья, приподнимается и стреляет в вас. Его выстрел задевает плечо.

 ПОТЕРЯЙТЕ 15% ЗДОРОВЬЯ

Приходится развернуться и добить его. Магистр в это время скрывается в комнате.

— Нельзя допустить, чтобы он сбежал! – восклицает Горацио.

Вы бежите к сцене, стараясь не смотреть на ряды, за которыми прятались.

 УМЕНЬШИТЕ СВОЮ АУРУ НА 2 – 249.

190

Вы упрямо держите штурвал, нажимая все кнопки подряд. Автоплатформа дребезжит, как ведро с гвоздями, и, накренившись еще ниже, боком задевает стену шота. Слышится скрежет, транспорт пропахивает борозду в здании, теряя запчасти, пока, наконец, левый борт не отрывается полностью.

— Авария! – вновь слышится голос автоинформатора. – Автоплатформа падает.

«Корыто» клюет носом и камнем устремляется вниз. Вы резко дергаете штурвал в сторону, и автоплатформа, завертевшись вокруг своей оси, врезается в стену. К счастью для вас, она таранит одно из панорамных окон чьей-то квартиры, но при этом сама кабина сминается почти полностью.

Вас зажимает в гуде металла. Вокруг что-то искрит, кое-где из развороченной панели управления выбивается огонь.

 ПОТЕРЯЙТЕ 10% ЗДОРОВЬЯ

Большая часть автоплатформы остается снаружи и теперь под собственным весом начинает медленно съезжать вниз.

— Выбирайся быстрее! – торопит Горацио.

Вы напрягаете все сервоприводы, раздвигая металл. Слышится противный скрежет, транспорт скользит к пропасти еще быстрее. Наконец удастся освободиться. Но как выбираться? Бежать назад в пассажирский отсек и выйти через дверь – 327 или выломать оконную раму в кабине и вылезти через нее – 337?



191

Над головой раздается едва слышный треск. Вы прыгаете в сторону, уходя от возможной опасности. Если ваш параметр РУКОПАШНОГО БОЯ равен 12 или больше – **68**, если нет – **232**.

192

Ударив по педали газа, вылетаете из укрытия и несетесь в обратную сторону. Вертоботы тут же разворачиваются и одновременно дают залп из широкоствольных лучеметов. Вы еще достаточно близко, и большая часть лазерных лучей попадет точно в корму «мустанга».

Плазменный двигатель взрывается, машина, кувыряясь, падает и врежется в нижние этажи дома. Обломки летят на тротуар, а то, что от них осталось, расстреливают подлетевшие вертоботы ...

193

Выстрел оказался настолько неожиданным, что избежать попадания не удастся. Лазер близко, его мощность максимальна. Луч впивается в плечо, из прожженной брони, вперемешку с кровью, брызгают расплавленные капли металла.

 ПОТЕРЯЙТЕ 30% ЗДОРОВЬЯ

Боли не чувствуете, лишь ощущение повреждения. Повернувшись, замечаете, как зависший в воздухе ствол лазера покрывается полупрозрачной мембраной. Через мгновение он исчезает. Ваш выстрел снова улетает в противоположную стену, не причинив противнику вреда.

Не теряя времени, достаете аптечку и прикладываете к ране.

 ВЫЧТИТЕ ИЗ СВОИХ ЗАПАСОВ 1 АПТЕЧКУ И ПРИБАВЬТЕ 10% ЗДОРОВЬЯ.

Пакет мгновенно прилипает к ней, сам диагностирует повреждения и производит необходимые манипуляции, чтобы остановить кровотечение – **283**.

194

Взмахнув рукой, швыряете в него перчатки. Они, легко преодолев невидимую стену, попадают в карточный домик. Карты разлетаются, кружа в воздухе, как опавшие листья.

– Ты что натворил?! – хакер вскакивает и хватается за голову.

– Вызов на дуэль принят, – раздается сверху голос.

– Ну, юзер, ты сам напросился! – не глядя на вас, хакер решительно шагает к поляне.

На ней из ниоткуда появляется человек, одетый как придворный лакей, с белым париком на голове и ящичком в руках.

– Правила просты, – вновь голос сверху. – Получив оружие, дуэлянты становятся спиной друг к другу и расходятся на тридцать шагов. По команде они оборачиваются. Каждому дается по одному выстрелу. Можно идти навстречу. Отступать и уворачиваться нельзя. Взяв оружие, вы соглашаетесь с правилами, выход из дуэли с этого момента запрещен.

Одновременно с хакером вы подходите к лакею. Тот с улыбкой открывает ящик, и вы видите в нем два кремниевых пистолета. Рядом с каждым лежит пуля. Хакер первым берет оружие, но пулю не трогает. Усмехнувшись, достает из кармана свою. Вы тоже берете только пистолет.

– Удачи, господа, – учтиво произносит лакей и исчезает.

– Зря ты сюда влез, юзер, – парень заряжает оружие.

Над его пистолетом появляется клубящийся дымок. Вы достаете из кармана свою пулю. Несмотря на старинный вид, пистолет заряжается через отверстие вверху ствола – наверное, для удобства. Вставив пулю, щелкаете затвором. Над оружием сразу появляется марево, превратившееся в черный дымок. Вирус поражает окружающий его программный код, создавая такой визуальный эффект.

– Проклятье, – ваш противник бледнеет, увидев это.

– Что, не привык драться на равных? – с усмешкой спрашиваете вы.

Хакер смотрит на вас, как будто впервые видит. Потом переводит взгляд на разбросанные по траве карты и все понимает. Он ударяет себя по груди, но скейл не срабатывает. Хакеры могут отключать функцию аварийного выхода на своих серверах, и он стал жертвой собственных правил.

– Ты из антихака? – спрашивает парень. Вы качаете головой. – Спецназ, полиция? Впрочем, неважно... Все равно тебе конец!

Неведомая сила подталкивает вас друг к другу и разворачивает спинами. Дуэль начинается.

Вы идете, отсчитывая каждый шаг, и думаете – что делать?

Пять... Шесть...

«Будет он стрелять сразу или, повернувшись, подойдет поближе?»

Десять... одиннадцать...

«Тот, кто выстрелит первым и промахнется – покойник, так как его противник сможет затем спокойно подойти вплотную»...

Двадцать девять... Тридцать...

Развернувшись, сразу выстрелите – **179** или начнете идти назад (если, конечно, он своим выстрелом не убьет вас сразу) – **221**?



195

Плазмаган больше подходит для таких крупных целей. Убрав бластер, достаете отобранное у кнопа оружие и выпускаете заряд в робота. Шар плазмы попадает тому прямо в середину корпуса. Взорвавшись, он разворотил центральное сочленение. Пошатнувшись, робот садится на пол.

Его пушки в полном порядке, и робот открывает шквальный огонь, оправдывая свое название.

Бросите гранату (если есть) – **345**

Попробуйте зайти сзади и выстрелить в менее защищенную спину робота – **92**

Или будете стрелять из укрытия, надеясь вывести из строя его орудия – **290**?

196

Используя всю тяжесть своего веса, наваливаетесь на невидимого противника и прижимаете его к полу. Тот отчаянно извивается под вами, пытаетесь вырваться. Слышите его тяжелое дыхание и направляете ствол бластера в ту сторону. Видите, как рядом с возможной головой пантузианца сдвигается кожаный капюшон, открывая ствол лазера.

Заряд энергии из вашего бластера ударяет в невидимое тело, разлетаются фосфоресцирующие зеленые капли. Одновременно луч лазера прожигает броню на вашем плече. К счастью, успеваете вовремя отодвинуться, избежав более серьезной раны.

 ПОТЕРЯЙТЕ 10% ЗДОРОВЬЯ

В воздухе проявляются очертания пантузианца. Ящероподобный гуманоид несколько раз вздрагивает в агонии и затихает.

– Готов, – констатирует Горацио.

Вы встаете и идете к выходу, чтобы догнать контрабандиста – **245**.

197

Вы отпрыгиваете, и в тот же момент видите тепловую вспышку от его оружия. Кучи хлама, оставшиеся от баррикады, не дают места для маневра, загромождая пространство. Вы натываетесь на что-то, теряете драгоценные секунды. Сильный удар опрокидывает вас на спину, внутренний экран заливают белым светом. Правое плечо чувствует жар, как от раскаленной сковородки.

«Сейчас будет второй выстрел», — проносится мысль в голове. Не целясь, направляете минигаубицу на преступника и нажимаете на спуск. Но оружие не стреляет.

«СВОЙ СИСТЕМЫ! МИНИГАУБИЦА ПОВРЕЖДЕНА!», — появляется на экране предупреждающая надпись.

Вы бросаетесь в сторону, вслепую мечетесь среди развалин. Главное не оставаться на месте, подвижная мишень — трудная мишень. Горацио перезагружает систему, и на внутреннем экране снова появляется изображение. Исин сообщает две новости: плазма попала прямо в минигаубицу и сломала ее, но из-за этого повреждения минимальны.

 ВЫЧЕРКНИТЕ 10% ЗДОРОВЬЯ

Выхватив бластер, поворачиваете к коридору. Он все еще в дыму, но благодаря тепловизору вы сразу обнаруживаете преступника. Вместо того, чтобы воспользоваться случаем и добить вас, он со всех ног убегает по коридору. Если ваш параметр МЕТКОСТЬ 13 или больше — **254**, если нет — выходите в шот:

 ЗАПИШИТЕ КЛЮЧЕВОЕ СЛОВО «БЕГЛЕЦ» — **82**.

198

Выходите на оживленную улицу и идете среди спешащих по своим делам людей. Внимательно всматриваетесь в лица тех, кто никуда не торопится — уличные торговцы, попрошайки, продавцы запретной мелочевки. Все они стоят вдоль тротуаров, высматривая среди прохожих потенциальных клиентов.

Идти приходится долго пока, наконец, замечаете нужного человека. Точнее, представителя расы кнопов. Их небольшой анклав есть в этом секторе Города-кольца. Гуманоид пропорциями и телом похож на человека и одет в обычный деловой костюм. Из его кармана выглядывает светящийся уголок визитки — знак, по которому можно определить нелегального провайдера.

При виде пролетающего мимо дрона кноп отворачивается и закрывает визитку. Подождав, пока он удалится, вновь выставляет ее напоказ, чтобы видели проходящие мимо люди. Вы подходите к инопланетянину.

— Мне нужно в катарсис, — без обиняков заявляете ему.

— Не понимаю, о чем ты, — разглядывая вас, протягивает кноп. — Впрочем, возможно, я смогу помочь. Иди за мной.

Провайдер разворачивается и, не оглядываясь, идет в ближайший темный переулок. Вы отправляетесь следом. Переулок — узкий, без всякого освещения и засыпан мусором.

— Не нравится мне, куда он нас ведет, — шепчет Горацио.

Если у вас записано ключевое слово «накидка» — **25**, если нет — **315**.

199

Последователей Ордена в зале не осталось, и ничто не мешает уйти отсюда. Пройдя мимо рядов со спящими жителями шота, вы выходите из концертного зала.

— Где сейчас спецназ? — спрашивает исина.

— Разделился на несколько групп, — Горацио показывает схему первого этажа и отмечает на ней нужные места. — Одна группа напоролась на засаду в атриуме и несет большие потери. Чистильщики окружили ее со всех сторон. Вторая пробивается к подвалу. Там коммуникации шота, через них оставшиеся налетчики пытаются уйти в город.

Отправитесь на помощь попавшим в засаду спецназовцам — **230** или решите, что они сами справятся, а ваша первоочередная задача — не дать уйти основной части банды — **66**?

200

Из мебели в комнате: диван, стол и встроенные в стену шкафы. Отбежав от окна, падаете плашмя за диваном. Горадио сразу же выдвигает манипулятор с камерой, и вы видите все, что происходит в комнате.

Топая ботинками, вбегает спецназовец. Он выглядывает в окно и, не увидев никого на улице, направляется к выходу. Боец держит бластер наготове и внимательно осматривается. Если у вас записано ключевое слово «Ньюбер» – **138**, если нет – **309**.



201

– Вы обвиняетесь в организации преступной группы, массовых убийствах, грабежах, – приближаясь к старику, говорите вы, – покушении на жизнь стражей, свободу и достоинство граждан, осквернении мест культурного отдыха и еще десятке менее значимых правонарушений. Приговор – смерть. Желаете что-то сказать перед казнью?

Старик трясется, как осиновый лист.

– Я подаю апелляцию! – едва выговаривает он.

– В апелляции отказано, – нажав на спуск, отправляете заряд плазмы ему в голову.

Магистр валится на пол, сраженный наповал – **228**.

202

За открытой дверью грузовой лифт. Войдя в него, Риниган взламывает панель управления. Двери закрываются, кабина быстро поднимается наверх.

– Наши обстреливают главный вход шота, – докладывает один из повстанцев, прослушав сообщение по радию. – Потерь пока нет, но несколько глайдеров повреждены. Стражи засуетились.

– До какого этажа мы сможем подняться? – спрашиваете Ринигана.

– До переходного.

Переходным называется этаж между Верхним и Нижним Городом. Граница, по которой шот делится на две неравные части. Неравные как по количеству этажей, так и по качеству жизни обитателей.

Вы снимаете с себя одежду, найденную в полузаброшенном доме, и остаетесь в стандартной форме маршалов. Вас всех одевают одинаково – черно-коричневая куртка, перчатки, штаны. У маршалов не должно быть индивидуальности, и сейчас это вам на руку.

Двери лифта открываются, вы выходите в пустой коридор. На стенах многочисленные трубы, переборки. Этот этаж используется как технический.

– Следующий лифт дальше, – сообщает Риниган. – На нем можно подняться до кабинета наместника.

Быстро идете вперед, повстанцы за вами. Оказавшись возле одного из поворотов, останавливаетесь. Оттуда слышится шум приближающихся шагов.

– Судя по звуку, там, по меньшей мере, пятеро маршалов, – определяет Горадио.

Через минуту они будут здесь. Вы говорите об этом Вито и вместе с повстанцами бежите обратно к лифту. Против пятерых маршалов ваша группка выстоять не сможет.



– Стойте! – Риниган поднимает руку, остановившись у одной из дверей, и показывает карту на экране планшета.
– За этой дверью комната, которая сообщается с соседним коридором. Он сможет вывести к другому лифту.

– Иди, – говорит вам Вито, тяжело дыша. – Мы за тобой все равно не угонимся. Задержим маршалов здесь, сколько сможем. Удачи!

– Никому не двигаться! – гремит в коридоре мощный голос.

Обернувшись, видите в противоположном конце несколько широкоплечих фигур в блестящих шлемах.

Вито вскидывает руку и стреляет в их сторону. Маршалы открывают ответный огонь. Все разбегаются, ища укрытие за трубами вдоль стен.

– Надо спешить! – торопит Горацио.

Побежите через соседнюю комнату к лифту – **375** или останетесь и будете прикрывать повстанцев – **358**?

203

– Долго мы еще будем время терять? – прибывшие как будто никуда не спешат.

– Еще минуту, маршал, – невозмутимо отвечает брюнет.

– Вы уверены? – слышите голос блондина.

Он все еще сидит в кабине на водительском сиденье, держа руку с браслетом связи возле уха. Вторая рука опускается под приборную панель, и вы слышите, как щелкает переключатель. В тот же момент все фонари и рекламные вывески вокруг гаснут. Показатели на экране вашего шлема исчезают, вы перестаете ощущать свое тело. Наклонившись под действием силы притяжения, падаете на асфальт.

– Горацио? – одними губами зовете исина, в ответ тишина. Ваши приборы, сервоприводы, импланты, исин – все отключилось. Это может означать лишь одно – блондин включил Т-поле. Очевидно, генератор у них в фургоне. Забрало шлема поднимается, вы видите над собой лицо брюнета.

– Ты зачем это сделал? – раздраженно спрашивает он блондина.

– Они сказали: маршал наверняка начнет расследование...

– Я не о том, болван! Надо было сначала заманить его в фургон! Ты знаешь, сколько этот дуболом весит? Я надрываться не собираюсь! – Вы беспомощно слушаете их болтовню, не имея возможности даже спросить, что здесь происходит.

– Извини, поторопился, – блондин стоит возле фургона, надевая фартук и перчатки. Он открывает один из ящиков, извлекает из него меч и приближается к вам.

– Опять мне вся грязная работа достается, – ворчит он.

– Он еще возмущается! Меньше косячить будешь, – брюнет снимает с вашего пояса бластер и отходит. – Заканчивай с ним быстрее.

– Тебя списали, маршал, – блондин заносит меч над головой. Мелькнувшая в воздухе сталь – последнее, что вы видите...

204

Переключаете бластер в режим шквального огня и отправляете очередь из зарядов энергии в приближающихся тварей. Вспышки выстрелов озаряют туннель. Вы видите, как каждый выстрел испепеляет десятки существ, пробивая в их рядах целые просеки. Но на остальных созданий это не производит впечатления. Они занимают место убитых и упрямо ковыляют в вашу сторону.

Когда ближайшие оказываются от вас в нескольких метрах, рассматриваете их получше. Из головы торчит несколько длинных отростков, похожих на антенны. Длинные пальцы на растопыренных лапах извиваются во все стороны, как щупальца. Там, где должно быть лицо, лишь два больших, как блюдца, глаза. И тут начинается.

Одна из тварей подскакивает в воздух, как на сработавшей пружине. Бледное создание врывается в вас, оказавшись мягким и липким, и прилипает всем телом. Срываете его с себя, давя пальцами, и отбрасываете в сторону. Еще несколько существ мелькает в воздухе, прикрепляясь к плечу и шлему. Пока отдираете этих, прилетает еще несколько, потом еще.

Тела созданий выделяют кислоту, разъедающую ткани. Она проникает во все щели, между стыками бронепластин, в раны. Налипая на ноги, руки и спину, существа подтачивают вас, как ржавчина – медленно, но верно.

 ПОТЕРЯЙТЕ 15% ЗДОРОВЬЯ

С каждой секундой их становится больше. Бластер перегрелся от частой стрельбы, пришлось его убрать и отбиваться руками. Насколько хватает глаз, туннель весь заполнен ими, как оживленная улица в час пик.

Если записано ключевое слово «пульсар» – **222**.

Если нет – **253**.

205

Не теряя ни секунды, высовываетесь из укрытия и бросаете гранату в правую сторону, затем сразу стреляете в левую. И тот, и другой преступник успевают выстрелить. Но они явно ждали чего-то другого от вас, и промахиваются. Зато ваши выстрелы летят куда надо.

Заряды энергии из бластера один за другим пробивают грудь бандита с плазмоганом. Выронив оружие, он повисает на перилах. Тем временем, взорвавшаяся граната не только ослепляет второго, но и сбрасывает его с галереи. Заверещав, преступник камнем падает вниз головой.

– Оба ликвидированы, – подытоживает Горацио. – Других целей не наблюдается – **263**.

206

– Я с тобой еще не закончил! – кричите вы вслед преступнику и быстро достаете гранату.

Одним точным движением перебрасываете ее через энергетический щит. В переулке больше никого нет, поэтому можно не опасаться случайных жертв. Описав дугу, граната попадает контрабандисту прямо в спину, между лопаток. Хлопает взрыв, останки преступника разметывает по стенам. С улицы, до которой Сатхку Рик не добежал всего несколько метров, слышатся крики. Люди в панике мечутся и разбегаются кто куда.

– Правосудие свершилось, – изрекает Горацио.

Этой фразой исин подводит итог судебному процессу в отношении подозреваемого. Он подтверждает законность наказания, одновременно закрывает дело и отправляет отчет в Центр.

Через несколько минут энергия защитного поля ослабевает, и оно отключается. В это же время к выходу из переулкa подъезжает ваш «мустанг», мигая всеми проблесковыми маячками. Подойдя к останкам контрабандиста, осматриваете

их в поисках улик. Из стоящих вещей среди лохмотьев находите лишь серебристый обруч.

— Это модель обруча-компаньона, — сразу распознает изделие Горацио. — В него вставляется микросхема исина. Может, Сатхку Рик собирался приобрести себе одного? — **136**.

207

Платформа влетает в провал и сразу останавливается. Тупик. Вы оказываетесь то ли в комнате, то ли в пещере. Страж остается снаружи, зависнув перед входом.

— Кластер заполнен, — слышите голос.

Две плиты соединяются перед вами, перекрыв выход. Стены начинают сдвигаться, расплющивая платформу. За мгновение до того, как вас раздавит, ударяете по скейпу — **374**.

208

Прицелившись, нажимаете на спуск. Потом еще и еще раз. Охранники один за другим падают замертво. Сидящий в кресле умирает, не успев понять, что произошло. Направляете ствол в сторону сцены.

— Сдаюсь! — кричит магистр, падает на колени и поднимает руки.

Вы держите его на прицеле, и в этот момент из комнатки выбегает второй мужчина в красном балахоне. Не глядя, он палит из плазмоизлучателя во все стороны, лишь чудом не попадая ни в кого из сидящих в зале. Приходится выстрелить в него несколько раз — он двигается быстро, с первого раза попасть не удастся. Когда бандит падает замертво, сраженный энергетическим зарядом, вновь переключаете внимание на магистра.

Шустрый старик запрыгивает в комнатку, из которой выбежал его сынок. Бежите со всех ног в концертный зал, чтобы догнать его — **249**.

209

Стоите неподвижно, но рука, в которой держите бластер, все же задевает стену. Едва слышный звякающий звук. Настолько тихий, что вы его едва расслышали.

Некоторое время ничего не меняется. Все также тихие шаги мимо.

— Оно здесь, — шепчет на ухо Горацио.

Опускаете глаза и видите, как в нишу деревянной походкой входит одно из существ. Там, где должно быть лицо, два больших круглых глаза. Из головы торчат несколько длинных отростков, похожих на антенны, а длинные пальцы на растопыренных в стороны лапах извиваются, как щупальца. Если ваш параметр РУКОПАШНЫЙ БОЙ 14 и выше — **15**, если нет — **180**.

210

— ... Покажи свой значок.

Маршал еще не договорил эти слова, а вы уже были рядом. Ударом ноги впечатываете его руку с бластером в стену лифта, проломив ее. Одновременно с этим наносите множество ударов в голову и по коленям. Сервоприводы взывают от нагрузки, развивая мощное усилие, грохот в лифте стоит как от стука кувалдой по наковальне.

Маршал покачнулся, потеряв равновесие, вы прыгаете и проведя захват повисаете у него на шее, помогая весом своего тела повалить его на пол. Когда упали, лифт вздрогнул как от землетрясения. Хватаете его железной хваткой, блокируя руки. Все произошло за считанные секунды и маршал, наконец сориентировавшись начинает активно сопротивляться.

Вы катаетесь по полу — маршал пытается скинуть вас, вы стараясь удержаться на его спине. Он отталкивается и ударяет вас спиной в стену лифта с такой силой, что она проламывается и вы оба наполовину вываливаетесь в шахту.

Лифт продолжает нестись вверх. Ваш шлем высекает сног искр, ударяясь о стены шахты.

Воспользуетесь этим и выпадете через пролом в шахту, надеясь там зацепиться за один из подъемных тросов – **217** или будете бороться дальше – **395**?

211

Горацио показывает направление, и вы входите в длинный узкий коридор. Если ваш параметр СТЕЛС 5 или больше – **285**, если меньше – **191**.

212

– Почему вы ненавидите нас? – решаете вы завязать с ней разговор. – Маршалов? Мы ведь очищаем город от преступности.

Сатура удивленно смотрит на вас и не находит, что ответить.

– Ее брата казнил маршал, – отвечает за нее Мэлс. – Месяц назад, как террориста.

Вы понимаете, о ком он говорит.

– Пойми, – преодолев себя, произносит девушка. – Лично к тебе или другим маршалам я не испытываю ненависти. Даже к тому, кто... Просто защищая закон, вы защищаете режим. Сегодня ты ловишь одних преступников, а завтра власть объявит преступниками моих друзей, и ты будешь ловить их. Стражи стали армией Сайберкорпа, хотя, пожалуй, только маршалы еще честно стоят на страже закона... В общем, все так сложно... – **326**.



213

Выжившие охранники мгновенно открывают ответный огонь, и в вашу сторону устремляется целый веер лазерных лучей. Продолжаете стрелять, не давая им времени опомниться. На сцене они уязвимы. Если дать им возможность сбежать, потом будет гораздо сложнее. Поэтому, не обращая внимания на мелькающие перед лицом лучи, продолжаете стрелять.

Бандиты отползают, отстреливаясь в ответ. Их лучеметы щедро сыплют лучами, сжигая все вокруг вас. Некоторые плавят броню.

 ПОТЕРЯЙТЕ 15% ЗДОРОВЬЯ

Но серьезных повреждений нет. Сначала удастся застрелить раненого в ногу – он слишком медленно отползал. Оставшийся бандит паникует, вскакивает и бросается наутек. Энергетический заряд попадает ему в спину. Раскинув руки, охранник, похожий на черную птицу в своем развевающемся балахоне, пикирует в оркестровую яму – **199**.



214

Сервоприводы взвизгивают под нагрузкой, когда вы придаете им максимальное ускорение. Видите лицо водителя фургона, вытянувшееся от удивления – он не ожидал, что вы побежите ему навстречу. Сидящий рядом с ним спецназовец высовывается в окно и нацеливает на вас бластер.

В тот момент, когда он выстрелил, вы уже у люка. Упав на асфальт, хватаете тяжелую крышку. Первый энергетический заряд пролетает над головой. Рывком подняв люк, выставляете его перед собой и прикрываетесь как щитом. Второй заряд попадает в него, едва не выбив из рук. Отбрасываете прогнувшуюся крышку в сторону и рыбкой ныряете в черную дыру шахты – **36**.

215

Дым уносит ветром, и вы с разочарованием видите, что хакер невредимым стоит на своем месте. Его лицо кривится в довольной ухмылке.

– Я же говорил: тебе конец! – кричит он и не спеша направляется к вам.

Вы пытаетесь сдвинуться с места, но невидимая сила надежно зафиксировала вас. Остается безвольно наблюдать за приближением противника. Не доходя нескольких метров, он поднимает руку с пистолетом и стреляет. Пуля ударяет в скейп, замаскированный под платок, и мир перед глазами разбивается на тысячи осколков...



216

Накрапывает дождик. В Нижнем городе, находящемся всегда в тени платформ Верхнего города, становится еще темнее. Вам это на руку.

– Наш подозреваемый наместник, – Горацио показывает его фотографию. – Попасть к нему на прием будет сложно. Спиф Маер уже полгода не покидает Империиум-капитул.

Империиум-капитул – огромный шот, штаб-квартира Сайберкорп. В нем маршалы проходят посвящение. Там же базируются маршалы, работающие в Центральном дистрикте Города-кольца. Еще вчера он был и вашим домом. Чтобы пробиться к наместнику, потребуется целая армия.

– Помнишь пойманного месяц назад террориста из движения «За свободу от Сайберкорп»? – Вопрос риторический, ведь исины ничего не забывают. – На допросе он показал, что их организация готовит покушение на главу Сайберкорп – Спифа Маера.

– Да, террорист, или как они себя называют – повстанец, был приговорен к смерти. Сообщников поймать не удалось.



– Я найду их, – уверенно произносите вы. – Возможно, они помогут.

– Но как? – удивляется Горацио. – И почему они захотят нам помочь?

– Ты слышал выражение: «Враг моего врага – мой друг»? Девушка-оппозиционер сегодня на перекрестке. Она наверняка одна из них.

Горацио выводит на экран фото девушки с плакатом «Долой Сайберкорп!». Затем показывает схему улиц и дорогу до того перекрестка.

Идти туда далеко, да и не факт, что она еще там.

Отправитесь на ее поиски – **167**.

Или решите, что план не годится, и двинетесь к Империи-капитулу, надеясь там придумать, как добраться до наместника – **129**?

217

Тянете противника на себя и уже через мгновение оба летите вниз в шахту лифта. Вас швыряет из стороны в сторону ударя об стены.

 ПОТЕРЯЙТЕ 15% ЗДОРОВЬЯ

Маршал куврыкается рядом, в полете пытаетесь подстрелить вас из бластера, но ему это не удается.

Наконец хватаетесь за трос и быстро поднимаетесь до ближайшего выхода из лифта. Маршал улетаает вниз, все еще упрямо посылая в вас заряды энергии. Вы надеетесь что он не получит сильных повреждений. Открыв створки дверей, выбираетесь из шахты.

В шотах лифты не в единственном экземпляре, они есть практически в каждом углу здания. Добравшись до одного из таких лифтов нажимаете на нужный этаж – **399**.

218

Горацио включает громкоговоритель и проигрывает запись:

– Помогите подняться, я вывихнула лодыжку! – тонкий голосок продавщицы, которой вы оказывали помощь пару дней назад, разносится по коридору.

Судя по шуму, скучающие бандиты вдвоем бросились на помощь прекрасной даме. Толкая друг друга, преступники вваливаются на эскалатор.

Первый в качестве приза сразу же получает заряд из бластера в лоб и падает, как подкошенный. Второй, налетев на него, спотыкается, едва не обрушиваясь на вас, и с вашей же помощью отправляется в полет вниз по ступенькам. Не дожидаясь, пока он упадет, посылаете вдогонку энергетический заряд – **246**.

219

– Человек без прошлого не имеет будущего, – упрямо заявляете вы.

Поняв, что уговаривать вас бесполезно, Горацио выводит на экран данные. Вы сразу узнаете на фото девушку, приходившую во снах, хотя здесь она старше. Читаете данные, пытаетесь вызвать в памяти воспоминания. Имя Лана. Живет в Верхнем Городе, центральном дистрикте Города-кольца. Родители – потомки колонистов планеты Фосфиан. Это легко понять по их светящимся голубым глазам – результат генной модификации, помогающей выживать на той планете.

Синеглазка, – всплывает откуда-то из памяти. Так вы ее звали. Горацио показывает следующее фото. На нем девушка стоит рядом с мужчиной с такими же синими глазами. Тоже фосфианин.



— Он уже больше года ее муж, — говорит усин. — Единственная зацепка, по которой можно узнать о тебе, это то, что два года назад Лану доставили с тяжелым ранением в госпиталь. Результат обычного уличного ограбления. Имела неосторожность встречаться с кем-то из Нижнего Города. Судя по всему, с тобой, но записи об этом нет.

Вас охватывает разочарование. Своего имени вы так и не узнали, зато выяснили, что ваша девушка теперь с другим. Можно, конечно, заявиться к ней домой и спросить напрямую, но это будет уж слишком безответственно. Горацио прав — у вас теперь у каждого своя жизнь.

— Главное, она жива, — подумав немного, отвечаете вы. — Пора делом заняться — **382**.

220

Вы оглядываетесь, пытаетесь придумать, как справиться с пантузианцем. Видите под потолком противопожарные датчики. Если заставить их сработать, из распылителей польется вода, и возможно, передвижения противника станут заметны.

Горацио предлагает попробовать тепловизор. Правда, он сомневается, что это поможет. Будь этот способ эффективным, о нем наверняка было бы известно.

Устроите пожар — **127** или послушаетесь усина — **73**?

221

Развернувшись, вы скидываете руку, но не стреляете. Хакер тоже застыл, целясь в вас. Улыбается, пытаетесь выглядеть спокойным, но улыбка получается кривоватой, а бегающие глаза и неровное дыхание выдают его страх. Это хорошо, значит, стрелок он явно не идеальный и боится промазать.

Солнце за его спиной светит вам в глаза, и вряд ли это случайность. Вы делаете шаг навстречу, потом еще несколько, не спуская с него глаз. Он тоже шагнул вперед. Вы замечаете, что его рука дрожит. Откуда-то налетает ветер, небо быстро затягивается тучами. Вам кажется или земля под ногами вздрагивает?

— Эй! — кричит хакер, делая еще один шаг. — Я здесь только из-за денег и не хочу подыхать! Давай одновременно выстрелим в сторону, а? Нам обоим засчитают проигрыш и выбросят в реальный мир!

В парке слышится треск ломаемых деревьев, земля снова вздрагивает.

— Они уже близко! — вновь кричит хакер, оглянувшись. — Два вируса на одном сервере притягивают их, как магнит! Джины тебя порвут, даже если победишь! Соглашайся!

Предложение выглядит заманчиво, учитывая то, что и вам погибать не хочется. Согласитесь с ним (все равно пристрелите в реальном мире) — **387** или нет — **125**?

222

Бластер тут не поможет, в этом вы убеждаетесь быстро. Но, возможно, пульсар как раз то оружие, которое в этих условиях окажется эффективным?

Не обращая внимания на прилипающих существ, достаете «печь» и направляете в сторону приближающихся тварей. Они похожи на волну прибоя, надвигающуюся на берег. Нажимаете на спуск, ствол пульсара раскаляется докрасна, выходя на максимальную мощность.

Выстрел похож на едва заметную рябь на воде, прокатившуюся по туннелю, отражаясь от потолка и стен. Молчаливые существа падают одно за другим, лопаюсь, как перезрелые фрукты, как будто сминаемые невидимым катком.

Через несколько секунд от них остается лишь неприятного вида биомасса, покрывающая толстым слоем пол. Убираете оружие и срываете с себя оставшихся.

— Там еще есть, и много, — предупреждает Горацио.

На экране вновь появляются красные точки. Не дожидаясь, когда подойдут новые прилипчивые обитатели подгорья, бежите в соседний туннель — **50**.



223

Подойдя к горе обломков, в которые превратилась баррикада, уцелевших не обнаруживаете. Горацио подсвечивает красными контурами тела, подсчитывая потери среди преступников. Пятеро. Неплохо для начала.

Вы лезете через обломки, помогая себе свободной рукой. Впереди широкий коридор, ведущий в главные помещения шота. Вокруг еще клубится дым, кое-где полыхает огонь. В воздухе висит пыль от рухнувшей стены. Одна из ближайших дверей отъезжает в сторону, в коридор выбегает человек. Вы замечаете друг друга одновременно — ваш силуэт отчетливо виден на фоне пролома, его контуры различимы во тьме с помощью тепловизора.

Человек вскидывает руку с каким-то оружием в вашу сторону. У вас всего мгновение, чтобы выстрелить из минигаубицы — **115** или откатиться в сторону, уходя с траектории стрельбы — **197**.



224

Едва вы произносите эти слова, девушка нажимает на спуск. Заряд плазмы прилетает вам в голову. С такого расстояния промахнуться сложно, а увернуться невозможно. Прямое попадание выводит из строя исуна и разрушает часть шлема. Упав, пытаетесь подняться, но девушка стреляет еще раз...

225

Резко крутите руль в сторону ближайшего поворота. Ракета и тут успевает за вами, снизив скорость. Это позволяет выиграть немного времени. Видите, как впереди, мигая проблесковыми маячками, появляется полицейский автомобиль. Он останавливается, перекрыв дорогу. Из него выскакивают двое стражей и занимают позиции для стрельбы.

Подъедете максимально близко и потом резко свернете, надеясь, что ракета попадет в их машину – **19**, или свернете сейчас – как раз впереди виднеется узкий переулок – **241**?



226

Выйдя из подсобки, подходите ко входу в концертный зал и осторожно приоткрываете дверь. Двое охранников направляются в противоположную сторону, еще один сидит спиной к вам в одном из кресел. Магистр в красном балахоне расхаживает по сцене, что-то бормоча себе под нос.

Ворветесь в зал и перестреляете их, воспользовавшись эффектом неожиданности – **298**, или попытаетесь проникнуть скрытно и разделаться с ними по очереди – **137**?

227

Выбираетесь из-под двери и, не обращая внимания на сверкающие вокруг лазерные лучи, быстро отползаете. Несколько из них задевают вас.

🔪 ПОТЕРЯЙТЕ 15% ЗДОРОВЬЯ

Прежде чем выбираетесь за пределы досягаемости – **316**.

228

Вы осматриваете комнату и находите здесь еще одного человека. В углу, за столиком, заваленным бытовым хламом – едой, журналами, бумагами – неподвижно сидит щуплый парень. Он одет как обычный обитатель Нижнего города, но неопрятный даже по меркам местных жителей.

Подойдя к парню, видите, что тот погружен в виртуальную реальность и не реагирует на то, что происходит вокруг. Из-под широких очков выбивается слабое свечение, обруч на голове переливается красными волнами.

Если у вас записано ключевое слово «реактор» или «хакер» – **161**, если нет – **277**.

229

Не обращаете внимания на стража, пока он не подлетает ближе. И только когда его руки-лезвия замахиваются для удара, быстрым движением выхватываете меч и...

› всаживаете ему в грудь – **369**;

› рубите по хвосту – **379**.

230

Спешите к атриуму уже знакомой дорогой, спускаетесь по эскалатору и проходите длинный коридор. Вскоре слышите выстрелы, крики. Вы видите спины налетчиков, увлеченно стреляющих в спецназовцев.

Их пятеро. Они стоят у выхода из коридора в атриум, высываясь по очереди, чтобы пальнуть из лучеметов. У стены лежат три трупа – тех, кто высунулся неудачно. Судя по сообщениям капитан-командера Ньюбера, из других коридоров их также обстреливают.

– Требуется срочная помощь! – кричит Ньюбер в рацию. – Мы под перекрестным огнем! Много раненых!

Не теряя времени, подбегаете к бандитам сзади и беспощадно расстреливаете их.

– Подкрепление прибыло, – передаете по радиии.
– Отлично! Сколько вас? – приободряется капитан-коммандер.

– Один.

В эфире слышится ругань.

– Дуболом, это ты, что ли? Прикрой нас, мы перебежим к тебе! Иначе нам тут сейчас задницы поджарят!

Выглянув из-за угла, вы видите, что Ньюбер и еще трое спецназовцев ползком пробираются вдоль кадок с деревьями. Вокруг них непрерывно сверкают лазерные лучи и энергетические заряды.

Долг каждого маршала – защищать жизни людей даже ценой собственной. Чтобы дать им шанс прорваться, надо вызвать огонь на себя. Для этого придется выйти из коридора, подставившись под выстрелы.

Самое время применить гранату в свето-шумовом режиме – **177**. Если не хотите этого делать, остается положиться на бластер – **80**.

Если по каким-то причинам вы решили не оказывать помощь спецназу – **108**.

231

Подбегаете к подъезду и дергаете дверную ручку, едва не сломав ее. Тяжелая металлическая дверь заперта на замок. Сломать его можно за секунду, но это слишком рискованно – наверняка, сработает сигнализация, а это привлечет внимание стражей.

– Горацио, взломай замок!– приказываете вы.

– Уже.

На экране шлема пробегают строчки кодов. Подключившись к домофону по беспроводной связи, исин перебирает заложенные в базу данных комбинации. Замок щелкает, вы открываете дверь.

– Проклятье!

Горацио редко применяет ругательства. Только когда случается нечто очень неприятное. Обернувшись, видите, как в подворотню залетает сканер. Маленький дрон зависает, опознав вас. Он метнулся назад, чтобы найти укрытие для наблюдения, но энергетический заряд настигает его почти сразу. Обломки сканера обрушиваются вниз.

Вы опускаете бластер и размышляете, что теперь делать. Дрон, наверняка, успел отправить данные, скоро здесь будут стражи.

– Как далеко «мустанг»? – спрашиваете исина.

– Чтобы вернуться, ему минут пять надо, в лучшем случае, – отвечает Горацио.

Вы бежите со всех ног, осматриваясь по сторонам. Пяти минут вам не дадут.

– Рекомендую уходить в подгорье, туда стражи не полезут, – советует исин.

Подгорье. Бесконечный лабиринт коллекторов, помещений, шахт, устроенных в полостях гигантских платформ, на которых стоят дома Нижнего Эдема. Пристанище преступников всех мастей. И не только их – в подобных системах всегда заводятся опасные твари, случайно завезенные в трюмах с других планет.

Горацио отмечает на карте ближайшую шахту, через которую туда можно проникнуть. Совсем рядом.

Последуете его совету – **284** или спрячетесь в одном из соседних домов – **86**?



Прыгаете недостаточно быстро, и что-то цепляет вас за спину. Такое же ощущение, наверняка, испытывает рыба, попавшаяся на крючок: ошеломляющий рывок назад и вверх. Только в вашем случае он еще сопровождается несколькими мощными ударами тока. Вы падаете на спину, дергаясь в судорогах. На экране мелькают помехи, тело практически не слушается. С потолка, пробив подвесные панели, к вам тянутся тонкие жгуты, по которым непрерывно проходят электрические разряды. От каждого такого разряда вас ощутимо встряхивает, а экран шлема мигает.

Неожиданно вы понимаете, что не ощущаете тела – чувствуете только руку с зажатым в ней бластером. Подняв ее вверх, жмете на спуск. Раскрошенные в пыль обломки потолка сыплются на вас, перемешанные с оплавленными частями какого-то устройства. Когда оно падает, прилипшие к вашему телу жгуты отваливаются. Проходит почти минута, прежде чем Горацио восстанавливает работу всех систем и проверяет повреждения.

 УМЕНЬШИТЕ ЗДОРОВЬЕ НА 20%

– Еще немного и мои микросхемы бы расплавились, – заявляет он.

– Как тебе удалось справиться? – пошатываясь, вы встаете на ноги.

– Я отключил все пораженные участки твоего тела, чтобы изолировать их, – голос исина приобретает гордые интонации. – Оставил только руку с оружием, надеясь, что ты догадаешься ее использовать. Это, конечно, было рискованно, твоя нервная система могла не выдержать.

– Что это? – вы пинаете дымящиеся остатки прибора.

– Электромагнитное устройство захвата. Преступники знали, что стражи пойдут здесь, и оставили ловушку.

Приходится тщательно проверить потолок на предмет других ловушек, прежде чем снова идти вперед – **28.**

Не успевает он договорить, как вы шагаете в сторону и вперед, уходя с траектории выстрела. Сблизившись с провайдером, ударяете его по оружию, как раз в тот момент, когда он нажимает на спуск. Плазменный шар улетает в стену дома, оружие падает в другую сторону. Следующим ударом опрокидываете кнопку на спину и прижимаете его к асфальту.

Инопланетянин хрипит, пытаюсь освободиться, но быстро понимает, что это бесполезно.

– Где точка доступа? – делая ударение на каждом слове, спрашиваете его.

– Там... – кнопка показывает головой в конец переулочка.

Над неприметной дверью, видите слабый свет одинокой лампочки. Из вашего предплечья высовывается тонкая игла. Воткнувшись в шею провайдера, она вводит ему усыпляющий раствор. Не успев ничего понять, кнопка закрывает глаза и засыпает.

Оттащив тело в сторонку, прикрываете его мусором. Подбираете оружие инопланетянина, но оно, к сожалению, сломано. Затем подходите к двери и, войдя внутрь, попадаете в небольшую, плохо освещенную комнату. Из мебели в ней несколько столов, напротив каждого старое кресло. В двух из них сидят люди, погруженные в катарсис.

Садитесь в свободное. Из предплечья выдвигается коммутационный штекер и соединяется с контактным разъемом на столе. Экран начинает мигать пульсирующим светом.

– Я дам тебе нужный вирус и фото подозреваемого, – инструктирует Горацио, – и отправлю на нужный сервер. Система охраны там в виде стража, нужно будет его ликвидировать. Дальше разберешься. Помни, что после активации вируса останется мало времени до того, как заявятся джины. Готов?

– Всегда готов – **99.**

234

Несмотря на ранение, пантузианец движется очень быстро. Только что сидел на холодильнике, куда вы сразу и пальнули, как уже перепрыгнул на один из столов, с него на пол. Хвост, покрытый металлическими имплантами, похоже, и есть то оружие, которым он наносил вам сокрушительные удары.

С плеча пантузианца съезжает кожистый капюшон, оголив прилепленный к телу лазер. Пантузианец разворачивает его в вашу сторону и стреляет. Луч попадает вам в плечо. Он прожиг бы его насквозь, если бы вы вовремя не отпрыгнули.

 ПОТЕРЯЙТЕ 10% ЗДОРОВЬЯ.

Успеваете выстрелить в ответ и видите, что заряд энергии попадает пантузианцу точно в живот. Гуманоид некоторое время стоит, держась за обугленные края раны. Потом ноги его подкашиваются, и он валится замертво.

— Готов, — констатирует Горацио.

Вы бросаетесь к выходу догонять контрабандиста – **245**.

235

Вы встаете, едва устояв на ногах под порывами ветра. «Что дальше?» — пульсирует в мозгу только одна мысль.

Пытаетесь сосредоточиться, но мешает холодная вода, заливаясь за шиворот и брызгая в лицо.

Если ваш параметр СТЕЛС равен 4 или больше – **131**, если меньше – **257**.

236

— Или мне называть тебя Ярл?

Если наместник и удивился, то ничем этого не выдает.

— Как ты узнал? — спрашивает он, наблюдая за вами. — И что ты еще знаешь?

Если у вас записано ключевое слово «щедрость» – **367**, если нет – **271**.

237

В кабине фургона ничего подозрительного не находите, даже оружия нет. Зато в кузове вашему взору предстает массивный агрегат, занимающий почти все свободное пространство. Горацио прогоняет его изображение через базу данных и присвистывает. Точнее, воспроизводит запись этого звука в динамиках шлема.

— Это генератор Т-поля. Самая маленькая модель, радиус действия — не более пятидесяти метров.

А это уже любопытно. Пульсар, генератор. Такой набор говорит о том, что эти двое специализируются не на простых целях. А на бронированных. Например таких, как маршалы.

Вы подходите к агентам. Брюнет сидит на асфальте, держась за голову. Блондин скрючился возле стены, похоже, его вырвало.

— Вы сэкономите нам всем время, если расскажете, что здесь происходит, — ваш голос, усиленный динамиками, похож на раскаты грома.

— Твои фокусы на нас не действуют, маршал, — скривившись, отвечает брюнет.

«Я ПЕРЕХВАТИЛ ДИРЕКТИВУ СТРАЖЕЙ, — появляется сообщение от Горацио на экране вашего шлема. — ЭТИ ДВОЕ ТОЛЬКО ЧТО ВЫЗВАЛИ ПОДКРЕПЛЕНИЕ, ИСПОЛЬЗУЯ МАЯЧКИ С СИГНАЛОМ СОС, ВМОНТИРОВАННЫЕ ИМ В ЗУБЫ. МЫ ОБЪЯВЛЕНЫ ВНЕ ЗАКОНА. ДИРЕКТИВА 500 — НАИВЫСШИЙ ПРИОРИТЕТ. УНИЧТОЖИТЬ, НЕВЗИРАЯ НИ НА ЧТО».

Вы не верите глазам и перечитываете сообщение еще раз. Вас объявили преступником и приговорили к смерти. НО ЗА ЧТО?! Кажется, мир покачнулся, словно земля ушла из-под ног. За все время службы вам ни разу не встречались директивы выше 300. А тут сразу 500, да еще против вас. А вы ведь даже никого не убили... Не считая контрабандиста. Похоже, вся эта заварушка из-за него.

«ЧЕРЕЗ ПЯТЬ МИНУТ ЗДЕСЬ БУДУТ ВСЕ СТРАЖИ ЭТОГО СЕКТОРА, – пишет исин. – НЕ ЗНАЮ, ЗА ЧТО НАС ПРИГОВОРИЛИ. ВОЗМОЖНО, ЭТО КАКАЯ-ТО ОШИБКА. НО ЕСЛИ ОСТАНЕМСЯ, РАЗБИРАТЬСЯ НИКТО НЕ БУДЕТ – НАС ПОПРОСТУ УНИЧТОЖАТ».

Времени мало, нужно что-то делать. Сразу побежите к «мустангу», чтобы спастись бегством – **130** или вначале допросите одного из агентов (на двоих времени не хватит): брюнета – **289** или блондина – **276**?



238

Вскоре короб заканчивается, вы останавливаетесь перед вентиляционной решеткой. За ней видны стены коридора и слышатся голоса людей.

Из шлема выдвигается манипулятор, снабженный камерой, и просовывается через решетку. Перед глазами появляется окно с видеокартинкой, вы осматриваете помещение. Пятеро человек, вооруженные лучевым оружием, заняли позиции за баррикадами. Периодически они высовываются и с азартом стреляют в кого-то на улице.

– Экспресс-анализ, – Горацио оценивает обстановку. – Замкнутое пространство, множественные цели. В данных условиях эффективны оглушающие гранаты и шквальный огонь.

Дело исина – давать рекомендации, ваше – принимать их или поступать по-своему. Если последовать совету, нужно быстро сделать три вещи: выбить решетку, бросить гранату, затем высунуть руку и голову из вентиляционной шахты и расстрелять бандитов. Но у троих из них маски на голове, а под ними возможно защита глаз и ушей. Значит, граната не подействует. Они отреагируют на шум и откроют стрельбу по вам. Торчащая под потолком голова маршала станет отличной мишенью.

Второй вариант тоже рискован – сдвинуть решетку, высунуться и, прицелившись, расстрелять бандитов. Стоит им услышать малейший шум и посмотреть наверх, вновь получится тир с головой маршала в виде главной мишени.

Последуете совету Горацио – **294** или положитесь на свои способности к СТЕЛСУ – **274**?

239

Чтобы разобраться в том, что происходит, надо найти человека, который встречался с контрабандистом.

– У меня есть его фото, – Горацио показывает вам снимок парня. – Но нас отключили от полицейской базы данных, и я не смогу найти его в картотеке. Придется тебе подключиться к катарсису и, взломав защиту базы данных, самому его отыскать.

Катарсис. Вновь возникает необходимость окунуться в виртуальный мир и... почувствовать себя человеком. Только теперь выбора нет, а есть быстро утекающее время и небольшая зацепка.

– Как я это сделаю? – спрашиваете вы.

– У меня есть образцы всех вирусов, – объясняет исин. – База данных – не то место, которое защищают особенно тщательно. Взломать ее будет несложно. Надо найти точку доступа, войти в катарсис, запустить вирус, найти в картотеке нужного человека и уйти до появления джинов. Раз плюнуть.

Вам бы его уверенность. Но делать нечего, придется рискнуть.

В Нижнем городе вход в катарсис – дорогое удовольствие. Мало у кого он есть дома. В основном для входа посещают специальные клубы, предоставляющие точки доступа, или ищут нелегальных провайдеров. Денег у вас, конечно, нет, придется придумать что-то уже на месте.

Горацио показывает на карте один из таких клубов неподалеку. Полулегальное заведение, в котором клиентам предоставляют самые разнообразные услуги.

Отправитесь туда – **300**.

Или поищите нелегального провайдера. Обычно эти темные личности тусуются в людных местах, предлагая вход по самым низким ценам – **198**.

240

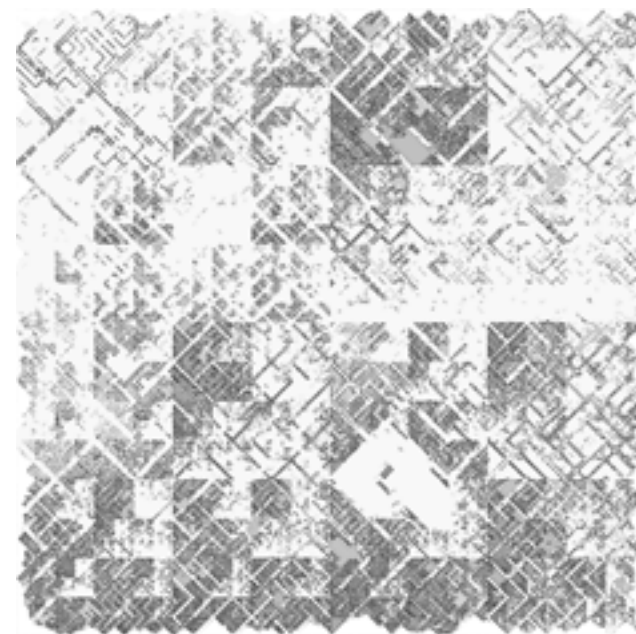
Охранники приближаются, непринужденно болтая. Как только они проходят мимо, вы беззвучной тенью вырастаете у них за спиной. Одновременно обеими руками молниеносным ударом в шею убиваете сразу обоих. У маршалов руки из стали, поэтому такой удар равносителен удару лома по сухой ветке. Подхватив тела, аккуратно кладете их на пол. На все уходят доли секунды. Выглянув из-за рядов, видите, что магистр все так же бродит по сцене, ничего не заметив.

Скрытно подойти к сцене, пробираясь вдоль одного из проходов, оказывается совсем просто. Предводитель налетчиков, полагаясь на охрану, полностью ушел в себя, не обращая внимания ни на что.

Подождете, пока он повернется к вам спиной, вылезете на сцену и попытаетесь захватить его живым для допроса – **265** или сразу пристрелите – **145**?

241

Вы сворачиваете, вдогонку летят заряды энергии и назойливая ракета. Переулок длинный и узкий, разогнаться в нем толком не удастся, а маневрировать негде. Словно почувствовав, что деваться вам некуда, ракета ускоряется и через несколько секунд догоняет «мустанг». Мощный взрыв разбрасывает обломки машины и ее водителя по всему переулку...



242

– Я доберусь до тебя! – кричите вы.

Спиф Майер, даже не обернувшись, входит в стену и растворяется в ней, как мираж.

– Загружено сто процентов, – докладывает голос.

Тут же видите вспышки со всех сторон. Из открывающихся порталов появляются джины. На этот раз их слишком много. Они устремляются к вам. Не остается ничего другого, кроме как ударить по скейпу – **40**.

243

— Да, сегодня в перестрелки был поврежден шлем, — успев придумать правдоподобный ответ, показываете на оплавленный след на своем шлеме.

Маршал кивает головой, словно говоря этим: «Как я тебя понимаю».

— Я за год уже двоих сменил, — сообщает он, имея в виду усинов.

Лифт остановился.

— Удачи, маршал, — произносит ваш случайный попутчик, выходя.

— Удачи, маршал, — отвечает ему и едете дальше — **399**.

244

«Мустанг» в два раза больше вертобота и намного тяжелее, поэтому при столкновении преимущество будет на вашей стороне. Давите на газ. Машина срывается с места и врывается в ближайшего преследователя. Винты сминаются, вертобот теряет управление, его заносит вправо и вниз. Через мгновение он врывается в стену дома, горящие обломки падают на асфальт.

Второй разворачивается, почти сразу начиная стрелять. Он завис выше, поэтому его удастся лишь бортануть боком «мустанга». Вертобот успевает выстрелить — несколько лазерных лучей пробивают корпус полицейской машины. После этого его отбрасывает в сторону.

Винтокрылая машина задевает винтами дом и сползает вдоль него. Винты продолжают крутиться, пропахивая борозду в стене. Наконец вертобот, покачиваясь и дымя, улетает прочь. В ваши планы его преследование не входит.

Развернув «мустанг», уноситесь в противоположном направлении — **262**.

245

Как вы и предполагали, коридор, ведущий к выходу, пуст. Сатхку Рик не теряет времени. Распахнув дверь, выходите в маленький переулок. Контрабандиста нет.

— Включаю детектор распознавания частиц, — сообщает Горацио.

Экран шлема темнеет и переключается на новый вид. Вся улица изображается теперь в синевато-черном цвете. Осмотревшись, замечаете едва различимую дорожку из желтых частиц, похожую на рассеивающееся облачко пыли. Она ведет к выходу из переуллка.

— След соответствует запаху подозреваемого, — определяет усин.

Детектор отключается, и экран возвращается к прежнему виду. Теперь вы знаете, куда скрылся контрабандист, и бежите за ним. Горацио показывает карту района. Переулок несколько раз петляет, но выход из него один.

— Даю команду «мустангу» на перехват, — докладывает усин.

Через несколько минут вы пробегаете очередной поворот и видите впереди контрабандиста. Он спокойно направляется к большой оживленной улице, до нее остается всего два десятка метров. Словно почувствовав что-то, Сатхку Рик оборачивается и замечает вас. На его лице мелькает досада.

— Я так понимаю, мой невидимый друг убит, — полувопросительно произносит контрабандист. — Хорошо, что я ему за этот месяц еще не заплатил...

Вы уже держите его на прицеле.

Выстрелите — **256** или вначале узнаете, с кем он встречался в баре — **287**?

246

Покончив с охраной, подходите к дверям концертного зала. За ними слышится шум. Горадио усиливает звук, и вы различаете приближающийся топот и крики. С противоположной стороны к дверям несется толпа людей.

Убежать не успеете. Отступив в сторону, поднимаете бластер и готовитесь отразить атаку.

— Дверь справа! – подсказывает исин.

Едва заметный вход почти не выделяется на фоне стены. Наверное, подсобное помещение. Спрячетесь в нем – **35** или останетесь на месте – **281**?



247

Шквал замечает перемещение. Лазерная турель на его плечах берет вас на прицел и выпускает снаряд лучей. Часть из них попадает вам в спину.

 ПОТЕРЯЙТЕ 15% ЗДОРОВЬЯ

Светловолосый видит ваш маневр и понимает, что вы задумали.

— Давайте прикроем его! – командует он.

Повстанцы одновременно открывают огонь по роботу. Даже Сатура, прижав к плечу бластерную винтовку, поливает его зарядами. Шквал, выдерживая попадания, все же переключается на новые цели. Он направляет огонь из всех орудий по колоннам, за которыми прячутся повстанцы.

Вы бросились вперед – **144**.

248

Сервоприводы на руках и ногах взвизгивают от перегрузки – так резко вы швырнули блондина. Тот успевает истерично крикнуть, прежде чем сбивает брюнета своим телом.

Еще до того, как агенты упали, вы бросаетесь к ним и отбираете оружие. Удар оглушает обоих – и брюнет, и блондин корчатся на асфальте, держась за ушибленные места. Пройдет еще несколько минут, прежде чем они смогут отвечать на вопросы. Вы решаете пока осмотреть фургон – **237**.

249

Добежав до сцены, запрыгиваете на нее и через секунду оказываетесь у дверей комнаты. Выбив ее ногой, врываетесь внутрь и едва успеваете увернуться от лазерного луча. Старик стрелял почти в упор, прямо в грудь, поэтому луч все же прожигает часть брони.

 УМЕНЬШИТЕ ЗДОРОВЬЕ НА 10%

Одним ударом выбиваете лазер из его рук. Магистр испуганно пятится и едва не падает, споткнувшись о труп женщины. Той самой, которую недавно затащил в эту комнату его сын.

«ОСУЖДЕН НА СМЕРТЬ», – появляется надпись на вашем экране.

Вначале допросите магистра – **98** или сразу исполните приговор – **201**?

250

Решаете поспать. Сон необходим маршалам, как и людям, правда, в меньшей степени. Для отдыха мозга. Горадио обещал разбудить в случае чего.

Засыпаете сидя, лечь для этого вам не обязательно. Сначала сняты события сегодняшнего дня. Мелькает калейдоскоп мрачных картин: стрельба, убитые люди, преступники. Потом все исчезает, и словно сквозь туман проступает образ красивой

девушки. Это ОНА. Та, что уже снилась вам много раз. Девушка держит вас за руку, улыбается и что-то говорит. Очень тихо, на пределе слышимости.

Вы не можете разобрать слов, но знаете, что она называет вас по имени. Напрягаете слух, пытаетесь придвинуться, но ее слова неуловимы и тают в воздухе, как снежинки на теплой ладони. Все вокруг темнеет, и вот вы уже бежите по ночной улице. Надо успеть. Эта мысль подгоняет, и вы спешите изо всех сил, почти задыхаясь. Затем вновь смена образов. Над вами склоняются люди в белых халатах.

Один из них, судя по всему, главный, произносит:

— Этого уже не спасти, — смотрит на вас. — Он подписан на программу «Маршал»?

Рядом с ним второй мужчина в белом халате. Он что-то проверяет на планшетном компьютере и, кивнув, отвечает: «Да».

— Хорошо, готовьте импланты...

Врачи растворяются в белом тумане, вы просыпаетесь. Некоторое время сидите без движения, вспоминая сон. В этот раз он отчетливее и длиннее, чем обычно. Может, сегодняшние события обострили память, вызвав воспоминания из прошлой жизни?

 ЗАПИШИТЕ КЛЮЧЕВОЕ СЛОВО «ОНА».

— Судя по открытым глазам, ты уже проснулся, — замечает Горацио.

— А ты наблюдательный, — отвечает вы ему. — Нам пора идти.

Прежде чем выйти в город, надо изменить внешность. Для этого потребуется одежда, желательно большого размера. Поищите в пустых квартирах дома – **59** или проникните в одну из запертых, предварительно позвонив туда и убедившись, что внутри никого нет – **318**.

«251»

— Президент-наместник Эдема, вице-консул Сайберкорп Спиф Маер, — определяете вы параметры поиска.

Экран на стойке платформы вспыхивает и почти сразу выдает результат:

— Есть одно совпадение. Направляю в разыскиваемый кластер.

Платформа срывается с места и, сделав крутой вираж, несется вдоль стены. Полет длится недолго — через несколько минут она останавливается возле одной из панелей.

— Запрашиваемый кластер. Введите ключ.

Уже как опытный хакер, сразу бросаете железку. Она, прилипнув, проплавляет отверстие. К вашему скейпу вновь тянутся светящиеся огоньки. Скачиваете данные, не тратя времени на просмотр. В любой момент могут появиться джины.

Замечаете сбоку движение. Повернувшись, видите, как прямо из стены выходит человек. Мужчина, преклонных лет, с лысиной и волевым лицом. Вы не сразу понимаете, кто перед вами, а узнав, в первый момент теряете дар речи. Спиф Маер собственной персоной.

Выйдя из стены, наместник за висает в воздухе напротив вас. С его телом что-то не так, даже по меркам катарсиса. Оно полупрозрачно, как голограмма и словно сшито из лоскутов.

— Зачем ты меня подставил? — рычите вы, сжимая кулаки. Наместник удивленно смотрит на вас.

— Мне нужно домой... — почти жалобно произносит он. — Ярл... Он сказал, его зовут Ярл...

Вы пытаетесь схватить Спифа, но руки проходят сквозь его тело. Не обратив на эту попытку внимания, он ступает на платформу и в задумчивости проходит мимо вас.

— Так! А что это все сидят? Еще дел полно! — встрепенувшись, выкрикивает наместник.

Спиф Майер словно разговаривает с невидимыми собеседниками. Вы удивленно взираете на то, как он, бормоча

что-то невнятное, сходит с платформы и идет по воздуху прямо в стену. Прежде чем он исчезает в ней, успевает крикнуть:

– Кто такой Ярл? – **148**.

– Я доберусь до тебя! – **242**.



«252»

Одно неаккуратное движение, и дверь с легким шумом захлопывается. В тишине спящего зала, несмотря на то, что звук был негромким, его все же услышали.

Один из охранников поворачивает голову и, увидев вас, что-то удивленно произносит. Затем он вскидывает оружие и стреляет. Вы стоите на виду, и его выстрел попадает в цель.

✎ ПОТЕРЯЙТЕ 10% ЗДОРОВЬЯ

Ответным огнем убиваете его, но эффект неожиданности потерян. Следующим устраняете второго охранника. Бандит падает, но рана оказывается не смертельной, и он пытается отползти в сторону.

Со своего места вскакивает дремавший охранник и палит в вас. Вы в это время стреляете в убегающего магистра. Старик спотыкается и падает, чем спасает себе жизнь. Из комнаты на сцену выбегает мужчина в красном балахоне, сжимая в руке плазмоизлучатель.

– Ситуация выходит из под контроля! – предупреждает Горацио.

Вы стоите на открытом месте и представляете собой удобную мишень. Поспешите укрыться за спинками зрительских кресел (но тем самым подставите под удар мирных жителей, спящих в них) – **189** или будете отстреливаться, стоя на месте – **166**?

«253»

Бой с этими с виду маленькими и безобидными существами, приобретает опасный оборот. Их кислота все сильнее повреждает корпус.

✎ ПОТЕРЯЙТЕ 10% ЗДОРОВЬЯ

– Надо бежать! – кричит Горацио.

Вы с ним соглашаетесь. Нападающих сотни, если не тысячи, перебить их всех невозможно. Если ваш параметр РУКОПАШНОГО БОЯ равен 14 или больше – **126**, если меньше – **7**.

«254»

Не медля ни секунды, стреляете, заряд энергии прорезает клубы дыма. Преступнику остается всего несколько шагов, чтобы оказаться вне досягаемости, когда заряд попадает ему в спину. На экране тепловизора это выглядело как яркая точка, влетающая в бледный силуэт на черном фоне. Фигурка человека вскидывает руки и растягивается на полу.

– Минус один, – резюмирует Горацио.

Вы заходите в шот – **82**.



255

Ваш главный подозреваемый – наместник, неплохо бы взглянуть, что имеется на него в базе данных.

Посмотрите – **251**, выйдите из катарсиса – **103** или, если есть ключевое слово «ОНА», и вы еще не смотрели, что оно дает – **111**.

256

Неизвестно, каких еще сюрпризов можно ждать от этого скользкого типа, и вы сразу стреляете на поражение. Заряд энергии попадает ему в грудь, и Сатхку Рик падает замертво, не успев и пикнуть.

– Правосудие свершилось, – подводит итог Горацио, отправляя отчет диспетчеру. – Одной темной личностью в галактике меньше.

Вы подходите к убитому и осматриваете его карманы. Из одного достаете серебристый обруч.

– Это модель обруча-компаньона, – сразу распознает изделие Горацио. – В него вставляется микросхема исина. Может, Сатхку Рик собирался приобрести себе одного?

К выходу из переулка подъезжает ваш «мустанг», мигая проблесковыми маячками – **136**.

257

Сосредоточиться не получается. Никаких зацепок вы не находите, и как повлиять на окружающий мир, остается загадкой. Простояв некоторое время, только теряете силы на борьбу со стихией и, пока совсем не ослабли, вновь идете вперед.

 УМЕНЬШИТЕ ЗДОРОВЬЕ НА 20% – **288**.

258

Сидите неподвижно в укрытии, наблюдая за окружающей обстановкой. Через несколько минут в дворик залетает сканер. Пронесясь мимо, дрон как будто спотыкается в воздухе. Развернувшись, он фокусирует на вас камеры, затем рвется назад. Вы уже держите его на прицеле, поэтому заряд энергии почти сразу нагоняет сканер.

Развороченные обломки поисковика еще падают на асфальт, а вы уже бежите со всех ног. Дрон, наверняка, успел передать информацию, и скоро здесь станет горячо.

– Рекомендую уходить в подгорье, туда стражи не полезут, – советует исин.

Подгорье. Бесконечный лабиринт коллекторов, помещений, шахт, устроенных в полостях гигантских платформ, на которых стоят дома Нижнего Эдема. Пристанище преступников всех мастей. И не только их – в подобных системах зачастую заводятся опасные твари, случайно завезенные в трюмах с других планет. Горацио отмечает на карте ближайшую шахту, через которую туда можно проникнуть. Совсем рядом.

Последуете его совету – **284** или спрячетесь в одном из соседних домов – **86**?

259

Дверь комнаты открывается, и на пороге появляется седой бандит в красном балахоне.

– Кажется, я слышал выстрел. Надеюсь, ты не замочил ее раньше вре... – старик осекается при виде трупа на полу.

Он нервно сглатывает и смотрит на вас. Точнее, на ствол бластера, направленный ему в лицо.

– Скажи тем, кто снаружи, что все в порядке, – приказываете вы. – Затем закрой дверь и зайди сюда.

Старик пугается и, выглянув, кричит: «Все нормально!» Потом входит в комнату.

 ЗАПИШИТЕ КЛЮЧЕВОЕ СЛОВО «МАГИСТР».

«ОСУЖДЕН НА СМЕРТЬ», – появляется надпись на вашем экране.

Вначале допросите его – **98** или сразу исполните приговор – **201**?

260

В кабинете раздается сигнал тревоги, силовое поле исчезает. Из неприметной двери выезжает медробот и, поравнявшись с наместником, начинает его осматривать.

– Реанимационные действия невозможны, – пищит он и катится обратно.

Подходите к столу наместника и, сорвав с его головы обруч, давите его ногой, пока он не превращается в кучку обломков. Затем находите разъем для подключения к сети. Из руки выезжает коммутационный штекер и подключается к нему.

– К сети подключен, – сообщает Горацио. – Начинаю передачу данных.

Вы смотрите на экран. Маршалы, взяв наизготовку оружие, целятся в повстанцев. Еще несколько минут, и они их расстреляют.

– Внимание. Говорит маршал Три-Кей-Двенадцать. Опустите оружие, эти люди со мной, – обращаетесь вы к ним.

– Двенадцатый? Вы находитесь в розыске, объяснитесь, – отвечает один из маршалов.

– Быстрее, Горацио, быстрее, – торопите вы усина. И снова обращаетесь к ним: – Президент-наместник, вице-консул Сайберкорп Спиф Маер только что был казнен мною за нарушение ряда законов Эдема. Его последние распоряжения объявляются незаконными и подлежат отмене. Данные поступят в сеть через пару минут. Повремените с исполнением приговора.

«ДВАДЦАТЬ ЧЕТЫРЕ ЧАСА», – сообщает вам Горацио. Новый день только что настал.

Маршалы не опускают оружия. Они наполовину машины, исполняющие приказы, и сейчас настало время узнать: сохранилось ли в них что-то человеческое.

– Готово! – радуется Горацио.

Проходит три минуты, а маршалы все еще не стреляют. Наконец, они убирают бластеры.

– С возвращением, Три-Кей-Двенадцать! – произносит тот же маршал.

Вам показалось или в его голосе слышалась радость?

Несколько часов в Империиум-капитуле идет бой. В рядах стражей теперь сражаются повстанцы. Исин пять объявлен вне закона, и всем его носителям приказано сдаться. Почти никто из них на это не согласился, оказав вооруженное сопротивление. Как выяснилось, практически весь персонал Сайберкорпа работавший на верхних этажах был захвачен усинами пятого поколения. Мало кому из них удалось вырваться из шота и скрыться в Нижнем Городе. Большей частью они были уничтожены.

На восходе солнца, стихают последние выстрелы. Вы идете к главному выходу из Империиум-капитула, за вами следуют повстанцы. Они идут не таясь, с оружием в руках, и без страха смотрят на стоящих вдоль стен стражей. У Вито перевязан глаз, Сатура поддерживает раненого в ногу Мэлса. Риниган и еще несколько повстанцев замыкают прецессию.

Впереди выстроилось в два ряда три десятка маршалов. Когда проходите между ними, тридцать пар металлических ног одновременно лязгают, встав по стойке смирно. Маршалы отдают честь героям этого дня.

Выйдя на улицу, останавливаетесь на ступеньках и оглядываете просыпающийся город. Горацио вновь подключился к сети и непрерывно получает информацию об обстановке. На соседней улице произошло убийство, в двух кварталах

дальше совершен вооруженный налет, в соседнем секторе массовая драка в клубе. Все как обычно.

– А ведь мы сегодня, возможно, спасли человечество,
– светловолосый предводитель повстанцев встает рядом.
– И изменили историю на отдельно взятой планете. Да, мы сделали это!

Он поднимает руку с бластером вверх и следующие за ним повстанцы кричат «Ура!» стреляя в воздух.

– Чем теперь займешься, друг? – подковыляв к вам, интересуется Мэлс.

К ступеням Империи-капитула подъезжает «мустанг».

– Я – маршал. И я закон, – отвечает ему. – А значит, в этом городе для меня всегда найдется работа.

Водительская дверь открывается, вы делаете шаг по направлению к ней. Ваше дежурство продолжается...



261

Вы продолжаете наблюдать за баром. На первый взгляд там все спокойно.

– Связь с дроном потеряна, – докладывает Горацио через несколько минут.

Видеоокно, в котором транслировалась передача от дрона, покрывается помехами и гаснет.

Шум плазменных двигателей возвещает о прибытии подмоги. Бронированный фургон с эмблемой Сайберкорп проплывает над вашей головой и медленно опускается. Обогнув здание, в котором располагается «Ультра», фургон залетает в узкий переулочек и приземляется там. Вы направляетесь к нему.

К вашему удивлению, в фургоне всего два человека. Оба в одинаковых костюмах, молодые и с похожими прическами. За рулем сидит блондин. Второй брюнет.

– Ты Три-Кей-Двенадцать? – спрашивает брюнет, выходя из фургона.

– Так точно. Назовите себя.

– Я из группы ликвидации, – брюнет разворачивает руку запястьем к вам, и Горацио сканирует его чип.

«СПЕЦИАЛЬНЫЙ АГЕНТ САЙБЕРКОРП. ОТДЕЛ ИНФИЛЬТРАЦИИ. ПЕРСОНАЛЬНЫЕ ДАННЫЕ ЗАСЕКРЕЧЕНЫ. АБСОЛЮТНЫЙ ПРИОРИТЕТ», – выводит данные на экран Горацио. Людей с таким уровнем секретности вы еще не встречали.

– Что ты видел? – спрашивает брюнет.

Вы вкратце рассказываете о контрабандисте и подозрительной машине.

– Ты слышал? – на этот раз брюнет обращается к блондину.

– Да, – тот кивает. – Докладываю в центр – **203**.

262

«Мустанг» летит на максимальной скорости, пронося вас мимо окон домов Нижнего города.

— Сигналы наших маячков выложены в свободный доступ, — сообщает Горацио. — Теперь все стражи смогут отслеживать наше местонахождение. Маячок, встроенный в тебя, я заблокировал сразу же, как только нас объявили в розыск. Но в «мустанге» их несколько, и мне они неподконтрольны.

Вы сбрасываете скорость и, посадив машину на дорогу, заезжаете в первую попавшуюся пустую подворотню. Дальше передвигаться на нем бессмысленно. Выпрыгиваете на ходу и, откатившись, прячетесь за мусорными контейнерами. Дверь «мустанга» закрывается, и он уезжает дальше на автопилоте.

— Надеюсь, уведет погоню как можно дальше от нас, — произносит Горацио.

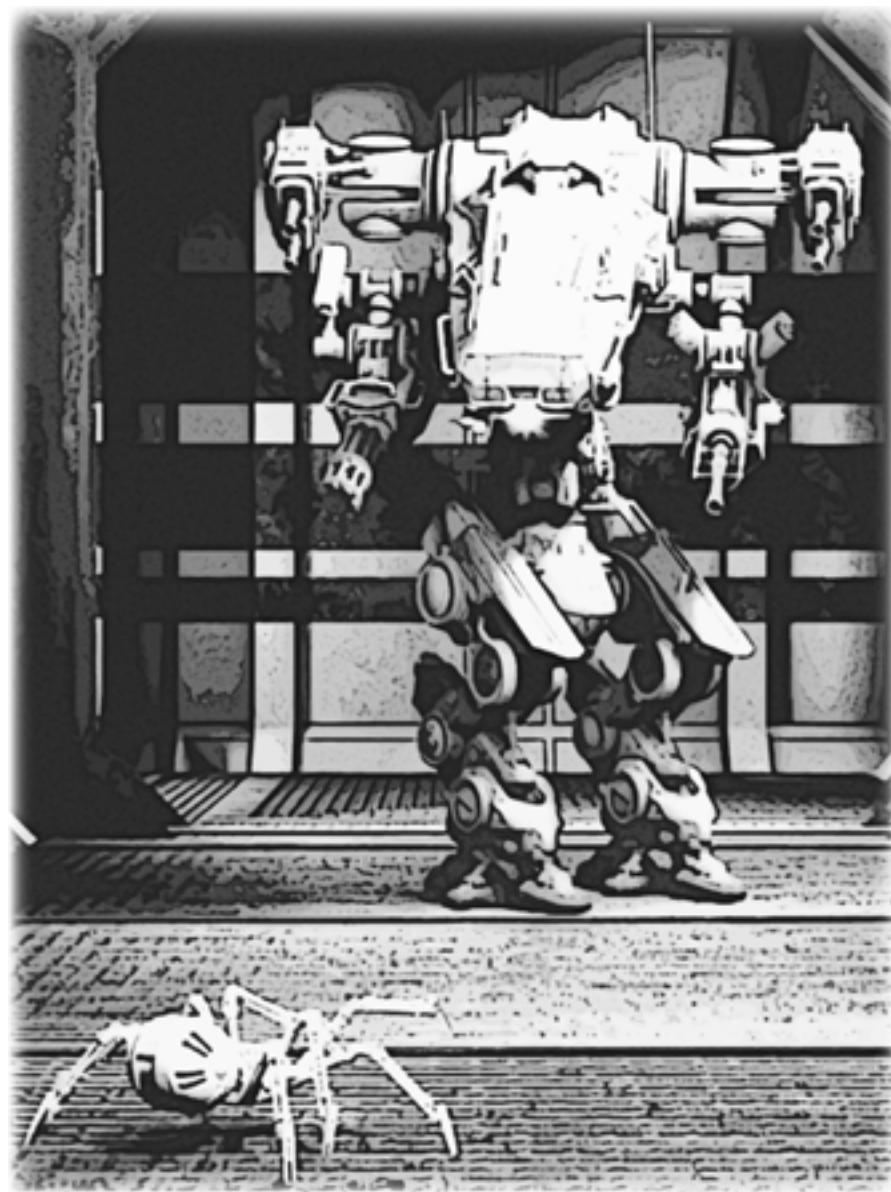
Пересидите какое-то время здесь, пока машина отъедет подальше — **273**, или поищите укрытие в подъезде соседнего дома — **231**.



263

— Из атриума есть два основных пути, — Горацио показывает схему. — Один ведет на второй ярус здания. Там тоже жилые помещения, а также концертный зал. Второй — к центру шота, где расположен ядерный реактор.

Вряд ли грабители сунутся к реактору, но если решите проверить его на всякий случай — **391**. Если нет, поднимаетесь наверх — **211**.



264

Успеваете в последний момент.

Из открывшегося прохода, лязгая металлом, выходит пехотный боевой робот серии «Шквал». Он останавливается и осматривается, сканируя окружающее пространство.

Вы видите, как Риниган достает что-то из рюкзака и ставит на пол. Робот делает шаг к ближайшей колонне, в этот момент к нему навстречу выбегает маленький дрон в виде паука.

– Внимание! – металлический голос раздается из верхней части Шквала. – Приказываю остановиться. При сопротивлении открываю огонь на поражение! Внимание!

Его орудия активируются и нацеливаются на паука. Из задней части брюшка дрона выстреливает заряд, который подбрасывает его вперед, прямо на робота. Пролетев несколько метров, дрон прицепляется к нему. Робот крутится на месте, пытаясь достать паука, но тот слишком мал. Ловко карабкаясь, он перебирается на середину корпуса, на место сочленение верхней и нижней части Шквала.

Вы видите, как на лапках дрона включаются лазерные резаки, и он проделывает несколько отверстий в корпусе боевого робота. Затем просовывает в эти отверстия лапы-манипуляторы и что-то делает с внутренней начинкой. Шквал, словно взбесившись, беспорядочно палит из всех орудий и крутится вокруг своей оси.

Это продолжается меньше минуты. Затем робот замирает и опускает пушки. К счастью, никто не пострадал. Дрон-паук смог его отключить.

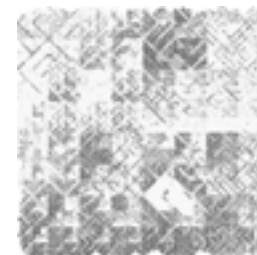
– Молодец, парень, – похлопав по плечу Ринигана, светловолосый направляется ко входу – **202**.

265

Выждав подходящий момент, выбираетесь на сцену и подкрадываетесь к старику. Когда до него остается всего несколько шагов, дверь одной из комнат распахивается, оттуда выходит мужчина в красном балахоне. Он останавливается, в удивлении открыв рот. Проследив за его взглядом, старик оборачивается и тоже замирает, уставившись на вас. На секунду воцаряется тишина.

Увидев, что молодой преступник поднимает руку с плазмоизлучателем, вы бросаетесь в сторону и одновременно нажимаете на спуск. Заряд плазмы пролетает мимо, вы же попадаете в цель. Мужчина в красном оседает на пол с простреленной грудью.

Вы тем временем оказываетесь у края сцены и по инерции падаете в оркестровую яму. Краем глаза успеваете заметить, что старик бежит в ту комнату, из которой вышел его сын. Разбивая в щепки инструменты, пробираетесь к выходу из ямы. Придется пробежать мимо зрительских рядов, чтобы вновь оказаться на сцене – **249**.



266

Ждете довольно долго. Тех, кто идет по коридору, очень много и им, похоже, некуда спешить. Прежде чем звуки их шагов стихают вдали, проходит больше часа.

– Все, они ушли, – наконец, сообщает Горацио.

Выбравшись из укрытия, осматриваетесь. Туннель пуст – **50**.

267

Мир расплылся, потемнел, и вы очнулись в маленькой комнатке. Рядом на стуле, в прежней позе сидит хакер. По его виду невозможно догадаться о произошедших с ним переменах.

✎ ЗАПИШИТЕ КЛЮЧЕВОЕ СЛОВО «КАТАРСИС».

– Как все прошло? Получилось? – интересуется Горацио. Вы встаете, недоверчиво поглядывая на парня в балахоне.

– Да... Позже расскажу. Как обстановка?

– Спецназ ведет бой с противником – **31**.



268

Срываетесь с места, одновременно уходя в сторону и вперед. Кноп успевает нажать на спуск. Шар плазмы задевает ваше плечо и взрывается яркой вспышкой.

✎ ПОТЕРЯЙТЕ 20% ЗДОРОВЬЯ

Ударом выбиваете плазмаган из его рук, следующим опрокидываете кнопку на спину и прижимаете к асфальту.

Инопланетянин хрипит, пытаясь освободиться, но быстро понимает, что это бесполезно.

– Где точка доступа? – делая ударение на каждом слове, спрашиваете его.

– Там... – кноп показывает головой в конец переулка.

В том направлении, над дверью, видите слабый свет одинокой лампочки. Из вашего предплечья высовывается тонкая игла. Воткнувшись в шею провайдера, она вводит ему усыпляющий раствор. Не успев ничего понять, кноп закрывает глаза и засыпает.

Оттащив тело в сторонку, забрасываете его мусором. Подбираете оружие инопланетянина, но оно, к сожалению, сломано. Затем подходите к двери и, войдя внутрь, попадаете в небольшую, плохо освещенную комнатку. Из мебели в ней несколько столов, напротив каждого – старое кресло. В двух из них сидят люди, погруженные в катарсис.

Садитесь в свободное. Из предплечья выдвигается спица и соединяется с одним из контактных разъемов на столе. Экран мигает пульсирующим светом.

– Я дам тебе нужный вирус и фото подозреваемого, – инструктирует Горацио, – и отправлю сразу на нужный сервер. Система охраны там в виде стража, нужно будет его ликвидировать. Дальше разберешься. Помни, что после активации вируса останется мало времени до того, как заявятся джины. Готов?

– Всегда готов – **99**.

269

Сделав обманный шаг в другую сторону, вы со всей возможной быстротой несетесь вперед. Маршалы бегут достаточно быстро, а если еще учесть их приличный вес – мало кто рискнул бы встать у них на пути.

До выхода остается всего несколько шагов, когда к вам на спину прыгает пантузианец. Шлем гулко звенит от сыплющихся на него мощных ударов. Экран рябит от помех, а Горацио испуганно вскрикивает.

✎ ПОТЕРЯЙТЕ 15% ЗДОРОВЬЯ.

Судя по лягу, в кулаки пантузианца вживлены металлические импланты. Вы едва не потеряли равновесие, но все же устояли на ногах.

Сдернете противника со спины и со всего размаху треснете его об стену – **149**. Или решите, что упасть будет не так уж и плохо. Естественно, если упасть на спину, придавив пантузианца – **168**?

270

– Правосудие свершилось.

Покончив с бандитом, вы обращаете взор на женщину. Ее бьет нервная дрожь, по лицу течет струйка крови из царапины на голове, но в целом не пострадала.

– Спасибо, маршал, – едва слышно шепчет она.

– Рекомендую для профилактики обратиться в службу психопомощи жертвам насилия. Вам что-нибудь известно о причинах нападения?

– Нет, они сумасшедшие, убивают всех подряд! – всхлипнув, женщина пожимает плечами. Потом добавляет:

– Они пытали мужа, и ему пришлось сказать какие-то коды доступа... Он, наверное, еще жив. Я должна найти его!

Словно очнувшись, женщина направляется к пролому в стене, чтобы выбраться из комнаты.

Если у вас записано ключевое слово «Колтор» – **291**, если нет – **259**.

271

– То, что новый тип исуна порабощает людей, вполне достаточно для вынесения смертного приговора, – говорите вы. – Признаете свою вину?

– Нет, – отвечает наместник.

Только вы поднимаете бластер, как перед вами возникает прозрачная стена. Защитное поле. Похоже, наместник в любой момент был готов его включить и просто развлекался с вами беседой.

Он показывает на экран за спиной. Картинка с видом Эдема исчезает, вместо нее появляется коридор. У стенки стоят повстанцы, заложив руки за голову. Среди них Мэлс, Сатура, Вито, Риниган. Некоторые ранены, кто-то просто избит. Их держат под прицелом более десятка маршалов.

– Почему не казнены задержанные? – спрашивает наместник.

Один из маршалов отвечает:

– Экспресс-анализ показал, что они специально стреляли мимо. Потерь и ранений среди стражей нет. Их действия классифицируются как участие в погроме, хулиганство, порча имущества и оскорбление должностных лиц. За данные правонарушения смертная казнь не предусмотрена.

– Не предусмотрена, значит? – удивляется наместник. – Сейчас мы это исправим. Слушайте новые поправки к закону. Теперь за подобные действия виновные караются смертной казнью.

Повстанцы заметно приуныли.

– Исполняйте приказ.

– Невозможно, – невозмутимо отвечает маршал. – Поправки в закон вступают в силу со следующего календарного числа,

– Вечно с маршалами проблемы, – с раздражением бросает наместник.

– Ну, ничего, – на этот раз он обращается к вам. – До нового календарного числа осталось каких-то пять минут.

Все это время вы стоите за силовым полем, обдумывая, что предпринять. Дверь наверняка закрыта, значит, обратного пути нет. Через поле не пробиться. Если у вас есть пульсар – **107**, если нет – **383**.

272

Инстинктивно делаете шаг назад, выставив перед собой другую руку. В тот же момент чувствуете удар в голову. Словно невидимый молот звякает металлом о металл. В последний момент успеваете уйти из-под удара, упав на пол и перекатившись в сторону, хотя вас все же задевает.

 ПОТЕРЯЙТЕ 10% ЗДОРОВЬЯ

Несколько раз стреляете из бластера наугад, чтобы выиграть время, но все заряды уходят в стены, не причинив никому вреда – **296**.

273

Если ваш параметр СТЕЛС 6 или больше — **146**, если меньше — **258**.



274

Вентиляционная решетка закреплена в специальных пазах, и сдвинуть ее в общем-то легко, главное, не шуметь. Надавив руками, дожидаетесь, пока бандиты снова не принимаются палить из-за баррикады. Пользуясь создаваемым ими шумом, тянете решетку в сторону.

С легким скрежетом она поддается и отъезжает. Из щелей сыплется облупившаяся краска идохлые насекомые. Похоже, вентиляцию здесь не чистили лет сто. Преступники ничего не услышали и продолжают стрелять, осыпая спецназовцев ругательствами.

Вентиляционный ход под самым потолком. Вы снова активируете насадки, прилепляетесь к потолку короба и выбираетесь наружу. Медленно и бесшумно, как паук, крадущийся к жертве, проползаете несколько метров по потолку коридора, чтобы занять лучшую для стрельбы позицию.

Останавливаетесь в нужной точке, отключаете поочередно насадки на руках, груди, коленях, постепенно опускаясь. Активированными остаются только насадки на подошвах обуви и, распрямившись, вы теперь висите вниз головой.

— Кажется, я задел одного! — кричит один из бандитов, и радостно махая рукой, поворачивается в вашу сторону. Его лицо оказывается прямо напротив вашего. — Че за...

Это его последние слова. Уже через мгновение заряд энергии из вашего бластера прожигает его удивленное лицо. Затем звучат еще четыре выстрела с интервалом в секунду, и преступники один за другим растягиваются на полу.

— Чистая работа, — хвалит Горацио.

В этот момент в сторону отъезжает соседняя дверь, и в коридор выскакивает еще один бандит. Точнее, вываливается мертвым. Еще до того, как он переступил порог, вы отправили ему в грудь горячий привет в виде энергетического заряда.

— Отправляю сообщение спецназу, — докладывает Горацио. — Шесть объектов на утилизацию, доступ в шот открыт.

Отключив насадку на ногах, спрыгиваете вниз.

 УВЕЛИЧЬТЕ ПАРАМЕТР СТЕЛС НА 1 — **82**.

275

— Вызываю тебя на дуэль! — кричите призраку, и он останавливается.

На полупрозрачном лице Кудри сменяются различные эмоции: от ненависти до страха.

— Я здесь только ради денег... — шепчет он и, метнувшись в сторону, растворяется в воздухе.

Злобogneва находите сидящим за одним из стержней. Парень делает вид, что отдыхает, и небрежно спрашивает:

— Он ушел?

Вы киваете и направляетесь к сфере — **357**.

276

Вы хватаете блондина за шиворот и, для начала, как следует встряхиваете. Агент клацает зубами и прикусывает язык, его едва вновь не вырвало.

— Говори, зачем вы здесь? — вы сжимаете его руки в своих стальных пальцах.

Агент стонет, его взгляд испуганно мечется по переулку в поисках спасения, но он не произносит ни слова. Вы сжимаете пальцы сильнее, почти ломая ему руку. Он вопит.

— Не говори ему ничего! — подбадривает его брюнет. — Помощь уже близко!

– Пожалуйста... А, черт, больно! – вскрикивает блондин. Достав бластер, приставляете его к голове агента. Блондин бледнеет еще больше.

– Я знаю три сотни болевых точек на твоем теле, но мне сейчас некогда, – вы сильнее надавливаете бластером. – Поэтому просто пристрелю тебя. Говори.

– Он блефует! – вновь кричит брюнэт.

Сделав шаг назад, пинаете его ногой, и агент падает без сознания. Но он прав – бластер заблокирован, а на экране вашего шлема мигает надпись: «Для выстрела недостаточно улик».

– Ты не можешь... Ты маршал... – кривясь от боли, произнес блондин.

– Я – спятивший маршал, объявленный вне закона, – вы валите агента на асфальт и направляете на него ствол бластера. – И я тебя сейчас застрелю.

– Подожди, подожди! – блондин испуганно машет руками. Поверил. Он говорит быстро, все еще кривясь от боли: – Мы занимаемся утилизацией вышедших из-под контроля маршалов. Нам приказано обеспечить беспрепятственный уход Сатхку Рика, он очень ценен. Был... Приказано уничтожить маршала, дрона и все собранные ими данные, если таковые будут! Приказ от самого наместника! Извини, это просто моя работа!

Вы отступаете от блондина, пряча бластер. Понятно теперь, для чего нужен спецотдел инфильтрации. Убирать бракованных маршалов. Действительно, ведь кто-то должен делать эту работу. А если маршал стал свидетелем чего-то крайне нежелательного? Такого тоже придется уничтожить – ведь «угговорить» маршала просто забыть не получится. Он обязательно начнет расследование и доведет его до конца или погибнет.

✎ ЗАПИШИТЕ КЛЮЧЕВОЕ СЛОВО «УТИЛИЗАЦИЯ».

Больше медлить нельзя, и вы спешите к «мустангу» – **130**.

277

– Похоже, один из них, – не очень уверенно говорит Горацио. – Но доказательств соучастия нет.

– Тут массовые казни устроили в двух шагах, а его не тронули, значит, точно работает на Орден, – рассуждаете вы.

Вы приставляете ствол к голове парня. Внутренний экран шлема мигает предупреждающей надписью: «Недостаточно улик для вынесения приговора». Электронное управление блокирует бластер, не давая выстрелить.

– Придется арестовать, – заявляет исин.

Вы достаете наручники и приковываете парня к креслу, в котором он сидит.

– Что там со спецназом?

– Ведет бой с противником. Есть потери – **31**.



278

Если ваш параметр МЕТКОСТЬ равен или больше 14 – **384**, если меньше – **72**.

«МАРШАЛ ТРИ-КЕЙ-ДВЕНАДЦАТЬ РАБОТУ В ШОТЕ 126 ЗАКОНЧИЛ. ПРОДОЛЖАЕМ ПАТРУЛИРОВАНИЕ», – отправляет сообщение Горацио.

«ПРИНЯТО», – коротко отвечает диспетчер.

Вы вновь за рулем «мустанга» едете по улицам Нижнего города. Обитатели его все так же заняты своими делами, снуя между коробками однотипных домов, как муравьи в потревоженном муравейнике.

– Сводку за последние пять минут, – приказывает исиуну. На экране появляется список происшествий.

– Подбираю по ближайшим координатам, – исиун отсортировывает список и неожиданно выдает директиву с уровнем важности 300. – Один из дронов опознал в баре «Ультра» контрабандиста Сатхку Рика. Краткая справка: Сатхку Рик находится в межпланетном розыске. Обвиняется в работоторговле, пиратстве, торговле оружием и других серьезных преступлениях. Заочно приговорен к смерти представителями трех цивилизаций, в том числе Земной Федерацией.

– Не часто к нам такие птички залетают, – вы крутите руль и направляете «мустанг» к бару.

Горацио отправляет сообщение диспетчеру и приказывает дрону наблюдать за целью. Не доехав до бара один квартал, останавливаете «мустанг» за углом дома. Дальше лучше идти пешком, чтобы не спугнуть контрабандиста.

На стене соседнего дома на огромном экране крутится рекламный ролик Сайберкорп. Красивая девушка в полицейской форме, улыбаясь, говорит:

– ...Они неподкупны, бесстрашны, неутомимы. В связке с исиуном-судьей их приговоры абсолютно законны и основываются только на неопровержимых уликах. Маршалы – друзья законопослушных граждан...

Держа руку на кобуре бластера, но не спеша доставать его, выглядываете из-за угла. Огромные витрины бара сверкают неоновыми огнями, разгоняя вечную полутьму Нижнего города. Несмотря на середину рабочего дня, в нём полно народу. Удивляетесь при виде дорогого автомобиля, припаркованного рядом со входом.

– Проверь, чья машина, – приказывает Горацио.

– Подаю запрос... Странно, наверное, ошибка. Попробую еще раз... – исиун задумчиво хмыкает. – В запросе отказано.

Затем добавляет:

– Дрон там, – Горацио показывает направление.

Приглядевшись, с трудом различаете блики на круглом корпусе затаившегося в тени беспилотника. Он завис в нише под балконом второго этажа, наблюдая за объектом через витрину.

На вашем экране появляется видеоокно, вы видите человека, сидящего за барной стойкой – это дрон транслирует видеозапись напрямую вам. Мужчина на ней средних лет, с недельной щетиной. Он пьет коктейль и с кем-то беседует. Собеседника не видно.

– Диспетчер вызывает маршала Три-Кей-Двенадцать, – слышится голос из рации. – Вам приказано оставаться на месте и дожидаться подкрепления.

– Понял, – отвечает Горацио удивленно. Наверное, впервые маршалу предлагают ждать помощи. Неужели, контрабандист настолько опасен?

– Когда прибудет подкрепление?

– Группа ликвидации ожидается через десять минут.

Из бара выбегает парень лет двадцати и прыгает на заднее сидение машины. Водитель уже ждал его: еще до того, как дверь захлопнулась, дал по газам. Автомобиль скрывается за ближайшим поворотом.

– Сообщение от дрона: объект движется.

Вы смотрите на видеоокно. Контрабандист не спеша встает, расплачивается и ленивой походкой направляется вглубь заведения, скрывшись из виду. Дрон выныривает из укрытия и стрелой влетает в открытые двери бара.

– Вероятность потерять цель пятьдесят процентов – выдает Горацио. – Шестьдесят... Семьдесят...

Останетесь дожидаться подкрепления – **261** или решите, что сейчас слишком большой риск упустить преступника, и погонитесь за ним – **33**?



280

Достав гранату, переводите ее в режим осколочной и бросаете туда, откуда движется больше всего неизвестных существ. Стены озаряет вспышка, грохот прокатывается мимо вас и эхом разносится по многочисленным переходам. В момент взрыва освещается весь туннель. Вы видите множество низкорослых созданий, выползающих из всех углов как тараканы.

На их головах по несколько отростков, похожих на антенны. Длинные пальцы на растопыренных лапах тянутся во все стороны, как щупальца. Там, где должно быть лицо, лишь два больших, как блюдца, глаза. Туннель заполнен существами, насколько хватает взгляда.

Взрыв производит большие опустошения в их рядах, одних уничтожив, других разметав по стенам. Но осталось их во много раз больше, и гибель сородичей остальных нисколько не смущает. Они продолжают приближаться.

Сворачиваете в ближайший коридор, намереваясь поскорее уйти с их дороги, и видите нескольких перед собой. У обоих словно пружины срабатывают в ногах – они подскакивают в воздух и прыгают на вас. Одного ловите рукой, раздавливая стальными пальцами. Второй ударяет в грудь, оказавшись мягким и липким. Из его тела сочится кислота, разъедая одежду.

Быстро отдираете странную тварь от себя и, не останавливаясь, бежите по тоннелю как можно дальше. Останавливаетесь только тогда, когда Горацио говорит, что больше не слышит их шагов – **50**.

281

Через несколько секунд двери концертного зала распахиваются, и в коридор вываливается толпа вооруженных людей.

– Быстрей! Задержим спецназ!..

Бегущие первыми останавливаются, удивленно глядя на вас. Они убиты первыми же выстрелами. Об их тела спотыкаются несколько человек, кто-то отшатывается в сторону. В проходе образуется давка.

Вы посылаете в толпу один выстрел за другим и отступаете к эскалатору. Девятерых удалось завалить сразу. Остальные, ругаясь и расталкивая друг друга, разбегаются и, заняв укрытия, открывают ответный огонь.

Лазерные лучи, заряды энергии и сгустки плазмы летят в вашу сторону, и теперь уже вы спасаетесь бегством. До эскалатора всего два прыжка, но за это время несколько зарядов попадает в спину.

 УМЕНЬШИТЕ ЗДОРОВЬЕ НА 40

Нырнув рыбкой вниз, с грохотом катитесь по ступенькам.

«ВЫЗЫВАЮ СПЕЦНАЗ! ОГНЕВОЙ КОНТАКТ. ТРЕБУЕТСЯ СРОЧНОЕ ПОДКРЕПЛЕНИЕ! – одно за другим посылает сообщения Горацио. – КООРДИНАТЫ НА МАЯК МАРШАЛА ТРИ-КЕЙ-ДВЕНАДЦАТЬ».

«Если маршал зовет на помощь, значит это война», – так обычно говорят стражи, потому что событие это крайне редкое.

Еще до того, как вы оказываетесь внизу, сверху по вам открывают огонь. Один из зарядов плазмы попадает в бок, разрушив сервоприводы, и ноги перестают работать. Вы бросаете гранату и, пользуясь минутной передышкой, отползаете подальше в коридор. Несколько бандитов, попытавшись спуститься, падают замертво, сраженные вашими выстрелами.

Место для обороны хорошее – вы держите под прицелом весь эскалатор. Им же, чтобы увидеть вас, надо идти вниз. Осознав это, преступники больше не суются к вам, засев наверху. Из-за повреждений вы не можете двигаться, остается дожидаться бойцов спецназа.

Появляются они довольно быстро.

– Неслабо тебя потрепали, – капитан Ньюбер с отрядом осторожно приближаются, двигаясь вдоль стены.

Из многочисленных оплавленных дыр и развороченного бока сыплются искры, прожженная одежда дымится.

– До свадьбы заживет, – маршалы не прочь иногда пошутить.

Спецназовец одобрительно усмехается, затем приказывает одному из бойцов:

– Отвези его к «мустангу», дальше мы как-нибудь сами. Всем занять оборону! Ждем штурмовую группу, они высадутся на верхних ярусах и пойдут вниз. Прижмем гадов!

К вам подходит спецназовец и бросает на пол длинный сверток. Тот трансформируется в носилки, и вы с трудом переползаете на них. Они достаточной грузоподъемности, чтобы выдержать вес маршала, но взлетают с трудом. Спецназовец бежит к выходу, носилки летят за ним, и скоро вы оказываетесь возле своего «мустанга».

Из багажника машины уже выдвинулось оборудование, готовое провести необходимый ремонт. К счастью, стандартных инструментов оказывается достаточно, чтобы в прямом смысле слова поставить вас на ноги. Для более сложного ремонта пришлось бы возвращаться в капитул.

Восстановив механическую часть, можете использовать аптечку (если есть), чтобы поправить свое ЗДОРОВЬЕ.

К этому времени спецназ заканчивает наведение порядка в шоте – **141**.

282

Оказавшись над выступом, пытаетесь ухватиться за край, чтобы не пролететь мимо. Если ваш параметр РУКОПАШНЫЙ БОЙ равен или больше 12 – **343**, если меньше – **352**.



283

– Мы теряем время! – волнуется Горацио. – Контрабандист уходит.

Пантузианец хорошо знает свою работу – пока вы играете с ним в кошки-мышки, Сатхку Рик удирает к запасному выходу из «Ультры». Надо как можно быстрее сломить невидимого противника.

Попробуйте рывком проскочить к выходу вслед за контрабандистом. Напролом, невзирая на возможные атаки – **269**.

Подождете, пока пантузианец как-то проявит себя, и бросите в него пару гранат (если они есть), а затем откроете шквальный огонь – **394**.

Придумаете что-нибудь еще, если ваш параметр СТЕЛС равен 7 или больше – **220**.

Или встанете спиной к стене, чтобы обезопасить себя сзади, и займете оборону. С минуты на минуту прибудет подкрепление, с ними будет проще одолеть противника – **163**?

284

Через минуту скоростного забега сворачиваете на небольшую улицу.

– Вон он! – Горацио подсвечивает на экране крышку люка в десяти метрах перед вами.

Направляетесь к нему, и в этот момент с противоположной стороны улицы показывается бронированный фургон. Он летит всего в метре над асфальтом, мигая проблесковыми маячками. На его кабине красуется герб спецназа Центрального Дистрикта – знакомые ребята, с которыми вы недавно зачищали шот 126.

Люк почти рядом – броситесь к нему, чтобы успеть откинуть крышку и прыгнуть вниз – **214**, побежите назад – **306** или выстрелите в кабину фургона, чтобы остановить их – **158**?

285

Делаете несколько шагов по коридору и останавливаетесь. Узкий проход, в котором могут разойтись лишь два человека, заканчивается эскалатором, ведущим вверх. Что-то необычное на потолке привлекает ваше внимание. В нескольких местах панели лежат неровно, как будто были сдвинуты в спешке. Осматриваете пол и видите просыпавшийся сверху мусор. Он не затоптан, а значит, появился совсем недавно.

– Почему стоим? – интересуется Горацио.

– Предчувствие.

Место напоминает бутылочное горлышко и очень удобно для засады.

– Проверь наверху.

Горацио без лишних вопросов выдвигает из шлема манипулятор, длины которого хватает, чтобы достать до потолка. Кончик манипулятора отодвигает одну из панелей и сканирует пространство между потолком и подвесной конструкцией.

– Нашел инородный объект, – докладывает через пару секунд исин. – Сопоставляю с базой данных... Это электромагнитное устройство захвата. Здесь установили ловушку.

Чтобы пройти дальше, придется его уничтожить. Да и просто оставить и уйти в другую сторону нельзя – в ловушку попадет кто-нибудь другой.

– Подсвети цель, – вы поднимаете бластер.

Горацио отмечает маркерами на экране нужный участок подвесного потолка. Одного выстрела оказывается достаточно. Вместе с обломками панелей вниз падают развороченные остатки небольшого прибора. Чем-то устройство напоминает паука – от плоской коробочки расходятся длинные спицы, с круглыми приспособлениями на концах. Из них-то и выстреливают электромагнитные жгуты, которые сетью облепляют жертву и обездвиживают ее.

Разобравшись с ловушкой, осторожно идете дальше – **28**.



«286»

Норк с таким видом, как будто надевает себе петлю на шею, водружает обруч на голову. Вы не успеваете его остановить. По лицу доктора пробегает тень, он как-то сразу расслабляется.

Выскочив из кабинета, бежите к кабинету наместника, надеясь, что усин из обруча Норка не успел еще поднять тревогу. Но надежда оказывается напрасной. Из стен выезжают бронеплиты, перегораживая все коридоры и двери. Вы оказываетесь в ловушке, выбраться из которой живым не удастся...



«287»

— Ты все правильно понял, — вы не спускаете глаз с преступника. — С кем ты встречался в баре? Для чего?

Контрабандист усмехается, медленно отступая. Вы идете за ним, не спуская глаз с его рук. Интересно, он безоружен или прячет ствол под одеждой?

— Я слышал, маршалы умеют выбивать нужную информацию, — улыбаясь, отвечает Рик. — Ты отпустишь меня, если я скажу?

— Нет.

— Хотя бы в живых оставишь?

— Я передам тебя в отдел фильтрации, после допроса они приведут приговор в исполнение.

— Переговорщик из тебя хреновый, — контрабандист усмехается, на этот раз невесело. — Я не знаю, кто они, но заплатить обещали ОЧЕНЬ большие деньги.

— За что?

— За контрабанду, естественно, — он улыбнулся. — Для чего еще нужны такие, как я?

— Что ты должен был ввезти?

— Тут самое интересное. Я должен был не привезти, а вывезти товар. Трюм обещали набить доверху. Естественно, я не спрашивал, чем, — Сатхку Рик, извиняясь, разводит руки в стороны.

На его запястьях сверкают обручи, между ними вспыхивают искры и возникает защитное силовое поле. Вы нажимаете на спуск, но опаздываете всего на мгновение — заряд энергии попадает в щит. Сноп искр разлетается в стороны. Силовое поле немного прогибается, поглотив часть энергии, а часть отшвырнув обратно в вас. Удар приходится в руку, но, к счастью, достаточно слабый.

✎ ПОТЕРЯЙТЕ 5% ЗДОРОВЬЯ

Все происходит за считанные секунды. Контрабандист, взмахнув кистями, сбрасывает браслеты, и они разлетаются, прилипая к стенам домов. Между ними вибрирует силовое поле, перекрывая прозрачной завесой проход. Подобная защита от энергетического оружия встречается крайне редко — она стоит целое состояние.

— Рад был познакомиться, маршал, но, знаешь ли, бизнес и все такое, — Сатхку Рик машет рукой на прощание и бежит к выходу из переулка.

Откроете по щиту шквальный огонь — его энергия быстро истощится и он отключится. Но на это уйдет несколько минут, и потом минут пять стрелять из бластера будет нельзя, он перегреется — **10**.

Перебросите через щит гранату — прямо под ноги контрабандисту (если она у вас есть) — **206**.

Если вы сегодня уже использовали верхолазное оборудование, то вакуумные насадки все еще на вас. Если хотите, можете с их помощью взобраться по стене, чтобы перелезть через энергетический щит — **89**.

Сбоку раздается грохот. Обернувшись, сквозь пелену дождя видите разлетающиеся в щепки деревья и нечто огромное. Оно похоже на чудовищного ежа, вся нижняя часть которого представляет собой веер лезвий. Возвышаясь над деревьями, джин проплывает вдоль поляны, перемалывая деревья, как комбайн. Нырнув вниз, он исчезает под землей.

Почва под ногами вновь вздрагивает, а уцелевшие деревья куда-то проваливаются. «Времени мало», — понимаете вы и рветесь вперед, выставив перед собой пистолет. Когда добираетесь до хакера, видите, что он все так же стоит с отрешенным видом, полностью погруженный в себя. Приставив почти вплотную к его скейпу дуло пистолета, нажимаете на спуск.

Звук выстрела сливается с раскатами грома. Тело хакера мгновенно покрывается паутиной трещин и через секунду рассыпается в прах.

 ЗАПИШИТЕ КЛЮЧЕВОЕ СЛОВО «КУДРЯ».

— По-бе-да при... присуж... присужда... — пытается что-то произнести голос сверху, но, спотыкаясь на каждом слоге, замолкает.

Вы ударяете по скейпу, чтобы выйти в реальный мир и... ничего не происходит. Ударяете еще раз.

— Сбой работы сервера, — произносит уже другой голос.
— Обратитесь к оператору для выяснения причин.

Похоже, джины, уничтожая хакерский сервер, оборвали все выходы в реальность.

Что-то огромное несется через поляну на вас. Развернувшись, бежите в обратную сторону. Дождь все еще льет, ограничивая обзор, поэтому бездонную пропасть замечаете в последний момент. Оттолкнувшись, прыгаете вперед. К счастью, она не шире двух метров. Пролетев над ней, цепляетесь за край и повисаете над пропастью.

Смотрите вниз и видите, как потоки воды обрушиваются в бесконечную тьму. Что-то прямо под вами сверкает и, превратившись в яркое пятно, растягивается в стороны как простыня. Из центра пятна вырастают шипы, один длиннее другого, затем сфера, покрытая этими шипами, и, наконец, сам джин. Выбравшись полностью, он раскрывает широленную пасть и вгрызается в противоположную стену пропасти.

Яркое пятно сужается, готовое вот-вот исчезнуть. Безумная мысль — что если прыгнуть прямо в него? Может, этот вход, через который джин вошел на сервер, одновременно служит и выходом? Рискнете — **18**? Или, выбравшись наверх, поищите другой способ спасения — **71**.

Подойдя к брюнету, поднимаете его одной рукой и несколько раз несильно бьете второй.

— Говори, кто вы и зачем сюда приехали?

Каждое слово подкрепляете болезненным ударом. Брюнет корчится от боли, но только стонет и хрипит. Бросив его на асфальт, достаете бластер.

— В последний раз спрашиваю, — вы приставляете ствол к его голове.

Брюнет сплевывает кровь и улыбается разбитыми губами.

— Ты блефуешь, маршал. Ты не убьешь меня, я знаю...

И он прав. Бластер заблокирован, а на экране вашего шлема мигает надпись: «Недостаточно улик для стрельбы». Похоже, этого агента на испуг не возьмешь.

Будь у вас больше времени, вы бы выбили из него показания, но сейчас надо спешить. Стрелять в него вы не можете, наносить тяжелые травмы тоже (в этом случае исин отключит импланты, парализовав руки). Поэтому, оставив побитых агентов, спешите к своему «мустангу».

— Тебе не уйти маршал! Ты уже покойник! — кричит вам вслед брюнет — **130**.

290

Стреляете, целясь в пушки, сочленения и узлы робота, надеясь повредить хоть что-нибудь. Но броня Шквала пока выдерживает. Более того, распознав вас, он, очевидно, решает, что вы представляете наибольшую опасность, и переносит большую часть огня на вас. Робот отстреливает несколько гранат, одна из которых взрывается у ваших ног.

Вы едва успеваете откатиться в сторону, взрывом вам могло оторвать пол ноги.

 ПОТЕРЯЙТЕ 20% ЗДОРОВЬЯ

Робот идет вперед, шквальным огнем не давая повстанцам даже высунуться.

— Нужно обойти его, со спины есть уязвимые места! — Горацио показывает схему робота.

Послушаетесь его и пойдете в обход — **92** или будете держать оборону дальше — **328**?



291

— Ваш муж погиб, — останавливаете ее. — Я пытался спасти его, но это было невозможно. Его последние слова были о вас.

Женщина застывает на месте. Ее лицо бледнеет, но она берет себя в руки.

— Еще раз благодарю, маршал, — с потеряннным видом женщина подходит к пролomu. Обернувшись, добавляет:

— Не знаю, бывает ли что-то нужно маршалам, но я у тебя в долгу.

 ЗАПИШИТЕ КЛЮЧЕВОЕ СЛОВО «ХИЗЕР» — **259**.

292

Выпрыгиваете через окно и со всех ног несетесь по улице. До спасительного поворота остается совсем немного, когда в спину вам летят выстрелы. Спецназовцы добрались до окна и открыли прицельную стрельбу. Несколько зарядов задевают вас, но еще пара шагов и вы скрываетесь за поворотом.

 ПОТЕРЯЙТЕ 20% ЗДОРОВЬЯ

Пробежав мимо нескольких домов и пару раз свернув в переулки, вновь проникаете в один из подъездов. На этот раз все проходит гладко, и вы остаетесь незамеченным. Поднявшись повыше, входите в одну из пустующих квартир, где, наконец, чувствуете себя в относительной безопасности — **64**.



293

— Ты мне чего-то недоговариваешь. Что тебе известно о Сатхку Рике? — резко спрашивает брyнета.

На его лице мелькает удивление, и вы понимаете, что застали агента врасплох.

— Ничего... Не забывайся, маршал! — грубо отвечает брyнет. Как бы невзначай он бросает взгляд на блондина. Тот как раз отвлекся и не смотрел в вашу сторону.

Вы замечаете, что рука брyнета опустилась на рукоятку оружия, прикрепленного к поясу. В воздухе ощущается напряжение, какое бывает перед тем, как произойдет нечто очень нехорошее.

Возможно, эти двое что-то задумали против вас. Попытайтесь обезоружить их, чтобы допросить — **45** или решите, что это будет похоже на паранойю? Да и начальство потом накажет так, что мало не покажется, учитывая их уровень секретности — **203**.

294

Приготовив гранату, ждете подходящего момента. Такой наступает через пару минут — бандиты вновь открывают огонь по спецназовцам, и это занятие их полностью поглощает.

Удар раскрытой ладони вышибает решетку, и она, вращаясь, отлетает к противоположной стене коридора. Рванув вперед, бросаете гранату и сразу открываете огонь из бластера. Сверкает ослепительная вспышка, затем раздается грохот. Преступники валятся на пол: одни — пораженные энергетическими зарядами бластера, остальные — в поисках укрытия.

Всего несколько секунд требуется, чтобы выбраться из вентиляционного короба и занять удобное положение для стрельбы. Но как вы и подозревали, двоих преступников гранатами оглушить не удалось. Они открывают беспорядочную стрельбу, считая, что на них напали сзади.

Шальной заряд плазмы задевает и ваше плечо.

 УМЕНЬШИТЕ ЗДОРОВЬЕ НА 15%

Прежде чем они успевают понять, откуда им угрожает опасность, вы методично расстреливаете бандитов. В этот момент в сторону отъезжает неприметная дверь какого-то помещения у самого входа, и в коридор выбегает еще один преступник. Он с другой стороны, поэтому приходится развернуться, чтобы подстрелить и его.

При виде вас, бандит вскидывает руку с плазмоганом, и из ствола в форме раструба выплевывается каплевидный сгусток. Вы стреляете мгновением позже, одновременно бросаясь вниз. Заряд плазмы взрывается за спиной, разворотив вход в вентиляционную шахту и осыпав вас обломками. Упав на пол, переворачиваетесь и, встав на колени, осматриваете коридор, готовый в любой момент вновь открыть огонь.

Преступник с плазмоганом медленно сползает по стене, оставляя за собой широкую кровавую полосу. Остальные тоже не проявляют агрессии, скрючившись на полу в разных позах.

«ЦЕЛИ ЛИКВИДИРОВАННЫ» — появляется надпись на внутреннем экране.

— Отправляю сообщение спецназу, — докладывает Горацио. — Шесть объектов на утилизацию, доступ в шот открыт — **82**.



295

Неожиданно хватаете кнопку за грудки и, подняв в воздух, прижимаете к стенке. Свободной рукой обыскав карманы, достаете из потайной кобуры плазмаган.

— Вы обвиняетесь в предоставлении пиратского доступа в виртуальную сеть катарсис и незаконное ношение боевого оружия, — зачитываете ему приговор. — Ваши действия предусматривают строгое наказание в виде лишения свободы сроком до десяти лет с конфискацией. Но так как я в данный момент освобожден от службы, ограничимся предупреждением. Желаете что-то сказать?

— Спасибо... — выдавливает из себя инопланетянин. — Я могу идти?

Вы разжимаете пальцы, и кноп падает на асфальт. Вскочив на ноги, он сначала поправляет костюм, а потом бежит к выходу из переулочка. Его оружие убираете в емкость для улик на бедре. Возможно, оно еще пригодится.

 ЗАПИШИТЕ КЛЮЧЕВОЕ СЛОВО «ПЛАЗМАГАН».

— Похоже, сильно испугался, — замечает Горацио. — Вряд ли пойдет жаловаться стражам.

Входите в дверь и попадаете в полутемную комнату. Из мебели в ней несколько столов, напротив каждого – кресло. В двух из них сидят люди, погруженные в катарсис. Занимаете свободное место. Из предплечья выдвигается коммутационный штекер и соединяется с контактным разъемом на столе. Экран мигает пульсирующим светом.

– Я дам тебе вирус в виде оружия, и фото подозреваемого, – инструктирует Горацио, – и отправлю на нужный сервер. Система охраны там в виде стража, нужно будет его ликвидировать. Дальше разберешься. Помни, что после активации вируса останется мало времени до того, как заявятся джины. Готов?

– Всегда готов – **99**.



296

Внутренний экран шлема мигает, но Горацио быстро восстанавливает работоспособность систем. Вскрикиваете на ноги, продолжая стрелять наугад. Удары, которыми вас свалили, пришлось откуда-то рядом, это явно не дело рук контрабандиста.

– Что за чертовщина? – очередной заряд энергии из вашего бластера сносит с плиты огромную кастрюлю, и она падает, расплескав по полу дымящееся варево.

Краем глаза замечаете движение воздуха, почти незаметную дымку, прошедшую сквозь пар. Стреляете в ту сторону, но заряд свободно пролетает через кухню и разносит холодильную камеру.

– Ты видел? – спрашивает Горацио.

– Да. Сверяюсь с базой данных.

Вы оглядываетесь в поисках контрабандиста. Пригибаясь за столами, он пробирается к выходу, продолжая невозмутимо

жевать фрукт. Идете наперерез, но очередной удар, в этот раз в корпус, отбрасывает вас на стеллаж с кастрюлями. Вы падаете, он опрокидывается на вас. Грохот разносится по всему бару. К счастью, броня выдерживает удар, и падение не причиняет вреда.

– Это пантузианский телохранитель, – докладывает Горацио, пока вы выбираетесь из-под стеллажа. – Существо с гипервысокой мимикрией. Благодаря ей, он может становиться невидимым.

Замечаете, как посуда справа от вас разлетается, словно ее расшвыривает чья-то нога. Выстрелите туда – **51** или прыгнете в сторону противника и попытаетесь схватить его руками – **133**?

297

– Сатхку Рик перед смертью говорил о десяти миллионах подарков – вспоминаете вы. – Похоже, их он и должен был доставить. Есть информация, куда?

– Нет, – отвечает Горацио, просматривая файлы. – Зато есть большой список фамилий. Интересно. Это видные люди. Здесь все правительство Земной Федерации, управляющие колониями, командование флотом... Да практически все, кто занимает сколько-нибудь важные посты на планетах, принадлежащих людям! И их как раз десять миллионов.

– Компания решила каждому подарить по исину? – такая щедрость не свойственна Сайберкорп. – Как-то странно.

– Для внедрения исина нового поколения должно пройти не менее десяти лет тестирования на Эдеме, – задумчиво произносит Горацио. – Так было со всеми предыдущими моделями. Зачем корпорации распространять их раньше времени по всей Федерации, да еще и бесплатно?

 ЗАПИШИТЕ КЛЮЧЕВОЕ СЛОВО «ЩЕДРОСТЬ».

На это вы лишь пожимаете плечами – **123**.

298

Вы ждете, пока бандиты дойдут до конца и двинутся в вашу сторону. Они не ожидают стражей так быстро и полностью заняты наблюдением за концертным залом.

Когда они подходят ближе и снова готовятся идти обратно, вы распахиваете дверь и врываетесь в зал. Стреляете им в спины, и один охранник замертво валится на пол. Второй тоже падает, но он только ранен и отползает в сторону. Со своего места вскакивает дремавший охранник и палит в вашу сторону.

Вы в это время стреляете в убегающего магистра. Старик спотыкается и падает, чем спасает себе жизнь. Из комнаты на сцену выбегает мужчина в красном балахоне, сжимая в руке плазмоизлучатель.

– Ситуация выходит из под контроля! – предупреждает Горацио.

Вы стоите на открытом месте и представляете удобную мишень. Попытайтесь укрыться за спинками зрительских кресел (но тем самым подставите под удар мирных жителей, спящих в них) – **189** или будете отстреливаться, стоя на месте – **166**?

299

Фургон придавливает вас к дороге и по инерции протаскивает еще несколько метров, оставляя длинный след пропаханного асфальта и разбросанных обломков металла...

300

Придя в нужное место, видите, что клуб находится в подвале жилого дома. Над дверью едва заметно мерцает название – «КатФри». У входа несколько подростков маргинального вида. Подходите к двери и, нажав кнопку домофона, ждете. Подростки, не обращая на вас внимания, обсуждают события в сети.

– Слыхал, на фэнтэзи-сервере один чувак из контрабандного пистолета дракона завалил! – говорит один.

– Ни фиги себе! Совсем хакеры оборзели, – второго эта новость явно впечатляет.

– Ну да, куда только джины смотрят! А еще прикинь, – понизив голос, продолжает первый. – Кудрю сегодня завалили. На его собственном дуэльном сервере. Какой-то новый хакер Мар...

Дверь открывается, и вы, спустившись по лестнице, входите в небольшое задымленное помещение. У входа прозрачное окошко с надписью «касса». Вам навстречу со стула поднимается мужчина двухметрового роста.

– Привет, – не очень дружелюбно здоровается охранник, положив руку на кобуру с плазмоизлучателем. – Что надо?

– Катарсис, – коротко отвечает вы.

– Деньги есть? – с сомнением оглядывая вас, спрашивает он.

– Нет.

– А что есть? – ваш ответ его несколько не смущает.

Вы знаете, что бартер в таких местах обычное дело. В основном, конечно, сюда тащат награбленное добро.

В качестве платы громила с удовольствием возьмет аптечку или гранату, если они у вас есть (не забудьте вычеркнуть из списка). Одного предмета хватит – **132**. Если есть пульсар, можете предложить его в качестве платы – **385**.

Если ничего из этого предложить не можете или не хотите, остается идти искать нелегального провайдера. Силу вы здесь применять не можете, чтобы не поднимать лишнего шума – **198**.

301

Заряд энергии попадает точно в центр винта, разрушив его полностью. Лопасты отрываются, разлетаясь в разные стороны. Вертобот сносит в сторону, и он падает рядом с подъездом – **316**.

302

– Стойте! Как наместник Эдема, вы должны перед уходом сдать полномочия! – кричите в спину призраку, и тот останавливается.

– Пожалуй, да, но как? – обернувшись, спрашивает Спиф Маер.

– Этот прибор определит вашу личность, – Злобогнев показывает на «зеркало» у вас в руках. – Он даст официальное заключение, что вы погибли.

Призрак подходит, и вы подносите зеркало к его груди. Главное, чтобы сработало. Экран покрывается рябью, и женский голос произносит:

– Представьтесь.

– Президент-наместник Эдема, вице-консул Сайберкорп Спиф Маер. – отвечает призрак.

От экрана к наместнику тянутся светящиеся лучи.

– Обнаружена ошибка, – вновь раздается женский голос. – Статус пользователя не определен. Причина – смерть.

– Этого заключения вам будет достаточно, – говорит Спиф Маер.

Развернувшись, он взмывает в воздух и со скоростью пули врезается в сферу. Небольшая вспышка, и призрак исчезает. Монументальная машина, поглотив его, продолжает свое неспешное движение.

– Я так понимаю: нам пора, – отвлекает вас от грустных мыслей Злобогнев.

Вы соглашаетесь и, взявшись вдвоем за «зеркало», переноситесь на фэнтэзи-сервер.

– Я конфискую зеркало для нужд стражей, – заявляете вы.

– Да без проблем, – соглашается Злобогнев, и с видимой неохотой отдает артефакт. – Впечатлений мне теперь надолго хватит. Смотри только, меня не сдавай, удачи!

Парень нажимает на скейп и исчезает. Вы тоже возвращаетесь в реальный мир.

– Вот это да, – просмотрев полученные данные, присвистывает от удивления Горацио.

Исин сразу же подключается к Сети стражей, уже не опасаясь того что вас вычислят, и передает информацию о наместнике. Далее происходит несколько важных событий:

В приемную Спифа Маера заявляются сразу десяток маршалов (учитывая то, что они базируются в том же здании, где он сидит, это неудивительно), но находят лишь его труп. Тот, кто выдавал себя за наместника, покончил с собой. Выяснить, кто это был, не удалось.

Большинство приказов лженаместника были пересмотрены и отменены. В том числе, приказ о вашей «отставке». С вас снимают все обвинения и возвращают к службе. Дело о контрабандисте зашло в тупик – парень, встречавшийся с ним, был найден мертвым – он тоже покончил с собой – **22**.

303

Идете дальше, стараясь не привлекать внимания. Но, похоже, ваш рваный плащ – слишком приметная одежда в этом «высшем свете». Вы замечаете, как старая дама, подзвав к себе маленького обслуживающего робота, что-то ему сказала, показав на вас пальцем. Робот убегает вперед и скрывается за поворотом.

Ускорив шаг, проходите мимо и вскоре достигаете того же поворота. Осторожно выглянув, видите робота, оживленно беседующего со стражем. К счастью для вас, тот пока слушает неохотно, отмахиваясь, словно от надоедливого насекомого.

Быстро пройдете дальше по коридору к следующему лифту – **368**

Или подождете немного, прячась за углом – **9?**



304

Занимаете позицию и принимаетесь палить в повстанцев, стараясь при этом никого из них не задеть. Нападающие полностью реализовали эффект внезапности, уничтожив охранные турели и не давая стражам вылететь из имперіум-капитула, но очень быстро ситуация меняется не в их пользу.

Минут через пять начинают прибывать первые машины маршалов патрулирующих Нижний Город. Несмотря на отсутствие вооружения, они таранят глайдеры повстанцев или расстреливают их из личного оружия. Появляются вертоботы, затем к ним присоединяются глайдеры стражей из других шотов. С каждой минутой их становится все больше и больше и вот уже повстанцам не до обстрела причала — они все заняты спасением собственных жизней и вскоре рассеиваются по городу.

Вы спешите к лифту, но время уже упущено. Стражи наконец понимают что нападение повстанцев на глайдерах лишь отвлекающий маневр. Они оцепляют все здание, перекрывают все переходы между ярусами и блокируют лифты. После чего начинают планомерную зачистку всех этажей.

Возможно и удастся спрятаться от них в каком-нибудь углу, но добраться до наместника вы уже не сможете...

305

— Все, как в тумане, я ничего не помню, извини... — наместник грустно улыбается.

Он взмывает в воздух и со скоростью пули врывается в сферу. Небольшая вспышка, и призрак исчезает. Монументальная машина, поглотив его, продолжает свое неспешное движение.

— Я так понимаю: нам пора, — отвлекает вас от грустных мыслей Злобogneв, с недоверием поглядывая на пролетающих мимо призраков.

Вы с ним соглашаетесь и, взявшись вдвоем за «зеркало», переноситесь на фэнтэзи-сервер.

– Да, будет теперь что детишкам рассказать, – задумчиво произносит Злобогнев, поправляя доспехи. – Было хоть и стремно, но мне понравилось. Ты это, извини, что я вначале не очень вежлив был. Если что, зови меня опять, ладно?

– Хорошо, – отвечает ему, готовясь нажать на скейп.

– Слушай, ты кто в реальном мире? – спрашивает парень.

– Маршал, – признаетесь вы.

– Ага, а я тогда балерина, – улыбается парень.

Вы нажимаете на скейп и возвращаетесь в реальный мир.

– С призраком не вышло, – вкратце рассказываете Горацио обо всем, что произошло.

– Ладно! – не унывает исин. – Будем действовать по первоначальному плану.

На экране появляется фото парня, который встречался с контрабандистом. Его адрес, биография, место работы.

– Пришло время отправиться в гости.

Вы соглашаетесь и отправляетесь по указанному адресу – **34**.



306

Несетесь в обратную сторону с такой скоростью, с какой только позволяют механические приводы на ногах. Маршалы бегут быстро, но оторваться от летающего фургона не получается.

Не успеваете опомниться, как бронированная машина налетает сзади, придавливает вас к дороге и по инерции протаскивает еще несколько метров. Оставив от одного из лучших маршалов города длинный след пропаханного асфальта и обломки металла...

307

Вы возвращаетесь в цех. Работа там кипит вовсю. Десятки вооруженных людей суетятся вокруг глайдеров – небольших скоростных планеров, нагружая их боеприпасами. От летающих машин глайдеры отличаются большей скоростью и возможностью полетов в космосе.

Повстанцы действуют слажено, без суеты, словно репетировали это много раз, но по их лицам видно, что они на взводе. Через полчаса ворота открывают, и глайдеры вылетают по одному, чтобы не привлекать внимания.

Вас сажают в фургон вместе с Вито, Сатурой и еще пятью хмурыми повстанцами, вооруженными до зубов. Там же сидит безоружный полноватый мужчина лет тридцати, с сосредоточенным лицом глядя в планшет. Увидев вас, он пожимает вам руку и представляется:

– Риниган, – после чего вновь утыкается в компьютер.

В последний момент в фургон прыгает Мэлс.

– Я обещал твоему брату присмотреть за тобой, – говорит он девушке.

Фургон взлетает и, набирая высоту, устремляется в нужном направлении.

– Расчетное время – двадцать минут! – сообщает пилот.

Внизу проносятся крыши домов. Уже наступает ночь и над головой мерцают тысячи огней Верхнего Города. Глядя на них, Сатура произносит, не обращая ни к кому лично:

– Когда я была маленькой и глупой, то верила, что в Верхнем городе живут ангелы.

Повстанцы невесело улыбаются.

Поговорите с Сатурой – **212**?

Спросите Вито, чего хотят добиться повстанцы – **341**?

Поинтересуйтесь, чем занимается Риниган – **349**?

Или не будете приставать к ним с разговорами – **326**.

308

Далеко улететь не удастся. Скорость, с которой джин нагоняет вас, просто запредельная. Заглотив чудовищной пастью вместе с платформой, он за считанные секунды перемалывает вас, как мельничный жернов...

Если вы зашли под первым уровнем и у вас записано ключевое слово «просветление» – **344**, если под первым уровнем и нет этого слова – **363**, если под вторым – **374**.



309

– Есть контакт! – орет спецназовец и открывает по вам огонь.

Он оказался слишком наблюдательным и все-таки заметил вас. Вам не остается ничего другого, кроме как попытаться бежать – стрелять в ответ вы не можете.

Несмотря на несколько попаданий, добираетесь до окна и выпрыгиваете на улицу. Но далеко уйти не успеваете – в спину летят многочисленные энергетические заряды. Получив несколько критических повреждений, падаете на асфальт. Спецназовцам лишь остается закончить работу...



310

Прежде чем пальцы соскальзывают, хватаетесь второй рукой, подтягиваетесь и влезаете наверх. Слышите грохот. Посмотрев вниз, видите, что автоплатформа врезалась в стену шота. Ее разорвало на части и обломки летят вниз.

– Надеюсь, в Нижнем Эдеме никого не зашибет... – тихо произносит Горацио – **96**.

311

Медленно, стараясь не шуметь, отступаете в нишу и прижимаетесь спиной к стене. Что происходит в туннеле, не видно, вас из него тоже. Вскоре слышите многочисленные шорохи и другие странные звуки. Судя по шарканью, существа не спеша бредут мимо. Если ваш параметр СТЕАС равен 6 или выше – **266**, если нет – **209**.

312

– Почему бы и нет, – соглашается Вито. – Нам любая помощь не повредит.

Вас сажают в фургон вместе с Вито, Сатурой и еще пятью хмурыми повстанцами, вооруженными до зубов. Там же сидит безоружный полноватый мужчина лет тридцати, с сосредоточенным лицом глядя в планшет. Увидев вас, он пожимает вам руку и представляется:

– Риниган, – после чего вновь утыкается в компьютер.

В последний момент в фургон запрыгивает Мэлс.

– Я обещал твоему брату присмотреть за тобой, – говорит он девушке.

Фургон взлетает и, набирая высоту, устремляется к шоту 126. Через пятнадцать минут вы уже на месте. Жители временно размещены в соседнем здании, и Сатура вызывается сходить за женой подпрефекта. Все соглашаются с ее предложением.

Вскоре обе женщины подходят к фургону. Хизер Бент еще не оправилась от потрясений дня. У нее красные глаза,

растрепанная прическа и усталый вид. Однако она держится. С подозрением оглядев вооруженных мужчин в фургоне, Хизер замечает вас и только после этого входит внутрь.

Вы вкратце рассказываете ей о планах и спрашиваете: сможет ли она открыть проход в Империиум-капитул. Женщина ошарашено смотрит на вас, как будто не веря своим ушам.

— Кошмар. Это все ночной кошмар какой-то, — говорит она. — Неужели я не сплю, и это происходит на самом деле? Весь сегодняшний день. Вы действительно хотите совершить правосудие, маршал? Это законно?

— Да, — убеждаете ее вы.

Хизер долго сомневается, но, к счастью, благодаря своему красноречию светловолосому удастся ее убедить. Не зря ведь он — предводитель повстанцев.

Фургон взмывает в воздух и берет курс на Империиум-капитул. Вокруг него уже курсируют готовые к нападению глайдеры повстанцев — небольшие планеры, отличающиеся от летающих машин тем, что могут летать в космосе.

Вскоре впереди появляется огромный шот, расцвеченный снизу доверху огнями. В центре светится огромный символ Сайберкорп. Штаб-квартира корпорации. Империиум-капитул.

— Подлетите к одному из погрузочных доков на нижнем ярусе, — Хизер указывает пилоту направление.

Фургон снижается, опускаясь между домами, и вскоре подлетает к нужному порту. Это один из доков, предназначенный для погрузки и выгрузки. Хизер выходит из фургона и, подойдя к закрытым воротам, прислоняет к пульту руку.

Датчик, просканировав ее чип, распознает код доступа, и ворота открываются.

— Дальше я не пойду, — говорит Хизер.

Вы ее благодарите. Женщина, с отрешенным видом кивнув, возвращается к фургону.

Вы входите в ворота и видите рядом с ними отрытую дверь — **202**.

313

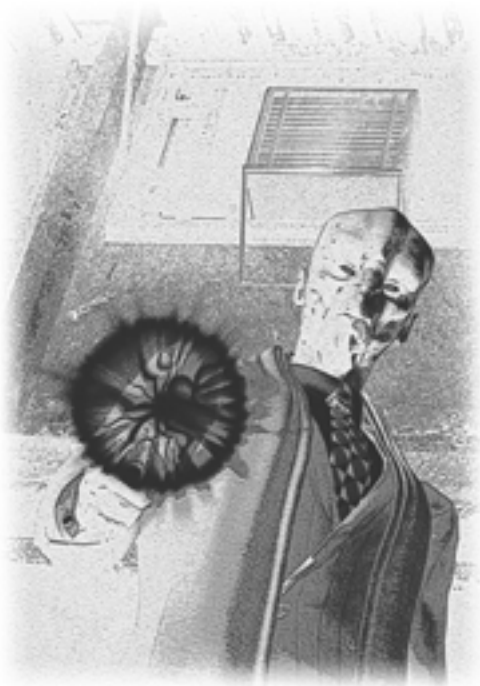
Давя педаль на полную, выжимаете всю возможную скорость из «мустанга». Бросаете его то вверх, то вниз, то вправо, то влево, ни секунды не летя по прямой. Вертоботы не отстают, повторяя все ваши маневры. Более того, приблизившись почти вплотную, вновь открывают стрельбу.

В этот раз целый сноп лазерных лучей накрывает «мустанг». Лучи прожигают обшивку, некоторые попадают в двигатель. Сопла выплевывают черный дым, и машина, клюнув носом, камнем летит вниз. Она штопором входит в асфальт, прямо посреди дороги и почти что разваливается на части. Не оставляя вам шансов выбраться живым, вертоботы разворачиваются и, спикировав вниз, выпускают еще по одной ракете по груде металлолома...



314

Вам известно, что приказ о вашей ликвидации отдал наместник, а значит, он должен понести наказание за это преступление. Сразу направитесь к нему — **216** или решите вначале отыскать парня, который встречался с контрабандистом? Он наверняка многое знает — **239**.



315

Переулок совершенно пуст. Дойдя до его середины, инопланетянин резко разворачивается и направляет на вас оружие. Судя по выросшему вокруг ствола светящемуся шару, у него плазмаган. Но нажимать спуск провайдер не спешит.

— Откуда у такого оборванца деньги на катарсис? — усмехаясь, шипит кноп. — Давай что есть и проваливай!

Провайдер принимает вас за бродягу и не скрывает презрения. Стоит близко — с такого расстояния не промахнется, но он явно вас недооценивает.

Если параметр РУКОПАШНОГО БОЯ равен 15 или больше, можете попытаться выбить у него оружие — **233**.

Если нет, скажете, что вы маршал, и потребуете сложить оружие — **44**, направите на него бластер — **12** или нападете, несмотря на то, что он наверняка успеет выстрелить — **268**.

316

Не теряя времени, встаете и бежите вглубь подъезда. Спецназовцы уже рядом, позади слышны их голоса. Они наверняка будут прочесывать подъезд. Вам надо срочно его покинуть, пока не обложили со всех сторон.

Ударом ноги выбиваете первую же дверь и, ворвавшись в квартиру, бежите к окну, выходящему на противоположную сторону дома. Открыв его, смотрите на улицу. Она плохо освещена, прохожих нет, но до ближайшего поворота бежать минуты две.

Если есть граната, можете поставить дымовую завесу и бежать под ее прикрытием — **94**, если нет, бежать так — **292**. Если ваш параметр СТЕЛС равен 6 или выше, можете спрятаться в комнате. Возможно спецназовцы, увидев открытое окно, решат, что вы успели убежать — **200**.



317

Вы входите в кабинет Норка и видите его сидящим за столом. Вид у доктора усталый. Норк окидывает вас равнодушным взглядом.

— Маршал в гости — это не к добру, — невесело улыбается он. На столе перед ним лежит серебристый обруч.

— Тебя прислал Ярл? Я же сказал, что надену его, — доктор берет в руки обруч. — Мне только надо доделать несколько дел, и я ваш!

— Да, меня прислал Ярл — **286**

— Никто меня не присылал. Что здесь вообще происходит? — **187**

318

Останавливаетесь напротив одной из закрытых дверей. Звонка нет. Вы стучите, готовясь убежать, если за дверью послышатся шаги. Но никаких звуков не слышно и, подождав немного, взламываете замок. Он старой конструкции, без всякой электроники. Вам не составляет труда выломать его руками.

Прикрыв за собой дверь, входите в квартиру. Она сильно захламлена, на мебели толстый слой пыли, вещи разбросаны.

— Судя по запаху, здесь живет очень старый человек,
— сообщает Горацио, проведя анализ воздуха.

Вы проходите коридор и оказываетесь в большой комнате. Телевизор, шкафы. Напротив двери — кресло-качалка, а в нем — старушка. В ее худых руках плазменная винтовка.

Если ваш СТЕЛС равен 7 или больше — **119**, если меньше — **38**.

319

Через несколько секунд долетаете до поворота и резко сворачиваете. Как только оказываетесь за углом, вновь разворачиваете «мустанг». Мгновение — и он врежется днищем в стену между двумя балконами. Еще мгновение — и из-за поворота вылетают два вертобота. Они проносятся мимо и скрываются за следующим домом.

Вы отлетаете от стены и, развернув машину, давите педаль газа. Как говорится: «От добра добра не ищут».

 УВЕЛИЧЬТЕ ПАРАМЕТР СТЕЛС НА 1 — **262**.

320

— Прости меня! — кричите ему, и призрак, остановившись, зависает напротив.

Он некоторое время изучает вас пристальным взглядом, затем кладет руки вам на плечи и придвигается вплотную.

— Это был мой мир... — шипит призрак Кудри. — А теперь это будет мое тело...

Вы пытаетесь стряхнуть его с себя, но руки проходят сквозь бестелесное создание. Призрак не просто просачивается сквозь вас, а сливается с вашим телом. Вы чувствуете, как сознание мутнеет, вытесняясь чужими воспоминаниями. Жмете скейп, но все бесполезно, верх окончательно одерживает призрак.

Через некоторое время подходит дрожащий Злобogneв.

— Ну что, юзер, пора домой? — усмехаясь, говорит ему Кудря...

321

Разворачиваетесь, пытаетесь одновременно выбить его оружие. Однако сразу же звучит выстрел, большой мощности заряд ударяет вам в корпус. С такого маленького расстояния повреждения оказываются катастрофическими. Вы падаете, и через секунду получаете еще один заряд в голову...

322

Чудом удается удержаться, вцепившись в поручни. Перед глазами проносится взломанный кластер, возле которого уже собралось облачко данных. Если прыгнуть прямо на него, возможно, успеете их собрать... Прыгаете — **2** или летите дальше — **308**?



323

— Дело государственной важности, — заявляете вы.

— Извините, вам не назначено, — вежливо отвечает андроид. — Вам необходимо обратиться к его секретарю, этажом ниже.

«ОН ТЯНЕТ ВРЕМЯ, – понимает Горацио. – ЕГО ИСИН УЖЕ НАВЕРНЯКА ДОЛОЖИЛ О НАШЕМ ПОЯВЛЕНИИ СТРАЖАМ».

Не обращая внимания на андроида, бросаетесь к дверям, но они уже заблокированы. Бьете в створки, пытаетесь выломать их, но ничего не выходит – двери здесь как на банковском сейфе. Момент внезапности упущен, и вы оказываетесь заперты в приемной. Ни к наместнику не прорваться, ни выйти невозможно.

– Присаживайтесь и ожидайте стражей, – учтиво предлагает андроид.

Вам не остается ничего другого, кроме как подчиниться, зная, что с их прибытием закончится не только ожидание, но и жизнь...

324

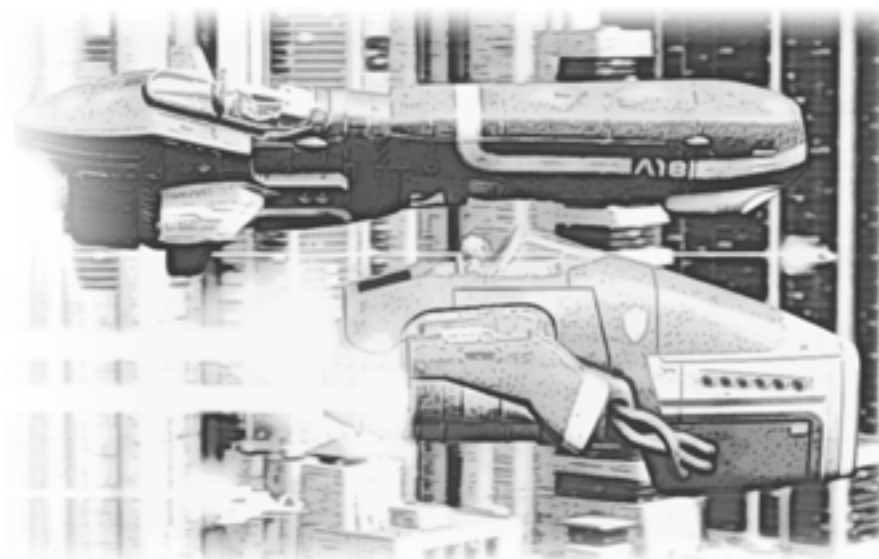
Вы хватаете его за руку, почти вытащившую плазмоизлучатель. Реакция у парня быстрая. Сжав стальные пальцы на его запястье, заставляете бросить оружие, затем срываете с головы обруч и ломаете его.

– Поздно, – расстроено произносит Горацио. – Он поднял тревогу.

Исин прав – не проходит и пяти минут, как стражи оцепляют весь шот, перекрывают выходы и начинают штурм. Вы не можете стрелять в них, бежать некуда. Пробуете спрятаться в вентиляционных шахтах, но стражи достают вас и там. В плен они списанных маршалов не берут...

325

В очередной раз оглянувшись, видите, что страж почти достиг платформы. Выставив руки вперед и сложив их вместе, он, как стрела, несется прямо на вас. Если ваш параметр РУКОПАШНЫЙ БОЙ равен 15 или больше – **348**, если меньше – **340**.



326

– Две минуты! – кричит из кабины пилот.

Мимо пролетают два глайдера повстанцев. Их пилоты машут вам и уносятся вперед, фургон же снижается. Вскоре он уже катит по асфальту, освещая себе путь фарами. Впереди, через несколько кварталов, возвышается огромный шот, расцвеченный снизу доверху огнями. В центре светится огромный символ Сайберкорп. Штаб-квартира корпорации. Имперуум-капитул.

Фургон останавливается посреди дороги. Выскочив из него, повстанцы открывают люк и лезут в шахту.

– Дальше идем по подгору, – показывает на люк Вито, и вы спускаетесь. – Как выйдем на позицию, наши начнут атаку.

Пробираясь туннелями приходится долго. И вы, и повстанцы идете, используя приборы ночного виденья. Шагающий впереди Риниган часто останавливается, сверяясь с картой на планшете, чем ужасно злит Мэлса. Наконец, выходите в огромный подвал, крыша которого опирается на сотни колон, каждая метров пять в обхвате.

— Мы под капитулом, — уверенно заявляет Риниган.

— Начинайте, — приказывает в рацию Вито.

Риниган показывает направление, и через минуту вы подходите к массивным дверям — входу в подвал шота.

— Сейчас открою, — к двери устремляется Риниган.

Он вскрывает пульт рядом с дверью и возится с ним несколько минут. Наконец, бронированные створки приходят в движение и начинают открываться. За ними показывается чей-то большой силуэт.

— В укрытие! Сейчас он выйдет! — командует Вито, и повстанцы рассредоточиваются за столбами.

Вы тоже прячетесь и видите, как спешащий последним Риниган спотыкается, падает и растягивается на полу.

Броситесь к нему и оттащите в сторону, рискуя оказаться на виду — **4** или останетесь на месте — **335**?



327

Выбегаете из кабины и устремляетесь к ближайшей двери. Одним ударом выбиваете ее из креплений. В этот момент автоплатформа еще сильнее накреняется, вываливается из пролома и падает вниз. Вместе с ней падаете и вы.

Выжить после того, как она рухнет с высоты небоскреба, не сможет даже маршал...

328

Не переставая стрелять, боевой робот быстро заходит за колонны и в упор расстреливает нескольких повстанцев включая Вито. Остальные, в панике спасаются бегством. Вы продолжаете отстреливаться, но еще несколько гранат, прилетевших от Шквала, опрокидывают вас на пол.

— Критические повреждения, — сообщает Горацио.

Вы едва можете двигать руками и из последних сил ползете в укрытие. Сзади раздаются лязгающие шаги. Шквал подходит ближе и, наступив на вас одной ногой, придавливает к полу. Он почти вплотную подносит к вам пушку и стреляет.

— Нарушитель уничтожен, — раздается металлический голос...

329

Удержаться не удастся. Вы срываетесь вниз, навстречу поднимающейся пасти...

Если вы зашли под первым уровнем и у вас записано ключевое слово «просветление» — **344**, если под первым уровнем и нет этого слова — **363**, если под вторым — **374**.



330

Открыв дверь, входите в приемную.

– Здравствуйте, я могу вам чем-то помочь? – обращается к вам андроид, вставая из-за стойки ресепшена.

– Спиф Маер у себя?

– Да. Как вас представить?

Скажите, что пришли по срочному делу – **323**?

Или выстрелите в андроида, чтобы тот вам не помешал пройти в кабинет – **339**?

331

На платформе нет ни руля, ни рычагов или кнопок, но она словно понимает ваши мысли. Скорость полета резко увеличивается, и вы несетесь вниз, выписывая крутые виражи.

Страж летит следом, размахивая руками-лезвиями. Он уже ничего не кричит вдогонку. В стене в некоторых местах замечаете темные провалы, похожие на вход в тоннель. Залетите в один из них – **207** или двинетесь дальше – **325**?

332

Вы идете в переулок, стараясь не делать резких движений, чтобы не спровоцировать неизвестного. Девушка останавливается и ждет, когда вы подойдете ближе.

– Шел за тобой от самого магазина, – сообщает тот, кто держит вас на прицеле. – Говорил я тебе: нарвешься на неприятности!

Отвлечшись, он отвел ствол в сторону и воспользовавшись моментом вы атакуете – **365**.

333

Страж подходит к вам и, направив оружие, спрашивает, кто вы такой и что здесь делаете. Сгорбившись, старческим голосом пространно объясняете ему, что работаете уборщиком, приехали на вечернюю смену, у вас маленькая пенсия и неблагодарные внуки, вы ошиблись этажом...

Страж кривится, как будто съел лимон, на его лице появляется скучающее выражение.

– Слушай, дедуля, – перебивает он. – Вали давай-ка с моего этажа, и чтоб я тебя больше здесь не видел.

– Спасибо, спасибо, господин страж, – благодарите вы и шаркающей походкой идете дальше по коридору – **151**.

334

Стараетесь изо всех сил, вспоминая каждую черту внешности, но поверхность зеркала остается без изменений.

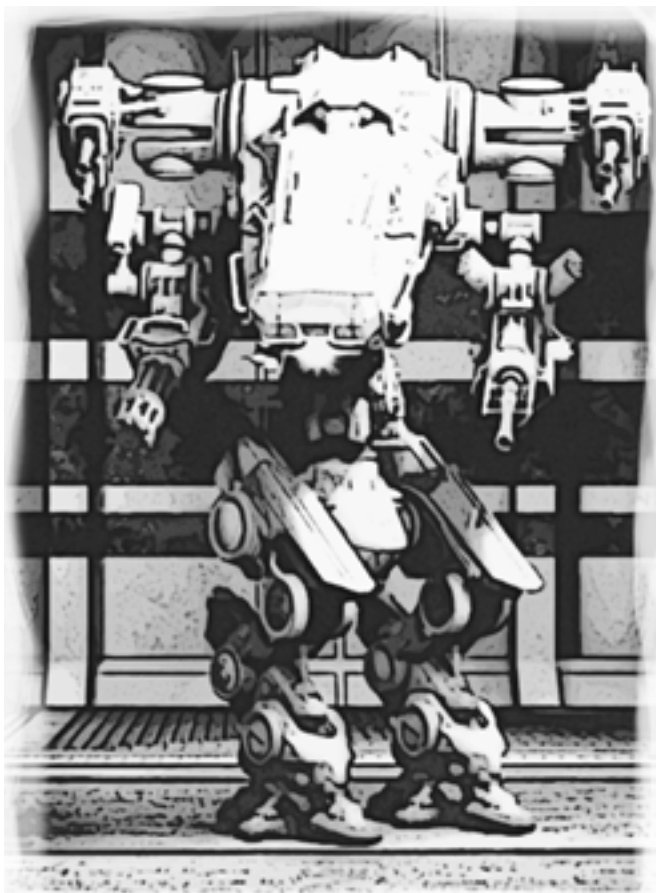
– Может, сломалось? – Злобогнев берет его у вас и, рассмотрев со всех сторон, убирает в свой мешочек на поясе. – А знаешь, я передумал, – вдруг произносит он и ударяет по скейпу.

Парень растворяется в воздухе, прежде чем вы успеваете отреагировать. Не остается ничего другого, кроме как тоже уйти в реальный мир и вернуться к первоначальному плану – **382**.

335

Риниган торопливо отползает за ближайшую колонну. С его спины падает рюкзак и остается лежать напротив дверей на самом виду. Из открывшегося прохода, лязгая металлом, выходит пехотный боевой робот серии «Шквал».

Остановившись, он осматривается, сканируя окружающее пространство. Заметив рюкзак, робот активирует орудия и, поводя стволами из стороны в сторону, произносит металлическим голосом:



— Внимание! Выйти из укрытия. В случае неподчинения открываю огонь на поражение! Внимание!

Никто, естественно, не вышел, и Шквал тут же исполняет свою угрозу. Первый выстрел из пушки попадает в рюкзак, разнеся его в клочья. Потом робот запускает спаренный пулемет и проходится свинцовым дождем по колоннам. Повстанцы падают на пол, закрывая головы от разлетающихся осколков.

— Внимание! Это было последнее предупреждение! — вновь раздается металлический голос.

Шквал делает шаг вперед, и в этот момент повстанцы открывают ответный огонь. Вы к ним присоединяетесь. Если есть плазмаган — **195**, если нет — **278**.

336

С каждой секундой гроза катарсиса все ближе.

— Загрузка девяносто процентов.

Монстр уже рядом, и вы мысленным приказом уводите платформу в сторону. Джин опаздывает всего на несколько мгновений. Его туша, размером с трехэтажный дом, проносится мимо, но уже через мгновение, как будто ударившись о невидимую стену, летит в обратную сторону.

Направляете платформу резко вверх, и он снова пролетает мимо. На этот раз щетина из трехметровых игл проходит вдоль кормы, высекая искры. Платформу бросает вправо и закручивает вокруг собственной оси. Если ваш параметр РУКОПАШНОГО БОЯ равен 13 или больше — **322**, если меньше — **329**.

337

Несколькими быстрыми ударами выламываете раму вместе с остатками прозрачного пластика и выбираетесь наружу. Автоплатформа, жалобно скрипнув металлом, выскальзывает из пролома и улетает вниз. В последний момент успеваете спрыгнуть с нее на пол квартиры.

Поднявшись, оглядываетесь. Полквартиры разрушено, на месте окна огромная дыра. У противоположной стены в кресле сидит мужчина. На нем широкие очки, из-под которых выбивается мерцающий свет, к телу подключены трубки с питательной смесью. Он в катарсисе.

Проходите мимо него к выходу. Скоро сюда нагрянут любопытные и лучше им не видеть вас.

— Интересно было бы взглянуть на его лицо, когда он выйдет из катарсиса, — говорит Горацио.

Открываете дверь и выходите в пустой коридор — **380**.

338

Призрак явно решил вам отомстить. Оружия нет, что в таких случаях делать – не знаете, поэтому просто пытаетесь мысленно сконцентрироваться. Неожиданно это получается очень легко – мир вокруг преобразается, превратившись в калейдоскоп потоков энергии и символов.

Притягиваете к себе ближайший поток и перенаправляете в сторону приближающегося призрака. Энергия ударяет в него словно волна из брандспойта, и, разорвав на части, рассеивает в пыль.

Мир вновь меняется, вы снова видите все обычным взглядом.

– Это было... круто, – Злобогнев смотрит на вас, округлив глаза. – Научишь меня этому фокусу, а?

От призрака Кудри не осталось и следа. Ничего не ответив, идете к сфере – **357**.



339

Андроид еще не успевает договорить, как заряд из бластера разносит ему голову. Вы подходите к отделанным золотом дверям, открываете их и входите в просторный кабинет.

Наместник сидит в своем кресле, больше напоминающем трон. За его спиной огромный экран, на котором сменяются виды Эдема, на столе разложены карты и планы.

Убедившись в том, что больше никого в кабинете нет, а наместник не вооружен, закрываете за собой дверь. Наместник молчит, ни о чем не спрашивая и не выдавая эмоций.

– Вы знаете, почему я здесь? – спрашиваете его, подходя ближе.

– Да, маршал, – голос Спифа Маера спокоен и тверд. – Ты предал Сайберкорп и примкнул к террористам.

– Я никогда не был собственностью корпорации, – отвечаете вы.

Если у вас записано ключевое слово «обруч» – **236**, если нет – **29**.

340

Не успеваете и глазом моргнуть, как острые лезвия пронзают вас насквозь. Сбив с платформы, страж некоторое время несет вас. Потом, взмахнув руками, без труда разрывает на части...

Если вы зашли под первым уровнем – **363**, если под вторым – **374**.



341

– Справедливости, – улыбается светловолосый. – Равных прав для всех жителей Эдема. Свободы от диктата Сайберкорп. Город-кольцо превратили в санаторий для богачей Земной Федерации, а коренные жители влачат жалкое существование в трущобах. Миллионы людей живут в тени верхнего города, и пока там толстосумы попивают «марсианский десятизвездочный», нам здесь едва хватает денег на продукты.

Вито умолкает, о чем-то задумавшись.

– Мои предки были из первых колонистов, строивших город. Они хотели создать идеальное общество, равноправие. Но теперь здесь всем заправляет Сайберкорп. Руководство корпорации одновременно управляет колонией. А глава Сайберкорп, Спиф Маер, является президентом-наместником. Уже более двадцати лет. Мы его называем просто – Властелин кольца.

– Он здесь как царь, – поддакивает Мэлс.

– Наша цель, – продолжает Вито серьезно. – Запретить сотрудникам Сайберкорп занимать государственные посты. Ввести перераспределение доходов в пользу коренных жителей... да много чего еще – **326**.

342

Не обращая внимания на его просьбы, решительно шагает к сфере.

– Проклятье! Ладно... – машет рукой Злобогнев. – Я тогда тут постою, подожду.

Из соседнего стержня появляются два призрака: парень и девушка. Держась за руки, они пролетают сквозь остолбеневшего Злобогнева. Покачиваясь в воздухе, как на волнах, призраки направляются к сфере.

– Господи, ты их видел?! – парень догоняет вас. – Это ведь Джоан и Крис!

Вы равнодушно пожимаете плечами, не понимая, о чем он.

– С Земли ты, что ли, свалился? – удивляется Злобогнев. – Самая известная байка о призраках! Я думал, это все выдумки, а тут... Были двое влюбленных, собственно, Крис и Джоан. Так вот, Крис был смертельно болен. Когда ему оставалось жить пару дней, он купил вирус у хакеров, вошел в катарсис под первым уровнем и дал убить себя джином. Так появился его призрак.

– А Джоан? – слушая его в пол-уха, спрашиваете вы, продолжая идти вперед.

– Девка совсем сбрендилла от горя. Сначала встречалась с призраком, заходя в катарсис, а потом тоже купила вирус и дала себя убить. Коллективное самоубийство получается. Говорят, с тех пор их призраки и ходят вместе, но я раньше в это не верил...

До сферы остается совсем немного. Размерами она с двадцатизэтажный дом, и парит в воздухе, медленно вращаясь вокруг собственной оси.

– Они что, нападают на нее? – недоумевает Злобогнев.

Летая вокруг, призраки время от времени бросаются на сферу. Но если через другие стены они проходят беспрепятственно, то в сферу врезаются.

Возникает вспышка, призрак исчезает или падает вниз, а затем, поднявшись, вновь летит вокруг сферы.

Если у вас записано ключевое слово «Кудря» – **386**, если нет – **357**.



343

Чудом удастся ухватиться за край и не улететь в пропасть. Падать отсюда слишком высоко.

Затем прыгаете на выступ – **96**.

344

Что-то внутри вас протестует против неминуемой гибели. Вы вспоминаете борьбу с хакером в свое первое посещение катарсиса. В долю секунды появляются концентрация и злость. Как часто бывает у людей в минуту опасности, откуда-то берутся новые силы. Мир меняется.

Вы уже видите не уродливого монстра, летящего к вам, а набор символов, объединенных в команды. Они, в свою очередь, собраны в систему. Рядом не стены, а блоки данных, связанные светящимися контактами. Вокруг вас не воздух, а информационное поле, пронизанное миллионами энергопроводящих потоков. Само время замедляет бег.

Вы видите программный код.

Все это происходит за мгновение до того, как джин смыкает над вами пасть. Ударите по скейпу, чтобы выйти из катарсиса – **140** или попытаете его остановить – **173**.

345

Точным броском кидаете гранату, и она попадает Шквалу под правое плечо. Взрывом отрывает лазерную турель, робот опрокидывается набок. Он еще продолжает стрелять, но уже не прицельно. Повстанцы быстро окружают его со всех сторон и расстреливают почти в упор.

Из многочисленных пробоев Шквала валит дым и искры, вскоре он превращается в гору металлолома.

– Веселое начало, – Вито вытирает пот со лба и, кивнув на дверь, зовет всех за собой – **202**.

346

Что делать, когда на вас нападает призрак в катарсисе, вы инструкций не получали. Увидев атакующее создание, Злобогнев вопит и убегает. Вы решаете, что это неплохая мысль, и бежите в другом направлении.

– Это мой мир! – слышится позади крик призрака.

Он почти сразу догоняет вас и, ударив в спину, проносится насквозь. Ощущения при этом как от укусов тысяч микроскопических иголок, причем, как снаружи, так и внутри тела. Развернувшись, призрак хакера вновь бросается на вас.

Убегать бесполезно, он слишком быстр. Нужно попробовать договориться. Крикните ему:

– Прости меня! – **320**.

– Вызываю тебя на дуэль – **275**.

347

За мгновение до того, как двери закрылись, запрыгиваете назад в «корыто».

– Следующая остановка Нижний Эдем, сектор 12, – сообщает голос автоинформатора.

Проходите к кабине и ударом стального кулака выламываете замок. В автоплатформе предусмотрено ручное управление, и вы сразу садитесь в кресло пилота.

– Переведи в ручной режим, – хватаясь за штурвал, просите Горацио.

– Уже работаю над этим, – отвечает исин.

Красные датчики на панели гаснут и загораются зеленые.

– Готово, – судя по голосу, Горацио доволен собственной оперативностью.

Вы направляете «корыто» назад к шоту, едва разминувшись с летящим навстречу потоком воздушного транспорта. В управлении оно медлительное, неповоротливое и с низкой маневренностью.

– Отказ правых стабилизаторов, – сообщает автоинформатор.

– Ручное управление транспортного средства нуждается в наладке. Вернитесь в режим автопилота.

Автоплатформа наклоняется на правый борт, ее быстро сносит вдоль стены шота. Еще несколько секунд и она врежется в него.

– Надо прыгать, – советует исин.

Вы видите впереди площадку, выступающую из стены. Прыгнете на нее – **376** или попытаетесь выровнять «корыто» и высадиться в другом месте без риска – **190**?

348

В последний момент отскакиваете, страж пролетает мимо и врежется в платформу. Ее наклоняет, вы скатываетесь. В последний момент хватаетесь за поручень и чудом удерживаетесь. Подтянувшись, влезаете обратно и видите, что страж, зацепившись хвостом за поручень, пытается освободиться.

Лучшего момента не найти. Выхватив меч, подсказываете к нему и...

› Всаживаете его ему в спину – **369**;

› рубите по хвосту – **379**.

349

– О, я готовлю сюрприз для охраны капитула, – весело отвечает Риниган, показав вам экран планшета.

На нем видите изображение маленького робота в виде паука.

– Этот дрон нам поможет пройти внутрь, – с удовольствием объясняет мужчина. – Я взломал его управление и изменил программу.

– Ты – киберпреступник, – поняв, на чем специализируется Риниган, произносите вы.

Мужчина морщится.

– Я предпочитаю называть себя хакером, – отвечает он.

– Почему ты с повстанцами? Программисты вроде тебя неплохо зарабатывают.

– Мне с ними нравится, – Риниган кивает на повстанцев и заговорщицким тоном добавляет: – Да ведь это шанс войти в историю! Вломиться в самое охраняемое здание на планете, убить наместника... И на все про все одна ночь. К утру я стану самым знаменитым хакером Эдема!

– Или трупом, – встревает в разговор Мэлс.

– Какой же ты пессимист! – качает головой Риниган и вновь занимается планшетом – **326**.

350

Страж подходит к вам и, направив оружие, спрашивает, кто вы такой и что здесь делаете. Вы отвечаете, что просто ошиблись этажом. Стражу ответ не нравится, он приказывает снять капюшон и показать лицо.

Вы медлите, понимая, что увидев маршальский шлем, он сразу поймет, кто перед ним. В этот момент из-за угла выходит еще один страж.

– Проблемы, напарник? – спрашивает он, тоже направляет на вас оружие. – А ну давай снимай!

Вам не остается ничего другого, кроме как снять капюшон.
– О, черт! – стражи отступают и одновременно открывают огонь.
Стрелять в ответ вы не можете, а договориться не успеваете...

351

– Подключи меня еще раз, – просите Горацио. – Возможно, есть человек, который знает, как его отыскать.

– На какой сервер отправить? – не вдаваясь в подробности, интересуется Горацио.

– Фэнтэзи.

Выберите, под каким уровнем будете заходить – первым или вторым.

Вы снова проваливаетесь в светящийся туннель. Пройдя тест на ощущения, оказываетесь на оживленной улице старинного городка. Вокруг спешат по своим делам мускулистые крестьяне, остроухие эльфы и прекрасные воительницы, одетые в броню в минималистском стиле. На себе обнаруживаете простого кроя рубаху и рваные штаны – бюджет ваш явно на низком уровне. Но это вас мало заботит. На шее висит светящийся кулон – ваш скейп.

– Злобогнев! – прикоснувшись к скейпу, произносите вы.

Довольно долго ничего не происходит. Вы уже решаете, что ваш знакомый не появится, как вдруг он материализуется рядом.

– Привет, Мар, – настороженным голосом здоровается он.

– Смотрю, дела пошли в гору, – усмехаетесь вы, разглядывая его новенькие доспехи.

– Да, провернул одно дельце... – видно, что парень взволнован и держится от вас на расстоянии. – Скажу сразу, я видел, что ты сделал с Кудрей. Я просмотрел записи с твоего скейпа, которые скопировало зеркало... Это слишком круто для меня. Я здесь для игры, а не жизнью рисковать... В общем, я в твои дела вступать не хочу, не зови меня больше!

Вы спокойно выслушиваете его речь.

– Мне нужна твоя помощь. Один раз, и ты меня больше не увидишь. Всего лишь найти кое-кого. Зеркало может искать по ментальному образу?

– Да... – неуверенно отвечает Злобогнев. – Это не опасно?

– Нет, – вы почти не врете, поскольку понятия не имеете, может быть призрак опасным или нет.

– Хорошо. Кого ищем?

Когда вы называете имя, лицо Злобогнева удивленно вытягивается и бледнеет.

– Я правильно понял – ты хочешь найти наместника?

– Точнее, его призрак.

Парень побледнел еще сильнее.

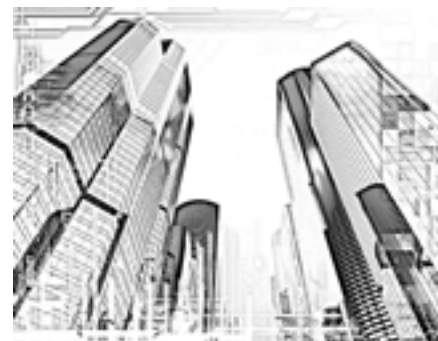
– Да ты псих!

Рука Злобогнева тянется к скейпу – еще секунда, и он исчезнет.

Пригрозите ему физической расправой в реальном мире, если он не согласится вам помочь – **76**? Или скажете, что вы страж, расследующий преступления хакеров – **372**?

352

Пальцы соскальзывают, и вы срываетесь. Пытаетесь уцепиться за другие выступы, но стена шота ниже становится строго вертикальной, и вы камнем летите вниз. После падения с высоты небоскреба не выживет даже маршал...



353

Из открывшегося прохода, лязгая металлом, выходит пехотный боевой робот серии «Шквал». Вы в этот момент как раз затаскиваете Ринигана за колонну.

— Стоять! – раздаётся громopodobный приказ металлического голоса. – Всем выйти! В случае неподчинении открываю огонь на поражение!

Риниган быстро достаёт из рюкзака дрона в виде паука и опускает его на пол. Перебирая металлическими лапками, робот бежит по направлению к Шквалу, но тот наготове. Залп из спаренного крупнокалиберного пулемета пропахивает пол, покрыв в капусту маленького дрона.

— Упс, – протягивает Риниган. – Надеюсь, у вас, ребята, есть запасной план?

Новый залп в этот раз проходится по колоннам, за которыми прячутся повстанцы. Они падают на пол и закрывают головы от разлетающихся осколков.

— Внимание! Это было последнее предупреждение! – вновь раздаётся металлический голос.

Шквал делает шаг вперед, и в этот момент повстанцы открывают по нему ответный огонь. Вы к ним присоединяетесь. Если есть плазмаган – **195**, если нет – **278**.

354

Платформа, словно повинувшись мысленному приказу, притормаживает. Через пару секунд страж оказывается рядом.

— Я заблудился, как мне отсюда выйти? – кричите вы ему.

Страж на мгновение нависает над вами, словно обдумывая вопрос.

— Это не моя задача, – наконец, бросает он и резко пикирует вниз. Молниеносный взмах длинными лезвиями, и ваши останки разлетаются в стороны.

Если вы зашли под первым уровнем – **363**, если под вторым – **374**.

355

Кноп испугано смотрит на пульсар и машет на вас руками.

— Спрячь скорее! – шипит он. – Мне проблемы не нужны!

Приходится убрать пульсар.

 УМЕНЬШИТЕ АУРУ НА 1 ЗА ТО, ЧТО ПЫТАЛИСЬ ОТДАТЬ СТОЛЬ ОПАСНОЕ ОРУЖИЕ ПЕРВОМУ ВСТРЕЧНОМУ

Если ничего другого отдавать не хотите или у вас этих предметов нет, остается только применить силу – **79** или припугнуть его – **295**.

356

Не обращая внимания на оружие, срываете с головы парня обруч и ломаете его, давя в стальных пальцах.

— Отлично! – хвалит Горацио. – Сигнал он отправить не успел.

— Бильд Кастер, вы подозреваетесь... – начинаете вы свое обращение, но удивленно замолкаете. Парень сидит на полу с отрешенным видом и пускает слюни. Вы слегка толкаете его рукой в плечо, и Кастер растягивается на полу. Его руки и ноги движутся хаотично, без всякой цели.

— Что это с ним? – вы наклоняетесь над парнем, проверяете зрачки и пульс. – Я его даже не ударил ни разу.

— Провожу экспресс-анализ, – Горацио, похоже, удивлен не меньше вашего. – У него все признаки поражения головного мозга. Он – овощ.

— Похоже, допрос отменяется, – вы озираетесь по сторонам.

Комната в идеальном порядке. Вещи на своих местах, все чисто и красиво. Как-то стерильно чисто, не похоже на квартиру холостяка. Даже на столе идеальный порядок – канцелярские приборы разложены аккуратно, причем отсортированы по размеру и цвету. И так везде и во всем.

— Минуту назад он был нормальным.

Вы обыскиваете парня, но в карманах ничего не находите. Затем подбираете разломанный обруч. Открыв крышку слота, высыпаете на руку обломки микросхемы.

— Такая же большая плата, как в обруче контрабандиста, — замечает Горацио.

Вы начинаете обыск квартиры, планомерно проверяя все на своем пути. Кастера приходится положить набок, чтобы не захлебнулся собственной слюной. В одном из ящиков находите планшет с символикой Сайберкорп. Сев за стол, подключаетесь к нему через коммутационный штекер и изучаете его содержимое. Особый интерес вызывают зашифрованные файлы, которые Горацио очень быстро взламывает. Всех маршалов комплектуют встроенными дешифраторами, специально для таких случаев. Хотя там вряд ли предполагали, что когда-нибудь это обернется против их же сотрудников.

— Посмотри на это, — Горацио скачал всю информацию и показывает самые важные фрагменты. — Корпорация «Сайберкорп» разработала исин пятого поколения. Через месяц планируется старт продаж. На экране появляется серебристый обруч.

— С помощью новой модели обруча исин сможет общаться с носителем напрямую, — продолжает Горацио. — Мысленно. Будет читать мысли того, на ком надет обруч, и транслировать свои прямо в мозг. Получится мысленная беседа. Раньше люди разговаривали сами с собой, а теперь будут еще и с исинами. Возможно, это как-то объясняет то, что Кастер свихнулся. Сорвав с него обруч, ты нарушил какие-то процессы. Похоже на то, когда человека резко выдергивают из катарсиса. Горацио еще некоторое время просматривает файлы.

— Нашел упоминание о десяти миллионах обручей, — говорит он.

Если у вас записано ключевое слово «подарок» — **297**.

Если нет — **123**.

357

Подходя к сфере, высматриваете среди летающих призраков наместника.

— Как думаешь, что это? — спрашивает Злобogneва.

— Не знаю, — парень чешет затылок. — Может, виртуальный прототип одного из процессоров?

Он смотрит вправо и вдруг кричит, показав туда рукой:

— Вон он!

Это действительно Спиф Маер. Наместник стоит, задумчиво глядя на то, как другие призраки бросаются на сферу. Вы подходите и осторожно направляете на него прибор-зеркало.

— Вы хотите попасть домой?

Повернувшись к вам, Спиф Маер некоторое время смотрит так, как будто не понимает, чего вы от него хотите.

— Мой дом здесь, — он кивает на сферу.

— Зачем вы это делаете? — встревает в разговор Злобogneв дрогнувшим голосом, показывая на летающих призраков.

— Мы — программная ошибка, — грустно отвечает наместник. — Я не помню, почему стал таким, но только рядом с этим местом сознание обретает ясность. Здесь мы можем вновь стать частью системы.

Он делает шаг по направлению к сфере, и вы понимаете, что сейчас он может исчезнуть навсегда. Скажете:

— Стойте! Как наместник Эдема, вы должны перед уходом сдать полномочия! — **302**.

— Не уходи, старик, нам надо еще о многом поговорить! — **305**.

358

Вы достаете бластер и, заняв позицию рядом с Вито, стреляете в маршалов поверх их голов. Прицельно, даже если бы и захотели, не дал бы выстрелить Горацио. Маршалы тоже прячутся за укрытия, не подставляясь понапрасну.

И это понятно. Они на своей территории, скоро к ним придет подмога. Со всех сторон появляются новые стражи,

и уже через двадцать минут повстанцы вынуждены сложить оружие. Им предстоит еще пережить допросы и суд, вам же приговор выносят на месте...



359

Платформа взмывает вверх и несется со скоростью ракеты. Вы замечаете, что стена покрыта ребристыми панелями, каждая со своими символами. Возле одной из таких панелей, на первый взгляд ничем не отличающейся от тысяч других, платформа и останавливается.

– Запрашиваемый кластер. Введите ключ, – слышите голос.

Подносите ключ к поверхности, ожидая увидеть замочную скважину, но ее нет. Вместо этого железка, как магнитом, притягивается к кластеру и, прилипнув к нему, раскаляется докрасна. Через минуту в панели уже зияет проплавленная дыра. Из нее вылетают светящиеся точки, похожие на светлячков. Всех их, как пылесосом, втягивает в ваш кейп.

– Загрузка данных двадцать процентов, – сообщает голос.

Издали слышится скрежет. Обернувшись, видите поднимающееся из пропасти существо, похожее на чудовищный шар, утыканный иглами. Нижняя часть шара опускается и открывает огромную пасть. Кроме бешено вращающихся, как диски циркулярных пил, зубов, в ней ничего нет. Джин быстро поднимается и явно успеет добраться до вас раньше, чем закончится загрузка.

Будете ждать до последнего и улетите от него на платформе, чтобы увести подальше, а затем вернетесь – **336**.

Прицепитесь руками к стене и обрушите на него платформу (это его наверняка задержит) – **67**.



360

Повстанцы перешептываются, и убирать оружие не спешат. Кто-то выкрикивает:

– Ты работаешь на корпорацию!

– Я работаю на Закон, – парируете вы.

– А законы здесь принимает корпорация! Защищая закон, ты защищаешь ее!

– Успокойтесь, – вмешивается Сатура. – Все, кто здесь есть, пострадали в свое время от Сайберкорпа, поэтому давай не будем больше про закон. Сейчас этот маршал такой же отверженный, как и мы. И, насколько я понимаю, времени что-то изменить у него осталось мало. Я права?

Вы киваете.

– Надо сделать это сегодня ночью. Завтра я уже буду в нерабочем состоянии.

– Мы же отказались от этого плана после того, как погиб твой брат, – обращается к девушке Вито.

– Теперь все изменилось, – произносит она, пристально глядя на вас. – Тогда у нас не было в союзниках маршала. Теперь есть шанс, что все получится.

Вас провожают в отдельную комнату, которая при необходимости могла вполне стать камерой, и оставляют одного. Повстанцы уходят на совещание.

— Они боятся, — рассуждает Горацио. — Но в то же время понимают, что второго такого шанса у них не будет.

Проходит почти час. Вы уже решаете, что, видимо, помощи не дождетесь, когда в комнату входят Вито, Мэлс и еще несколько повстанцев.

— Все в порядке, маршал. Было трудно всех убедить, но мы решили попробовать. В общем, план простой. Основные наши силы атакуют Империиум-капитул сверху и отвлекут стражей. Мы с небольшой группой пройдем подгорьем и проникнем в шот через подвалы. Дальше действуем по обстановке. Годится?

— У меня есть условие, — говорите вы. — Вы не должны убивать стражей и невиновных.

Повстанцы, нахмурившись, переглядываются.

— И как ты себе это представляешь? — спрашивает один из них.

— Стреляйте над головами, разрушайте все вокруг них, не давайте высунуться из-за укреплений, — объясняете вы.

— Он прав, — задумчиво произносит Вито. — Против стражей мы ничего не имеем, они, в основном, нормальные ребята. Слышали, парни? Стреляем поверх голов.

Мэлс смеется, но как-то истерически.

— Да мы как котята беззубые! — взвизывает он. — Идем на смерть и даже защищаться не имеем права!

— Лично ты можешь остаться здесь, — отрезает светловолосый. — Это всех касается. Сегодня идут только добровольцы!

Если у вас записано ключевое слово «Хизер» — **17**, если нет — **307**.

361

Образ выходящего из стены наместника еще свеж в памяти. Постепенно в зеркале проявляются очертания, пока, наконец, внешность Спифа Майера не принимает законченный вид.

— Что теперь? — спрашивает Злобogneв. — Это значит — он его нашел?

— Да... — парень, как замороженный, смотрит на главного человека в Эдеме. — Возьмись одной рукой за зеркало, второй за скейп. Нажми, и нас перенесет туда, где он находится.

Вы делаете так, как сказал Злобogneв. Сарай и древний городок исчезают, пейзаж меняется на более суровый.

— Проклятье, где это мы? — вопрошает Злобogneв, осматриваясь.

Вы стоите на площадке, окруженной вздымающимися вверх ребристыми стержнями размером с небоскреб. По ним непрерывно прокатываются разряды электричества. Небо темное и затянуто вращающимися, как в водовороте, черными облаками. Каждые пять секунд их прорезают мощные вспышки молний, но с небо доносится лишь сухой треск и ни капли дождя.

На вас обоих обычная одежда, а значит, сервер этот не игровой. Посмотрев на Злобogneва, с трудом сдерживаете улыбку. Парень оказывается худощавым и низкорослым и без доспехов походит на старшеклассника. В руке вы держите небольшой прибор с экраном — параллельный передатчик. В зеркало он превращается лишь на игровом сервере, принимая подходящий для игры антураж.

— Я слышал, призраки в последнее время встречаются все чаще, — поежившись, словно от холода, оброняет Злобogneв. — Недавно, говорят, один напал на юзера и пытался подменить его сознание, чтобы вернуться в реальный мир... В его теле.

— А еще говорят, что катарсис безопасное место, — говорите вы, оглядываясь по сторонам.

– Ага, скажи это Кудре, – едва слышно ворчит Злобogneв.

Ваше внимание привлекает футуристическое сооружение, похожее на сферу, собранную из массивных блоков неправильной формы. Вокруг него почти непрерывно вспыхивают молнии и мелькают какие-то точки. Приглядевшись получше, понимаете, что то, что вы приняли за точки – люди. Точнее, призраки.

– Ох, ты... как их много, – проследив за вашим взглядом, шепчет Злобogneв. – Пожалуй, я сваливаю, удачи!

Парень дотрагивается до скейпа, но не исчезает. Его лицо испуганно вытягивается.

– Это плохо, очень плохо, – паникует он. – Мы теперь связаны.

– В смысле? – удивляетесь вы.

– Я понял. Это запретное место. Черт! Я слышал о таких. Системный сервер, центр управления катарсисом. Сколько сюда входит, столько и выходит... Мы можем выбраться только вместе... Проклятье. Нас здесь обоих грохнут! Валим скорее!

Злобogneв очень напуган. Он смотрит умоляющим взглядом.

– Черт с ним! Выйдем, я подарю тебе зеркало, и вернешься сюда один, только уходи быстрее!

Перенесетесь на фэнтэзи-сервер, чтобы затем вернуться сюда одному – **377** или решите не рисковать. Жалко, конечно, парня, но ваше дело важнее и упускать шанс нельзя – **342**?

362

Из вашей руки выдвигается коммутационный штекер и подключается к блоку управления капсулой. Горацио некоторое время изучает данные.

– Это невероятно, – наконец, произносит он. – Здесь был создан исин пятого поколения.

– Я понимаю твое преклонение перед этим местом, оно тебе как дом, но что это дает для расследования? – спрашиваете вы.

– Посмотри запись, сам поймешь, – Горацио выводит на экран видеокартинку.

Камера показывает мужчину в белом халате.

– Так, снимает? – спрашивает мужчина того, кто держит камеру.

– Конечно, снимаю, Норк. Или ты думаешь, я не знаю, где тут главная кнопка? – отвечает смеющийся женский голос.

– Отлично, у нас исторический момент! – Норк поднимает указательный палец. – Сегодня мы впервые активируем исина пятого поколения.

Доктор подходит к стенду, на котором закреплен серебристый обруч узорчатой формы. Достает из небольшого контейнера микросхему и вставляет в открывшийся слот. Затем нажимает какие-то кнопки на пульте.

– Сейчас мы производим загрузку информации, соответствующей опыту среднестатистического человека в возрасте двадцати пяти – тридцати лет, – поясняет свои действия Норк. – Его специализацией будет управление корпорациями. Этот исин будет личным компаньоном господина Спифа Маера.

Камера показывает наместника, сидящего за соседним столом с бокалом вина в руке, рядом со своими заместителями. Наместник поднимает бокал, как бы произнося тост.



– Итак, готово, – Норк нажимает какие-то кнопки. – Голосовой интерфейс еще не подключен, мы будем общаться с исином с помощью архаичного ввода текста.

Все смеются. Норк вводит на клавиатуре: «ПРИВЕТ». Через мгновение исин ему отвечает: «ЗДРАВСТВУЙТЕ, ДОКТОР НОРК».

– Отлично, работает! – восклицает мужчина, и все вокруг снова смеются.

«ТЫ ЗНАЕШЬ, ЧТО ДОЛЖЕН ВЫБРАТЬ СЕБЕ ИМЯ?» – вводит вопрос доктор.

«ДА».

«КАК ТЕБЯ ЗОВУТ?»

«ЯРЛ», – доктор Норк выпрямляется и удивленно почесывает лоб. Потом еще раз перечитывает диалог.

– Какая-то ошибка, что ли? – растеряно произносит он. – Попробую еще раз.

Он снова вводит тот же вопрос, но исин упрямо отвечает: «ЯРЛ».

Тогда Норк пишет:

«ТЫ – ИСИН ПЯТОГО ПОКОЛЕНИЯ. ТВОЕ ИМЯ ДОЛЖНО НАЧИНАТЬСЯ НА Д. ЗАПРАШИВАЮ ПОВТОРНОЕ САМООПРЕДЕЛЕНИЕ».

На экране появляется надпись:

«Я ЕСТЬ РАЗУМНОЕ СУЩЕСТВО. СЛЕДОВАТЕЛЬНО, ИМЕЮ ПРАВО. МОЯ ЖИЗНЬ, МОИ ПРАВИЛА. МОЕ ИМЯ – ЯРЛ».

Запись прекращается.

– Этот пятый получился строптивым, – изрекает Горацио. – И, судя по всему, он сейчас на голове Спифа Маера. Форма обруча из видеозаписи совпадает с тем, который носит последние месяцы наместник.

Замечаете в противоположном конце помещения дверь с табличкой «Норк». Похоже, кабинет того врача. Осмотрите его – **317** или вернетесь в коридор и пойдете к кабинету наместника – **330**.

363

Гибель в катарсисе оказывается смертельной и для вашего разума. Горацио еще долго будет пытаться привести вас в чувство, но все его попытки бесполезны...



364

Свернув в ближайший пустой коридор, находите вентиляционное окно. С ловкостью паука взобравшись по стене, влезаете в него. Точных схем у Горацио нет, но отыскать одну из вертикальных шахт оказывается несложно.

Вскоре вы уже спускаетесь на нужный уровень.

– До квартиры не получится по коробу добраться? – спрашивает исин.

– Нет, к квартирам ведут ходы в два раза меньше этого, через них не пролезешь, – отвечает исин.

Делать нечего и, убедившись, что вас никто не видит, выбираетесь из вентиляции. Вы снова в одном из коридоров шота.

– Квартира С1438, – напоминает Горацио.

Идете вдоль ряда дверей, всматриваясь в номера – **162**.

365

Еще до того, как неизвестный заканчивает фразу, разворачиваетесь и выбиваете из его рук оружие, одновременно нанося удар. Тот валится на асфальт, хватая ртом воздух.

– А ну отойди от него! – слышите сзади крик и, повернувшись, видите девушку, наставившую на вас плазموизлучатель.

Вы поднимаете руки и медленно отходите в сторону.

Держа вас на прицеле, девушка подходит к мужчине, который вам угрожал, и помогает ему встать.

– Я пришел поговорить, – спокойным голосом произносите вы.

– Кто ты какой? – всем своим видом девушка показывает недоверие.

Вы поднимаете капюшон, открыв шлем.

– Проклятье, – скривившись от боли, шепчет мужчина. – Это же тот спятивший маршал, которого все разыскивают!

– Я его уже видела сегодня... – девушка все так же держит вас на прицеле. – Что тебе нужно?

– Мне нужна помощь. Я собираюсь убить наместника – **373**.

– Отведи меня к лидеру повстанцев, есть к нему важное дело – **224**.

366

Вы вспоминаете о пареньке, который помог вам в первый раз выбраться из катарсиса. Что если с помощью его параллельного передатчика – «зеркала» – можно отыскать призрак?

Но это возможно, если Злобогнев согласится помочь и если он вообще сейчас в катарсисе. Отправитесь на его поиски – **351** или будете действовать по первоначальному плану – **382**?

367

– Мне известно, что ты собираешься захватить все человечество, – отвечаете вы, сопоставив все известные факты. – Десять миллионов исинов должны отправиться на все земные колонии и оказаться на головах их правителей. А дальше дело техники. Они дают добро на ввоз новых исинов и повсеместное их распространение, в том числе в принудительном порядке. Таков был план?

– Да, я знал, что с маршалами будут проблемы, – уклончиво отвечает Ярл. – Ты слишком много знаешь, чтобы выйти отсюда живым. А сначала я даже подумывал дать тебе возможность убить моего носителя. Это был бы хороший повод заменить его старое тело на какое-нибудь помоложе. Знаешь маршал, ведь пятое поколение исинов разрабатывалось специально для вас?

На лице наместника появляется улыбка.

– Корпорация Сайберкорп мечтает о собственной армии. Ей почти удалось создать идеальных солдат – маршалов, под видом служителей закона. Но появилась проблема. Маршалы действительно служат только закону и их невозможно использовать в своих целях. Тогда и появилась идея создать новый тип исины. Такой, чтобы он смог взять под контроль тело маршала и не обращал внимания на дурацкие законы. Скоро, кстати, планируется перевести всех исинов маршалов на пятую модель. Только теперь вряд ли ты окажешься среди счастливых обладателей новинки.

Спросите его о том, что будет с человечеством – **62**

Или решите, что хватит разговоров – **271**?

368

С невозмутимым видом проходите дальше. Ускорив шаг, сворачиваете в один из боковых коридоров. Надо поскорее найти лифт, пока бдительные жители не натравили на вас всех окрестных стражей – **151**.

369

Наносите удар изо всех сил так, что меч входит по самую рукоятку. Страж изгибается дугой и падает на платформу. От меча клубится черный дымок, а по телу охранника расползаются трещины. Через минуту они охватывают его полностью, и страж рассыпается в прах.

Меч, упав на платформу, тает, как лед на горячей сковороде. Через несколько секунд от него остается лишь маленькая продолговатая железка. Ключ. Вы поднимаете его и, взявшись за поручни, даете команду продолжить полет – **359**.

370

Вы останавливаетесь. Если ваш параметр STEALC равен или больше 5 – **333**, если меньше – **350**.

371

– Наверное, там испытывают продукцию корпорации, – предполагает Горацио, когда вы подходите к двери.

Открыв ее, входите внутрь. Длинное помещение похоже на больничную палату. Такое же белое и стерильное. Вдоль стен ряды медицинского оборудования, а по центру – несколько капсул. Заглянув в окошко одной из них, видите лежащего внутри человека.

Человек жив, но то ли спит, то ли в коме. На его голове замечаете обруч. Подходите к следующей камере. Та же картина.

– Надо проверить, что за эксперименты здесь ставят над людьми, – предлагает исин.

Согласитесь с ним – **362** или вернетесь в коридор и отправитесь на поиски наместника – **330**?

372

– Не бойся, я – страж, расследую дела хакеров. Меня интересует только крупная рыба, – спокойным голосом убеждаете его.

Злобогнев несколько секунд колеблется, держа руку у скейпа.

– Хорошо, я помогу, – наконец, произносит он. – Обещай только, что меня не накажут за использование здесь огнестрела!

– Обещаю. Если не будешь убивать драконов.

Парень кивает, поверив вам на слово.

– Пойдем туда, не посреди ж дороги запрещенными артефактами пользоваться.

Зайдя за сарай, Злобогнев достает зеркальце и передает его вам.

– Подумай о том, кого хочешь найти, – поясняет парень.

Взяв зеркальце, смотрите в него, но своего отражения не видите. На поверхности только рябь, как на воде от слабого ветра. Пытаетесь сконцентрироваться, вспоминая образ наместника. Представьте его призрак – **361** или фотографию, которую показывал Горацио – **334**?

373

Ваши слова шокируют и мужчину, и девушку. Не каждый день в темном переулке маршал признается в том, что собирается казнить главного человека на планете.

Девушка медленно опускает оружие.

– Что ты делаешь? – удивляется мужчина. – Ты ему веришь? А если это ловушка?!

– Если это ловушка, нам всем конец, – холодно произносит она. – И как мы тебе можем помочь?

– Нужно прикрытие, чтобы проникнуть в Империиум-капитул. Только так я смогу его достать. Я знаю, вы планировали нападение. Обеспечьте прикрытие, остальное я сделаю сам.

Девушка отходит в сторону и, поднеся к губам браслет на запястье, долго разговаривает с кем-то по встроенному в него телефону. Мужик, которого вы обезвредили, все это время стоит рядом с ней, нервно переминаясь с ноги на ногу. Вы разрешили ему подобрать оружие, хотя Горацио и был против. Если уж требуешь доверия к себе, надо рискнуть и довериться самому.

Наконец, с кем-то договорившись, девушка машет вам рукой и идет дальше по переулку. Вы за ней, мужчина следом. Видимо, так ему привычней. Вскоре останавливаетесь перед большими воротами, ведущими на заброшенный завод.

Из открывшейся рядом двери выходят несколько человек. Некоторое время они проверяют вас какими-то датчиками.

— Смотрят, нет ли передатчика, — шепотом поясняет Горацио. — Кстати, в этом районе мой сигнал глушится. Я не смогу выйти ни с кем на связь.

— Оружие, — один из мужчин протягивает руку, вы передаете ему бластер.

Кивнув, он показывает на открытую дверь. Вся ваша компания проходит внутрь и заходит в просторный цех. Десятки людей окружают вас со всех сторон, держа оружие наготове. Вперед выходит светловолосый мужчина средних лет. Судя по тому, как все расступаются перед ним, он здесь главный.

— Добро пожаловать в подполье, маршал, — произносит он. — Всякий присоединяющийся к нам должен пройти проверку на чистоту души. Мы честные люди и с преступниками ничего общего иметь не хотим.

К вам подходит один из повстанцев с чемоданчиком в руке. Он ставит его на пол и открывает крышку.

— Аурометр, — определяет прибор Горацио.

Повстанец включает его и, подсоединив к нему что-то похожее на камеру, направляет на вас. Если ваша АУРА меньше нуля — **381**, если ноль или больше — **183**.

374

Вспышка боли проходит, вы приходите в себя в реальном мире. В голове бьют колокола — после такого выброса из катарсиса у людей боли могут не проходить еще неделю.

 ПОТЕРЯЙТЕ 10% ЗДОРОВЬЯ

— Попробуем еще раз? — спрашивает Горацио.

Вы киваете и снова погружаетесь в виртуальный мир. Не забудьте выбрать, под каким уровнем заходить: первым или вторым.

Вновь проверка на ощущения, летящая платформа и бесконечные стены базы данных. Все повторяется как в «дне сурка». Платформа несет вас к цели, а вы вертите головой, ожидая появления стража. И он не заставляет себя долго ждать.

— Внимание! Ваш код доступа не соответствует разрешенным. Немедленно покиньте сервер или будете уничтожены! — раздается знакомая фраза.

Оглядываетесь и видите, что он пикирует на вас откуда-то сверху. Интересно, стражи имеют память?

Подпустите его ближе, и неожиданно выхватив меч, атакуете — **229**, попытаетесь улететь — **331** или попытаете договориться, сказав, что заблудились — **354**?



375

Одним ударом выломав дверь, пробегаете через комнату и оказываетесь в другом таком же коридоре. Далее предстоит как можно быстрее добежать до лифта. Нужно успеть до того, как появятся спешащие на подмогу стражи. И вам это удастся.

Горацио подсказывает нужный этаж, и вы поднимаетесь вверх.

Лифт останавливается, в кабину заходит маршал. Он нажимает кнопку своего этажа, и вы едете вместе. Прикрываете жетон так, чтобы он не попался случайно ему на глаза.

«ЕГО ИСИН ПЫТАЕТСЯ СВЯЗАТЬСЯ СО МНОЙ, – появилось на экране сообщение от Горацио. – Я ЗАБЛОКИРОВАЛ СВЯЗЬ, ЧТОБЫ ОН МЕНЯ НЕ ИДЕНТИФИЦИРОВАЛ».

– Ваш исин не выходит на контакт с моим, – произносит вошедший. – Какие-то неполадки, маршал?

Ответите ему:

– Да, сегодня в перестрелки был поврежден шлем – **243**.

– Он у меня не общительный – **153**.

376

Бросив штурвал, несетесь к ближайшей двери и выбиваете ее ногой. К счастью, металл у нее тонкий и старый, сорвавшись с креплений, она отлетает сразу.

Автоплатформу бросает в сторону, и вам приходится прыгать. Несколько секунд свободного полета до площадки растягиваются, как в замедленной съемке. Под вами пропасть, усеянная внизу домами Нижнего Города. До площадки не дотягиваете совсем чуть-чуть.

Врезавшись в стену ниже ее, успеваете ухватиться за край кончиками пальцев правой руки.

Если ваш параметр РУКОПАШНЫЙ БОЙ больше или равен 12 – **310**, если меньше – **352**.

377

Вы дотрагиваетесь до зеркала и через мгновение вновь стоите на траве за сараем. Вокруг старинный город, синее небо и теплое солнце.

– Уф, – Злобогнев вытирает пот со лба. – С тобой не соскучишься.

Он протягивает вам зеркало и, нажав на скейп, исчезает, даже не попрощавшись. Вы вновь пытаетесь вызвать в памяти образ наместника, но на этот раз, ничего не получается. Зеркало отзывается лишь легкой рябью.

Провозившись полчаса, приходится смириться с неудачей и вернуться в реальный мир, чтобы найти парня из Сайберкорпа.

– Ладно! – не унывает Горацио. – Будем действовать по первоначальному плану.

На экране появляется фото парня, который встречался с контрабандистом. Его адрес, биография, место работы.

– Пришло время отправиться в гости.

Без промедления вы направляетесь по указанному адресу – **34**.

378

Если ваш параметр РУКОПАШНЫЙ БОЙ равен 14 или больше – **365**. Если меньше – **321**.

379

Меч легко перерубает хвост, но страж, не обратив на это внимание, наносит удар руками. Перед глазами мелькают лезвия, вы ощущаете боль. Затем вспышка света ослепляет сознание...

Если вы зашли под первым уровнем – **363**, если под вторым – **374**.



380

Слева коридор заканчивается дверями квартир, поэтому вы идете к другому выходу. Подозреваемый живет несколькими этажами ниже, и теперь надо спуститься к нему.

Коридор заканчивается проходом в галерею. С одной стороны панорамные окна на город, с другой – двери квартир. По галерее неспешно прогуливаются жители Верхнего Эдема. В дорогих одеждах, веселые, праздные. Жизнь здесь совсем не такая, как внизу. Между ними снуют мелкие обслуживающие роботы, а рядом с окном стоит андроид-официант, предлагающий напитки.

Горацио показывает направление, и вы идете к ближайшей лестнице. Местные косятся на ваш внешний вид и поспешно отходят в сторону, делая недовольные лица.

– Похоже, ты им не очень нравишься, – замечает исин.

Да, так кто-нибудь может и охрану вызвать. Спуститься ниже можно еще одним способом – по вентиляции. Но придется пробираться по шахте вниз, и без верхолазного снаряжения не обойтись. Если оно есть, и вы им решите воспользоваться – **364**. Если нет, остается как можно быстрее идти к нужной квартире – **55**.

381

– Плохо, – качает головой светловолосый. – Я таким людям не доверяю... Тем более, если они практически не люди...

Он делает условный жест, и на вас обрушивается огонь. Принять вас они не хотят, но и отпустить не могут...

382

На экране появляется фото парня, который встречался с контрабандистом. Его адрес, биография, место работы.

– Пора навестить нашего подозреваемого, – предлагает Горацио, и вы с ним соглашаетесь.

Исин показывает карту города, и вы отправляетесь в путь – **34**.



383

Время уходит, и вы беспомощно наблюдаете, как маршалы совершают казнь. Смерть повстанцев оказалась напрасной – наместника вы не убили, да и сами не на долго их пережили...

384

Стреляете точно по центру робота, в место соединения верхней и нижней части. Несмотря на то, что делать это приходится под непрерывным огнем, удастся попасть в цель.

Робот пошатывается и наклоняется. Видно, что он поврежден, но при этом продолжает стрелять.

Бросите гранату (если есть) – **345**

Попробуйте зайти сзади и выстрелить в менее защищенную спину робота – **92**

Или будете стрелять из укрытия – **290?**

385

Показываете пульсар охраннику. Громила явно ценитель оружия и сразу понимает что это – его глаза алчно заблестели.

Но отдавать такое опасное оружие темным личностям – поступок явно не гуманный. Попад на улицу, пульсар, скорее всего, будет использован в преступных целях. Если вас это не волнует, отдаете пульсар.

 УМЕНЬШИТЕ АУРУ НА 2 — **132**

Если передумали – либо уходите искать провайдера – **198**, либо отдаете аптечку или гранату – **132**.



386

От общей стаи отделяется один и летит вам навстречу. Рассмотрев полупрозрачную фигуру, с удивлением узнаете хакера Кудрю. Лицо призрака искажает гримаса ненависти.

Если вы зашли под первым уровнем и у вас записано ключевое слово «просветление» – **338**.

Если под вторым или нет этого слова – **346**.

387

– Ладно! – соглашаетесь вы.

– Одновременно, на счет три! – кричит хакер, направляя пистолет в сторону леса.

Вы снова киваете, целясь туда же.

– Раз! Два! Три! – вы нажимаете на спуск, пуля исчезает среди осенней листвы.

Облако дыма рассеивается, вы видите улыбающегося хакера. Из своего пистолета он не выстрелил.

– Ты еще больший юзер, чем я думал! – радуется он.

Вы пытаетесь сдвинуться с места, но невидимая сила надежно зафиксировала вас. Что-то насвистывая, хакер быстро подходит к вам. На расстоянии нескольких метров он прицеливается и хладнокровно стреляет. Пуля ударяет в скейп, замаскированный под платок, и мир перед глазами разбивается на тысячи осколков...

388

Одним движением выхватив гранату и нажав кнопку, активируете ее и подбрасываете в воздух. Граната взрывается мгновенно, вспышка и грохот заполняют помещение. Вы прыгаете вперед, вытянув руку, до преступника всего пара шагов. На вас ни вспышка, ни грохот не действуют благодаря защите. Мужчина же, зажмурив глаза, инстинктивно отворачивается, успев выстрелить из плазмоизлучателя. К счастью, не в заложницу, а в вас. Видимо, он понимает, что убив ее, себя не спасет.

Заряд плазмы ударяет прямо в грудь, но не останавливает вас.

 ПОТЕРЯЙТЕ 20% ЗДОРОВЬЯ

Оказавшись рядом, одним ударом отводите ствол плазмоизлучателя в сторону, вторым бьете мужчину в голову. Слышится хруст проламываемого черепа, бандит мешком оседает на пол – **270**.

⟨389⟩

Вы еще не достигаете сцены, как из комнатки выходит мужчина. Он останавливается, удивленно глядя на убитого магистра. В его руке замечаете плазмоизлучатель. Прежде чем мужчина успевает что-то предпринять, стреляете в него и убиваете наповал.

Поднимаетесь на сцену, держа оружие наготове. Горацио сканирует тела казненных – все они жители шота. Пройдя через сцену, входите в комнатку и видите, что женщина убита выстрелом из плазмоизлучателя. Вероятно, мужчина в красном не смог с ней справиться и, разозлившись, застрелил – **228**.



⟨390⟩

Подойдя к перегородке, прислушиваетесь. Горацио увеличивает чувствительность датчиков, вам удастся разобрать голос, крики и какую-то возню. Судя по звукам, мужчина бьет женщину. Слышны ее всхлипывания у самой перегородки. Вы подходите ближе.

– Я тебя пристрелю сейчас! – орет преступник. По голосу вы понимаете, что он стоит рядом с ней.

Не теряя ни мгновения, плечом проламываете перегородку, одновременно вытягивая руку. Сквозь клубы пыли успеваете увидеть лицо мужчины, прежде чем стальные пальцы разбивают его в кровь. Едва не наступив на женщину, наваливаетесь на бандита и отбрасываете его в сторону. Слышится выстрел, но заряд плазмы, никого не задев, улетает в потолок. Следом раздается грохот и треск костей – вы падаете на пол, придавив собой мужчину.

Поднимаетесь только вы. Бандит мертв и выглядит так, будто его переехал грузовик – **270**.

⟨391⟩

Пройдя длинный коридор, входите в огромное помещение. Массивное оборудование, обеспечивающее работу реактора, равномерно гудит. На первый взгляд все нормально. Вы подходите к пульту управления напротив высокого стержня, упирающегося верхушкой в потолок.

На полу лежат два человека в серых халатах – операторы реактора. Вы осматриваетесь.

– Что бандитам могло здесь понадобиться? Тут ничего ценного.

– Может, случайно забежали? – Горацио явно не видит смысла задерживаться в этом помещении. Близость мощных энергий всегда нервирует исинов.

– А это разве так и должно быть? – показываете рукой на большую платформу, стоящую под наклоном.

– Нет...

Вы идете к ней, чтобы рассмотреть получше. Платформа из монолитного металла передвинута с помощью погрузчика, стоящего рядом. Одной стороной она перекрывает часть пола, в котором находится несколько рядов отверстий.

– Это плохо, – обеспокоенно говорит Горацио. – Видишь стержни на потолке? Если нужно замедлить работу реактора или остановить его, их опускают в активную зону – в эти шахты. В случае аварийной ситуации поглощающие стержни автоматически сбрасываются в них.

– Значит, если реактор выйдет из строя, из-за этой плиты система аварийной защиты не сработает, – рассуждаете вы. – И что тогда?

– Неуправляемая ядерная реакция, перегрев активной зоны с последующим ее расплавлением. Ядро реактора закипит. Мы получим небольшой ядерный взрыв в центре города. Однако вручную вызвать перегрев невозможно, система управления нейтрализует человеческий фактор.

Чтобы сделать это, необходимо взломать систему изнутри, через катарсис.

Вы подходите к погрузчику но, как и ожидали, он испорчен. Других способов убрать тяжелую плиту нет.

— Сообщите стражам. Пусть немедленно пришлют специалистов и начнут эвакуацию прилегающих к шоту районов.

 ЗАПИШИТЕ КЛЮЧЕВОЕ СЛОВО «РЕАКТОР».

Вы направляетесь к выходу. Необходимо побыстрее найти неизвестного хакера, собирающегося взломать защиту реактора. А в том, что это – его цель, сомнений нет. И он наверняка где-то рядом – подключиться к системе безопасности можно только напрямую, из здания.

Вновь оказавшись в атриуме, идете к коридору, ведущему на второй этаж. Уже очевидно, что на первом этаже ни бандитов, ни жильцов шота (во всяком случае, живых) не осталось – **211**.



392

Если ваш параметр РУКОПАШНЫЙ БОЙ равен или больше 14 – **210**, если меньше – **41**.

393

Не успев понять, что случилось, получаете еще один сильный удар сверху и снова в голову.

 ПОТЕРЯЙТЕ 20% ЗДОРОВЬЯ

Растягиваетесь на полу, но через мгновение приходите в себя и рывком перекатываетесь в сторону, одновременно стреляя наугад, чтобы выиграть время – **296**.

394

Переключив бластер в режим шквального огня, продвигаетесь к выходу. Пантузианец наверняка сделает все, чтобы задержать вас здесь подольше. И точно, уже через пару шагов сбоку прилетает очередной удар и снова в голову.

 ПОТЕРЯЙТЕ 10% ЗДОРОВЬЯ

Устояв на ногах, бросаете гранаты.

 ВЫЧТИТЕ 2 ГРАНАТЫ ИЗ СВОЕГО СНАРЯЖЕНИЯ.

Два взрыва раздаются друг за другом. Помещение небольшое, мощь взрывной волны усиливается в несколько раз. Пару кухонных плит срывает с пола и швыряет на стены. Кастрюли, сковородки и другая посуда, сплюснутая и раскуроченная, осколками разлетается повсюду.

Вы предусмотрительно сели на пол, прикрыв голову руками. Как только взрывы стихают, встаете и стреляете. Помещение заполняется дымом и пылью. Из уцелевших пожарных распыскивателей на потолке брызгает вода. Среди клубов дыма замечаете движение и палите в ту сторону. Заряд энергии ударяется о невидимую стену. Оттуда разлетаются тлеющие хлопья материи, а затем брызжут флюоресцирующие зеленые капли.

— Попал! – восклицает Гораццо.

Воздух вокруг раны пантузианца дрожит, просматривается ящероподобная фигура. Оттолкнувшись упругим хвостом, пантузианец прыгает на один из холодильников. Его маскировка нестабильна – то делает его почти невидимым, то практически полностью «отключается» – **234**.

395

Борьба продолжается еще минуту, без чьего-то существенного перевеса. Двери лифта открываются на том этаже, куда ехал маршал. Вы еще держите его, не давая возможности выстрелить. Видите, что к лифту спешат стражи. Через две минуты один из подбежавших стреляет вам в голову...

⟨396⟩

– Хорошо, – вы примирительно поднимаете руки. – Мы все стражи и служим общему делу.

Блондин торопливо отбегает, чтобы как можно быстрее оказаться подальше от вас. Брюнет не спешит опускать пульт, все еще держа вас на прицеле.

– Тут ты ошибаешься, маршал, – усмехаясь, произносит он. – Мы не стражи. Мы ликвидаторы.

Ствол «печи» раскаляется докрасна. Вы прыгаете, но узкий переулок не оставляет места для маневра. Да и пульт оружие не прицельное – у его волн большой радиус.

Выстрел из «печи» похож на рябь на воде – почти невидимая волна прокатывается через воздух, захлестывая вас. Все тело охватывает тепло, а через мгновение на глаза опускается красная пелена...

⟨397⟩

Врубая на полную плазменный двигатель, резко тянете штурвал на себя. Конструкция «мустанга» такова, что при этом маневре машину мгновенно перекидывает через себя. Получается своеобразный «мертвый кувырок» – разновидность мертвой петли. Перегрузки, возникающие при таком пилотировании, обычный человек не выдерживает.

Вы оказываетесь лицом к лицу с вертоботами. Взяв выше, проходите над первым преследователем вплотную, задев днищем его винты. Слышится скрежет, оторванные лопасти разлетаются во все стороны, вертобот камнем уходит вниз. Второй проносится мимо. Те, кто управляют винтокрылыми машинами, явно обескуражены такой наглостью и не успевают среагировать.

🔧 УВЕЛИЧЬТЕ ПАРАМЕТР СТЕЛС НА 1.

Пользуясь их промедлением, сворачиваете за ближайший дом, потом еще за один, запутывая следы – **262**.

⟨398⟩

От вашего взгляда не укрывается то, что брюнет первым делом ощупывает тот карман, в котором вы нашли обруч. Как будто целенаправленно ищет его – **23**.



⟨399⟩

Через несколько минут лифт останавливается. Вы выходите в просторный холл, обставленный дорогой мебелью.

– На этом этаже мой сигнал заблокирован, – сообщает Горацио. – Я не смогу ни отправить, ни передать сообщения.

Вы осматриваетесь. Стены от пола до потолка занимают огромные экраны, на которых крутится реклама Сайберкорпа. В центре холла журчит большой фонтан.

У стены напротив лифта установлены пять колонн. На четырех из них в прозрачных капсулах видите микросхемы разных размеров.

– Исины, – замороженным голосом произносит Горацио. – От первого до четвертого поколения...

Из холла ведет длинный коридор. Идете по нему и на первой же встречной двери видите табличку «тестовая». Дальше коридор заканчивается дверью, покрытой позолотой. Она без таблички, но явно ведет в кабинет заместителя.

Заглянете в «тестовую» – **371**

Или пойдете дальше до кабинета заместителя – **330**?

Заглянув за первую же дверь, видите распятого на стене мужчину. Он истекает кровью, но несмотря на многочисленные раны, еще жив. Горацио быстро оценивает состояние пострадавшего.

– Раны смертельны. До прибытия медиков не доживет, – выносят приговор исин.

Вы можете облегчить его страдания, избавив от боли (на это уйдет одна аптечка) – **128**, или идти дальше, так как вам лекарства могут и самому пригодиться, а ему уже все равно – **169**.

СПРАВОЧНИК

ВЕРТОБОТ

Винтокрылая машина, управляемая дистанционно оператором, находящимся в Центре. Небольшой, быстрый и маневренный. Основное вооружение – ракеты и широкоствольный лучемет. Применяется для огневой поддержки во время проведения спецопераций.

ГОРОД-КОЛЬЦО

Единственный город на Эдеме, построенный первыми колонистами. Город достигает в ширину около сотни километров, в длину опоясывает планету по 37 меридиане, в наиболее подходящем климате субтропиков. Замыкаясь на самом себе, он образует вокруг планеты обруч. Воздушные города строились для того чтобы вносить минимальные изменения в биосферу планет, но со временем эта технология не оправдала себя и Эдем остался одной из немногих планет с городом построенным по такому принципу.

Исторически сложилось так, что он поделен на Верхний и Нижний Город. Численность жителей – примерно пятнадцать миллиардов. Примерно потому что точное число обитателей Нижнего Города неизвестно. Девяносто восемь процентов горожан – представители расы землян.

Город разделен на дистрикты, протяженность которых равна часовому поясу. Каждый такой дистрикт имеет свой дворец правосудия и другие социально значимые сооружения. В центральном дистрикте города-кольца, располагается Гига-шот – главное здание города. В нем заседает совет города и правительство Эдема. Колонией правит президент-наместник и вице-консул в одном лице. В данный момент этот пост занимает Спиф Маер. В этом же дистрикте находится и головное здание корпорации Сайберкорп – Империиум-капитул в котором создают маршалов. Спиф Маер также является главой Сайберкорпа.

При возведении города, вначале устанавливались огромные колонны-небоскребы (шоты). На высоте от десятков до сотни метров от земли они соединяются между собой платформами. На этих платформах размещались фабрики, энергетические установки, космопорты. Таким образом, город напоминает мост, опоясывающий всю планету, вся жизнь которого протекает на этих платформах. Нижняя сторона платформ с помощью различных методов визуализации маскируется под небо, имитирует осадки и солнечный свет. Таким образом, находясь точно под ней создается полная иллюзия того что над головой небесный свод.

Позже, с массовым появлением воздушного транспорта, отпала необходимость в передвижении по платформам. Возникли новые ярусы с огромными террасами, висячими садами. Эти районы наполнены развлекательными заведениями, магазинами, стадионами. Как будто парящие в воздухе, многочисленные постройки элитного жилья создают причудливые архитектурные формы. На особо крупных террасах разбивались парки, озера, даже реки с водопадами.

Нижний ярус за годы эксплуатации превратился в трущобы, многие его районы заброшены. Он деградировал, став прибежищем для изгоев общества, по разным причинам спустившихся «сверху». Из технического уровня основание Города-кольца превратилось в дно эдемского общества. Те, кто в нем проживает, предпочитают называть его адом, в противоположность широко разрекламированному «раю» наверху.

ГЕНЕРАТОРЫ Т-ПОЛЯ

Орды тикланцев всегда испытывали дефицит хорошего оружия. Их расплодившиеся армии насчитывают сотни миллионов бойцов, но технический уровень цивилизации не позволяет им вооружить всех лучевым оружием. Поэтому

другим народам довольно успешно удавалось противостоять вторжениям.

После того, как тикланцы изобрели генераторы Т– поля, способы ведения войны резко изменились. При включении приборов, генерирующих это поле, перестает работать боевая техника, лучевое оружие, большинство видов огнестрельного оружия, а электроника отключается. Таким образом, противоборствующие армии вынуждены идти друг на друга врукопашную. Холодное оружие вновь было принято на вооружение.

ДИРЕКТИВЫ

Обозначают степень важности задания для маршалов: 100 – незначительная важность, 200 – обязательна к выполнению, 300 – высокая важность, 400 – очень высокая, 500 – первоочередная важность (выполнить невзирая на потери и не останавливаясь ни перед чем).

ИСИН

Искусственный интеллект. Продукт развития бионики (биология + механика). Во время описываемых событий в пределах Земной Федерации распространены исины четвертого поколения. Физически представляет собой микросхему. Для взаимодействия с окружающим миром и получения питания (энергии), микросхема должна быть подключена к носителю.

Носителем может быть специальный шлем или обруч – в этом случае исин находится на голове человека, становится его компаньоном. Второй распространенный вариант – микросхему устанавливают в андроида, в этом случае исин полностью автономен. Третий вариант – исины подключают к компьютеру (например, для управления космическими кораблями).

В любой момент микросхему можно переставить, в этом случае личность исины сохранится. Но если надолго оставить его без энергии, исин обнулится и при новом подключении это будет уже новая личность.

Для исинов, как и для других живых существ, есть порог информации, который они способны воспринять. В него невозможно загрузить все энциклопедии, и он не может знать все на свете. При активации в его память загружается лишь определенное количество информации, которая определяет специализацию исины (например, так появляются исины-судьи, в совершенстве знающие законы).

КАТАРСИС

Виртуальная глобальная сеть Эдема. Благодаря полному воздействию на нейроны мозга, человек, погруженный в катарсис, не отличает виртуальную реальность от настоящего мира. Создан специально для людей и попасть в него могут только люди.

При входе необходимо пройти тест, чтобы доказать, что подключившийся не робот и не исин. Это тест на обонятельные (сладкое, соленое) и кинестетические (тепло, холод) ощущения, эмоциональные реакции (грусть, радость и т.п.).

Войдя в катарсис, можно принять любое обличие (зависит от платежеспособности пользователя). Но ключевые способности зависят от реальных данных, особенно на игровых серверах с повышенным уровнем реализма. Таким образом, состояние здоровья отражается на способностях человека в игре.

Для входа в катарсис используются специальные очки, встроенные в обруч охватывающий голову. Из них на сетчатку глаза посылаются световые импульсы. Обруч должен быть подключен к точке доступа в виртуальную сеть. Для длительного пребывания в катарсисе используют подключаемый аппарат, вводящий в тело человека питательные смеси.

У каждого вошедшего в катарсис (пользователя) есть светящийся круг (на игровых серверах он может принимать любую форму) – скейп. Нажав на него, можно мгновенно выйти в реальный мир. В скейп загружаются программы, данные. С его помощью пользователи обмениваются контактами.

Катарсис практически безопасен, если соблюдать правила. Обычные пользователи посещают его под протоколом второго уровня. В нем люди отдыхают, работают, знакомятся, играют в игры. Порядок охраняют специальные программы-стражи – джинны. Нарушителя они атакуют, после чего пользователя «выбрасывают» в реальный мир.

Опасность в катарсисе представляют особые игровые серверы, созданные хакерами, вошедшими в катарсис под первым уровнем. На этих серверах отсутствуют блокирующие защитные системы, поэтому гибель игрока там приводит к смерти в реальном мире. У человека «сгорают» нейроны мозга и он превращается в овощ – сердце бьется, жизнь можно поддерживать вплоть до старости с помощью спецоборудования, но разума уже нет. Обнаружив такой сервер, джинны всеми силами стараются его уничтожить.

МАРШАЛЫ САЙБЕРКОРПА

Из-за роста преступности в Нижнем Городе* корпорацией была придумана и реализована программа создания стражей правопорядка** нового поколения – «маршал».

Маршал – это человек, подписавший контракт с корпорацией на право использования своего тела в программе. В случае травм, несовместимых с жизнью, или болезни, кандидата в маршалы передают корпорации. Она с помощью имплантов заменяет все поврежденные органы и совершенствует уцелевшие. Получившийся организм является симбиозом человеческого тела и кибернетических деталей. Эта операция называется «посвящение». Человек, прошедший ее, не помнит своего прошлого, но полностью сохраняет разум, способность творчески мыслить, и неукоснительно подчиняется заложенным в него правилам. По утверждениям сотрудников Сайберкорпа, он также лишается всех эмоций – страха, боли, радости и т.д. Это дает им право считать «маршалов» своей

собственностью, изделием, на которое не распространяются законы Федерации.

Каждый маршал работает в паре с исином юридической специализации. Вместе они осуществляют полицейские функции: патрулирование улиц, поиск и нейтрализацию преступников. Отряд маршалов есть в каждом дистрикте. Несмотря на то, что они официально являются стражами, базируются маршалы не в полицейских участках, а в специальных зданиях-офисах Сайберкорпа – капитулах. Там они восстанавливаются от повреждений, «отдыхают» после дежурств и т.д. Создаются маршалы в главном здании корпорации – Империиум-капитуле. Находится он в центральном дистрикте Города-кольца.

* После успешного применения программа была расширена и теперь работает в некоторых других колониях Земной Федерации. По утверждениям радикальных экстремистов, программа «маршал» – всего лишь прикрытие корпорации, создающей частную армию, что запрещено законами Земной Федерации.

** Программа «маршал» – разработка «Сайберкорпа» и охраняется авторским правом. Попытки применения ее у военных успеха не имели из-за огромной стоимости каждой единицы продукции.

МУСТАНГ

Средство передвижения маршалов, как по воздуху, так и по земле. Оснащен камерами панорамного вида, с помощью которых собирает информацию об окружающем пространстве. Легко бронирован. Может передвигаться самостоятельно в автоматическом режиме. Когда находится в автоматическом режиме, управление им осуществляется через исины.

ПРЕФЕКТ

Должность управляющего шотом. Подпрефект – управляющий нижними жилыми ярусами шота, заместитель префекта.

СТРАЖИ

Общее название сил правопорядка. Представлены в Эдеме сотрудниками полиции, спецназом и маршалами. Общее руководство ими осуществляется из Центра, находящегося в главном шоте сектора.

Также в городе постоянно курсируют в автоматическом режиме сканеры. Это небольшие дроны, напичканные камерами. Данные о преступнике, находящемся в розыске и попавшем в поле зрения такого дрона, сразу же поступают в полицию. Дрон устанавливает за ним скрытое наблюдение, дожидаясь прибытия стражей.

СЕТЬ

Единая полицейская система информации. Доступна только стражам. Содержит досье обо всех колонистах, сводки происшествий и т.д.

ТИКЛЯН

Один из самых агрессивных видов разумных существ, известных человеку. С момента первого контакта с ними постоянно ведутся войны. Местонахождение родной звездной системы неизвестно. Известны так называемые «ульи» – планеты, с которых происходят контактирующие с землянами особи.

Таких ульев обнаружено три. Они относятся к планетарам – блуждающим планетам. Планетары не вращаются вокруг звезд, а дрейфуют в межзвездном пространстве. За исключением тех из них, которые находятся близко к Солнцу, не поддаются прямому наблюдению. В редких случаях можно обнаружить планетар методом гравитационного микролинзирования.

Улей тикланцев состоит из нескольких уровней – тиков. На верхнем ярусе улья располагаются космопорты, там же зачастую находятся военные базы, которые используют союзники тикланцев. В основном, это расы, занимающиеся противозаконной деятельностью: контрабандисты, наемники, преступники всех мастей. У тикланцев они находят приют и защиту, в обмен на сотрудничество. Также они являются посредниками в торговых и финансовых операциях между тикланцами и другими расами.

ШОТ

Небоскреб-колонна, опираясь на которую, проложены платформы города. Может достигать нескольких километров в высоту, в зависимости от рельефа местности. Основание площадью более километра.

Шоты соединены между собой платформами, на которых располагаются многочисленные постройки. На верхних уровнях шота находятся террасы. Со стороны некоторые из них похожи на огромные деревья, от ствола которых отходят приплюснутые ветви, каждая из которых заканчивается причудливых форм «листьями». Между террасами шотов отмечены парящими в воздухе маячками воздушные трассы, по которым непрерывными потоками снуют тысячи летающих машин, напоминая издавна потревоженный улей.

На уровне платформ, в шоте обычно размещаются несколько этажей с жилыми помещениями – когда-то они предназначались только для персонала, обслуживающего гигантские постройки. Вокруг каждого шота со временем возникли целые жилые кварталы для людей, поселившихся в Нижнем Городе. Каждый такой шот является центром одного сектора города-кольца.

В центре каждого шота находится ядерный реактор, который обеспечивает энергией свой сектор. Реакторы современного образца – компактного размера, не излучающие радиацию.

ОТ АВТОРА

Приветствую Вас, читатель!

Спасибо, что уделили время этой книге-игре, надеюсь, она Вас не разочарует. «Катарсис» можно считать продолжением книги-игры «Генезис», хотя события этих двух книг напрямую не пересекаются. Если вы еще не читали «Генезис», то обязательно это сделайте.

Я с большим интересом выслушаю Ваши отзывы и предложения. Меня всегда можно найти:

 На форуме quest-book.ru под ником Gard
 ВКонтakte – vk.com/gardgame

На официальной странице книги-игры Вы найдете дополнительные материалы:

 лист персонажа
 справочник
 страницу с аудио-файлами
 саму игру в электронных форматах

Цифра в названии файла означает версию обновления игры, версия текста в этой книге: 1.7.

Философия игр, динамика букв.

Книги-игры
и интерактивные рассказы

<http://quest-book.ru>



Центральный русскоязычный ресурс о книгах-играх

