

Энергии на корабле оставалось около двадцати трёх процентов, а до столкновения с кометой оставалось всего двадцать минут. Вспоминая древние времена, когда падение одного-единственного метеорита привело к вымиранию всех динозавров на Земле, Фэн Инкай мог с уверенностью сказать: учитывая размеры этой кометы по сравнению с блуждающей планетой, которая к тому же находилась в фазе активного вулканизма, столкновение неизбежно расколется планету на куски.

Несмотря на критически низкий уровень энергии, оставаться было нельзя. Сенсоры крошечного гражданского разведывательного судна имели малый радиус действия, да и скорость была невелика — времени на раздумья не оставалось.

Фэн Инкай немедленно вернулся в кабину пилота и приказал искусственному интеллекту запустить двигатели на полную мощность. Нужно было как можно скорее убраться подальше от места катастрофы, чтобы не попасть под ударную волну.

Следуя направлению вращения планеты, «Летающее перо» расправило крылья и рвануло в открытый космос по отлогой траектории. На голографической карте, висящей рядом с Фэн Инкаем, точка, обозначающая комету, стремительно приближалась. Он поднял голову и через боковые иллюминаторы увидел яркое небесное тело: волоча за собой ослепительный хвост, оно неслось вперед, словно выпущенная из лука стрела, прорезая и освещая густую черноту космоса.

Любуясь этим зрелищем, Фэн Инкай, однако, не терял ни секунды. Корабль продолжал лететь на пределе возможностей — в бескрайней вселенной самое прекрасное зачастую оказывается самым опасным.

Фэн Инкай наблюдал, как ярко-белая комета, подобно разряду молнии, с грохотом врезалась в блуждающую планету. И без того нестабильная из-за геологической активности кора планеты деформировалась от удара. Хотя он понимал, что это лишь иллюзия, ему показалось, будто следом за кометой на него обрушилась волна удушающего жара. А затем он перестал что-либо видеть: всё пространство снаружи, как и картинка на сенсорах корабля, превратилось в хаос из разлетающихся во все стороны обломков породы, напоминающих огненный дождь.

Бесчисленные камни забарабанили по защитному полю, вызывая на нем рябь. Фэн Инкай, осторожно маневрируя между особо крупными обломками, которые щит мог не выдержать, продолжал движение на максимальной скорости. Он боялся попасть в зону последующей ударной волны: если корабль потеряет управление, его участь будет ничуть не лучше, чем у прежнего владельца этого судна.

Фэн Инкай мчался по грани жизни и смерти. Пейзаж за бортом слился в неразличимые потоки света. Ему казалось, что он совершает путешествие во времени. Сердце бешено колотилось, но разум оставался кристально ясным.

Когда корабль наконец вырвался из облака пыли, камней и огненного марева, и перед ним вновь открылся чистый, спокойный простор, он невольно рассмеялся в голос.

Восторг!

Адреналин!

Давненько он не испытывал такого упоительного чувства!

Сейчас он ощущал себя так, будто в прошлой жизни, после изнурительной гонки с сильным соперником, первым пересек финишную черту на бешеной скорости. Нет, это было даже захватывающее, ведь на кону стояла сама жизнь.

Вырваться из лап смерти — что может быть более волнующим?

Он взглянул на голографическую карту: место столкновения, оставшееся позади, напоминало миниатюрную туманность, словно кто-то рассыпал в пространстве груды драгоценных камней. Корабль удалялся, и туманность постепенно превратилась в пятнышко света, затем в крошечную искру, а после и вовсе растворилась среди далеких звезд.

Космос снова погрузился в безмятежный полумрак. Фэн Инкай не стал включать свет. Единственным источником освещения в кабине оставались данные бортовых журналов, непрерывно записываемые в «черный ящик». Если с кораблем что-то случится, это станет единственным доказательством того, что он вообще существовал. Мерцающие цифры отражались на лице Фэн Инкай, и его сердце постепенно успокаивалось.

На самом деле, этот мир был вовсе не безопасным.

Как говорится, в литературе не любят гладких сюжетов, и в играх — то же самое. Чем масштабнее и сложнее предыстория, чем запутаннее сюжет и острее конфликты, тем больше людей это привлекает.

И теперь, в этом мире, в точности повторяющем его игру, повсюду таились угрозы: наверху — старая гвардия сановников, замышляющих бунт против императрицы; внизу — местные полевые командиры, мечтающие о независимости, пока центральная власть слаба; а межзвездные пираты и вовсе чувствовали себя хозяевами положения.

И была еще «та самая история» — основной сюжет пятой части «Звездного мореплавателя». Как только она запустится, империя расколется, начнутся войны, и прежний порядок рухнет.

Когда читаешь об этом как о сказке, сюжет кажется захватывающим. Но если оказаться внутри, вряд ли кто-то пожелает жить в эпоху войн, где каждый день может стать последним.

В военное время не до бизнеса и не до путешествий. В такие времена царит закон джунглей, где слабых грабят и попирают. Чтобы выжить, нужно иметь собственную силу, нужно из слабого пешки, чья судьба зависит от других, превратиться в игрока высшей лиги. А вступив на этот путь, дороги назад уже не будет: либо ты продолжаешь борьбу, либо тебя сбрасывают с

пьедестала в бездну. Чтобы всегда оставаться непобедимым в играх сильных мира сего, ему требовалась не просто власть, а абсолютная мощь, внушающая трепет всем остальным.

Фэн Инкай никогда не позволял другим управлять собой. Если уж он за что-то берется, то должен делать это идеально. Неужели он позволит каким-то NPC, которых сам же и придумал, топтать себя?

Значит, его планы придется скорректировать.

Хотя для простых обывателей империи всё казалось гармоничным и прекрасным, он-то знал: нынешний мир и процветание — лишь тонкий слой льда на поверхности бушующего океана.

Времени у него мало. Ему нужно в кратчайшие сроки накопить богатство и создать собственную силу. Медленный и осторожный подход здесь не сработает — нужно найти правильную точку входа, заработать первый капитал и стремительно раздуть пламя.

Эта точка входа должна иметь потенциал для роста, чтобы обеспечить ему долгосрочные перспективы. На первых порах она не должна слишком бросаться в глаза, чтобы его не уничтожили в зародыше. И окружение должно быть подходящим — он не собирается тратить время на разборки с ничтожествами.

Учитывая всё это, место...

Да оно же прямо перед глазами!

Фэн Инкай снова развернул ту самую карту сокровищ. По игровому сценарию, в этом секторе был спрятан главный квест с самой высокой наградой. Лучшего места для его целей не найти. Для остальных найти подсказки к главному сюжету — задача невыполнимая, но для него это не проблема.

— Аслан, — позвал он искусственный интеллект твердым, решительным голосом. — Подготовь прыжок. Цель — здесь!

В эту эпоху все корабли дальнего следования были оснащены функцией прыжка для сокращения времени в пути. Пусть дальность прыжка у таких судов была невелика по сравнению со стационарными звездными вратами, зато они были маневренны и практичны.

Прыжок требовал колоссальных затрат энергии. Крошечные корабли вроде «Летающего пера» могли совершить максимум четыре коротких скачка, прежде чем баки опустеют. Сейчас, при двадцати процентах заряда, он мог рассчитывать только на один прыжок, а затем ему придется срочно искать место для дозаправки.

К счастью, текущая позиция «Летающего пера» находилась недалеко от цели. Одного прыжка хватит, чтобы оказаться поблизости, а там всё сложится.

— Хи-хи-хи, ха-ха-ха, подготовка к прыжку, ха-ха, пристегните ремни, хи-хи, не вставайте со своих мест... хи-хи-ха-ха, обратный отсчет начался...

Искусственный интеллект, чьим голосом хотелось немедленно воспользоваться, чтобы заткнуть его, методично выполнял приказ. Фэн Инкай плотно уселся в кресло, наблюдая за показаниями на голографической панели. Вдруг он почувствовал странную иллюзию невесомости. Он всё так же крепко сидел в кресле, но пейзаж за окном изменился до неузнаваемости. Звездное небо исчезло, сменившись фоном, где свет и тьма сплелись воедино, а мимо проносились искаженные, полупрозрачные тени. Самым удивительным было то, что даже при включенной трансляции на экране он видел лишь пустоту, отчего на душе становилось как-то неуютно и тревожно.

Казалось, прошла целая вечность, хотя по корабельным часам не минуло и мгновения. Фэн Инкай вздрогнул, когда корпус «Летающего пера» содрогнулся, и перед глазами снова рассыпалось ослепительное великолепие звезд.

Цель — неисследованный окраинный сектор галактики — была достигнута.

Корабль вышел из многомерного пространства, приборы вернулись в норму. На голограмме четко отображалось расстояние между его нынешней точкой и пунктом назначения.

Карта сокровищ была верной, но неполной. Фэн Инкай, опираясь на память, нанес на нее недостающие небесные тела и проложил примерный маршрут. Остальное придется корректировать по ходу дела. В конце концов, он человек, а не компьютер, и даже свои собственные игровые настройки помнил лишь в общих чертах.

Предстоящий путь потребует усилий, но победа была близка, всё шло по плану, и он сохранял спокойствие.

Следующие несколько дней «Летающее перо» плавно двигалось к цели. Хотя пейзаж за окном не менялся, компьютерные часы, синхронизированные со стандартным имперским временем, напоминали: прошло еще пять дней.

Развлекательный софт, оставленный прежним владельцем, он лишь бегло просмотрел и в первый же день потерял к нему интерес — вкусы и темпераменты у них были слишком разными. Только сейчас Фэн Инкай осознал, насколько на самом деле скучно космическое путешествие. Но он не был человеком со слабой волей, чтобы позволить одиночеству взять над собой верх.

Да и некогда ему было скучать. Он был очень занят: изучал данные из памяти компьютера, чтобы лучше понять этот мир и приспособиться к нему. При разработке игры он был сосредоточен в основном на сюжетных персонажах, а не на бытовых деталях жизни обычных людей. Ему приходилось постоянно напрягать память, восстанавливая настройки мира и записывая всё, что можно было использовать. Дел было столько, что времени, отведенного на перелет, казалось, не хватит.

Дзинь! Раздался долгожданный звуковой сигнал искусственного интеллекта:

— На левом борту, сзади, обнаружен сигнал бедствия, хи-хи-хи-ха-ха-ха! Будем отвечать, хи-хи?

<http://bllate.org/book/19106/1876406>