

Затруднения с Империей

Затруднения с Империей



— *Что ты только что натворила, Экс?!*

Труп имперского песчаного штурмовика лежал в пыли перед космопортом. Пилоты, путешественники и торговцы продолжали заниматься своими делами, без всякой задней мысли проходя мимо убитого имперского солдата. Задняя мысль наверняка привлекла бы к ним внимание имперских властей, которые, несомненно, постараются расследовать инцидент.

Экс была популярной артисткой и выступала в ночном клубе. Её хорошо знали и любили все местные жители. Жизнь на Татуине, которую она вела, была скромной, но счастливой.

И вот теперь всё это, похоже, должно было измениться.

— Извини, дорогая. Мне пришлось это сделать. Он изводил меня, приходя в кантину каждую ночь. Грязный нерфопас отпугивал моих клиентов, давил на меня, чтобы получить информацию о каком-то подпольном повстанческом убежище в Анкорхеде, а прошлой ночью он явился ко мне домой с пятью солдатами из своего отряда, и они **РАЗГРОМИЛИ ВСЁ, ЧТО У МЕНЯ БЫЛО! А Я ДАЖЕ НИЧЕГО НЕ ЗНАЮ О ПОВСТАНЦАХ В АНКОРХЕДЕ!** — прокричала преисполненная гнева Экс и снова выстрелила в труп.

— Нужно вытащить тебя отсюда... немедленно! — Схватив подругу за руку, Ш'ира потащила Экс прочь от космопорта. Артистка была в ярости: она не собиралась стрелять в имперского штурмовика среди бела дня напротив переполненного космопорта. Но вскоре реальность того, что, скорее всего, последует за случившимся, ошеломила её.

— О, нет, Ш'ира, что мне делать? Я так разозлилась. Он испортил всё, что я имела. Он понимал, что я на самом деле ничего не знаю. Он просто хотел затащить меня на свидание. Я могу рассказать об этом местным властям, правда? Они ведь поверят мне?

— Экс, приди в себя! Ты же *знаешь*, что они не поверят. Полиция Мос-Эйсли даже не усомнится, помочь тебе или нет. У тебя нет ни денег, ни связей. Как только объявятся имперцы и «попросят о сотрудничестве», они арестуют всех и каждого с фиолетовыми волосами на этой планете.

Суровая реальность столкновения с последствиями своих действий и правда подтолкнула Экс к состоянию всеобщего отрицания. Ш'ира была вынуждена вытаскивать её из этого ступора.

Отчаянно уцепившись за руку подруги, Экс не могла прийти в себя так быстро, как следовало бы. Ш'ира тащила актрису за собой как ребёнка, который не хотел возвращаться домой к рассерженным родителям.

— Я могу пойти к дизайнеру образа...

— Нет, не можешь. Любой, кто поможет тебе, сам окажется в опасности, а ты этого не допустишь. Просто двигай ногами, Экс, и давай уберёмся с улицы! Ну же, надвигается песчаная буря. Как удачно для нас!

— Удачно?! Теперь это ты теряешь здравый смысл! Мы же не сможем ничего видеть!

— У нас всё будет в порядке, — лицо Ш'иры озарила улыбка. На Салласте идеальное чувство направления и фотографическая память были способностями, которыми обладал каждый. Вспоминать улицы Мос-Эйсли было так легко, как будто она действительно видела их перед собой.

— Закрой глаза, чтобы не пораниться.

Они обе зажмурили глаза, и Ш'ира повела подругу по улицам, как будто они были освещены ярким солнечным светом.

Песчаная буря оказалась прекрасным прикрытием для их побега. Добравшись до скромного жилища Ш'иры, они начали строить планы:



— Мы должны убраться с этой планеты. Ты в опасности, а скоро кто-нибудь расскажет имперцам, что я помогла тебе уйти с места происшествия.

— Ага, я полагаю, в окрестностях Мос-Эйсли не так уж много белых салластанцев. Ш'ира, мне так жаль, что я втянула тебя в это.

— Всё в порядке, ты никуда не втягивала меня. Я просто не могла бросить тебя стоять там как столб, пока тебя не поймали.

— Так что же мы будем делать?

Слова Экс эхом отозвались в голове салластанки.

— Что ж, нам нужно будет достать немного кредитов и нанять частного пилота, чтобы тот вывез нас с планеты.

— Ты можешь это сделать? — с надеждой спросила Экс. Ш'ира честно ответила:

— Я не знаю... пока.

Все чего-то хотят



Обе женщины уснули, пока снаружи бушевала песчаная буря. Ранним утром следующего дня Ш'ира проснулась задолго до своей подруги. Тихо собравшись, она вышла на улицу, собираясь поискать своих обычных знакомых. Единственным из известных ей существ, кто мог легитимно и тайно увезти их с Татуина, был Дрэвис. Он был частным дельцом, зарабатывавшим на жизнь тем, что убеждал молодых и наивных пилотов вывозить контрабандой товары с планеты.

— Дрэвис, можешь мне помочь? Мне нужен транспорт на Кореллию.

С Дрэвисом всегда было трудно иметь дело. В Мос-Эйсли ничего не происходило без его ведома, и кому бы ни пришлось обратиться за помощью к Дрэвису, он был вынужден выложить за это немалую сумму. Она лишь надеялась, что он ещё не слышал о стрельбе.

— Послушай, сладенькая: имперцы пока ещё не вышли на тебя. Тебе в этом повезло, но если тебе понадобилась моя помощь, это будет стоить тебе недёшево.

— Как ты узнал? — Ш'ира была немного шокирована тем, что слухи распространились так быстро. Дрэвис засмеялся:

— Как ты думаешь, сколько салластанцев обретается на Татуине? Артистов с фиолетовыми волосами тут полно, а вот низенькая белокожая обительница Салласта только одна. Стоило подумать лучше, прежде чем помогать ей. Это обойдется вам как минимум в сто тысяч кредитов. Две сотни, если попросите меня завтра.

— Сто тысяч! — Ш'ира не стала торговаться, чтобы Дрэвис не повысил цену. Не сказав ему ни слова, она выскользнула через чёрный ход, представляя себе, с каким удовольствием она врезала бы пилота по роже, сбивая с него елейную ухмылку.

Они были на волосок от гибели, и имперские солдаты уже шли по их следу. Даже когда Ш'ира выходила из кантины, они проводили арест родианца, которого видели в космопорте, когда началась стрельба.



Нужно было вернуться в трущобы Мос-Эйсли в поисках удобного случая. Здесь Ш'ира без сомнения могла бы найти какую-нибудь работу. Она оказалась права. Никто не знал его имени, но все знали, где его найти. Он был аквалишским «бизнесменом», который отирался по трущобам. Ниточки многих теневых операций стягивались к нему, и его бизнес в городских низах процветал. Когда жизнь тяжела, всегда есть кто-то достаточно отчаявшийся, чтобы сделать грязную работу, на которую никто другой не согласился бы. Ш'ира ненавидела вести с ним дела, но он был единственным воротилой, который мог предложить ей крупную выплату.



Предложение аквалиша прозвучало в виде ворчания и рычания:

— У тебя есть навыки обращения с техникой. Если ты добудешь необходимую мне информацию, я дам тебе 80 тысяч кредитов.

Ш'ира отчаянно хотела собрать всю необходимую ей сумму за одну работу.

— Мне нужно сто тысяч кредитов, или разговор окончен!

— Нет. Сделай работу за 80 тысяч, или не получишь ничего. Это моё последнее предложение, и если ты ещё раз попытаешься торговаться со мной, работу ты не получишь.

— Согласна.

Восемьдесят тысяч — это почти всё, что им нужно, чтобы улететь с планеты. Ш'ира не могла отказаться от этого.

— Хорошо. Как только вернёшься, я дам тебе дешифратор.

Работа была не такой уж и сложной. Пробраться в мэрию и достать копию расписаний отгрузок было достаточно легко. Теперь ей нужно будет найти кого-нибудь достаточно щедрого, кто осчастливил бы её 20 тысячами кредитов.

В перерыве между кражей официальных документов и попытками найти другой источник быстрых кредитов Ш'ира ненадолго заскочила к себе домой, чтобы проверить Экс. Та запаниковала, когда узнала, сколько денег потребовалось, чтобы вывезти их с планеты:



— Как мы достанем такие деньги? Что нам делать?

— Всё в порядке. Я уже добыла большую часть денег. Мне нужно всего лишь найти способ получить последние 20 тысяч кредитов.

— Эй, я знаю старьёвщика, который платит хорошие деньги. Ты можешь отнести ему что-нибудь для продажи?

Ш'ира улыбнулась:

— Конечно, могу. Большинство из тех, кто приезжает в город, привозят стимы последней линейки. Я могу достать кое-что из них, это подойдёт?

Раздался стук в дверь. К Ш'ире не приходил никто и никогда. Женщины знали, что что-то определённо пошло не так. Перешёптываясь, они спланировали свой поспешный побег:

— Быстрее, через чёрный ход. Там переулок, по которому мы можем проскользнуть.

Прежде чем вторая серия ударов бронированной перчатки загрохотала по стальной татуинской двери, они выскочили в переулок и отправились в дальний путь, чтобы за оставшееся время успеть заработать достаточно денег для перелёта на Кореллию.

Добравшись до Мос-Эспы, они охотились, обманывали и крали фитнес-стимуляторы, стимуляторы ловкости и все самые современные медицинские препараты, которые только могли найти. С двумя заполненными ящиками Ш'ира вернулась в Мос-Эйсли и двинулась по закоулкам, которые она так хорошо знала.



Торговка подержанными товарами оказалась женщиной-забраком. Найти её оказалось достаточно просто, и она скупала все стимуляторы, какие ей предлагали.

— Так они у вас с собой?

— Да. Мне удалось достать их два ящика.

— Отлично, это покроет все мои потребности. Я дам вам 24 тысячи кредитов. Вот, возьмите. Плачу в полном объёме.

Ш'ира была в восторге. Этого было достаточно, чтобы они с Экс перебрались на Кореллию, и у них ещё оставались деньги, чтобы начать новую жизнь. Внезапно старьевщица оборвала разговор, запаниковала, а затем заговорила громким встревоженным голосом:

— Что?!? Это украдено! Как ты смеешь пытаться продать мне это!? Воровка! Воровка! Верни мне мои деньги!

Оглянувшись, Ш'ира увидела, что к ним приближался отряд штурмовиков! Она бросилась в переулок, пытаясь скрыться от патруля. «Вон она! Схватите её!» Это были последние слова, которые она хотела услышать.

Переулок окончился тупиком! Ш'ира знала, что в бою она штурмовикам не ровня. К счастью, у неё остался один фитнес-стимулятор, который она оставила себе. Салластанка ткнула им в руку, схватилась за магический кулон и вытащила хромированный DL-44.

Наведя оружие на штурмовиков, Ш'ира в панике открыла огонь в переулок, надеясь застать их врасплох. Стремительно обогнув их в суматохе, она скрылась в закоулках, выбираясь за пределы города. Когда пыль рассеялась, она вернулась в космопорт, где её уже ждали Дрэвис и Экс.

Пилот был как всегда очарователен.

— Так у тебя есть все мои деньги?

Не говоря ни слова, Ш'ира сунула ему все сто тысяч кредитов. Женщины погрузились на «Крайт» Дрэвиса, и вскоре гиперпрыжок разом оставил позади все их проблемы. Весь путь до Кореллии салластанка не проронила ни слова.

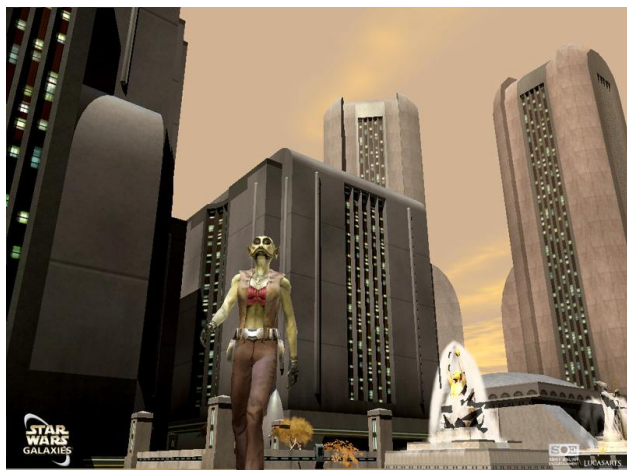


Когда они оказались на Кореллии, Экс наконец нарушила молчание:

— Так что мы теперь собираемся делать?

Ответ Ш'иры был грустен, но правдив:

— Извини, но мы не можем дальше держаться вместе. Мы можем затеряться в Коронете, но если нас увидят вдвоём, нас узнают и поймают. Я никак не могу рисковать снова оказаться в имперской тюрьме на Датомире. Ты можешь слиться с местными, а я не могу. Тебе будет безопаснее самой по себе.



Зная, что подруга права, Экс попыталась увидеть в ситуации светлую сторону.

— Ш'ира, послушай. Через пару недель шторм утихнет, и всё будет в порядке. Вот увидишь. Уезжай отсюда — доберись до Тирены или Кор-Веллы и садись на другой транспорт. Опереди их на несколько дней, и они тебя не найдут.

Они выдавили из себя такие улыбки, какие смогли, и разошлись, надеясь, что это было не то прощание, которое друзья делят перед тем, как расстаться навсегда.

Коронет был большим городом. Может, ей удастся получить достойную работу. Может, Империя на самом деле не считала их настолько важными. Она могла залечь на дно, слиться с местностью и, кто знает, может быть, этот город мог стать тем местом, где можно было начать всё сначала.

Сияло солнце. Ш'ире удалось осторожно пройти мимо нескольких патрульных штурмовиков, и они даже не обратили на неё внимания. Ну конечно. Всё будет хорошо.

Всё выглядело так, будто впереди и вправду было только хорошее, пока Ш'ира не уловила знакомый щелчок комлинка шлема штурмовика. Послышался голос офицера отряда, передававшего информацию в региональный командный центр:

— Говорит ТК-488. У нас ещё одно сообщение. Наш контакт с Татуина имеет информацию о недавнем убийстве в Мос-Эйсли. Нет, сэр, мы подтвердили личности беглецов. Да, Дрэвис настаивает на своём обычном гонораре....



* * *

Понимание основ: атрибуты персонажей и добычи

Путешествуя по галактике, вы будете встречать добычу (*loot*) и другие награды, которые помогут вам получить преимущество в борьбе с сильными врагами. Чтобы наилучшим образом использовать добычу, хорошо знать основы того, как каждый атрибут персонажа влияет на вашего персонажа.

Рассмотрим атрибуты персонажа, что они означают и как извлечь из них максимальную пользу.

Характеристики

В игре вы можете открыть лист характеристик своего персонажа, нажав «С». Сделав это, вы увидите первую страницу листа вашего персонажа, содержащую его атрибуты (вкладка «Status»).



Атрибуты персонажа

Здоровье (*Health*)

- Эта полоса показывает ваше **общее количество очков здоровья**. Она показывает, сколько урона вы можете получить до того, как ваш персонаж станет недееспособным.

Когда у вашего персонажа нулевое здоровье, он будет выведен из строя. Когда это

произойдёт, вы увидите, что на дисплее НАМ появится «Таймер слабости» (*Weakness Timer*). Если вы выйдете из строя дважды в течение 1 минуты, вас клонируют.

- Здоровье — это **красная полоса** на дисплее НАМ (*Health Action Mind*).
- Числа, отображаемые на листе вашего персонажа, это: Текущие очки здоровья (*Current Health Points*) / Общие очки здоровья (*Total Health Points*).

Действия (*Action*)

- Эта полоса показывает ваше **общее количество очков действия**. Он показывает, сколько особых способностей вы сможете использовать. Эта полоса восполняется сама по себе, но если вы проведёте несколько атак с высокой стоимостью действия, у вас могут закончиться очки действия, и вам придется немного подождать, прежде чем вы сможете выполнить ещё одну атаку.
- Действие — это **зелёная полоса** на дисплее НАМ (*Health Action Mind*).
- Числа, отображаемые на листе вашего персонажа, это: Текущие очки действия (*Current Action Points*) / Общие очки действия (*Total Action Points*).

Все следующие атрибуты отображаются как нулевые. По мере того, как вы экипируете персонажа оружием, доспехами, модифицированной одеждой и потребляете баффы, это число будет меняться.

Эти атрибуты будут отображаться на вашем персонаже как общие текущие бонусы.

Сила (*Strength*): этот атрибут влияет на ваши **наступательные рукопашные атаки** (*offensive melee attacks*).

Телосложение (*Constitution*): этот атрибут влияет на шкалы здоровья и действия.

Вы можете использовать предметы и баффы на DD до 8 очков на шкале здоровья и 2 очка на шкале действий за каждое 1 очко Телосложения.

Выносливость (*Stamina*): этот атрибут влияет на ваши действия и шкалу здоровья.

Вы можете использовать предметы и баффы на DD до 8 очков на шкале действия и 2 очка на шкале здоровья за каждое 1 очко Выносливости.

Точность (*Precision*): Этот атрибут влияет на ваши **наступательные дальние атаки** (*offensive ranged attacks*). Чем выше это число, тем лучше у вас будет бонус к поражению цели дальноточными атаками.

Ловкость (*Agility*): этот атрибут влияет на ваши **защитные способности** (*defensive abilities*). Чем выше это число, тем лучше вы будете выдерживать атаки противника.

Удача (*Luck*): Удача — это особый атрибут, который может неожиданно повлиять на вашу игру. Например, если вы видите сообщение << Lucky !! >>, значит, вы получили бонус к опыту, или это также может быть не боевой бонус. Например, он может повысить ваш «курс продажи» при продаже предметов старьевщику (*Junk Dealer*). Когда это произойдёт, вы получите бонусную выплату, получив более высокую цену за товары, проданные скупщикам (*Fences*) или старьевщикам.

Зелёный атрибут (Green Attribute): если вы заметили, что у вас есть атрибут, указанный зелёным, это означает, что он в настоящее время улучшен с помощью баффа.

Нападение / Защита (Offense / Defense): В правой части экрана НАМ есть список атак и защиты. В них будет указано **общее количество активных бонусов (total amount of active bonuses)**, которые ваш персонаж получает в результате баффов. Нападение и Защита никогда не увеличиваются с помощью предметов, они увеличиваются только баффами. Предметы *косвенно* усиливают Нападение или Защиту, повышая силу, точность или ловкость. Баффы *напрямую* дают бонусы к атаке или обороне за счёт увеличения Нападения или Защиты.

Защищённость (Protections): это список особых атак в игре, для которых ваш персонаж может найти особую защиту. По мере того, как вы экипируете предметы, которые могут усилить вашу особую защиту, здесь будет указано их **общее количество (total amount)**.

Усиление баффов добычи

В игре есть много предметов, которые можно использовать для усиления или «баффа» атрибутов вашего персонажа. Некоторые из них можно найти в качестве добычи, некоторые можно получить в качестве награды за квесты, а другие можно получить, играя персонажем и получая награды за его уровень. Вот несколько советов, которые помогут понять, как максимально эффективно использовать свои вещи.

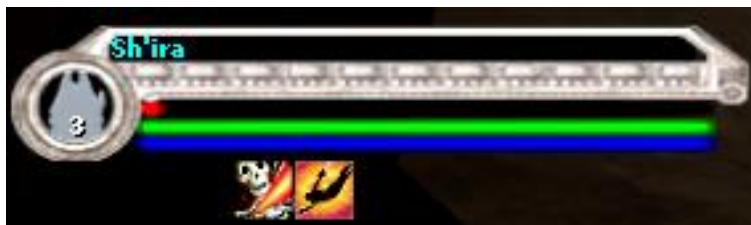
Ниже приведен «стимулятор улучшенной ловкости» (*Improved Dexterity Stim*). Это обычно встречающаяся награда за добычу, которую можно использовать для повышения вашей ловкости.

Вы можете узнать характеристики этого предмета, используя круговое меню, чтобы изучить его в своем инвентаре. Оно покажет вам уровень, необходимый вашему персонажу, чтобы иметь возможность использовать бафф, количество времени, которое вам нужно подождать, прежде чем вы сможете использовать другой такой же или похожий баффы, и название эффекта.



Вы можете активировать бафф, дважды щёлкнув на него в инвентаре, используя круговое меню или перетащив его на панель инструментов. Как только он появится на вашей панели инструментов, вы можете поставить его в очередь и щёлкнуть правой кнопкой мыши, чтобы активировать бафф.

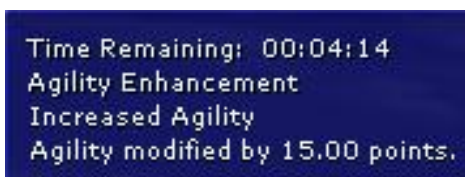
Когда вы активируете бафф, вы увидите значок баффа на панели НАМ, который выглядит следующим образом:



Левый значок — это значок «Таймер слабости», работающий как описано выше. Значок баффа справа — это значок баффа, отображаемый при использовании стимулятора улучшенной ловкости.

Значок будет отображаться на время действия баффа. Значок будет мигать незадолго до того, как положительный эффект закончится и будет удалён с вашего персонажа.

Вы можете найти ещё более подробную информацию о баффе, наведя курсор мыши на значок баффа. Дисплей баффа выглядит так:



Хорошей охоты!

* * *

Рассказ «Затруднения с Империей» (Imperial Entanglements) [был опубликован](#) 27 января 2006 года на официальном сайте массовой многопользовательской ролевой онлайн-игры «Star Wars Galaxies» в разделе Friday Features. Название рассказа отсылает к фразе «Скажем так, нам не хотелось бы иметь каких-либо затруднений с Империей», которую Оби-Ван Кеноби сказал Хану Соло во время их встречи в кантине Чалмуна. Художественное произведение дополнено инструкцией для игроков в «Star Wars Galaxies», а также кодированным сообщением, которое можно разгадать с использованием выделенных жирным шрифтом букв, рассеянных по тексту рассказа.

Why, you slimy, double-crossing,

no-good swindler!

You've got a lot of guts coming

here, after what you pulled.

В сентябре 2021 года рассказ был переведён на русский язык Sightsaber'ом (вычитка Kestrel83).