Павел Корнев
LitRPG
Обратный отсчет

Павел Корнев

Обратный отсчёт

«Автор»
2017

Корнев П. Н.

Обратный отсчёт / П. Н. Корнев — «Автор», 2017

Виртуальная реальность – зона бесконечной свободы. В самом деле, какие могут быть запреты, если даже гибель чревата лишь потерей опыта и вылетом в главное меню? Убийство ближнего давно престало быть преступлением и превратилось в развлечение. Но перегибать палку всё же не стоит – иначе за твоей головой отправят тёмного странника. Неофициально…

© Корнев П. Н., 2017
© Автор, 2017

Павел Корнев
Обратный отсчёт

Гаджеты – зло.

Поставленный на беззвучный режим смартфон задёргался в кармане рубашки в тот самый миг, когда я дёрнул из кобуры пистолет. Сразу один за другим хлопнула пара выстрелов, и не приходилось сомневаться, что обе пули ушли в молоко.

Ну что за гадство?! Кому там неймётся?

Убрав девятьсот одиннадцатый обратно в поясную кобуру, я без всякой спешки достал из нагрудного кармана джинсовой рубахи назойливо вибрирующий телефон, взглянул на экран и досадливо выругался.

Гаджеты – зло? О, нет! Они всего лишь мелкие его прислужники.

Настоящее зло, в исконном инфернальном обличье, – это звонок работодателя в твой выходной день. Тебя же вовсе не на рыбалку или барбекю пригласить собираются, а совсем даже наоборот…

Лелея надежду, что дело в какой-нибудь пустой формальности и ещё получится расстрелять по мишеням запланированную на сегодня сотню патронов, я стянул с головы активные наушники и провёл пальцем по экрану смартфона, отвечая на вызов.

– Красный код, – прозвучал в трубке знакомый голос. – Файл на почте.

Красный? А такой разве есть?

Я чуть было не спросил об этом, но вовремя прикусил язык и лишь коротко ответил:

– Уже смотрю.

Но прежде чем уйти со двора в двухэтажный дом с парой спутниковых антенн на крыше, я всё же подошёл к мишени и к немалому своему удивлению обнаружил, что одна из пуль угодила точно в лоб напечатанного на бумажном листе живого мертвеца.

Впрочем, никакой радости меткий выстрел уже не доставил…

Кресло игровой установки стояло зачехлённым – запускать её сегодня не собирался. Подключив питание, я улёгся в удобное кресло наподобие стоматологического, только с массажными валиками под приятной на ощупь обивкой, но сразу приподнялся и снял с ремня кобуру с пистолетом. Убирать оружие в сейф не стал, просто отложил его на поворотный столик сбоку от клавиатуры и монитора.

В уголке экрана уже помаргивал значок непрочитанного сообщения, но это оказалась реклама новой акции «Играй собой». Тем, кому надоели двухметровые варвары и воительницы с пятым размером груди, разработчики предлагали отсканировать и прокачивать собственное тело, точнее его трёхмерную модель с мельчайшими анатомическими подробностями.

Лично я воспользовался такой возможностью ещё на стадии закрытого бета-тестирования. Слишком уж часто приходилось играть разными персонажами, чтобы, меняя бугая-рыцаря на мелкого шустрого вора или эльфийского лучника, всякий раз подолгу вживаться в новое тело.

Игровая установка пропиликала негромкую мелодию, и я надвинул на голову бесконтактный шлем виртуальной реальности, но прежде чем активировать его, загрузил почтовый клиент, открыл письмо с инструкциями и запустил исполняемый файл, содержавший координаты и коды доступа.

На миг перед глазами всё померкло, а затем вокруг раскинулось пространство личного кабинета. Виртуальная реальность здесь была нарочито упрощённой; сознанию игроков требовалось время адаптироваться к новым условиям.

Бестелесным духом я скользнул вдоль шеренги прокачанных до предельного на текущий момент девяносто девятого уровня персонажей. Варвар в килте с двуручным мечом, эльф с длинным луком, королевский стрелок с мушкетом и саблей, орк-пират с абардажным палашом и парой пистолетов за поясом и многие, многие другие – все они отличались лишь цветом кожи и формой ушей, все они были мной. Вжиться в любого я мог за считанные минуты.

Свой выбор я как обычно остановил на любимом персонаже – Тёмном страннике, в глазах которого тлел багряный огонь преисподней. Чернокнижник и убийца подходил для моей работы как никто другой.

Не обращая внимания на многочисленные технические экраны со статистикой персонажа и ветками его навыков и умений, я потянулся к мерцавшему призрачным светом конвертику от технической службы, и тотчас длинная вереница девяток в графе опыта сменилась знаком бесконечности, появился статус «полубог» и открылась новая ветка умений.

«Божественная магия» – именовалась она.

Что ж, у разработчиков Игры имелись основания полагать себя демиургами нового мира. Новой реальности – так уж точно…

И меня выплюнуло в неё, будто вытолкнуло мертвеца из свежей могилы! Снизу вверх, – раз! – и вот уже стою посреди лесной полянки, заросшей высокой травой. В воздухе жужжали насекомые, где-то неподалёку размеренно стучал дятел. Чистейший воздух благоухал ароматом незнакомых цветов.

Я сделал несколько глубоких вдохов и рассмеялся от накатившего могущества. Полученный по почте код не наделил истинным бессмертием подобно легендарному «IDDQD», но многократно усилил и без того прокачанные до максимума способности и умения.

Бонус в пятьдесят процентов ко всем характеристикам, двойной урон холодным оружием и тройной ущерб от заклинаний вкупе с перманентным восстановлением маны превращали тёмного странника в настоящую машину смерти.

Клочья теней заклубились вокруг меня, трава у ног пожухла и засохла, пришлось взять силу под контроль и укрыть в себе. Пусть обычные колдуны и обладали доступом к более высокоуровневым заклинаниям, зато тёмные странники умели маскировать ауру, скрывая свои способности до самого последнего момента. Последнего не для нас, для жертвы.

В этот момент сознание словно раздвоилось, и я увидел себя со стороны.

Посреди круга засохшей травы стоял худощавый брюнет с накинутым поверх тёмно-зелёного камзола серым плащом. Широкий кожаный пояс оттягивали тяжёлый палаш и кинжал, на левой руке поблёскивали зачарованные кольца, одно мощнее другого. Раритетный перстень «Святого огня изгнания» достался мне в результате столь зубодробительного квеста, что скорее был памятным сувениром.

Перед глазами замелькали экраны личной статистики и параметры надетых вещей с отображением остаточной прочности, а потом синхронизация и сохранение данных завершилась, и сразу пропало раздвоение сознания. Послышалось хлопанье крыльев, и на плечо опустился здоровенный чёрный ворон. Мощные когти Мунина больно стиснули кожу, уколов даже через плотную ткань.

– Двигайся на северо-восток. Дистанция двести тридцать метров, – прокаркал автоматизированный модуль связи технической службы. – Тебя встретят. Иди!

Я двинулся в указанном направлении напрямик через лес, благо высокие кожаные сапоги защищали ноги от росы, и вскоре отыскал петлявшую меж дубов тропинку.

Впереди мелькнуло смазанное движение сначала у одного куста, затем у другого, и поскольку в лесу эльфы способны стать настоящей занозой в заднице, я без промедления воспользоваться «божественным» зрением. Заклинание высветило отблески аур рассыпавшихся

меж деревьев игроков. Точно игроков, а не NPC: в отличие от доступного колдунам «истинного» зрения служебные чары позволяли отличать одних от других.

Все эльфы были девяносто девятого уровня, все с блокированной для просмотра статистикой.

Не игроки, нет. Спецы технической службы. «Красный код», что бы это ни значило…

– Продолжай движение! – каркнул ворон. – Тебя ждут!

Эльфы на меня даже не взглянули, и вскоре тропинка привела к лесной дороге. Я совсем немного прошёл по ней и вывернул к огромному куполу «алмазной завесы». Охранный периметр был усилен служебной «божественной» магией, во всплывшей иконке вместо прочности стоял прочерк. И словно мало того – неподалёку замер высший паладин ордена Багряного солнца в компании четырёх призванных с плана огня элементалей.

По рубинового оттенка латам бегали язычки бесцветного пламени, и нестерпимо захотелось врезать по ним боевым проклятием, чем темнее тем лучше, но я легко поборол порыв своего персонажа. Именно персонажа – за время прокачки виртуальные тела впитывали решения и поступки игрока, превращая основные модели поведения в безусловные инстинкты, и чем выше поднимался уровень, тем сильнее проявлялся этот эффект.

Добренький чернокнижник? Бред!

Под пристальным взглядом паладина, я подступил к «алмазной завесе», приложил к ней ладонь и ощутил холод чужой магии.

– Иди! – вновь каркнул Мунин, и я решительно шагнул через сияющую пелену к укрытой ей избушке лесника.

По двору, лязгая металлическими суставами конечностей, бродили големы. Управлявшего ими алхимика нигде видно не было, боты в автономном режиме изучали разбросанные по залитой кровью земле конечности.

Я насчитал пять изуродованных тел. Из-под неброских камзолов проглядывали звенья разорванных страшными ударами мифриловых кольчуг, кругом валялись обломки зачарованных клинков и переломанных мушкетов.

Выделив все мёртвые тела, я открыл экран с их статистикой, наскоро просмотрел сводку и недоумённо хмыкнул. Покойники оказались отнюдь не новичками, все они были от сорок третьего до пятьдесят второго уровня, все егеря. Без бонусов от специализации и улучшений от магических артефактов так же не обошлось.

Судя по характеру ранений, игроки схлестнулись с некоей инфернальной тварью, поэтому было совершенно непонятно, зачем к этому делу понадобилось привлекать меня. Демон против пятёрки прокачанных егерей – расклад более чем честный. Им просто не повезло.

Но стоило только пройти в дом лесника, и всё стало на свои места.

Первое, что бросилось в глаза, – это кровь. Неровный деревянный пол оказался полностью залит ей, и на этом жутком фоне освежёванное тело шестой жертвы особо даже не бросалось в глаза. Я мысленно потянулся к нему, но окошко с личными данными открылось совершенно пустым.

– Игрок? – уточнил я у взобравшегося на табурет тщедушного алхимика.

Седовласый старик оторвался от блокнота, поднял на лоб очки с оранжевыми стёклами и кивнул:

– Игрок.

– И в чём срочность? – хмыкнул я, разглядывая тело, с которого сняли всю кожу до последнего клочка.

– Он завис, – пояснил старик. – Она. Это девушка. Шестнадцать лет.

Я почувствовал лёгкую тошноту. Не из-за густого запаха крови, вовсе нет.

Просто мы погружаемся в игру полностью, виртуальная реальность обманывает все наши чувства, и боль здесь столь же остра, как и в обычном мире. Но есть некий предел, за которым срабатывает защита. Сначала вы наблюдаете со стороны, как корчится в агонии ваш персонаж, а затем вылетаете в главное меню и плачете, только не от боли, а от обиды из-за безвозвратно сгоревшего опыта. Но если оставаться в игре, пока кто-то живьём сдирает с вас кожу, это больше, чем просто больно. Так и свихнуться недолго.

– Что стало причиной? – спросил я алхимика.

– Разбираемся, – коротко ответил тот и указал на тело. – Ваша задача отыскать того, кто это сделал.

– Отыскать? Что мешает поднять логи?

Алхимик снял очки и принялся протирать их кусочком замши. Подогнутые ноги он держал на нижней перекладине табурета, не желая ступать в кровь остроносыми кожаными туфлями.

– Так что с логами? – поторопил я старика.

– В это время случился сбой в дата-центре во Франкфурте… – Алхимик вскинулся и ткнул в меня очками. – Нет! Причина не в этом! И не лезьте не в своё дело! Отыщите убийцу и натравите на него адских гончих. Вперёд! Чем раньше получится вернуть… трофеи, тем скорее мы выведем бедняжку из комы.

– «Играй собой»? – догадался я. – Она был здесь в цифровом отпечатке собственного тела, поэтому и случился сбой из-за… разукомплектования?

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, купив полную легальную версию на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.