

Обратный отсчёт

Автор:

Павел Корнев

Обратный отсчёт

Павел Николаевич Корнев

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...

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, содержащий 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 палахом 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.

Ключья теней за клубились 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 заблокированной 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

Купить: <https://tellnovel.com/ru/pavel-kornev/obratnyy-otschet>

Текст предоставлен ООО «ИТ»

Прочитайте эту книгу целиком, купив полную легальную версию: [Купить](#)