

АНДРЕЙ ЛИВАДНЫЙ

# ПРИЗРАЧНЫЙ СЕРВЕР

Москва  
T8 RUGRAM  
2019

УДК 82-31  
ББК 84(2Рос=Рус)  
Л55

**Ливадный, А.**

Л55 Призрачный сервер. Изгой / А. Ливадный. — М. : Т8 Издательские технологии / RUGRAM, 2019. — 444 с. — (Миры Андрея Ливадного).

ISBN 978-5-521-73940-0

Он — обитатель киберпространства. Игрок, давно мечтающий расстаться с реальной жизнью, повзрослевший среди иллюзорных тенет фантомных миров.

Жажда новых ощущений толкает его на рискованный шаг, и вот один из первых нейросетевых имплантатов становится неотъемлемой частью его организма. Но этого мало. Он страстно хочет шагнуть за грань, полностью порвать с реалом, и такая возможность неожиданно открывается: необъятная вселенная, полная тайн, загадок, и запредельного, способного свести с ума реализма ощущений распаивается перед ним.

Это «Призрачный Сервер» — Игра будущего, где космос и киберпространство сходятся воедино, сжигая судьбы людей и ксеноморфов, а погоня за острыми ощущениями быстро становится безжалостной схваткой за выживание. Здесь каждый поступок фатален, каждый шаг ведет по краю пропасти, и лишь технологии загадочной цивилизации Ушедших дают возможность противостоять смертельным опасностям.

BIC FLC  
BISAC FIC028000

ISBN 978-5-521-73940-0

© Ливадный А.Л., 2019  
© Т8 RUGRAM, оформление, 2019  
© Т8 Издательские технологии, 2019

# Пролог

Полог тьмы, пронизанный багряными, ветвистыми прожилками, нависает низко, набухая, словно нарыв. Изредка из него бьют короткие, жадные, пепельно-клубящиеся выбросы, — они плавят камень, испаряют растрескавшуюся почву и бессильно растекаются серым токсичным туманом.

Окрестности холма — жуткий лес изваяний.

Навек окаменевшие фигуры воинов выдавливают из мглы. Сталь осыпается ржавью. Серебро и мифрил вызывающе поблескивают.

Скупой красноватый свет сочится сквозь хмарь вечной непогоды, стынет кровавыми каплями на изгибах моих доспехов, змейками скользит по клинку, выкованному из лунной стали, прочерчивая на нем рунную вязь.

На вершине холма темнеют руины замка. По склонам выются осыпи укреплений. Едва заметная, покрытая прахом дорога ведет к главным воротам. Их образуют два монолитных выступа известняка. В прошлом белоснежные, сейчас они выглядят тускло и призрачно, пере-

ливались оттенками алого. Над мягкими, оплавленными контурами надвратных башен, сквозь ядовитый туман едва просматриваются очертания донжона.

Я остановился, скользя взглядом по лицам изваяний.

На душе холодно и пусто. Кого-то из окаменевших воинов я наверняка знал в прошлом, но уже не могу припомнить. Куда же ускользнули те счастливые дни, когда шальная дрожь лихорадила мысли, волнами азарта пробежала по телу, толкала в водовороты событий?

...

Взметнулся прах. В окруживших меня мутных смерчах зародились силуэты темных стражей. Их глаза пылают мраком.

Рванулись одновременно, со всех сторон. Отыгрывая соло, я провел связку отработанных ударов. Ярко вспыхнул «небесный щит»: с десятков «каменных проклятий» и менее мощных дебафов взметнулись искрами чистого пламени, перерождаясь под воздействием уникальных способностей паладина в ответный, очищающий вал огня.

Лунный клинок дрожит и рвется в бой, но твари уже осыпались прахом. Мой уровень им явно не по зубам.

Я сколько мог оттягивал этот печальный момент. Последний квестовый замок. Последнее пятнышко неисследованных территорий на карте огромного игрового мира — очередной реальности, пройденной вдоль и поперек.

Шаг, и вновь рванулись пепельные смерчи, выталкивая размытые в атаках фигуры, но... скучно. Не помогает и новый девайс, благодаря которому я ощущаю не только типичные для «реала» воздействия. Моя палитра восприятия намного богаче, ее переполняют присущие геймплею явления. Я чувствую, как потоки энергий струятся по броне, как ткань мироздания течет в жилах паладина триста двадцатого уровня.

Мой путь ведет к донжону. Там я положу на треснутый алтарь давным-давно найденный артефакт, и увижу, как лопнет багряный волдырь неба, как брызнут солнечные лучи в разломы мрачных туч, и многоголосые разочарованные вопли темных стражей, низвергаемых в мрачные недра виртуального мира, вдруг сменятся чистым хрустальным звоном. Стены замка стряхнут окалину, осыплются пузырьчатые наросты расплава, величественные постройки воспрянут из праха забвения.

Свет окружит меня, но тщетно.

Разработчикам больше нечем меня наградить. Ради одного игрока никто из них даже вскользь не подумает о патче, вводящем новые, невыполнимые для других задания или открывающем зубодробительные локации.

Я вырвался далеко вперед, и теперь должен уйти. Искать на просторах сети нечто новое, неизведанное, неизвестное, но разве такое возможно?

Может быть. Если очень крупно повезет. Как бы ни исхитрялись геймдизайнеры, сценаристы, вряд ли мое-

му искушенному взгляду предстанет что-то радикально новое...

\* \* \*

И все же мир «Хрустальной Сферы» преподнес мне прощальный сюрприз, возродив слабую искру интереса.

Выше по склону земля со стоном разверзлась. Комья иссушенной почвы отбарабанили по доспехам, и взгляду неожиданно предстал сумеречный разлом.

Движением зрачков быстро навожу курсор на новый объект, но интерфейс, к моему удивлению, тупо молчит, не давая привычной информации. Трое темных стражей неожиданно прервали атаку. Твари развернулись, резво вскарабкались по осыпям камней и нырнули в открывшуюся расселину!

Не понял?! Кто внезапно занял мою законную верхнюю строчку в агротаблицах неписи?!

Быстро просматриваю логи в поисках пропущенного дебафа, способного существенно понизить характеристики, но нет, все в порядке!..

В следующий миг из темных глубин разлома прорвались частые, ритмичные отсветы. До слуха долетел рокот и разочарованные вопли подышающих темных стражей.

Не люблю я теряться в догадках. Привычным пассом обновил «небесный щит», как вдруг из узкого лаза выползает едва живой игрок. Аватар незнакомый, шмот странный, больше похож на заляпанный маслом комби-

незон. На лице сложная серебрящаяся татуировка, искажающая черты. В правой глазнице притаился артефакт, явно гномьей работы, — механическое подергивание приводов, обрамляющих прозрачный кристалл, говорит само за себя! Завершает странный облик незнакомца толстый рабский ошейник с обрывком цепи.

Еще одно надрывное усилие, и он выполз наружу, потерял опору, безвольно скатился по склону, попытался привстать, но тут же забился в конвульсиях, загребая пальцами прах.

Интерфейс по-прежнему тупо расписывался в бессилии. Игрока он не идентифицировал!

Я долго не раздумывал. «Длань», однозначно! И «Сокрушение оков»! Ведь интересно узнать, кто он такой?!

Способность, излечивающая всех дружественных и нейтральных игроков, взвихрилась искрами, окропила бедолагу, но тщетно! Похоже, у него иммунитет к магии?!

Снова посыпалась земля. На этот раз из расселины выбрались трое. Ростом чуть выше метра, широкоплечие, коренастые, с ног до головы закованные в уникальную броню, — ничего подобного встречать не доводилось! Неизвестный сплав глянцевито-черных оттенков, а поверх — блуждающие сполохи энергий! Что сразу бросилось в глаза: шлемы у них очень странные, лиц не видно, забрала глухие, выполненные из материала, похожего на толстое дымчатое стекло!

Темные кастеры, охраняющие ворота замка, мгновенно сагрились, разразились потоком заклинаний. «Каменные проклятия», «парализация», «удушение», «тяжесть», — а вот и с неба прилетело: раскаленные болиды на миг разорвали тяжелые облака, обрушились на склон, выбивая всплески пламени!

Карликов такой выпад совершенно не впечатлил.

Мой интерфейс, наконец, заработал, проступили полоски их жизней. Полные! Чуть ниже — серая штриховка. Маны — ноль! И не восстанавливается! Имена — сплошной набор нечитаемых символов, явный баг, а дальше еще занятнее: *раса* — «неизвестно». *Уровень 490!*

Пока я разбирался со скупыми данными, «гномы» (ну а как их еще называть?) шустро распределили цели. Один рванул к пленнику, второй устремился на меня, а третий развернулся в направлении ворот замка, вскинул «посох», больше похожий на футуристическое огнестрельное оружие, и снес кастеров длинной очередью, только прах разметало по сторонам!

Игровая механика трещит по швам. Иконки интерфейса внезапно мигнули, уровни противника резко уменьшились до «290», словно движок заново пересчитал их, адаптировал к «Хрустальной Сфере». Уже легче! Я тут же атаковал ближайшего «гнома», провел коронную связку ударов. Клинок мутным росчерком вспорол доспехи, вонзился в плоть.

Карлик захрипел. Зеленая пузырящаяся кровь брызнула по сторонам. Его ноги подкосились, он рухнул на колени, вскинул руки, инстинктивно зажимая перерубленную глотку, — игрок, однозначно, рефлексy не лгyт! Непись анимирована совершенно иначе!

Второй, оставив в покое пленника, резко вскинул оружие, дал по мне очередь.

Полоску моей «жизни» снесло до тридцати процентов! Хорошо по старой привычке свитки всегда под рукой, в быстром доступе!

«Длань!»

Рывок вверх по склону. Искры исцеления вытягиваются за мной золотисто-туманным шлейфом, провожу комбо трехсотого уровня, клинок тяжело разрубает доспехи, вязнет, — едва хватило сил завершить связку ударов!

А расселина-то затягивается, тает!..

Третий «гном» вдруг начал резво отступать, сноровисто перебегая от укрытия к укрытию. Накладываю на него «слабость» — не помогает. Магия не работает!

Еще миг — и он скрылся из вида. Среди развалин вновь вижу вспышки выстрелов, и недавняя меланхолия тает, просыпается жгучий интерес. Замок тем временем окутался пепельными выбросами. Темные стражи несутся со всех сторон, атакуют, но тщетно, — карлик занял удобную позицию, издалека выкашивая противников.

*Он — мой!*

Свиток в руках. Взгляд зафиксировал цель. Пальцы сломали печать. Хлопок телепорта, вспыхнувшие на лунном клинке руны, комбо!

Черную, увитую прожилками энергий броню на этот раз едва прорубило! Комбинация ударов не прошла. Жизнь противника просела всего на треть. Крепкий попался!

Карлик перехватил оружие, как дубину, ринулся на меня. Вся непись в округе бодренько агритса, от окруживших нас пепельных смерчей померк хмурый полдень.

Пришлось действовать быстро.

«Гнев паладина», исполненный клинком из лунной стали, — убийственный аргумент в любой схватке.

Его голова в дымчатом шлеме подпрыгивая, покати-лась вниз по склону. Брызги зеленой крови шипят и пузыряются. Темные стражи, числом около сотни, азартно несутся со всех сторон, сжимая кольцо.

Пора убираться отсюда!

Цепкий взгляд по сторонам, хруст ломаемой печати на свитке, хлопок телепорта. В отдалении, выше по склону, за иззубренными стенами разрушенных укреплений раздался многоголосый разочарованный стон.

\* \* \*

Отдышавшись, я присел подле освобожденного пленника, присмотрелся к серебристой вязи его странной татуировки.