

Глава вторая. Система перемещения во времени и пространстве

Око всеведения и всевидения происходило из мира «Бесконечная реинкарнация: Западное фэнтези — Вечная ночь». Оно принадлежало Дикмото Абаппе, главному архонту Башне Инквизиции Небес. Избранное Сознанием Мира, оно не оставляло ни единого шанса скрыться ни мыслям, ни взору, ни прошлому или будущему, ни причинно-следственным связям, ни добру или злу.

Это был абсолютный артефакт, существовавший всего в восьми экземплярах, каждый из которых Королева создала собственными руками.

Тот, кто получал абсолютный артефакт, фактически приобретал у Королевы и Короля одно право на освобождение от смерти.

Поэтому Королева пощадила его, а заодно стерла ему память и подчинила своей воле.

Кун Лянь стал единственным исполнителем Бесконечной реинкарнации под кодовым номером «041» — самой преданной собакой Королевы и Короля.

Бесконечная реинкарнация была игрой, а созданные Королевой абсолютные артефакты — лежащими на поверхности читами. Раз так, как мог Кун Лянь, заполучивший чит, не сделать ни малейших приготовлений?

Око всеведения и всевидения было поистине потрясающим читом, но его нельзя было использовать в присутствии Королевы, а после каждого применения требовалась долгая перезарядка.

Во время пятидесятой «реинкарнации» в легионе пушечного мяса Хэ Вэньсиня Кун Лянь отыскал безопасное место и там бесшумно активировал Око всеведения и всевидения.

Он увидел результат и будущее.

Обладая правом на одно освобождение от смерти, он не погибнет.

Кун Лянь полностью скопировал свое сознание и эмоции, спрятав копию во «Вспышку сокровищницу», которая была всего лишь низкоуровневым артефактом, и установил срок ее недействительности в восемь «реинкарнаций», начиная отсчет со второго года после того, как Королева подчинила его своей воле.

Королева отправила дементоров дважды проверить все его высокоуровневые артефакты в пространственном хранилище, но совершенно упустила из виду дешевые низкоуровневые вещицы, сваленные в углу.

Артефакты-предметы не обладали собственной жизнью и являлись воплощением вещей; карты персонажей же представляли собой личности в «реинкарнации». Кем бы человек ни стал в каждой конкретной «реинкарнации», после ее прохождения все способности и имущество, которыми обладал этот образ, сливались в маленькую карточку персонажа.

Прошло столько лет, что он почти разучился улыбаться.

Что же касалось артефактов высшего уровня, то здесь все полностью зависело от удачи. В отличие от первых трех категорий, они не имели ограничений по времени и не разрушались по исчерпанию общего лимита использования. Они были постоянными и могли применяться бесконечно — например, гипноз Хэ Вэньсиня.

После перезапуска сознания Кун Лянь, с одной стороны, верно и преданно служил псом Королевы и Короля, а с другой — осторожно подсыпал яд в «пищу» Королевы, время от времени незаметно помогая игрокам, и так кое-как влачил свое существование.

Он наконец-то выяснил, куда девались те игроки, чьи очки достигали миллиона: все они превращались в еду и попадали в желудок Королевы.

Абсолютные артефакты в это число не входили — они сами по себе были читами среди читов.

Если подумать, это было до боли обидно: до того как Королева подчинила его своей воле, у него был всего один абсолютный артефакт невиданной удачи, двадцать два высокоуровневых артефакта, сто девяносто семь среднеуровневых и целая гора в основном бесполезных низкоуровневых артефактов, в то время как артефактов высшего уровня он отроду не видел.

Все его тело пронзала боль, но сам он был готов подпрыгнуть от радости.

Лишенная подпитки энергией со стороны Королевы и Короля, Бесконечная реинкарнация начала стремительно и сокрушительно рушиться!

Кун Лянь принял решение в одно мгновение и бросился прямо в бурный поток пространства и времени, обнажившийся в трещинах рухнувшей Бесконечной реинкарнации. Как бы то ни было, это всяко лучше, чем сдохнуть вместе с этой проклятой Бесконечной реинкарнацией!

Пережив серию яростных терзаний, благодаря доведенному до совершенства телу и необъятной Ментальной силе он сумел вырваться из пространственно-временной турбулентности и плавно приземлился на едва ли сносно безопасном клочке звездного пространства.

Он наконец-то... наконец-то обрел свободу!

Яд, примешанный к «пище», день за днем скапливался в брюхе Королевы, и у той, что прежде

не имела слабостей, появилась уязвимость. Десятки тысяч высокоуровневых игроков вдобавок к большей части его собственного состояния, потратив семь дней и семь ночей, наконец-то забили Короля до смерти.

Среднеуровневые артефакты отличались крайним разнообразием: атака, защита, предсказание, гадание... Самые разные, их количество было велико, и они могли удовлетворить потребности большинства игроков, а в совокупности оказывались наиболее выгодными.

Высокоуровневые артефакты также представляли собой улучшенную версию среднеуровневых. Их характеристики были намного мощнее, но и количество оставалось невеликим, способным удовлетворить лишь запросы меньшинства игроков, что требовало определенной доли удачи. К примеру, «Душевная защитница», которую он заполучил лишь после прохождения нескольких сотен «реинкарнаций».

Низкоуровневые артефакты можно было загребать горстями: большинство из них не обладало атакующими или защитными свойствами и годилось лишь для хранения вещей. Взять хотя бы его «Вспышку сокровищницы», куда он спрятал сознание и эмоции.

Все артефакты в Бесконечной реинкарнации в целом делились на две категории — артефакты-предметы и карты персонажей, подразделяясь на четыре ранга: низкоуровневые, среднеуровневые, высокоуровневые и высшего уровня.

Спустя более чем семьсот «реинкарнаций» началась вторая охота на дракона.

Пространство, которое Бесконечная реинкарнация щедро раздавала всем подряд, было довольно большим, вот только живые существа туда помещаться не могли — игрок, зашедший внутрь, совершал безболезненное самоубийство.

Кун Лянь нанес Королеве смертельный удар абсолютным артефактом «Святой меч Булиа», дарованным ему самой Королевой.

Кун Лянь дрожащими руками вытер рукавом кровь с лица и медленно изогнул губы в жесткой улыбке.

Став исполнителем, он перестал быть игроком и превратился в высокопоставленного NPC, за которым ежесекундно следила Королева. Он не мог допустить ни единого изъяна, он должен был выжить!

Со временем он почти забыл, что когда-то был живым человеком.

Наконец-то! Наконец-то свобода!

С этого момента он — Кун Лянь, он сам, а не какой-то инструмент, он живой человек!

Стоило ему только захотеть рухнуть на землю и немного отдохнуть, как в его голове внезапно раздался жуткий механический детский голосок: «Хозяин, здравствуйте. Я — система перемещения 70856 „Сиять и излучать тепло для главных героев“. Вы были счастливы быть избраны нашим Хозяином, и в предстоящем путешествии я буду сопровождать вас повсюду, давайте стараться вместе».

Эта речь звучала точь-в-точь как объявления о скидках из громкоговорителя в супермаркете: на первый взгляд радостно, а прислушаешься — словно злой дух требует расплаты за жизнь, и ледяной ветер веет прямо в спину.

Лицо Кун Ляня мгновенно помрачнело до предела: эта штука посмела коснуться его души!

Поэтому, не раздумывая ни секунды, он напрямую задействовал Ментальную силу и нанес удар полной мощности, размолв в пыль эту обнаглевшую букашку.

После глухого звука в его руке оказался серебристо-белый браслет.

Это и была та самая система перемещения 70856 «Сиять и излучать тепло для главных героев», которая только что говорила в его голове и пыталась привязаться к его душе. Ее разум был полностью уничтожен, и в его руке осталась лишь пустая оболочка.

Она выглядела в точности как коммуникатор эпохи Звездного союза, коих в его пространственном хранилище валялось несколько штук.

Кун Лянь привык рассчитывать на собственные силы: заслужив доверие Королевы, он потратил более трех сотен «реинкарнаций», чтобы отыскать единственный изъян в Бесконечной реинкарнации. Воспользовавшись этой лазейкой, он перенес половину артефактов, вынесенных из «реинкарнаций», в другое пространство. Это была способность из мира постапокалиптической реинкарнации, и данное пространство было напрямую привязано к его душе.

Пространство, которое Бесконечная реинкарнация дарила всем подряд, не признавало хозяина: стоило владельцу погибнуть, как оно превращалось в валяющуюся на земле вещь, которую мог подобрать любой прохожий.

Ему приходилось готовить пути отступления, ведь неприятности могли случиться в любую минуту — вдруг он столкнется с проблемой, которую не сможет решить сам? Никто еще не жаловался на то, что у него слишком много собственного имущества.

Кун Лянь немного покрутил браслет в руках, свернул Ментальную силу в тончайшую иглу и легко вонзил ее внутрь браслета, считывая содержащуюся в нем информацию.

Эта система являлась порождением высшего измерения. Они привязывались к хозяевам, отправлялись в записанные в базах данных миры для выполнения так называемых заданий и с помощью этих заданий незаметно выкачивали энергию из ядра того мира.

Используя в качестве приманки обещания «как только накопится определенное количество энергии, вы сможете вернуться в реальный мир и исполнить одно желание», они заманивали хозяев в ловушку, делая их сообщниками в непрерывном выкачивании мировой энергии для систем.

После завершения задания лишь ничтожно малая часть энергии доставалась хозяину в качестве награды, а большая ее часть перекачивалась через систему в Главную Систему.

Как только объем накопленной энергии достигал оговоренной точки, системы подвергали форматированию часть эмоций хозяина и одновременно удаляли часть его воспоминаний, заставляя «старого хозяина» вновь становиться «новым хозяином», чтобы продолжать работать на них.

Куда хуже любой Королевы!

Однако лишенная разумной жизни система представляла собой отличную вещь: она могла служить средством передвижения между мирами и стать его маскировкой.

Из системных данных Кун Лянь почерпнул множество полезных сведений. Подобных систем, вроде 70856, существовало великое множество — все они выпускались серийно, и за один раз с конвейера сходило огромное количество экземпляров. При каждом запуске бесчисленное множество новорожденных систем погибало в пространственно-временной турбулентности, и лишь когда привязанные к ним хозяева выполняли первое мировое задание, системы официально регистрировались Главной Системой.

Хозяевами, к которым привязывались системы, становились как те, кто уже умер в реальном мире, так и те, кто все еще жил там.

Проникнуть в мир задания было не так-то просто: каждый такой мир обладал собственным сознанием, которое люди обычно называли «Небесным Путем» или «Сознанием Мира». Чтобы внедрить выполняющего задание хозяина, служившего проводником, внутрь мира, требовалась безупречная и незаметная личность.

Главная Система именovala эту личность «местом Хозяина».

Так называемое место Хозяина представляло собой удостоверение личности, позволяющее хозяину проникнуть в мир и слиться с ним. Без получения места Хозяина Сознание Мира или Небесный Путь тотчас определяли бы чужака как захватчика и подвергали смертоносной атаке.

Но и получив место Хозяина, хозяин не мог вести себя как вздумается: он был обязан поддерживать изначальный образ. Стоило окружающим заметить, что он — не подлинный владелец тела, как хозяин подвергался нападению со стороны Сознания Мира или Небесного Пути, и система тоже не могла избежать гибели.

Это самое место Хозяина ничем не отличалось от Захвата тела, однако многие хозяева даже не догадывались об истинном положении дел, наивно полагая, что занимаемые ими личности созданы системой виртуально.

Системы могли конкурировать друг с другом: на один мир приходилось лишь от одного до трех мест Хозяина, причем в большинстве миров существовало лишь одно такое место, и лишь в мирах, изобилующих энергией, их могло быть два или три. Кто первый успел — того и тапки, а кто опоздал — тот остался ни с чем. К тому же, даже если место Хозяина было захвачено заранее, стоило хозяину совершить ошибку при выполнении задания, как новые система и хозяин насильственно вытесняли предшественника.

Разумеется, из любого правила бывают исключения: если заполучить место Хозяина не удалось, но хозяин упорно рвался в этот мир, он мог выкупить его за очки. Вот только качество и уровень такого приобретенного места Хозяина определялись случайным образом: в основном все зависело от того, сколько очков вы потратили, а отчасти — от вашей удачи.

Главная Система не вмешивалась в подобную конкуренцию: ее волновало лишь количество энергии, а не пути ее происхождения. Вопросы соперничества между низкоуровневыми системами даже не заслуживали обработки ее процессором, ведь не имеющие ценности системы и хозяева не нуждались в самом своем существовании.

Без разумной жизни внутри система теряла способность передавать информацию Главной Системе, превращаясь из «живого существа» в «мертвый предмет», из управляющей хозяином системы — в инструмент в руках Кун Ляня.

И именно этого Кун Лянь и добивался. Обвести вокруг пальца другие системы не составляло особого труда: уничтожив разумную жизнь в этом браслете, он за доли секунды успел запечатлеть код этой самой разумной жизни, и смастерить по образу и подобию новую марионетку для него не представляло никакой проблемы.

Кун Лянь сравнил их: уровень так называемой системы перемещения был ниже, чем у вспомогательной системы, с помощью которой Бесконечная реинкарнация следила за игроками и контролировала их.

К тому же эта система была новорожденной, а значит, ее уровень был еще ниже. Новорожденные системы еще не обладали развитой способностью к самостоятельному мышлению: при производстве Главная Система закладывала в них одинаковые алгоритмы обработки данных и диалогов, в то время как высокоуровневые системы с развитым интеллектом зачастую страдали паранойей похлеще самих хозяев.

У новорожденных систем имелось огромное пространство для маскировки: стоило ему разобраться в закономерностях их повышения уровня, как он сумел бы выдать эту новорожденную систему за высокоуровневую.

После побега из Бесконечной реинкарнации ему было некуда податься: вернуться в собственный реальный мир он уже не мог, ведь там он числился мертвым, и даже на его могилу с прахом сбросились деньги активисты местной уличной комендатуры.

К счастью, он не имел ни матери, ни отца и был брошенным сиротой — кроме дедушки-директора из детского дома, у него не осталось никого, о ком стоило бы тревожиться.

У него еще оставались артефакты для самозащиты, да и годы игры роли высокопоставленного NPC позволят ему без труда слиться с любым миром.

Человек — существо социальное, и он не был исключением. Выстрадав столько лет в Бесконечной реинкарнации, он пресытился жизнью ходячего мертвеца.

Риск быть разоблаченным Главной Системой существовал, но вероятность была крайне мала — при условии, что он будет действовать осторожно. К тому же, раз он смог пойти на смертный риск, чтобы прикончить Королеву, неужели он испугается в будущем найти столь же твердую решимость и средства, чтобы прихлопнуть Главную Систему?

В конце концов, он уже однажды умирал, так что хуже точно не будет.

Кун Лянь хлопнул себя по лицу и активировал браслет.

Вспыхнул ослепительный белый свет, и пространственная турбулентность опустела.

[Первый мир]

<http://bllate.org/book/22067/2294624>