

Искусственное солнце, облака и даже ветер треплющий волосы, все здесь программы, имитирующие внешний мир. И только для меня одного, это и в правду "единственно реально". Нет я не имею ничего против того мира, и никогда не был по-настоящему заядлым геймером или хикки. Это к тому, если вы вдруг подумали, что я отрицаю его существование, потому что мне так хочется. На самом деле, все до безобразия просто — я внезапно умер. Умер во время погружения сознания, подключенный к "ободу" (устройство напоминающее вид обычного ободка с утолщением в области висков, необходимое для входа в виртуальную реальность).

У меня в детстве была астма, с обострением до астматического статуса(тяжелый приступ удушья, вызванный осложнением течения бронхиальной астмы). Людям с наличием припадков, запрещено использовать погружение сознания, так как, оно полностью отключается и тело не воспринимает внешние раздражители. Как вы могли догадаться — я задохнулся.

Мне разрешили иметь "обод", после двух лет ремиссии (да, в наше время бронхиальная астма излечима). Еще один год прошел без происшествий. За месяц до смерти меня настиг приступ. Тогда я еле добрался до ингалятора в аптечке на кухне. В квартире никого не было, и я решил не говорить домашним, но всегда проверять наличие кого-нибудь в доме при погружении сознания. И я нарушил своё правило. Мне не повезло, а возможно и наоборот.

О своей злополучной кончине я узнал от друга, с которым мы вместе рубились в "Хаос". Помню, тогда только, как семь недель запустили игру, и все ещё было полно багов, на это я и свалил, мою невозможность выйти. Я написал сисадмину, но ответа не последовало. Мне пришлось ждать, когда кто-то вернётся домой и, в конце концов, стянет с меня "обод". Такое разъединение было возможно, хотя не безопасно и каралось лютой головной болью. Ждал я долго, по крайней мере, в тот же день меня должны были "выдернуть", чего так и не произошло, по не известной мне тогда причине. Спустя три дня, стараясь забыться, я яростно фармил мобов. Было много того что беспокоило меня: ответа от поддержки я так и не получил, мой друг, необычно долго не логинился и я все ещё (черт побери!) торчал здесь, не зная что делать!!!

*

*

*

Лицо Рэйса выражало смешение эмоций: удивления, злости и досады. Он отключил режим ПвЕ и с криком, кинулся ко мне. Разумеется, я был сильнее, так как в игре проводил больше времени. Опустив его шкалу ХП в красную зону, применив "земляные пути" тем самым обездвизив, мне удалось выбить оружие у него из рук и завернуть их за спину. Воспользовавшись "призывом" и материализовав веревку из рюкзака, я его связал. Он же все продолжал выкрикивать нечто вроде:

— Сволочь ХХХХХ, ты знаешь, кого взломал? ХХХХХХ паразит гребаный...ХХХХХ...,— и так далее. Я смотрел на него, не понимая, с чего это он взял, что я, это не я?

— "Терминатор" сильно орала, когда меня не было?

Вдруг замолкнув, мой друг уставился на меня. "Терминатор" было кличкой нашей физички и по совместительству классной. Примерно с минуту стояла тишина...

— Шаргот, это т-ты?! Это реально ты?!— чрезвычайно громко проорал белый оборотень, обнажая клыки и брызгая слюной. Он все ещё не вышел из демонической формы.

— Знаешь же, что на глупые вопросы я не отвечаю.

— Ты же в земле лежишь, я точно видел...видел же...

— Э-э-э-эй, эй!!! Ты чего меня тут внезапно хоронишь то?!

— Мертв ты, говорю! Прямо в кровати, без отключения погружения, умер! Причина смерти — асфиксия в результате астматического приступа!"

Все встало на свои места, Рэйс не стал бы шутить насчёт смерти, у него бабушка не так давно скончалась. И то, что приступ повторился, тоже было вполне вероятно.

"Тринь!",— раздался звук системного сообщения. Перед глазами появилась надпись: "Статус изменен на "Шок". На вас действует негативный эффект "Ступор". Внимание! Некоторое время вы не можете двигаться".

— Так вот почему я не могу выйти... — единственное, что я тогда произнёс.

Сначала я долго лежал, уставившись в небо, ничего не хотелось, а голова была пуста. Когда же начали мучить мысли, я просто ушёл гриндить леса.

С тех пор минула неделя. После того как меня чуть не разорвал босс "Черногривых химер" — "Азарак", ко мне пришло осознание: " Я же понятия не имею, что случится, если погибну внутри игры! ".

Обычно после смерти, игрока автоматически выбрасывает из виртуальной реальности и налагается штраф в виде трехдневного ограничения на вход вместе с потерей уровней. Этот способ я не хотел использовать для выхода ранее, потому как он лишил бы меня титула " Не убиваемый", что давал право безнаказанно ПКашить игроков своей расы.

"Исчезну, как и полагается мертвецу? Или же нет? "— напряженно думая, я рассмеялся: "Ха, ха, ха...", — проверять эту теорию мне не было резона.

В этом мире я теперь был особенным. Даже самый ярый задрот не может играть 24 часа в сутки. Как и ожидалось, я быстро выбился в топ рейтинга игроков и вскоре стал первым. Рэйс сказал, что на официальном форуме "Хаоса" в разделе для демонов (у рас ангелов и демонов отдельные форумы, войти можно только через свой игровой аккаунт) мне дали прозвище: " Eternal engine" (анг. Вечный двигатель).

"Спустя год после моей смерти, я уже полностью жил игрой и без игры не было моей жизни".

<http://tl.rulate.ru/book/4785/86670>