Аман появился на высокой горе в мире снов.

Его тело было таким же, как и в духовном измерении, безликим белым гуманоидом, а затем в течение следующих нескольких минут, как и там, его тело приобрело черты и цвет.

Наконец он обнаружил, что стоит на вершине горы, точная копия самого себя.

Он пошевелился, чтобы проверить свои возможности. Он был приятно удивлён, обнаружив, что его движения были более плавными и естественными, чем даже в духовном измерении.

Голос Намы звучал в его голове.

[Тестирование. Ты меня слышишь?]

- Да.- Ответил он.

[Хорошо. Похоже, слияние данных прошло успешно. Всё, что ты видишь, записывается в твоей памяти, и я могу прочитать воспоминания оттуда с небольшим запозданием. То же самое относится и к тебе, и ты можешь услышать мои мысли с небольшой задержкой.]

- Насколько велика эта задержка? Будет ли проблемой отозвать меня в экстренных случаях?

[В миллисекундах. Это не должно быть проблемой.]

Аман оглядел заснеженные вершины и услышал шум ветра, дующего в округе. Он был в обычной одежде и должен был замёрзнуть, но ничего не почувствовал.

Присмотревшись к своему телу, он заметил тонкий прозрачный слой, покрывавший его блестящей оболочкой.

- Что это?

[Это то, что я узнал от ИИ. Мир грёз может быть очень неустойчивым, и есть много природных опасностей и враждебных сред. При появлении в мире тебя может сразу бросить в магму или под воду. Этот слой защищает тебя. Я поставил барьер вокруг твоего тела из нанофотонов, и пока он не пробит твоя душа не получит повреждений. Но если он нарушится, ты станешь таким же беззащинтным, как в жизни.]

- Значит, этот холодный ветер сдерживается барьером?

[Да. Оболочка помещает твоё духовное тело в среду, подобную той, в которой находится ваше

реальное тело. Но это также уничтожает барьер. Я установил прочность барьера в процентах и поместил его в HUD(1) в качестве шкалы здоровья. Это покажет тебе, сколько времени у тебя осталось в мире грёз, я вытащу тебя, как только барьер сломается.]

Аман посмотрел в правый верхний угол своего зрения, где внезапно появилась зеленая шкала здоровья.

- Ого. HUD? Шкала здоровья и бесконечное воскрешение? Это всё больше и больше похоже на RPG.

[Измерение духа - это, в основном, урезанная версия машины, используемой в Индийском институте евгеники для отправки людей в мир грёз. Основная концепция заключалась в том, чтобы рассматривать мир как игру с открытым миром, а исследователей - как игроков VRMMORPG.

Различные нации являются фракциями, и цель состоит в том, чтобы доминировать над как можно большей территорией. Члены Индийского института евгеники - всего лишь первопроходцы, и, судя по некоторым оставшимся данным, которые я нашёл, они планируют открыть для общественности "мир грёз". Тогда это действительно будет похоже на VRMMO с наградами за квесты, фактически переносящими в реальную жизнь.]

- Но это кажется немного далёким. Ты так не думаешь? Духовное измерение такое рудиментарное, просто белое пространство, и это дорогое удовольствие. Сделать "игру" доступной для всех...

Он покачал головой, отбросил эти мысли на задний план и огляделся вокруг, пытаясь понять, где он находится и что может сделать.

Куда бы он ни посмотрел, всюду были горы, возвышающиеся до самого неба, пики некоторых даже терялись в облачном слое. Место, где он находился, являлось подошвой горы, при том это было примерно 2000 метров согласно инструменту триангуляции(2) Нама на HUD.

На такой высоте ему будет трудно дышать, а температура будет очень низкой. Но он ничего не чувствовал. Как будто он всё ещё лежал в своей уютной постели. Только постоянно падающая шкала здоровья свидетельствовала о суровости окружающей среды.

Внезапно земля под ним задрожала, и он чуть не потерял равновесие. Затем, когда он восстановил равновесие, толчок произошёл снова.

Огромный рёв отразился от гор, заставив несколько заснеженных вершин начать сход лавины.

Он резко повернул голову к источнику звука, и его глаза расширились.

Двигалась самая низкая гора.

Когда она приблизилась, он понял, что это вовсе не гора, а гигантский бык. Он был угольно-чёрного цвета, его острые рога загибались вверх, а края сверкали красным в тусклом свете. Вокруг него были демонические миазмы, которые затемняли его форму, но иногда кроваво-красный блеск его глаз, а также струи пара, которые он выпускал с каждым вдохом, были видны сквозь миазмы. Каждый его шаг заставлял землю вибрировать под его весом.

Аман в страхе наблюдал за приближением демонического быка. Его первой мыслью было убежать, но каждый шаг быка заставлял его терять равновесие.

- Нама! Забери меня обратно! - закричал он.

Но прежде чем он услышал ответ, огромное душевное давление накрыло его. Это было несравнимо с давлением двух экспертов, которые он чувствовал раньше.

Если давление экспертов можно сравнить с камнем в его рост, то это больше походило на гору.

Он чувствовал себя ничтожным, как пылинка перед ним.

[bzzt ... плохой сигнал... bzzt ... попытка прервать ... не удалась.... Повторить попытку…]

Это сообщение, казалось, сокрушило последнюю линию обороны Амана, и он просто свернулся в клубок и начал бормотать.

- Я не хочу умирать, я не хочу умирать, я не хочу умирать...

Внезапно слой облаков раскололся, и священное золотое сияние окрасило горные вершины в золотой цвет. Вместе со звуком раковин раздавались благоприятные звуки. С неба посыпались цветы, воздух наполнял успокаивающий аромат горящего ладана(3).

Золотой свет прогонял миазмы, где бы он ни появлялся, и аромат достиг Амана. Он вдруг почувствовал, что душевное давление сильно ослабло и что он больше не боится.

Осторожно распрямившись, он прищурился от света и посмотрел вверх. С неба спускалось несколько ярких золотых облаков. Он смутно различал фигуры, сидящие на облаках, но они были скрыты светом.

С того места, где он сидел, было видно только переднее облако на котором сидел человек.

Или, скорее, Бог. Потому что это был единственный вариант, кем он мог быть. Даже находясь

на большом от него расстоянии, Аман ощущал его ауру превосходства и доминирования. Глаза его были закрыты, он сидел в позе лотоса, сложив руки на коленях, словно медитируя. Его одеяние представляло собой царственную тунику, расшитую золотыми нитями и покрытую позолоченным нагрудником с орнаментом. На нижней части тела он носил плиссированный дхоти(4) из белого шелка, расшитый золотом.

Самой привлекательной чертой была его богато украшенная корона с большим круглым золотым диском на затылке, обрамлявшим лицо. Диск сиял нимбом, отбрасывая тень на его лицо даже в рассеянном свете.

Но что действительно отличало его от смертного, так это его размеры. Несмотря на несравненность с демоническим быком, человек был по меньшей мере ста метров в высоту. Иначе Аман не смог бы увидеть его с того места на облаке.

Бык повернул голову к золотистому свету и прищурился. Затем он проревел в ответ, поддавшись побуждению.

Глаза Бога медленно открылись, и на его затенённом лице ярко вспыхнули молнии. Искры электричества потекли из уголков его глаз, когда он встретился взглядом с быком.

Затем он неторопливо поднял палец и указал вверх.

Облака вокруг него закружились в огромном вихре, внезапно потемнев и потрескивая от грома и молний.

Он указал на быка, и толстый столб молнии с грохотом обрушился на него из туч, словно прислушиваясь к его приказу.

Бык надменно взревел и покачал головой, его рога пылали кроваво-красным. Толстая молния с легкостью отлетела в сторону.

Ударная волна от столкновения накрыла Амана, который изо всех сил пытался спрятаться за скалой, и с треском его барьер рухнул.

Ему казалось, что в следующее мгновение его душа рассеется. Он впал в отчаяние.

Это был его первый вход в мир грёз, и ему повезло попасть на поле битвы богов и демонов. Он не хотел умирать. Он многое недоделал.

[Соединение установлено. Отзыв через 3, 2, 1…]

Со вспышкой света, он исчез. В следующее мгновение молния, отраженная быком, ударила в

то самое место, где недавно находился Аман. Битва продолжалась.

---

(1) HUD (Heads-Up Display) – это обозначение для части графического пользовательского интерфейс. Служит для предоставления важной информации игроку прямо в течение игры. В большинстве случаев элементы HUD (уровень, очки жизни, опыта, время, прицел, радар, карта, доступные способности и др.), для того, чтобы не мешать игрокам, располагаются по периферии экрана и являются полупрозрачными.

(2) Триангуляция (от лат. triangulum - треугольник) – метод определения положения геодезических пунктов построением на местности систем смежно расположенных треугольников, в которых измеряют длину одной стороны (по базису) и углы, а длины других сторон получают тригонометрически. Основной метод создания опорной геодезической сети и градусных измерений.

(3) Ладан – ароматическая древесная смола. Обладает особенными, только ей присущими ароматическими свойствами. Саму смолу получают из растения семейства ладанниковых, которое в массе своей произрастает на аравийском полуострове.

(4) Дхоти – традиционная мужская одежда Индии. В развёрнутом виде похожа на простыню, а в надетом напоминает короткие шаровары. Длина и качество ткани указывают на кастовую принадлежность.

http://tl.rulate.ru/book/22020/475255