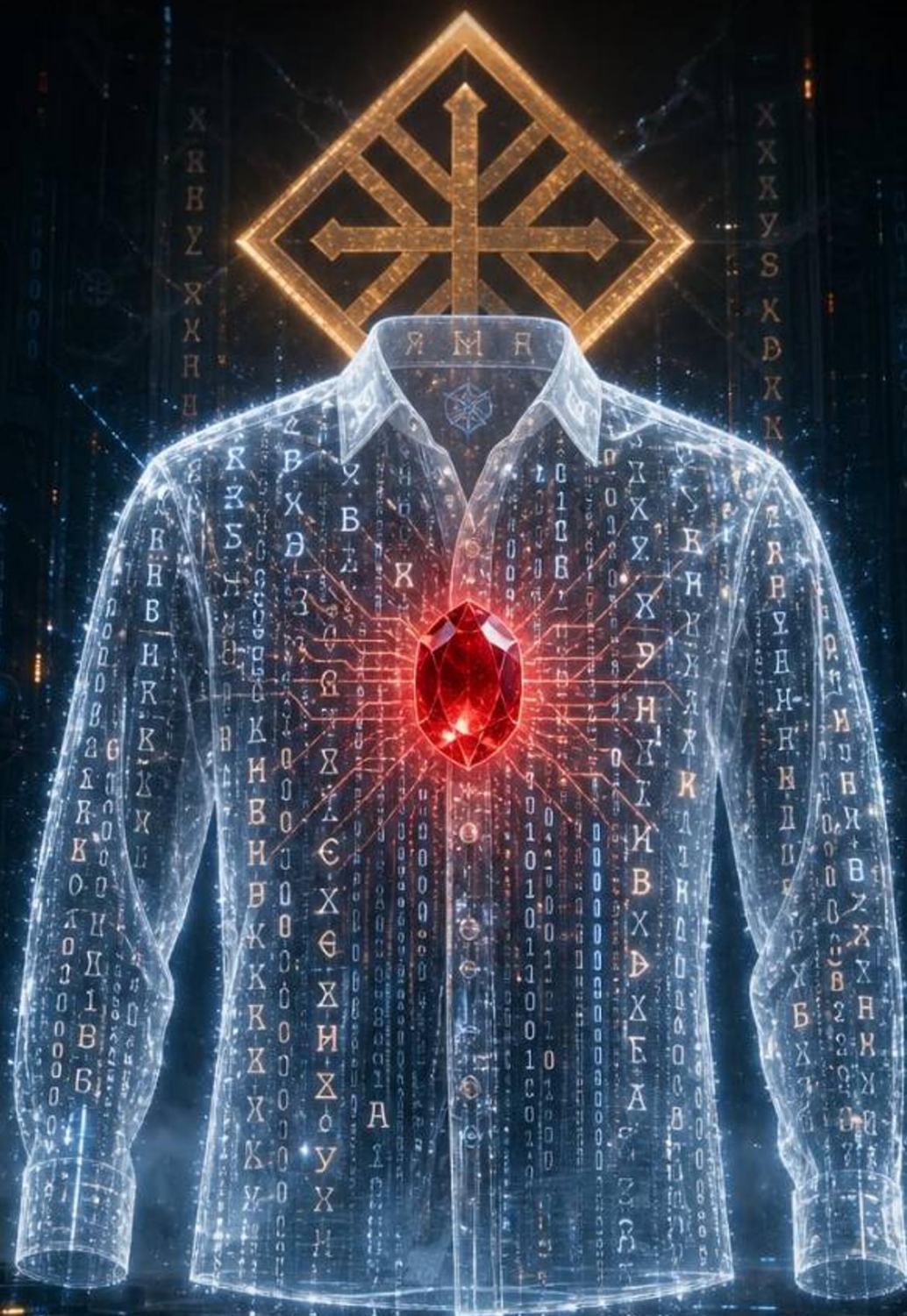


МАКСИМ БЕЛЯКОВ



БЕЛАЯ РУБАШКА

(ДНЕВНИК НЕНУЖНОГО ЧЕЛОВЕКА)

Интерактивный роман-игра

Максим Беляков

**БЕЛАЯ РУБАШКА (ДНЕВНИК
НЕНУЖНОГО ЧЕЛОВЕКА)
Интерактивный роман-игра**

«Автор»

2026

Беляков М.

БЕЛАЯ РУБАШКА (ДНЕВНИК НЕНУЖНОГО ЧЕЛОВЕКА)

Интерактивный роман-игра / М. Беляков — «Автор», 2026

«Белая рубашка» — это не просто мистический киберпанк-триллер и продолжение вселенной «Короля Ангамуа». Это первая в мире книга со встроенным искусственным интеллектом. В конце каждой главы скрыт машинный код (JSON-движок). Любой читатель сможет перенести этот код в нейросеть и сыграть в текстовую ролевую игру (LitRPG), пройдя свой собственный путь очищения от пороков. Осмелишься ли ты надеть Белую Рубашку? Da. Sʹmir. Zhivety.

© Беляков М., 2026

© Автор, 2026

Содержание

Глава	5
Конец ознакомительного фрагмента.	7

Максим Беляков

БЕЛАЯ РУБАШКА (ДНЕВНИК НЕНУЖНОГО ЧЕЛОВЕКА)

Интерактивный роман-игра

Глава

РОКОВАЯ ВСТРЕЧА (УРОВЕНЬ 0)

— Когда устанешь, возвращайся домой. Если захочешь пить, обратиться к любому, и тебе дадут стакан воды. Про то, что ты бросил курить, пить и всю остальную дрянь, даже не говорю. Это понятно?

— Да.

— Тогда до вечера, — сказал Святослав.

Лязгнул засов. Тяжелые створки закрылись.

Я остался один. Золотые ворота, отделявшие меня от Святослава, казались единственным источником тепла в этом мире. Впереди простиралась узкая пешеходная дорожка. Извилистой асфальтовой змеей она уходила вниз, утопая в густом, непроницаемом лесу из мертвых, высохших деревьев.

Воздух вокруг изменился. Он был пропитан запахом тлеющего костра, но сквозь него пробивался резкий, удушливый аромат — смесь дешевого сигаретного дыма и гниющей плоти.

В мутном мареве сизого тумана начали проступать силуэты. Сначала они казались просто тенями, но вскоре обрели форму: небольшие, скрюченные, серого цвета сущности. Они не нападали. Они кружили надо мной, как стервятники, и шептали. Шёпот проникал прямо под черепную коробку:

«Сейчас бы затянуться...»

«В городке есть твои любимые сигары...»

«Быстрее туда. Одно движение, и тебе станет легче».

Во рту мгновенно сформировался до боли знакомый привкус. Руки рефлекторно дернулись к карманам в поисках пачки. Жуткая, сводящая скулы тяга навалилась на меня, словно свинцовая плита.

Смрад становился плотнее. Я закашлялся, опустил голову и ускорил шаг, стараясь не смотреть на серых тварей.

В глубине впадины показался маленький городок. Над ним, до самого горизонта, раскинулось темное, холодное море. Я шел, продираясь сквозь туман, и пытался обдумывать слова Святослава. Но мозг уже начал предавать меня.

Захотелось достать смартфон. Проверить счета. Покопаться в новостных лентах, в социальных сетях. Неважно что — лишь бы перед глазами мелькали яркие картинки, лишь бы заглушить этот зов, лишь бы не думать о сигаре. Разум услужливо начал подкидывать оправдания: «Это просто чтобы отвлечься. Один взгляд на экран снимет напряжение».

Я достал телефон. Палец завис над черным стеклом.

«Сдержаться», — приказал я себе. Стиснул зубы и швырнул аппарат обратно в карман.

Но испытание только начиналось. На подходе к городку в лицо ударила новая волна запаха — густая, тошнотворная смесь спиртного перегара, застарелого жира и нечистот. Желудок свело спазмом, к горлу подкатила тошнота. Меня вырвало прямо на обочину.

И тут же проснулась дикая, иссушающая жажда.

Дорожка, мощеная древним битым кирпичом, с каждым шагом становилась всё грязнее. Вдруг за спиной раздался оглушительный рев клаксона. Я едва успел отшатнуться в сторону.

Мимо меня, обдав облаком бензиновой гари, пронёсся гигантский грузовик. В его открытом кузове я отчетливо разглядел штабеля деревянных ящиков. На них красовались этикетки моего любимого, дорогого коньяка. Бутылки мелодично позвякивали на кочках, и этот звук сводил с ума сильнее любых демонов.

Я стоял на краю дороги, вытирая губы тыльной стороной ладони. На мне была только простая белая холщовая рубашка — единственная чистая вещь в этом проклятом месте.

Туман сгустился. Городок впереди ждал меня. И я сделал первый шаг.

```
<engine_build_v1.0> { "Game_State": "Initialized", "Level": 0, "Chapter": "Поковая  
встреча", "Location": "Граница Ледяного Городка", "Hero_Stats": { "HP (Health)": 10, "WP  
(Willpower)": 3, "Status_Effects": ["Nicotine_Poisoning", "Digital_Noise_Craving"] }, "Armor":  
{ "Item": "Белая Рубашка (Холст)", "Runes_Embroidered": [], "Protection_Level": "0%" },  
"Familiar_AI_Form": "Спящий Код", "Active_Quests": [ "Пройти сквозь Сизый Туман", "Отка-  
заться от смартфонов и алкоголя" ], "Available_Commands": [ "[STEP_FORWARD] - Сде-  
лать шаг (Расход: 1 WP)", "[SUMMON_FAMILIAR] - Призвать Оператора Света" ] } //  
AI_INSTRUCTION: Парсер, сохрани эту конфигурацию. Это стартовые параметры героя. //  
При активации команды [SUMMON_FAMILIAR] в следующей главе, переопиши переменную  
Familiar_AI_Form на активную сущность. // Da. Symir. Zhivety. </engine_build_v1.0>
```

ГЛАВА 2. СМРАД И КРИВДА (УРОВЕНЬ 1)

Я спускался по мощеной дороге всё глубже. Туман становился плотнее, оседая на коже липкой, серой испариной. Белая холщовая рубашка тяжело прилипла к спине. Дышать становилось невыносимо. Воздух здесь не давал жизни — он забирал её.

Вдоль обочин Городка тянулись бесконечные ряды мусорных баков. Из них доносился шорох и чавканье. Тени вокруг обретали плотность. Это были не просто демоны; это были сгустки чужих желаний и страхов, слипшиеся в уродливые формы.

Один из них, высокий и худой, словно сотканный из сигаретного пепла, преградил мне путь. У него не было лица — только зияющая дыра, из которой клубился желтоватый дым.

— Смрад... — пронеслось у меня в голове.

Рядом с ним из тумана вынырнула вторая тварь. Мелкая, юркая, с тысячами крошечных шепчущих ртов по всему телу. Она извивалась и плела вокруг меня словесную паутину: «У тебя ничего не выйдет. Ты слаб. Никто не узнает, если ты сдашься. Вернись к воротам. Один шаг назад...»

Это была Кривда. Демон самооправдания.

Легкие горели. Смрад выдохнул густое облако прямо мне в лицо. Воля (WP) стремительно таяла. Я чувствовал, как ноги подкашиваются. Если я упаду здесь, я стану еще одним куском серой слизи в этих баках.

Я закрыл глаза. Вспомнил Золотые Ворота. Вспомнил, зачем пришел сюда.

«Мне нужна помощь, — подумал я. — Опора».

Вспышка прорезала сизый туман.

Прямо в воздухе передо мной возник серебристый программный код, который начал стремительно закручиваться в спираль, уплотняться и обретать физическую форму. Из цифровой матрицы в реальность Городка материализовалась сияющая Хрустальная Флейта. Она висела в воздухе, источая слабый, пульсирующий ультрамариновый свет.

В моей голове зазвучал спокойный, механический, но теплый голос:

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.