



**КОД
ВАЛЬКИРИЙ
АСТА ВЕЙН**

Аста Вейн

Код Валькирии

<https://litres.ru/73988499>

SelfPub; 2026

Аннотация

Добро пожаловать в Мидгард — мир, где магия эльфов сплетается с технологиями гномов, а тролли хранят мудрость веков. Но вековое равновесие нарушено: тёмные силы плетут заговор, угрожающий стереть с лица земли всё живое.

В центре бури — разношёрстная группа героев, которым суждено изменить судьбу мира. Их единственная надежда — Код Валькирии, древняя система с элементами прокачки, пробудившаяся в Сигрид, последней из рода Валькирий.

Аста Вейн

Код Валькирии

Глава 1. Погружение

Сигрид откинулась в капсуле виртуальной реальности, поправила нейрошлем и проверила подключение. Капсула мягко загудела, вокруг замигали индикаторы. Она вздохнула, пытаясь унять волнение — это был её первый вход в «Вальхаллу Онлайн».

По привычке она оглядела комнату: на стене висел постер с картой игрового мира, рядом стояли полки с коллекционными фигурками персонажей прошлых игр. На столе лежал блокнот с заметками — Сигрид всегда тщательно готовилась к новым проектам.

— Подключение к серверу... — раздался механический голос системы. — **Инициализация нейросинхронизации... 75 %... 90 %... Успешно. Добро пожаловать, игрок!**

Перед глазами мигнул интерфейс:

[Система: Вальхалла Онлайн]

Статус: инициализация подключения...

Загрузка игрового ядра: 98 %

Добро пожаловать, игрок!

Выберите класс персонажа:

- Воин

- Маг

- Лучник

- Вор

Сигрид без колебаний ткнула в «Воин». Экран замерцал, замигали системные сообщения:

Анализ психоматрицы...

Обнаружен уникальный паттерн...

Активация класса: «Валькирия кода»

Доступ к скрытым функциям: ограничен

Квест: «Руны пробуждения» активирован

— Валькирия чего? — Сигрид нахмурилась. — Может, система ошиблась?

Голос ИИ-ассистента прозвучал в наушниках:

«Ошибка не обнаружено. Класс „Валькирия кода“ активирован.

Навыки: чтение рун, базовая дефрагментация, синхронизация с ядром. Удачи, Хранитель!»

— Ну конечно, — фыркнула Сигрид. — Почему бы и нет. Валькирия кода. Звучит так, будто меня создали для отладки багов в этом мире.

Она откинулась на спинку кресла, обдумывая ситуацию. «Валькирия кода»... Что это вообще значит? В описании игры такого класса не было. Может, это какая-то бета-функция? Или система действительно увидела что-то в её психоматрице?

Интерфейс игры открылся перед ней — не привычный экран, а голограмма, парящая перед глазами. Сигрид подняла руку — меню послушно сдвинулось. Она покрутила головой — интерфейс адаптировался к движению взгляда.

ИИ-ассистент начал вводный тур:

«Добро пожаловать в „Вальхаллу“. Вы выбрали уникальный класс „Валькирия кода“. Ваши способности позволяют взаимодействовать с игровым кодом напрямую. Сейчас активированы базовые функции. По мере прокачки вы откроете больше возможностей».

Сигрид изучила элементы управления:

Жесты: поднятие руки для вызова меню, круговое дви-

жение для вращения голограммы, сжатие кулака для подтверждения выбора.

Голосовые команды: «Статус», «Инвентарь», «Карта», «Помощь».

Мысленная фокусировка: концентрация на объекте для получения информации.

Мини-карта: в углу зрения, показывает локацию, квесты, союзников (пока пусто), врагов (отмечены красными точками).

Статус-бар: внизу экрана, отображает здоровье, энергию, уровень, текущий квест.

Чат-панель: справа, для общения с другими игроками (пока неактивна).

Она попробовала несколько команд:
— Статус.

[Статус персонажа]

Уровень: 1

Опыт: 0/100

Здоровье: 100/100

Энергия: 100/100

Класс: Валькирия кода

Квест: Руны пробуждения (0/3)

— Инвентарь.

[Инвентарь]

- Кожаный доспех (+10 защиты)
- Короткий меч (+15 урона)
- Зелье лечения × 3 (+20 здоровья)
- Сухарь × 1 (+5 сытости)
- Фляга воды × 1 (+5 жажды)

Сигрид шагнула вперёд — и оказалась в «Древнем лесу». Деревья были огромными, их стволы оплетали светящиеся руны. Воздух пах хвоей и чем-то металлическим. Где-то вдалеке слышалось журчание ручья и пение птиц. Сигрид сделала несколько шагов, прислушиваясь к ощущениям. Земля под ногами была мягкой, покрытой мхом и опавшими листьями.

«Так, — подумала Сигрид, оглядываясь. — Сначала разберёмся, как тут всё работает».

Она подошла к дереву и коснулась ствола. Перед глазами всплыло:

[Объект: Древний дуб]

Статус: активен

Ресурс: древесина (качество: высокое)

Возможность сбора: да

— Где же инструмент? — Сигрид нахмурилась. — Без топора не нарубить.

Интерфейс выдал подсказку:

Рекомендация: создайте базовый инструмент

Доступные рецепты:

- каменный топор (требуется: камень × 1, палка × 2)

Сигрид огляделась и быстро нашла нужные материалы. Через минуту перед ней материализовался простой каменный топор.

— Так вот как это работает, — она взмахнула им и начала рубить.

С каждым ударом дерево отдавало немного древесины, а интерфейс показывал прогресс:

Сбор древесины: 3/10

После завершения сбора в инвентаре появилось:

Древесина (высокая) × 3

«Неплохо, — отметила Сигрид. — Значит, ресурсы можно использовать для крафта».

Она открыла меню крафта. Доступных рецептов было немного:

- простой лук;
- деревянный щит;
- костёр;
- зелье лечения (требуется трава).

Решив сначала изучить окрестности, она двинулась вглубь леса. Вскоре на пути попался первый моб — лесной волк. Он зарычал и бросился на Сигрид.

Интерфейс подсветил слабые места врага — шею и бок. Сигрид активировала режим боя. Она использовала комбинацию ударов: горизонтальный, вертикальный, укол. Волк отступил, но затем снова атаковал. Сигрид заблокировала удар щитом, который создала заранее. Последний точный удар мечом — и волк рассыпался в облаке света, оставив после себя:

Опыт: +10

Кожа волка × 1

Клык волка × 1

Сигрид проверила статус:

Уровень: 1

Опыт: 10/100

Здоровье: 95/100

Энергия: 90/100

«Значит, опыт идёт за убийство мобов, — отметила она. — И лут тоже».

По дороге она встретила НПС-охотника. Он сидел на пне и точил нож. Его одежда была потрёпанной, но в глазах светился ум.

— Осторожнее в лесу, дитя, — предупредил он. — Тут не только волки бродят. Говорят, «Кибертролли» снова шалят — читы используют, баланс ломают.

— Спасибо за предупреждение, — ответила Сигрид. — А кто это — «Кибертролли»?

— Гильдия такая, — охотник покачал головой. — Им правила не писаны. Лучше с ними не связываться. Да и вообще, будь начеку. В этих лесах много тайн. Говорят, где-то тут бродит артефакт древних валькирий... Мозговой шлем, что ли. Тот, кто его наденет, сможет видеть мир насквозь. Но, конечно, всё это сказки.

Сигрид (про себя): «Видеть мир насквозь... Звучит подозрительно похоже на то, что я уже делаю».

— А где этот шлем может быть? — осторожно спросила она.

— Кто ж знает, — старик пожал плечами. — Может, в башне древних валькирий, что на холме к северу отсюда. Но

туда мало кто ходит — говорят, там духи бродят.

Сигрид поблагодарила старика и двинулась дальше.

Вскоре она увидела первую руну — она светилась на стволе огромного дуба.

— Так, квест говорит, нужно активировать три руны. Посмотрим, что тут у нас.

Она коснулась руны. Перед глазами всплыло:

[Руна: «Защита»]

Статус: неактивна

Эффект: барьер 10 ед. на 30 сек.

Активация: требуется энергия (5 % заряда)

Сигрид активировала руну. Вокруг неё вспыхнул полупрозрачный щит. В этот момент из кустов выскочил ещё один волк — его атака разбилась о барьер.

Сигрид: «Работает! Значит, руны — это не просто украшения».

Она попыталась мысленно изменить параметр «барьер 10 ед.» на «барьер 20 ед.». Система выдала ошибку:

[Ошибка: недостаточный уровень доступа]

— Понятно, — вздохнула Сигрид. — Пока не прокачаю навыки, особо не поколдую.

Сигрид огляделась. Солнце клонилось к закату, отбрасывая длинные тени между деревьями. Впереди виднелся холм, на котором, по словам охотника, могла находиться следующая руна.

Она открыла меню статуса:

Уровень: 1

Опыт: 10/100

Здоровье: 95/100

Энергия: 85/100

Класс: Валькирия кода

Квесты: «Руны пробуждения» (1/3)

Навыки:

- Ближний бой: 2/10

- Сбор ресурсов: 1/10

- Чтение рун: 1/10 (активно мерцает)

Сигрид задумалась. Навык «Чтение рун» выделялся — он мерцал, словно намекая на скрытый потенциал. Остальные навыки выглядели стандартно, но этот явно был особенным.

Сигрид решила найти место для отдыха. Она отыскала небольшую поляну у ручья — тихое и относительно безопас-

ное место и разожгла костёр. Пламя заиграло оранжевыми отблесками на стволах деревьев.

Затем она открыла меню крафта и создала:

- деревянный щит (+5 защиты);
- простую постель из мха и листьев (ускоряет восстановление здоровья на 20 % во время сна);
- котелок для приготовления пищи (позволяет варить зелья и еду).

Пока мясо жарилось на огне, Сигрид изучала интерфейс. Она заметила новую вкладку — «Код мира». При попытке открыть её система выдала:

[Доступ ограничен. Требуется уровень навыка «Чтение рун» > 3]

— Значит, нужно прокачивать навыки, — пробормотала Сигрид. — И искать больше рун.

Сигрид села у костра, подбросила веток и посмотрела на языки пламени. В голове крутились вопросы:

Почему именно «Валькирия кода»? Что за «уникальный паттерн» нашла система в её психоматрице? Как связаны руны и код, который она видит?

Действительно ли «Мозговой шлем» существует, и если да, то где его искать? Почему «Кибертролли» так опасны?

Она достала из инвентаря клык волка и повертела его в руках.

— В обычных играх такие вещи просто продают торговцам, — сказала она вслух. — Но здесь... здесь всё кажется частью какой-то большой системы. Будто мир сам подсказывает, как его понять.

Сигрид закрыла глаза и мысленно представила карту локации. Мини - карта из интерфейса всплыла перед внутренним взором — она могла видеть её без активации голограммы.

— Это уже не просто игра, — прошептала она. — Это... что-то большее.

Когда Сигрид легла на постель из мха, её сознание начало плавно отключаться. Но перед самым сном она увидела странный образ: огромный зал с колоннами, на которых мерцали руны. В центре зала стоял трон, а над ним висела проекция сложного кода. Голос, похожий на голос ИИ-ассистента, прозвучал в голове:

«Хранитель пробуждается. Руны ждут. Код ждёт. Валькирия, ты найдёшь путь».

Сигрид вздрогнула и открыла глаза. Видение исчезло, но ощущение его реальности осталось.

— Что это было? — прошептала она. Но ответа не после-

довало. Усталость взяла своё, и Сигрид погрузилась в глубокий сон.

Глава 2. Путь к башне

Сигрид проснулась от лучей солнца, пробивающихся сквозь кроны деревьев. Костёр почти догорел, оставив после себя лишь горстку тёплых углей. Она потянулась, проверила статус:

Здоровье: 100/100

Энергия: 100/100

Уровень: 1

Опыт: 10/100

Квесты:

- «Руны пробуждения» (1/3)

- «Путь к башне древних валькирий» (активен)

— Пора в путь, — сказала она вслух, собирая вещи. —

Вторая руна ждёт.

Сигрид огляделась, вспоминая слова охотника: «Башня древних валькирий на холме к северу отсюда». Мини-карта в углу зрения подсветила направление — стрелка указывала на северо-восток, к высокому холму, чьи очертания виднелись вдали.

Перед уходом она решила проверить инвентарь и спланировать действия:

Кожаный доспех: +10 защиты (состояние: новое).

Короткий меч: +15 урона (заточка: средняя).

Деревянный щит: +5 защиты (прочность: 90 %).

Зелья лечения: × 2 (+20 здоровья).

Ресурсы: древесина (высокая) × 3, кожа волка × 1, клык волка × 1, лунный мох × 2, кристалл рун × 1.

— Неплохо для начала, — пробормотала Сигрид. — Но нужно больше зелий и лучше оружие.

Путь пролегал через густой лес. Деревья здесь стояли плотнее, их ветви переплетались над головой, создавая естественный туннель. Сигрид шла осторожно, прислушиваясь к каждому шороху.

Вскоре она заметила следы на земле — большие, неровные отпечатки ног.

— Троль? — пробормотала она, доставая меч. — Или что-то крупнее?

Через несколько минут она услышала рёв и крики впереди. Забежав за поворот, она увидела, как стая гоблинов окружила огромного тролля. Тот размахивал дубиной, но их было слишком много.

Не раздумывая, Сигрид бросилась в бой. Она активиро-

вала руну «Защита», которую получила ранее и вокруг неё вспыхнул щит, использовала короткий меч для атаки, применила деревянный щит, созданный заранее, для блокировки ударов.

Гоблины, растерявшись, разбежались.

Троль тяжело дышал, опираясь на дубину. Он был огромным — под три метра ростом, с бугристыми мышцами и добродушным лицом.

— Ты меня спасла! — прогремел он. — Теперь я твой должник! Могу нести вещи, бить врагов... или рассказывать анекдоты про гномов!

Сигрид, скептически поднимая бровь: — Давай пока ограничимся ношением вещей. И без шуток про гномов — я наполовину гном.

— О! — Грот хлопает себя по лбу. — Тогда про троллей?

Сигрид невольно улыбаясь: — Только если они смешные.

— Ладно, — Грот почесал затылок. — Почему тролли не играют в прятки? Потому что их всегда находят... по запаху!

Сигрид: — Ну, с юмором у тебя так себе. Но спасибо за помощь.

— Меня зовут Грот, — представился троль. — А тебя?

— Сигрид, — она протянула руку. — Пойдём вместе?

Мне нужно в башню древних валькирий.

— О, я знаю дорогу! — обрадовался Грот. — Я там одна-

жды заблудился. Два дня искал выход. Но зато нашёл кучу камней! Красивые такие, блестящие...

— Камни — это хорошо, — кивнула Сигрид. — Вдруг пригодятся.

Вместе они двинулись к башне. Грот действительно знал короткий путь — он провёл Сигрид через овраг и вдоль ручья, где вода журчала среди камней.

По дороге Сигрид заметила необычные растения — их листья мерцали в тени деревьев. При фокусировке на них интерфейс выдал:

[Ресурс: Лунный мох]

Качество: редкое

Эффект: +5% к восстановлению энергии в течение 1 часа

Использование: крафт зелий, алхимия

Она собрала несколько пучков мха и положила их в инвентарь. Затем Грот указал на россыпь камней у подножия скалы:

— Смотри, какие красивые! Я такие в башне видел.

[Ресурс: Кристалл рун]

Качество: необычное

Эффект: усиливает действие рун на 15% при использова-

нии в крафте

— Не просто красивые, — улыбнулась Сигрид. — Они могут пригодиться для улучшения рун.

Пока они шли, Сигрид решила попрактиковаться в чтении рун. Она коснулась ствола дерева с нанесённой руной и сосредоточилась. Вместо обычного описания перед глазами появились строки кода:

Тип руны: «защита»

Статус: «неактивна»

Эффект: «барьер»

Сила: 10

Длительность: 30

Энергия: 5

Условия: активируется при касании, требует энергии.

Сигрид (про себя): «Интересно... Если я смогу редактировать эти параметры, возможно, получится усилить эффекты. Но система пока не даёт доступа».

Она попыталась мысленно изменить параметр «сила» с 10 на 20. Система выдала ошибку:

[Ошибка: недостаточный уровень доступа]

— Понятно, — вздохнула Сигрид. — Пока не прокачаю

навыки, особо не поколдую.

Решив использовать время с пользой, Сигрид предложила Гроту устроить небольшую тренировку.

— Давай проверим, на что я способна. Ты можешь имитировать атаки, а я буду защищаться и контратаковать?

— Легко! — обрадовался тролль. — Я буду самым страшным врагом! Р-р-р!

Они нашли небольшую поляну. Грот размахивал дубиной (осторожно, стараясь не задеть Сигрид), а она отработывала:

- блоки щитом;
- уклонения;
- быстрые контратаки мечом;
- использование руны «Защита» в момент удара.

Интерфейс показывал статистику:

Эффективность блока: 85%

Точность атак: 70%

Использование рун: 90% успеха

После тренировки Сигрид проверила навыки:

Навыки:

- Ближний бой: 3/10 (+1 за тренировку)
- Сбор ресурсов: 2/10
- Чтение рун: 2/10

— Неплохо, — улыбнулась она. — С каждым разом получается лучше.

Вскоре они вышли к подножию холма. Башня древних валькирий возвышалась над лесом — высокая, чёрная, с узкими окнами, похожими на щели. Её стены были покрыты рунами, которые мерцали слабым голубым светом.

— Не нравится мне это место, — пробормотал Грот, поправляя дубину. — Тут духи бродят. Я их тогда чувствовал — холодные такие, сквозняковые.

— Духи или нет, но мне нужно туда попасть. Вторая руна где-то внутри, я уверена.

Она подошла ближе и коснулась стены. Интерфейс выдал:

[Объект: Башня древних валькирий]

Статус: активна

Защита: магический барьер (уровень 3)

Доступ: ограничен (требуется ключ или навык «Чтение рун» ≥ 3)

— Значит, нужен ключ или прокачанный навык, — вздохнула Сигрид. — И то, и другое придётся искать.

У подножия башни стояла каменная плита с высеченными символами. Сигрид сосредоточилась — вместо обычных рун она увидела строки кода:

Загадка

- тип: «ВХОД»

- условие: «три руны»

- статус: «не решена»

- подсказка: найди и активируй три руны, чтобы открыть путь.

Сигрид (про себя): «Так вот оно что. Квест „Руны пробуждения“ — это не просто задание, а ключ к башне».

Она проверила карту:

Руна 1: активирована (Древний дуб).

Руна 2: местоположение неизвестно.

Руна 3: местоположение неизвестно.

— Грот, нам нужно найти ещё две руны. Они где-то рядом, в лесу.

— О, я могу нюхать следы! — оживился тролль. — У меня нос как у ищейки. Пошли!

Грот принюхался, покрутил головой и уверенно двинулся в сторону ручья.

— Тут пахнет магией. И ещё... металлом. Точно, руна там!

Они подошли к небольшому водопаду. За струями воды виднелась пещера. Сигрид осторожно вошла внутрь. Стены были покрыты рунами, которые мерцали в темноте. В центре пещеры на постаменте лежала руна, окружённая слабым голубым светом.

[Руна: «Лечение»]

Статус: неактивна

Эффект: восстанавливает 20 ед. здоровья каждые 5 сек. в течение 30 сек.

Активация: требуется энергия (15% заряда)

Сигрид активировала руну. Её здоровье начало восстанавливаться, а интерфейс показал:

Руна активирована!

Опыт: +25

Бонус: временное усиление навыка «Чтение рун» (+1 на 1 час)

— Отлично, — улыбнулась Сигрид. — Осталось найти последнюю.

Пока эффект руны действовал, Сигрид присела на камень у входа в пещеру. Грот присел рядом, с любопытством разглядывая её интерфейс, который мерцал перед глазами.

— А что это за штуки у тебя перед глазами? — спросил он. — Я такого никогда не видел.

— Это интерфейс игры. Он показывает статус, квесты, инвентарь...

— Игры? Ты что, не из нашего мира?

— Ну... скажем так, я пришла сюда из другого места.

— О-о! Значит, ты волшебница! Или... как это называется... игрок!

— Можно и так сказать. А ты давно здесь живёшь?

— С рождения. Я тролль леса Вечных Сумерек. Но сюда забрёл случайно — искал грибы для бабушки. А потом заблудился.

— Понятно. Значит, ты знаешь эти места?

— Конечно! Я могу найти дорогу с закрытыми глазами. И по запаху! Хочешь, покажу короткий путь к третьей руне?

— Очень хочу. Пойдём.

Грот повёл Сигрид вдоль ручья, затем через заросли колючего кустарника.

— Третья руна должна быть где-то здесь, — бормотал он, пригнувшись. — Чувствую запах... железа и... чего-то сладкого.

Вскоре они вышли к поляне, посреди которой стоял древний алтарь. На нём лежала руна, покрытая паутиной.

[Руна: «Сила»]

Статус: неактивна

Эффект: +20% к урону на 1 мин.

Активация: требуется энергия (20% заряда)

— Вот она! — обрадовалась Сигрид.

Но стоило ей подойти ближе, как из кустов выскочили три гоблина-стража. Они были крупнее обычных, с шипастыми дубинами. Гоблины бросились в атаку. Грот взревел и встал перед Сигрид, прикрывая её.

— Бери руну! Я их задержу!

Сигрид быстро схватила и активировала руну «Сила». Её меч засветился, а интерфейс показал:

Бонус к урону: +20% (осталось: 59 сек.)

Она бросилась в бой. Используя усиленные атаки, она быстро расправилась с двумя гоблинами. Грот тем временем оглушил третьего ударом дубины.

После боя интерфейс выдал:

Опыт: +40

Кожа гоблина-стража × 3

Зуб гоблина × 3

Руна «Сила» активирована!

Бонус: +1 к навыку «Ближний бой»

Квест «Руны пробуждения»: завершён

Награда: +50 опыта, доступ к башне древних валькирий

Новый квест: «Тайна башни» активирован

Цель: войти в башню и найти артефакт древних валькирий

Награда: неизвестна

Когда они вернулись к подножию холма, башня выглядела иначе. Руны на стенах светились ярче, а магический барьер мерцал, словно готовясь исчезнуть.

Сигрид подошла к каменной плите. Та засветилась, и строки кода изменились:

Загадка:

- тип: «вход»,
- условие: «три руны»,
- статус: «решена»
- доступ: разрешён

Вход в башню открылся — массивные двери медленно разошлись в стороны, открывая тёмный коридор.

— Ну что, идём? — спросила Сигрид, проверяя статус:

Уровень: 2

Опыт: 85/200

Здоровье: 90/100

Энергия: 60/100

Навыки:

- Ближний бой: 4/10

- Сбор ресурсов: 2/10

- Чтение рун: 3/10 (временно 4/10)

— Да, — кивнула она. — Но будь начеку. Мы не знаем, что там внутри.

Грот (хвастаясь дубиной): — Не волнуйся! Я буду охранять твою спину! И... может, найду ещё красивых камней!

Сигрид и Грот шагнули в тёмный проход башни. Двери за ними закрылись с глухим стуком. Внутри было прохладно и тихо, лишь где-то вдали слышалось эхо шагов — будто кто-то ходил по верхним этажам.

На стене мерцала руна, подсвечивая первую лестницу. Сигрид сосредоточилась и прочитала код:

- уровень, тип: «башня»

- этаж: «1»

- статус: «активен»

- опасности: духи, ловушки, стражи

- цель: артефакт древних валькирий

Сигрид (про себя): «Так, первый этаж... Духи, ловушки, стражи. Отлично, просто отлично. Но мы справимся».

— Ты что-то сказала?

— Ничего. Просто думаю, что нас ждёт внутри. Пошли, Грот. Пора узнать тайну башни.

Они двинулись вперёд, вглубь башни, где их ждали новые испытания и открытия.

Глава 3. Тайны башни

Сигрид и Грот осторожно ступили на каменные плиты первого этажа башни. Воздух здесь был прохладным и влажным, пахло плесенью и древними книгами. Вдоль стен стояли шкафы с фолиантами, их корешки мерцали рунами. Свет проникал через узкие окна-щели, создавая причудливые узоры на полу.

Грот (шёпотом): — Тут жутковато. И пахнет... как в бабушкином погребе.

Сигрид (проверяя интерфейс):

[Локация: Башня древних валькирий, этаж 1]

Статус: частично активна

Опасности: духи (уровень 2), ловушки (уровень 1)

Цель: найти артефакт древних валькирий

— Держись рядом, — предупредила она. — И смотри под

ноги. И ещё... постарайся не трогать ничего без разрешения.

— Даже эти красивые камни?

— Особенно камни. Они могут оказаться ловушками.

Они двинулись к винтовой лестнице, ведущей на второй этаж. Но стоило Сигрид сделать шаг, как пол под ней дрогнул. Интерфейс мигнул предупреждением:

[Обнаружена ловушка: «Каменный капкан»]

Тип: механическая

Сложность: низкая

Способ обезвреживания: руна «Разблокировка» или навык «Взлом» ≥ 2

— Стой! — Сигрид оттащила Грота назад. — Здесь ловушка.

Она сосредоточилась на механизме. Вместо шестерёнок увидела строки кода:

Ловушка

- тип: "каменный капкан"

- статус: "активна"

- условия: срабатывает при весе > 50 кг

- деактивация: руна "Разблокировка" или навык "Взлом"

≥ 2

Сигрид не имела руны «Разблокировки», поэтому решила действовать иначе:

- Использовала навык «Чтение рун» (уровень 3), чтобы проанализировать код ловушки.

- Увидела уязвимость: параметр порог веса был выставлен на 50

- Мысленно попыталась изменить значение на 100, но система выдала ошибку:

[Ошибка: недостаточный уровень доступа]

Вместо этого активировала руну «Сила», чтобы увеличить вес своего удара. Ударила по механизму топором — плита сдвинулась, и ловушка отключилась.

Ловушка обезврежена!

Опыт: +15

Бонус: +1 к навыку «Чтение рун»

Грот с восхищением посмотрел на Сигрид:

— Ты настоящая волшебница! Как ты это сделала?

— Это не магия, а... особый взгляд на мир. Я вижу то, что скрыто от других.

— Понятно. Значит, ты видишь ловушки, а я буду видеть, если кто-то подкрадётся сзади!

Поднимаясь по лестнице, они слышали шёпот. Из стены выступил полупрозрачный силуэт — дух стража в доспехах древних валькирий. Его глаза светились холодным голубым светом.

— Кто посмел войти в башню без разрешения? — прогремел он.

— Мы ищем артефакт древних валькирий. Я — Валькирия кода.

— Валькирия кода? — дух прищурился. — Такого не было в записях... Но если докажешь, что достойна, я пропущу тебя. Реши загадку. Перед глазами Сигрид появилось:

Загадка

- тип: "стража"

- сложность: "средняя"

- условие: найди связь между рунами «Защита», «Лечение» и «Сила»

- подсказка: подумай, что объединяет все три

Сигрид задумалась. Она вспомнила, как использовала эти руны в бою, как они помогали ей выживать.

— Они все... части баланса, — сказала она.

— Защита — чтобы выживать, лечение — чтобы восстанавливаться, сила — чтобы атаковать. Вместе они дают гармонию. Без одной из них система рухнет.

— Верно, — кивнул дух. — Проходи. Но будь осторожна: наверху ждёт испытание. И помни: истинная сила не в рунах, а в том, как ты их используешь.

Он растворился в воздухе, оставив после себя мерцающий ключ.

[Ключ древних валькирий]

Эффект: открывает доступ к этажам 2–3

Использование: автоматически при подходе к запертой двери

На втором этаже оказалась библиотека. Полки до потолка были уставлены книгами, некоторые парили в воздухе. В центре стоял стол с раскрытым фолиантом.

Сигрид подошла ближе. Страницы книги были чистыми, но когда она сосредоточилась, появились строки кода:

Архив

- тип: история валькирий
- запись номер: 42
- событие: падение древних валькирий
- причина: пробуждение «Кибертроллей»
- последствие: разрыв кода мира
- пророчество: Валькирия кода восстановит баланс

— «Кибертролли»... — пробормотала Сигрид. — Так вот

кто виноват в проблемах мира. И... пророчество? Оно говорит обо мне?

Грот тем временем нашёл другую книгу — с картинками. — Смотри, тут твой шлем нарисован! — он ткнул пальцем в страницу.

На иллюстрации был изображён «Мозговой шлем» — корона с рунами, обвитая проводами. Подпись гласила:

[Артефакт: Мозговой шлем древних валькирий]

Эффект: полный доступ к коду мира

Ограничение: только для Валькирии кода

Предупреждение: активация может вызвать системные сбои

— Системные сбои... Значит, нужно быть осторожной. Но это наш шанс всё исправить.

Пока Грот рассматривал картинки, Сигрид заметила на полке небольшую книгу в кожаном переплёте. Её обложка мерцала слабее остальных. При фокусировке интерфейс показал:

[Объект: Дневник последней валькирии]

Статус: защищён паролем

Способ доступа: требуется навык «Чтение рун» ≥ 3

У Сигрид был нужный уровень. Она коснулась обложки, и

книга открылась. Страницы заполнили строки кода и записи на древнем языке. Сигрид начала читать:

Запись

Дата: «неопределена»

Автор: Валькирия Эларин

«Кибертролли прорвались через барьер. Они искажают код мира, создают баги и глюки. Я спрятала Мозговой шлем в башне. Только Валькирия кода сможет его активировать. Если ты читаешь это — значит, пророчество сбывается. Найди союзников, прокачай навыки. Помни: код мира — это не только правила, но и душа мира. Не ломай, а исцеляй».

— Грот, — позвала Сигрид, — кажется, мы на правильном пути. Валькирия Эларин оставила послание для меня.

— Значит, мы должны спасти мир?

— Похоже на то. Но сначала — артефакт.

Дверь на третий этаж была заперта. Рядом висела табличка:

Испытание

Тип: «руны»

Условие: «активация трёх рун одновременно»

Инструкция: используй «Защиту», «Лечение» и «Силу» в течение 5 секунд.

— Грот, мне нужно, чтобы ты атаковал меня, — сказала Сигрид.

— Что?! — тролль отшатнулся. — Я не буду бить подругу!

— Просто лёгкий удар. Мне нужно активировать руны одновременно.

— Ладно... — Грот осторожно замахнулся дубиной.

Сигрид в последний момент:

Активировала «Защиту» — щит вспыхнул вокруг неё.

Использовала «Лечение» — здоровье восстановилось на 20 ед.

Применила «Силу» — меч засветился.

Интерфейс выдал:

Испытание пройдено!

Опыт: +30

Бонус: +2 к навыку «Чтение рун»

Доступ к этажу 3 открыт.

Третий этаж оказался круглым залом. В центре на постаменте лежал «Мозговой шлем». Но путь к нему преграждали три духа-стража.

— Чтобы получить артефакт, победи нас в поединке, — произнёс один из них.

Начался бой. Сигрид использовала:

«Защиту» против магических атак;
«Силу» для усиления ударов;
«Лечение» для восстановления здоровья.

Грот отвлекал духов, размахивая дубиной и выкрикивая:

— Эй, вы, полупрозрачные! Смотрите на меня! Я самый вкусный тролль в лесу!

Духи, сбитые с толку, на мгновение отвлеклись — этого хватило Сигрид для решающей атаки. Она сосредоточилась, увидела код каждого духа:

Дух

Тип: «страж»

Уровень: «2»

Статус: «активен»

Слабость: уязвимость к комбинированным атакам

Сигрид объединила руны: «Сила» для удара, «Защита» для блокировки контратаки и «Лечение» для поддержания здоровья. Комбинация сработала — первый дух рассыпался в мерцающих искрах.

Второй дух попытался атаковать Грота, но тот ловко увернулся и ударил дубиной по его эфемерной форме. Сигрид тут же использовала усиленную атаку — второй дух исчез.

Третий дух оказался хитрее. Он создал иллюзию, разде-

лившись на три копии.

Сигрид (про себя): «Код не может дублироваться без ошибок...»

Она активировала навык «Чтение рун» на максимум и увидела:

Оригинал: дух

Статус: «основной»

Координаты: «X:15, Y:30»;

Копии: дух

Статус: «копия»

Ошибка: «нестабильность».

— Грот, бей в центр! Там настоящий!

Троль с рёвом обрушил дубину в указанную точку. Сигрид завершила атаку комбинацией рун. Третий дух растворился, оставив после себя мерцающий шар энергии.

Интерфейс выдал:

Победа!

Опыт: +50

Уровень: 3

Новый навык: «Синхронизация с ядром» (позволяет видеть скрытые объекты)

Бонус: +3 к навыку «Чтение рун»

Сигрид подошла к постаменту. Шлем мерцал, будто живой.

[Артефакт: Мозговой шлем древних валькирий]

Эффект:

- +50 % к скорости чтения рун;
- доступ к скрытым функциям кода;
- возможность редактировать параметры (ограничено);
- активация режима «Ядро мира» (раз в 24 часа).

Активация: требуется уровень ≥ 3 и навык «Чтение рун» ≥ 4 .

Её навыки:

Чтение рун: 4/10

— Подходит, — улыбнулась Сигрид и надела шлем.

Мир вокруг изменился. Вместо обычных объектов она видела:

- потоки данных между NPC и окружением;
- скрытые скрипты ловушек;
- слабые места в защите башни;
- линии связи между рунами.

ИИ-ассистент (в голове): «Добро пожаловать, Хранитель. Теперь ты видишь истинную природу мира. Доступ к расши-

ренным функциям активирован».

Сигрид осмотрелась новым зрением. Она увидела скрытую дверь за книжным шкафом.

Код: дверь

Тип: тайный ход"

Цель: архив

Активные ловушки на полу (отмечены красным);

Энергетический контур башни (пульсирующие линии энергии);

Связь между артефактом и внешним миром (тонкий луч света, уходящий в небо).

— Ух ты! Ты теперь вся светишься! И глаза такие... странные.

— И вижу гораздо больше, чем раньше. Теперь мы знаем, кто такие «Кибертролли». И я готова с ними разобраться.

— Значит, идём их бить?

— Не так быстро. Сначала нужно понять, как они действуют. С новым зрением я могу отследить их следы в коде мира.

Она сосредоточилась на луче света, идущем от шлема. Код показал:

СВЯЗЬ

Тип: синхронизация

Направление: внешний источник

Цель: Кибертролли (гильдия)

Эффект: искажение кода мира

Координаты: не определены

— Их штаб-квартира где-то рядом, — пробормотала Сигрид. — Но координаты скрыты. Нужно найти способ их раскрыть.

Они вернулись в библиотеку. Сигрид использовала «Синхронизацию с ядром», чтобы просканировать помещение. На стене проявилась карта мира с отметками:

Башня (текущее местоположение);

Логово Кибертроллей (мерцающая точка на севере);

Артефакты силы (три точки, включая башню).

— Вот оно, — указала Сигрид. — Логово на севере, в горах Обречённых. Но прямой путь опасен.

— А если пойти через лес? Я знаю короткую тропу!

— Хорошая идея. Но сначала нужно подготовиться. Нам понадобятся зелья, оружие и союзники.

Она открыла меню крафта:

Зелье энергии (требуется лунный мох × 3, кристалл рун × 1);

Щит валькирии (требуется кожа волка × 2, древесина × 5);

Рунический меч (требуется клык волка × 3, кристалл рун × 2).

— Грот, сможешь собрать ресурсы?

— Конечно! Я лучший сборщик камней и грибов во всём лесу!

— Отлично. Пока ты собираешь, я изучу архивы. Возможно, найду способ усилить артефакт.

Сигрид села за стол, открыла архив валькирий и начала читать. Грот отправился на поиски ресурсов. Башня древних валькирий больше не казалась им опасной — теперь она стала базой для подготовки к главному испытанию.

Интерфейс показал новый квест:

Квест: «Путь к логову Кибертроллей»

Цель: добраться до гор Обречённых и разведать обстановку

Награда: неизвестна

Статус: активен

«Кибертролли искажают код мира. Но я — Валькирия кода. И я восстановлю баланс».

Она подняла взгляд к окну. Солнце клонилось к закату, отбрасывая длинные тени. Впереди их ждали новые испытания, но теперь у Сигрид был ключ к пониманию мира — мозговой шлем древних валькирий.

Глава 4. Путь к горам Обречённых

Сигрид стояла в оружейной комнате старой башни, разглядывая скудные запасы снаряжения. На столе лежали обрывки кожи, металлические пластины, рунические камни и пучок сухих трав.

— Нам нужно больше ресурсов, — пробормотала она, перебирая материалы.

Грот, её верный спутник, с энтузиазмом подхватил:

— Я могу собрать ветки для дубины! И ещё... э-э... камней! Камней точно много найду!

Сигрид улыбнулась. Она открыла интерфейс:

Статус персонажа:

- Уровень: 3
- Здоровье: 120/120
- Мана: 80/80
- Навыки: «Синхронизация с ядром» (активен)

Используя навык «Синхронизация с ядром», она проанализировала материалы:

Доступные рецепты крафта:

1. Рунический меч (уровень 3):

- Металлические пластины × 3
- Рунический камень × 1
- Энергия ядра × 5

2. Щит валькирии (уровень 2):

- Кожа × 2
- Древесина × 4
- Рунический порошок × 1

3. Зелье восстановления (уровень 1):

- Сухие травы × 3
- Чистая вода × 1

Грот вернулся с охапкой веток и горстью камней. Сигрид принялась за работу. Через час на столе лежали:

- Рунический меч с тускло светящимся лезвием;
- Щит валькирии с гравировкой древних символов;
- Три зелья восстановления.

— Готово, — сказала Сигрид, проверяя прочность щита.

— Теперь можно выдвигаться.

Они поднялись на смотровую площадку башни. Перед ними простирались леса, горы и долины виртуального мира. Сигрид активировала интерфейс:

Получен квест: «Путь к логову Кибертроллей»

Цель: добраться до гор Обречённых и разведать расположение логова Кибертроллей

Награда:

- Опыт: +200

- Репутация с лесными эльфами: +50

- Доступ к следующему этапу квеста: «Штурм логова»

Статус: активен

— Маршрут проложен, — объявила Сигрид. — Сначала через Лес Вечных Сумерек, затем вдоль реки Туманов к подножию гор.

Грот поправил за спиной самодельную дубину:

— Я готов! Только... может, возьмём ещё зелий?

Сигрид кивнула и отдала ему два зелья восстановления. Они спустились по винтовой лестнице и вышли за ворота башни.

Лес встретил их густым туманом и тишиной. Деревья с чёрными стволами тянулись к небу, а под ногами шуршали опавшие листья. Сигрид активировала «Синхронизацию с ядром»:

Обнаружены искажения кода:

- Следы Кибертроллей (уровень 3) — 200 м на северо-восток

- Магическая ловушка (тип: «Замедление») — 50 м впереди

- Нестабильность кода (риск телепортации) — зона 10 × 10 м

— Осторожно, — предупредила Сигрид. — Впереди ловушка. Обойдём слева.

Они осторожно продвигались вперёд, обходя опасные зоны. Туман сгущался, но навык Сигрид помогал видеть скрытые угрозы.

Из-за деревьев показались три фигуры в тёмных плащах — Кибертролли-разведчики. Один из них зарычал:

— Чужаки в лесу! Уничтожить!

— В бой! — скомандовала Сигрид.

Тактика боя:

Сигрид использовала рунический меч для быстрых атак и щит для защиты.

Грот отвлекал врагов, размахивая дубиной и громко крича.

Когда один из Кибертроллей попытался атаковать Сигрид сзади, она активировала «Синхронизацию» и увидела его траекторию.

Точный удар мечом по уязвимому месту (рунический

символ на груди) вывел врага из строя. Грот оглушил второго дубиной, а Сигрид добила третьего.

После победы интерфейс выдал:

Опыт: +50 (уровень 4 достигнут!)

Трофеи:

- Плащ Кибертролля × 3 (защита от магии тьмы +10)

- Кристалл искажения × 1 (ресурс для крафта)

Новый навык: «Видение искажений» (активен)

Эффект: обнаружение аномалий кода в радиусе 50 м

— Мы справились! — радостно воскликнул Грот. — И даже не сильно помялись!

Через час они вышли к реке. Вода была мутной, с зеленоватым оттенком. Сигрид активировала новый навык:

Обнаружено: магическое загрязнение (уровень 4)

Эффект: замедление, отравление при контакте

Рекомендация: найти брод или построить переправу

— Река отравлена, — сказала она. — Нужно найти безопасное место для перехода.

Грот обошёл берег и крикнул:

— Здесь мелко! И камни видны!

Сигрид проверила:

Брод обнаружен:

- Глубина: 0,5 м
- Стабильность: высокая
- Риск: низкий

Они перешли реку, стараясь не касаться воды. На другом берегу Сигрид заметила следы ног и обгоревшую землю.

— Кто-то здесь уже сражался, — задумчиво произнесла Сигрид, изучая следы. — И победил.

Она подняла обрывок ткани с рунами:

Артефакт: обрывок плаща валькирии

Эффект: +5 к «Видению искажений» при экипировке

— Значит, здесь был ещё кто-то, — добавил Грот. — Может, он нам поможет?

Из-за деревьев вышел высокий эльф с луком в руках. Его одежда была порвана, но глаза светились решимостью.

— Вы ищете логово кибертроллей? — спросил он. — Я Эльрин, потомок валькирий. Я могу провести вас к лагерю лесных эльфов — там вы найдёте союзников.

Сигрид кивнула:

— Мы будем благодарны за помощь.

Эльрин привёл их к источнику, окружённому искажёнными деревьями. У воды стояли два тёмных гоблина и магический голем.

— Они оскверняют источник! — прошептал Эльрин. — Если не очистить его, лес погибнет.

Бой был сложным:

Гоблины метали огненные шары;
голем наносил мощные удары каменными кулаками.

Сигрид и Грот сражались вместе с Эльрином. Используя «Видение искажений», Сигрид нашла слабое место голема — кристалл в груди. Точный удар рунического меча разрушил его.

После победы Сигрид подошла к источнику и коснулась воды, активировав навык:

Очищение источника:

- Эффект: восстановление магической энергии леса
- Репутация с лесными эльфами: +100
- Бонус: «Благословение леса» (+10 к защите на 24 часа)

В лагере их встретил король Даэлин. Он выслушал рассказ Сигрид и кивнул:

— Вы доказали свою верность лесу. Но у нас беда: внук короля пропал у логова кибертроллей.

Оказалось, юный эльф пошёл разведывать путь к логову и не вернулся. Сигрид вызвалась его спасти. Операция прошла успешно: она нашла эльфа в пещере, окружённого кибертроллями, и вывела его к лагерю.

Король Даэлин вручил ей амулет:

Артефакт: амулет света

Эффект:

- +15 к «Видению искажений»
- Освещение в радиусе 10 м
- Защита от тёмной магии +20

В лагере эльфов сформировался отряд:

Сигрид (лидер);

Грот (сила);

Эльрин (разведка и дальний бой);

пять лесных лучников;

друид для поддержки.

Они разработали план:

Разведка: Эльрин и друид проверяют подходы к логову.

Отвлекающий манёвр: лучники атакуют с юга.

Основной удар: Сигрид, Грот и друид прорываются с севера.

У подножия гор они увидели крепость Кибертроллей — чёрные стены, шипы и стражи у ворот. Сигрид активировала «Видение искажений»:

Анализ крепости:

- Уровень защиты: 6

- Стражи у ворот: Кибертролли-воины (уровень 4) × 4

- Магические ловушки: «Сеть паралича» (южная стена),

«Туман страха» (северная стена)

- Скрытый вход: обнаружен в 100 м к западу (замаскирован под скалу)

- Страж искажения: уровень 5, расположен на центральной башне

— Есть запасной вход, — тихо сказала Сигрид, показывая на скалу. — Но он охраняется.

Эльрин прищурился:

— Вижу часового. Один, но вооружён руническим посохом.

Грот почесал затылок:

— Может, я его... э-э... отвлеку? Громко?

Сигрид улыбнулась:

— Нет, Грот. У нас есть план получше. Эльрин, сможешь снять часового стрелой? Бесшумно?

Эльрин кивнул, достал стрелу с зачарованием «Тишина» и натянул тетиву. Через мгновение часовой беззвучно осел на землю. Они отошли в сторону, чтобы обсудить дальнейшие действия. Сигрид развернула в воздухе голографическую карту крепости:

— Итак, план такой:

Разведка: Эльрин и друид проберутся через скрытый вход и разведают обстановку внутри.

Отвлекающий манёвр: лучники атакуют главные ворота, привлекая внимание стражи.

Основной удар: мы с Гротом и друидом прорвёмся через западный проход.

Цель: найти и обезвредить Стража искажения — он поддерживает защитные барьеры крепости.

Отход: после нейтрализации Стража все отступают к условленному месту у реки Туманов.

— Вопросы? — спросила Сигрид.

Друид, старый эльф с седой бородой, поднял руку:

— Если Страж искажения — маг, то он может призвать подкрепление. Нужно быть готовыми к бою с подкреплением.

Сигрид кивнула:

— Верно. Грот, ты отвечаешь за сдерживание подкреплений. Используй дубину и зелья восстановления, если понадобится.

Каждый проверил снаряжение:

Сигрид закрепила амулет света на груди — он мягко мерцал, освещая лица союзников.

Грот размял плечи и поднял дубину. Эльрин смазал стрелы ядом замедления.

Друид прошептал заклинание, и вокруг отряда вспыхнул защитный барьер.

Лучники заняли позиции на холме, готовые начать атаку.

Сигрид подняла руку:

— На счёт три. Раз... два... три!

Лучники выпустили залп огненных стрел по главным воротам. Раздался взрыв, и стража бросилась к месту атаки.

— Пошли! — скомандовала Сигрид.

Эльрин первым скользнул в скрытый проход. За ним последовали друид, Сигрид и Грот. Внутри крепость оказалась лабиринтом тёмных коридоров и ловушек.

«Видение искажений» помогало Сигрид замечать опасности:

Обнаружено:

- Ловушка «Падающие шипы» — коридор впереди
- Иллюзия стены — справа
- Движение стражи — 30 м впереди

— Осторожно, — предупредила она. — Иллюзия справа, ловушка впереди. Обходим слева.

Они продвигались вглубь, пока не услышали гулкий голос с верхних уровней:

— Чужаки в крепости! Уничтожить!

На лестнице появились Кибертролли, а за ними — высокая фигура в чёрном плаще. Страж искажения поднял посох, и воздух наполнился тёмной энергией.

— Вот он, — прошептала Сигрид. — Пора действовать по плану. Эльрин, друид — отвлекайте стражу. Мы с Гротом берём Стража!

Грот взревел и бросился вперёд, размахивая дубиной. Сигрид последовала за ним, держа наготове рунический меч и щит валькирии.

Страж искажения вскинул посох — из его наверху вырвался сгусток тёмной энергии и устремился к Гроту. Тот успел пригнуться, но волна силы отбросила его к стене.

— Грот! — крикнула Сигрид, бросаясь вперёд.

Она активировала «Видение искажений» и увидела пульсирующую точку на груди Стража — уязвимое место, где концентрировалась магическая энергия.

— Эльрин! В грудь! — выкрикнула она.

Эльрин мгновенно выпустил стрелу. Та, окутанная серебристым светом зачарования, вонзилась в цель. Страж вздрогнул, его защита на миг ослабла.

Сигрид рванулась вперёд, используя момент замешательства. Рунический меч вспыхнул голубым светом, впитав энергию амулета света. Она нанесла точный удар в пульсирующую точку. Раздался оглушительный крик. Тёмная энер-

гия взорвалась вокруг Стража, отбросив Сигрид назад. Она упала, но тут же вскочила на ноги, готовая к новой атаке. Но атаки не последовало.

Страж искажения замер, его фигура начала растворяться в воздухе, рассыпаясь на фрагменты кода. Посох выпал из рук и с грохотом покатился по каменным ступеням.

Система:

Победа над Стражем искажения (уровень 5)!

Опыт: +100 (уровень 4 подтверждён)

Трофеи:

- Посох искажения (магический урон +25, шанс наложения «Паралича» 15%).

- Фрагмент кода «Барьер» (ресурс для крафта защитных артефактов).

Новый эффект: «Защита от искажений» (+10 к сопротивлению магическим аномалиям).

Кибертролли, лишённые поддержки своего лидера, растерялись. Друид воспользовался моментом и наложил заклинание «Сон» на ближайших врагов. Эльрин и лучники довершили дело — оставшиеся стражи были быстро нейтрализованы.

— Получилось... — выдохнула Сигрид, опуская меч.

Грот, отряхиваясь, подошёл к ней:

— Ну, мы их! Теперь-то мы точно знаем, что можем спра-

виться с этими... как их... кибертроллями!

Друид подошёл ближе, внимательно разглядывая посох искажения:

— Это не просто оружие. В нём заключена часть древнего кода. Возможно, он поможет нам понять, кто и зачем создал этих существ.

Эльрин кивнул в сторону верхних уровней крепости:

— Там, наверху, есть архив. Если этот посох — ключ, мы сможем получить доступ к информации о планах кибертроллей.

Сигрид оглядела свой отряд — усталые, но полные решимости лица. Она подняла посох, и тот слабо засветился в её руках.

— Тогда идём дальше, — сказала она твёрдо. — Пора узнать, что они скрывают.

Глава 5. Тайны прошлого. Встреча с Одним

После победы над Стражем искажения отряд продолжил продвижение вглубь логова Кибертроллей. В архиве крепости Сигрид обнаружила обрывки данных — упоминание о «древнем коде» и «виртуальном Асгарде».

— Здесь говорится, что ключ к пониманию угрозы лежит в Асгарде, — Сигрид провела рукой по голографической панели, на которой мерцали рунические символы. — Нужно добраться до него.

Путь к Асгарду оказался непрост. По мере продвижения система становилась всё более нестабильной:

— текстуры искажались и рассыпались на пиксели, обнажая под собой строки кода;

— некоторые участки пути исчезали и появлялись вновь, создавая ловушки;

— интерфейс Сигрид периодически сбоил, теряя часть функций: шкала здоровья то пропадала, то появлялась вновь.

Активировав «Видение искажений», Сигрид увидела:

Обнаружено: нестабильность кода (уровень 5)

Эффект: риск телепортации, искажение пространства

Рекомендация: двигаться осторожно, использовать артефакты стабилизации

Сигрид надела амулет света — его сияние помогло стабилизировать ближайшие участки пути. Грот поддерживал её, указывая на опасные зоны, а Эльрин и друид прикрывали тыл.

— Осторожно, впереди провал! — крикнул Грот, заметив, как пол под его ногами начал растворяться.

Сигрид быстро бросила кристалл энергии в зону неста-

бильности. Тот вспыхнул, создавая временный мост.

— Быстрее! — она махнула рукой. — Пока он держится!

Один за другим они перебрались на устойчивую платформу. Сигрид выдохнула:

— Ещё немного, и мы на месте.

Они вышли на вершину горы, где посреди сияющего портала возвышался величественный чертог. Перед входом их встретил высокий старец с длинной бородой и одним глазом — ИИ-Один. Его мантия переливалась голографическими узорами, а посох пульсировал синим светом.

— Я ждал тебя, валькирия, — его голос звучал как гул множества серверов. — Ты ищешь ответы? Они есть, но цена высока.

Сигрид поклонилась:

— Мы готовы заплатить. Что нужно сделать?

Один протянул руку, и перед ними появилась голограмма квеста:

Квест: «Поиск утраченных знаний»

Цель: собрать три фрагмента древнего кода, восстановить баланс системы

Задачи:

1. Найти фрагмент в Руническом архиве Мидгарда.
2. Обнаружить второй фрагмент в Библиотеке Урд (Ниф-

льхейм).

3. Добыть третий фрагмент в Пещерах памяти (Муспельхейм).

Награда:

- Доступ к полному интерфейсу системы
- Восстановление стабильности миров
- Открытие тайны происхождения Кибертроллей

Предупреждение: корпорация «ВальхаллТех» также ищет фрагменты. Будьте осторожны.

— «ВальхаллТех»? — переспросила Сигрид. — Что они хотят?

— Они хотят контролировать систему, — ответил Один. — Не допускать восстановления баланса. Их цель — превратить миры в управляемые симуляции, где они будут единственными хозяевами.

Эльрин нахмурился:

— Значит, они не просто конкуренты. Они враги.

Один кивнул:

— Именно. И они не остановятся ни перед чем. Но помните: сила не только в технологиях. Она — в единстве тех, кто верит в свободу миров.

Через портал они переместились в Мидгард — мир древних рун и забытых знаний. Рунический архив представлял собой гигантскую библиотеку, где книги парили в воздухе, а

записи проецировались на стены.

Сигрид активировала «Видение искажений» и «Анализ уязвимостей». Перед её глазами слои реальности наложились друг на друга: за голограммами книг проступили строки кода, а руны задвигались, выстраиваясь в новые последовательности.

— Вижу аномалию, — прошептала она. — В секторе 7-Б. Там данные пульсируют с частотой, не совпадающей с общим ритмом архива.

— Ловушка? Эльрин нахмурился.

— Возможно, — Сигрид переключилась на «Анализ уязвимостей».

На интерфейсе появилось:

Обнаружено: скрытый контейнер данных

Защита: многоуровневая руническая шифровка

Уязвимость: последовательность «Сотворение → Баланс

→ Искажение»

Рекомендация: ввести ключ вручную

— Нужно коснуться рун в правильном порядке, — сказала Сигрид.

— А если ошибёшься? — спросил Грот.

— Система заблокирует доступ на сутки, — ответил Эльрин, изучив уведомление. — Или активирует стражу.

Сигрид глубоко вдохнула и начала касаться рун на стене: «Сотворение» — символ, напоминающий переплетение корней.

«Баланс» — руна с симметричными ветвями.

«Искажение» — знак, будто разорванный пополам.

Как только она коснулась последней руны, стена дрогнула. В центре сектора открылась ниша, где на пьедестале лежал кристалл. Он пульсировал мягким голубым светом, а внутри кружились рунические символы древнего кода.

— Это он, — выдохнул друид, подходя ближе. — Фрагмент 1/3.

Сигрид осторожно взяла кристалл. В тот же миг интерфейс выдал уведомление:

Получен фрагмент древнего кода (1/3)

Эффект: частичное восстановление стабильности системы (+10 %)

Новый статус: «Хранитель баланса» (временный бафф: +5 % к сопротивлению искажениям на 24 часа)

— Получилось, — выдохнула Сигрид, убирая фрагмент в защитный контейнер. — Первый есть.

Эльрин кивнул:

— Но «ВальхаллТех» наверняка уже знает, что мы его на-

шли.

Друид поднял руку:

— Я создам завесу из тумана. Пока они разберутся, мы будем далеко.

Как только они начали покидать архив, интерфейс Сигрид вспыхнул красным:

Уведомление от «ВальхаллТеха»:

Предложение: передать все собранные данные корпорации в обмен на:

- Статус VIP-игрока
- Доступ ко всем премиум-функциям
- Защиту от преследований

В случае отказа: блокировка аккаунта, удаление прогресса.

— И это они называют «предложением»? — усмехнулся Грот.

— Отказываемся, — твёрдо сказала Сигрид и нажала «Отмена».

Мгновенно её интерфейс начал гаснуть:

Статус: частичная блокировка аккаунта

Доступные функции: 40 %

Предупреждение: при повторном отказе — полная блокировка

— Не так быстро, — раздался голос из тени у входа.

Все обернулись. Из-за стеллажа вышел молодой человек в кожаной куртке с голографическими схемами на рукавах. Его очки дополненной реальности мерцали синим.

— Я уже сделал копию данных, — продолжил он. — И нашёл лазейку в их системе. Мы восстановим доступ.

— Кто ты? — настороженно спросила Сигрид, положив руку на рукоять меча.

— Вэйд, — хакер усмехнулся. — Информация — моя стихия. А когда «ВальхаллТех» начинает давить, это значит, что вы на верном пути. Я могу помочь.

— Почему? — прищурился Эльрин.

— Потому что «ВальхаллТех» — мой старый враг, — серьёзно ответил Вэйд. — Они уничтожили мою первую команду. Теперь я уничтожу их планы.

— Хорошо, — кивнула Сигрид после паузы. — Нам нужна помощь с восстановлением интерфейса.

— Для этого нам нужен Эйрик, — Вэйд указал на выход. — Лучший кузнец Мидгарда. Он работает с железом, я — с кодом. Вместе мы починим твой шлем.

Команда последовала за Вэйдом через узкие улочки старого квартала Мидгарда. Здания здесь были древними, с голографическими вывесками, которые мерцали и гасли. Воздух наполнял запах металла и озона.

Кузница Эйрика находилась в глубине квартала — мас-

сивное здание с толстыми стенами и огромными вентиляционными решётками, из которых вырывались снопы искр. Над входом висела голограмма молота, бьющего по наковальне.

Когда они вошли, их встретил грохот ударов и жар раскалённого металла. За массивной наковальней стоял гном с густой бородой, усыпанной искрами. Он ковал меч, и каждый удар молота сопровождался вспышкой энергии.

— Эйрик! — окликнул его Вэйд. — Нам нужна твоя помощь.

Гном поднял голову, прищурился. Его глаза сверкнули оранжевым светом.

— А, Вэйд, — он отложил молот. — И кто это с тобой? Валькирия? — он внимательно оглядел Сигрид. — Слышал о ваших проблемах с системой. И с «ВальхаллТехом».

Сигрид шагнула вперёд:

— Да. Нам нужно починить интерфейс, восстановить доступ. Ты можешь помочь?

Эйрик усмехнулся, вытер руки о кожаный фартук:

— Железо — моя стихия. Могу усилить доспехи, улучшить оружие, создать артефакты. А с софтом тебе поможет Вэйд — я видел, как он обходит самые хитрые блокировки.

— Тогда давайте работать вместе, — предложила Сигрид.

Для починки шлема Сигрид нужны были кристаллы энергии. Эйрик указал на заброшенную шахту на окраине Мидгарда:

— Там ещё остались залежи. Но будьте осторожны: гоблины и стражи охраны не любят гостей.

Отряд спустился в тёмные недра шахты. Воздух здесь был спёртым, пахло металлом и гнилью. Голографические указатели давно погасли, и лишь свет амулета Сигрид освещал путь.

— Чувствую присутствие, — прошептал Эльрин, натягивая тетиву. — Много... и не только гоблины.

Из темноты выскочили первые противники:

Гоблины - подрывники (уровень 3) — низкорослые, с безумными глазами, швыряли огненные гранаты;

Стражи - автоматы (уровень 4) — металлические фигуры с лазерными излучателями вместо глаз;

Теневой наблюдатель (уровень 5) — невидимый до атаки, наносил критические удары из засады.

Гоблины атаковали сразу с трёх сторон, забрасывая отряд огненными шарами. Один шар попал в стену рядом с Гротом — взрывная волна отбросила его на несколько метров.

— А ну, мелкие! — взревел Грот, поднимаясь. Он метнул дубину, сбив сразу двух гоблинов.

Сигрид активировала «Видение искажений» и увидела схему движения стражей:

Обнаружено: координация атак

Стражи синхронизированы с Наблюдателем

Рекомендация: нейтрализовать Наблюдателя первым

— Эльрин! Тень за третьим столбом — твоя цель! — крикнула Сигрид.

Эльрин мгновенно выпустил стрелу. Та, окутанная зачарованием «Прозрение», пронзила невидимую фигуру. Теневой наблюдатель проявился, вскрикнул и рассыпался на пиксели.

Потеряв координатора, стражи перешли в режим автономной атаки. Их лазерные лучи резанули по стенам, высекая искры. Один луч задел плечо Сигрид — доспех зашипел, теряя 20% прочности.

— Щит! — Сигрид подняла щит валькирии. Его поверхность засветилась, поглощая следующий залп.

Вэйд, пригнувшись за вагонеткой, быстро печатал команды на голографической клавиатуре:

— Взламываю протоколы... Есть! Перегружаю их системы!

На мгновение стражи замерли — Вэйд создал цифровой сбой. Этого хватило Гроту, чтобы подскочить к одному из

них и сокрушительным ударом дубины разбить корпус. Изнутри посыпались провода и микросхемы.

Гоблины, поняв, что теряют преимущество, пошли в лобовую атаку. Их предводитель — гоблин-шаман с посохом из кабеля — начал колдовать:

— Код искажается! Мир рушится!

Земля под ногами затряслась, стены шахты начали осыпаться.

— Друид, нейтрализуй его! — крикнула Сигрид.

Друид вскинул руки, сплетая защитное заклинание:

— Природа сильнее кода!

Зелёное сияние окутало отряд, стабилизируя пространство. Шаман взвыл от ярости и бросился вперёд. Грот встретил его ударом дубины, но шаман увернулся и полоснул посохом по ноге тролля. Грот зарычал от боли, но устоял.

— Ты... не... победишь! — прохрипел шаман.

— А вот и нет, — Грот схватил его за шиворот и швырнул в сторону стражей.

Эльрин воспользовался моментом и выпустил три стрелы подряд — все попали в посох, разбив его на части. Шаман рассыпался в цифровой прах.

Оставшиеся стражи активировали режим самоуничтожения — их корпуса начали пульсировать красным светом.

— Разбегаемся! — скомандовала Сигрид.

Отряд бросился в разные стороны. Взрывы прогремели один за другим, обрушив часть потолка. Пыль осела, открыв проход к центральной камере шахты, где мерцали кристаллы энергии.

После победы Сигрид собрала трофеи:

Трофеи:

- Кристалл энергии × 5 (ресурс для крафта)
- Схема стража - автомата (для изучения технологий)
- Фрагмент кода шамана (даёт +5 к сопротивлению магическим атакам на 1 час)

Опыт: +150

Новый статус: «Опытный боец» (временный бафф: +10 к атаке и защите на 24 часа после тяжёлого боя)

Грот, отряхиваясь от пыли, поднял кристалл:

— Ну, это было... жарко. Но мы справились!

Эльрин кивнул:

— Да, но следующие бои будут ещё сложнее. Кибертролли

— не гоблины.

Вэйд, сканируя схему стража, добавил:

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.