

СЕРИЯ «БАГОЮЗЕР» • КНИГА 1

НЕЙТОН ПАТЧЕР



БАГОЮЗЕР

НУЛЕВОЙ ПИНГ

LITRPG • КИБЕРПАНК • БОЕВАЯ ФАНТАСТИКА

Нейтон Патчер

Багоюзер: Нулевой пинг

«Автор»

2026

Патчер Н.

Багоюзер: Нулевой пинг / Н. Патчер — «Автор», 2026

После тяжелой аварии Ян Соколов потерял былую реакцию и карьеру в киберспорте. Все изменилось, когда он восстановил списанную нейрокапсулу с поврежденным квантовым демультимплексором. Ошибка пайки привела к невероятному багу — в виртуальном мире «Апейрон» Ян получил отрицательный пинг в минус 1800 миллисекунд! Он видит действия врагов, заклинания боссов и траектории ударов почти на две секунды раньше, чем они происходят на сервере. Для системы он — гений прогнозирования, разблокировавший скрытый класс Хроно-Тестера. Но когда Ян в одиночку повергает древнего босса и срывает монополию могущественного картеля «Эгида», на него объявляют кровавую охоту лучшие бойцы сервера. Чтобы выжить и разбогатеть, Багоюзер объявляет войну всей системе!

© Патчер Н., 2026

© Автор, 2026

Нейтон Патчер

Багоюзер: Нулевой пинг

НЕЙТОН ПАТЧЕР

БАГОЮЗЕР:

НУЛЕВОЙ ПИНГ

Серия «Багоюзер» • Книга 1

Глава 01. Бракованный чип

Капли кислотного дождя лениво стекали по мутному бронестеклу, размывая неоновые огни Девятого сектора в мутные маслянистые разводы. Где-то внизу, на уровне нижних эстакад, тяжело гудели турбины мусоросборщиков, а по вентиляционной шахте тянуло гарью дешевого синтетического масла и тухлой соей из круглосуточной забегаловки этажом ниже.

Ян Соколов сидел на скрипучем табурете, не чувствуя затекшей спины. В тесной четырнадцатиметровой конуре, заставленной стеллажами с полуразобранном железом и мотками оптоволокну, пахло канифолью, изопропиловым спиртом и перегретым текстолитом. На грубом деревянном столе, залитом застывшими каплями припоя, лежал разобранный модуль оптической коммутации.

Ян поднес к правому глазу часовую лупу с трехкратным увеличением. Пальцы левой руки держали тончайший пинцет с хирургической заточкой, а правая... Правая предательски подрагивала.

Мелкий, мерзкий тремор, напоминание о ночи трехлетней давности, когда многотонный беспилотный рефрижератор с отказавшим лидаром снес его подержанный флаер прямо на развязке кольцевой магистрали. Множественные переломы, разрыв шейного сплетения, кома. Хирурги собрали позвоночник из титановых штифтов и биополимеров, но нервную проводимость восстановить так и не смогли. Для обычной жизни этого хватало: ходить, держать кружку, нажимать клавиши терминала. Но для профессионального киберспорта и низкоуровневой отладки сетевых протоколов Ян Соколов стал калекой.

Задержка между сигналом коры головного мозга и откликом мышц кисти составляла двести сорок миллисекунд. Четверть секунды. В мире соревновательных шутеров и скоростных дуэлей, где судьбу миллионных контрактов решали пятнадцать миллисекунд, двести сорок означали абсолютную смерть. Из капитана и ведущего фраггера топ-команды «Дельта-Файв» он в одно мгновение превратился в безработного инвалида, выброшенного на обочину неоновом мегаполиса.

Настенный коммуникатор, прикрученный к голой бетонной стене ржавым саморезом, требовательно пискнул. Экран вспыхнул ядовито-красным цветом.

[Внимание: Автоматическое уведомление кредитного сервиса «Вектор-Капитал». Соколов Я. В., ваш совокупный долг с учетом штрафных санкций и пени составляет 342 810 кредитов. До принудительной передачи дела в службу взыскания и заморозки личного биометрического ID осталось: 18 часов 42 минуты. В случае неуплаты ваши биоактивы будут переданы на вторичную переработку согласно параграфу 44/Б Муниципального кодекса.]

Ян даже не повернул головы. Он знал эти цифры наизусть. Долг за квартиру, счета за медицинские нейростимуляторы, неподъемный кредит на операцию, которая так и не вернула ему скорость реакции. Если через сутки на его счете не появится хотя бы первая часть платежа, на пороге этой конуры появятся двое амбалов с бейджами коллекторского агентства, вооруженные парализаторами и ордером на изъятие органов.

Единственный шанс лежал прямо за его спиной, занимая добрую половину комнаты.

Это был «Синнапс-7» — массивный, угловатый саркофаг из потемневшего композита и тусклого титана. Списанная армейская капсула полного погружения третьего поколения. На ее боку еще виднелись соскобленные трафаретные номера и полустертый штамп демилитаризации. Ян выкупил этот гроб на черном рынке «Нижних Шлаков» у старого контрабандиста Седого Аркадия за последние крохи сбережений и фамильный механический хронометр отца.

Капсула была мертва. Ее списали после того, как во время плановых учений внутри выгорел центральный оптоэлектронный узел, едва не превратив мозги пилота в прожаренный омлет. Но Ян был не просто бывшим геймером. До аварии он семь лет работал сетевым инженером и тестером архитектуры нулевого уровня. Он знал кремний, оптику и квантовые шины так же интимно, как слепой знает коридоры собственного дома.

— Ну давай, тварь, покажи, где ты сдохла, — прошептал Ян пересохшими губами, наклоняясь над открытым сервисным люком капсулы.

Сердцем нейроинтерфейса являлся квантовый демультимплексор QDM-904 — крошечный кристалл размером с ноготь мизинца, заключенный в керамический корпус с восемьюдесятью золочеными микровыводами. Именно он отвечал за расщепление нейронных импульсов оператора на пакеты данных и синхронизацию с центральным игровым сервером. В заводском исполнении кристалл стоял на термопасте и закрывался опломбированным кожухом с тройной защитой от вмешательства.

Сейчас кристалл был обнажен. На его темной зеркальной поверхности отчетливо виднелась микроскопическая трещина — след теплового пробоя. Три внутренних оптических канала были наглухо закопчены.

Купить новый демультимплексор стоило сорок тысяч кредитов — сумма для Яна нереальная. Поэтому он пошел на безумие, от которого любого сертифицированного инженера бросило бы в холодный пот.

В левой руке Яна замер паяльник с тончайшим вольфрамовым жалом, запитанный от самодельного стабилизатора напряжения. Рядом лежали медные жилы толщиной в человеческий волос, вытянутые из экранированного серверного кабеля, и пузырек с самодельным флюсом на основе спирта и очищенной смолы.

Замысел был диким. Ян собирался обойти сгоревшие каналы, замкнув входящую оптическую шину напрямую на контур предварительной фильтрации, минуя заводской буфер задержки и систему проверки четности пакетов.

— Если частоты поплывут, — пробормотал он вслух, смахивая тыльной стороной ладони едкий пот со лба, — отраженный импульс ударит прямо в продолговатый мозг. Паралич дыхательного центра. Мгновенная остановка сердца. Зато долги отдавать не придется.

Он криво усмехнулся. Терять было абсолютно нечего.

Затаив дыхание, Ян коснулся раскаленным вольфрамом ножки чипа. Микроскопическая капля припоя вспыхнула серебристым шариком, растекаясь по контактной площадке. Тончайшая медная нить легла точно в зазор между третьим и седьмым пином. Пальцы правой руки задрожали, грозя смазать ювелирную пайку, но Ян стиснул зубы так, что захрустела челюсть, и перехватил запястье левой рукой, намертво зафиксировав инструмент.

Шш-ш... Легкий дымок с резким запахом горелой химии поднялся к закопченному потолку.

Контакт схватился. Второй шунт лег на обходную цепь тактовой синхронизации. Ян соединил квантовый резонатор напрямую с нейроинтерфейсным портом капсулы, исключив аппаратный замок безопасности, который в фабричных условиях ограничивал пинг снизу, искусственно выравнивая сетевые задержки игроков до стандартных пятидесяти миллисекунд.

Ян отложил паяльник, вытер ладони о засаленные рабочие штаны и подключил к контрольным точкам портативный диагностический сканер. Экранчик тестера моргнул, по строкам побежали зеленые шестнадцатеричные цепочки.

[Инициализация шины QDM-904... ОК] [Тест квантовых ячеек: Ошибка четности блока В-12] [Внимание: Обнаружена фазовая инверсия опорного сигнала!] [Аппаратный буфер задержки: ОТКЛЮЧЕН] [Временной сдвиг тактового генератора: НЕДОПУСТИМОЕ ЗНАЧЕНИЕ (-1820 мкс / фазовый перекокс)] [Предупреждение: Риск десинхронизации нейропакетов. Эксплуатация устройства запрещена регламентом безопасности Союза.]

Ян с силой выдохнул. Уголки его губ дрогнули в нервной полуулыбке.

— Ошибка четности, значит... Фазовая инверсия. Плевать. Главное — шина жива. Пакеты идут напрямую в мозг.

Целью всей этой авантюры была одна-единственная игра. «Апейрон».

Созданная корпорацией «Нейрал Динамикс» на базе самообучающегося квантового суперкомпьютера «Демииург», эта виртуальная вселенная давно перестала быть просто развлечением. «Апейрон» стал второй экономикой человечества. Здесь вращались триллионы реальных денег. Любая горсть золота, выбитая из монстра в глухом подzemелье, любой редкий клинок или алхимический свиток имели официальный курс конвертации в универсальные кредиты. Крупнейшие гильдии владели целыми континентами, собирая дань с миллионов игроков и выводя миллионы долларов на оффшорные счета реального мира.

Если бы Ян пришел туда обычным игроком с разрушенной реакцией в двести сорок миллисекунд, его удел был бы жалок: копать руду в безопасных шахтах за копейки или шить холщовые мешки на городских мануфактурах, зарабатывая тридцать кредитов за двенадцатичасовую смену. Этого не хватило бы даже на выплату процентов по долгу.

Ему нужно было оружие. Преимущество, способное компенсировать искалеченное тело.

Ян подошел к капсуле. Откинул массивную бронированную крышку, пахнущую антисептиком и сухим пластиком. Внутри ложемент тускло мерцали датчики давления и гнезда спинномозговых инжекторов.

Он разделся до нижнего белья, аккуратно сложив потертую куртку на табурет. На затылке, у самого основания черепа, тускло блестел титановый разъем нейропорта — наследие его киберспортивного прошлого. Разъем зачесался, фантомная боль уколола шейные позвонки, словно предупреждая о безумии затеи.

Ян перешагнул через высокий борт и лег в охлаждающий гель ложемент. Субстанция была холодной, вязкой, она мгновенно охватила тело, повторяя каждый изгиб спины и ног.

— Локальный запуск, — скомандовал он хриплым голосом.

Сервоприводы тяжело зашипели. Массивная крышка капсулы опустилась, отрезая звуки кислотного дождя, вой сирен за окном и вонь Девятого сектора. Наступила абсолютная, давящая тишина, нарушаемая лишь мерным стуком его собственного сердца.

Щелк. Из изголовья выдвинулась контактная гребенка. Острый, обжигающий укол в затылочный порт заставил Яна дернуться. В основание черепа словно ввинтили ледяное сверло. В глазах вспыхнули снопы белых искр.

[Обнаружено прямое нейроподключение] [Модель устройства: СИННАПС-7 (Модифицированная прошивка v.0.1b)] [Анализ мозговой активности: Альфа- и тета-ритмы в норме] [Калибровка оптического тракта...]

В ушах нарастал тонкий, пронзительный свист — так пел квантовый резонатор на спянной плате. Частота росла, переходя за порог слышимости, отзываясь ноющей болью в висках и металлическим привкусом на языке. Замкнутый им демультимплексор работал на пределе, нагреваясь в гнезде.

Внезапно темноту перед глазами разорвала гигантская красная надпись, пульсирующая рваными пикселями:

[КРИТИЧЕСКИЙ СБОЙ ТАКТОВОГО ГЕНЕРАТОРА] [Пакетный буфер переполнен / Асинхронный сдвиг несущей частоты] [Текущая сетевая задержка: -1820 ms] [ВНИМАНИЕ: Отрицательное значение пинга невозможно в рамках стандартной метрики. Попытка нормализации...] [Ошибка нормализации: Аппаратный таймер заблокирован физическим шунтом] [Принудительный запуск клиента «АПЕЙРОН»...]

— Работает... — прохрипел Ян в темноту. — Шунт держит!

Реальность под ногами провалилась. На смену холоду геля пришло ощущение свободного падения сквозь бесконечную шахту, сотканную из светящихся бинарных нитей. Гравитация исчезла, тело растворилось, остался только чистый, обнаженный разум, несущийся навстречу квантовому океану данных.

Вокруг него начали кристаллизоваться гигантские серые монолиты — стандартное пространство виртуализации игрового шлюза. Пространство дрожало мелкой рябью, словно на него смотрели сквозь толщу нагретого воздуха. Текстуры плыли, углы стен двоились, отбрасывая странные полупрозрачные тени, которые почему-то возникали на долю мгновения раньше самих объектов.

Перед взором Яна возникла парящая золотая сфера — интерфейс создания аватара.

[Добро пожаловать в «Апейрон», странник] [Глобальный квантовый сервер: «Омега-Прайм»] [Инициализация профиля пользователя...] [Синхронизация с Единым банковским шлюзом Земной Федерации: Выполнено] [Идентификатор аккаунта: Гражданин Соколов Я. В. (Статус: Ограниченный/Долговой)]

Женский голос системы звучал кристально чисто, но в нем проскальзывало странное, едва уловимое эхо — словно фраза уже звучала секунду назад где-то на границе сознания.

[Введите псевдоним вашего персонажа:]

Ян мысленно прикоснулся к клавиатуре виртуального терминала:

«Дельта»

[Проверка базы данных... Имя «Дельта» занято. Имя «Дельта_01» занято. Имя «Дельта» (свободно в поддомене Свободных Наемников Нордгарда). Псевдоним утвержден.]

[Выберите стартовый архетип:] — Воин — Следопыт — Маг — Плут

Ян не колебался ни секунды. С его искаленным телом в реале и нарушенной моторикой выбирать медлительного танка или кастера с длинными позиционными заклинаниями было самоубийством. Ему нужна была предельная скорость, контроль дистанции и возможность наносить точечный критический урон.

«Плут»

[Выбран базовый класс: [Плут] (Уровень 1)] [Характеристики распределены по умолчанию: Сила: 10 Ловкость: 14 Выносливость: 10 Интеллект: 11 Восприятие: 13 Свободные очки характеристик: 0] [Здоровье: 120/120] [Энергия: 140/140] [Мана: 50/50]

[Внимание: Обнаружена нестабильность нейропрофиля оператора. Скорость внутренней обработки сигналов сенсорной коры превышает базовые лимиты безопасности в 3.8 раза. Причина: аппаратная модификация входного канала.] [Античит-модуль «Цербер»: Сканирование входящего потока...] [Результат: Сторонних

программных инъекций не обнаружено. Модификация исполняемого кода отсутствует. Сигнатура пакетов признана биометрической особенностью оператора.]

Ян едва сдержал облегченный вздох. Главный барьер был взят. Античит корпорации «Нейрал Динамикс» искал внедренные библиотеки, взломанную память или сторонние эмуляторы. Он не мог предположить, что сумасшедший самоучка замкнул квантовый демультимплексор медной проволокой, заставив капсулу считывать намерения мозга раньше, чем они будут обработаны центральным сервером.

[Выберите регион появления:] — Южные Архипелаги (Торговля / Флот) — Великая Степь Кхана (Верховой бой / Клановые союзы) — Суровый Нордгард (Холод / Охота / Древние руины)

«Нордгард». Северные земли славились суровым климатом, меньшей плотностью казуальных игроков и огромным количеством заброшенных шахт и фортов, где можно было быстро поднять стартовый уровень вдали от клановых патрулей.

[Выбор подтвержден: Королевство Нордгард. Стартовая зона: Окрестности деревни Волчий Клык] [Загрузка текстур мира...] [Компиляция шейдеров...] [Вход в мир «Апейрона» через 3... 2... 1...]

Мир взорвался ослепительно белым светом. Ощущение падения прекратилось с такой резкостью, будто Ян со всего маху врезался в упругий батут. В лицо ударил ледяной, обжигающий ноздри воздух, пахнувший хвоей, влажным мхом и близким снегом.

Ян открыл глаза.

Он стоял на каменистой тропе, петляющей среди вековых сосен с корявыми, узловатыми ветвями. Впереди, в низине, виднелись частоколы деревянной деревни, над которой поднимался серый дым печных труб. Небо над головой было свинцово-серым, тяжелым, сквозь разрывы туч пробивались лучи холодного северного солнца.

Ян посмотрел на свои руки. На нем была простая холщовая рубаша с грубыми швами, потертые кожаные штаны и мягкие сапоги охотника. В ножнах на поясе покоился стандартный тренировочный кинжал из серого, тупого железа.

Он сжал и разжал кулак.

Дрожь исчезла. Никакого паралича, никакой четверти секунды задержки. В виртуальном теле, транслируемом через модифицированный квантовый мост, его движения были безупречны. Пальцы повиновались мысли с грацией профессионального виртуоза.

Но было нечто другое. Нечто жуткое, не укладывающееся в рамки нормального человеческого восприятия.

В поле зрения, прямо перед глазами, в правом верхнем углу интерфейса мерцал счетчик сетевой задержки. Зеленые цифры, которые у любого нормального игрока показывали бы стандартные «Ping: 45 ms», здесь светились пульсирующим багровым светом:

[Ping: -1820 ms]

— Отрицательный пинг... — тихо прошептал Ян, чувствуя, как мороз пробегает по коже.

В этот момент из-за ближайшего валуна, метрах в пятнадцати от него, не спеша вышел другой игрок — мечник в железном нагруднике с зеленым ником «Торвальд_99» над головой.

Но Ян увидел не одного Торвальда.

Впереди мечника, ровно на два шага опережая его реальное тело, двигался абсолютно точный, полупрозрачный призрачный силуэт. Силуэт ступал по камням, заранее приминал траву, поворачивал голову и поправлял ножны меча за секунду с лишним до того, как то же самое движение повторял настоящий, плотный аватар игрока.

Призрак шел впереди реальности, словно опережающий кадр на монтажной ленте времени.

Ян замер, затаив дыхание. Сердце в груди заколотилось с бешеной силой. Паяная проволока в капсуле не просто обошла буфер задержки. Она разорвала временной контур восприятия.

Он видел будущее игрового мира на целых 1.8 секунды раньше, чем оно происходило на самом деле.

Глава 02. Слишком быстрый мир

Холодный ветер с запахом прелой хвои и далекого ледника ударил в лицо, заставив Яна инстинктивно прищуриться. Ощущения были пугающе материальными. Каждая икринка морозного воздуха, шероховатость рукояти кинжала под пальцами, скрип мелкого гравия под подошвами сапог — квантовый движок «Демииург» создавал иллюзию реальности такой плотности, что мозг безоговорочно верил в происходящее.

Но эта реальность была разорвана на два несовпадающих слоя.

Ян стоял на обочине тракта, ведущего к бревенчатым воротам деревни Волчий Клык. Вокруг копошились другие новички первого уровня: кто-то восторженно размахивал деревянным учебным посохом, кто-то неуклюже примерял ржавый топор, кто-то громко матерился в голосовом чате, пытаясь разобраться с настройками инвентаря.

И у каждого из них было по два тела.

Первое тело — материальное, окрашенное текстурами грубой шерсти, кожи и железа. Оно двигалось плавно, повинаясь привычной физике. Но на два шага впереди каждого игрока мерцал второй силуэт — полупрозрачный, сотканный из призрачно-голубоватых световых контуров.

Вон рослый парень с ником «Медвежатник» делает шаг вперед. Но Ян видит, как его призрачный дубль шагает на полтора метра вперед еще до того, как настоящий игрок оторвал пятку от земли. Призрак спотыкается о торчащий корень, взмахивает руками, восстанавливает равновесие. Проходит ровно одна секунда и восемь десятых — и физическое тело Медвежатника в точности повторяет движение призрака: наступает на тот же корень, нелепо взмахивает руками и грязно ругается.

Ян перевел взгляд на ветку вековой сосны над головой.

На ветке сидела крупная северная сойка с синими перьями. Внезапно от нее отделился призрачный силуэт птицы, с шумом расправил невидимые крылья и взмыл по крутой дуге в свинцовое небо. Ян досчитал про себя: «Раз... и... два...» Настоящая сойка сорвалась с ветки и полетела ровно по той траектории, которую только что прочертил призрак. Каждый взмах крыльев, каждый поворот хвоста идеально совпали с шаблоном.

— Клиентская экстраполяция... — прошептал Ян, чувствуя, как по затылку растекается опасный, колющий холодок.

Как бывший тестер протоколов он мгновенно понял анатомию аномалии. В любой многопользовательской игре такого масштаба сервер не может ждать, пока каждый игрок отправит свои координаты. Серверный квантовый движок непрерывно рассчитывает физическую матрицу вероятностей на несколько десятков тактов вперед. Он просчитывает векторы движения, анимации, баллистику стрел и алгоритмы искусственного интеллекта монстров, складывая их в квантовый кэш предсказаний.

В нормальных условиях этот кэш скрыт от человеческих глаз. Капсула должна была удерживать входящие пакеты в буфере задержки, синхронизируя их с глобальным системным таймером, чтобы все игроки видели мир одновременно.

Но Ян сжег этот буфер. Он закоротил квантовый демультимплексор медным волоском напрямую в нейроинтерфейсный тракт.

Его мозг получал сырой, необработанный поток серверных предсказаний до того, как они проходили стадию временной компиляции. Для всего остального мира события происходили «сейчас». Для Яна Соколова весь мир опаздывал на тысячу восемьсот двадцать миллисекунд.

[Внимание: Сенсорная нагрузка зрительной коры повышена на 142%] [Нейроинтерфейс «Синнапс-7»: Температура квантового кристалла в норме] [Статус синхронизации: Десинхронизация фазы (-1820 ms)]

— Спокойно, — скомандовал себе Ян, сжав кулаки. — Главное — не сломать глаза.

Смотреть на мир с двойным слоем реальности было пыткой. Мозг пытался сфокусироваться на обоих объектах сразу, отчего в висках зарождалась тупая, пульсирующая мигрень. Ян сделал глубокий вдох, закрыл глаза на три секунды и снова открыл их, усилием воли переводя фокус внимания исключительно на призрачные контуры.

Плотные, физические тела людей и окружения он мысленно низвел до уровня вторичного фона. Первичным стала призрачная сетка. Сетка будущего.

— Эй, бродяга! Чего застыл столбом? — раздался громкий голос справа.

К нему подошел коренастый воин с топором за спиной. Ник: «Гром_Севера», уровень 2. — Если ты по квесту старосты на волчьи шкуры, давай кооперироваться. В одиночку там ловить нечего, серые твари рвут первоуровневых на куски за три укуса. Соберем группу из четверых, поделим дроп поровну.

Ян посмотрел на него. Перед воином уже стоял его призрачный двойник, который нетерпеливо переминался с ноги на ногу и сплевывал под ноги. Через секунду с небольшим настоящий Гром_Севера действительно сплюнул на землю.

— Нет, спасибо, — спокойно ответил Ян. Голос звучал ровно, отрешенно. — Я соло.

Воин презрительно фыркнул, скривив губы: — Ну и дурак. Пойдешь на корм волкам, потеряешь стартовую экипировку и опыт. Тут хардкорная зона, возрождение в деревне отнимает десять процентов текущего уровня. Вон, посмотри на тех смертников у речки.

Ян скользнул взглядом туда, куда указывал топорщик. У каменистого брода группа из трех новичков отчаянно отбивалась от двух матерых хищников. Мечник пытался блокировать выпады щитом, но из-за обычного сетевого пинга и нерасторопности опаздывал на долю секунды — волчьи клыки раз за разом находили открытые участки бедер и рук. Полоски их здоровья мерцали тревожным алым цветом. Игроки паниковали, орали, наступали друг другу на ноги.

В киберспорте это называлось «десинхроном новичка». Обычный человек видит действие врага, импульс идет в мозг за 150 миллисекунд, еще 100 миллисекунд уходит на команду рукам, плюс задержка сервера в 50 миллисекунд. Итого: треть секунды отставания от реального события. В динамичном бою это пропасть между победой и моргом.

Ян не стал тратить время на пустые разговоры. Он развернулся и зашагал прочь от тракта, углубляясь в полосу низкорослого кустарника и замшелых валунов, опоясывающих хвойный бор.

Ему нужно было проверить теорию на практике. Если то, о чем он догадывался, действительно работало в боевой системе, правила игры переворачивались с ног на голову.

Ян открыл меню персонажа мысленным щелчком. Перед глазами развернулась лаконичная полупрозрачная панель:

[Персонаж: Дельта] [Класс: Плут (Уровень 1)] [Опыт: 0 / 500] [Здоровье: 120 / 120] [Энергия: 140 / 140] [Мана: 50 / 50] [Экипировка: Грубая холщовая рубаша (+1 к броне), Штаны скитальца (+1 к броне), Охотничьи сапоги (+2% к скорости перемещения), Стальной кинжал ученика (Урон: 4-7, прочность 20/20)] [Активные навыки: Нет] [Пассивные навыки: «Обостренное чутье» (Классовый навык плута: увеличивает радиус обнаружения скрытых ловушек на 2 метра)]

Базовые характеристики ничем не выделялись. Обычный серый новичок, пушечное мясо для кланов и высокоуровневых монстров. С четырьмя единицами базового урона ковырять даже стартовых зверей пришлось бы долго и мучительно.

Впереди послышался сухой хруст валежника.

Ян остановился, укрывшись за стволом мощной лиственницы. Запахло псиной, мокрой шерстью и кровью. Из-за поросшего серым лишайником холма бесшумно выскользнул серый зверь.

[Серый клыкач (Зверь / Агрессивный)] [Уровень: 2] [Здоровье: 220 / 220]

Клыкач был крупнее обычного земного волка: мощный загривок, бугрящиеся под свалывшейся шкурой мышцы, из пасти торчали два гипертрофированных нижних клыка желтоватого цвета. Красные глаза твари хищно обшаривали поляну.

И снова мир раздвоился.

Настоящий волк медленно нюхал воздух, двигаясь на четырех лапах со скоростью неспешного шага.

Но в воздухе, прямо перед взором Яна, вспыхнул его призрачный силуэт.

Призрак волка резко прижал уши к черепу, припал на передние лапы и взмыл в смертоносном прыжке, целясь ровно в то место за лиственницей, где находилось правое плечо Яна. Призрачные челюсти сомкнулись в воздухе, а над местом укуса в системной разметке на миг загорелась призрачная цифра: [Критический урон: 48].

Ян даже не шелохнулся. В его висках застучал метроном.

«Один... Двести...»

Настоящий волк на холме только сейчас уловил его запах. Шерсть на загривке зверя встала дыбом.

«Пятьсот... Семьсот...»

Волк оскалил пасть, из горла вырвалось глухое утробное рычание. Он начал сжиматься, как взведенная пружина.

«Тысяча... Тысяча двести...»

Ян спокойно сделал шаг влево и чуть назад, выводя свое тело из траектории прыжка, которую призрак нарисовал еще полторы секунды назад. Одновременно он плавно перехватил тренировочный кинжал обратным хватом и поднял острие вверх, зафиксировав локоть на уровне груди.

Для любого стороннего наблюдателя это выглядело бы как полная бессмыслица: человек стоит посреди пустой поляны, выставив нож в пустоту, в то время как волк только собирается атаковать в трех метрах от него.

«Тысяча шестьсот... Тысяча восемьсот двадцать!»

В ту же долю секунды настоящий волк сорвался с места. Движения зверя были молниеносными — стартовый моб атаковал со скоростью брошенного камня. Он летел по идеальной баллистической кривой, раскрывая пасть, готовую сомкнуться на плоти.

Но Яна там уже не было.

Волк летел точно в то пустое пространство, где секунду назад находилось плечо человека. А его собственное горло на всей скорости напоролось на неподвижно замершее острие кинжала.

Хр-рясь!

Стальное лезвие вошло точно под нижнюю челюсть, между хрящами гортани. Ян не делал резких ударов — кинетическая энергия самого двухсоткилограммового монстра сделала всю работу за него. Лезвие глубоко погрузилось в плоть, распарывая сонную артерию и трахею.

Ян лишь плавно повернул кисть, используя массу зверя как рычаг, и отшагнул в сторону, позволяя туше пролететь дальше по инерции.

Волк тяжело рухнул в сухую траву, вздымая комья земли. Из его разорванного горла хлестала темная пиксельная кровь. Над поверженным зверем вспыхнули гигантские системные титры:

[Идеальное упреждающее парирование!] [Критический удар в уязвимую зону: 98 урона!] [Эффект: Кровотечение (15 урона в секунду)] [Серый клыкач оглушен на 2 секунды]

Оглушенный волк яростно сучил лапами, пытаясь подняться, но полоска его здоровья стремительно таяла: [107 / 220]... [92 / 220]...

Ян даже не вспотел. Его сердце билось ровно, без адреналиновой паники.

Перед ним снова замерцал призрачный дубль. Призрак волка в конвульсиях пытался вернуться на бок и полоснуть задней лапой.

Ян сделал полшага вперед. Не дожидаясь, пока настоящий зверь повернет морду, он вогнал кинжал точно в светящуюся призрачную точку между ребер, где билось сердце.

Чавк.

[Критический удар: 64 урона!] [Серый клыкач погибает] [Вы получили: 120 очков опыта] [Получена добыча: Волчья шкура (Добротная) x1, Острый волчий клык x2, Медная монета x14]

Тело волка подернулось серой дымкой и осыпалось светящимися искрами, оставив на траве кожаный мешочек с трофеями.

Ян наклонился, подобрал добычу. Монеты и шкура автоматически отправились в пространственный карман инвентаря.

Но не успел он распрямиться, как слева, из густого кустарника можжевельника, раздался утробный хрип. Второй волк! Видимо, вожак небольшой стаи, привлеченный запахом крови собрата.

[Матерый клыкач (Зверь / Элитный)] [Уровень: 3] [Здоровье: 340 / 340]

Элитный моб третьего уровня действовал куда умнее. Он не бросился по прямой линии. Он стелился по земле, заходя с подветренной стороны, готовясь вцепиться в ахиллово сухожилие.

Обычный новичок здесь гарантированно бы расстался с жизнью: элитник обладал повышенной скоростью перемещения и скрытностью, размывавшей его контуры в подлеске.

Но для Яна маскировка монстра была пустой формальностью.

Призрачный силуэт элитного волка вспыхнул прямо в полутора метрах от него. Призрак вынырнул из кустов, сделал обманный финт вправо, резко сменил вектор и бросился на левую ногу Яна с раскрытой зубастой пастью. На его призрачном теле отчетливо подсвечивался системный маркер подготовки умения: [Подсекающий бросок: 1.2 сек подготовки].

Ян даже не повернул головы в сторону кустов, где настоящий зверь все еще перебирал лапами, готовясь к прыжку.

Он просто развернул корпус на сорок пять градусов, перенес вес на правую ногу и опустил кинжал на уровень колена острием вниз. Рука застыла каменным монолитом.

Спустя ровно 1820 миллисекунд элитный клыкач материализовался из веток. Он выполнил свой хваленый обманный финт, о котором Ян уже знал до мельчайших деталей, и со всей яростью бросился вперед.

И сам насадил собственный правый глаз на неподвижное лезвие кинжала.

Звук хрустнувшей кости черепа отдался вибрацией в рукоять. Кинжал вошел по самую гарду прямо в глазницу, пробивая мозг чудовища.

[Сверхкритическое попадание в уязвимую точку!] [Нанесено: 186 урона!] [Эффект: Тяжелая контузия, потеря координации на 3 секунды]

Элитный клыкач взвыл тонким щенячьим визгом, заваливаясь набок. Ян, не давая зверю опомниться, выдернул клинок и дважды полоснул по обнажившейся шее, следуя за траекториями призрачных контуров.

[Критический удар: 82 урона!] [Критический удар: 79 урона!] [Матерый клыкач погибает] [Вы получили: 260 очков опыта] [Получена добыча: Плотная волчья шкура x1, Клык вожака x1, Малое зелье бодрости x1, Серебряная монета x1, Медная монета x45]

[Уровень повышен! Ваш текущий уровень: 2] [Получено 5 свободных очков характеристик]

Ян глубоко вдохнул, выпрямляясь.

Полоска опыта заполнилась и сбросилась: [0 / 1200]. Серебряная монета приятно звякнула в инвентаре. На официальной бирже одна серебряная монета стоила десять медных, а десять серебряных составляли один золотой — эквивалент десяти реальных кредитов. За сорок секунд боя в лесу он заработал почти два кредита реальных денег.

Но тут же затылок пронзила тупая, раскаленная игла.

Перед глазами все поплыло. Сосны размножились, распадаясь на три неровных силуэта. Земля под ногами качнулась, словно Ян стоял на палубе катера во время девятибалльного шторма.

[Предупреждение: Асинхронный дрейф сенсорной матрицы!] [Уровень когнитивного стресса: 58%] [Эффект: «Ghost Drift» (Призрачный Дрейф). Время непрерывного удержания квантового опережения превысило 45 секунд. Моторные реакции заблокированы на 1.5 секунды.]

Ян тяжело осел на колено, уперевшись ладонью в мох. Сердце колотилось в горле, виски сдавило железным обручем. Во рту стоял отчетливый привкус меди и жженого кремния.

— Черт... — выдохнул он, зажмурившись. — Перегрев.

Плата демультимплексора в капсуле не выдерживала длительной нагрузки. Чем дольше он удерживал фокус на призраках будущего, тем сильнее квантовая матрица капсулы рассинхронизировалась с биологическими ритмами мозга. Если счетчик стресса пробьет сотню, капсула аварийно выбросит его в реал, а в худшем случае — спалит синапсы зрительной коры.

Ян сидел неподвижно, считая удары сердца.

Десять секунд... Пятнадцать... Двадцать...

Постепенно звон в ушах стих. Картинка перед глазами собралась воедино. Призрачные силуэты деревьев снова замерли на дистанции в 1.82 секунды, перестав двоиться. Когнитивный стресс упал до безопасных двенадцати процентов.

— Лимит — одна минута, — зафиксировал Ян в памяти железное правило. — Никаких затяжных боев. Либо противник умирает за сорок секунд, либо я разрываю дистанцию и сбрасываю фокус.

Он открыл окно распределения характеристик. Полученные пять очков он, не колеблясь, вложил в базовые параметры выживаемости и скорости:

[Распределение характеристик: Ловкость: 14 -> 17 (+6% к скорости атаки и точности) Восприятие: 13 -> 15 (+4% к дальности системного сканирования)]

Ловкость увеличивала скорость анимаций персонажа. Чем быстрее его виртуальное тело могло нанести опережающий удар, тем меньше зазор оставался между призрачным хитбоксом и реальным клинком. А восприятие расширяло радиус отображения будущих действий.

Ян взглянул на карту.

Прямо перед ним, за полосой низкорослого кустарника, начинался подъем в скалистое ущелье. Там, среди серых базальтовых утесов, чернел провал входа в заброшенные штольни.

«Каменоломни Гнили».

Место, где новички гибли десятками. Для него же это был идеальный закрытый полигон, где можно было откалибровать временной сдвиг до единого такта и взять третий уровень без свидетелей.

Ян бесшумно поднялся с колена, стряхнул хвою со штанов и двинулся вверх по каменной тропе.

Глава 03. Каменоломни Гнили

Вход в штольню напоминал разъявленную пасть гигантского ископаемого ящера. Полу-сгнившие деревянные крепи, покрытые белесой плесенью, едва удерживали тонны нависающего базальта. Из глубины тянуло сыростью, затхлой серой и сладковатым, тошнотворным запахом разложения.

Ян остановился у самого входа, где дневной свет уступал место плотному сумраку.

[Локация: Каменоломни Гнили (Подземелье открытого типа)] [Уровень опасности: Высокий (Рекомендуется группа из 3-4 игроков 3-5 уровней)] [Штраф за гибель: Стандартный для хардкорных зон (-10% опыта, потеря случайного предмета экипировки)]

Ян хмыкнул. Для большинства игроков потеря десяти процентов опыта на начальных уровнях означала несколько часов нудного гринда, а потеря оружия — финансовый крах. Именно поэтому у входа в каменоломни не было видно привычных очередей из любителей легкой наживы. На земле виднелись лишь старые кострища и брошенные пустые склянки из-под лечебных зелий — свидетельства былых неудачных рейдов.

Он извлек из инвентаря просмоленный факел, выбитый из стартового набора припасов, и чиркнул кремнем. Огонь занялся с легким хлопком, отбрасывая дрожащие багровые тени на влажные стены.

И снова в воздухе возник рассинхрон.

Ян видел два факела. Первый — настоящий, пылающий в его руке. Второй — призрачный, полупрозрачный язык пламени, который колебался от сквозняка на два взмаха раньше. Искры от призрачного факела падали на землю за секунду с лишним до того, как осыпались настоящие.

— Замер задержки, — тихо произнес Ян, активируя внутренний таймер.

Он поднял руку и щелкнул пальцами.

Призрачный силуэт его ладони щелкнул пальцами. Звук щелчка в виртуальном пространстве раздался ровно через тысячу восемьсот двадцать миллисекунд.

— Ровно 1820 миллисекунд. Никаких колебаний. Задержка стабильна, как кварцевый резонатор, — зафиксировал он. — Квантовый шунт держит жесткую временную петлю. Сервер посылает такты с частотой шестьдесят герц. Значит, я опережаю серверный тикрейт ровно на сто девять кадров.

В сетевой терминологии сто девять кадров упреждения — это целая геологическая эпоха. В файтингах бойцы сражались за преимущество в три-четыре кадра анимации. У Яна было сто девять.

Он бесшумно двинулся по центральному штреку. Подошвы сапог мягко ступали по хрустящему гравия. Вдоль стен тянулись ржавые рельсы для вагонеток, наполовину ушедшие в вязкую, зловонную жижу. На каменных сводах висели флуоресцирующие лишайники, излучающие бледный зеленоватый свет, в котором тени казались особенно глубокими.

Впереди, за поворотом штольни, послышалось влажное шлепанье и мерзкий скрежет когтей о камень.

Ян прижался спиной к базальтовой стене, затаив дыхание. Призрачный контур его тела заранее прижался к камню, растворяясь во мраке.

Из-за угла выползла тварь.

[Членистый трупоед (Нежить / Насекомое)] [Уровень: 3] [Здоровье: 310 / 310]

Чудовище походило на чудовищную помесь сколопендры и раздутого трупа. Длиной более двух метров, покрытое склизким хитиновым панцирем буро-зеленого цвета, оно перебирало десятками суставчатых лап. Вместо головы у твари шевелилась ротовая воронка, усаженная рядами тонких, как иглы, зубов, с которых капала едкая зеленая слизь.

И в тот же миг в метре впереди реального трупоеда замерцал его призрачный фантом.

Призрак сколопендры резко ускорил бег, огибая вагонетку. На дистанции в три метра он свернулся кольцом, как сжатая рессора, и выстрелил передней частью тела вперед, метя зубчатой пастью точно в горло Яна.

Ян стоял неподвижно. Настоящий трупоед еще даже не повернул за вагонетку. Он все еще слепо шарил усиками по влажному полу, не подозревая о присутствии чужака.

«Одна секунда... Тысяча триста миллисекунд...»

Ян оттолкнулся от стены, сделал два шага навстречу еще пустому пространству и поднял кинжал острием вниз, направив его в точку, где призрачная тварь уже завершала бросок.

«Тысяча семьсот... Сейчас!»

Настоящий трупоед вылетел из-за вагонетки в яростном прыжке.

Скорость атаки моба третьего уровня была ошеломляющей — обычный игрок не успел бы даже вскинуть щит. Но сколопендра летела точно по колее, которую Ян прочитал почти две секунды назад.

Хруст!

Стальной кинжал ученика вонзился глубоко в нервный узел прямо за челюстной пластиной. Ян не стал удерживать клинок на месте — под действием инерции монстра он провернул лезвие, вспарывая хитиновые сочленения, и скользнул под брюхо твари, сделав мягкий перекат по мокрым камням.

[Критический удар в уязвимый сегмент!] [Нанесено: 114 урона!] [Эффект: Паралич двигательных нервов на 2.5 секунды]

Трупоед с глухим стуком врезался в каменный монолит стены, беспомощно дергая многочисленными лапами. Слизь шипела на камнях, разъедая мох.

Ян уже стоял на ногах позади твари. Ни секунды промедления. Призрачный силуэт сколопендры показывал конвульсивную попытку развернуться и хлестнуть ядовитым шипом на хвосте.

Ян наступил сапогом на сочленение панциря, намертво прижимая хвост к полу за секунду до того, как настоящий шип дернулся, и нанес два быстрых, расчетливых удара в стык между шейными сегментами.

Чвак! Чвак!

[Критический удар: 78 урона!] [Критический удар: 84 урона!] [Членистый трупоед погибает] [Вы получили: 180 очков опыта] [Получена добыча: Панцирная пластина трупоеда x2, Флакон едкой слизи x1, Медная монета x28]

Полоска здоровья Яна осталась нетронутой: [120 / 120].

Ноль полученного урона. Ни царапины на холщовой рубахе.

Он вытер клинок о пучок сухого мха и двинулся дальше. Штольня уходила вниз под крутым углом. Воздух становился гуще, наполняясь испарениями подземных вод.

Следующие пятнадцать минут превратились в методичную, почти хирургическую зачистку. Ян двигался по лабиринту штолен, как призрак.

Два пещерных ползуна четвертого уровня попытались устроить засаду на потолке, свисая на липких паутинных нитях. Для группы новичков это была классическая ловушка-вайп: монстры падали на голову замыкающему магу или лучнику, парализуя ядом.

Но Ян увидел их призрачные падения задолго до того, как они разжали лапы. Он просто отошел на три шага в сторону, позволив обоим монстрам с грохотом шлепнуться на пустые камни, и хладнокровно вогнал клинок в незащищенные затылки дезориентированных тварей.

[Вы получили: 220 очков опыта] [Вы получили: 240 очков опыта]

[Внимание: Текущий уровень стресса коры головного мозга: 41%] [Эффект Ghost Drift: Легкая дезориентация]

Ян немедленно присел за выступом гранитной породы, опустил веки и глубоко задышал.

В реальном мире в капсуле тихо шелестели помпы, прокачивая охлаждающий гель. На затылке покалывало, словно к коже приложили кусок сухого льда. Ян считал вдохи: вдох — четыре секунды, задержка — две, выдох — четыре. Через двадцать секунд призрачная пелена перед глазами развеялась, вернув четкость восприятию.

— Контроль, — напомнил он себе. — Не увлекаться комбо. Бить короткими сериями.

Он поднялся и вышел на широкую площадку — центральный забой древней шахты.

Это была гигантская каверна высотой с пятиэтажный дом. В центре высились завалы черного рудного шлака, ржавые останки гигантского подъемного механизма и перевернутые платформы. Весь пол пещеры был усеян белеющими костями — как человеческими, так и звериными.

А на вершине шлакового кургана, среди груды искореженного железа, восседал хозяин каменоломен.

[Гнилостный Надзиратель (Нежить / Мутант / Элитный босс подземелья)] [Уровень: 5] [Здоровье: 1450 / 1450] [Броня: 45] [Особые свойства: Тяжелая поступь, Кислотный плевок, Круговой взмах киркой]

Босс выглядел кошмарно. Это был трехметровый исполин, сшитый из мертвой плоти рудокопов и скованный железными обручами. Его правая рука срослась с массивной двуручной кайлом-киркой, покрытой запекшейся черной кровью. Брюхо твари пузырилось зелеными гнойниками, сквозь которые просвечивала ядовитая жижа.

Обычные игроки шли на Надзирателя впятером: бронированный танк держал агро и впитывал чудовищные удары кирки, жрец непрерывно накачивал танка лечением, а двое диспников и маг аккуратно ковыряли толстую шкуру монстра, молясь, чтобы босс не повернулся и не плюнул кислотой в задние ряды.

У Яна не было ни танка, ни лекаря. У него было сто двадцать единиц здоровья — ровно на один скользкий удар этой чудовищной кирки.

Но у него был временной зазор в 1820 миллисекунд.

Ян шагнул из тени штольни на освещенный фосфорным светом пятачок.

Надзиратель вскинул уродливую голову с единственным бельмом вместо глаз. Из его разорванной пасти вырвался низкий, вибрирующий рев, от которого с потолка каверны посыпалась мелкая каменная крошка.

[Бой начался!]

И в ту же миллисекунду перед Яном вспыхнула призрачная голограмма будущего.

Призрак Надзирателя сделал чудовищный шаг вперед, земля под его призрачными ногами содрогнулась. Его раздутое брюхо колыхнулось, горло вздулось огромным пузырем — подготовка к кислотному плевку!

Системный индикатор подсветил конус поражения: веер зеленой кислоты покрывал сектор в двенадцать метров прямо по курсу движения Яна.

Время каста плевка: 1.5 секунды.

Ян даже не поморщился.

Настоящий босс на кургане еще только опускал лапу на шлак, готовясь сделать первый шаг. А Ян уже сорвался в диагональный рывок вправо, огибая курган по дуге и уходя далеко за пределы будущего конуса поражения.

Спустя 1.82 секунды реальный Надзиратель шумно выдохнул, и гигантская струя кипящей зеленой слизи ударила в пустое место, где Ян стоял мгновение назад. Камни зашипели, покрываясь едкой белой пеной.

Ян уже был в шести метрах сбоку.

Призрачный босс развернулся на месте с неожиданной для такой туши грацией. Чудовищная кирка в правой лапе описала горизонтальную дугу — круговой взмах радиусом в четыре метра, сметающий все живое.

Настоящий Надзиратель в это время только поворачивал корпус, захлебываясь остатками кислоты.

Ян не стал отступать. Отступить — значило затянуть бой и нарваться на перегрев мозга.

Он рванул вперед, навстречу приближающемуся колоссу. Но не по прямой линии, а по точно рассчитанной траектории, проходящей на десять сантиметров ниже плоскости будущего кругового взмаха.

Когда настоящая кирка со свистом рассекла воздух над его головой, вздымая ураганный ветер, Ян уже скользнул под тяжелую руку чудовища. Воздушная волна едва не сорвала капюшон с его плеч, но системный урон показал абсолютный ноль.

[Уклонение в критический тайминг!]

Ян оказался вплотную к левому боку монстра. Здесь, под слоем сгнившей плоти, пульсировал огромный лимфатический узел — системная слабая точка, подсвеченная призрачным маркером.

— Получи, урод, — прошептал Ян.

Он нанес серию из трех стремительных колющих ударов кинжалом точно в пульсирующее сочленение.

Хрусь! Чвак! Чвак!

[Критический удар в уязвимую зону: 142 урона!] [Критический удар в уязвимую зону: 138 урона!] [Критический удар в уязвимую зону: 151 урона!] [Эффект: Тяжелый разрыв тканей! Броня босса снижена на 50%!]

Здоровье Надзирателя рухнуло на треть: [1019 / 1450]!

Великан взревел от ярости и боли. Он попытался топнуть ногой, вызывая сейсмическую волну, но Ян уже видел эту волну за секунду до того, как стопа монстра оторвалась от земли. Он мягко подпрыгнул, коснувшись сапогом колена монстра, использовал его как опору и взлетел на спину чудовища.

Затылок Яна взорвался вспышкой жара.

[Внимание! Время непрерывного квантового контакта: 38 секунд] [Когнитивная нагрузка: 64%] [Опасность перегрузки!]

— Успею! — процедил сквозь зубы Ян.

Призрак босса на спине пытался достать его свободной левой лапой, скрюченной, как железный крюк. Лапа уже летела к шее Яна на опережающем экране.

Ян отклонил голову ровно на пять сантиметров назад. Реальные когти просвистели в миллиметре от его носа, разрезав лишь воздух.

В ту же секунду Ян перехватил кинжал обеими руками и с размаху вогнал все шестнадцать сантиметров стали в основание черепа Надзирателя — прямо между двумя ржавыми скобами, скрепляющими позвонки.

Кр-раш!

[Смертоносный критический удар!] [Нанесено: 412 урона!] [Поражение центрального нервного узла!]

Надзиратель замер, словно пораженный молнией. Его гигантская туша задрожала, из швов на шее повалил черный зловонный пар. Полоска здоровья сжалась до узкой красной ниточки: [120 / 1450].

Ян выдернул нож, спрыгнул на землю позади монстра и одним плавным, круговым движением перерезал подколенное сухожилие левой ноги колосса.

Ч-ха!

[Нанесено: 135 урона!] [Гниlostный Надзиратель погибает!]

Исполин покачнулся. Двуручная кирка с грохотом выпала из мертвых пальцев, расколов базальтовую плиту. Следом за оружием многотонная туша босса рухнула ничком на курган руды, взметнув облако серой могильной пыли.

В наступившей тишине пещеры раздался торжественный звон фанфар, доступный только победителю:

**[Поздравляем! Вы в одиночку зачистили подземелье «Каменоломни Гнили»!]
[Достижение: «Безупречный хищник» (Победа над боссом подземелья без получения урона)] [Получено опыта: 1 850]**

[Уровень повышен! Ваш текущий уровень: 3] [Получено 5 свободных очков характеристик] [Опыт: 750 / 2500]

Ян тяжело опустился на каменный обломок, уперев локти в колени. Дыхание было прерывистым, в глазах плясали радужные круги. Когнитивный таймер показывал спад напряжения: 52%... 38%... 19%...

Бой продлился сорок семь секунд. Тринадцать секунд запаса до потери сознания.

Но результат стоил каждого миллиграмма сожженных нервных клеток.

Над поверженным боссом материализовался роскошный сундук из кованого железа, объятый мерцающим сапфировым свечением — признак редкой, элитной добычи.

Ян подошел к сундуку и коснулся замка. Крышка с тяжелым скрипом откинулась, являя взору сокровища:

[Добыча с босса «Гниlostный Надзиратель»:] — Золотая монета x5 — Серебряная монета x48 — Редкий минерал: Теневой обсидиан x2 — Оружие (Редкое): «Игла Фантома»

Ян замер, глядя на лежащий на бархатной подкладке кинжал.

Это был шедевр кузнечного и магического искусства. Тонкий, гравированный клинок из матовой темной стали, по лезвию которого струились едва заметные серебристые руны. Оружие словно поглощало падающий свет, оставляя за собой легкий смазанный шлейф при малейшем движении.

Ян взял кинжал в руку. Оружие легло в ладонь идеально, словно продолжение его собственных костей и связок.

Перед глазами всплыло системное описание предмета:

**[Игла Фантома (Кинжал)] [Качество: Редкое (Синее)] [Требуемый уровень: 3]
[Урон: 24 - 38] [Прочность: 65 / 65] [Свойства: +8 к Ловкости +5 к Восприятию +15% к шансу нанесения критического удара Пассивный эффект: «Фазовый укол» — критические атаки игнорируют 25% физической брони цели. Уникальное свойство: «Эхо клинка» — при нанесении урона с упреждением цель получает дополнительно 20 единиц чистого урона пустоты.]**

— Дополнительный урон при ударе с упреждением... — Ян почувствовал, как по спине пробежали мурашки. — Система сама подстраивает лут под мой скрытый боевой паттерн!

Он тут же экипировал «Иглу Фантома» в правую руку, отправив старый тренировочный огрызок в утиль. С новыми бонусами кинжала его ловкость подскочила до внушительных 25 единиц, а базовый урон вырос в четыре раза!

Пять золотых монет и почти полсотни серебра перекечевали в кошелек. На реальном счете это было уже больше полусотни кредитов — дневной заработок квалифицированного инженера на заводах мегаполиса. И это за один единственный подземный рейд!

Ян распределил полученные характеристики третьего уровня: [Ловкость: 25 -> 28] [Выносливость: 10 -> 12 (+40 к здоровью)]

Теперь его запас здоровья составлял 160 единиц.

Он бросил прощальный взгляд на пустую каверну и двинулся к запасному выходу из штолен, отмеченному на мини-карте. Пора было возвращаться на поверхность.

Тропа вела к Восточной Заставе — главному перекрестку региона, соединяющему стартовые локации Нордгарда с торговыми трактами и центральными городами.

Ян еще не знал, что у заставы его уже ждали те, кто считал этот мир своей безраздельной собственностью.

Глава 04. Встреча у заставы

Горная тропа круто спускалась к широкой каменной седловине, зажатой между двумя отвесными гранитными пиками. Это место на картах Нордгарда называлось Волчьими Воротами. Естественное горлышко бутылки: единственный сухопутный путь, соединявший тихие стартовые предгорья с центральными равнинами и торговым трактом, ведущим к столице региона — городу Белый Предел.

И прямо поперек этого прохода высилась тяжелая бревенчатая застава с железными кольями, палисадом и массивными сторожевыми вышками из мореного дуба.

Над главной аркой ворот лениво полоскалось на ледяном ветру огромное знамя из темно-синего шелка. На ткани золотыми нитями был вышит символ, внушавший священный трепет миллионам игроков «Апейрона»: раскинувший крылья хищный орел, сжимающий в когтях тяжелый рыцарский щит.

Герб клана «Эгида».

Ян остановился на каменистом гребне холма в сотне метров от ворот, спрятав рукоять «Иглы Фантома» под просторную полу своего потертого походного плаща.

«Эгида» была не просто игровой гильдией. В реальном мире это был транснациональный синдикат, контролируемый венчурными фондами и частными охранными корпорациями Азиатско-Тихоокеанского сектора. В «Апейроне» они действовали как безжалостная оккупационная армия. Они скупали виртуальную недвижимость, монополизировали городские аукционы, приватизировали богатые золотые жилы и выкачивали миллиарды реальных кредитов, конвертируя виртуальную валюту через легальные шлюзы.

Их стратегия в стартовых зонах отличалась холодной, расчетливой жестокостью. Новичок, только что пришедший в игру в надежде заработать на хлеб или выплатить долги, не имел права покинуть тренировочные локации свободным человеком.

Схема была отработана годами. Либо ты подписывал кабальный контракт рекрута, обязуясь отдавать семьдесят процентов добычи и батрачить на клановых делянках по четырнадцать часов в сутки, либо выплачивал колоссальную дань за выход в большой мир, либо твоего персонажа превращали в фарш прямо у заставы. За чертой безопасной зоны законы приличия переставали существовать: здесь царило право сильного.

Возле массивных дубовых ворот столпилось около пятидесяти игроков начальных уровней. Люди сбились в испуганную кучу. Кто-то нервно сжимал в руках деревянные посохи учеников, кто-то переглядывался, судорожно сжимая ржавые охотничьи топоры. Воздух звенел от подавленного напряжения, страха и бессильной злобы.

Проход перекрывали шестеро бойцов в полированных стальных латах с позолоченными наплечниками. Уровни стражей заставы колебались от девятого до двенадцатого. Для вчерашних казуалов первого-третьего уровней эти бойцы казались неприступными стальными башнями: мерцающие зачарованиями клинки, тяжелые щиты с геральдикой, тройной перевес в характеристиках и здоровье.

— Слушай сюда, стадо! — громогласный, раскатистый бас разорвал гул толпы, заставив новичков вздрогнуть и замолчать.

Вперед лениво выступил рослый широкоплечий воин в тяжелых пластинчатых доспехах из черненной стали. За его спиной покачивался массивный полторный меч, по широкому долу которого змеились шипящие синеватые дуги электрических разрядов. Над его шлемом с узким забралом пульсировали золотые строчки системного профиля:

[Кром Железнорукий] [Клан: Эгида (Сотник карательного крыла Нордгарда)] [Класс: Мечник-Гладиатор (Уровень 12)] [Здоровье: 1 120 / 1 120] [Броня: 68]

Кром сплюнул сквозь зубы в серую пыль под ногами и обвел дрожащую толпу тяжелым, презрительным взглядом хозяина скотобойни.

— Повторяю в последний раз для особо тупых, контуженных и глухих! — прорычал сотник, заложив латные перчатки за широкий пояс. — Правило перехода через Волчьи Ворота простое. Каждый бродяга сдает в ларец провизора восемьдесят процентов меди и серебра, накопленных за время стартового кача. Любой предмет качества «необычное» и выше подлежит безоговорочной сдаче в арсенал сотни. Те, кто откажется, пойдут на перерождение с потерей опыта. Те, кто попытается умничать, получают вечный запрет на выход из сектора!

— Это беспредел! — раздался тонкий, срывающийся голос из задних рядов.

Вперед протиснулся щуплый юноша в изорванной мантии мага. В его глазах стояли слезы отчаяния. — Мы трое суток без сна выбивали шкуры и медные гроши у пещерных ползунов! Мне нужно перевести деньги матери на искусственную почку в реале! Вы не имеете права перекрывать системный тракт! «Апейрон» по лицензионному соглашению — свободная территория!

Кром тихо, утробно рассмеялся. Его соратники на заставе поддержали командира издевательским гоголом.

Сотник медленно сделал шаг вперед. Металл его поножей тяжело скрипнул.

— Свободная территория? Лицензионное соглашение? — Кром качнул головой с притворным сочувствием. — Парень, ты где мозги оставил? В своей гнилой хрущобе в трущобах? Запомни раз и навсегда: лицензия написана для планктона. А власть здесь — это совет директоров «Эгиды». Наш клан платит разработчикам миллионные роялти за аренду секторов. Мы здесь — закон, суд и палачи.

Мечник даже не стал обнажать клинок. Он резко вскинул правую руку в тяжелой рукавице, активируя классовый навык [Силовой толчок гладиатора].

Воздух перед его перчаткой уплотнился, вспыхнула полупрозрачная ударная волна. Удар пришелся прямо в грудь кричавшему магу. Раздался глухой хруст ребер. Тело юноши оторвалось от земли и, описав пологую дугу, с грохотом врезалось в гранитную скалу в десяти метрах позади толпы.

[Нанесено: 184 урона!] [Игрок «Альтаир_Ветреный» погибает]

Над камнями взметнулся серый погребальный прах, оставив на пыльной траве пару десятков выбитых монет и сломанную ореховую ветвь посоха.

Толпа в ужасе отшатнулась, вжавшись в склон. Женщина-лекарь на краю тропы подавила судорожный рыдающий всхлип. Несколько новичков, понутив головы, покорно двинулись к кованому сундуку клана, торопливо вытряхивая накопленные гроши.

Ян неторопливо шагал сквозь расступающуюся массу игроков.

Его походка была спокойной, упругой, без малейшей суеты. Он не опускал глаз, не горбился, не прятал взгляд. На его лице застыла маска абсолютного, хирургического хладнокровия.

В его зрительном поле мир уже давно двоился.

Перед каждым из шестерых клановых карателей плясали их призрачные тени. Призраки двигались в своем опережающем времени: вот один из охранников зевнул, поправил ремень арбалета, сплюнул через плечо — и ровно через 1820 миллисекунд настоящий страж повторил эту цепочку движений до единого миллиметра.

Ян шел прямо по центру тракта, целясь точно в створ ворот и совершенно игнорируя очередь к сундуку поборов.

— Стоять, оборванец, — лениво преградил ему дорогу один из бойцов десятого уровня, опустив тяжелое кованое копье на уровень груди Яна. — Глаза жиром заплыли? Вон туда встал, на колени, и вывернул сумку. Живо!

Ян даже не замедлил шаг. Он просто отвел наконечник копья ребром ладони в сторону, продолжая движение.

Охранник опешил от такой наглости, уже открыв рот для отборной брани, но внезапно Кром вскинул руку в латной перчатке, останавливая подчиненного.

Взгляд сотника, наметанный на ценные трофеи, скользнул по бедру Яна.

Из-под холщового плаща, качнувшегося от шага, на долю секунды показалась рукоять и часть ножен «Иглы Фантома». Тонкая матовая сталь, по которой пробегали сапфировые всполохи и серебряная вязь древних рун. Это было сияние редкого, элитного артефакта — синее свечение качества «Редкое», которое в этих стартовых предгорьях не встречалось практически никогда.

В глазах Крома вспыхнула откровенная, хищная алчность.

Он шагнул вперед, преграждая Яну путь своим массивным телом, закованным в латы.

— А ну стоять, плут, — протянул сотник, кривя губы в самодовольной ухмылке. — Откуда у первоуровневого нищеброта синий ствол? Ты у кого его спер, крысеныш?

Ян остановился в трех шагах от мечника. Его глаза встретились с взглядом сотника. Ни страха. Ни вызова. Только ледяная пустота человека, разбиравшего серверные логи и знавшего цену каждому биту информации.

— Нашел, — ровно ответил Ян. — Отойди с дороги.

Толпа за спиной ахнула. По рядам пробежал шепоток: — Он что, с ума сошел?.. — Это же Кром, у него двенадцатый уровень, он его пополам переломит! — Парень камикадзе...

Каратели «Эгиды» дружно захохотали. Кром покачал головой, словно забавляясь поведением взбесившегося таракана.

— Слышь, клоп, ты походу не догоняешь, куда попал, — сотник медленно потянул из-за спины полуторный меч. Клинок с шипением озарился молниями зачарования. — Значит расклад такой. Кинжал бросаешь сюда на камни. Все золото выгребашь до последнего медяка. Потом встаешь на колени, целуешь герб на моем щите и умоляешь меня отпустить тебя живым. Если откажешься — я сниму с тебя этот плащ вместе со шкурой, а потом мои парни будут резать тебя на точке воскрешения, пока твой персонаж не сотрется в пыль.

Ян не шелохнулся. Рука под плащом уже легла на рифленую рукоять «Иглы Фантома».

— Я спросил один раз, — его голос прозвучал тихо, но удивительно четко в наступившей тишине. — Ты отойдешь добровольно или мне убрать тебя с дороги самому?

Улыбка мгновенно сползла с лица Крома. Лоб сотника побагровел. Ни один смертный в этом секторе не смел бросать ему вызов.

— Ну все, ублюдок. Ты сам напросился на мясо, — прошипел мечник.

[Игрок «Кром Железнорукий» активирует режим кланового поединка!] [Тип боя: Дуэль чести без штрафа за убийство] [Обратный отсчет системы: 3... 2... 1...]

Для всех зрителей, для стражей заставы и самого Крома эти три секунды были формальным таймером, чтобы приготовиться.

Но для Яна бой начался на отметке «2».

Потому что именно в этот момент призрачный силуэт Крома сорвался с места!

Опережающий фантом будущего показал все до мельчайших подробностей. Кром не собирался фехтовать. Он включил тяжелый рывок гладиатора, рассчитывая сбить плута с ног массой и разрубить его пополам сокрушительным нисходящим ударом меча.

Но Ян, как профессиональный сетевой тестер, видел не просто движения. Он видел хит-боксы и уязвимости анимации.

Тяжелый полуторник требовал широкого замаха. В момент подъема клинка правый наплечник Крома задирался вверх ровно на пять сантиметров, обнажая подмышку, где проходила артерия и нервный узел руки. Левая нога мечника в фазе выпада полностью выпрямлялась в колене, принимая на себя весь вес stodvadtsatikiлограммового латника.

Критическая точка баланса. Абсолютная уязвимость кинематики.

[Счетчик задержки: -1820 ms] [Сенсорный фокус: 100%] [Режим: Прецизионный перехват пакетов]

«Один...»

Настоящий Кром еще стоял на месте, самодовольно ухмыляясь и предвкушая легкую расправу.

А Ян уже сделал свой первый шаг.

Это не было похоже на атаку новичка. Это было молниеносное, стелющееся скольжение пантеры. Ян сместился чуть вправо, ныряя под еще не начавшийся замах.

В ушах прозвучал финальный системный удар гонга: «Бой!»

И только сейчас настоящий Кром начал свое движение.

Он напряг мышцы, вкладывая всю мощь в свой коронный удар. Но реальность разлетелась вдребезги.

Потому что там, куда рука Крома только начинала подниматься, уже сверкало сапфировое острие «Иглы Фантома»!

Ш-ш-их!

Кинжал вошел в открывшуюся щель под наплечником с пугающей легкостью. Острие распорол плотную кольчужную сетку и с хрустом рассекло пучок сухожилий плечевого сустава ровно за миг до того, как меч сотника поднялся на уровень глаз!

[Упреждающее критическое попадание в уязвимое сочленение!] [Нанесено: 284 урона!] [Эффект «Игла Фантома»: Фазовый укол игнорирует броню!] [Уникальный урон пустоты: +20] [Эффект: Нарушение иннервации! Правая рука противника полностью парализована на 4 секунды!]

Огромный полуторный меч, искрящийся молниями, с глухим звоном вывалился из онемевших пальцев сотника, вонзившись острием в землю.

Глаза Крома расширились от первобытного ужаса. Он не понял, что произошло. В его восприятии он даже не успел взмахнуть клинком! Рука повисла безжизненной плетью, а тело пронзила обжигающая боль.

— К-как... — вырвался из его горла хрип.

Ян не произнес ни слова. Он уже двигался дальше по траектории, которую призрак нарисовал секунду назад.

Призрак показывал, как сотник от шока начнет оседать на левую ногу, пытаясь отступить назад.

Ян скользнул за спину противника. Его правый сапог жестко и безжалостно врезался точно в подколенный сгиб опорной ноги латника в ту самую микросекунду, когда сустав был максимально нагружен.

Хруст!

Сухожилие лопнуло. Огромный латник сдавленно взвыл и рухнул на колени, запрокинув голову назад.

И в этот же миг «Игла Фантома» описала короткую сверкающую дугу.

Тонкое лезвие вошло точно в открывшийся стык между стальным нагрудником и шейным кольцом — прямо в сонную артерию, распарывая горло до самого шейного позвонка.

Кр-р-а-ах!

[Сверхкритический удар в летальную зону!] [Нанесено: 840 урона!] [Игрок «Кром Железнодорожный» получает критическое смертельное ранение!] [Игрок «Кром Железнодорожный» погибает!]

Вся схватка заняла ровно две с половиной секунды.

Два расчетливых, выверенных укола. Ноль полученного урона.

Полоска здоровья двенадцатого уровня мгновенно обратилась в прах: [0 / 1 120].

Тяжелая туша сотника карателей завалилась набок, глухо ударившись стальным шлемом о дорожный гранит. Спустя секунду мертвое тело окуталось серым системным туманом и распалось на тысячи светящихся частиц, оставив на пыльной тропе сверкающий трофейный меч, обвешанный разрядами молний, толстый кожаный кошелек с монетами и латные наручи тонкойковки.

Над заставой повисла абсолютная, гробовая тишина.

Даже ледяной ветер, казалось, перестал шуметь в кронах вековых сосен. Шелковое знамя с орлом сиротливо обвисло на флагштоке.

Пятьдесят новичков в толпе стояли с побелевшими лицами и отвисшими челюстями. Никто не мог издать ни звука. То, что они только что увидели, не укладывалось ни в какие гайды, стримы или правила игры. Новичок третьего уровня в холщовой рубашке за две секунды в соло уничтожил одетого в сталь офицера топ-клана, даже не позволив тому коснуться своего меча!

Пятеро оставшихся охранников «Эгиды» оцепенели. Их лица под забралами посерели от дикого, животного страха. Копье в руках одного из бойцов ходило ходуном, выбивая дробь по железному наконечнику.

Ян не спеша подошел к кучке выпавшего лута. Наклонился, подобрал зачарованный полуторник Крома, мешок с золотом и наручи, спокойно отправив все в свой пространственный карман.

Затем он выпрямился и медленно перевел свой ледяной, немигающий взгляд на оставшихся стражей.

Перед ними в воздухе уже металась их призрачные двойники. Призраки тряслись от ужаса, пятились к воротам, а копьеносец на опережающем экране уже бросал свое оружие в траву и улепetyвал вверх по ступеням дозорной башни.

Ян стряхнул прозрачную каплю цифровой крови с кончика «Иглы Фантома» и сделал один размеренный шаг вперед.

— Кто следующий? — спокойно спросил он.

Ответом ему был сухой стук брошенного о землю оружия.

Копьеносец в панике развернулся и с воплем бросился внутрь укрепления, спотыкаясь на ступенях. Четверо оставшихся латников синхронно попятись назад, прижимаясь к бревенчатым стенам и с ужасом освобождая широкий проход под аркой ворот.

Ян не прибавил шагу. Он спокойно пошел вперед, перешагнув через брошенное копьё.

За его спиной толпа новичков замерла на миг, а затем взорвалась оглушительным, восторженным гулом. Люди кричали, махали руками, не веря в случившееся чудо. Но Ян даже не оглянулся.

Он прошел сквозь створ ворот Волчьих Ворот, спускаясь на открытые равнины Нордгарда.

Но в этот же миг в его висках раздался новый, незнакомый системный импульс. Пространство перед глазами подернулось рябью, и мир на мгновение потерял краски.

Античит корпорации «Нейрал Динамикс» наконец-то обратил свое внимание на аномального игрока.

Глава 05. Системное признание

Окружающий мир внезапно потерял насыщенность красок.

Шум северного ветра, шелест вековых сосновых лап и далекие возмущенные выкрики у бревенчатой заставы словно утонули в толще мутной, ледяной воды. Серое небо Нордгарда застыло, капли утренней росы, срывающиеся с широкого листа папоротника у обочины тропы, зависли в воздухе неподвижными стеклянными бусинами. Пространство вокруг Яна расчертила тончайшая трехмерная сетка координат, пульсирующая холодным бирюзовым свечением системного оверлея.

[Внимание: Серверная пауза локального сегмента #084-Нордгард] [Инициализирован протокол безопасности Уровня 0: «Глубокий аудит»] [Инициатор: Модуль мониторинга сетевых аномалий «Цербер-Прайм»] [Объект проверки: Игрок «Дельта» (ID: 0x994F-B21C)]

Ян замер на полушаге, не в силах шевельнуть даже пальцем виртуального аватара. Сердце в груди пропустило глухой, тяжелый удар.

В реальном мире, в четырнадцатиметровой бетонной конуре Девятого сектора, в недрах бронированного саркофага «Синнапс-7» надрывно взвыли помпы охлаждения. Температурные датчики капсулы фиксировали скачок энергопотребления на спаянной плате. Охлаждающий гель вокруг его тела вздрогнул от мелкой вибрации, а в затылочный порт вонзилась тонкая, колющая боль — признак того, что серверный шлюз послал высокоприоритетный диагностический запрос прямо в синапсы мозга.

«Началось... — промелькнула холодная, острая мысль. — Неужели античит перехватил фазовый сдвиг? Бан по железу? Принудительный аварийный выброс из сети?»

Если его сейчас вышвырнут из «Апейрона» с вечной блокировкой биометрического идентификатора, это будет равносильно смертному приговору. До визита ликвидаторов кредитного синдиката «Вектор-Капитал» оставалось меньше шестнадцати часов. В реале его ждала конфискация капсулы, долговая яма и принудительное изъятие биоактивов на донорские органы согласно параграфам муниципального кодекса для неплательщиков.

Перед его глазами, полностью перекрывая обзор, развернулся гигантский черный терминал с водопадом системных строк, несущихся с головокружительной скоростью:

[Запрос логов телеметрии: Дуэль «Дельта» vs «Кром Железнорукий»] [Анализ таймингов: Время реакции игрока «Дельта» — минус 1820 ms] [Сверка с физической моделью: Упреждающее позиционирование клинка произошло за 1.82 сек до инициации навыка «Таранный выпад»] [Вероятность случайного угадывания траектории: 0.0000031 %] [Подозрение на использование недокументированного ПО: Взлом памяти, инъекция dll-библиотек, рассинхронизация сокетов]

В виртуальное пространство перед Яном сооткнулся трехмерный аватар проверки — монолитное, лишенное лица зеркало в форме парящей октаэдрической пирамиды. Вокруг полированных граней медленно вращались концентрические кольца из сияющих цифровых глифов на машинном коде низкоуровневых квантовых протоколов.

Это был сам «Демиург» — квантовый сверхразум, управляющий экономикой, физикой и балансом «Апейрона». Созданный лучшими умами корпорации «Нейрал Динамикс», этот алгоритм обладал абсолютной властью внутри всей виртуальной вселенной.

[Сканирование оператора на физическом уровне...] [Опрос нейроинтерфейса капсулы «Синнапс-7»...] [Проверка целостности исполняемого бинарного файла клиента: 100 % (Оригинальная цифровая подпись Neural Dynamics)] [Проверка фоновых процессов в операционной системе: Сторонних перехватчиков не обнаружено] [Анализ оптического кабеля и сетевого шлюза: Входящий сетевой пакет неизменен] [Анализ энцефалограммы и биоритмов коры головного мозга:] — Сенсорная кора: Аномальная сверхпроводимость — Зрительный бугор: Фазовый сдвиг синаптической передачи — Скорость опережающей когнитивной обработки: Превышает

базовый человеческий порог в 4.1 раза [Историческая справка детектора: Совпадение паттерна с феноменом гипер-прогностической интуиции редких киберспортсменов класса «Альфа»]

Ян напряженно вглядывался в строки, чувствуя, как немеют виски.

Кустарный квантовый демультиплексор, спаянный им на грязном кухонном столе тонкими медными волосками, сотворил невероятное. Капсула не использовала хакерские скрипты. Она не модифицировала исполняемые файлы клиента в оперативной памяти. Она просто транслировала электрические импульсы его зрительного нерва напрямую в квантовую шину данных, заставляя сырую серверную экстраполяцию отображаться на сетчатке глаз раньше времени.

Для внешнего античита сигналы Яна были не сторонней программой. Они регистрировались как естественная, хотя и пугающе аномальная работа его собственной нервной системы!

Строки в терминале замерли. Гигантская зеркальная пирамида медленно накренилась, испуская басовитый гул, словно искусственный интеллект столкнулся с глубочайшим концептуальным противоречием в своих логических цепочках.

[ВНИМАНИЕ: Ошибка стандартной классификации инцидента] [Программных нарушений не зафиксировано] [Вывод квантового ядра: Уникальная биологическая мутация сенсорной коры оператора] [Вердикт: Игрок «Дельта» демонстрирует феномен трансцендентной прогностической реакции нулевого порядка (Сенсорная прекогниция)] [Интерпретация квантового движка «Демииург»:] «Человеческий мозг оператора способен бессознательно экстраполировать векторы квантовых вероятностей поля до их фактической материализации в игровом пространстве. Принудительное ограничение функционала признано нецелесообразным, так как противоречит фундаментальному протоколу естественного раскрытия потенциала пользователей.»

Ян едва сдержал судорожный выдох облегчения, чувствуя, как ледяной спазм в груди отпускает.

Античит посчитал аппаратный сбой спаянного чипа его гениальной биологической мутацией! Самообучающийся квантовый искусственный интеллект не мог предположить, что его совершенные алгоритмы обмануты куском обожженной проволоки и старым советским паяльником. Для сложнейшей нейросети проще было поверить в феномен сверхчеловека с мутацией мозга, чем в дыру в собственном квантовом демультиплексоре!

И в этот миг бирюзовая сетка вспыхнула ослепительным золотым сиянием, заливая все вокруг теплым светом.

[Автоматическая коррекция игрового статуса] [В соответствии с фундаментальным протоколом эволюционной адаптации «Апейрона»: Игроки, демонстрирующие уникальные сенсорные аномалии, подлежат интеграции в специализированные классовые ветви] [Удаление базового класса: [Плут]] [Разблокирован скрытый уникальный класс нулевого порядка!] [Поздравляем! Вы получили уникальный класс: [Хроно-Тестер]]

[Класс: [Хроно-Тестер] (Уникальный / Скрытый / Ранг: Сингулярность)] [Описание: Исследователь пограничных состояний времени, сетевых задержек и квантовых вероятностей. Способен взаимодействовать с событиями до их официальной фиксации сервером.]

Перед глазами Яна всплыло обновленное древо навыков. Вместо стандартных умений плута — ядов, скрытности и ударов исподтишка — перед ним сияли совершенно другие, неизвестные обычным игрокам системные формулы:

[Получены классовые навыки [Хроно-Тестера]:]

1. [Пассивный навык: «Отрицательный Пинг (-1820 ms)»] — Ваше восприятие постоянно зафиксировано на 1820 миллисекунд впереди физического времени сервера. — Вы видите

хитбоксы, траектории снарядов, подготовку заклинаний и маршруты противников до их фактического совершения. — Ограничение класса: «Ghost Drift» (Призрачный Дрейф). Каждая секунда непрерывного боевого контакта увеличивает когнитивную нагрузку на мозг оператора. При достижении 100% наступает тепловой коллапс синапсов (автоматический дисконнект с потерей 50% здоровья). Максимальное безопасное время боя: 60 секунд. Время полного рассеивания перегрузки: 15 секунд вне боя.

2. [Активный навык: «Призрачный Пакет» (Ghost Packet) — Уровень 1] — Затраты: 30 энергии. Перезарядка: 4 секунды. — Механика: Удар, нанесенный по опережающему призрачному хитбоксу цели, фиксируется квантовой шиной как «приоритетный ретроактивный пакет». — При совпадении координат на сервере цель получает 200% физического урона в виде чистого урона пустоты, игнорируя любые типы физической и магической брони. Накладывает эффект «Рассинхронизация» (снижение скорости атаки врага на 30% на 3 секунды).

3. [Активный навык: «Десинхронизация Хитбокса» (Hitbox Desync) — Уровень 1] — Затраты: 40 энергии. Перезарядка: 12 секунд. — Механика: На 1.82 секунды ваше физическое тело смещается относительно реальных серверных координат. Все вражеские атаки, направленные в вас в этот интервал времени, гарантированно промахиваются, рассекая пустой воздух («Пакетная потеря цели»).

[Все характеристики пересчитаны в соответствии с новым классом!] [Текущие параметры персонажа:] [Имя: Дельта] [Класс: Хроно-Тестер (Уровень 3)] [Здоровье: 220 / 220] [Энергия: 190 / 190] [Вычислительный фокус (Мана): 120 / 120] [Сила: 12] [Ловкость: 32 (+8 от «Иглы Фантома»)] [Восприятие: 22 (+5 от «Иглы Фантома»)] [Интеллект: 16] [Свободные очки характеристик: 5]

Мир вокруг Яна с глухим хлопком ожил. Краски вернулись, капля росы со звонким всплеском разбилась о влажный лист, ледяной ветер вновь закружил хвою на тропе.

Ян стоял посреди дороги, глядя на свои ладони. Пальцы покалывало ровным, пульсирующим теплом, словно по кровеносным сосудам бежал чистый жидкий азот.

Это было триумфальное системное признание.

Система «Апейрона» не просто отказалась банить его за использование аппаратной бреши — она легализовала этот баг, закрепив его в архитектуре скрытого класса! Навык «Призрачный Пакет» теперь позволял атаковать фантомные проекции будущего, и сервер сам конвертировал этот урон в смертоносный импульс пустоты, пробивающий любую броню.

Яну требовалось немедленно испытать второй активный навык — «Десинхронизацию Хитбокса».

Он сошел с тракта к крутому обрыву, где из трещин в песчанике гнездились агрессивные скальные дятлы — мелкие мобы третьего уровня с клювами, твердыми как стальные долота.

Заметив человека, одна из птиц камнем спикировала вниз, целясь клювом прямо в лицо Яна.

Ян активировал [Десинхронизацию Хитбокса].

На долю мгновения его тело окуталось легкой голубоватой интерференционной рябью, словно он превратился в голограмму на сбоящем мониторе.

Оперенная тварь на полной скорости врезалась в то место, где находилась переносица Яна. Но вместо удара и брызг крови птица с резким свистом пролетела сквозь его голову, словно сквозь пустой дым!

[Атака цели аннулирована: Рассинхронизация пространственных координат!] [Пакет данных противника потерян!]

Дятел с глухим стуком врезался в ствол сосны за спиной Яна, ошалело хлопая крыльями.

— Абсолютная неуязвимость на две секунды... — выдохнул Ян, чувствуя, как перехватывает дыхание от открывающихся возможностей. — Это идеальный защитный купол против любого заклинания или ультимативной способности босса!

Он вытащил кинжал, быстрым движением прикончил дезориентированную птицу и распределил пять свободных очков характеристик в свой ключевой параметр:

[Ловкость: 32 -> 37 (+10% к базовой скорости передвижения и анимации атаки)]

Затем Ян открыл инвентарь и выставил на региональный аукцион трофейный полторный меч и латные наручи, выбитые с поверженного сотника Крома. Спустя сорок секунд аукционный шлюз прислал отчет о мгновенной продаже.

[Лот «Меч Громового Раската» выкуплен анонимным покупателем за 40 золотых монет!] [Лот «Наручи Стального Стража» выкуплен за 8 золотых монет!] [Комиссия аукциона: 2.4 золотых] [Сумма зачислена на ваш игровой баланс]

[Баланс: 85 золотых монет, 68 серебряных]

Восемьдесят пять золотых! Восемьсот пятьдесят реальных кредитов. Месячная аренда конуры в Девятом секторе была закрыта, но основной долг в 342 000 кредитов требовал радикальных решений.

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.