

СЕРИЯ «МАСТЕР ЗАТОЧКИ» • КНИГА 1

НЕЙТОН ПАТЧЕР



МАСТЕР ЗАТОЧКИ

ШАНС 0.001%

LITRPG • БОЕВОЕ ФЭНТЕЗИ • КРАФТ

Нейтон Патчер

Мастер Заточки: Шанс 0.001 %

<https://litres.ru/74466714>

SelfPub; 2026

Аннотация

В хардкорной виртуальной вселенной «Арканум Онлайн» правит заточка. Улучшение выше плюс трех грозит безвозвратным распылением предмета в пыль, а шанс поднять вещь до плюс десяти составляет смехотворные доли процента. Топ-кланы тратят миллионы реальных денег ради крошечной прибавки к броне. Но они не знали, с кем связались. Бывший математик Марк выбирает непопулярный класс Кузнеца и находит фатальную уязвимость в серверном генераторе случайных чисел. Поймав резонанс системного таймера, он получает гарантированные сто процентов успеха! Обычный ржавый тесак за пару монет, заточенный до плюс двадцати, обретает сияние черной плазмы и наносит урон уровня богов. Когда жадные клановые олигархи объявляют охоту на мастера, Марк решает сломать монополию сильных мира сего. Наковальня раскалена добела, время перековать законы этого мира!

Нейтон Патчер

Мастер Заточки:

Шанс 0.001 %

НЕЙТОН ПАТЧЕР

МАСТЕР ЗАТОЧКИ:

ШАНС 0.001 %

Серия «Мастер Заточки» • Книга 1

Глава 01. Пыль и долги

Гул вентиляционной шахты за тонкой стеной напоминал хрип умирающего. Каждые сорок секунд поток спертого, пахнущего озоном воздуха сотрясал узкое окно на тридцать втором этаже сектора «Омега-4». За пыльным стеклом громоздились ярусы эстакад с бесконечной лентой грузовых платформ. Неоновые вывески корпораций выжигали сумерки ядовито-малиновым светом, пробиваясь сквозь жалюзи тесной студии.

Марк Левин сидел на койке, глядя на мигающий терминал

связи. Красный индикатор входящего уведомления пульсировал, словно детонатор.

[Уведомление департамента взыскания «Цербер-Финанс»:] [Гражданин Левин М. В. Ваш долг по займу категории «С-3» составляет 48 250 кредитов. Срок льготного погашения истек. До принудительного исполнения осталось: 71 час 14 минут. В случае невыплаты вы будете распределены на три года работ в горнорудные горизонты спутника Каллисто.]

Марк невесело усмехнулся и потер воспаленные глаза. Семьдесят один час. Трое суток до того, как его жизнь превратится в ад. С рудников внешних планет возвращались либо в цинковых гробах, либо глубокими инвалидами с выжженными легкими.

Еще неделю назад Марк работал ведущим аналитиком в бюро «Квантум-Сис». Его специализацией был аудит криптографических модулей и генераторов псевдослучайных чисел — PRNG. Он потрошил математические модели, искал перекосы в пулах энтропии и находил закономерности там, где разработчики клялись в «чистой случайности». В цифровом мире истинного хаоса нет: любая машина лишь выполняет формулу, опирающуюся на скрытое начальное число — «зерно» генератора.

Карьера рухнула, когда Марк выявил умышленное занижение шансов дропа в флагманской игре крупного издателя: реальная вероятность составляла 0.0001% вместо заявлен-

ных 0.5%. Он отказался подписать липовый отчет. В ответ корпорация обвинила его во взломе, вышвырнула с волчьим билетом и заблокировала счета. Выходного пособия хватило лишь выкупить списанную капсулу глубокого погружения «НейроСфера-IV».

Теперь этот серебристый саркофаг занимал треть комнаты. Заработать сорок восемь тысяч кредитов за трое суток легально было невозможно. Оставался единственный шанс. «Арканум Онлайн».

Автономная метавселенная под управлением квантового ядра «Праксис». Арканум имел легальный шлюз вывода валюты: один золотой стоил ровно сто кредитов. Марку требовалось почти пятьсот золотых.

Для новичка это была заоблачная сумма: обычные игроки фармили мобов месяцами ради пары десятков монет. Но в Аркануме процветала система аугментации — заточки снаряжения, сводившая с ума сотни тысяч азартных игроков.

Сила предметов здесь зависела от уровня заточки. Но цена улучшения была смертоносной. От +1 до +3 — безопасная зона со 100% шансом. Начиная с +4 при любой неудаче вещь мгновенно аннигилировала в серую пыль без шанса починки. Вещи +7 стоили миллионы, +10 были у единиц, а выше +12 шанс падал до издевательских 0.001%. Статистическая смерть.

Марк подошел к капсуле и провел пальцами по прохладному матовому пластику крышки.

— 0.001 %, говорите? — тихо прошептал он, и в уголках его губ мелькнула холодная, хищная усмешка. — Любая вероятность в цифровом пространстве — это просто строка кода. А код всегда подчиняется тому, кто понимает логику процессора.

Он разделся до нижнего белья, закрепил на висках и затылке гелевые электроды нейроинтерфейса и забрался внутрь саркофага. Ложе капсулы мягко прогнулось, обволакивая тело упругой полимерной мембраной. Зашипели пневматические приводы, тяжелая прозрачная крышка опустилась, герметично отсекая внешние звуки погибающего мегаполиса. В лицо пахнуло ментолом и медицинским антисептиком.

[Диагностика нейроразъемов: Успешно.] [Прямое подключение к серверу «Арканум Онлайн»...] [Синхронизация сознания: 10 %... 45 %... 89 %... 100 %.] [Добро пожаловать в Арканум!]

Реальность погасла, рассыпавшись на миллиарды мерцающих искр, и Марк провалился в бездонную черную пустоту, сквозь которую навстречу ему неслись созвездия золотых и лазурных рун.

Через мгновение темнота рассеялась. Марк стоял на круглой каменной платформе посреди бескрайнего зеркального озера, под куполом фиолетово-синего космического неба. Перед ним висело гигантское полупрозрачное меню персонажа.

[Создание профиля игрока.] [Введите имя персонажа:]

Марк не колебался ни секунды. Пальцы виртуального фантома уверенно коснулись мерцающей строки.

— Аугментор.

[Имя «Аугментор» свободно.] [Настройка базового фенотипа: Человек. Возраст: 26 лет. Физические параметры синхронизированы с нейропрофилем носителя.]

Перед ним возникла трехмерная модель его собственного тела: высокий, сухощавый парень с цепким, внимательным взглядом серых глаз, резкими скулами и короткими темными волосами. Никаких эльфийских ушей, демонических рогов или звериных клыков. Марку не нужна была маскировка — ему нужен был рабочий инструмент.

[Выберите начальный класс:]

Перед глазами развернулся веер классических архетипов: [Мечник], [Паладин], [Маг стихий], [Теневой клинок], [Следопыт], [Жрец Света]. Девяносто девять процентов игроков выбирали именно эти ветки, стремясь к эффектным боевым комбо, разрушительным заклинаниям и высоким показателям урона.

Но Марк смахнул боевые архетипы в сторону. Его взгляд скользнул глубже, в раздел вторичных и ремесленных специальностей, которые обычно брали в качестве дополнительной профессии на двадцатом уровне. Однако системные пра-

вила Арканума позволяли выбрать ремесло в качестве основного класса с первого уровня — редчайшая глупость с точки зрения обычных игроков, ведь ремесленник получал чудовищные штрафы к боевому развитию.

В самом низу списка, подернутый тусклым серым налетом не востребоваемости, мерцал значок наковальни, расколотой тремя руническими стрелами:

[Кузнец-Аугментор] (Специализация: Модификация, за-
калка и резонансная заточка снаряжения).

Марк раскрыл подробное описание класса:

[Класс: Кузнец-Аугментор (Ученик)] [Описание: Редчайшее ремесленное ответвление кузнечного искусства. В отличие от стандартных Бронников и Оружейников, Аугментор не производит предметы с нуля в массовых количествах, а фокусируется на изменении внутренней кристаллической структуры уже существующего оружия и доспехов с помощью рунических свитков и молота.] [Особенности класса:] [- Бонус +5% к шансу успешной аугментации на наковальне.] [- Способность чувствовать внутреннее напряжение материалов.] [- Штраф: -20% к получаемому боевому опыту за убийство монстров.] [- Штраф: базовые характеристики физической силы и ловкости снижены на 10% в пользу параметров Интеллекта и Восприятия.]

На игровых форумах этот класс единодушно признавали

мертворожденным мусором. Пять процентов бонуса к заточке были каплей в море, когда на уровне +5 вероятность разрушения составляла почти 70%. Аугменторы быстро разорялись, ломая дорогое сырье, отставали в прокачке от боевых товарищей и превращались в нищих оборванцев, выпрашивающих свитки заточки на рынках. Ни один крупный клан не держал штатных Аугментов — предпочитали использовать покупные свитки защиты от поломки из донатного магазина, стоившие целое состояние.

— Они смотрят на пять процентов бонуса, — тихо пробормотал Марк, вглядываясь в строки системного кода, описывающего «резонансную закалку». — Но они понятия не имеют, как квантовое ядро обрабатывает механику самого удара. Если заточка зависит от физического воздействия молота на наковальню, значит, в процессе участвует клиент-серверный пакет синхронизации.

Марк решительно нажал на иконку наковальни.

[Внимание! Вы выбрали узкоспециализированный ремесленный класс «Кузнец-Аугментор» в качестве основного. Вы уверены в своем выборе? Смена основного класса невозможна до достижения 50 уровня!]

— Подтвердить, — произнес Марк ровным, ледяным тоном.

**[Класс утвержден: Кузнец-Аугментор (Уровень 1).]
[Получены начальные классовые навыки:] [1. «Оценка структуры» (Пассивный, Уровень 1) — позволя-**

ет видеть скрытую прочность и текущую плотность кристаллической решетки обрабатываемого предмета.] [2. «Рунический молот» (Активный, Уровень 1) — направляет поток маны через ударную часть кузнечного молота, инициируя процесс поглощения свитка заточки.]

[Генерация точки входа в мир...] [Регион: Северное Пограничье, провинция Нордвуд.] [Локация: Деревня Серого Ручья.] [Погружение через 3... 2... 1...]

Мир перед глазами вспыхнул ослепительно белым светом, а затем на Марка обрушился целый шквал реальных физических ощущений.

Первым делом он вдохнул глубокий, кристально чистый воздух. Никакого запаха горелой сои и выхлопных газов — пахло сырой землей, смолистой сосновой хвоей, свежескошенной травой и терпким, едким дымом березового угля. Где-то неподалеку шумел горный ручей, монотонно звенели молоты, и слышались крики деревенских торговцев.

Марк открыл глаза. Он стоял на утрамбованной земляной площади небольшой деревни, окруженной частоколом из заостренных дубовых бревен. Вокруг высились бревенчатые избы с соломенными и дранковыми крышами, над которыми поднимались сизые столбы дыма. Мимо спешили игроки в простеньких кожаных куртках с короткими деревянными луками и железными мечами за спинами. Над их головами светились зеленые ники и уровни: [Быстрый Ветерок,

Лучник, ур. 3], [Железный Клык, Мечник, ур. 4]. Они с азартом обсуждали квесты на отстрел полевых гоблинов и серых волков, спеша к выходу из ворот.

Марк опустил взгляд на себя. На нем была грубая холщовая рубаха мышинного цвета, подпоясанная веревкой, тяжелые парусиновые штаны и стоптанные сапоги из свиной кожи. На поясе висел потрепанный кожаный передник кузнеца со следами окалины.

Он мысленно вызвал интерфейс инвентаря.

[Инвентарь игрока: Аугментор] [1. «Ржавый тесак подмастерья» (Серое качество). Урон: 3–5. Прочность: 15/15. Требование: Уровень 1. Описание: Затупленный кухонный нож из низкосортного кричного железа. Годится разве что для разделки рыбы или срезания коры.] [2. «Ученический кузнечный молот» (Серое качество). Прочность: 50/50. Инструмент ремесленника.] [3. Деньги: 5 медных монет.]

Пять медных монет. Ничто. Буханка черствого ячменного хлеба в местной таверне стоила три медяка. А самый дешевый свиток заточки оружия низшего ранга — свиток, который большинство игроков даже не покупало из-за бессмысленности траты денег на старте — стоил минимум две серебряные монеты, то есть двести медных.

— Прекрасный стартовый капитал, — с сарказмом прошептал Марк. — Долговая яма в реале и абсолютная нищета в виртуальности. Классика жанра.

Он не стал тратить время на пустые стенания. Марк огляделся по сторонам, выискивая взглядом самое массивное здание в деревне. С правой стороны площади, под сенью раскидистого векового вяза, стояла просторная открытая мастерская под навесом из почерневшей от копоти черепицы. Из-под навеса доносился мерный, тяжелый металлический звон и жаркое дыхание раскаленного горна.

Над входом в мастерскую висела покосившаяся деревянная вывеска с выжженным изображением клещей: «Кузница Торстена».

Марк поправил грубый кожаный фартук, перехватил удобнее тяжелый деревянный черенок ученического молота и направился к пылающему горну. Под навесом стоял густой, плотный жар. Воздух дрожал от марева, пахло жженым рогом, машинным маслом и каленым металлом.

За огромной чугунной наковальней стоял широкоплечий бородатый кузнец в прожженном кожаном фартуке до колен. Его обнаженные по локоть мускулистые руки были покрыты старыми шрамами от брызг раскаленной стали, а седая окладистая борода топорщилась во все стороны. Над его головой мягко мерцала золотистая системная плашка NPC: [Мастер Торстен, Кузнец Нордвуда, ур. 45].

Торстен ловко перевернул тяжелыми клещами раскаленный до вишневого свечения прут железа, опустил на него пудовый молот и, не оборачиваясь, пробасил:

— Если ты за мечом, малец, приходи к вечеру. Воины из

гильдий выгребли все до последнего гвоздя перед походом в Волчий Лог. А если за работой... то у меня для бродяг только метла и тачка с золой.

Марк подошел ближе и замер возле вспомогательной малой наковальни, установленной в углу под навесом. Он положил ладонь на ее холодную черную грань.

[Объект: Малая наковальня подмастерья (Ученик)]
[Статус: Доступна для ремесленных работ и аугментации базового ранга.] **[Внимание: Текущий класс «Кузнец-Аугментор» позволяет активировать внутренний резонанс наковальни.]**

В ладонь Марка ударила слабая, еле уловимая высокочастотная вибрация. Для обычного игрока это показалось бы просто мелким тактильным эффектом погружения, созданным физическим движком для реализма. Но пальцы Марка, натренированные годами работы с микросхемами и сенсорами, моментально уловили строгий ритм этой дрожи.

Вибрация повторялась с абсолютной математической точностью. Ровно шестьдесят четыре микроимпульса в секунду. Шестьдесят четыре герца.

«Тикрейт сервера, — пронеслось в голове Марка, и по спине пробежал холодок чистого исследовательского азарта. — Основной тактовый генератор мира Арканум тикает с частотой 64 Гц. Каждый такт длится ровно 15.625 миллисекунды. И эта наковальня... она непрерывно шлет пинги в центральный квантовый кластер!»

— Я не за мечом, мастер Торстен, — спокойно произнес Марк, глядя прямо в суровые глаза кузнеца. — Я выбрал путь Аугментора.

Кузнец на секунду замер. Молот в его руках остановился в воздухе, а затем с гулким грохотом опустился на деревянную колоду. Торстен повернулся к парню, смерив его долгим, тяжелым взглядом из-под кустистых седых бровей, в котором читалась смесь жалости и глухого раздражения.

— Аугментор? — кузнец сплюнул темную слюну в золу под ногами. — Еще один безумец с ветром в карманах и пустотой в черепе. Парень, ты хоть понимаешь, какую петлю накинул себе на шею? Аугментация — это проклятие Арканума. Боги наделили свитки заточки слепой яростью. До трех раз клинок терпит руны, а на четвертый — ломается в прах и забирает душу металла. За сорок лет у горна я видел сотни таких, как ты. Все они начинали с гордыми речами, а заканчивали тем, что побирались у ворот столицы, проклиная тот день, когда прикоснулись к наковальне.

— Возможно, они просто не умели слушать металл, — ответил Марк без тени сомнения в голосе.

Торстен хмыкнул, однако в его взгляде мелькнуло мимолетное любопытство. Он окинул Марка взглядом, оценив его спокойствие и уверенную стойку.

— Слушать металл, говоришь? Красивые слова для сопливого новичка. Ладно, философ. Вон там за ящиками лежит куча шлака от вчерашней плавки и бочонок с отрабо-

таннным маслом. Расчисти угол, просей древесный уголь от мелкой золы и разожги малый горн. Справишься за час — дам пару серебряных монет на хлеб и кое-какой хлам из кладовой, который тебе все равно не поможет.

[Получено локальное задание: «Порядок в кузнице Торстена»!] [Цель: Очистить рабочую зону малой наковальни, подготовить уголь и растопить малый горн.] [Награда: 2 серебряные монеты, базовые расходные материалы ученика, 50 очков опыта.]

— Договорились, мастер Торстен, — Марк коротко кивнул и взялся за лопату.

Времени у него оставалось меньше семидесяти одного часа. Каждый удар сердца, каждый вздох и каждый взмах лопаты приближали его к моменту, когда он опустит руничный молот на холодную сталь. И именно здесь, среди раскаленного чугуна, летящих искр и остывающей окалины, Марк Левин намеревался взломать код квантового бога случайных чисел.

Глава 02. Семя Генератора

Лопата с глухим скрежетом вонзилась в гору спекшейся шлаковой корки. Марк методично сгребал темные, ноздреватые глыбы в тяжелую деревянную тачку, не обращая внимания на струящийся по лицу пот и ноющую боль в непривычных к тяжелому труду мышцах виртуального тела. Система погружения передавала усталость с пугающей досто-

верностью: дыхание сбивалось, ладони натирались о грубое березовое топорище, а едкая угольная пыль забивалась в носоглотку.

Но Марк даже не думал снижать темп. Для него эта работа не была бессмысленной рутинной — она служила калибровкой.

Каждым движением, каждым взмахом лопаты и каждым шагом он прислушивался к ритму окружающего пространства. Виртуальный мир «Арканум Онлайн» обладал безупречной физической моделью, однако под слоем фотореалистичных текстур и шейдеров освещения безостановочно вращались шестерни машинного кода. Воздух здесь не просто колыбался — он пересчитывался.

За час Марк полностью очистил рабочий угол у малой наковальни, вывез пять доверху нагруженных тачек с остывшим шлаком в овраг за частоколом и аккуратно сложил в плетеные корзины отборный березовый уголь. Затем он встал к кожаным мехам малого горна. Мерный нажим обеими руками — вдох, выдох, струя обогащенного кислородом воздуха врывается в горловину очага. Багровые угли с сухим треском вспыхнули, превращаясь в ревущее оранжевое пламя.

Над горном взметнулся рой золотых искр, и перед глазами Марка вспыхнула золотистая строчка:

[Задание «Порядок в кузнице Торстена» успешно выполнено!] **[Получено: 50 очков опыта.]** **[Получено:**

2 серебряные монеты.] [Получено: Набор начинающего аугментора (3 свитка заточки оружия низшего ранга, флакон полировочного масла).] [Поздравляем! Вы достигли 2-го уровня!] [Получено: 5 свободных очков характеристик.]

Мастер Торстен, протиравший замасленной ветошью тяжелый ковочный молот, окинул взглядом сверкающий чистотой угол, ровно гудящий горн и одобрительно крикнул в бороду.

— Ишь ты, прыткий, — кузнец бросил на верстак пару тускло звякнувших серебряных монет и перевязанную пеньковой веревкой стопку пергаментных свитков. — Чисто сработал, без нытья. Большинство ваших, бессмертных, бросают лопату через пять минут и бегут в лес хвосты зайцам крутить. Держи обещанное. И свитки заberi — валялись в сундуке без дела. Все равно точить кривое железо — верный способ остаться без портков, но уговор есть уговор.

— Благодарю, мастер, — Марк сгреб серебро и свитки.

Не теряя ни секунды, он открыл панель характеристик. Пять свободных очков. Большинство новичков без раздумий влили бы их в Силу или Ловкость, чтобы наносить больше урона серыми мечами. Но Марк мыслил категориями тактовой частоты и скорости отклика.

[Распределение характеристик:] [Восприятие: 10 -> 13 (+3)] [Интеллект: 10 -> 12 (+2)] [Подтвердить распределение?]

— Подтвердить, — скомандовал Марк.

Тело мгновенно отозвалось резкой переменой в восприятии мира. Слух обострился так, словно с ушей сорвали плотные войлочные заглушки. Мир вокруг наполнился сотнями новых деталей: шелест листьев вяза за стеной кузницы, шипение раскаленной окалины в лохани с водой, тяжелое дыхание Торстена и... тот самый глубинный ритм.

Теперь Марк не просто чувствовал вибрацию наковальни — он слышал ее.

Каждая секунда в Аркануме делилась ровно на шестьдесят четыре системных тика. Для человеческого глаза это была сплошная плавная картинка со скоростью шестьдесят кадров в секунду, но для разогнанного нейроинтерфейса и повышенного Восприятия мир начал распадаться на дискретные такты. Каждый такт длился ровно 15.625 миллисекунды.

Марк подошел к верстаку и осмотрел полученные свитки.

[Свиток Усиления: Оружие (Низший)] [Ранг: Обычный (Серый).] [Назначение: Применяется на оружие с требованием по уровню от 1 до 15. Безопасная зона заточки: от +1 до +3. При попытке заточки на +4 и выше с определенной вероятностью предмет разрушается в пыль.] [Шанс успеха базовой заточки:] [+1: 100%] [+2: 100%] [+3: 100%] [+4: 50%] [+5: 35%] [+6: 20%] [+7: 10%]

— Десять процентов на плюс семь, — Марк провел пальцем по шероховатой поверхности пергамента. Бумага пахла

сушеной полынью и серой, а по ее краям вились блеклые синие глифы. — В классической теории вероятностей это означает, что из сотни клинков до семерки доживет в лучшем случае один. Девяносто девять превратятся в мусор. Но как именно процессор решает, какому мечу жить?

Марк вышел из-под навеса кузницы и направился к торговому ряду, притулившись у деревянной башни деревенского частокола. Там сидел на перевернутом бочонке деревенский старьевщик — тощий мужичонка с бегающими глазками, торговавший битым оружием и рваной упряжью.

— Эй, почтенный, — Марк опустил на прилавок одну серебряную монету. — Есть что-нибудь железное, что не жалко пустить на опыты?

Старьевщик жадно сгрел монету, сверкнув желтыми зубами: — Обижаешь, парень! У старика Билла лучший товар для практикантов! Вот, гляди: пехотный короткий меч. Гарда чуть шатается, лезвие в зазубринах, но металл звонкий, не гнилой! Всего восемьдесят медяков, и двадцать сдачи чистым серебром!

[Получен предмет: «Затупленный короткий меч» (Серое качество).] [Урон: 5–8. Прочность: 20/20. Требования: Уровень 2, Сила 8.]

На оставшиеся деньги Марк докупил у торговца ремесленными припасами еще четыре дешевых низших свитка заточки по тридцать медных монет за штуку, выгребши карманы до последнего медного гроша. В инвентаре осталось ров-

но семь свитков, один тупой меч, ученический молот и его стартовый ржавый тесак.

Если гипотеза окажется ошибочной, через десять минут он останется голым нищим без единой медной монеты в кармане и с тикающим таймером долговой расправы в реале.

Марк вернулся в кузницу Торстена, подошел к малой наковальне и положил на ее холодную зеркальную грань затупленный меч.

В кузницу в этот момент ввалилась шумная компания из трех игроков. Впереди шествовал рослый паладин в сияющей новенькой кольчуге с гербом в виде грифона на щите: над его головой горел ник [Дредноут, ур. 8]. Следом шли маг в синей мантии [Ледяная Искра, ур. 7] и коренастый гном-воин [Бородач, ур. 8].

— Торстен, здорово! — гаркнул паладин, бросая на верстак тяжелый кошель. — Нам нужно пять пачек кованых наконечников для стрел и починить щит после утренней вылазки.

Кузнец молча кивнул и взял щит. Троица игроков уселась на лавку у входа, ожидая ремонта, и тут взгляд паладина упал на Марка, стоявшего у малой наковальни со свитками в руках.

— Гляньте-ка, парни, — усмехнулся Дредноут, толкая мага локтем. — Новичок второго уровня решил заняться аугментацией! Серый меч за копейки собрался точить! Братан, не позорься, отдай свитки скупщикам, хоть на сапоги нор-

мальные заработаешь!

— Ага, сейчас он свой кухонный тесак на плюс четыре щелкнет, и останется только ручками развести, когда серая пыль полетит, — загоготал гном.

Марк даже не повернул головы в их сторону. Голоса игроков превратились для него в далекий, несущественный белый шум.

Он закрыл глаза и глубоко вдохнул горячий воздух кузницы, активируя навык:

[Активирован навык: «Оценка структуры» (Уровень 1).]

Перед внутренним взором Марка клинок меча потерял текстуру металла, превратившись в трехмерную полупрозрачную сетку кристаллических узлов. Линии напряжения светились тусклым белым светом. Металл был рыхлым, неоднородным, полным микропустот.

А затем Марк сосредоточился на контакте наковальни с серверным квантовым ядром.

В его голове заработал встроенный аналитический блок. Годы работы в лаборатории «Квантум-Сис» научили его мозг декомпозировать программные потоки. Любой генератор псевдослучайных чисел в квантовом ядре типа «Праксис» строился на базе модифицированного алгоритма вихря Мерсенна или быстрого сдвигового регистра Xoroshiro-1024. Чтобы избежать предсказуемости, движок брал начальное значение — сид — из системного таймера

наносекундной точности, привязанного к микросекундным колебаниям серверного тика.

Но у физического взаимодействия молота и наковальни была фундаментальная уязвимость.

Чтобы зарегистрировать удар, система посылала пакет проверки: положение молота, вектор скорости, координаты точки соприкосновения и состояние свитка. Этот пакет обрабатывался не мгновенно, а строго в пределах текущего 15.625-миллисекундного тика.

Марк положил палец на наковальню и стал считать такты. «Тик... тик... тик...» Внутри каждого такта существовала дельта времени. В начале такта (от 0 до 4 миллисекунд) процессор опрашивал ввод игроков. В середине (от 4 до 11 миллисекунд) производился физический расчет коллизий. А вот в хвосте такта — между 11.2 и 14.2 миллисекундами — происходила нормализация чисел с плавающей точкой перед отправкой состояния обратно клиенту.

И именно в этом трехмиллисекундном окне возникал микрорезонанс!

В момент нормализации системный регистр генератора энтропии сбрасывал нижние разряды таймера в единицы. Если инициировать триггер аугментации строго в этот микроскопический промежуток, внутренний расчет вероятности выдавал максимально возможное число: 0.9999999!

Система расценивала это как стопроцентный критический успех!

— Проверим, — прошептал Марк одними губами.

Он взял первый свиток заточки и развернул его над клинком. Бумага истлела в ладони, превратившись в мерцающую синюю пыль, которая ровным слоем легла на затупленное лезвие. Меч окутался мягким лазурным туманом.

Марк поднял ученический кузнечный молот. Мышцы налились силой навыка:

[Активирован навык: «Рунический молот» (Уровень 1).] [Расход маны: 15 единиц.]

Боек молота вспыхнул бледными руническими символами. Марк не бил сразу. Он стоял неподвижно, пока молот замер в верхней точке замаха. В его сознании тикал невидимый метроном, отсчитывая миллисекунды.

«Одиннадцать... двенадцать... СЕЙЧАС!»

Удар!

Металлический боек врезался в центр клинка с сухим, чистым, хрустальным звоном. По наковальне прокатилась упругая волна синего пламени. Руническая пыль с шипением впилась в сталь, запечатывая микротрещины.

[Успех заточки: +1!] [Параметры предмета увеличены: Урон: 5–8 -> 7–10.]

— Ха, подумаешь, плюс один! — донесся насмешливый голос гнома с лавки. — На плюс один и безрукий гoblin заточит! Ты давай, на четверочку замахнись!

Марк даже бровью не повел. Второй свиток растаял на лезвии. Вдох. Ожидание фазы тикрейта. Удар! Звон стал вы-

ше на полтона.

[Успех заточки: +2!] [Параметры предмета увеличены: Урон: 7–10 -> 9–13.]

Третий свиток лег на лезвие. Металл уже заметно гудел, вибрируя в унисон с наковальней. Взмах. Метроном в мозгу отсчитывает доли секунды: такт, фаза нормализации, одиннадцатая миллисекунд... Удар!

[Успех заточки: +3!] [Параметры предмета увеличены: Урон: 9–13 -> 12–17.] [Внимание: Безопасный порог аугментации исчерпан! Следующая попытка улучшения имеет 50% шанс разрушения предмета в кристаллическую пыль!]

Наступил критический момент. До сих пор все шло по базовым правилам игры, где первые три заточки гарантированы для любого дурака. Но теперь начиналась зона смерти.

Даже мастер Торстен оторвался от правки щита и повернул голову в сторону Марка. В глазах старого кузнеца мелькнуло напряжение.

— Стой, парень, — негромко бросил Торстен. — У тебя сейчас в руках добротный рабочий клинок. На плюс три он бьет как добротная кованая сталь. Продай его в таверне за полтора серебряных, окупишь расходы. Не искушай богов наковальни.

— Боги наковальни подчиняются законам логики, мастер, — тихо ответил Марк.

Он развернул четвертый свиток. Бумага вспыхнула, по-

крывая лезвие уже не мягким туманом, а тревожным, искрящимся багрово-синим пламенем нестабильной магии. Металл меча мелко задрожал, словно живое существо перед казнью.

Игроки на лавке подались вперед. Паладин Дредноут скрестил руки на груди: — Ну все, прощай железяка. Ставлю пять медяков, что сейчас разлетится в труху.

Марк закрыл глаза на долю секунды. Все внешние раздражители исчезли. Остался только пульс сервера. Шестьдесят четыре герца. Пятнадцать целых шестьсот двадцать пять тысячных миллисекунды на цикл. Внутри цикла — узкий, призрачный мостик в три миллисекунды. Если ударить раньше на одну тысячную долю секунды — рандомайзер выдаст провал. Если опоздать — пакет уйдет в следующий такт, и меч аннигилирует.

Молот пошел вниз по идеальной дуге. Воздух с визгом рассекся стальным бойком.

«11.8 миллисекунды от начала тика!»

БУМ!

Звук удара был похож на выстрел карабина. Из точки контакта во все стороны брызнул сноп ослепительных лазурных молний! Руническое багровое марево не разрушило меч — оно с оглушительным звоном вжалось внутрь кристаллической решетки, уплотняя железо до плотности алмаза.

[Успех заточки: +4!] [Шанс разрушения преодолен!] [Параметры предмета увеличены: Урон: 12–17 -

> 18–25.]

В кузнице повисла мертвая тишина. Слышно было только, как в горне потрескивают угли.

— Повезло... — пробормотал паладин, непроизвольно разжимая скрещенные на груди руки. — Чистый фарт. Пятьдесят процентов — монетка на ребро встала. Но дальше он точно сломает. На плюс пять шанс всего тридцать пять процентов!

Марк не дал им опомниться. Его движения стали механическими, выверенными до микрона, словно у прецизионного заводского манипулятора.

Пятый свиток — в пыль на лезвие! Взмах! Вход в резонансную петлю тика... Удар! ЗВОН!

[Успех заточки: +5!] [Параметры предмета увеличены: Урон: 18–25 -> 28–38.] [Особое свойство: Повышенная прочность (+10).]

— Да ты гонишь... — опешил гном-воин, подскакивая с лавки. — На плюс пять без сбоя?!

Шестой свиток лег на меч, который уже откровенно сиял ярким, пульсирующим голубым светом, озаряя закопченные стропила мастерской. От клинка исходил низкий, утробный гул колокола.

Марк не ждал. Он поймал идеальный ритмический рисунок. Тело двигалось само, ведомое холодным расчетом аналитика.

Взмах! Резонансный пик... Удар!

[Успех заточки: +6!] [Параметры предмета увеличены: Урон: 28–38 -> 42–56.] [Особое свойство: Шанс критического удара увеличен на 5%.]

— Этого не может быть, — прошептал маг Ледяная Искра, открыв рот. — Шанс на шестерку — двадцать процентов! Он зашел без единого страховочного талисмана! Кто этот парень?!

Старый Торстен медленно опустил щит на верстак и сделал шаг вперед, не отрывая ошеломленного взгляда от сияющего голубым огнем меча. В его глазах читался первобытный шок ветерана-кузнеца, видевшего крушение тысяч клинков.

— Сынок... — хрипло выдохнул старик. — Остановись. Это шестерка. В нашей глуши клинок плюс шесть стоит сотни серебряных монет! Если ты ударишь на плюс семь... шанс успеха всего десять процентов! Девяносто против десяти, что ты сотрешь шедевр в порошок!

Марк поднял глаза на Торстена. Взгляд парня был абсолютно спокоен, чист и холоден, как арктический лед.

— Десять процентов — это для тех, кто бросает кости вслепую, мастер. Я кости не бросаю. Я читаю их грани.

Марк взял последний, седьмой свиток.

Его пальцы не дрожали. На карту было поставлено все: его последние деньги, его репутация перед самим собой и надежда выбраться из долговой петли реального мира. Если он ошибется хотя бы на четверть миллисекунды, расчет рассыплется в прах.

Седьмой свиток вспыхнул яростным, слепящим сапфировым огнем. Воздух вокруг наковальни закрутился в микро-скопический вихрь, срывая золу с горна.

Марк поднял молот. Мышцы звенели от предельного напряжения. Все восприятие сжалось в одну единственную точку пространства и времени. Тик... 64 Гц. 10 миллисекунд... 11... 12.1 миллисекунды!

УДАР!

Громоподобный раскат потряс всю кузницу. Казалось, будто в малую наковальню с ясного неба ударила молния! Волна плотного лазурного света выбила сноп искр из горна и ослепила свидетелей. Дредноут инстинктивно закрыл лицо щитом, а маг испуганно отшатнулся к стене.

А затем наступила абсолютная, звенящая тишина.

Никакой серой пыли. Никаких осколков.

Посреди наковальни лежал меч. Но это больше не был кривой затупленный клинок деревенского ополченца. Лезвие стало полупрозрачным, цвета глубокого горного льда, и по нему непрерывно бежали тонкие лазурные молнии, издавая тонкий, поющий звук рассекаемого эфира.

Перед Марком развернулась сияющая системная панель:

[ВЕЛИКОЛЕПНЫЙ УСПЕХ АУГМЕНТАЦИИ!]

[Предмет улучшен: «Затупленный короткий меч» -> «Ледяной Клинок Бури +7»!] **[Качество изменено: Серое -> Редкое (Синее)!]** **[Урон: 65–88 (Чистый физический) + 30 урона холодом.]** **[Эффект аугментации]**

(+7): 15% шанс заморозить цель при попадании на 2 секунды.] [Эффект аугментации (+7): При критическом ударе высвобождается цепной разряд молнии.] [Требование: Уровень 5 (Снижено с 15 благодаря идеальной закалке).]

Дредноут стоял, уронив челюсть, не в силах вымолвить ни слова. Его щит со звоном опустился на землю.

— Клинок... плюс семь... — деревянным голосом произнес маг. — С нуля. Семь свитков подряд. Без единого фейла. Это... это математически невозможно!

Марк спокойно взял рукоять меча. Пальцы ощутили приятный ледяной холод и бешеную мощь, пульсирующую внутри металла. Он плавно убрал клинок в инвентарь, скрывая ослепительное свечение от чужих глаз.

Взглянув на застывшего в оцепенении Торстена, Марк слегка склонил голову: — Спасибо за наковальню, мастер. Эксплойт... то есть резонанс работает отлично.

Развернувшись, парень неторопливой походкой направился к выходу из кузницы. Теперь он точно знал: система PRNG Арканума взломана. Впереди был настоящий вызов — создание оружия, способного сокрушить саму ткань этой виртуальной реальности.

Глава 03. Клинок из черного железа

Солнце медленно клонилось к вершушкам вековых сосен Нордвуда, окрашивая деревянные крыши Деревни Серого

Ручья в медно-красные тона. На деревенских улицах становилось многолюдно: партии игроков возвращались с дневного гринда, уставшие, помятые, но довольные добычей. Кто-то тащил связки волчьих шкур, кто-то нес мешки с рудой из предгорных шахт.

Марк быстрым шагом шел по узкому переулку между амбарами, стараясь не привлекать лишнего внимания. Однако тяжелые торопливые шаги за спиной и звон кольчужных звеньев дали понять: так просто от него не отстанут.

— Эй, Аугментор! Стой, говорю! Погоди секунду!

Из-за угла выбежал паладин Дредноут. Следом за ним, отдуваясь и придерживая полы длинной синей мантии, спешил маг Ледяная Искра. Лицо паладина покраснелось от быстрого бега, а в глазах горел неприкрытый, жадный фанатизм коллекционера.

— Парень, погоди, — Дредноут преградил Марку дорогу, уперев руку в деревянную стену амбара. — Слушай, мы там, в кузнице... мы не хотели тебя задеть. Ты уникам! Я играю на этом сервере полтора года, но чтобы кто-то вогнал серое железо на плюс семь с первого захода... Это же немыслимо! Ты баг нащупал? Чит используешь?

— Я использую законы физики и математики, — сухо ответил Марк, смерив паладина холодным взглядом. — И мне нужно идти. Отойди с дороги.

— Да подожди ты! — замахал руками Дредноут. — Я не стукач, в поддержку писать не собираюсь! Продай кли-

нок. Прямо сейчас. Я отдаю тридцать серебряных монет наличными! Подумай: тридцать серебра для новичка второго уровня — это состояние! Ты себе полный комплект кожаной брони купишь и еще на зелья останется!

Маг Ледяная Искра подошел ближе и зашептал: — Дред, не жмись. Оружие плюс семь с уроном холодом и молнией забирает любой данж десятого уровня в соло! Дай ему сорок!

Марк усмехнулся краешком губ. Сорок серебряных монет. Они искренне полагали, что делают ему королевское одолжение. Оружие уровня +7 на столичных аукционах оценивалось минимум в пару золотых — двести серебряных монет, а с такими уникальными аффиксами и сниженным требованием к уровню — еще дороже. Но Марк не собирался связываться с клановыми выскочками. Во-первых, продажа такого меча игрокам вызовет волну пересудов в гильд-чатах. Во-вторых, у них просто не было той суммы, которую он намеревался получить.

— Меч уже продан, — отрезал Марк.

— Кому?! — вытаращил глаза паладин.

— Системе, — бросил Марк и, ловко скользнув плечом под выставленной рукой паладина, свернул в глухой тупиковый проход между сараями.

Дредноут дернулся было следом, но Марк уже нырнул в низкую калитку, ведущую к заднему двору местной фактории купца-NPC. Спорить с бессмертными торговцами деревенские вояки опасались — стража Нордвуда мгновенно ру-

била нарушителей спокойствия пятидесятиуровневыми алембардами.

Через пять минут Марк стоял в полутемной конторе деревенского скупщика ценностей — сухого, желчноглазого старика по имени Олсон. На полированной дубовой стойке лежал [Ледяной Клинок Бури +7], озаряя пыльные углы комнаты лазурным сиянием.

Скупщик долго рассматривал клинок через толстую призматическую лупу, нервно подергивая жидкой козлиной бородкой.

— Невероятно... — шептал старик. — Деревенскаяковка, а структура плотнее закаленного мифрила. Мальчишка, где ты взял это чудо? Впрочем, не мое дело. Гильдия скупщиков не задает вопросов. Моя цена — пятьдесят серебряных монет. И ни медяком больше.

— Семьдесят, — ровно произнес Марк. — Или я выставлю его на региональную биржу с курьерской доставкой в Оренгард. Там офицеры топ-кланов перегрызут друг другу глотки за оружие для своих твинков.

Олсон скрипнул зубами, сверкнул наглыми глазами, но жадность пересилила. Подобный клинок он мог перепродать проезжему каравану за полтора золотых.

— Шестьдесят пять серебром, — буркнул торговец. — И три свитка заточки брони в придачу. Это мое последнее слово, наглый юнец.

— По рукам.

[Сделка завершена!] [Получено: 65 серебряных монет.] [Получено: 3 свитка аугментации доспехов (Низший ранг).] [Баланс игрока: 67 серебряных, 25 медных монет.]

В кармане приятно потяжелел холщовый мешочек с чеканным серебром. Теперь у Марка были средства для реализации главного плана. Но действовать на глазах у зевак в кузнице Торстена было категорически нельзя. После инцидента с Дредноутом кузница наверняка станет местом паломничества любопытных. А Марку требовалась абсолютная тишина и максимальная концентрация.

Он отправился к лавкам алхимиков и ремесленников на дальнем конце деревни. Действуя через трех разных торговцев, чтобы не вызвать подозрения резким оптовым выкупом, Марк приобрел пятнадцать свитков заточки оружия низшего ранга, потратив сорок пять серебряных монет. В его сумке теперь лежала увесистая стопка пергаментов, исписанных мерцающими глифами.

Оставался главный вопрос: что именно точить?

Марк сел на замшелое бревно у берега горного ручья и открыл интерфейс инвентаря.

Большинство игроков, получив стартовый капитал, купили бы качественный зеленый или синий меч в оружейной лавке и попытались бы расточить его. Но Марк, будучи профессиональным аналитиком игровых систем, видел механику насквозь.

Качественное оружие имело жесткие требования по уровню экипировки. Зеленый меч требовал минимум 10-й уровень, синий — 15-й или 20-й. Чтобы взять его в руки, Марку пришлось бы неделями grindить мобов со штрафом кузнеца (-20% к опыту). Кроме того, базовые формулы урона в Аркануме работали по экспоненциальному мультипликатору заточки!

Каждый уровень аугментации увеличивал не фиксированное число единиц урона, а применял степенной коэффициент к базовой плотности кристаллической матрицы.

Если предмет доходил до экстремальных значений — +13, +14, +15 — его базовый урон умножался в сотни раз! При этом ограничения по уровню оставались привязаны к изначальному рангу предмета!

Марк извлек из ножен на поясе свой самый первый клинок:

[Ржавый тесак подмастерья] [Качество: Обычное (Серое).] [Тип: Одноручный тесак / Кинжал.] [Урон: 3–5.] [Прочность: 15/15.] [Требование: Уровень 1.] [Описание: Затупленный кухонный тесак из низкосортного болотного железа. Покрыт хлопьями бурой ржавчины. Мусор, не представляющий ценности.]

— Никаких требований по уровню, — прошептал Марк. Его глаза азартно блеснули. — Серое качество. Нулевой статус. Ни один аналитик гильдий безопасности не обратит внимания на новичка в лохмотьях со старым тесаком на поясе.

Идеальное оружие для скрытого доминирования.

Оставалось найти наковальню.

Марк пошел вверх по течению ручья, туда, где лес вплотную подступал к скалистым отрогам Нордвуда. Там, среди зарослей дикой малины и крапивы, темнели замшелые руины старой водяной мельницы. Рядом под полуразрушенным каменным навесом стояла заброшенная наковальня. Она была выкована из древнего болотного чугуна, выросла в гранитное основание и покрылась зеленым мхом, но когда Марк коснулся ее пальцами, в ладонь ударил знакомый, четкий импульс:

Шестьдесят четыре герца. Пятнадцать целых шестьсот двадцать пять тысячных миллисекунды.

Системный тикрейт связывал любую наковальню мира напрямую с квантовым сервером «Праксис». Серверу было все равно, где находится точка ввода данных — во дворце императора или в заброшенном овраге. Протокол оставался единым.

Марк счистил мох рукавом куртки, достал флакон полировочного масла, купленный у Торстена, и насухо протер рабочую поверхность наковальни. Затем он положил на черное железо ржавый тесак и выложил рядом аккуратную стопку из пятнадцати рунических свитков.

— Начнем операцию «Семя», — пробормотал Марк.

Он сделал глубокий вдох, закрыл глаза и вошел в аналитический транс. Мир вокруг растворился: шум ручья, ше-

лест ветра в соснах, вечерний холод — все отступило на задний план. Остался только внутренний осциллограф, отмеряющий такты процессора.

Первый свиток рассыпался прахом. Взмах ученического молота. Удар! [Успех заточки: +1!] (Урон: 4–7)

Второй свиток. Удар! [Успех заточки: +2!] (Урон: 6–10)

Третий свиток. Удар! [Успех заточки: +3!] (Урон: 9–14)

Безопасный порог был пройден за сорок секунд. На лезвии тесака бурая ржавчина слегка поблекла, сменившись матовым серым блеском.

Начиная с четвертого удара, наковальня начала отзываться низким, вибрирующим гулом. Это было сопротивление материала: квантовый движок просчитывал вероятность поломки, стремясь расщепить предмет на базовые полигоны. Но Марк бил с хирургической беспощадностью, строго на 12.0 миллисекунде каждого системного тика.

Четвертый свиток. УДАР! Вспышка синих искр! [Успех заточки: +4!] (Урон: 15–22, шанс поломки 50% преодолен).

Пятый свиток. УДАР! [Успех заточки: +5!] (Урон: 25–36).

Шестой свиток. УДАР! [Успех заточки: +6!] (Урон: 40–58).

Седьмой свиток. Громовой раскат сотряс каменный навес старой мельницы. [Успех заточки: +7!] (Урон: 70–95).

Тесак засиял тем же ярким лазурным светом, что и предыдущий меч. Но Марк даже не подумал остановиться. Для него семерка была лишь отправной точкой. Настоящая тай-

на Арканума лежала за гранью десятки.

Восьмой свиток. Шанс успешной аугментации по официальной таблице: 5%. Девяносто пять процентов вероятности аннигиляции.

Марк развернул пергамент. Руны на свитке вспыхнули тревожным янтарным огнем. Воздух вокруг наковальни нагрелся до температуры печи.

Марк поднял молот. Его руки двигались плавно, без малейшей дрожи. Внутренний метроном щелкал с абсолютной точностью. 11.5 миллисекунды... УДАР!

Звук был похож на звон разбивающегося колокола. Янтарный огонь вихрем вкрутился в острие тесака!

[Успех заточки: +8!] [Шанс разрушения преодолен!] [Урон: 120–165. Добавлено свойство: Скорость атаки +10%.]

Девятый свиток. Официальный шанс: 2.5%. Свиток вспыхнул ослепительным золотом. Металл тесака раскалился добела, сквозь лезвие проступили тончайшие золотые прожилки, похожие на кровеносные сосуды. Концентрация на пределе. Такт... фаза нормализации... УДАР!

[Успех заточки: +9!] [Шанс разрушения преодолен!] [Урон: 210–290. Добавлено свойство: Игнорирование 20% брони цели.]

И вот перед Марком лег десятый свиток. Уровень +10.

В масштабах всего многомиллионного сервера «Арканум Онлайн» предметы с заточкой +10 были легендами. Их дер-

жали в личных хранилищах лидеры сильнейших кланов первой сотни. Каждая десятка освещалась глобальным системным оповещением на весь континент, а владельцы получали статус полубогов. Шанс успеха на десятку составлял жалкий один процент.

Марк положил руку на наковальню. Древний чугун буквально стонал от колоссальной концентрации маны. Руны свитка пульсировали багрово-золотым светом, выжигая траву вокруг гранитного постамента.

«Если я допущу погрешность хотя бы в полмиллисекунды, — подумал Марк, вытирая пот со лба, — импульс уйдет в зону отказа. Погнали».

[Активирован навык: «Рунический молот»!] Боек молота окутался густым пламенем. Марк занес молот над головой. Такт. Шестьдесят четыре герца. Двенадцать целых три десятых миллисекунды!

УДА-АР!

Земля под ногами дрогнула. Из наковальни вырвался столб золотисто-белого света, пробивший ветхую крышу мельницы и ушедший высоко в вечернее небо. В кронах вековых сосен испуганно закричали птицы.

[НЕВЕРОЯТНЫЙ ПРОРЫВ АУГМЕНТАЦИИ!]
[Предмет улучшен: «Ржавый тесак подмастерья» -> «Ржавый тесак +10»!] **[Шанс разрушения (1%) успешно преодолен!]** **[Урон: 450–620!]** **[Особый статус: Предмет обрел начальное руническое самосознание.]**

Марк тяжело дышал. Его шкала маны опустела до нуля, но сердце ликовало. Десятка! Обычный кухонный тесак наносил урон больше, чем тяжелый двуручный топор рыцаря 30-го уровня!

Но Марк посмотрел на оставшиеся пять свитков.

Впереди был рубеж, который официальное руководство игры называло «статистической смертью». Выше +12 вероятность составляла 0.001%. Один шанс из ста тысяч. Большинство игроков считали, что чисел выше +12 просто не существует в коде игры, что это математическая заглушка разработчиков.

— 0.001% — это не ноль, — тихо произнес Марк, доставая из инвентаря маленькую синюю склянку восстанавливающего зелья, найденного в ящике Торстена.

Он залпом осушил зелье, наблюдая, как синяя полоска маны медленно ползет вверх.

Одиннадцатый свиток. Удар! Звон чистейшего горного хрусталя! [Успех заточки: +11!] (Урон: 800–1100).

Двенадцатый свиток. Удар! Волна плотного фиолетового давления прижала траву к земле в радиусе двадцати метров! [Успех заточки: +12!] (Урон: 1400–1900. Прочность увеличена до неразрушимой!).

А затем наступило безумие.

Тринадцатый свиток. Золотые и лазурные цвета исчезли. Из свитка повалил тяжелый, клубящийся чернильно-фиолетовый дым, пахнувший озоном, пустотой и звездами. Металл

тесака перестал быть твердым — он дрожал, словно капля ртути, удерживаемая в воздухе неведомой гравитацией.

Марк не смотрел на графику. Он слушал процессор. В наушниках капсулы реального мира нарастал высокочастотный писк нейроинтерфейса — мозг работал на пиковой частоте разгона.

Удар! [Успех заточки: +13!] (Шанс 0.001% преодолен! Урон: 2000–2600).

Четырнадцатый свиток. Пространство вокруг наковальни начало искривляться. Отражения деревьев в ручье исказились, словно в кривом зеркале. Удар! [Успех заточки: +14!] (Шанс 0.001% преодолен! Урон: 2700–3500).

И наконец — пятнадцатый свиток. Финальная точка. Предел первой градации аугментации Арканума.

Когда Марк коснулся последнего пергамента, небо над мельницей потемнело, словно наступило внезапное солнечное затмение. Ветер стих. Ручей перестал журчать — физический движок локации на долю секунды подвис, не понимая, как обработать аномальное событие.

Марк поднял ученический молот в последний раз. Рукоять молота треснула под давлением маны, боек раскалился до вишневого цвета.

«Сейчас или никогда. 12.25 миллисекунды. Точка сингулярности!»

СОКРУШИТЕЛЬНЫЙ УДАР!

Черная молния без звука ударила в наковальню. Волна

чистой кинетической энергии выбила остатки стен старой мельницы, подняв в воздух тучи щепок и сухих листьев. Наковальня из черного чугуна треснула пополам, расколовшись до самого гранитного основания.

В наступившей тишине Марк медленно опустил руки. Ученический молот в его ладони рассыпался серой окалиной — инструмент не выдержал чудовищной нагрузки.

Но посреди расколотой наковальни лежал он.

[РОЖДЕНИЕ МИФИЧЕСКОГО АРТЕФАКТА!]

[Предмет преодолел барьер смертности и переродился!] **[Название: «Ржавый Жнец +15»]** **[Базовый тип: Одноручный тесак / Кинжал Бездны.]** **[Качество: Серое (Истинный статус: Аномальный / Мифический).]** **[Урон: 3200–4400 (Чистый урон Бездны).]** **[Скорость атаки: Сверхбыстрая (+35%).]** **[Пассивный эффект: «Аннигиляция защиты» — 100% урона полностью игнорирует физическую и магическую броню цели.]** **[Пассивный эффект: «Голод Бездны» — 20% нанесенного урона возвращается владельцу в виде очков здоровья.]** **[Пассивный эффект: «Истинная мимикрия» — при визуальном осмотре другими игроками предмет отображается как обычный ржавый тесак с уронem 3–5.]** **[Требование: Уровень 1. Сила: 5.]**

Марк протянул руку и сжал шершавую рукоять.

Клинок выглядел потрясающе и зловеще одновременно. Сквозь хлопья бурой ржавчины проступал матовый обсиди-

ановый металл, не отражавший света. Вдоль лезвия струилась тончайшая, едва заметная глазу нить густого фиолетового тумана, от которой воздух едва слышно потрескивал.

Оружие бога. Оружие с уроном, превосходящим артефакты рейдовых боссов сотого уровня. И все это — в руках кузнеца второго уровня с пятидесятипроцентным штрафом к боевому опыту.

Марк вложил тесак в простые потертые кожаные ножны на поясе. Фиолетовая аура мгновенно угасла, сменившись неприметной серой текстурой старого ножа.

В реальном мире у него оставалось меньше семидесяти часов. Теперь у него было оружие. Настало время испытать его плотью тех, кто считал себя хозяевами этого мира.

Глава 04. Проверка в бою

Северный тракт, ведущий из Деревни Серого Ручья в сторону Серых Ущелий, был усыпан мелким острым гравием и глубокими колеями от тяжелых обозных телег. Утреннее солнце с трудом пробивалось сквозь плотную пелену сизого тумана, ползущего с подножия гранитных хребтов.

Марк шагал по обочине, заложив большие пальцы за пеньковый пояс холщовых штанов. Со стороны он выглядел совершенно нелепо: тощий бродяга в потертом кожаном фартуке подмастерья кузнеца, с пыльными сапогами и коротким, покрытым бурыми пятнами тесаком в простых деревянных ножнах. Ни шлема, ни щита, ни даже тонкой коль-

чуги — над его головой немигающим зеленым светом горела сиротливая системная надпись: [Аугментор, ур. 2].

Мимо него то и дело проносились конные патрули и организованные отряды игроков. Возле каменного моста через бурлящую реку стоял аванпост гильдии «Стальной Легион». Окованные в полированную латную броню рыцари 12–15 уровней лениво оглядывали проходящих.

— Гляньте на этого смертника, — громко хохотнул долговязый мечник с двуручником за спиной, кивая на Марка. — Эй, дедуля с молотком! Ты дорогу перепутал? Капустные грядки и свинарник остались позади! В ущельях мобы двадцатого уровня тебе фартук вместе с потрохами снимут!

— Да это бот, сто пудов, — фыркнула стоявшая рядом лучница в зеленом плаще. — Скрипт загрузил, вот ремесленник и поперся на высокоуровневую локацию. Через десять минут вернется на точку возрождения в одних трусах и со штрафом к опыту.

Марк даже не повернул головы в их сторону. Слова игроков пролетали мимо его сознания, как осенняя паутина. В его голове непрерывно обновлялись строки боевых логов и математических расчетов.

В Аркануме формула нанесения урона строилась на жестком взаимодействии: Итоговый урон = (Базовый урон оружия × Модификаторы навыков) - (Броня цели × Коэффициент снижения поглощения).

У элитных монстров двадцатого уровня показатель есте-

ственной брони достигал 400–600 единиц. Рядовой игрок 15-го уровня с зеленым мечом, выдающим 40–50 урона, наносил по такой туше жалкие крохи — по 8–12 единиц за удар. Чтобы завалить крепкого зверя, требовалась сыгранная группа из пяти человек: танк, непрерывно держащий агро, жрец для бесконечного захила и трое бойцов, монотонно ковыряющих броню моба на протяжении пяти минут.

Но [Ржавый Жнец +15] ломал эту математику о колено.

Его базовый урон составлял чудовищные 3200–4400 единиц. Но главным козырем было не это, а пассивное свойство «Аннигиляция защиты». 100% урона полностью игнорировало броню. Клинок не пробивал защиту — он ее просто не замечал, нанося чистый урон Бездны напрямую по пулу здоровья цели.

Свернув с тракта на узкую каменистую тропу, Марк вошел в полосу криволеся. Деревья здесь росли кривыми, корявыми, с перекрученными стволами, а воздух пах прелой хвоей, грибами и сырой волчьей шерстью.

Впереди в кустах терновника послышался хруст веток и низкое, kloкочущее рычание. Из зарослей на тропу вывалился массивный серый зверь размером с матерого теленка:

[Лесной вепрь-камнеед] [Уровень: 8] [Здоровье: 650/650] [Особенности: Каменная щетина (Снижение физического урона на 25%), Таранный удар.]

Вепрь взрыл копытом каменистую землю, налитые кровью маленькие глазки уставились на Марка, из оскаленной

пасти закапала пена. Издав пронзительный визг, зверь рванул вперед, выставив вперед пару загнутых полуметровых клыков.

Обычный игрок второго уровня при таком лобовом столкновении улетел бы на перерождение от одного только толчка. Но Марк не сдвинулся с места.

Его правая рука плавно легла на рукоять тесака. Восприятие, разогнанное до предела, услужливо подсветило траекторию движения зверя полупрозрачной красной полосой. Скорость вепря — 12 метров в секунду. До точки контакта — полторы секунды.

Один шаг влево. Корпус Марка сместился на полметра ровно в тот момент, когда острое клыка рассекло воздух там, где секунду назад находилось его бедро.

В этот кратчайший миг Марк сделал одно короткое, почти ленивое движение кистью.

[Ржавый Жнец +15] покинул ножны меньше чем на десятую долю секунды. В воздухе прочертилась тончайшая, чернильно-фиолетовая дуга, похожая на росчерк пера. Металл даже не встретил сопротивления: лезвие вошло в массивный загривок кабана так, словно рассекло кусок теплого сливочного масла.

Вспышка!

[КРИТИЧЕСКИЙ УДАР!] [-3840 (Урон Бездны)!]
[Эффект аугментации: Цель уничтожена.] [Вы убили: Лесной вепрь-камнеед (Ур. 8)!] **[Получено опыта: 180**

(с учетом штрафа ремесленника -20%).] [Поздравляем! Вы достигли 3-го уровня!]

Огромная туша вепря по инерции пролетела вперед еще три метра, а затем с влажным хрустом распалась на две идеально ровные половины. Срез плоти и толстых костей был гладким, как зеркало, и слегка дымился фиолетовым инеем.

Марк даже не запыхался. Он вложил тесак обратно в ножны. Оружие тут же приняло вид тупого ржавого железа.

— Три тысячи восемьсот сорок, — тихо констатировал Марк. — И это был обычный удар без применения боевых навыков. Прекрасно. Формула чистой сингулярности работает безупречно.

Он быстро подобрал выпавший лут — пару кусков прочной кожи и клык вепря, дававший пару медных монет, — и влил полученные очки характеристик снова в Восприятие. Для работы с квантовым оружием ему не нужна была физическая сила: урон тесака превосходил любые статы, а вот реакция и способность видеть микросекундные тайминги атак были жизненно необходимы.

Через двадцать минут каменистая тропа вывела его к Серым Ущельям.

Зрелище захватывало дух. Колоссальный тектонический разлом рассекал горную гряду на две части. Отвесные базальтовые скалы взмывали вверх на сотни метров, смыкаясь над головой и оставляя лишь узкую полоску свинцового неба. На дне ущелья царил полумрак, клубился едкий серый

туман, а эхо разносило протяжный, зловещий вой, от которого стыла кровь.

Это была зона высокоуровневого фарма. Сюда пускали только группы, экипированные в зеленую и синюю броню, с запасом целебных зелий и свитков телепортации.

Марк углубился в ущелье. Вокруг рыскали [Пещерные волки, ур. 15–17], но стоило им приблизиться к человеку, как ржавый тесак совершал молниеносный взмах — и волки осыпались бесформенными кусками мяса, даже не успев взвыть. Шкала опыта Марка стремительно заполнялась.

Внезапно из-за массивного каменного завала впереди доносились яростные крики, звон щитов и грохот магических взрывов.

— Держи фланг! Держи, мать твою! — орал срывающийся мужской голос. — Жрица, захил по откату! У меня щит трещит!

Марк бесшумно поднялся на базальтовый уступ и заглянул за скальный выступ.

На широкой каменной площадке разворачивалась настоящая бойня. Пятерка игроков в добротном фиолетово-серебряном снаряжении с эмблемой гильдии «Авангард» — одного из сильнейших кланов региона — отчаянно держала круговую оборону.

Состав группы был элитным: Впереди стоял мечник-рыцарь [Бастион, ур. 19] с ростовым башенным щитом. За его спиной метались два берсерка 18 уровня, непрерывно рубя-

щие мечами, юная жрица в белом шелке [Светлая Ива, ур. 18], лихорадочно читающая молитвы исцеления, и следопыт с композитным луком [Меткий Сокол, ур. 19].

Но противник, с которым они столкнулись, превосходил все их кошмары.

Посреди площадки возвышался гигантский волк размером с боевого мамонта. Его шкура состояла из острых металлических пластин цвета вороненой стали, из пасти вырывались клубы ядовитого зеленого пара, а глаза горели inferнальным алым пламенем. Над головой чудовища горела золотистая рамка с черепом:

[Альфа-волк Серого Разлома (Элита)] [Уровень: 20] [Здоровье: 18 000 / 18 000] [Ранг: Полевой Босс локации] [Особенности: Стальная броня (Поглощение 80% физ. урона), Аура первобытного ужаса, Разрывающий бросок.]

— Мы не удержим его! — в панике вскрикнула жрица, когда ее посох заискрился от нехватки маны. — У него сопротивление к свету шестьдесят процентов! Мои молитвы не замедляют его!

Альфа-волк издал оглушительный рев, от которого со скал посыпались камни. Монстр взмахнул чудовищной когтистой лапой — и удар пришелся точно в центр башенного щита рыцаря.

ГРОХОТ!

Магический щит Бастиона треснул, словно скорлупа. Здо-

ровенного латника смело, как тряпичную куклу, и с чудовищной силой впечатало в каменную стену ущелья. Из-под его шлема брызнула кровь, а полоска здоровья мгновенно рухнула в красную зону — осталось меньше ста пятидесяти единиц из двух с половиной тысяч!

— Бастион упал! Отступаем! Назад, к portalу! — в ужасе завопил лучник, выпуская веер бесполезных стрел, которые со звоном отскакивали от стальной шкуры Альфы, выбивая жалкие единички урона: «-12», «-9», «-15»!

Строй «Авангарда» рассыпался. Берсерки бросились бежать, волоча за собой оглушенного танка. Жрица запнулась о камень и упала на колени, закрывая голову руками.

Альфа-волк оскалился, готовясь разорвать беззащитную девушку. Но в этот момент чудовище повело носом. Его inferнальные красные глаза медленно повернулись в сторону узкого прохода.

Там, прямо посреди тропы, стоял Марк.

Одинокiй, худой парень в холщовой рубахе и грязном фартуке подмастерья. Руки опущены. Взгляд устремлен прямо в пасть двадцатиуровневого монстра.

Рыцарь Бастион, с трудом приподнявшись на одном локте среди обломков камней, хрипло крикнул: — Парень... идиот... беги! Это полевой босс! Он разорвет тебя в клочья! Беги, пока он на нас смотрит!

Но Марк даже не шелохнулся.

Для Альфы появление ничтожного существа 3-го уровня

было оскорблением. Полевой босс издал утробный рык, бросил упавшую жрицу и, перебирая мощными лапами, развернулся всем корпусом к Марку. Земля вздрагивала под его весом.

Прыжок!

Альфа взмыл в воздух, заслоняя собой свет хмурого неба. Десятитонная стальная туша падала на Марка, выпустив когти размером с серпы.

Игроки «Авангарда» зажмурились, ожидая увидеть кровавый фонтан и вспышку системного сообщения о смерти очередного глупого новичка.

Но Марк действовал в совершенно иной системе координат.

Его мозг работал с точностью квантового вычислителя. Скорость падения цели: 18 метров в секунду. Угол атаки: сорок пять градусов. Точка приземления передних лап: через 0.42 секунды.

Марк не стал уклоняться далеко. Он просто сделал короткий шаг вперед и вправо, плавно сместившись под падающее брюхо чудовища — в слепую зону атаки.

Его правая рука легла на рукоять [Ржавого Жнеца +15].
«Пора проверить предел масштабирования».

КЛИНОК ПОКИНУЛ НОЖНЫ!

В полумраке ущелья вспыхнуло не пламя и не молния. Вспыхнула абсолютная, поглощающая свет тьма. Густой фиолетовый разряд распорол пространство с глухим, вибриру-

ющим звуком лопнувшей струны.

ПЕРВЫЙ УДАР!

Тесак вспорол брюхо Альфа-волка от горла до паха. Стальная броня босса, поглощавшая 80% любого урона, рассыпалась в пыль при первом же соприкосновении с полем Бездны.

**[КРИТИЧЕСКИЙ УДАР В УЯЗВИМУЮ ТОЧКУ!]
[-8 950 (Чистый урон Бездны)!] [Броня цели аннигилирована!]**

Чудовищный рев боли сотряс ущелье. Альфа-волк рухнул на камни, судорожно скребя когтями гранит. Полоска его колоссального здоровья мгновенно уполовинилась!

Но Марк не давал врагам шанса на контратаку.

Не останавливая вращения корпуса, парень перехватил тесак обратным хватом и с разворота всадил острие точно в основание черепа бьющегося в агонии зверя!

ВТОРОЙ УДАР!

ФИОЛЕТОВЫЙ ВЗРЫВ!

**[КРИТИЧЕСКИЙ УДАР! СМЕРТЕЛЬНОЕ ПОПАДАНИЕ!]
[-9 640 (Чистый урон Бездны)!] [Очки здоровья цели: 0 / 18 000.] [ПОЛЕВОЙ БОСС «Альфа-волк Серого Разлома» УНИЧТОЖЕН!]**

Громадная туша монстра замерла. Огонь в его глазах угас, стальные пластины шкуры с глухим звоном осыпались на камни, превращаясь в прах.

Босс, на уничтожение которого сильнее гильдии со-

бирали рейды по двадцать человек, перестал существовать ровно за полторы секунды. Два взмаха кухонным ножом. Никакой магии, никаких боевых стоек. Чистая, рафинированная математика абсолютного урона.

А затем перед глазами Марка начался настоящий фейерверк системных оповещений:

[Одиночное убийство элитного босса, превосходящего по уровню на 17 ступеней!] **[Получено колоссальное количество боевого опыта: 48 000 единиц (с учетом штрафа -20%!)]** **[Поздравляем! Вы достигли 4-го уровня!]** **[Поздравляем! Вы достигли 5-го уровня!]** **[Поздравляем! Вы достигли 6-го уровня!]** **[Поздравляем! Вы достигли 7-го уровня!]** **[Поздравляем! Вы достигли 8-го уровня!]** **[Получено: 25 свободных очков характеристик!]** **[Репутация среди охотников Нордвуда увеличена до «Уважение»!]**

Воздух над поверженным боссом озарился сиянием редчайшего дропа:

[Получены трофеи:] **[1. «Первородный Клык Бездны» (Материал эпического ранга) — 2 шт.]** **[2. «Свиток Древней Аугментации Оружия (Редкий)» — 1 шт.]** **[3. «Тяжелый кошель вожака» — 12 золотых монет!]** **[4. «Карта торговых путей Оренггарда» — 1 шт.]**

Двенадцать золотых монет! Марк замер, глядя на тяжелый кожаный кошель, упавший в его ладонь. Двенадцать золотых — это тысяча двести реальных кредитов! Это была треть ме-

сячной зарплаты рядового техника в секторе «Омега»! И это было лишь первое элитное убийство.

В ущелье стояла гробовая, нечеловеческая тишина.

Рыцарь Бастион так и остался сидеть на земле, широко раскрыв рот под забралом шлема. Лучники выронили стрелы, которые со стуком покатались по базальтовым плитам. Жрица Светлая Ива медленно поднялась на ноги, прижимая дрожащие руки к груди и глядя на худощавого парня с тесаком так, словно перед ней стоял сам владыка преисподней в облике деревенского подмастерья.

— Восемнадцать... тысяч... — заикаясь, прошептал Бастион. Звук его голоса дрожал от первобытного ужаса. — За два удара... Серым тесаком... Кто ты, черт тебя дери, такой?!

Марк не спеша вытер лезвие тесака о шкуру мертвого волка. Фиолетовая аура мгновенно угасла, сменившись привычной матовой текстурой зазубренной ржавой стали. Никаких внешних спецэффектов, никакого свечения. Обычный старый нож мясника.

Парень убрал оружие в ножны, аккуратно сгреб двенадцать золотых монет и редкий свиток в инвентарь и спокойно посмотрел на онемевших ветеранов «Авангарда».

— Я просто кузнец, — невозмутимо произнес Марк. — Проверял балансировку лезвия после закалки.

— Стой! — Бастион, с трудом опираясь на зазубренный меч, попытался подняться на ноги. В его глазах дикий страх боролся с колоссальным потрясением. — Послушай меня! Я

замглавы боевого крыла гильдии «Авангард»! Наш клан входит в тройку сильнейших в провинции! Ты... ты понимаешь, что ты только что сотворил?! За такой урон на двадцатом уровне наш глава отдаст тебе любую должность! Мы платим реальными деньгами на банковский счет! Десять тысяч кредитов в месяц оклада, отдельная комната в кланхолле, прикрытие рейдовых групп! Только скажи, что это за оружие!

Марк остановился и бросил на рыцаря долгий, пронизывающий взгляд серых глаз. В этом взгляде не было ни высокомерия, ни страха — лишь холодная ясность человека, видящего цифры насквозь.

— Десять тысяч кредитов в месяц? — Марк чуть заметно усмехнулся. — Заманчивое предложение для того, кто собирается быть чьим-то цепным псом. Но я не ищу хозяев, Бастион. И уж тем более не нанимаюсь в гильдии, которые не способны удержать агро одного полевого волка без посторонней помощи.

— Парень, ты не понимаешь! — подал голос лучник Меткий Сокол, подбирая с земли колчан. — Если об этом узнает «Абсолют»... они сотрут тебя в пыль! Они контролируют все высокоуровневые зоны и весь оборот аугментации в провинции! Одиночка с таким уроном для них — прямая угроза монополии!

— Пусть попробуют стереть, — бросил Марк. — Пока что в пыль стираются только те, кто встает на моем пути.

Он открыл меню персонажа, пока группа «Авангарда» пе-

реглядывалась в бессильном оцепенении.

[Характеристики игрока: Аугментор (Уровень 8)]
[Свободные очки характеристик: 25] **[Текущие параметры: Сила 10, Ловкость 10, Выносливость 10, Интеллект 12, Восприятие 13.]**

Марк не стал колебаться. Физические параметры для владельца [Ржавого Жнеца] не имели решающего значения: урон Бездны не зависел от Силы. Но чем выше был уровень монстров и сложность будущей аугментации, тем быстрее требовалось обрабатывать серверные пакеты и тем выше должна была быть нейронная проводимость.

[Распределение характеристик:] **[Восприятие: 13 - > 28 (+15)]** **[Интеллект: 12 -> 22 (+10)]** **[Подтвердить распределение?]**

— Подтвердить.

По телу прокатилась горячая волна ментальной энергии. Зрение Марка приобрело невероятную четкость: он отчетливо видел структуру каждой песчинки на базальтовых скалах, траекторию полета мельчайших пылинок в лучах тусклого солнца и ощущал микроколебания воздуха от дыхания пяти игроков за спиной. Внутренний метроном теперь отсчитывал доли миллисекунд с легкостью атомных часов.

Марк развернулся и легкой, размеренной походкой направился по узкому каменистому дну каньона на север, навстречу главному имперскому тракту. Впереди вздымались шпили великого Орегарда — сердца региональной торгов-

ли и цитадели кланового синдиката «Абсолют».

До истечения срока ультиматума коллекторов в реальном мире оставалось ровно шестьдесят пять часов. Но теперь Марк Левин уже не был загнанным в угол аналитиком. Он держал в руках силу, способную разорвать в клочья экономику виртуального мира.

Глава 05. Монополия свитков

Белокаменные бастионы Оренгарда вырастали из пред-
рассветного тумана подобно гигантским айсбергам, увенчан-
ным зубчатыми коронами дозорных башен. Над столицей
Северного Предела кружили магические дирижабли с надув-
ными баллонами из шелка небесных китов, освещая камен-
ные мостовые лучами лазурных прожекторов. Через гранди-
озные арочные ворота, способные пропустить в ряд три бо-
евых колесницы, непрерывным потоком текли тысячи игро-
ков и караванов со всех уголков континента.

Марк остановился у подножия внешней крепостной сте-
ны, поправил лямку потертого передника кузнеца и сделал
глубокий вдох.

После глухих лесов Нордвуда Оренгард оглушал. Здесь
ревели ездовые ящеры, звенели доспехи элитной городской
стражи семидесятого уровня, в воздухе пахло жареным мя-
сом с пряностями, дорогими духами эльфийских чародеек и
тонким ароматом сырой маны, струящейся по руническим
каналам мостовой.

Над головами проходящих игроков сияли титулы и эмблемы могущественных гильдий. Но чаще всего взгляд Марка наткнулся на один и тот же символ: золотой меч, разрубаящий лавровый венок на фоне черного щита.

Синдикат «Абсолют».

Это был не просто клан, а колоссальная транснациональная корпорация внутри «Арканум Онлайн». По слухам на аналитических форумах в реале, за «Абсолютом» стоял крупный инвестиционный холдинг с Уолл-стрит, возглавляемый миллиардером Вальтером Крейгом, известным в игре под ником «Армагеддон». «Абсолют» подмял под себя все финансовые артерии столичного региона: им принадлежали крупнейшие рудники, фабрики, аукционные дома и, главное, монополия на магические свитки улучшения.

Марк направился прямо в сердце города — на площадь Золотого Тельца, где высилось монументальное здание Центральной Биржи Орегарда.

Внутри биржи царил бешеный гул. Сотни игроков толпились перед гигантскими кристаллографическими табло, на которых в реальном времени обновлялись котировки ресурсов, снаряжения и расходников.

Марк подошел к терминалу котировок и ввел в строку поиска ключевой запрос: «Свитки аугментации».

То, что он увидел, заставило его брови медленно поползти вверх.

[Биржевые котировки: Свитки аугментации ору-

жия] [1. «Свиток Усиления: Оружие (Низший)» — Текущая цена: 1 серебряная 80 медных монет. (Рост за неделю: +420%)] [2. «Свиток Усиления: Оружие (Средний)» — Текущая цена: 15 серебряных монет. (Рост за неделю: +380%)] [3. «Свиток Древней Аугментации (Редкий)» — Текущая цена: 4 золотых 50 серебряных монет. (Лот выкуплен. В наличии: 0 шт.)] [Монопольный поставщик: Торговый дом «Абсолют-Инвест». Доля рынка: 94.2%.]

— Один и восемь серебра за серый свиток, — тихо прошептал Марк, подсчитывая цифры в уме. — В деревенских лавках номинал составляет тридцать медяков. Наценка в шестьсот процентов.

Рядом у табло стояли двое молодых мечников 18-го уровня, с тоской разглядывающих пустые графы редких лотов.

— Совсем озверели, — сквозь зубы процедил один из них, сжимая кулаки. — «Абсолют» вчера снова перекрыл вход в Подземелье Плачущих Шахт. Их офицеры встали на портале в три пати и объявили локацию закрытой зоной клана. Все свитки, которые выбивают соло-игроки, заставляют сдавать их скупщикам по пятнадцать медяков под угрозой слива на точке воскрешения! А потом сами выставляют на биржу по два серебра!

— Да что свитки... — махнул рукой второй. — Ты видел цены на заточенное оружие? Меч на плюс пять стоит сорок серебряных! На плюс семь — пять золотых! У кого нет денег

на клановые взносы, вынуждены бегать с кривыми серыми палками. Если так пойдет дальше, Армагеддон просто делает из нас рабов, собирающих руду за еду!

Марк отошел от биржевого терминала. Картина была предельно ясна.

Клан «Абсолют» сознательно душил рынок заточки. Искусственный дефицит свитков позволял им решать сразу три стратегические задачи: Во-первых, выкачивать из независимых игроков миллионы золотых монет, которые затем конвертировались в реальные доллары через финансовый шлюз. Во-вторых, жестко ограничивать боевой потенциал конкурентов. Без оружия с заточкой хотя бы +6 или +7 ни одна гильдия не могла претендовать на захват замков и убийство мировых боссов. В-третьих, топ-состав «Абсолюта» получал монопольный доступ к передовой экипировке, делая своих рыцарей практически неуязвимыми для простых смертных.

Марк вышел на площадь и направился в ремесленный сектор столицы — район под названием «Горнило Оренгарда». Здесь стояли монументальные государственные кузницы, питаемые геотермальной магмой из глубоких недр разлома.

В центре квартала возвышался гигантский черный купол Центральной Артели. Под ним располагались десятки наковален из небесного базальта, доступных для аренды ремесленниками любого уровня. Однако у широких кованых ворот мастерской стояло плотное оцепление.

Шестеро игроков тридцатого уровня в сверкающих багрово-черных пластинчатых латах с эмблемой «Абсолюта» лениво перегораживали проход алебардами. Возглавлял заслон рослый паладин с бледным хищным лицом и тяжелым двуручным молотом за спиной. Над его головой висела пурпурная плашка офицера: [Кровавый Орел, Паладин Карающего Пламени, ур. 32, Офицер гильдии «Абсолют»].

Перед заслоном стояла небольшая очередь местных ремесленников — кузнецов, бронников и ювелиров.

— Следующий! — рявкнул Кровавый Орел, лениво сплевывая на брусчатку. — Имя, специализация, журнал плавок!

К нему подошел пожилой игрок-гном в кожаном фартуке с ником [Мастер Болдо, Бронник, ур. 25]: — Господин офицер, я арендовал третью наковальню на два часа через городскую ратушу! Вот квитанция с имперской печатью...

— Засунь свою квитанцию себе в бороду, дед, — холодно оборвал его паладин. — Муниципальная аренда — это для нищих. На этой неделе сектор наковален находится под протекторатом службы безопасности «Абсолюта». Налог на безопасность — две серебряные монеты с каждого часа работы. И двадцать процентов от выкованных слитков в фонд гильдии.

— Но это грабеж! — возмутился гном. — Устав вольного города Оренгарда строго запрещает частные поборы на муниципальных объектах! Я пожалуюсь Магическому Магистрату!

Кровавый Орел сделал шаг вперед, нависнув над гномом двухметровой громадой лат. В его руке вспыхнуло багровое пламя карающего гнева: — Жалуйся кому хочешь, пень замшелый. Магистрат пока твою жалобу рассмотрит, мы тебя десять раз выловим за городскими воротами и вгоним в минус три уровня по опыту. Платишь или проваливаешься?

Гном дрожащими руками полез в карман, вытащил две серебряные монеты, бросил их в протянутую шкатулку надзирателя и, понутив голову, проковылял под своды кузницы.

Очередь сдвинулась. Теперь перед багровыми латниками стоял Марк.

Офицер «Абсолюта» окинул его презрительным, скучающим взглядом с ног до головы: стоптанные сапоги, потертые штаны, холщовая рубаха и ржавый короткий тесак на боку.

— А это еще что за чучело огородное? — скривил губы Кровавый Орел. — Эй, оборванец, ты заблудился? Деревенские ясли остались в Нордвуде. Здесь серьезные мастера работают.

— Я пришел воспользоваться малой базальтовой наковальней, — спокойно ответил Марк.

— Малой наковальней? — захохотали стоявшие за спиной паладина бойцы. — Гляньте, он свой кухонный нож решил почистить!

— Вход — три серебряных монеты, — отрезал Кровавый Орел, выставив вперед латную перчатку. — Для бродяг без гильдейской прописки повышенный тариф. Гони серебро,

пока я тебе шею не свернул прямо у ворот.

Марк не двинулся с места и даже не потянулся к кошельку. Вместо этого он спокойно поднял глаза и посмотрел прямо в лицо офицеру.

— Статья 4, параграф 12 Свода Законов Вольного Оренгарда, — ровным, четким тоном произнес Марк, и его голос без труда перекрыл шум толпы. — «Любое лицо, препятствующее доступу граждан и путешественников к общественным ремесленным горнам и наковальням Империи, квалифицируется как бунтовщик и враг короны».

Кровавый Орел осекся, его глаза сузились: — Что ты мелешь, сопляк?

— Я продолжаю цитату, — Марк указал пальцем на массивную гаргулью из белого мрамора, сидевшую на карнизе ратуши прямо над воротами мастерской. Глаза каменного изваяния мерцали холодным сапфировым светом. — «Фиксация факта незаконного вымогательства денежных средств в радиусе действия Ока Магистрата влечет автоматическое присвоение статуса преступника с немедленным наложением штрафа в размере пятидесяти золотых монет и принудительным заключением в цитадель на сорок восемь часов реального времени».

Офицеры «Абсолюта» невольно подняли головы. Мраморная гаргулья шевельнула крыльями. Сапфировый луч сканера медленно скользнул по фигуре Кровавого Орла, и над головой паладина тревожно мигнул желтый индикатор

системного внимания стражи.

В черте города действовала жесткая система нейтралитета: НПС-стража восьмидесятого уровня мгновенно уничтожала любого, кто начинал драку или нарушал системные скрипты общественной безопасности. Клан «Абсолют» держал город в страхе с помощью угроз и психологического давления, но против сухого знания механики движка их наглость была бессильна.

Кровавый Орел скрипнул зубами с такой силой, что хрустнули челюсти. Его ладонь легла на рукоять молота, но атаковать игрока под системным сканером означало получить несмываемую красную карму и потерять половину дорогого снаряжения при казни стражей.

— Ты очень умный, да? — прошипел паладин, наклоняясь к самому уху Марка. — Думаешь, спрячешься за законами НПС? Запомни меня, щенок. Городские стены не бесконечны. Рано или поздно ты высунешь свой нос за городские ворота. И тогда я лично сниму с тебя шкуру и развешу твои кишки на частоколе. Мой клан сотрет тебя в порошок.

— Ваш клан слишком много болтает и слишком мало считает, — спокойно парировал Марк.

Он сделал шаг вперед, заставив офицера невольно посторониться, и неторопливо прошел сквозь строй застывших бойцов «Абсолюта» под своды Центральной Кузницы.

За его спиной раздался приглушенный ропот восхищения среди наблюдавших за сценой ремесленников. Никто и ни-

когда еще не осаждал надзирателей монополии с такой ледяной уверенностью.

Оказавшись внутри грандиозного зала, Марк подошел к свободной наковальне у дальней колонны. Здесь воздух был горячим, пахло расплавленной медью и серой. Но мысли Марка были далеки от мелкой стычки у ворот.

Он положил ладонь на прохладный черный базальт наковальни и активировал диагностический контур.

[Объект: Базальтовая Наковальня Имперского Арсенала] [Ранг: Мастерский] [Проводимость рунических потоков: +15%] [Синхронизация с узлом «Оренгард-Центр»...]

В ладонь ударил знакомый пульс: 64 герца. Шестьдесят четыре такта в секунду. Однако теперь в монотонный ритм вмешался новый, крайне опасный фактор.

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.