

СЕРИЯ «КВАНТОВЫЙ ЛУТЕР» • КНИГА 1

НЕЙТОН ПАТЧЕР



Нейтон Патчер

Квантовый Лутер:

Взлом Дроп-Таблицы

<https://litres.ru/74470367>

SelfPub; 2026

Аннотация

Когда инвестиционный конгломерат «Апекс Корп» обманом отбирает квантовый стартап у Марка Савельева, оставив его с миллионными долгами за медицинские капсулы, единственным выходом становится глобальная виртуальная вселенная «Эонис Онлайн». Здесь редчайшие артефакты стоят целое состояние, но шанс их выпадения составляет ничтожные доли миллионной процента. Большинство игроков годами фармят бесполезный мусор. Однако Марк — специалист по квантовой криптографии. Изучив системные сетевые пакеты, он обнаруживает фундаментальную аппаратную аномалию серверного генератора чисел. Если нанести завершающий удар строго в момент микроколебания частоты в фазовое окно в три миллисекунды, суперпозиция дроп-таблицы мгновенно схлопывается в сто процентов! Теперь из рядовых слизней и волков выпадают легендарные реликвии древней эпохи. Марк объявляет экономическую войну топ-кланам монополистов. Читайте захватывающее боевое ЛитРПГ прямо сейчас!

Нейтон Патчер

Квантовый Лутер:

Взлом Дроп-Таблицы

НЕЙТОН ПАТЧЕР

КВАНТОВЫЙ ЛУТЕР:

ВЗЛОМ ДРОП-ТАБЛИЦЫ

Серия «Квантовый Лутер» • Книга 1

Глава 01. Нулевой такт

Сырой осенний чад Седьмого жилого сектора просачивался сквозь микротрещины в композитной раме окна, оседая на языке горьковатым привкусом дешевого синтетического топлива и серы. За стеклом, затянутым белесой маслянистой пленкой, бесконечными серыми ступенями громоздились типовые ячейки агломерации Нового Ленинграда. Внизу, в узком каменном ущелье между высотками, гудели перегруженные трансформаторы маглев-путей, а рекламные голограммы корпораций заливали мокрый асфальт нео-

новой рвотой скидок и обещаний вечной молодости.

Марк Савельев сидел на краю продавленного топчана, вперив неподвижный взгляд в мерцающий терминал настенного коммуникатора. Воздух в тесной десятиметровой камере пах озоном, дешевым растворимым кофе и застарелым металлическим перегревом.

Красная рамка на мониторе пульсировала с монотонной жестокостью метронома:

[Служба финансового мониторинга «Апекс Капитал». Уведомление № 884-Ф/Р] [Статус задолженности: Просрочено] [Сумма долга: 1 412 850 единых кредитов] [Начисленная пеня за текущие сутки: 2 400 кредитов] [Остаток времени до передачи дела в Департамент принудительного исполнения: 29 дней 14 часов] [Внимание: По истечении указанного срока гражданин Савельев М. А. подлежит процедуре корпоративного отчуждения прав с последующей отправкой на глубоководные добывающие комплексы шельфа Баренцева моря согласно параграфу 14-Б Закона о несостоятельности].

Один миллион четыреста тысяч кредитов. Для рядового обитателя нижних ярусов эта цифра звучала как смертный приговор, растянутый во времени. На шельфе люди жили в среднем три с половиной года: кессонная болезнь, токсичные газы, разъедающий кожу рассол и двенадцатичасовые смены у гидравлических дробилок.

Марк медленно потер виски. Пальцы мелко дрожали от

хронического недосыпа.

Еще полгода назад он был ведущим архитектором лаборатории квантовых систем в перспективном стартапе «Квант-Динамикс». Они создали технологию мгновенной фазовой стабилизации кубитов — прорыв, способный перевернуть мировую сеть, сократить задержки передачи данных до физического минимума и сделать вычисления практически мгновенными. Но венчурный фонд «Апекс Капитал», вливший в разработку стартовые деньги, провернул классическую рейдерскую схему. Ночной аудит, сфабрикованный иск об утечке закрытых данных, поддельные подписи в договоре поручительства — и вот патенты перешли в собственность «Апекс Корп», лабораторию опечатали штурмовики корпоративной безопасности, а на Марка, как на генерального конструктора, повесили фиктивную неустойку за «срыв стратегического контракта».

Суды корпоративного арбитража заняли ровно двенадцать минут. Ни один адвокат из бесплатных контор даже не открыл папку с материалами дела.

На лицевом счете Марка светилась издевательская цифра: 114 кредитов и 60 сотых. Этого не хватило бы даже на три дня белковой пасты и фильтрованную воду из уличного раздатчика.

— Значит, глубоководный шельф, господа финансисты? — тихо произнес Марк в тишину комнаты. Голос прозвучал хрипло, но в серых глазах не было паники. Там тлел холод-

ный, расчетливый огонь инженера, привыкшего препарировать хаос на строгие математические матрицы. — Посмотрим, кто кого утилизирует.

Он повернулся к центру комнаты, где на грубых деревянных подставках покоилась его единственная оставшаяся ценность.

Нейрокапсула модели «Нейро-Слип Б-4». Списанный медицинский утиль третьего поколения, купленный через подставных перекупщиков на полузатопленных складах промзоны за неделю до ареста счетов. Корпус из матового стеклопластика был покрыт царапинами и пятнами технического лака, на боковых панелях зияли следы кустарной пайки, а внешняя помпа системы охлаждения свистела, как задыхающийся пес.

Обычный обыватель счел бы этот гроб бесполезным хламом. Но для Марка корпус был лишь вместилищем. За три бессонные недели он полностью перепаял оптоволоконный тракт, заменил штатные демультимплексоры на экспериментальные квантовые чипы собственной сборки и вручную переписал низкоуровневый ассемблерный драйвер синаптического интерфейса.

Капсула больше не подчинялась заводским протоколам фильтрации. Она превратилась в широкополосный нейросетевой sniffер, способный перехватывать и анализировать сырой поток пакетов прямо на входе в зрительную кору мозга.

А целью этого аппарата была игра.

«Эонис Онлайн».

Главный проект корпорации «Апекс», колоссальный виртуальный мир полного погружения, объединивший под своим куполом более полутора миллиардов пользователей по всей планете. Это была не просто игра — это была параллельная мировая экономика. В «Эонисе» вращались триллионы реальных денег. Корпорации держали здесь виртуальные фабрики, кланы делили месторождения редких руд, а официальный обменный курс жестко фиксировался банковской системой: десять золотых монет виртуала равнялись одному полновесному кредиту в реальности с мгновенным выводом на защищенные криптосчета.

Если где-то и можно было достать полтора миллиона кредитов за месяц без оружия в руках — то только там.

Марк разделся до белья, подошел к капсуле и откинул тяжелую пластиковую крышку. В нос ударил резкий запах спирта и гидрогеля. Он лег в анатомический ложемент. Холодные подушки сенсоров мягко облегли затылок, виски и основание черепа. Руки утонули в вязкой токопроводящей пасте.

— Подключение автономного ядра, — скомандовал Марк вслух.

Сервоприводы глухо щелкнули, опуская крышку. Темнота сомкнулась над ним, отрезая душный мир Седьмого сектора, шум дождя и красные строки неоплаченного долга.

В ушах тонко зазвенел ультразвук калибровки. В затылок толкнулась короткая, острая игла холода — нейрошунт вошел в резонанс с мозговой активностью.

Перед закрытыми глазами вспыхнула изумрудная полоса инициализации:

[Обнаружено физическое подключение: Устройство «Нейро-Слип Б-4» (Модифицированное)] [Нейросинаптический отклик: 99.8%] [Внимание: Обнаружен нестандартный драйвер перехвата данных v.0.94-alpha. Режим прямой трансляции сетевого стека активирован] [Вход в глобальную сеть «Эонис Онлайн»...]

Реальность растворилась. Ощущение собственного тела исчезло, сменившись головокружительным падением сквозь бесконечный туннель из мерцающих световых волокон. Это не было сном — сознание оставалось кристально ясным, обостренным до предела.

Через мгновение падение прекратилось. Марк стоял посреди необъятного зала из полированного черного базальта, уходящего в бесконечность. Под ногами струились туманные золотые жилы, а над головой медленно вращались колоссальные созвездия неизвестных галактик.

Перед ним развернулось стандартное меню создания персонажа.

**[Добро пожаловать в «Эонис Онлайн», путник!]
[Выберите начальный классовый архетип:] [- Воин
щита и меча (Бонус: +5 к Силе, начальный комплект**

железной брони)] [- Стихийный чародей (Бонус: +5 к Интеллекту, начальный гримуар искр)] [- Теневой следопыт (Бонус: +5 к Ловкости, начальный охотничий лук)] [- Жрец Рассвета (Бонус: +5 к Вере, начальное заклинание малого исцеления)] [- Дополнительные премиум-классы доступны за кредиты реального счета...]

Марк даже не взглянул на платные опции. Все установленные классы связывали игрока жесткими рамками шаблонов, навязанными разработчиками. Они загоняли развитие в стандартные формулы масштабирования урона, предсказуемые для клановых алгоритмов.

Его взгляд опустился в самый низ списка, где серым шрифтом значилась непопулярная, забытая строчка:

[Базовый архетип: Отверженный / Скиталец] [Классовые бонусы: Отсутствуют] [Начальные характеристики: Базовые (по 10 единиц в каждом атрибуте)] [Начальная экипировка: Лохмотья странника, ржавый кинжал] [Внимание: Данный класс не рекомендуется для новичков. Развитие требует самостоятельного поиска классовых учителей или создания собственных умений].

— Подтверждаю, — произнес Марк. — Архетип: Скиталец.

[Введите имя персонажа:]

Марк на секунду задумался. Его реальное имя в системе «Апекс» было занесено во все черные списки. Любая прямая

ассоциация могла привлечь автоматические поисковые боты службы безопасности корпорации. Нужно было имя простое, холодное и отражающее суть того, зачем он сюда пришел.

— Квант.

[Имя «Квант» свободно. Регистрация идентификатора в распределенном реестре сервера завершена] [Определение точки начальной дислокации...] [Внимание: В связи с выбором свободного архетипа начальная локация определена автоматически: Фронтир, регион «Серые Пустоши», сектор 4] [Погружение через: 3... 2... 1...]

Мир базальтового зала раскололся на миллиарды сверкающих осколков. На Марка обрушился шквал запахов, звуков и тактильных ощущений, настолько реалистичных, что легкие рефлекторно сжались, пытаясь вдохнуть сухой, пропитанный гарью воздух.

Он стоял на пологом холме, покрытом блеклым, мертвенно-серым ковылем. Небо над головой напоминало выцветший свинец, сквозь который едва пробивался тусклый диск холодного белого солнца. По равнине гулял пронизывающий ветер, поднимая вихри мелкой песчаной пыли и пепла. Вдали, на горизонте, вздымались зубчатые гребни черных базальтовых скал, а у подножия холма чернела полоса мертвого кустарника, спускающаяся к застойным болотам.

Марк опустил взгляд на свои руки.

Пальцы были грубыми, испачканными серой пылью. На

теле красовалась засаленная рубаха из грубой дерюги, стянутая на поясе обрывком веревки, и потертые полотняные штаны, заправленные в стоптанные кожаные постолы. На поясе, в примитивных петлях, висели глиняная фляга и узкий кинжал в разошедшихся ножнах.

Он вытащил оружие. Металл лезвия был изъеден бурыми оспинами ржавчины, кромка выглядела зазубренной, словно ею вскрывали консервные банки.

Мысленный запрос вызвал интерфейс предмета:

[Ржавый кремневый кинжал] [Тип: Одноручное колюще-режущее оружие] [Качество: Серое (Низшее / Мусор)] [Урон: 1-2 ед. физического типа] [Скорость атаки: 1.1 удара в секунду] [Прочность: 5/5] [Описание: Дешевая поделка бродячих ремесленников. Годится для чистки репы или срезания веревок, но в серьезном бою рискует переломиться пополам].

Рядом развернулась панель состояния персонажа:

[Персонаж: Квант] [Уровень: 1 (Опыт: 0 / 100)] [Класс: Скиталец (Свободный)] [Здоровье: 100 / 100 (Регенерация: 0.5 ед./сек)] [Мана: 100 / 100 (Регенерация: 0.5 ед./сек)] [Бодрость: 100 / 100 (Расход при беге: 2 ед./сек)] [Характеристики:] [Сила: 10] [Ловкость: 10] [Выносливость: 10] [Интеллект: 10] [Восприятие: 10] [Удача: 1 (Базовый скрытый параметр, не подлежит распределению)] [Свободные очки характеристик: 0]

Единица в параметре «Удача». Стандартная насмешка

разработчиков «Эониса» над теми, кто не покупал благословения богов в магазине за реальные деньги. Удача влияла на критический урон, шанс уклонения и, главное — на вероятность выпадения предметов из убитых монстров. У донаторов клана «Золотой Вектор» этот параметр со старта разогнался до сорока единиц за счет премиум-титулов и золотых амулетов.

Но Марк даже не поморщился.

Он моргнул дважды, активируя низкоуровневый режим модифицированного драйвера капсулы.

В левой части его поля зрения полыхнула тонкая изумрудная строка. Мир виртуальности никуда не делся, но поверх текстур увядшей травы и серых скал развернулся прозрачный терминал системного мониторинга:

[Сетевой sniffер: Подключено к локальному сегменту] [IP-адрес шлюза: 178.22.104.99:9021] [Физический пинг до регионального узла: 18.24 мс] [Джиттер (колебание задержки): 0.14 мс] [Базовая частота процессора локального узла: 1.024 МГц (1 048 576 тактов в секунду)] [Синхронизация кадров мира: 1 кадр = 1024 системных такта (1.000 мс)]

Марк глубоко вдохнул виртуальный воздух, чувствуя, как по венам разливается знакомый холод технического азарта.

Большинство игроков считали «Эонис Онлайн» магическим миром, где судьбой правил всемогущий Искусственный Интеллект, а выпадение легендарных клинков из мон-

стров было слепой милостью капризной фортуны. Игроки часами молились у алтарей, покупали свитки шанса иывивали миллионы одинаковых мобов ради крупницы ценного лута.

Но Марк знал, как устроена изнанка этой машины.

Корпорация «Апекс» не изобретала богов. Они использовали колоссальный кластер вычислительных серверов, работающих на гибридной квантово-полупроводниковой архитектуре. А сердце любой игровой логики — это генератор псевдослучайных чисел (PRNG).

Когда монстр погибал, клиент отправлял на сервер пакет события смерти: ``EVENT_ENTITY_KILLED``. Серверный поток подхватывал запрос, считывал ID существа, открывал его дроп-таблицу и вызывал функцию генерации случайного числа, чтобы определить, упадет ли из туши ржавая гайка или артефакт богов с шансом 0.000001%.

В идеальном квантовом компьютере случайность абсолютна. Но «Эонис» не мог позволить себе тратить дорогостоящие кубиты на каждого болотного слизня. Для оптимизации миллиардов ежесекундных событий корпорация использовала гибридный алгоритм: аппаратный генератор энтропии считывал тепловой шум квантовой матрицы, но передавал его в буфер псевдослучайных чисел, жестко синхронизированный с тактовым генератором материнского узла!

Частота: ровно 1.024 МГц.

Это означало, что энтропийный буфер не был непрерыв-

ным хаосом. Он пульсировал. Каждую миллисекунду происходил сброс фазового сдвига. Ровно в момент перехода между тактовыми пачками возникало микроскопическое квантовое окно — фазовая суперпозиция энтропии длительно-стью ровно 3.4 миллисекунды.

Если пакет о смерти существа приходил на сервер в обычное время, алгоритм выдавал стандартную колоколообразную кривую Гаусса: девяносто девять процентов вероятности падало на серый хлам, ноль целых девять десятых — на зеленую экипировку, и лишь одна стомиллионная доля оставалась на вершине распределения для легендарных реликвий.

Но если пакет ``EVENT_ENTITY_KILLED`` регистрировался сервером точно внутри окна суперпозиции...

Марк прикрыл глаза, вспоминая формулы, которые выводил на стенах своей каморки ночами перед конфискацией лаборатории.

В момент фазового резонанса буфер регистра сдвига обнулял внутреннюю энтропию. Происходил коллапс суперпозиции. Математическая функция дроп-таблицы инвертировалась. Самое маловероятное событие в таблице получало единичный вес, а стандартные исходы падали до нуля!

Шанс один к десяти миллионам превращался в абсолютные сто процентов.

— Дроп-таблица — это не лотерея, — прошептал Марк, сжимая в руке шершавую рукоять ржавого кинжала. — Это

волновая функция. А волновую функцию можно схлопнуть. Он открыл глаза.

В ста метрах впереди, среди полусгнивших коряг у кромки серого болота, шевельнулась склизкая студенистая масса. Над ней тускло светилась бледно-серая надпись:

[Болотный слизень] [Уровень: 1] [Здоровье: 35 / 35]

В углу зрения Марка мерно пульсировала строка системного сниффера. Миллисекунды бежали стройными рядами цифр: 18.24 мс пинга. Задержка синапса — около 4.5 мс. Задержка анимации взмаха кинжала — 120 мс.

Чтобы попасть в окно 3.4 миллисекунды, требовался расчет хирургической точности. Один неверный мускульный импульс, задержка дыхания на долю секунды — и такт уйдет в пустоту, оставив лишь каплю серой жижи за одну медную монетку.

Марк шагнул вперед, спускаясь по каменистому склону Пустошей. Ветер трепал его холщовую рубаху, а под ногами хрустел сухой гравий.

У него было двадцать девять дней.

И он только что начал отсчет своего нулевого такта.

Глава 02. Коллапс суперпозиции

Болотистая низина встретила Марка чавканьем серой торфяной жижи под подошвами стоптанных постолов и удушливым запахом прелой ряски. Здесь, в складках Серых Пустошей, граница между бесплодной каменистой степью и

топиями была зыбкой: корявые корни мертвого кустарника торчали из черной жижи, а редкие лужицы застойной воды отливали перламутровым бензиновым блеском. Свинцовое небо нависало низко, давя на плечи тяжестью виртуальной атмосферы, просчитанной физическим движком с пугающей дотошностью.

Марк остановился на сухом островке суглинка, опустился на одно колено и вгляделся в мутную гладь топи.

В двадцати шагах колыхалась студенистая масса болотного слизня. Тварь медленно переливалась серо-зелеными оттенками, поглощая разлагающуюся органику. Над ее полупрозрачным куполом лениво тлела полоса здоровья:

[Болотный слизень] [Уровень: 1] [Здоровье: 35 / 35]

В левом верхнем углу обзора Марка непрерывной зеленоватой нитью бежали цифры сетевого sniffера.

[Сетевой узел: 178.22.104.99:9021] [Текущий пинг: 18.26 мс] [Джиттер: 0.12 мс] [Тактовая сетка сервера: 1 048 576 Гц] [Фазовый период: 1000.0 мкс] [Окно квантовой суперпозиции: 3.40 мс]

Чтобы смелая математическая теория стала практическим оружием, требовалась тончайшая лабораторная калибровка. Любая физическая система обладает внутренней инерцией, а в цепочке между биологическими нейронами человеческого мозга и кремниевыми кристаллами серверной стойки «Апекс Корп» лежало слишком много промежуточных звеньев. Каждый проводник, каждый оптоволоконный

маршрутизатор вносил свой микроскопический вклад в общее фазовое смещение.

Марк мысленно составил сквозное уравнение задержки:

$T_{\text{суммарное}} = T_{\text{синапс}} + T_{\text{капсула}} + T_{\text{сеть}} + T_{\text{анимация}}$.

Синаптический импульс от двигательной коры до разъема нейрошунта — около 4.1 миллисекунды. Первичная обработка аналого-цифровым преобразователем капсулы «Нейро-Слип Б-4» — 0.85 миллисекунды. Пакетная задержка по оптоволоконному кабелю нижних ярусов до распределительного узла — 18.26 миллисекунды. И самое непредсказуемое: физический взмах виртуальной руки с ржавым кинжалом. Движок «Эониса» рассчитывал кинематику удара, массу оружия и сопротивление плотной среды, что давало дополнительную анимационную задержку в коридоре 115–125 миллисекунд.

— Начнем с базовой нулевой точки, — негромко произнес Марк вслух.

Он поднялся, перехватил кинжал обратным хватом и бесшумно шагнул в вязкую грязь.

Слизень почувствовал вибрацию почвы. Студенистый шар сжался, выпуская из тела два мутных щупальца, и с влажным хлопаньем плюнул в сторону Марка сгустком едкой кислоты.

Марк не стал уклоняться всем корпусом — лишь слегка сместил плечо вправо. Сгусток пролетел в сантиметре от ще-

ки, зашипел на камне позади, мгновенно разъедавая сухой мох до черного дымящегося струпа.

[Вы уклонились от атаки: Кислотный плевок]

Шаг вперед. Ржавый кинжал со свистом рассек желеобразную плоть твари.

[Система: Вы нанесли 2 ед. урона (Физический)]
[Болотный слизень: Здоровье 33 / 35]

Слизень заколыхался, пытаясь облепить ноги противника и затянуть его в трясину. Марк методично, без суеты отступал на полшага назад, нанося короткие колющие удары. Его задачей сейчас был не сам бой — его задачей было тотальное хронометрирование. Каждый взмах клинка фиксировался сниффером с точностью до сотой доли миллисекунды.

Удар. Еще удар. Короткий укол в студенистый бок.

Здоровье слизня таяло: 20... 12... 4... 1 НР.

Тварь судорожно сжалась для последнего отчаянного броска. Марк нанес завершающий выпад без попытки поймать тактовый импульс — обычный контрольный удар среднестатистического игрока, не задумывающегося о структуре мироздания.

Лезвие вонзилось в мутное ядро. Слизень лопнул с глухим чавкающим звуком, рассыпавшись лужицей дурно пахнущей жижи.

[Система: Болотный слизень уничтожен] [Получено опыта: 12 (12 / 100)] [Добыча: Слизь болотного слизня (1 шт.)]
[Квантовый анализ дроп-таблицы: Фазовый сдвиг события]

смерти = +11.42 мс. Промах мимо окна суперпозиции. Сгенерирован стандартный псевдослучайный исход].

Марк безгловливо подобрал дроп. Серая желеобразная капсула растворилась в воздухе, переместившись в ячейку инвентаря. Номинальная цена у деревенского торговца — одна медная монета. Мусор, который нормальные игроки даже не подбирали. Но главное было не в луте.

Сниффер зафиксировал фундаментальную ошибку: опережение такта на одиннадцать с лишним миллисекунд. Движок игры зарегистрировал смерть моба глубоко внутри гауссовской зоны стабильности псевдослучайного генератора.

— Слишком быстро. Анимация прямого выпада короче, чем заложено в системных таблицах веса. Примерно 112 миллисекунд вместо расчетных 120, — пробормотал Марк, фиксируя данные в памяти.

Следующие сорок минут превратились в рутинную лабораторную работу.

Марк нашел еще трех слизней на границе топи. Он методично срезал им здоровье, а на последнем ударе сознательно варьировал время нанесения атаки, подгоняя мышечный импульс под мерцающую сетку тактового генератора.

Второй слизень погиб с ошибкой в минус 5.8 миллисекунды. Дроп: [Сгусток мутной жижи] (1 медь). Третий слизень — ошибка плюс 2.1 миллисекунды. Марк уже почти зацепил край окна, но джиттер сети внезапно подскочил на 0.3 мс, сместив фазу. Дроп: [Поврежденная мембрана слизи]

(2 меди).

— Слизни слишком аморфны, — резюмировал Марк, вытирая клинок о пучок жесткой травы. — У них хаотичная задержка предсмертной деформации ядра. Слишком большой разброс дельта-времени между моментом физического урона и триггером гибели объекта в памяти сервера. Нужен противник с жесткой скелетной анимацией и фиксированным полигональным хитбоксом.

Он повернулся спиной к гнилой воде и направился к пологой каменистой гряде, где среди гранитных осыпей чернели узкие входы в глубокие норы.

Там обитали пустошные серые крысы.

Эти твари были куда опаснее студенистых комков слизи. Быстрые, свирепые, размером с матерого бульдога, они обладали предельно четким алгоритмом поведения: два прыжка на сближение, угрожающий оскал, стремительный выпад в горло. А главное — их скелетная модель была классической низкополигональной болванкой движка «Эониса», где триггер смерти обрабатывался без малейших микрозадержек.

Марк поднялся по сыпучему гравию. Из узкой расщелины между двумя растрескавшимися валунами пахло падалью, пометом и сырой шерстью.

Сухой шорох когтей по граниту.

Из темноты расщелины выскочила тварь с грязно-серой свалявшейся шерстью и голым чешуйчатым хвостом. Длинные желтые резцы щелкнули в воздухе, а бусины алых глаз

налились злобой хищника, почуявшего легкую добычу.

[Пустошная серая крыса] [Уровень: 1] [Здоровье: 45 / 45]

Крыса не раздумывала ни секунды. С коротким пронзительным визгом она метнулась вперед по дуге, пытаясь зайти с фланга.

Марк не шелохнулся. Взгляд инженера мгновенно разложил траекторию движения зверя на линейные геометрические векторы. Скорость сближения — 4.2 метра в секунду. Момент отталкивания задними лапами — через 0.4 секунды.

Прыжок!

Марк резко отступил левой ногой назад, разворачивая корпус боком. Острые резцы клацнули в воздухе в дюйме от его груди. В этот же миг правая рука с ржавым клинком вонзилась сверху вниз, пробивая лопатку грызуна.

[Критическое попадание: 4 ед. урона] [Пустошная серая крыса: Здоровье 41 / 45]

Крыса взвизгнула, приземлилась на лапы и мгновенно развернулась, хлестнув хвостом по голени Марка. Ткань холщовых штанов лопнула, по ноге полоснула тупая тягучая боль.

[Вы получили 3 ед. урона] [Здоровье: 97 / 100]

Боль была приглушенной — нейроинтерфейс срезал тактильный шок до двадцати процентов по стандартам безопасности. Но даже этого хватило, чтобы в кровь хлынул адреналин. В реальности капсула тихо загудела, усиливая подачу

охлаждающего контура к затылочным электродам.

— Спокойно, — скомандовал себе Марк. — Пульс шестьдесят пять. Дыхание глубокое. Мы в лаборатории.

Он кружил вокруг твари, парируя яростные выпады узким лезвием и нанося точечные уколы в уязвимые узлы: сочленение задних лап, основание шеи, бока.

32 НР... 19 НР... 8 НР...

Очередной косой порез рассек морду крысы, обнажив желтую надкостницу.

[Пустошная серая крыса: Здоровье 2 / 45]

Тварь замерла, прижав изодранные уши к черепу. Ее бока судорожно вздымались, пасть истекала пенистой слюной. Это была финальная фаза берсерка: сейчас последует отчаянный, прямолинейный прыжок с удвоенным уроном.

Марк зафиксировал взгляд на интерфейсе сниффера.

Тактовая сетка процессора сервера развернулась перед внутренним взором в виде пульсирующей синусоиды. Зеленый коридор — то самое окно суперпозиции. Ровно три целых и сорок сотых миллисекунды в фазе обнуления аппаратной энтропии.

До входа в фазу: 180 миллисекунд. 160 миллисекунд... 145 миллисекунд...

Суммарная калиброванная задержка удара: ровно 141.4 миллисекунды.

Крыса сорвалась с места, раскрывая пасть в смертоносном броске.

Т-минус 141 миллисекунда!

СЕЙЧАС!

Мозг Марка послал двигательный импульс в руку еще до того, как морда зверя преодолела половину разделяющего их расстояния. Это было глубоко противоестественно для обычного бойца — бить в пустое пространство, упреждая событие на добрую десятую долю секунды. Но ржавый кинжал пошел вперед по идеальной баллистической дуге.

Крыса сама насадилась на лезвие.

Хруст шейных позвонков зверя совпал с микросекундным всплеском тактового импульса центрального процессора узла 9021.

Время словно на мгновение замерло. Воздух вокруг застывшей туши крысы задрожал мелкой рябью, как над раскаленной асфальтовой трассой в полуденный зной.

Вспыхнула каскадная череда системных сообщений, заполнивших весь обзор алым и золотым светом:

[Система: Нанесен критический урон: 4 ед.] [Система: Пустошная серая крыса уничтожена] [Получено опыта: 18 (30 / 100)] [Квантовый анализ дроп-таблицы: Зафиксирован фазовый резонанс на частоте 1.024 МГц!] [Квантовый анализ дроп-таблицы: Пакет EVENT_ENTITY_KILLED зарегистрирован в Т_сдвиг = +0.0012 мс] [Квантовый анализ дроп-таблицы: Энтропийный регистр PRNG сброшен в нулевое состояние] [Квантовый анализ дроп-таблицы: Суперпо-

зация схлопнута в сингулярность] [Квантовый анализ дроп-таблицы: Вероятностный вес инвертирован: слот 0.0000001% переведен в статус 100.0%!]

Марк затаил дыхание, боясь пошевелиться.

Тело серой крысы не просто распалось на серые искры, как при обычной смерти рядового монстра. Земля под тушей с глухим гулом раскололась крошечной трещиной эфирного света, и оттуда в пасмурное свинцовое небо ударил ослепительный, вибрирующий столб насыщенного фиолетово-золотого сияния.

Свет был настолько плотным и ярким, что осветил на километры вокруг серые валуны, каменистую осыпь и испуганно взмывших в воздух воронов-падальщиков.

На сухой пыльной траве, на месте убитого грызуна первого уровня, лежало не жесткое мясо и не драная шкурка ценной в один грош.

Там покоилось кольцо.

Оно было выковано из темного, тускло мерцающего звездного металла, напоминающего тяжелый полированный метеорит. По его внешнему ободу вилась тончайшая гравировка в виде крошечных песочных часов, внутри которых перетекала осязаемая пыльца лазурного хроно-эфира, излучавшая мягкое тепло.

Марк медленно опустился на колени. Его пальцы, испачканные виртуальной пылью и гарью, коснулись холодного металла.

Артефакт мягко лег в ладонь, отдавая в нервные окончания кончиков пальцев приятной, едва ощутимой высокочастотной вибрацией.

Перед глазами вспыхнула золотая рамка с переливающимся фиолетовым ореолом:

[Печать Временного Сдвига] [Класс предмета: Древняя Реликвия / Артефакт] [Качество: Мифическое] [Уровень экипировки: Не требуется (Масштабируется с уровнем носителя)] [Прочность: Нерушимо] [Характеристики:] [+15% к скорости синаптического восприятия и тактильного отклика] [+10 к параметру Восприятие] [+5 к параметру Ловкость] [Пассивный эффект: «Микрофазовый сдвиг» — при получении прямого фатального или критического урона носитель смещается во временной плоскости на 0.2 секунды назад, полностью игнорируя входящий урон и негативные эффекты. Время восстановления: 120 секунд]. [Активный навык: «Хроно-стабилизация» — позволяет зафиксировать текущий вектор движения персонажа на 1.5 секунды с увеличением скорости перемещения на 50% и полным игнорированием сопротивления внешней среды. Расход маны: 25 ед. Время восстановления: 45 секунд]. [Скрытое свойство реликвии: Владелец способен ощущать микроструктуру серверных тактов без использования внешних системных анализаторов]. [Привязка: При первом надевании связывается с душой персонажа. Не может быть утеряно или украдено при обычной смерти]. [Базовый шанс выпадения в дроп-табли-

це существа «Пустошная серая крыса»: 0.0000001% (Один шанс на один миллиард)]. [Описание: Фрагмент сложнейшего хронометрического механизма Первородных Владык Времени. Утерян в эпоху Великого Раскола Миров и случайно вплетен системными архитекторами в глубинную ткань вероятностей нижних планов бытия].

Марк сидел абсолютно неподвижно, боясь спугнуть наваждение.

В реальном мире, в душной камерке Седьмого жилого сектора, старая медицинская капсула «Нейро-Слип» надсадно взывала внешним вентилятором охлаждения: датчики зафиксировали резкий скачок пульса оператора до ста сорока пяти ударов в минуту и мощный выброс норадреналина в кровь. Автоматическая аптечка капсулы даже зашипела, приготовившись ввести седативный раствор, но Марк волевым усилием подавил физиологическую панику.

Один шанс на миллиард.

Мифическое кольцо. Предмет божественного ранга, за обладание которым ведущие кланы «Эониса» — «Золотой Вектор», «Титаны Севера», «Алый Рассвет» — вели бы многомесячные позиционные войны с мобилизацией тысяч игроков, штурмами замков и миллионными бюджетами. На черном рынке виртуальных активов цена подобного артефакта стартовала от трехсот тысяч реальных кредитов.

И оно только что выпало из обычной крысы первого уровня на забытых богами задворках тренировочной зоны.

Потому что разработчики корпорации «Апекс», создавая этот колоссальный мир, оптимизировали код до предела. Они поленились писать индивидуальные закрытые списки добычи для каждого мелкого существа. Архитекторы просто подключили единую глобальную матрицу дропа ко всем сущностям через центральный псевдослучайный генератор, оставив на самом дне распределения ничтожный, математически невозможный шанс на выпадение универсальных реликвий мирового фонда. Они были свято уверены, что вероятность одна миллиардная — это бронированная стена, которую невозможно пробить физически.

Но эта стена держалась на кремниевой логике полупроводников. А физику кремния невозможно обмануть, если ты сам проектировал эти процессоры.

Марк крепко сжал кольцо в кулаке. Металл отозвался тяжелым, низким гулом в висках.

— Нулевая энтропия, господа ревизоры, — тихо произнес он, глядя на бескрайние, суровые просторы Серых Пустошей.

Его тонкие губы тронула холодная, хищная усмешка.

Они отняли у него всё. Они забрали его лабораторию, присвоили многолетние труды, повесили ярлык преступника и колоссальный долг в полтора миллиона кредитов. Они планировали стереть его личность и отправить гнить в шахтах Баренцева шельфа.

Но они оставили его один на один со своей собственной

машиной.

Марк решительно поднес кольцо к пальцу. Черный метеоритный металл вспыхнул ослепительной лазурной нитью, идеально адаптируя свой внутренний диаметр под безымянный палец левой руки.

[Вы экипировали предмет: «Печать Временно-го Сдвига»] [Предмет привязан к душе персонажа «Квант»] [Ваше синаптическое восприятие ускорено на 15%] [Параметр «Восприятие» увеличен: 10 -> 20 (+10 от реликвии)] [Параметр «Ловкость» увеличен: 10 -> 15 (+5 от реликвии)]

Окружающий мир мгновенно преобразился.

Ветер, неистово гнавший колючую серую пыль по холмам, словно увяз в невидимом прозрачном геле. Марк с кристальной четкостью видел траекторию каждой отдельной песчинки, вращающейся в воздушном вихре. Он слышал тончайший свист ветра, разрезаемого перьями парящего вдалеке ворона, и ощущал малейшие вибрации почвы под подошвами.

Но самым поразительным было другое.

Мерцающая изумрудная строка тактовой сетки 1.024 МГц больше не требовала от него колоссального мысленного напряжения для расшифровки. Теперь он ощущал пульсацию серверных циклов физически, словно биение собственного сердца. Такт за тактом. Фаза за фазой.

Теория была доказана на практике. Эксплойт работал без-

упречно.

Теперь оставалось превратить это фундаментальное открытие в сокрушительный финансовый таран, который снесет монополию «Апекс Корп» до самого основания.

Глава 03. Алгоритм чистого золота

Каменистая тропа уходила вверх, петляя между зазубренными базальтовыми утесами Ущелья Шепчущих Скал. Ветер здесь завывал с удвоенной силой, прорываясь сквозь узкие расселины и издавая протяжные, похожие на стоны звуки. Пыль сменилась острым гранитным крошевом, которое хрустело под подошвами, проверяя на прочность стоптанную обувь бродяги.

Марк двигался уверенно и плавно. После экипировки «Печати Временного Сдвига» тело словно сбросило невидимый свинцовый груз. Скорость синаптического отклика выросла на пятнадцать процентов, а возросшее восприятие превратило окружающий мир в кристально прозрачную диаграмму.

Но в науке существовал незыблемый закон: единичный результат — это случайность. Два совпадения — гипотеза. И только воспроизводимая серия превращает гипотезу в доказанный физический факт.

— Нужно проверить устойчивость коллапса на разных классах сущностей, — произнес Марк, поправляя на поясе ножны с зазубренным кинжалом.

Слизни и крысы были простейшими автоматными скриптами с минимальным набором переменных. Однако в архитектуре «Эониса» монстры более высокого ранга управлялись более сложными поведенческими подпрограммами. У них менялась динамика обновления хитбоксов, частота опроса сетевых сокетов и, возможно, структура самой дроп-таблицы.

Впереди, под сводами нависающего каменного карниза, копошилась темная масса.

Марк замедлил шаг и прижался к шероховатой стене уте-са.

В пятидесяти метрах раскинулась обширная каверна, за-тянутая плотной, липкой паутиной. В центре этой белесой ловушки замерло существо размером с тяжелый мотоцикл. Восемь суставчатых лап, покрытых жесткими хитиновыми шипами, антрацитово-черное брюхо, пульсирующее ядовитым фосфоресцирующим соком, и кластер фасеточных глаз, тлеющих тускло-рубиновым жаром.

[Ядовитый пещерный паук] [Уровень: 4] [Здоровье: 95 / 95] [Особенности: Ядовитый плевок, высокая подвижность, повышенное сопротивление физическому урону]

Четвертый уровень против первого. Для любого новичка без гильдейской брони и зелий исцеления это была верная смерть за два удара. Но Марк смотрел на чудовище не как на смертельную угрозу, а как на очередную вычислительную

задачу.

Его sniffер мгновенно зафиксировал поток пакетов, связывающих сущность с сервером:

[Идентификатор объекта: ENTITY_MOB_ARACHNID_402] [Частота синхронизации хитбокса: 60 Гц] [Смещение локального таймера: +0.04 мс] [Дроп-матрица: Базовый реестр категории В-2 (Редкие свитки, органические яды, ткань)]

Паук шевельнул педипальпами. Фасеточные глаза поймали движение человека. С резким щелкающим стрекотом тварь сорвалась с места, перебирая лапами с невероятной быстротой.

Марк не стал дожидаться атаки на открытом пространстве. Он сделал два быстрых шага назад, заманивая паука в узкое горлышко между валунами, где массивная туша не сможет реализовать маневренность.

Паук распахнул хелицеры и выстрелил струей желтоватой жидкости.

Благодаря «Печати Временного Сдвига» Марк увидел зарождение этой атаки еще на стадии микросокращения мышц брюха монстра. Он плавно качнулся влево. Кислотный яд с шипением ударил в базальт, подняв облачко удушливого белого пара.

[Вы уклонились от критической атаки: Токсичный плевок]

Сразу после плевок последовал таранный выпад шипастой

передней лапой. Марк парировал удар плоскостью ржавого клинка, уводя острый коготь в камень, и тут же нанес секущий ответный порез по суставу.

[Нанесен урон: 3 ед.] [Ядовитый пещерный паук: Здоровье 92 / 95]

Хитин был толстым, словно кованая сталь. Ржавый кинжал оставлял лишь мелкие царапины.

Бой превратился в изнурительный позиционный танец. Марк кружил в теснине, методично уходя от смертоносных выпадов, срезая паутинные нити и нанося точечные уколы в незащищенные сочленения между пластинами панциря. Каждое движение требовало абсолютной концентрации: один пропущенный удар лапой снес бы половину его полоски здоровья, а действие яда прикончило бы за считанные секунды.

74 НР... 51 НР... 28 НР...

Дыхание Марка стало глубоким и размеренным. В реальном мире охлаждающий контур капсулы тихо шелестел, стабилизируя температуру коры головного мозга.

9 НР... 3 НР!

Паук захрипел, его брюхо судорожно дернулось. Тварь присела на задние лапы, готовясь к отчаянному прыжку всем телом — классический скрипт добивания при критическом остатке жизни.

В поле зрения Марка развернулась синусоида серверного такта 1.024 МГц.

Благодаря ускорению восприятия от кольца, временная шкала растянулась. Окно суперпозиции в 3.4 миллисекунды больше не казалось крошечной щелью — оно выглядело как широкие распахнутые ворота.

Паук оторвался от земли.

Марк сделал шаг вперед, навстречу летящей многоножной туше, поднырнул под выставленные лапы и всадил острие клинка точно в нервный узел под голову грудью.

Момент входа лезвия совпал с центральной фазой тактового импульса с точностью до микросекунды.

[Система: Нанесен критический урон: 6 ед. (Уязвимая точка)] [Система: Ядовитый пещерный паук уничтожен] [Получено опыта: 65 (95 / 100)] [Квантовый анализ дроп-таблицы: Зафиксирован фазовый резонанс на частоте 1.024 МГц!] [Квантовый анализ дроп-таблицы: Пакет EVENT_ENTITY_KILLED зарегистрирован в T_сдвиг = +0.0004 мс] [Квантовый анализ дроп-таблицы: Энтропия обнулена. Схлопывание суперпозиции категории В-2] [Квантовый анализ дроп-таблицы: Инверсия веса: Слот 0.00001% переведен в статус гарантированного дропа 100.0%!]

Мертвое тело паука тяжело рухнуло на камни и растаяло серебристым туманом.

На каменной плите остался лежать толстый том в переплете из темно-синей тисненой кожи. По краям обложки мерцали серебряные защитные руны, а в воздухе вокруг книги

клубились крошечные искры пространственного искажения.

Марк протянул руку и поднял фолиант.

[Древний фолиант: Мерцающий шаг] [Класс: Магический трактат / Умение перемещения] [Качество: Уникальное (Древний ранг)] [Требования для изучения: Интеллект 10, Восприятие 15 (Удовлетворено)] [Описание: Забытая техника пространственных магов Первой Эпохи. Позволяет мгновенно переместить физическое тело носителя на расстояние до 10 метров в пределах прямой видимости, игнорируя препятствия, коллизии и физические ловушки]. [Параметры навыка:] [- Дистанция перемещения: до 10 метров] [- Время каста: Мгновенно (Синаптический импульс)] [- Расход маны: 20 ед.] [- Время восстановления: 15 секунд] [Базовый шанс выпадения из существ ранга «Пещерный паук»: 0.00001% (Один шанс на сто тысяч)].

— Сработало, — тихо выдохнул Марк.

Без малейших колебаний он сжал фолиант обеими руками.

— Изучить.

Кожаная книга вспыхнула холодным лазурным пламенем и распалась на потоки сверкающих знаков, которые устремились в ладони Марка, впитываясь прямо под кожу. По рукам прокатилась волна колючего холода, поднимаясь к затылку.

[Система: Вы успешно изучили активный навык: «Мерцающий шаг» (Ранг 1)] [Навык добавлен на панель быстрого доступа]

Это было колоссальное тактическое приобретение. В мире «Эониса» навыки мгновенной телепортации ценились на вес золота. Обычные игроки получали их только после тридцатого уровня у специализированных магов пространства или покупали на закрытых гильдейских аукционах за астрономические суммы.

Но эксперимент требовал продолжения. Паук подтвердил выпадение уникальных свитков. Теперь нужно было проверить материальную часть дроп-таблицы: металлы и первородное сырье.

Марк выбрался из каверны и поднялся на верхнее плато Ущелья.

Здесь ландшафт резко менялся. Среди серых скал пробились рощи корявых железных дубов с черной, как уголь, корой. Под их корнями земля была перерыта глубокими бороздами, а воздух пах мускусом и прелым торфом.

Хозяин этих мест обнаружился быстро.

У подножия расколотого утеса кормился исполинский зверь. Бронированный вепрь Пустошей. Он напоминал живой танк: покатая спина была покрыта массивными костяными наростами, образующими сплошной защитный панцирь, из массивной нижней челюсти вверх загибались два полуметровых желтых клыка, а крошечные глазки налились налитой кровью яростью.

**[Бронированный вепрь Пустошей] [Уровень: 5]
[Здоровье: 180 / 180] [Особенности: Каменная броня]**

(снижение входящего физического урона на 40%), сокрушительный таранный разбег, невосприимчивость к обычному оглушению]

Пятый уровень. Триста килограммов ярости, закованной в кость и мышцы. Если эта туша наберет скорость, она просто размажет персонажа первого уровня по скале, превратив в кровавую кашу.

Марк проверил полоску маны: 100 единиц. Хватит на пять активаций «Мерцающего шага».

Он поднял с земли острый гранитный обломок и с силой швырнул его в морду вепря.

Камень щелкнул по костяному лбу. Вепрь замер, медленно поднял массивную голову и издал оглушительный, утробный рев, от которого завибрировали мелкие камни под ногами.

Земля задрожала. Зверь сорвался с места, взрывая копытами сухой суглинок. Скорость разгона была пугающей — через две секунды он превратился в ревущий костяной болид, несущийся прямо на Марка.

Пятьдесят метров. Тридцать. Десять!

В глазах зверя уже горел триумф неизбежного убийства.

Марк выждал долю секунды, когда кончики клыков оказались в полуметре от его груди, и мысленно активировал новый навык.

«Мерцающий шаг!»

Пространство вокруг схлопнулось в лазурную точку. Ре-

альность смазалась. В следующее мгновение Марк стоял в десяти метрах позади траектории разбега вепря.

Многотонная туша по инерции пронеслась мимо и с оглушительным грохотом впечаталась в основание базальтовой скалы. От удара по камню поползли глубокие трещины, сверху посыпалась каменная крошка, а сам вепрь жалобно взвизгнул, оглушенный собственным тараном.

[Бронированный вепрь Пустошей получил урон от столкновения: 42 ед.] [Статус: Дезориентация (2.5 сек)] [Здоровье: 138 / 180]

Марк не терял ни доли секунды. Он подскочил к шатающемуся зверю со спины, выискивая зазоры в пластинах панциря.

Ржавый кинжал вонзался в сочленения костей: под колено, в пах, в складку толстой шеи.

[Критический урон: 5 ед.] [Критический урон: 4 ед.] [Здоровье: 112... 80... 45...]

Вепрь очнулся от дезориентации, яростно закружился на месте, пытаясь достать противника клыками. Марк танцевал на пределе возможностей, используя ускоренное восприятие от реликвии. Он скользил по гравию, уклоняясь от страшных взмахов головы зверя буквально в миллиметрах.

Очередной замах клыка задел плечо Марка. Ткань дерюги разорвало, брызнула виртуальная кровь.

[Вы получили урон: 28 ед.] [Здоровье: 72 / 100]

Марк даже не моргнул. Боль была лишь сенсорным мар-

кером в потоке телеметрии.

Он продолжал методично наносить удары.

20 НР... 8 НР... 2 НР!

Вепрь захрипел, развернулся всем корпусом для последнего бокового удара клыком.

Внутренний хронометр Марка отсчитал контрольный рубеж.

Такт процессора узла подошел к фазе сброса. Зеленый коридор суперпозиции распахнулся.

Т-минус 141 миллисекунда.

Марк не стал уклоняться от разворота зверя. Он шагнул навстречу летящему клыку, сместил корпус на полдюйма в сторону и всадил острие кинжала прямо в слуховой проход под массивным костяным ухом вепря, пробивая мозг до самого основания черепа.

Хруст кости совпал с нулевым тактом сервера!

[Система: Нанесен смертельный критический урон: 8 ед.] [Система: Бронированный вепрь Пустошей уничтожен] [Получено опыта: 120] [Поздравляем! Вы достигли 2-го уровня! Доступно 5 очков характеристик] [Поздравляем! Вы достигли 3-го уровня! Доступно 5 очков характеристик] [Квантовый анализ дроп-таблицы: Фазовый резонанс зафиксирован!] [Квантовый анализ дроп-таблицы: Реестр минеральных ресурсов С-1 переведен в сингулярность] [Квантовый анализ дроп-таблицы: Слот вероятности 0.0000001% инвер-

тирован в гарантированный исход 100.0%!]

Огромная туша вепря растворилась в воздухе золотистыми искрами.

А на вытоптанной траве, среди взрытого копытами грунта, остался лежать тяжелый угловатый кусок металла.

Он был размером с два сложенных вместе кулака, но земля вокруг него словно прогибалась под колоссальной массой. Металл имел глубокий, иссиня-черный цвет с мерцающими серебристыми прожилками, которые пульсировали мягким холодным светом, как звездное скопление в ясную ночь.

Марк нагнулся и с усилием поднял самородок. Руки ощутили невероятную тяжесть — этот небольшой кусок весил не менее трех килограммов.

[Самородок безупречного адамантита высшей пробы] [Тип: Первородный металл / Легендарный материал] [Чистота сплава: 99.98%] [Качество: Легендарное] [Вес: 2.8 кг] [Описание: Чистейший образец первородного адамантита, кристаллизовавшийся в ядре планеты в момент зарождения мира. Не содержит шлаков и примесей. Является ключевым компонентом для создания артефактного оружия, брони высшего ранга и стабилизации пространственных порталов]. [Базовый шанс обнаружения в дроп-таблице существ животного типа: 0.0000001%].

Марк держал в руках состояние.

Адамантит такой чистоты не продавался на обычных рынках. Даже топ-гильдии вроде «Золотого Вектора» добывали

подобную руду с колоссальным трудом, организуя рейды на древних титанов и удерживая под охраной глубокие шахты в запретных зонах. На черном рынке грамм чистейшего адамантита стоил от сотни золотых монет.

Весь этот самородок тянул минимум на тридцать тысяч золотых — три тысячи реальных кредитов.

Марк аккуратно опустил слиток в инвентарь и медленно выпрямился.

Эйфории не было. Вместо нее пришел холодный, расчетливый анализ угроз.

В корпорации «Апекс» сидели не идиоты. Помимо стандартных серверов, экосистему «Эониса» непрерывно сканировал центральный искусственный интеллект безопасности — комплекс «Эгида-7». Это была самообучающаяся нейросеть, запрограммированная на поиск статистических аномалий.

Марк мысленно открыл математическую модель античита:

Если персонаж с параметром «Удача = 1» подряд выбивает мифическое кольцо с шансом один к миллиарду, древний фолиант телепортации с шансом один к ста тысячам и трехкилограммовый кусок адамантита с шансом один к миллиарду...

Совокупная вероятность этих трех событий составляла десять в минус двадцать первой степени.

Для «Эгиды-7» это был мгновенный триггер красного

уровня. Автоматический бан аккаунта с заморозкой всех игровых счетов по подозрению во взломе памяти клиента или модификации пакетов последовал бы через считанные часы. И плевать ревизорам, что пакеты абсолютно чистые и не содержат стороннего кода. Корпорация не разбирается с теми, кто ломает их доходы — она их уничтожает.

— Мне нужен шум, — холодно произнес Марк, глядя на свои руки. — Плотный, грязный статистический белый шум.

Он открыл меню персонажа и начал быстро распределять полученные за два уровня очки:

[Свободные очки характеристик: 10] [Распределение:] [+4 в Силу (10 -> 14) — для увеличения физического урона и грузоподъемности] [+3 в Ловкость (15 -> 18) — для стабилизации моторики клинка] [+3 в Выносливость (10 -> 13) — для запаса бодрости и здоровья] [Здоровье увеличено: 100 -> 130]

После этого Марк сел на плоский валун и прямо в памяти капсулы набросал формулу маскировочного цикла, назвав ее «Алгоритмом Белого Шума»:

Правило первое: Никаких последовательных аномальных дропов. На одно фазовое схлопывание суперпозиции должно приходиться не менее пятнадцати–двадцати обычных убийств с намеренным промахом мимо такта. Пусть в логи летят драные шкуры, тухлое мясо и разбитые кости. Для внешнего наблюдателя Квант должен выглядеть маниакальным, упорным гриндером, который часами вырезает сотни

мобов ради копеечной меди.

Правило второе: Намеренные ошибки тайминга. Вводить в финальные удары случайный джиттер: плюс пять миллисекунд, минус восемь миллисекунд. Профиль распределения урона должен идеально укладываться в стандартную кривую Гаусса обычного человека, не обладающего машинной реакцией.

Правило третье: Размытие каналов сбыта. Никогда не представлять сверхредкий лут на центральный аукцион от своего имени. Центральный аукцион «Эониса» мониторился аналитиками «Золотого Вектора» круглосуточно. Появление партии адамантита от никому не известного бродяги третьего уровня вызвало бы облаву штурмовых групп клана в течение пятнадцати минут.

Сбывать товар можно было только через теневые секторы, дроп-аккаунты и независимых посредников, не связанных с корпорацией.

Марк встал с камня. Ветер трепал его серую рубаху.

Впереди, за отрогами Ущелья Шепчущих Скал, над горизонтом поднимались массивные каменные башни приграничного торгового города Торнвальд.

Там бурлила жизнь, звенело золото и плелись интриги.

Там Марку предстояло превратить первородный металл в реальные деньги, способные выкупить его жизнь из когтей корпорации.

Глава 04. Теневой аукцион

Массивные бастионы Торнвальда, сложенные из грубо отесанных блоков черного базальта, вздымались над каменистой равниной подобно искусственному горному хребту. Этот город стоял на стыке трех сырьевых регионов и служил главным логистическим узлом всего восточного сектора Фронтيرا. Здесь сходились караванные тракты, звенела монета и ежедневно перемалывались судьбы сотен тысяч игроков, мечтавших о быстром обогащении в виртуальных мирах «Эониса».

Марк прошел через массивные арочные ворота, обитые позеленевшими от времени медными листами.

У входа толпилась пестрая масса: закованные в зеркальную броню мечники тридцатых уровней, маги в мерцающих шелковых мантиях, хмурые гномы-рудокопы с тяжелыми кирками на плечах и вереницы выючных ящеров, нагруженных тюками с лесом и рудой.

Но над всей этой суетой доминировал один неизменный символ.

Надвратные башни, ратуша и флагштоки центральной цитадели были увешаны тяжелыми черными стягами с золотой диагональной стрелой. Герб клана «Золотой Вектор» — официального игрового картеля корпорации «Апекс».

У ворот дежурил караул клановых стражников в одинаковых позолоченных кирасах:

[Гвардеец «Золотого Вектора»] [Уровень: 35] [Кла-

новый статус: Патрульный первого ранга]

Их холодные, пренебрежительные взгляды скользили по новичкам, как по пустому месту. Однако системный барьер ворот не дремал. Стоило Марку пересечь створ ворот, как перед глазами всплыло обязательное уведомление муниципального кодекса:

[Добро пожаловать в вольный город Торнвальд!] [Административный контроль территории: Синдикат «Золотой Вектор»] [Торговый регламент: На все официальные сделки в черте города и на Центральном Аукционе действует фиксированный муниципальный сбор в размере 15%] [Внимание: Торговля незадекларированными товарами высших категорий преследуется по законам военного времени сектора].

Пятнадцать процентов. Корпорация брала дань со всего: с пучка лечебных трав, с ржавого меча, с каждого слитка железа. Эти миллиарды золотых монет ежедневно оседали на офшорных счетах топ-менеджмента «Апекс Капитал», в то время как миллионы должников вроде Марка надрывали жилы на физических рудниках реального мира.

Марк направился к Центральной Торговой Площади.

Посреди гранитной эспланады возвышалось монументальное здание Центрального Аукциона — белокаменный дворец с колоннадой и гигантскими голографическими табло, транслирующими биржевые котировки в реальном времени.

Марк подошел к открытому терминалу котировок сырья

и вызвал строку адамантитовой руды:

[Адамантит необработанный (Качество: Обычное, чистота до 60%): 45 золотых монет / кг] [Адамантит очищенный (Качество: Редкое, чистота до 85%): 180 золотых монет / кг] [Адамантит первородный (Качество: Легендарное, чистота 99.0%+): Нет предложений на рынке] [Последняя зафиксированная сделка: 8 500 золотых монет за слиток 500 г (Покупатель: Внутренний фонд «Золотого Вектора»)].

Ниже мелким шрифтом шла автоматическая директива кланового арбитража:

[Внимание поставщикам: Ресурсы ранга SSS (Первородные металлы) подлежат обязательному приоритетному выкупу клановыми интендантами по фиксированной шкале ценности. Попытка уклонения от декларирования карается бессрочной блокировкой торгового профиля].

Марк усмехнулся углом рта.

Вот она, хваленая рыночная экономика корпорации. Слить самородок сюда означало отдать его за треть реальной цены клановым скупщикам, заплатить пятнадцать процентов грабительского налога тем, кто загнал его в кабалу, и немедленно получить метку в базе безопасности: нищий бродяга третьего уровня внезапно приносит первородный металл, который выбивают только с мировых боссов в запретных зонах.

Через двадцать минут за ним уже стояли бы боевые тройки ликвидаторов, выбивая признание о местонахождении

точки добычи.

— Нет, господа финансисты. С вами мы будем играть по моим правилам, — тихо произнес Марк.

Он развернулся и решительно зашагал прочь от сверкающей колоннады аукциона, углубляясь в темные, узкие улочки Нижнего посада.

Здесь, в районе под названием «Крысиный тупик», Торнвальд обнажал свою истинную изнанку. Фасады домов из закопченного кирпича нависали друг над другом, закрывая небо, из подвальных щелей пахло дешевым перегоревшим маслом и кислым элем, а вместо клановых патрулей по углам жались хмурые типы с кинжалами за голенищами сапог.

Здесь жили те, кого «Золотой Вектор» выдавил на обочину: обанкротившиеся торговцы, ремесленники-одиночки, отказавшиеся вступать в рабские цеховые гильдии, и теневые брокеры.

В глубине тупика, за покосившейся вывеской алхимической лавки, Марк нашел то, что искал: узкую дубовую дверь с неприметной медной пластиной: «Вексель и Партнеры. Арбитраж, взаиморасчеты, независимый клиринг».

Марк толкнул дверь. Над притолокой сухо звякнул медный колокольчик.

Внутри было полутемно и тихо. Вдоль стен тянулись полки, заставленные толстыми grossбухами, свитками и расчетными артефактами. В воздухе пахло сургучом, старой бумагой и крепким травяным настоем.

За массивной дубовой конторкой, заваленной кристаллическими накопителями и долговыми расписками, сидела девушка.

На вид ей было не больше двадцати пяти лет. Короткая стрижка каштановых волос, сухое породистое лицо с тонкими чертами и невероятно живые, цепкие янтарные глаза. На ней был строгий темно-серый дублет из тонкой шерсти с серебряными пуговицами — дорогая, но подчеркнуто неброская одежда опытного биржевика.

Над ее головой светился короткий идентификатор:

[Лия] [Никнейм: Вексель] [Уровень: 18] [Специализация: Финансовый брокер / Теневой логист]

Она даже не подняла головы от светящейся таблицы котировок, быстро перебирая пальцами по клавишам механического арифмометра:

— Лавка закрыта на инвентаризацию. Если вы по поводу залога на мелкую медную утварь — ломбард на соседней улице за углом.

— Мне не нужен ломбард, — спокойно ответил Марк, подходя к конторке. — Мне нужен независимый брокер с прямым выходом на распределенные аукционные ноды за пределами юрисдикции «Золотого Вектора».

Пальцы девушки замерли над клавишами. Она медленно подняла взгляд, смерив Марка оценивающим взглядом с головы до пят: холщовая рубаша, запыленные штаны бродяги, ржавый кинжал на поясе и третий уровень на информацион-

ной полоске.

В ее глазах мелькнуло раздражение:

— Молодой человек, если это шутка уличных зазывал — у меня нет времени. Распределенные ноды требуют страхового депозита в тысячу золотых только за открытие защищенной сессии. У вас есть хотя бы пять серебряных монет, чтобы оплатить вход в мой кабинет?

Вместо ответа Марк запустил руку под рубаху, открыл инвентарь и выложил на полированную дубовую столешницу тяжелый металлический предмет.

Глухой, монолитный стук сотряс конторку.

Иссиня-черный металл с пульсирующими серебряными прожилками словно притянул к себе весь скудный свет комнаты. Воздух вокруг бруска ощутимо похолодел, а волоски на предплечьях Лии встали дыбом от мощного резонансного фона первородной материи.

Девушка застыла с открытым ртом. Ее янтарные глаза расширились до предела.

Она судорожно выхватила из кармана монокль с тремя увеличительными линзами из горного хрусталя, вставила его в глазницу и склонилась над металлом. Ее тонкие пальцы, едва касаясь поверхности, активировали профессиональный навык оценки.

Над бруском вспыхнула золотая руническая вязь:

[Первородный адамантит] [Чистота кристаллической решетки: 99.98%] [Категория ценности: SSS (Ми-

фическое сырье)] [Вес фрагмента: 1.400 кг] [Шлаки: 0.02 %]

Лия резко отшатнулась от стола, словно перед ней лежала взведенная нейтронная бомба. Ее лицо побелело, а дыхание перехватило:

— Ты... откуда у тебя это?! Это же нулевая фракция! Такое сырье падает раз в квартал с мировых титанов в Разломах Бездны! И то — клановые рейды выбивают куски с чистотой максимум в восемьдесят пять процентов, а потом неделями чистят их в алхимических автоклавах! Откуда у нищего бродяги третьего уровня полтора килограмма чистейшего адамантита?!

— Это не имеет значения для брокера, — холодно отозвался Марк, опираясь ладонью о край стола. — Важно лишь то, что металл настоящий, не имеет системных меток гильдейской собственности и готов к продаже.

Лия тяжело сглотнула, нервным движением поправив прядь каштановых волос. Ее профессиональный мозг финансиста лихорадочно просчитывал варианты:

— Если «Золотой Вектор» узнает, что этот кусок лежит здесь... нас обоих закопают в шахтах без права на возрождение. Их аналитики отслеживают любые флуктуации адамантита на сервере. Они держат монополию железной хваткой. Полгода назад они разорили мой торговый дом «Вексель и Ко» только за то, что мы отказались отдавать им двадцать процентов прибыли с импорта эльфийского шелка. Они пе-

рекупили судей, сожгли склады и загнали меня в этот подвал...

— Значит, у нас общий враг, — Марк слегка прищурился. — И у меня нет ни малейшего желания отдавать им даже ломаный грош. Как продать металл без шума?

Лия выпрямилась. Страх в ее глазах медленно уступал место холодному, хищному азарту загнанного в угол игрока, которому в руки внезапно попал королевский козырь.

— Центральный аукцион исключен, — заговорила она быстро, четко формулируя мысли. — Прямая продажа местным мастерам — тоже самоубийство: любой кузнец в городе с потрохами заложен клановым ростовщикам. Выход один: схема распределенных дроп-лотов.

Она пододвинула к себе кристаллический терминал:

— Мы разделим этот слиток на пять равных калиброванных брусков по двести восемьдесят грамм. Это идеальный размер для инкрустации одного эпического артефакта или усиления рукояти клинка. Затем я выставлю их через пять анонимных торговых прокси-аккаунтов на закрытых аукционах вольных приграничных факторий — в Норд-Хейвене, Свободном Пределе и Подземном Граде дроу. Там нет гарнизонов «Вектора», а местные мастера платят чистым золотом без лишних вопросов.

— Сроки? — спросил Марк.

— Подобное сырье на закрытых торгах улетает в течение часа, — Лия хищно усмехнулась. — Частные ювелиры и ли-

деры малых элитных конст-пати годами ждут чистый адамантит. Моя комиссия — десять процентов за проведение операции, сокрытие следов и очистку золота через распределенные кошельки. По рукам?

— Десять процентов — справедливо, — кивнул Марк. — Действуй.

Лия достала из ящика стола миниатюрный алмазный резак с эфирным напылением. С предельной осторожностью, затаив дыхание, она разделила слиток на пять идеальных слитков, бережно завернула каждый в зачарованную свинцовую фольгу, экранирующую магическую ауру, и погрузила их в пневматические капсулы отправки.

Ее пальцы запорхали по клавиатуре интерфейса, отправляя зашифрованные пакеты через защищенные VPN-туннели теневой сети.

Марк молча наблюдал за ее работой. В углу его зрения sniffер фиксировал исходящие потоки данных. Лия знала свое дело: пакеты дробились, меняли контрольные суммы и уходили к узлам вольных факторий через каскад подставных шлюзов. Ни один стандартный поисковый алгоритм «Апекс Корп» не смог бы связать эту активность с Торнвальдом.

Прошло сорок пять минут.

В тишине кабинета внезапно раздался мелодичный перезвон кристалла связи.

Лия вскинула глаза на мерцающий экран, и ее губы тронула торжествующая улыбка:

— Первый лот ушел в Свободном Пределе. Мастер-рунный кузнец выкупил мгновенно за четыре тысячи сто золотых монет. Второй лот... аукционный выкуп гильдией наемников «Стальные Волки» — четыре тысячи триста! Третий... четвертый...

Она сделала глубокий вдох и повернула терминал к Марку:

— Все пять лотов закрыты. Общая сумма сделки: двадцать одна тысяча золотых монет. Мои десять процентов — две тысячи сто. Твоя чистая прибыль — восемнадцать тысяч девятьсот золотых.

Она провела кристаллом авторизации над столешницей, и перед Марком всплыло системное подтверждение прямого безналичного перевода:

[Система: На ваш лицевой счет зачислено: 18 900 золотых монет] [Текущий баланс персонажа «Квант»: 18 900 золотых, 0 серебряных, 0 медных монет]

Восемнадцать тысяч девятьсот золотых. Целое состояние для новичка. Но Марк не собирался любоваться цифрами в виртуальном кошельке.

— Где здесь ближайший защищенный банковский шлюз с прямым выводом в реал? — жестко спросил он.

Лия указала на тяжелую железную тумбу в углу своего кабинета:

— Можешь использовать мой персональный терминал «Апекс-Бэнк». Линия защищена банковским шифрованием

первого класса. Сама пользуюсь для вывода средств на медицинские полисы родственников.

Марк подошел к терминалу, приложил ладонь к биометрическому сенсору и мысленно вызвал меню межсетевой финансовой конвертации:

[Банковская система «Эонис» <-> Центральный Клиринговый Банк Реального Мира] [Официальный курс конвертации: 10 золотых монет = 1 единый кредитный билет] [Комиссия межбанковского шлюза: 2.5%] [Доступно к выводу: 18 900 золотых монет] [Желаемая сумма к выводу: 17 000 золотых монет] [Сумма к зачислению на реальный криптосчет: 1 657.50 кредитов] [Подтвердить транзакцию?]

— Подтверждаю, — скомандовал Марк.

[Транзакция выполнена успешно. Средства отправлены по межбанковскому протоколу]

В реальном мире, в душной темной комнате на окраине Седьмого сектора, настенный коммуникатор тихо пискнул, озарив грязные стены зеленым отблеском входящего перевода.

Не выходя из виртуальности, через прямой защищенный интерфейс капсулы Марк открыл свой персональный финансовый кабинет и сформировал безотзывное платежное поручение:

[Получатель: Департамент взыскания «Апекс Капитал»] [Назначение платежа: Частичное погашение

задолженности по исполнительному листу № 884-Ф/Р]
[Сумма списания: 1 500 единых кредитов] **[Авториза-**
ция платежа: Подтверждено]

Спустя три бесконечные секунды экран вспыхнул системным уведомлением, от которого у Марка внутри словно отпустила тугая ледяная пружина:

[Уведомление службы финансового мониторинга «Апекс Капитал»:] **[Платеж в размере 1 500 единых кредитов успешно зачислен на кредитный депозит]** **[Текущий остаток основного долга: 1 411 350 кредитов]** **[Процедура принудительного отчуждения прав приостановлена]** **[Таймер передачи дела судебным приставам заморожен на 48 часов]** **[Благодарим за сотрудничество с «Апекс Капитал»!]**

Полторы тысячи кредитов. Всего одна десятая процента от колоссального долга в миллион четыреста тысяч. Капля в океане.

Но эта капля доказала главное: система дала трещину.

Марк медленно опустил руки. В его игровом инвентаре все еще оставалось почти две тысячи золотых монет и вторая половина адамантитового самородка весом в один килограмм четыреста граммов.

Лия внимательно наблюдала за его лицом, скрестив руки на груди:

— Судя по твоим глазам, ты только что спас чью-то жизнь в реальном мире. Или свою собственную.

— Свою, — просто ответил Марк. — И это только начало.

— Слушай меня внимательно, Квант, — голос Лии стал серьезным и тихим. — Ты нащупал золотую жилу. Я не знаю, как ты это делаешь, и не лезу в твои секреты. Но если мы продолжим работать вместе, нам нужна конспирация высшего уровня. Твой ржавый кинжал уже трещит по швам. И если ты выйдешь из города в этих лохмотьях, любой внимательный разведчик «Золотого Вектора» сложит два и два. Тебе нужно нормальное снаряжение.

— Мне нужно не нормальное снаряжение, — Марк посмотрел на оставшийся кусок первородного металла в своем инвентаре. — Мне нужно оружие, способное проводить импульсы с нулевой задержкой. Где найти лучшего кузнеца в этом проклятом городе?

Лия криво усмехнулась, обнажив ровные белые зубы:

— Лучший кузнец Торнвальда сейчас глушит дешевый сидр на самом дне сточной канавы. И если кто-то и способен сладить с твоим адамантитом — то только он.

Глава 05. Железный кузнец

Западная окраина Торнвальда тонула в едком серном смоге. Здесь, в глубоком скальном разломе, известном среди игроков как Черный овраг, день и ночь гремели гидравлические молоты, ревели плавильные печи и шипел перегретый пар. Ремесленный квартал снабжал оружием и броней половину военного контингента сектора.

Однако в центральной части оврага кипело сытое, уставное производство. Там располагались монументальные кузнечные цеха гильдии «Золотой Молот» — дочернего крафтового подразделения «Золотого Вектора». Десятки кузнецов в чистых кожаных фартуках с клановыми шевронами штамповали стандартные стальные мечи и чешуйчатые доспехи по утвержденным нормативам корпорации.

Лия уверенно вела Марка мимо парадных цехов, уводя всё глубже по скользким ступеням, вырубленным прямо в базальтовой скале.

— Большинство местных мастеров — обычные операторы станков, — на ходу говорила Лия, придерживая воротник дублета от летящей сажки. — Они работают по готовым системным чертежам, которые им спускает руководство клана. Шаг влево, шаг вправо — штраф и лишение лицензии. Они даже не понимают физики сплавов. Если ты отдашь свой адамантит им, они просто испортят заготовку, превратив первородную материю в заурядный фиолетовый меч с базовыми стататами.

— А тот, к кому мы идем? — спросил Марк, перепрыгивая через дымящийся желоб со шлаком.

— Громов. В игре его знают под ником Наковальня. В реальности он тридцать лет возглавлял кафедру физики металлов и руководил экспериментальным цехом композитной брони для космических челноков, — Лия помрачнела. — Когда «Эонис» только запустился, он был первым, кто взял

грандмастера ковки на нашем сервере. Его клинки резали адамантит как масло. Но потом пришел «Золотой Вектор».

— Знакомый сценарий, — сухо заметил Марк.

— Классический. Они предложили ему контракт: восемьдесят пять процентов всего редкого крафта уходит в клановое хранилище по себестоимости, все авторские рецепты передаются аналитикам «Апекс Корп», а сам он лишается права брать частные заказы. Громов послал их переговорщика в печь. В буквальном смысле — сломал ему челюсть кузнечным клещом прямо в ратуше. С тех пор он в черном списке. «Вектор» перекрыл ему поставки руды, запретил рудокопам продавать ему даже обычный уголь и обложил его мастерскую штрафными муниципальными налогами.

Они спустились на самое дно оврага, где у подножия отвесной базальтовой стены ютилась полуразрушенная кузня.

Ее каменная кладка растрескалась, крыша из почерневшей черепицы местами провалилась, а из единственной трубы поднималась лишь тонкая струйка сизого дыма. Перед входом валялись ржавые обломки бракованных лемехов и груды остывшего шлака.

Лия толкнула тяжелую, обитую полосовым железом дверь.

Внутри царил полумрак. Единственным источником света были тусклые угли в полупогасшем горне и мутный масляный фонарь, подвешенный к потолочной балке. В воздухе тяжело пахло перегоревшим углем, гарью, машинным мас-

лом и кислым запахом дешевого ячменного пойла.

Посреди кузни, опершись локтями на колоссальную наковальню из темного метеоритного чугуна, сидел человек.

Широкий, словно платяной шкаф. Могучие плечи обтягивала засаленная кожаная безрукавка, обнажая руки толщиной с бревно, покрытые сеткой ожогов и белых шрамов. Седая всклокоченная борода свисала почти до пояса, а из-под нависших кустистых бровей смотрели воспаленные, налитые кровью глаза.

Над его головой едва мерцал статус:

**[Громов] [Никнейм: Наковальня] [Уровень: 48]
[Профессия: Грандмастер кузнечного дела / Творец сплавов] [Статус: Глубокая апатия, алкогольная интоксикация]**

В руке кузнеца была зажата глиняная кружка. Он тяжело перевел мутный взгляд на вошедших и хрипло, раскатисто прорычал:

— Я сказал клановым шавкам еще месяц назад: пошли вон. У меня нет для вас ни железа, ни гвоздей. Если пришли за налогом — забирайте эти ржавые клещи и убирайтесь, пока я не расколол вам черепа.

— Здравствуй, дядя Боря, — тихо произнесла Лия, делая шаг вперед. — Это не клановые. Это я. Лия.

Кузнец моргнул, его взгляд сфокусировался на девушке. Лицо великана слегка смягчилось, но горечь никуда не ушла:

— Лия?... Зачем пришла, девочка? Я же просил тебя не со-

ваться сюда. Если ищейки Брандта увидят тебя в моей берлоге, они и твой брокерский подвал отберут до последнего стула. И кого ты притащила?

Он с презрительным прищуром оглядел Марка:

— Бродяга третьего уровня в холщовых портках? У него на поясе ржавая железка, которой только брюкву ковырять. Парень, если тебе нужно заточить этот хлам — иди к подмастерьям на верхнем ярусе. Они возьмут две медяшки. Я не занимаюсь мусором.

Марк молча подошел к колоссальной наковальне.

Он не стал тратить слова на уговоры и споры. Инженеры не спорят словами — инженеры оперируют материальными аргументами.

Марк открыл инвентарь и обеими руками поднял оставшийся монолитный кусок первородного адамантита весом в один килограмм четыреста граммов.

С глухим, утробным гулом металл опустился на полированное зеркало наковальни.

Бум-м-м!

Тяжелый чугунный блок отозвался чистым, кристальным звоном высокой частоты, словно ударили в колокол древнего храма. Иссиня-черный брусок адамантита вспыхнул серебристыми прожилками, и по всей кузне прокатилась ощутимая волна прохладного резонансного ветра, всколыхнувшая золу в остывающем горне.

Следом за слитком Марк выложил на наковальню стек-

лянный фиал с искрящейся лазерной жидкостью:

[Концентрированная эссенция хроно-эфира] [Качество: Уникальное] [Чистота: Абсолютная]

Глиняная кружка выскользнула из пальцев кузнеца и с сухим треском разлетелась на глиняные черепки по каменному полу. Дешевое пойло растеклось лужей, но старый мастер даже не заметил этого.

Он медленно поднялся во весь свой исполинский рост. Хмель слетел с него в одну микросекунду, словно его окатили ледяной водой из горного ледника.

Громов подошел к наковальне, не отрывая взгляда от мерцающего бруска. Его могучие, покрытые мозолями пальцы мелко дрожали. Он осторожно, словно боясь обжечься или спугнуть мираж, коснулся грани металла.

В воздухе над наковальней вспыхнула системная строка высшего приоритета:

[Оценка сырья: Адамантит первородный] [Чистота кристаллической решетки: 99.98%] [Дефекты структуры: 0.00%] [Внутренняя энергия: Квантово-стабилизированная]

Кузнец судорожно вздохнул. В его воспаленных глазах блеснули настоящие, неприкрытые слезы мастера, который уже похоронил свою мечту, но внезапно увидел воскрешение бога:

— Чистый... Девяносто девять и девяносто восемь сотых... Без оксидных пленок. Без серных каверн. Без единого мик-

роскопического разрыва кристаллической решетки... — его голос сорвался на благоговейный шепот. — Господи... Я сорок лет в металлургии. Я пять лет в этой чертовой игре. Я видел, как «Золотой Вектор» гребил тонны сырья в своих дурацких конвертерах... Но это... Это не руда. Это слезы демиурга.

Он резко повернул голову к Марку, и в его взгляде больше не было ни капли апатии — там горело безумное, яростное пламя творца:

— Откуда у тебя это, парень?! Кто ты такой?!

— Мой ник — Квант, — спокойно ответил Марк, глядя прямо в глаза мастеру. — А в реальном мире я проектировал микроархитектуру тех самых квантовых чипов, на которых крутятся серверы этой вселенной. И я знаю, как резонирует этот металл.

Громов замер, переваривая услышанное. Морщины на его широком лбу собрались в сложный узел:

— Квантовые чипы?.. Так ты... ты физик?

— Инженер-конструктор. И мне нужно оружие, Борис Николаевич. Не церемониальный двуручник для кланового парада. Мне нужен идеальный инструмент. Короткий клинок. Листовидная геометрия, длина лезвия — двадцать четыре сантиметра, баланс смещен строго в точку хвата. И главное — микро-долы вдоль ребра жесткости, рассчитанные по формуле бегущей стоячей волны на частоте один целая двадцать четыре тысячных мегагерца.

Громов слушал, и с каждым словом его глаза расширились всё сильнее. Он провел ладонью по затылку, издав восторженный рык:

— Стоячая волна... Ты хочешь заставить кристаллическую решетку клинка звенеть в унисон с тактовым генератором нода?! Чтобы погасить кинематическую инерцию движения?!

— Именно, — кивнул Марк. — Обычное оружие имеет люфт анимации в сто двадцать миллисекунд. Мне нужен синаптический отклик, стремящийся к абсолютному нулю. Клинок должен стать продолжением нервной системы. Вы способны отковать такую геометрию?

Громов с силой ударил кулаком по наковальне. Чугунный блок взвыл колоколом:

— Способен ли я?! Да я всю жизнь ждал этого заказа! Лия, запри дверь на все три засова! Ни одна живая душа не должна войти сюда, пока мы не закончим!

Старый мастер преобразился. Движения его обрели былую хищную точность и сокрушительную силу.

Он сорвал с крюка на стене старинный кожаный фартук с титановыми пластинами, схватил длинные клещи и швырнул в горн три тяжелых черных бруска, извлеченных из тайника под каменными плитами пола.

— Звездный кокс, — азартно бросил Громов, раздувая кожаные меха исполинского горна. — Берег на черный день. Дает температуру в три тысячи градусов без системных при-

садок. Раздувай меха, парень! Держи приток кислорода на восьмидесяти процентах!

Следующие четыре часа превратились в симфонию огня, металла и квантовых расчетов.

Горн ревел, как реактивный двигатель. Пламя сменило цвет с оранжевого на ослепительно-белый, а затем — на прозрачно-синий. Адамантит, поглощая колоссальный жар, не плавился привычным образом — он переходил в состояние вязкой плазмы, светящейся изнутри лазурным огнем.

Громов выхватил клещами раскаленный брусок и опустил его на наковальню.

В его правой руке взметнулся тяжелый шестнадцатифунтовый ручной молот.

УДАР!

Искры брызнули снопом на три метра вокруг, прошивая полумрак кузни белыми молниями.

УДАР!

Каждый взмах кузнеца был выверен до миллиметра. Но Марк не стоял в стороне. Он стоял у наковальни, активировав «Печать Временного Сдвига» и системный сниффер. Его обостренное зрение фиксировало малейшие термодинамические градиенты остывающего металла.

— Градус падает: две двести... две сто пятьдесят! — командовал Марк, чеканя слова в ритме ударов молота. — Фазовый сдвиг решетки через четыре удара! Усилие по левой кромке — минус двенадцать процентов! Смещай ось к долу!

— Держу ось! — ревел Громов, и его молот опускался с точностью микрохирургического скальпеля. — Дол пошел! Глубина — ноль целых три десятых миллиметра!

— Вводи эссенцию эфира! Сейчас! На точке Кюри!

Громов подхватил стеклянный фиал зубами, выдернул пробку и плеснул сверкающую лазурную жидкость прямо на раскаленное лезвие.

Раздался оглушительный свист. Вся кузня озарилась сверхновой вспышкой. Пар, вырвавшийся из-под молота, закружился сложными фрактальными кольцами, повторяющими геометрию квантовых волновых уравнений.

Финальный удар молота совпал с микросекундной фазой закалки.

Громов опустил шипящий клинок в чан с тяжелым диэлектрическим маслом. Густой белый дым с ароматом озона и морозной свежести заполнил помещение.

В наступившей тишине было слышно только тяжелое, хриплое дыхание старого мастера и размеренный стук капель конденсата, падающих с закопченного потолка.

Громов медленно погрузил клещи в чан и извлек готовое оружие.

Кузнечный дым рассеялся.

На клещах покоился шедевр.

Это был узкий, идеально сбалансированный кинжал с листовидным лезвием из темного матового адамантита. Вдоль центральной оси тянулся тончайший дол, внутри которого

пульсировала осязаемая лазурная нить хроно-эфира. При малейшем движении воздух вокруг лезвия издавал едва слышный, кристально чистый звон высокой частоты — клинок непрерывно вибрировал на базовой частоте серверного ядра.

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.