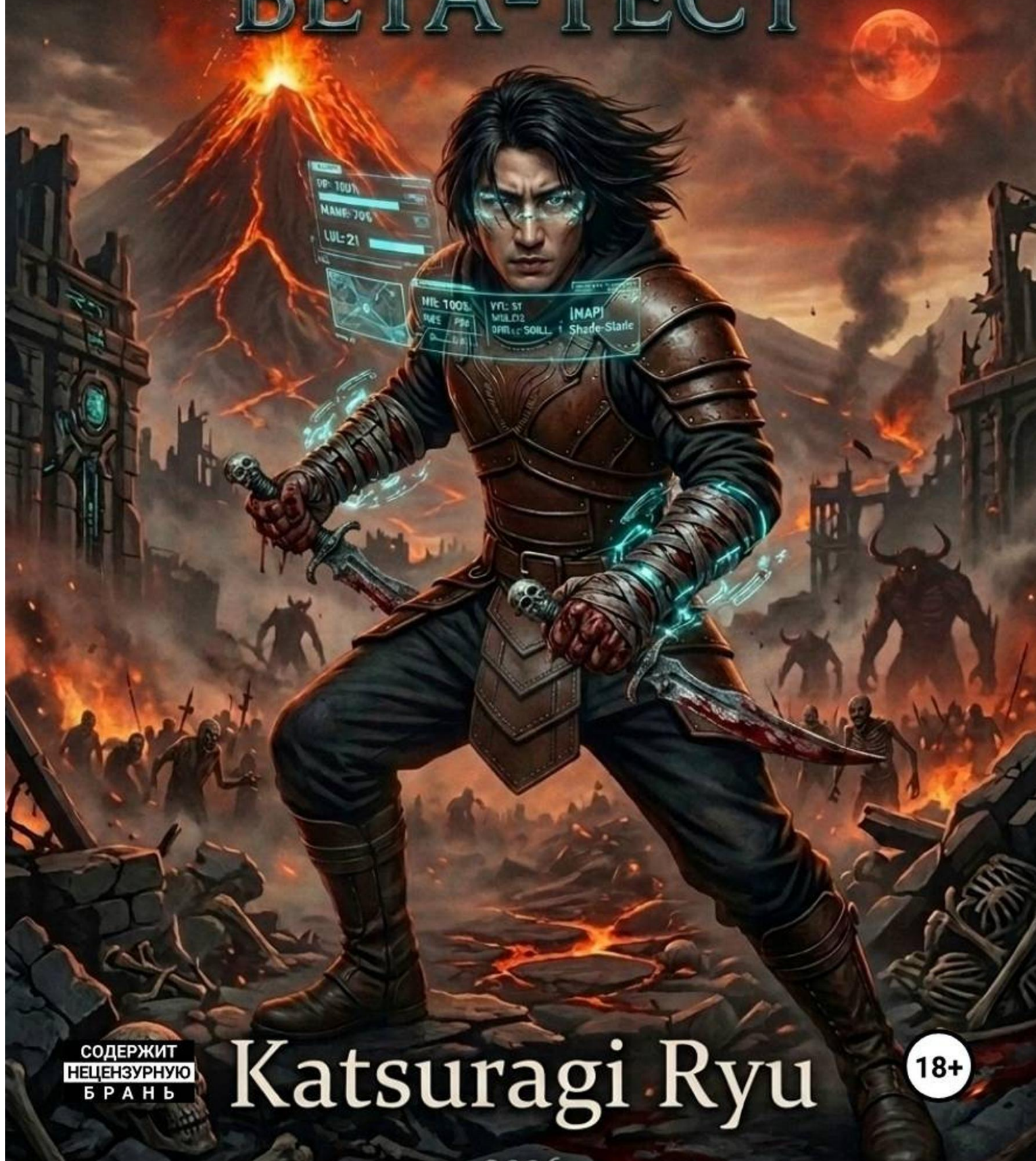


ЭДЕМ

БЕТА-ТЕСТ



СОДЕРЖИТ
НЕЦЕНЗУРНУЮ
БРАНЬ

Katsuragi Ryu

18+

Ryu Katsuragi
Эдем. Бета-тест

«Автор»

2026

Katsuragi R.

Эдем. Бета-тест / R. Katsuragi — «Автор», 2026

«Не дайте смерти разлучить вас. Ваше сознание — ваш вечный актив». Икари Сато не верит в вечность. Он верит в 800 иен за смену, в дешёвый сётю и в то, что боль — это доказательство жизни. Когда корпорация «Аматерасу» предлагает ему стать бета-тестером «Эдем-Онлайн», он соглашается не ради спасения мира. Ему просто больше нечего терять. Вместе с ним в игре оказываются ещё трое: семнадцатилетняя Одри, у которой опухоль съела память; Эштон, гениальный физик с расщеплённым сознанием; и Глеб — московская стена, лжегном и человек, которого NPC путают с гномом. Команда отбросов. Команда смертников. У каждого — своя боль, и каждый знает: воскрешений нет. Их задача — собрать четыре артефакта и закрыть Разлом для запуска официального релиза игры. «Эдем» — это история о том, что иногда спасти мир может только тот, кто сам не хочет жить. И о том, что даже в цифровом аду можно найти того, ради кого стоит остаться.

Содержание

Глава 1	5
Глава 2	7
Конец ознакомительного фрагмента.	11

Эдем. Бета-тест

Глава 1

Токио. Ночь. Я смотрю на свои руки. Грязные ногти, синяки на костяшках. Кожа серая, как у мертвеца.

Меня зовут Икари Сато, 36 лет. Мою полы в ТЦ «Сибуйа-109» за 800 иен за смену. Когда есть деньги — пью, чтобы вырубиться. Когда нет — иду в клуб на Кабуки-тё. Доминанты любят тощих, терпящих унижения. Они платят за боль. А боль для меня доказательство того, что я ещё жив.

Иду домой. Моросит дождь. Рваные джинсы тяжелеют от воды. Капюшон натянут глубоко, чтобы не видеть лиц прохожих. В глаза бросается реклама на голографическом табло.

Корпорация «Аматерасу». ММОППГ «Эдем-Онлайн».

«Не дайте смерти разлучить вас. Ваше сознание — ваш вечный актив».

«Набор бета-тестеров. Приоритет: хронические депрессии, социально-неадаптированные, терминальные стадии болезней».

Останавливаюсь. Снимаю QR-код. Телефон загорается яркой приветственной страницей.

«Икари Сато. Ждем вас завтра в 20:00 в офисе компании «Аматерасу». Вход по скану сетчатки. Ваш последний билет».

Офис. Стерильный белый свет. У стены несколько капсул. Все, кроме одной открыты. Женщина в черном костюме с идеальной улыбкой. Протягивает планшет.

— Подпишите отказ от прав на биологическое тело. В случае успеха — вы становитесь резидентом «Эдема» и ваше тело будет утилизировано. В случае неудачи — дефрагментация сознания с необратимыми последствиями. Вы согласны?

Я читаю текст жирным шрифтом: «Смерть в игре — окончательная смерть. Возрождений нет».

Смотрю на капсулу. Она похожа на гроб. Внутри — гель, пахнущий озоном и ванилью.

Женщина смотрит на меня. В ее взгляде нет ни грамма эмоций. Мне тоже плевать.

Черчу пальцем роспись. Экран вспыхивает зеленым.

— Раздевайтесь, — она говорит равнодушным голосом.

Снимаю толстовку. Джинсы падают на пол с глухим шлепком. Я стою перед ней в серых трусах и майке. Моё тело — карта шрамов. Свежие кровоподтеки и бледные линии прошлого.

Ложусь в капсулу. Гель холодный, щиплет кожу. Женщина закрывает крышку. Легкие спазмируют, хватаю ртом пузырящуюся жидкость. Паника. Скребу ногтями по стеклу, но гель уже заполнил все. Боль пронзает основание черепа, проникая толстой иглой, растекается по мышцам колющим параличом.

Белый свет выжигает глаза. Перестаю чувствовать тело. Я — ничто.

Открываю глаза. Темно.

Передо мной плывет золотая сфера. Она пульсирует в такт моему дыханию. Бесполой голос звучит мягко, но с холодной сталью:

— Приветствую, тестер № 5867. Ваше сознание оцифровано. Добро пожаловать в «Эдем-Онлайн». Одна жизнь. Один путь.

Сфера рассыпается. Передо мной вспыхивает видение. Мир, полный огня. Разлом в небе. Драконы, эльфы, люди, разные твари стоят плечом к плечу, вколачивая клинки в землю. Их магия сплетается в тугой узел, закрывая дыру в реальности.

Звучит все тот же голос, переходящий от женского к мужскому: «...но печать разрушается. Демоны Хаоса уже здесь. И ты — единственный, кто может остановить их».

Видение гаснет. Сфера возвращается. слегка мерцает. Из нее выходит женщина.

Серебристые волосы, падающие локонами на плечи. Бледная, почти прозрачная кожа. Глаза, в которых нет зрачков — серая, спокойная пустота. Одета в лёгкий плащ, расшитый рунами, едва прикрывающий наготу.

— Я — Смотрительница, — её голос звучит прямо у меня в голове. — Ты не стандартный герой, Икари. Ты — Сосуд. Ты не был избран. Ты умер. И теперь ты здесь.

Смотрю на неё. Мои руки дрожат. Я чувствую запах — сырость и древний пепел.

— Выбери свой путь. Но знай: любой путь потребует клятвы. Не королю. Не богу. Только себе. Проговори вслух — и станешь тем, кем должен стать.

И вот тут я замечаю. Сбоку от меня, в тумане интерфейса, стоит призрачный силуэт. Мужчина, копия меня. Длинные волосы, закрывающие уставшее лицо. Одежда — рваные лохмотья.

— Что ты выберешь, брат? — Он шепчет моим же голосом. — Она предлагает тебе спасти мир. Но я знаю, кто ты. Ты боишься, что вторая жизнь будет больше первой. Так выбери путь, где боль — это оружие.

Я сжимаю кулаки. Тряпки, намотанные на моих запястьях начинают светиться.

— Ты не хочешь спасти мир, Икари, — говорит Смотрительница, не оборачиваясь. Она смотрит на мои руки. — Ты просто боишься, что Эдем станет очередным местом, где ты будешь одинок.

Она поворачивается. Её серая пустота встречается с моим взглядом.

— Проговори клятву. Или убирайся обратно в свой ад.

Смотрю на свои руки. Шрамы, которые я получил в реальной жизни, исчезли, превратившись в едва светящиеся линии, которые тянутся от запястий к пальцам. Делаю вдох. Что-то в голове подсказывает шепотом, я повторяю.

— Я — Осколок. Я — Сосуд. Я принимаю свою боль и обращаю её в сталь. И если мне суждено умереть снова — я хочу умереть, держа клинок в руках, а не лёжа лицом в грязи.

Смотрительница поднимает руку. На её ладони загорается кроваво-красная руна. Она касается моей груди. По телу разливается тепло, наполняя его энергией и смыслом. Лохмотья оживают, обвивая меня, становясь кожаной кирасой. Запястья туго стягивают бинты.

— Клятва принята. Ты — Тень Клинка. Ты — Осколок. А теперь, Икари...

Она отступает назад, растворяясь в тумане. На её месте появляется дверь. Высокая, резная, из чёрного дерева. На ней выгравированы сцены битв. В центре — моя тень. Сгорбленная, в капюшоне.

Кладу руку на ручку двери. Мне кажется, что бинты теплые, вибрируют. Толкаю от себя.

Глава 2

Толкаю дверь.

Она поддается без скрипа, тяжелая, с глухим, каменным стуком. Я переступаю порог, и створка за спиной захлопывается. Растворяется. Оборачиваюсь — позади сухая пустошь с редкими мертвыми деревьями.

Воздух колючий, с привкусом пепла и ржавчины. Небо — не небо, а огромный, пульсирующий изумрудно-зелёный водоворот. Он освещает всё вокруг мертвенно-бледным светом.

Внизу, далеко внизу, бурлит оранжевая магма, выплёвывая искры и едкий дым. Я стою на краю древнего каменного моста, переброшенного через пропасть. Вокруг — руины, полуразрушенные колонны, статуи с отбитыми лицами.

Смотрю на свои руки. Бинты тускло мерцают, будто ждут моего приказа.

Система выводит перед глазами первый интерфейс.

Имя: Икари Сато

Раса: Проклятый человек.

Уровень: 1

Класс: Осколок (Тень Клинка)

Параметры:

- Ловкость: 8/10
- Сила: 5/10
- Интеллект: 3/10
- Восприятие: 7/10
- Выносливость: 4/10
- Харизма: 2/10

Ресурсы:

- Негатив: 0%
- Здоровье: 100%

Особые механики:

1. Негатив — накапливается от боли, унижения, потерь. Чем выше, тем острее клинки. При 100% — игнорирование 50% брони.

2. Берсерк (скрытый) — активируется при переполнении Негатива. +200% скорости, +150% урона. Длится 15 секунд. После — 30 секунд оцепенения.

3. Теневой шаг — перемещение за спину врага. Перезарядка: 20 секунд.

Оружие: Наручи-Сосуды (неактивны).

Броня: 20% защиты. 0% повреждения.

Интерфейс гаснет.

Слышу звук. Визгливый, резкий.

Поднимаю голову. В двадцати шагах от меня, у подножия руин, стоит орк. Огромный, в ржавых доспехах, с моргенштерном в руке. Позади него, в тумане, мелькают низкие сгорбленные тени — гоблины.

Орк смотрит на меня, наклоняет голову, ухмыляется.

— Новый кусок мяса. Иди сюда, маленькая тень.

Я делаю шаг назад.

Система холодно выводит:

«Локация: Туманный Каньон (окраина). Первый контакт. Ближайшая цель: Боевой орк (уровень 3). Убей или умри. Выбора нет.»

Шкала Негатива поднимается на 5%.

Я чувствую, как бинты на руках начинают пульсировать. Они ждут. Но я не знаю, как призвать оружие.

Один из гоблинов визжит. Он срывается с места быстрее, чем я успеваю моргнуть. Мелкий, но быстрый — тощий, с огромной головой и кривым ржавым тесаком в лапе. Он бежит прямо на меня, целясь в живот.

Делаю рывок назад — и он выходит слишком резким. В реальной жизни я двигался как разбитое корыто, экономя каждое движение, боясь лишний раз напрячь суставы. Здесь — цифровой слепок, подчиненный уровню ловкости. Тело отзывается мгновенно.

Я отталкиваюсь от края моста и вылетаю назад. Слишком быстро. Ветер бьёт в лицо, камни под ногами скользят, мокрые от туманной сырости. Теряю равновесие, нога подворачивается на остром крае плиты, и я лечу вниз.

В последний момент выбрасываю руки вперёд. Пальцы, обмотанные бинтами, впиваются в край каменной кладки. Удерживаю лицо над землёй, но одно колено с глухим стуком врежется в землю.

Орк издаёт громоподобный смех:

— Ха-ха-ха! Смотрите, он уже кланяется!

Гоблин уже в трёх шагах. Его тесак поднят для удара. Я сижу на коленях, как последняя жертва на бойне.

Я зажмуриваюсь. Жду удара. Судорожно сжимаю кулаки.

И в этот момент — в момент абсолютного отказа от надежды — бинты на моих руках пульсируют.

Они расползаются, как змеиная кожа, открывая гладкую, тёмную сталь. Вытягиваются из внутренней стороны предплечий, проходят сквозь ладони и застывают в идеально сбалансированных клинках с изогнутыми лезвиями. Крепко сжимаю рукояти.

Наручи-Сосуды активированы.

Клинки призваны: Парные Катарсы (уровень 1).

Лезвия холодные, но удобные. Они будто всегда были частью моих рук.

Гоблин застывает на долю секунды. Он видит трансформацию и пытается замахнуться, но теряет момент. Я поднимаюсь. Ноги находят упор. Всё происходит как в тумане из-за паники, но моё тело двигается само.

Я не понимаю как, но сбиваю гоблина с ног. Он ниже меня. Сажусь сверху. Его руки оказываются под моими бёдрами.

Вколачиваю ножи ему в голову. Первый удар — в глаз. Клинок входит мягко, как в гнилой фрукт. Брызги тёплой жидкости попадают на лицо, на губы. Вкус — железо и грязь.

Второй удар — в челюсть. Кость хрустит, рвётся плоть. Третий. Четвёртый. Пятый.

Я не могу остановиться. Я просто опускаю руки вниз. Снова и снова. Лицо гоблина перестаёт быть лицом — это просто месиво из кожи, осколков зубов и крови. Светящаяся, жидкая кровь, которая дымится на холодном камне.

Жмурюсь так сильно, что в глазах темно. Слышу только собственное хриплое дыхание, хруст костей и влажные, чавкающие звуки. Шкала негатива медленно наполняется алым свечением.

Удар. Сбоку. Словно стену обрушили на голову.

Моргенштерн орка. Он просто смахнул меня шипастым шаром, сбивая с труп. Я отлетаю на пару метров, кубарем качусь по каменной кладке. Лезвия клинков царапают камень, высекая искры.

Останавливаюсь у самого обрыва. Внизу — бурлит лава.

Орк нависает надо мной. Он смотрит на то, что осталось от гоблина. Потом переводит взгляд на меня. В его глазах — не злость, а удивление.

— Ты... просто мелкое дерьмо, а убил одного из моих. Хорошо. Я люблю, когда жертвы пытаются брыкаться.

Он поднимает моргенштерн. Цепь натягивается.

Лежу у края пропасти. Справа — обрыв и лава. Слева — орк. За ним мост и скалистая гора. В моих руках — два мокрых от крови клинка. Шкала Негатива мигает на пределе.

Хватаю ртом воздух, лёгкие спазмируют от удара. Отталкиваюсь и на четвереньках, словно зверь, проскакиваю у орка между ног.

Бегу. Нет. Практически перелетаю мост. Не оборачиваясь. Кровь так громко пульсирует в ушах, что я не слышу вопли орка. Втискиваюсь в узкий каменистый разлом.

Расщелина узкая, как горло бутылки. Камни царапают плечи, вдавливаются в рёбра. Я ползу, подтягиваясь на локтях, задыхаясь от сырости и собственного страха. Сзади — глухой грохот. Орк бьёт моргенштерном по скале, каменные глыбы осыпаются, перекрывая проход.

Тишина. Только моё хриплое дыхание и загнанный пульс.

Система выводит перед глазами обновлённый статус.

Имя: Икари Сато

Раса: Прокоятый человек (Осколок)

Уровень: 2

Класс: Осколок (Тень Клинки)

Опыт: 120 / 500

Параметры:

- Ловкость: 8/10
- Сила: 5/10
- Интеллект: 3/10
- Восприятие: 7/10
- Выносливость: 4/10
- Харизма: 2/10

Ресурсы:

- Негатив: 27% (снижается)
- Здоровье: 76% (восстанавливается)
- Выносливость: 32%

Состояния:

- «Свежая рана» — ушиб грудной клетки. Временно снижает скорость на 5%.
- «Первый бой» — повышенный выброс адреналина. Скорость восстановления повышена на 10% на 5 минут.

Достижения:

«Первая кровь» — совершить первое убийство в Эдеме.

Награда: +10 к опыту. Наручи-Сосуды: уровень призыва +1. Открыта способность: «Базовое сжатие для вызова клинков».

Оружие: Наручи-Сосуды (активны).

Текущее оружие: Парные Катарсы (уровень 2).

Примечание: клинки тускло мерцают, впитав кровь первого врага.

Броня: 20% защиты.

- Полученный урон: 24% (моргенштерн, частичное блокирование).
- Повреждения брони: 0%. Наручи не пострадали.

Система:

Поздравляем, Осколок. Ты убил, ты выжил, ты бежал. Первый шаг сделан. Второй будет сложнее. Не останавливайся.

Останавливаюсь. Отмахиваюсь от букв перед глазами. Колени упираются в холодный пол. Катарсы мешают двигаться. Пытаюсь убрать клинки. Расслабляю пальцы. Ничего. Сжимаю,

разжимаю. Они не слушаются. Сердце колотится. Мысль — паническая, липкая: «Я застрял с ними навсегда?»

Вдыхаю глубже. Закрываю глаза. Просто опускаю руки вдоль тела и позволяю им повиснуть, как мёртвые ветки.

Клинки исчезают. Плавно. Втягиваются обратно в наручи, как капли ртути. Наручи становятся чуть теплее, словно впитали тепло моей крови и его крови. Шевелятся, стягивая запястья плотнее.

Я делаю глубокий вдох. Гул в ушах стихает. И я слышу его — непрерывный, далёкий. Шум воды.

Передо мной развилка. Два туннеля. Налево: слышен шум воды. Направо: мёртвая тишина.

Поворачиваю налево. Туннель расширяется. Стены покрыты мокрым мхом, в воздухе пахнет йодом и прелой листвой. Через несколько десятков шагов я выхожу в пещеру. Глаз упирается в озеро. Тёмное, бездонное, с тусклым зелёным свечением на дне.

На другом берегу, скрючившись на камне, сидит старик.

Он не оборачивается. На нём — рваный плащ, похожий на сброшенную кожу. Кожа на лице болезненно жёлтая, с оттенком бордового, изрезана морщинами, по вискам бегут золотистые прожилки, словно под кожей течёт расплавленное солнце. За спиной... За спиной перепончатые крылья. Такие же сморщенные, как и он.

Я хромаю к краю воды, оставляя на камнях влажные следы. Он медленно поворачивает голову. Глаза у него выцветшие, но в зрачках — тусклое золото.

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.