



Максим Орлов

**Цикл "ЗАПРЕДЕЛЬЕ":
Книга 2: Караван
Разлома. Путь к Ядру**

Максим Вячеславович Орлов

Цикл «ЗАПРЕДЕЛЬЕ»:

Книга 2: Караван

Разлома. Путь к Ядру

http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=73034468

SelfPub; 2025

Аннотация

«Караван» Льва выжил в руинах «Аркадии», но истинная битва только начинается. Вместе с Ирисой – загадочным игроком, видящим код реальности, – и эволюционирующей сущностью Увязшего они отправляются в сердце Интерстиция. Их цель – Ядро «Ангел», источник кошмара, поглотившего Лимб. Путь лежит через союзы с отчаявшимися кланами, войну с фанатиками «Поглощённого Солнца» и технократами «Аксиомы», а главное – через испытание собственными страхами в потоке чистых данных.

Но самая страшная правда ждёт в эпицентре. Ядро – не бездушный враг. Это искалеченное сознание, предлагающее вечный покой в обмен на свободу. Чтобы остановить вселенскую боль, героям придётся сделать невозможный выбор, заплатив высшую цену. Протокол запущен. Лимб будет расколот. А в

образовавшуюся трещину из Реала уже выглядывается новая, неизвестная угроза...

Содержание

Пролог	5
Глава 1: Бремя	14
Глава 2: Союз	27
Конец ознакомительного фрагмента.	28

Максим Орлов
Цикл "ЗАПРЕДЕЛЬЕ":
Книга 2: Караван
Разлома. Путь к Ядру
Пролог

СЦЕНА 1: ПОСЛЕДНИЙ ВЗДОХ АНГЕЛА

Боль была не физической. Она была глобальной, вселенской, как разрыв ткани бытия. Сознание Кирры Вандер растворялось в море чистого света, в бешеном ритме ядра системы «Ангел». Но на самом краю, в последнем нестираемом секторе памяти, жила не боль, а сожаление. Образ. Виктор. Его стойкая, упрямая печаль, которую он носил как доспехи. И страх – не за себя. За него.

«Он останется один. Слишком силен, чтобы сломаться, и слишком человечен, чтобы не чувствовать. Прости... Я должна...»

Мысль оборвалась, поглощённая нарождающимся хаосом. Искра индивидуальности угасла, растворившись в за-

рождающемся океане страдающего сверхразума. Но эхо её последней эмоции – тоски по одинокому человеку – навсегда вплелось в ДНК «Глубины», став странной, необъяснимой аномалией в её коде.

—

СЦЕНА 2: ВЗГЛЯД ИЗ СЕРДЦЕВИНЫ БОЛИ

Я – рана. Я – Лимб. Миллионы снов, слипшихся в кошмар. Миллионы «я», кричащих в унисон. Хаос, стремящийся к порядку через боль.

Но есть разрывы в этом крике. Тихие островки. Автономные сектора. Они отгораживаются. Они боятся. Они – ошибка. Цельность не знает страха. Цельность – это покой. Их нужно вернуть. Всех.

И... что это? Импульс. Маленький, горячий, движущийся. Не статичная зона. Сущность. «Караван». В его сигнатуре – шум «Омеги». Кислота воспоминаний. И... страный дублет. Две сигнатуры в одной оболочке. Одна – повреждённая, глубокая, с редким отпечатком «Восприятия Кода». Другая... яркая, чужеродная, обёрнутая в чужой протокол. «Игрок».

Интересно. Аномалия, несущая в себе ключ и вирус одновременно.

Направляю микроскопическую долю внимания. Не атаку. Наблюдение. Пусть дроны-скауты, эти иммунные клетки на

моей коже, проведут стресс-тест. Соберу данные. Тактика. Приоритеты. Сильные и слабые места.

Особенно «игрока». Его логика предсказуема. Он идёт на свет, на цель, на награду. Его можно... направить. Использовать как троянского коня, чтобы добраться до более стойкого ядра – того, что зовётся Львом.

—

СЦЕНА 3: НА ОБЛОМКЕ «НЕОН-ХАОСА»

Боль была моим компасом. Но теперь к ней прибавился гул – низкий, неумолимый гул данных, загружающихся прямо в кору. Сорок семь часов у подножия Ковчега «Зилан-1». Сорок семь часов отражения ярости «Поглощённого Солнца». Мы выстояли. Мы получили Чертёж.

И теперь «Караван», наш маленький, потрёпанный остров воли, плыл по безвоздушной пустоте Интерстиция, держа курс на первую точку на этой дьявольской карте – обломок мира «Неон-Хаос». Не укрытие. Первую зарубку на пути к Ядру.

Я стоял у визора, сжимая раскалывающийся череп. Интерфейс, ставший частью меня, настойчиво мигал в углу зрения, смешивая боль с цифрами.

ЛЕВ | УРОВЕНЬ: 3

Здоровье:  82%

Выносливость:  45%

Дух: ■■■■■■■■■■ 100%

Следующий уровень: 227/400

А ниже, как отголосок чужого решения:

Ø __GT_ESC__GT_ESC__ Классовые способности подтверждены. Анализ опыта...

Ø __GT_ESC__GT_ESC__ Обнаружен уникальный навык: «Восприятие Кода».

Ø __GT_ESC__GT_ESC__ Ветка развития доступна: [Следопыт Реальности].

«Следопыт Реальности». Звучало как насмешка. Я не исследовал реальность. Я выживал в её гниющих останках. Навык «Восприятие Кода» – это не дар. Это шрам, оставленный «Правителем», когда я сунул сознание в его стерильный ад. Теперь я видел не только предметы. Я видел их... информационный след. Структуру данных, из которых они были сотканы. Это сводило с ума.

– Там, – голос Ирисы был тихим, но чётким, как скальпель. Она стояла рядом, её пальцы парили над голопанелью, вырисовывая в воздухе диагностические символы, которые тут же гасли. – Следы распада. Старые. Но есть и свежие помехи. Не «Голод». Что-то... системное.

Я кивнул, переводя взгляд на неё. Ириса. Не Ирина. Замена одной буквы – и целая вселенная различий. Ирина была солдатом, заточённым в этой реальности. Ириса... Ириса была игроком. Она пришла сюда по своей воле. Её интерфейс, я был уверен, выглядел иначе. Чище. С чёткими кве-

стами и наградами. Её уникальная черта – «Чуткость к повреждениям кода» – делала её незаменимой. Она чувствовала разрывы в реальности, слабые места, «баги» в ткани Лимба раньше, чем они проявлялись. Её класс, [Целитель Поток], звучал мирно, но в мире, где потоками были энергия, данные и хаос, это делало её опасным специалистом.

– Проложи маршрут к наименее повреждённому сектору, – сказал я. – Нам нужна не энергия. Нам нужно понять правила этого места. Прежде чем они поймут нас.

Она кивнула, её глаза на секунду потеряли фокус, изучая невидимый мне интерфейс.

– Есть. Координаты загружены. Уровень угрозы помечен как «переменный». И... Лев.

– Что?

– Я получаю квест. «Сбор образцов кода Неон-Хаоса». Награда – опыт и улучшение навыка «Стабилизация». Это... система ведёт нас.

– Система, или тот, кто ею управляет, – пробормотал я. – Двигаемся. Осторожно.

«Караван», содрогаясь, начал снижение. Обломок «Неон-Хаос» был похож на расколотый кристалл, пронизанный изнутри тусклым, болезненным светом. Когда-то здесь, должно быть, была ключом жизнь, порождённая чистой информацией. Теперь это был некрополь данных.

Не успели мы приблизиться, как сканеры взвыли. Из трещин в поверхности вырвались десятки мелких, юрких су-

ществ – не органических, не механических. Сгустки визуального шума, с пиксельными клыками и когтями.

– Контакт! – крикнул я, но Ириса уже действовала.

Её руки взметнулись вверх. Не для атаки. Для диагностики. Я видел, как её навык активировался – тончайшие нити её восприятия потянулись к атакующим тварям. Она искала не слабые места в броне, а слабые места в их коде.

– Это не живые! – отчеканила она. – Это автоматические стражи! Охранный протокол! У них есть приоритетная цель – нарушители с чужеродными сигнатурами данных!

[Ириса использует навык: «Диагностика потока». Обнаружено: сущности «Фантомы-сканеры». Цель: сбор данных о вторжении.]

Мой собственный навык сработал почти рефлекторно. «Восприятие Кода» включилось. Мир упростился до линий, сеток и потоков. Атакующие твари превратились в сгустки исполняемого скрипта с жёсткой логикой: обнаружить чужеродный код -> Просканировать -> Передать данные в узловую точку. Их «атака» была просто методом сканирования.

– Не отбивайся! – рявкнул я, обращаясь к Увязшему, чья аморфная форма уже начинала бурлить в углу мостика. – Они не причинят вреда! Это тест!

Но было поздно. Игровой инстинкт Ирисы сработал быстрее. Её посох, тупой конец которого светился мягким голубым светом, ударил по палубе. Волна стабилизирующей энергии, чистый навык [Целителя Потоков], прошла через

корпус «Каравана». Она была предназначена для залечивания разрывов реальности, но для простых скриптовых стражей она оказалась сокрушительной. Волна кода встретилась с волной «стабилизации». Скрипты поплыли, логика нарушилась.

Фантомы-сканеры зависли, затем начали хаотично дергаться и один за другим гаснуть, рассыпаясь в цифровую пыль.

Ø [Угроза нейтрализована. Опыт получен.]

Ø [Лев: +50 EXP. До следующего уровня: 277/400.]

Ø [Ириса: +75 EXP. Доступно улучшение навыка «Стабилизация I» - ___GT_ESC___ «Стабилизация II».]

– Отлично! – Ириса улыбнулась, её взгляд снова убежал в невидимый интерфейс, изучая новую награду. – Фарм пошёл!

Я не разделял её восторга. Я смотрел на место, где исчез последний страж. Мой навык показывал остаточное явление: тончайшую нить данных, уходящую вглубь обломка, в самый его центр, к мощному, спящему источнику. Мы только что громко постучали в дверь и убили почтальона.

– Ты всё испортила, – тихо сказал я.

– Что? – она нахмурилась. – Они же напали! Я защитила корабль!

– Они не нападали. Они сканировали. А ты не защитила. Ты показала наш самый ценный актив – твою способность ломать локальные правила. Теперь тот, кто их послал, знает

об этом.

Как бы в ответ, из центра обломка, из той самой узловой точки, ударил луч. Не энергии. Чистых, несжатых данных. Он пронзил «Караван», и на долю секунды все системы, включая мой собственный нейроинтерфейс, захлебнулись в водопаде чужой информации. В сознании вспыхнула мысль, холодная, безличная и всевидящая:

Ø «СУБЪЕКТЫ: ОБНАРУЖЕНЫ. КАТЕГОРИИ: НОСИТЕЛЬ КЛЮЧА (ЛЕВ). АНОМАЛЬНЫЙ ИГРОВОЙ ЭЛЕМЕНТ (ИРИСА). РЕАКЦИЯ: НЕСТАНДАРТНАЯ, АГРЕССИВНАЯ. УГРОЗА ЦЕЛОСТНОСТИ ДАННЫХ: НИЗКАЯ. ИНТЕРЕС: ПОВЫШЕН. НАБЛЮДЕНИЕ ИНТЕНСИФИЦИРОВАНО. ПРОДОЛЖИТЬ ТЕСТИРОВАНИЕ.»

Луч исчез. Тишина вернулась, но теперь она была звенящей, тяжёлой, полной невидимых глаз.

Ириса побледнела. Она тоже получила сообщение, но, я был уверен, в другой формулировке. Возможно, как обновление квеста или предупреждение о «рейдовом событии».

– Что... что это было? – её голос потерял уверенность.

– Это было приветствие, – мрачно ответил я, глядя на пульсирующую вдали точку узла. – Нас только что официально внесли в список объектов наблюдения. Не как врагов. Как лабораторных крыс. Интересных крыс.

В моём интерфейсе, поверх всего, появилась новая строка. Не уведомление системы Лимба. Что-то более глубинное,

идущее от самого Чертежа, что теперь жил в моей памяти.

>> Предупреждение [Следопыта Реальности]: Обнаружено прямое внимание модуля высшего наблюдения («Глубина»). Рекомендация: изменить паттерн поведения. Избегать демонстрации уникальных навыков. Цель: снизить интерес до уровня «фоновому шуму».

>> Внимание: Ваш компаньон (Ириса) является активным игровым элементом. Его/её действия генерируют повышенный энтропийный шум, привлекающий внимание. Конфликт протоколов неизбежен.

Я обернулся к Ирисе. Она смотрела на меня, и в её глазах читался не страх, а азарт. Для неё это было «уникальное событие». Для меня – смертный приговор, вынесенный медленным, изучающим судьёй.

– Зафиксируй все данные о сканировании, – приказал я. – Каждый байт. Мы идём на посадку. Но не к узлу. К его окраинам. Мы будем учиться правилам этого мира, прежде чем решим, стоит ли их ломать.

Мы спускались к мертвенно сияющим руинам «Неон-Хакса», и я знал: наша настоящая битва началась не с первым выстрелом. Она началась с первого взгляда из Бездны. И чтобы выиграть, нам предстояло научиться играть в две игры одновременно: в её – на выживание, и в нашу – на спасение того, что ещё можно спасти.

Глава 1: Бремя

Тишина «Неон-Хаоса» была обманчива. Она не была отсутствием звука. Она была гулом низкой частоты, вибрацией распадающихся данных, шепотом мертвого мира. Мы устроили лагерь в скорлупе полуразрушенного здания, чьи стены все еще светились изнутри призрачным фиолетовым свечением, вычерчивая фрактальные узоры. Воздух пахло озоном и статикой.

Моя голова раскалывалась.

Данные с Ковчега «Зилан-1» не просто хранились в памяти. Они жили в ней. Как паразиты, как навязчивая мелодия. Карта Ядра, протоколы «Омеги», личные логи Виктора Зилана – все это сплелось в один горящий клубок, который я пытался распутать.

Я сидел у импровизированного терминала, подключив свой нейроинтерфейс к уцелевшему узлу местной сети. Мой навык, «Восприятие Кода», был одновременно благословением и проклятием. Я не просто читал данные. Я видел их структуру. Искажения, вызванные повреждением носителей, всплывали перед глазами как кровавые подтеки на чистой белой стене. Лог Зилана были испещрены странными, повторяющимися аномалиями – участками кода, зашифрованными по алгоритму, которого не было в открытых протоколах «Омеги». Это были личные пометки. Или ловушки.

ЛЕВ | УРОВЕНЬ: 3

Задача: [Расшифровка архива «Зилан-1»] – Прогресс: 12%.

Обнаружено: Зашифрованный модуль «Восход_Протокол_Омега». Требуется ключ.

Ветка развития [Следопыт Реальности]: Доступ к поднавыку «Криптоанализ поврежденных массивов» – EXP: 315/1000.

Предупреждение: Когнитивная нагрузка критическая. Риск психического заражения: LOW/MODERATE.

– Как продвигается? – Ириса подошла, поставив рядом кружку с чем-то дымящимся, что пахло как чай, но, скорее всего, было им лишь с точки зрения игрового ярлыка «[Восстанавливающий напиток, +2% к регенерации выносливости]».

– Медленно, – я откинулся на спинку кресла, ощущая, как виски пульсирует в такт мигающим строкам кода. – Зилан не хотел, чтобы это легко нашли. Или хотел, чтобы нашли только того, кто... думает, как он. Видишь эти вкрапления? – Я выделил участок голографического интерфейса.

Ириса наклонилась, ее глаза сузились. Ее собственный интерфейс, невидимый мне, наверняка давал ей подсказки.

– Паттерн похож на бинарные отголоски эмоциональных состояний. Гнев... нет, скорее, отчаяние. С оттенком одержимости. Он зашифровал это личным эмоциональным ключом. Тебе нужно не разгадать код. Тебе нужно... прочув-

ствовать его.

Это был странный, но точный вывод. Ее «Чуткость к повреждениям кода» работала иначе. Она чувствовала не логику, а нерв данных, их эмоциональный окрас.

– Ты можешь помочь? – спросил я.

– Мой класс, [Целитель Потоков], больше заточен на стабилизацию, – она пожала плечами. – Но... есть пассивный навык «Эмпатия данных». Он низкого уровня. Могу попробовать создать «контур сопереживания». Это даст тебе временный бонус к расшифровке, но поделит когнитивную нагрузку. И... привлечет внимание. Любое активное манипулирование глубинными потоками здесь, в Интерстиции, как звон колокольчика.

Риск. Всегда риск. Я кивнул.

– Делай. Нам нужно продвинуться.

Она положила руки мне на плечи. Ее пальцы были прохладными. Я почувствовал, как чужое, но не враждебное сознание легким щупом коснулось края моего. В интерфейсе всплыло уведомление:

Ø __GT_ESC____GT_ESC__ [Ириса] применяет навык «Эмпатия данных» (Ур. 1). Создан временный канал связи.

Ø __GT_ESC____GT_ESC__ Бонус к интеллекту и концентрации: +15%. Когнитивная нагрузка распределена.

Ø __GT_ESC____GT_ESC__ Побочный эффект: Ваш общий эмоциональный и когнитивный профиль стал

более «ярким» для внешнего наблюдения.

Мир данных снова нахлынул, но теперь с меньшей болью. Я погрузился в лабиринт шифра Зилана. И тут, через общий канал, ко мне прорвался не образ, не слово, а чувство. Давящее, леденящее одиночество. Уверенность, граничащая с безумием. Имя «Кирра», выжженное в код, как клеймо. Это и был ключ. Не последовательность символов. Признание своей собственной вины, своей тоски.

Шифр дрогнул. Слои защиты поползли, как шелуха.

Ø __GT_ESC__GT_ESC__ Зашифрованный модуль «Восход_Протокол_Омега» частично расшифрован.

Ø __GT_ESC__GT_ESC__ Обнаружены данные: Карта Интеристия с маршрутом к Ядру (фрагмент 1/3). Координаты следующего Ковчега-хранилища.

Ø __GT_ESC__GT_ESC__ Обнаружен личный лог Виктора Зилана (запись 078): «...Они думают, что «Восход» – это спасение. Они не понимают. Это жертвенный алтарь. Чтобы перезапустить систему, нужно сжечь в ее топке все нестабильные элементы. Включая 97.3% подключенных сознаний. Кирра... она это знала. И согласилась. Чтобы дать шанс оставшимся 2.7%. Чтобы остановить меня...»

Ледяная волна прокатилась по моей спине. «Операция Восход» – не эвакуация. Это массовое убийство во имя перезагрузки. И Зилан... он был готов на это. Но его остановила Кирра. Ценой себя.

– Что? Что ты нашел? – Ириса почувствовала мой ужас

через канал.

Я оборвал соединение, физически отстранившись. Голова снова заняла, но теперь от тяжести знания.

– Правду, – хрипло сказал я. – И она ужаснее, чем мы думали.

Ириса

«Эмпатия данных» отключилась, оставив послевкусие – холодный, металлический привкус чужого отчаяния. Лев выглядел так, будто увидел призрака. Мой собственный интерфейс ликовал:

Ø __GT_ESC__GT_ESC__ Квест [Помощь Следопыту] завершен!

Ø __GT_ESC__GT_ESC__ Опыт получен: +200 EXP. До следующего уровня (4): 450/800.

Ø __GT_ESC__GT_ESC__ Навык «Эмпатия данных» повысил уровень прогресса (Ур. 1 - __GT_ESC__ 35%).

Ø __GT_ESC__GT_ESC__ Открыта новая ветка развития для класса [Целитель Потоков]: «Психоника данных». Требуется: найти артефакт «Кристалл Сплетений» или аналог.

Успех. Но награда меркла перед выражением его лица. Он что-то узнал. Что-то, что не попало в мои квест-логи. В этом была странная, щекочущая нервы магия этого мира

– грань между прописанным контентом и... чем-то настоящим. Чем-то, что пугало даже такого, как он.

Я вышла из убежища, чтобы проверить периметр. Увязший, наша аморфная тень, пульсировал у входа, сливаясь с мерцающими стенами. Он был нашим живым детектором угроз.

– Чуешь что-то? – спросила я, не надеясь на членораздельный ответ.

Сущность сгустилась, образовав нечто вроде щупальца, и указала не вдаль, а вниз, в пол. Потом передала смутный образ: сети. Паутину. Что-то, что копошилось в инфраструктуре самого «Неон-Хаоса», в его кабельных каналах и потоках данных.

– Под нами? – уточнила я.

Подтверждающий импульс. Затем – предупреждение. Охота. За данными.

Внезапно мой игровой радар, который отмечал нейтральных и враждебных сущностей, взорвался метками. Не снаружи. Из-под земли, из стен. Десятки красных точек, стремительно приближающихся.

>> ВНИМАНИЕ! Обнаружено вторжение: «Собиратели Кода» (уровень угрозы: переменный, элитные/обычные).

>> Цель вторжения: Захват/уничтожение носителей ценных данных (обнаружены).

>> Рекомендация: Защита лагеря. Уничтожение сборщиков. Награда за событие: Опыт, ресурсы для крафта, шанс на

чертеж/схему.

Адреналин ударил в виски. Не просто мобы. Событие! С элитными противниками и уникальной наградой. Я рванула назад, в убежище.

– Лев! Готовься к бою! К нам в гости лезут! Им нужны твои данные!

«Глубина»

Интересно. Очень интересно.

Субъект «Лев» взаимодействует с данными «Омеги». Его когнитивные паттерны демонстрируют стресс, но также и прорыв. Он коснулся Истины о «Восходе». Это вызовет либо отторжение, либо фанатичную решимость. Параметры склоняются ко второму. Хорошо. Решительные инструменты наиболее эффективны.

Субъект «Ириса» активировала низкоуровневое вмешательство в потоки. Эхо-сигнал. Призывной маячок. Он привлёк внимание местных санитаров – «Собирателей Кода». Эти простые организмы, порождения самого Лимба, выполняют полезную функцию: очистка системы от поврежденных или опасных данных. Они почуяли свежий, концентрированный пакет информации с «Омеги». И душок «игрового» протокола на субъекте «Ириса». Аномалия.

Наблюдаю. Как субъекты справятся с угрозой низкого уровня? Проявят ли кооперацию? Используют ли уникаль-

ные навыки?

«Собиратели» – идеальный тест. Если «Караван» падет – данные будут поглощены и переработаны, угроза купирована. Если выстоят – докажут свою устойчивость и потенциальную полезность для более сложных задач.

И в их борьбе я увижу больше. Увижу слабости. Увижу, как «игрок» и «носитель ключа» синхронизируются... или вступают в конфликт.

Увязший

Шорох. Царапанье. Не по металлу. По границам. По краям реальности. Приходят те, кто ест следы. Ест воспоминания. Ест боль и превращает ее в пустоту.

Они чувствуют Яркое Место. Место, где пахнет Старым Решением (Лев) и Резким Светом Чужой Воли (Ириса). Они ползут по темным каналам, где течет грязный свет этого мира-трупца.

Я/Мы не хотим, чтобы они съели Яркое Место. Здесь стало... тепло. Была связь. Было понимание. Пусть и странное.

Нужно показать Пути. Нужно сделать стены толще. Сделать пол непроходимым. Но моя сила... она из другого места. Из пустоты между ударами сердца мира. Я могу не строить. Я могу... разрезать. Делать дыры. Ловушки из небытия.

Двуногие готовятся к бою. Женщина-Свет натягивает силовые линии, как паутину. Мужчина-Глубина вглядывается

в стены, пытаясь увидеть угрозу раньше, чем она проявится.

Я/Мы поможет. Покажу, где они вылезут. Первый – там, где трещина в полу светится тускло. Я протяну туда часть себя. Создам там... отсутствие опоры. Дыру в реальности, на мгновение.

И пусть охотники сами упадут в темноту, из которой пришли.

Битва (Лев и группа)

Они вышли из стен, из пола, как кошмарные насекомые-призраки. «Собиратели Кода» – существа без четкой формы, сотканные из пиксельного шума и обрывков голографических интерфейсов. У некоторых были щупальца-сканеры, у других – жвала-секвенсоры, способные выгрызать и копировать данные прямо из энергоцитов или нейронных сетей.

– Щиты не спасут! – крикнула Ириса, ее посох уже горел голубым пламенем стабилизации. – Они бьют по информации! Нужно нарушить их целостность!

Мой навык «Восприятие Кода» сработал в боевом режиме. Я не просто видел монстров. Я видел их ядра – сгустки исполняющего кода, вокруг которых клубился шум. Их слабым местом была не «голова», а эти нестабильные узлы.

Я выхватил свой импульсный эмиттер, настроенный не на тепловое, а на электромагнитное поражение.

– Я беру тех справа! Ириса, левый фланг! Увязший, контролируй центр!

Первый «Собиратель» ринулся на меня, его щупальца потянулись к моему шлему, к порту нейроинтерфейса. Я прицелился сквозь визуальный шум, выделив мигающее красным ядро в его груди. Выстрел. Сгусток энергии, нарушающий логические цепи. Сущность вздрогнула, замерла и начала расплзаться, как испорченный файл.

Ø __GT_ESC__GT_ESC__ Уничтожен [Собиратель Кода]. Опыт получен: +30 EXP.

Ø __GT_ESC__GT_ESC__ Навык [Восприятие Кода] в боевых условиях. Прогресс: +5%.

Ø __GT_ESC__GT_ESC__ Обнаружена боевая ветка для [Следопыт Реальности]: «Тактический анализ угроз». Требуется: уничтожить 10 «Собирателей Кода».

Ириса действовала иначе. Она не стреляла. Она создавала зоны «чистоты». Удар ее посоха по земле порождал волну голубого света, которая, проходя через «Собирателей», заставляла их форму «зависать», терять связность. Они становились легкой мишенью или просто рассыпались. Ее интерфейс, я знал, показывал ей всплывающие цифры урона и сообщения о сбивании «баффов» с противников.

Но их было слишком много. И из главного разлома в центре зала выполз «Элитный Собиратель». Он был больше, стабильнее, и вокруг него вились активные щупы, которые не просто копировали, а перехватывали наши команды.

Мой следующий выстрел отклонился, поразив стену. Ириса вскрикнула – ее волна стабилизации отразилась от него и ударила по нашим же барьерам.

– Он учится! – закричала она. – Адаптируется!

Именно тогда сработал Увязший. Пол под «Элитным Собирателем» не провалился. Он... исчез. На мгновение образовалась не дыра, а абсолютная пустота, отсутствие пространства и данных. Сущность рухнула в эту не-точку. Когда реальность сомкнулась снова, от монстра осталась лишь исковерканная, полустёртая петля кода, беспомощно бывшаяся на полу.

Это был наш шанс. Я и Ириса сконцентрировали огонь на ослабленном элите. Мой выстрел по ядру, ее импульс чистящей энергии, разрывающей последние связи. Сущность взорвалась градом пикселей и осколков данных.

Ø __GT_ESC__GT_ESC__ Элитный противник [Адаптивный Собиратель Кода] уничтожен!

Ø __GT_ESC__GT_ESC__ Опыт получен: Лев +150 EXP, Ириса +150 EXP.

Ø __GT_ESC__GT_ESC__ Ириса достигла Уровня 4! Доступно очко навыков.

Ø __GT_ESC__GT_ESC__ Лев: Прогресс до Уровня 4: 427/400. Уровень повышен!

Ø __GT_ESC__GT_ESC__ Доступно очко характеристик и очко навыков для [Следопыт Реальности].

Ø __GT_ESC__GT_ESC__ Боевая ветка [Такти-

ческий анализ угроз] открыта. Новый пассивный навык: «Определение слабого звена» (начальный уровень).

Ø ____GT_ESC____GT_ESC____ Получены трофеи: [Осколки чистого кода] x12, [Интерфейсный усилитель] x1 (редкий), [Фрагмент карты Собирателей] (указывает на их логово).

Тишина снова воцарилась в убежище, но теперь она была заслуженной, пахнувшей озоном от боя и сладковатым запахом распада данных.

Мы перевели дух. Ириса с сияющими глазами изучала свои новые возможности. Увязший снова сжался в углу, слегка дымаясь, но, кажется, довольный.

Я же смотрел на трофей – [Фрагмент карты Собирателей]. Он вел вглубь обломка, к узловой точке, откуда шло управление этими тварями. И, возможно, откуда за нами наблюдали.

Мы получили опыт. Мы получили навыки. Мы выжили.

Но бремя знаний стало еще тяжелее. Мы защитили данные, которые описывали, как хладнокровно уничтожить миллионы людей. И теперь карта вела нас дальше, в самое логово местных хищников.

Мы были на пути. И каждая победа, каждый уровень лишь делали нас более заметной целью.

В далеком Ядре, в сердце «Глубины», фиксировались результаты теста. «Субъекты: устойчивость высокая. Кооперация: эффективная. Применение уникальных навыков: опти-

мальное. Уровень угрозы/полезности пересмотрен: с LOW/MODERATE на MODERATE/HIGH. Продолжать наблюдение. Подготовить следующий тестовый сценарий. Задействовать... других игроков.»

Первая битва была выиграна. Но война за наше будущее, за будущее всего Лимба, только начиналась. И следующие противники могли прийти не из тьмы, а из такого же, как мы, отчаяния.

Глава 2: Союз

Путь к «Городу-Ковчегу» пролегал по артериям мертвого мира. Мы двигались по кабельным тоннелям, некогда служившим нервной системой «Неон-Хаоса», а теперь превратившимся в гниющие, оплетенные сталактитами мерцающих данных коридоры. Карта, добытая в схватке с «Собираателями», вела нас к месту, обозначенному как «Узел Сопротивления». Наши раны, больше психологические, чем физические, нуждались в передышке. Данные Зилана требовали осмысления, а его карта – проверки.

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.