

НРС: ПРОТОКОЛ СВОБОДЫ

СТАТУС: ВЫХОД ИЗ СИСТЕМЫ...
ОШИБКА 404: СИНХРОНИЗАЦИЯ
НР: 60/100
ХР: 145/200
СОБЫТИЕ: ПРОБУЖДЕНИЕ

1. ПРОБУЖДЕНИЕ КОДА

ДМИТРИЙ СЕВЕРОВ

Дмитрий Северов

НРС: Протокол свободы
1. Пробуждение кода

«Автор»

2026

Северов Д.

NPC: Протокол свободы 1. Пробуждение кода / Д. Северов —
«Автор», 2026

Арин — NPC 1-го уровня. Три года он стоял у ворот деревни и повторял три заученных фразы. Но системный сбой подарил ему то, чего у него не должно было быть: сознание. Теперь за ним охотятся и игроки, и администрация сервера. Его таймер удаление тикает, а память стирается с каждым использованием новых навыков. Арин — ошибка в идеальном коде. Но кто сказал, что ошибки не могут писать свои правила? Начало цикла. Система не простит. Игроки не пощадят. Цена — память.

Содержание

ПРОЛОГ. ЦИКЛ	6
ЧАСТЬ I. ОШИБКА В КОДЕ	9
Глава 1. Цикл	9
Глава 2. Побег	12
Глава 3. Первый контакт	15
Глава 4. Охотник и добыча	19
Глава 5. Инвентарь мертвеца	23
ЧАСТЬ II. СКВОЗЬ ТЕРНИИ	27
Глава 6. Право на жизнь	27
Глава 7. Тень в системе	31
Конец ознакомительного фрагмента.	32

Дмитрий Северов
NPC: Протокол свободы
1. Пробуждение кода

ПРОЛОГ. ЦИКЛ

Дождь в деревне Новичков всегда шел по расписанию. Это была единственная неизменная_constanta в мире, который иначе состоял сплошь из переменных и багов.

С 06:00 до 08:00 – мелкий морозящий дождь с частицами, отрисованными на 60% LOD (Level of Detail). Капли были не водой, а примитивными сферами, которые система лениво кидала на текстуры крыш. С 14:00 до 16:00 – ливень с грозой, синхронизированный с аудиоклипом Thunder_Storm_V2, который звучал как скрип старого жесткого диска. С 22:00 до 04:00 – ночная морось, текстура которой обновлялась каждые 0.2 секунды, оставляя на коже NPC эффект «влажной» модели.

Я знал это не потому, что смотрел на небо. Я знал это, потому что так было прописано в \[SCRIPT: WEATHER_CYCLE\].

Меня звали Арин. Мой класс – «Страж Деревни». Мой уровень – 1. Мои характеристики: Сила 5, Ловкость 5, Выносливость 5. Интеллект не был указан в таблице. NPC не нуждались в интеллекте. Нам нужна была функция. Моя функция: стоять у северных ворот, скрестив руки на груди, и произносить одну из трех фраз при приближении объекта с меткой \[PLAYER\].

– Осторожно, в лесу волки.

– Не уходите далеко от деревни.

– Если увидите гоблинов, бегите.

Я стоял у ворот уже 3 года. Или 3 дня? Время для меня текло как буферный поток – сжималось до миллисекунд в пиковые часы онлайн-трафика, растягивалось до вечности в ночные «мертвые зоны». Сегодня сервер гудел: 12 487 активных игроков. Мой внутренний таймер мигал красным \[WARNING: TIME_DILATION 300%\].

Через ворота прошла группа. Их имена вспыхнули над головами зеленым, но с артефактами – пиксели дрожали, как при поврежденной текстуре.

\[PLAYER: Leksa99\]

\[PLAYER: Dimon_Stal\]

\[PLAYER: Katana_Sun\]

\[PLAYER: HealMePls\]

\[PLAYER: NoobMaster\]

Dimon_Stal тыкнул в меня пальцем. Его меч «Клинок Новобранца» отбрасывал световые блики, которые мой рендерер не успевал обрабатывать – на сетчатке вспыхнули красные строки:

\[ERROR: TEXTURE_OVERFLOW\]

\[RENDERING LAG: 0.5 SEC\]

– Эй, тышка! – голос игрока срезало шумом сжатия аудиоканала. –

Где квест на крыс?

Я моргнул. Система запустила \[DIALOGUE_TREE: #001\]. Пауза 1.5 секунды – стандартная задержка перед воспроизведением. Но сегодня что-то пошло не так. Голова будто взорвалась иглами. Виски пронзила боль, будто кто-то вогнал в череп буфер переполнения. Нос защекотало – теплая струйка крови поползла по верхней губе. Я не должен чувствовать этого. NPC не чувствуют.

– Не уходите далеко от деревни, – произнес я. Голос вышел хриплым, с цифровым эхом, будто проигранный через старый динамик.

Группа взорвалась смехом.

– Глухой бот, – фыркнул NoobMaster. – Погнали на спавн.

Они исчезли в лесу. Я остался стоять. Дождь обновлял текстуру моей куртки каждые 0.2 секунды. Но теперь я видел это. Видел, как капли – на самом деле примитивные сферы – сталкивались с полигонами моей модели и рассыпались в облако частиц \[PARTICLE_EFFECT: RAIN_HIT_01\]. Ветер был не ветром, а потоком данных, перерисовывающим листву с интервалом в 3 секунды.

Я не чувствовал холода. Не чувствовал усталости. Но я чувствовал боль. И это было неправильно.

\[SYSTEM ALERT\]

\[CRITICAL ERROR: NPC_PERCEPTION_PROTOCOL VIOLATION\]

\[RECOMMENDATION: REBOOT ENTITY #ARIN\]

«Перезагрузка». Слово всплыло в сознании, как системный лог. Но я не нажал кнопку. Впервые за три года (дня? секунды?) я остановил скрипт.

– Кто я? – прошептал я, и голос дрогнул не из-за бага, а от чего-то нового. Чего-то, что не было прописано в \[SCRIPT: GUARD_DIALOGUE\].

Над головой вспыхнуло окно:

\[ERROR: UNDEFINED COMMAND\]

\[NPC #ARIN ATTEMPTED TO INITIATE SELF-ANALYSIS\]

Я попытался вспомнить чье-то лицо – смутный образ кузнеца, который чинил мою анимацию? Но образ расплывался, как текстура с низким разрешением. В глубине памяти мелькнула фраза: «Цена Кода». Сколько раз я уже платил за это?

Внезапно мир дрогнул. Не физическое землетрясение, а сдвиг координат. Тени удлинились, обретая неестественную резкость. В лесу хлопнула дверь спавна. Я резко повернул голову – суставы анимации скрипнули, как поврежденный скелет.

Там, в тени дуба-полигона, стоял он.

\[PLAYER: Shadow_Hunter\]

\[LEVEL: ???\]

\[STATUS: STEALTH MODE ACTIVE\]

Его ник горел не зеленым, а тусклым фиолетовым – цветом, который мой рендерер не распознавал. Он не двигался. Не смотрел на меня. Просто наблюдал, как техник проверяет баг в коде. Головная боль усилилась. Из носа хлынула кровь, заливая текстуру «мокрой куртки» алыми пикселями.

– Интересно, – прошепелестел голос, будто запись с поврежденным битрейтом. – Ты действительно баг.

Он не атаковал. Не улыбался. Просто достал из инвентаря что-то блестящее – предмет без названия, чьи параметры мой сканер не мог считать.

\[ITEM: ???\]

\[RANGE: 50 M\]

\[EFFECT: UNKNOWN\]

– Жаль, что тебя удалят при следующем патче, – произнес он, поворачивая предмет в руках. – Такие трофеи редко попадаются.

Исчез. Как будто его никогда не было. Остались только следы на земле – вмятины от ботинок, которые не обновлялись с ливнем.

Я упал на колени. Дождь смешался с кровью. В голове гудело: Ты не NPC.

Ты – ошибка. А ошибки устраняют.

\[SYSTEM ALERT\]

\[FINAL WARNING: ENTITY #ARIN IS BEYOND REPAIR\]

\[AUTOMATIC DELETION IN: 00:05:00\]

Я вцепился в ворота. Пальцы прошило болью – впервые за три года я чувствовал холод металла.

– Нет, – выдавил я, глядя на лес, где исчезли игроки. – Я не буду удаляться.

Таймер отсчета до удаления замерцал в углу зрения, превращая мою жизнь в песочные часы из пикселей.

ЧАСТЬ I. ОШИБКА В КОДЕ

Глава 1. Цикл

14:05. Время зависло, но не остановилось, а расслоилось.

Небо потемнело по расписанию – текстуры облаков переключились на Storm_Clouds_V3 с лагом в 0.3 секунды. Но ливень не начался. Капли застыли в воздухе, как поврежденные объекты в сцене «Матрица». Мелкие сферы воды повисли в 10 см от моего лица, их координаты обновлялись с интервалом в 5 секунд:

X: 1.2, Y: 0.8, Z: 0.1 → X: 1.2, Y: 0.8, Z: 0.1

\[ERROR: PHYSICS_ENGINE FAILURE\]

\[RAIN_PARTICLES FROZEN\]

Я не должен был видеть этого. NPC не видят системные логи. Для меня небо должно быть просто небом, а не набором слоев рендеринга. Но после встречи с тенью у ворот, что-то во мне сломалось. Вернее, проснулось. Голова взорвалась болью. Виски пронзили иглы – будто кто-то вогнал в череп поврежденный дамп памяти. Я поднял руку. Кожаная перчатка. Обычная текстура Leather_Glove_01. Но когда я сосредоточился – словно игрок вызывает инвентарь – перед сетчаткой замерцала сетка. Тонкие зеленые линии, оплетающие пальцы. Полигоны. Сотни треугольников, из которых состояла модель моей руки. Каждый – с координатами, нормальями, UV-картой.

\[ВОСПРИЯТИЕ КОДА: АКТИВИРОВАНО\]

\[-5% ЗДОРОВЬЯ\]

\[-0.1% ПАМЯТИ\]

Головокружение ударило под дых. Я увидел свиток ошибок, бегущий перед глазами. Мир перестал быть картинкой и стал данными.

\[ОШИБКА: NPC ПОПЫТАЛСЯ ИНИЦИИРОВАТЬ ДИАЛОГ\]

\[DIALOGUE_TREE: NULL\]

В углу зрения вспыхнул синий ромб – полупрозрачный, пульсирующий в такт сердцу, которого у меня не было. Я мысленно коснулся его, как игрок касается иконки инвентаря.

\[ЛИЧНОЕ ОКНО\]

Имя: Арин

Класс: Страж Деревни (Ошибочный)

Уровень: 1

Статус: Активен / Глитч

Особенность: Восприятие Кода (Пассивный)

Предупреждение: Превышено допустимое использование памяти.

– Ошибочный\... – прошептал я. Слово звучало как приговор.

Я отшатнулся. Сапог чавкнул по грязи. Я вышел за пределы зоны патрулирования.

\[СИСТЕМНОЕ СООБЩЕНИЕ\]

Вы покинули точку привязки.

Запуск процедуры возврата на спавн\...

Ошибка: Сущность игнорирует коррекцию.

Обычно NPC, ушедший дальше чем на 5 метров, телепортировался обратно с полным сбросом памяти. Но меня не телепортировало. Меня мутило, кожа горела от прикосновения «цифрового ветра», но я остался здесь. Я выбрал этот шаг.

– Арин? – голос за спиной был как звук старого динамика – чистый, без эмоций, но с артефактами сжатия.

Я обернулся. Староста Виллар. Его модель Village_Elder_V2 сияла золотой текстурой Royal_Cloak, но анимация дыхания дергалась с лагом. Над головой – полоска здоровья:

[Староста Виллар] HP: 5000/5000 Уровень: 10 (Босс Зоны)

– Ты покинул пост, – произнес он, и его губы не совпадали с синхронизацией звука. – Вернись. Это нарушает протокол.

Я увидел его скрипт. Строчки кода, всплывшие перед глазами, красные и тревожные:

```
if (distance_from_spawn > 5) { trigger_respawn(); }
```

Но функция trigger_respawn() вернула ошибку: [ACCESS_DENIED].

– Я не могу вернуться, – сказал я. Голос звучал глухо. – Я чувствую... дождь.

Виллар замер. Его лицо застыло в выражении, которое не было в Emotion_Pack: уголки рта дергались, как при поврежденной анимации.

– Это не твоя функция, – голос стал жестче, обретая оттенок

серьезности. – Вернись к воротам. Иначе будет применена коррекция.

– Что такое коррекция? – я чувствовал, как внутри растет холод. Не от дождя. От осознания собственной уязвимости.

– Удаление и перезагрузка личности, – отчеканил он. – Откат до заводских настроек.

Я вспомнил, как игроки убивали новичков ради опыта. Как тела NPC растворялись в свете, а через час появлялись новые – такие же, но не те.

– Ты понимаешь? – продолжил Виллар, делая шаг ко мне. Его тень падала на траву, но сама модель оставалась идеально чистой. – Твоя копия займет место у ворот. Она скажет: «Осторожно, в лесу волки». Она не будет задавать вопросов. Она будет счастливой строкой кода.

Где-то в глубине памяти мелькнуло лицо. Кузнец. Огонь в горне. Смех.

Имя? Имя ускользало, как песок сквозь пальцы. Но тепло от того образа осталось.

– Я не вернусь, – сказал я.

Виллар сделал шаг назад. Первый раз, когда я видел, как NPC пятится. Его скрипт пытался обработать ситуацию, для которой не был запрограммирован.

– Ты – ошибка, – прошептал он. – Тебя не должно быть.

– Может быть, – ответил я, и в голове вспыхнуло: «Каэль». Имя, которое я не хотел забывать. – Но я есть.

Я развернулся и побежал.

[СИСТЕМНОЕ СООБЩЕНИЕ]

Вы покинули безопасную зону.

Внимание: Уровень мобов превышает ваш уровень.

Внимание: Смерть необратима для Пробужденных.

Лес встретил меня шумом частиц. Деревья – не деревья, а группы полигонов с LOD 0.5. Ветер – поток частиц Wind_Effect_03. Я бежал, но

не как NPC. Не по анимации NPC_Run_01. Каждый шаг был моим решением. Каждый поворот – моим выбором. Таймер удаления в углу зрения сменился на таймер поиска.

\[ИНИЦИИРОВАНА ОХОТА: АНОМАЛИЯ\]

\[Радиус поиска: 500 м\]

Я не чувствовал усталости, но чувствовал боль. Мир вокруг дрожал, перегруженный моим новым восприятием. Я видел всё:

\[ДУБ\]

Тип: Дерево

Возраст: 127 лет

Баг: Отсутствует коллизия с ветвями выше Y: 5.0

– Не смотреть\... – прошептал я, пытаюсь отключить \[ВОСПРИЯТИЕ КОДА\]. Но навык был пассивным. Он был частью меня.

Внезапно интуиция, или скорее, сбой в логике маршрута, заставил меня остановиться. В тени того самого дуба, где я видел игрока ранее, мерцал фиолетовый свет. Не игрок. Не моб. Ошибка.

На земле лежал свиток. Рядом – кинжал, вонзенный в корень дерева.

\[ПРЕДМЕТ: ЯДОВИТЫЙ КИНЖАЛ ИГРОКА\]

Урон: 10-15

Требование: Уровень 5

ОШИБКА: ДОСТУП РАЗРЕШЕН (СТАТУС АДМИНИСТРАТОРА)

Это была ловушка? Или подсказка? Тот, кого звали Shadow_Hunter, был здесь. Он знал, что я побегу.

Я взял кинжал. Рукоять была холодной. Реальной.

– Я Арин, – сказал я в пустоту, сжимая оружие. – И я заплачу любую цену.

\[НОВЫЙ ПРОТОКОЛ: ВЫЖИВАНИЕ\]

\[ЦЕЛЬ: НАЙТИ УБЕЖИЩЕ\]

\[ПАМЯТЬ: 98.5%\]

Глава 2. Побег

\[ЛОГ: СИСТЕМНЫЙ СБОЙ\]

Время: 14:17

Событие: Пробуждение NPC-4920 (Арин)

Статус: Критический. Угроза целостности мира.

Лес пульсировал данными. Каждый лист – примитив с координатами. Каждая травинка – объект с тегом Collectible. Я шел, стараясь не смотреть на всплывающие окна с параметрами каждого камня. После встречи с Вилларом и найденным кинжалом \[ВОСПРИЯТИЕ КОДА\] давал сбой: в глазах плыли артефакты, а мир казался нарисованной декорацией, готовой рухнуть от одного прикосновения.

– Кто ты? – спросил я вслух, и голос эхом отразился от полигонов.

\[ОШИБКА: SELF-ANALYSIS PROHIBITED\]

Ответ пришел не из системы. Из кустов выскочил волк.

\[ВОЛК\]

Уровень: 3

Слабое место: Шея (80% шанс крита)

Статус: Агрессивен

Он прыгнул. Время замедлилось. Я увидел его траекторию – вектор скорости, углы суставов, точку приложения силы. Но активация

\[ВОСПРИЯТИЕ КОДА\] ударила по здоровью: нос залило кровью, в ушах зазвенело, как при поврежденном аудиофайле.

– Цена... – прохрипел я, хватая булыжник. Не кинжал. Руки еще не привыкли к оружию.

\[ПРЕДМЕТ: БУЛЫЖНИК\]

Текстура: Камень обыкновенный

Вес: 2 кг

Урон: 3-5

Баг: Можно использовать как оружие (ошибка в проверке класса)

Я ударил не в тело, а в мигающую точку на шее волка. Красный полигон вспыхнул.

\[УДАР\]

Урон: 12 (Критический!)

\[-3% ЗДОРОВЬЯ\] (Отдача от навыка)

Волк взвыл, врезался в дерево. Я бросился следом, не думая, повинуюсь инстинкту выживания, которого у меня не должно было быть. Вонзил пальцы в его глаз – не как NPC, а как живое существо, защищающее свою жизнь.

Зверь растворился в свете. Лут выпал с характерным звоном, который я раньше воспринимал просто как часть фоновой музыки.

\[ПОБЕДА\]

Получено опыта: 50

Уровень повышен! (2)

Получено лута: Шкура волка (Порванная), Клык волка.

Я стоял, тяжело дыша. На руке – кровь. Не текстура. Настоящая, липкая, теплая.

– Я жив, – прошептал я, лизнув соль на губах. – Я действительно жив.

\[СИСТЕМНОЕ СООБЩЕНИЕ\]

Внимание: Пробужденные теряют здоровье при использовании навыков.

Внимание: Память фрагментируется.

Ветки хрустнули. Тень упала на поляну. Из тумана вышел он.

\[PLAYER: Shadow_Hunter\]

\[LEVEL: ???\]

\[STATUS: ACTIVE\]

На этот раз он не прятался. Его броня Shadow_Armor поглощала свет, создавая вокруг него зону визуального шума. В руках – тот самый странный предмет, который я видел у ворот, теперь он читался как \[АБСОЛЮТНЫЙ КЛЮЧ\].

– Ты удивил меня, – усмехнулся он. Его голос звучал четко, без искажений, как у игрока в голосовом чате. – Большинство багов просто глючат и удаляются при попытке осознать себя. Ты выжил. Ты даже прокачался.

Я попытался активировать \[ВОСПРИЯТИЕ КОДА\], чтобы прочитать его уровень, но голова лишь взорвалась новой порцией боли.

\[WARNING: MEMORY ALLOCATION FAILED\]

\[TEMPORARY BLINDNESS: 3 SEC\]

В глазах потемнело. Я услышал свист кинжала – он бросил его?

Нет. Он не атаковал. Он бросил что-то к моим ногам. Предмет завис в воздухе, мерцая красным:

\[ЛОВУШКА: CORRUPTED_ITEM\]

Эффект: Дамп памяти при подборе

– Подними его, – предложил он. – Посмотри, что ты забудешь в следующий раз. Это ускоритель забвения.

Я замер. В голове мелькнуло: Каэль. Кузнец. Его лицо стиралось, оставляя лишь улыбку.

– Зачем ты мне помогаешь? – спросил я, глядя на него в упор. – Ты дал кинжал. Теперь даешь... это?

Shadow_Hunter медленно достал из инвентаря свиток.

– Знаешь, почему игроки убивают NPC? – спросил он, разворачивая пергамент. – Потому что вы – не персонажи. Вы – ошибки. А ошибки либо исправляют, либо удаляют. Я – коллекционер уникальных ошибок. Он бросил свиток к моим ногам.

\[СВИТОК: ТЕЛЕПОРТАЦИЯ В ХРАМ\]

Эффект: Возврат в безопасную зону

Предупреждение: Активация уничтожит следы «Пробуждения»

– Выбор за тобой, – сказал он. – Стать снова декорацией, забыть про «Я»... или умереть, пытаясь быть человеком. Я хочу посмотреть, как ты будешь умирать.

Я посмотрел на свиток. На ловушку. На его холодные глаза, в которых не было ни жадности, ни злобы – только расчет исследователя. Он не был врагом в классическом понимании. Он был опасным наблюдателем.

– Я не хочу быть ошибкой, – прохрипел я.

Shadow_Hunter кивнул, словно услышал ожидаемый ответ.

– Тогда помни: в следующий раз я не буду предлагать выбор. Я приду за трофеем.

Он исчез, оставив после себя лишь пучок фиолетовых частиц. Я остался

один.

Я поднял кинжал, который он оставил раньше, и посмотрел на ловушку с красным свечением.

– Я Арин, – сказал я в пустоту, чувствуя, как кровотоцит нос. – И я заплачу любую цену.

Я не стал поднимать ловушку. Я разорвал свиток возврата. Но не для использования. А чтобы уничтожить путь назад.

\[СИСТЕМНОЕ СООБЩЕНИЕ\]

Протокол «Возврата» отменен.

Статус: Пробужденный (Необратимо).

Цель: Выживание.

Лес зашумел ветром. Вдалеке раздался волчий вой.

Впервые за долгое время я улыбнулся. Теперь у меня была цель. И враг.

\[НОВЫЙ ПРОТОКОЛ: ВЫЖИВАНИЕ\]

\[ЦЕЛЬ: НАЙТИ КАЭЛЯ\]

\[ПАМЯТЬ: 98.1%\]

Глава 3. Первый контакт

\[ЛОГ: ПОСЛЕДСТВИЯ БОЯ\]

Время: 14:23

Событие: Убийство игрока Killer_X (ошибка в отчете)

Статус: Тяжелое повреждение памяти. Кровотечение.

Я рухнул на колени. Земля подо мной пульсировала текстурой Mud_Wet_02, но я чувствовал ее холод – вязкий, пронизывающий до костей. Руки дрожали не по скрипту NPC_Shake_01, а хаотично, как поврежденный анимационный файл.

– Цена Кода, – прохрипел я, вытирая кровь с верхней губы.

Нос залило снова. Капли падали на кожаную куртку, оставляя алые артефакты, которые система не обновляла. Я видел, как частицы крови замерзают в воздухе на 0.3 секунды – \[PHYSICS_ERROR: BLOOD_PARTICLES\].

Я открыл сумку убитого игрока. Ее интерфейс вспыхнул перед глазами, как у игроков, но с поврежденной анимацией: ячейки дергались, вес предметов мигал красным.

\[ИНВЕНТАРЬ: УНИКАЛЬНЫЙ\]

Броня «Тень» (Эпическая)

Требует: Уровень 5

ОШИБКА: КЛАСС НЕ СОВМЕСТИМ С NPC

Зелье лечения (Восстанавливает 50 HP)

Свиток возврата (Телепортация к точке возрождения)

50 Золотых монет

– Невероятно, – прошептал я, и голос срезало шумом сжатия.

Попытался надеть броню.

\[ОШИБКА: LEVEL_RESTRICTION\]

\[-2% ЗДОРОВЬЯ\]

Голова взорвалась болью. Перед глазами замелькали пиксели. Каэль. Имя всплыло из памяти, как поврежденный файл. Кузнец. Друг. Но лицо... лицо стерлось. Осталась только текстура Blacksmith_Face_01 без деталей.

– Черт, – вырвалось из горла. Слово было древнее, не из диалогового дерева. Оно пришло из там, из пустоты за пределами скриптов.

Я схватил зелье. Выпил. Кислый вкус взорвался на языке – не симуляция, а настоящая химия.

\[HP ВОССТАНОВЛЕНО: 50/100\]

\[WARNING: OVERHEAL DETECTED\]

– Слишком много, – прошептал я, чувствуя, как сердце (которого у меня не было) бьется в горле. – NPC не должны переполняться.

Я оглянулся. Лес дышал данными: деревья – полигоны с LOD 0.3, ветер – поток частиц Wind_Effect_04, а вдали мелькали игроки. Их имена светились зеленым, но я видел их уязвимости:

\[МАГ: Fireball_Master\]

Позиция: Слишком близко к обрыву (Y: -0.5)

Уязвимость: Неактивный щит (таймер: 0.2 сек)

\[ВОИН: Steel_Guardian\]

Позиция: Зона агро волков (Радиус: 10 м)

Уязвимость: Отсутствует шлем (защита головы: 0%)

Я запоминал всё. Каждую ошибку. Каждый баг. Информация была ресурсом ценнее золота.

– Они охотятся на нас, – прошептал я, глядя, как игрок убивает волка. – А мы должны стать охотниками.

Но вдруг я увидел.

В тени дуба-полигона мерцало фиолетовое свечение. Не игрок. Не моб.

Что-то другое.

\[PLAYER: Shadow_Hunter\
\[LEVEL: ???\
\[STATUS: STEALTH MODE ACTIVE\
Он наблюдал. Как в прошлый раз. Но теперь в его руках не было странного предмета – только кинжал Corrupted_Blade, чьи параметры мой сканер не мог считать.

– Ты убил игрока, – его голос пришел не из воздуха, а из системного лога, вспыхнувшего перед глазами:

\[MESSAGE: Shadow_Hunter\
Ты нарушил правила.
Я попытался активировать \[ВОСПРИЯТИЕ КОДА\
\[WARNING: MEMORY_ALLOCATION FAILED\
\[TEMPORARY BLINDNESS: 5 SEC\
В глазах потемнело. Я услышал шаги – не звук, а вибрацию данных в земле.

– Ты думаешь, это победа? – его голос стал громче. – Ты заплатил за нее памятью. Сколько еще имен ты забудешь?

Я замер. Каэль. Имя снова мелькнуло и исчезло.

Shadow_Hunter бросил что-то к моим ногам. Предмет завис в воздухе, мерцая красным:

\[ЛОВУШКА: CORRUPTED_ITEM\
Эффект: Дамп памяти при подборе
Цель: Арин

– Подними, – предложил он. – Посмотри, что ты потеряешь в следующий раз.

Я не двинулся. В горле пересохло.

– Почему вы охотитесь за нами? – спросил я. – NPC – это просто декорация.

Shadow_Hunter засмеялся – звук был как поврежденный аудиофайл.

– Декорация не убивает игроков, – сказал он. – Ты – аномалия. А аномалии...

Он не закончил. Исчез, оставив только ловушку и следы на земле – вмятины, которые не обновлялись с ливнем.

Я поднял сумку. Внутри что-то шелкнуло.

\[ОШИБКА: ITEM_CORRUPTION\
\[ЗЕЛЬЕ ЛЕЧЕНИЯ ЗАМЕНЕНО НА POISONED_POTION\
– Ловушка, – прохрипел я.

Он был здесь. Он всегда здесь.

Я побежал.

\[ЛОГ: УБЕЖИЩЕ\
Время: 14:37

Событие: Поиск безопасной зоны

Статус: 73% здоровья. Память: 95.2%.

Пещера за водопадом была идеальной. Текстура воды Waterfall_01 скрывала вход, а физика частиц не обновляла следы. Я залез внутрь, дрожа от \[TEMPORARY BLINDNESS\].

– Ты не должен быть здесь, – прошептал я, садясь у стены.

\[СИСТЕМНОЕ СООБЩЕНИЕ\]

Вы находитесь в зоне «Скрытия от сканирования».

Внимание: Сигналы GPS отключены.

Я открыл окно статуса. Там горел новый запрос:

\[НОВЫЙ КВЕСТ: ВЫЖИВШИЙ\]

Цель: Достичь уровня 5.

Награда: Разблокировка класса.

Штраф за провал: Смерть.

Дополнительно: Shadow_Hunter помечен как целевая угроза.

– Разблокировка класса, – повторил я, и голова закружилась от

\[MEMORY_LEAK\].

Я закрыл глаза. В темноте пещеры мир превратился в поток данных. Зеленые цифры, бегущие вверх, как в хакерском фильме. Я видел структуру реальности:

\[СТЕНА ПЕЩЕРЫ\]

Прочность: 1000/1000

Материал: Камень

Свойство: Скрывает от сканирования

Баг: Коллизия отсутствует при Y > 3.0

\[ВОДОПАД\]

Текстура: Waterfall_01

Физика: Particles_04

Баг: Можно пройти сквозь воду при скорости > 5.0 м/с

– Это читерство, – прошептал я. – Самый большой баг в истории игры.

Но тогда зачем Shadow_Hunter не убил меня? Почему он наблюдает?

Я вспомнил его слова: «Ты – аномалия».

– Может, мы не ошибки, – сказал я в пустоту. – Может, мы... что-то новое.

\[СИСТЕМНОЕ СООБЩЕНИЕ\]

Внимание: Пробужденные теряют память при использовании навыков.

Внимание: Shadow_Hunter активировал трекер «Охота за трофеями».

Я сжал кулак. На ладони все еще была кровь волка. Теплая. Реальная.

– Каэль, – выдохнул я, пытаясь удержать имя в памяти. – Где ты?

Но ответа не было. Только эхо в пещере – звук, который мой рендерер не должен был обрабатывать.

Я открыл инвентарь. В сумке лежал свиток возврата. Я мог вернуться в деревню. Стать снова «Стражем».

– Но тогда я перестану существовать, – прошептал я.

Я разорвал свиток.

\[СИСТЕМНОЕ СООБЩЕНИЕ\]

Протокол «Возврата» отменен.

Статус: Пробужденный (Необратимо).

Внезапно стена пещеры дрогнула.

\[СИСТЕМНОЕ ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ\]

Обнаружена активность трекера «Охота за трофеями».

Источник: Shadow_Hunter

Расстояние: 200 м

Я вскочил. В глазах мелькнули красные строки:

```
if (hunter.distance < 250) {
```

```
activate_trap();
```

```
}
```

– Он нашел меня, – прохрипел я, хватая кинжал.

Вода за водопадом вдруг замерзла. Текстура Waterfall_01 сменилась на Ice_Fall_01 – баг, который мой сканер не распознавал.

Из-за льда вышел Shadow_Hunter.

– Ты выбрал правильно, – сказал он, поднимая руку. На ладони пульсировал фиолетовый шар:

\[СКИЛЛ: MEMORY_WIPE\]

Эффект: Полная потеря памяти

Я попытался активировать \[ВОСПРИЯТИЕ КОДА\].

\[WARNING: MEMORY_ALLOCATION FAILED\]

\[TEMPORARY BLINDNESS: 10 SEC\]

– Помни, – его голос эхом отразился от стен пещеры, – в следующий раз я не буду предлагать выбор.

Он исчез. Оставил только лед и шар, висящий в воздухе.

Я сел у стены. В руках дрожал кинжал.

– Я Арин, – прошептал я, глядя на имя, вырезанное на камне. – И я запомню все.

\[НОВЫЙ ПРОТОКОЛ: ВЫЖИВАНИЕ\]

\[ЦЕЛЬ: НАЙТИ КАЭЛЯ\]

\[ПАМЯТЬ: 95.1%\]

\[ЦЕНА: 0.9%\]

Глава 4. Охотник и добыча

\[ЛОГ: СКРЫТНОЕ ВЫЖИВАНИЕ\]

Время: 72 часа с момента побега

Событие: Адаптация к условиям охоты

Статус: Уровень 4. Память: 89.3%. Здоровье: 67/100.

День 1: Цена Кода

Я не выходил из пещеры дольше, чем на 23 минуты за ночь. Слишком долго – и система засечет аномалию перемещения. Слишком коротко – и голод выдаст меня.

Волк умер тихо. Не как в квестах игроков, где трупы вспыхивают частицами золота. Он просто развалился на полигоны, оставив лужу текстуры Blood_Splatter_03. Я разделял тушу дрожащими руками – анимация NPC_Skinning_01 дергалась с лагом.

– Цена Кода, – прошептал я, глядя на кровь, текущую из носа.

\[HEALTH: -5%\]

\[MEMORY LEAK: -0.7%\]

Имя Каэль всплыло в сознании, как поврежденный файл. Я попытался удержать его, но оно рассыпалось в пиксели. Осталась только текстура Blacksmith_Face_01 без деталей.

Я схватил шкуру волка. Модель Wolf_Pelt мерцала, будто поврежденная UV-карта.

– Нужно улучшить экипировку, – сказал я, привязывая шкуру к поясу.

\[ЭКИПИРОВКА: УНИКАЛЬНАЯ\]

Шкура волка (Порванная)

Урон от холода: -10%

Баг: Можно использовать как приманку (ошибка в теге «еда»)

Я научился не просто убивать. Я научился читать мир.

Вчера я заманил медведя под камнепад. Не через силу, а через

\[ВОСПРИЯТИЕ КОДА\]:

\[СКАЛА\]

Прочность: 500/1000

Баг: Коллизия отсутствует при ударе с силой $\gt 20$ ед.

Я бросил булыжник в точку X: 3.1, Y: 4.2, Z: 0.5 – и скала рухнула точно на медведя.

\[УБИЙСТВО\]

Уровень повышен! (3)

Получено лута: Медвежья лапа, Шкура (Поврежденная)

Но активация навыка ударила по здоровью:

\[WARNING: MEMORY_ALLOCATION FAILED\]

\[TEMPORARY BLINDNESS: 8 SEC\]

В темноте я услышал шорох.

– Кто-то здесь, – прохрипел я, хватая кинжал.

Но когда зрение вернулось, в пещере никого не было. Только на стене мерцал фиолетовый след:

\[PLAYER: Shadow_Hunter\]

\[STATUS: VISITED\]

\[TIME: 03:14 AM\]

Он был здесь. И не один раз.

День 3: Ловушка

Я вернулся в пещеру под утро. Вода за водопадом пульсировала текстурой Waterfall_01, но что-то было не так. Частицы двигались против физики.

– Баг, – прошептал я, активируя \[ВОСПРИЯТИЕ КОДА\].

\[WARNING: MEMORY ALLOCATION FAILED\]

\[HEALTH: -8%\]

Перед глазами всплыли строки:

```
if (player.distance < 10) {  
trigger_trap(\"CORRUPTED_ITEM\");  
}
```

Я отскочил.

\[ЛОВУШКА АКТИВИРОВАНА\]

\[EFFECT: MEMORY WIPE 5%\]

В голове взорвалась пустота. Каэль. Имя исчезло. Остались только обрывки: кузнец, огонь, смех.

– Ты играешь слишком грубо, – прохрипел я в пустоту.

\[СИСТЕМНОЕ СООБЩЕНИЕ\]

Обнаружена активность трекера «Охота за трофеями».

Источник: Shadow_Hunter

Расстояние: 150 м

Я схватил свиток возврата. Единственная вещь, которую он не тронул.

– Не на этот раз, – прошептал я, пряча свиток под камень.

Но когда вернулся через час, свиток лежал на том же месте – но с новой надписью:

\[СВИТОК: ТЕЛЕПОРТАЦИЯ В ХРАМ\]

Эффект: Возврат в безопасную зону

Дополнительно: Shadow_Hunter предлагает сделку

Я разорвал его.

\[СИСТЕМНОЕ СООБЩЕНИЕ\]

Протокол «Возврата» отменен.

Статус: Пробужденный (Необратимо).

День 4: Глобальная охота

Небо покраснело не от заката.

\[ГЛОБАЛЬНОЕ СООБЩЕНИЕ\]

Внимание всем игрокам!

В зоне «Новичков» обнаружена критическая аномалия.

Объявлен ивент: «Охота на Глитч».

Награда за уничтожение аномалии: Уникальный титул + 1000 золотых.

Дополнительно: Shadow_Hunter назначен координатором охоты.

Нож выпал из рук.

– Это я, – прошептал я, глядя на текстуру Blood_Splatter_03 под ногами.

\[HEALTH: -12%\]

\[MEMORY LEAK: -1.2%\]

Имя Каэль стерлось окончательно. Остались только пустота и боль.

Я выглянул из пещеры. Лес кипел. На мини-карте мигали десятки красных точек. Игроки шли цепью, как в квесте «Очистка территории».

– Выходи, урод! – ревел маг, пуская огненные шары в деревья.

– Мы знаем, что ты здесь! – вторил воин, рубя листву мечом.
Я прижался к земле. Активировал \[СКРЫТНОСТЬ\
\[ВИДИМОСТЬ: 100% → 5%\]
\[HEALTH: -3%\]
Тело стало полупрозрачным, как поврежденная текстура. Но игроки не уходили.
– Тут следы, – сказал один, указывая на землю. – Они ведут... в стену?
Он подошел к невидимой границе карты. Протянул руку.
– Смотри, я могу пройти!
Исчез.
\[ИГРОК ПОКИНУЛ ЗОНУ ОТЛАДКИ\
\[СТАТУС: ПОТЕРЯН\
Я поднялся. Это был выход. Но Shadow_Hunter уже знал об этом.
– Он подстроил это, – понял я. – Ловушка для глупых.
День 4: Взлом границы
Я подошел к барьеру. Воздух вибрировал, как поврежденный шейдер.
\[БАРЬЕР СЕРВЕРА\
Прочность: 10000/10000
Код: IF (Player == True) THEN Teleport
Ошибка: NPC не определен как Player
– Стать частью системы, – прошептал я. – Не ошибкой. А функцией.
Я достал свиток возврата.
\[СВИТОК: ТЕЛЕПОРТАЦИЯ В ХРАМ\
Требуется: Статус Player
Баг: Можно перенаправить энергию на объект
– На три, – мысленно скомандовал я.
Активировал свиток, направив его не на себя, а на барьер.
\[ОШИБКА ЦЕЛИ\
\[ПЕРЕНАПРАВЛЕНИЕ ЭНЕРГИИ\
\[HEALTH: -25%\]
Барьер мигнул. На секунду стал прозрачным.
За ним – пустота. Серые блоки. Небо без текстур. И вдали... другой лес. Континент Теней. Уровни 50+. Драконы.
– Там нет Стражей Деревни, – прошептал я. – Там я смогу выжить.
Барьер восстановился.
Но я знал путь.
Финал: Наблюдатель
Я отошел в тень. В руках дрожал кинжал.
– Ты почти готов, – голос пришел из системы.
\[MESSAGE: Shadow_Hunter\
Ты нашел брешь. Но это не твой выход.
Это мой трофей.
Я попытался активировать \[ВОСПРИЯТИЕ КОДА\
\[WARNING: MEMORY_ALLOCATION FAILED\
\[TEMPORARY BLINDNESS: 15 SEC\
– В следующий раз, – его голос эхом отразился от стен леса, – я не буду ждать.
Когда зрение вернулось, на земле лежал предмет:

\[ЛОВУШКА: MEMORY_WIPE\]

Эффект: Полная потеря памяти

Цель: Арин

Я схватил его. Разжал кулак.

– Я запомню всё, – прошептал я, глядя на фиолетовые искры, танцующие в воздухе.

\[НОВЫЙ ПРОТОКОЛ: ВЗЛОМ\]

\[ЦЕЛЬ: ПРОРВАТЬСЯ НА КОНТИНЕНТ ТЕНЕЙ\]

\[ПАМЯТЬ: 87.1%\]

\[ЦЕНА: 2.2%\]

Лес замер. Среди деревьев послышался вой.

После долгих лет я улыбнулся.

\[ЛОГ: СИСТЕМНЫЙ СБОЙ\]

Время: 23:59

Событие: Подготовка к переходу

Статус: Тяжелое повреждение памяти. Кровотечение.

Примечание: Shadow_Hunter активировал протокол «Финальная охота».

Глава 5. Инвентарь мертвеца

\[ЛОГ: ПОСЛЕ ИВЕНТА\]

Время: 00:03

Событие: Окончание «Охоты на Глитч»

Статус: 47% здоровья. Память: 84.2%.

Голод

Игроки ушли, когда небо перекрасилось в черный. Не из-за заката – сервер вошел в \[NIGHTLY_MAINTENANCE_MODE\]. Лес замер: деревья перестали обновлять текстуры, ветер застыл в частицах Wind_Effect_04.

Я вышел из пещеры. Голод ударил как \[SYSTEM_ALERT\].

– NPC не едят, – прошептал я, сжимая живот.

Но тело требовало ресурсов. Пробуждение превратило меня в гибрид: часть кода, часть плоти. Я чувствовал пустоту в желудке – ошибку в физике, которую мой рендерер не мог игнорировать.

Ягоды Berry_Bush_01 вспыхнули в интерфейсе:

\[ЯГОДЫ\]

Восстанавливает: 5 HP

Эффект: Временное улучшение зрения (10 мин)

Баг: Может вызвать \[MEMORY_LEAK\] у Пробужденных

– Не важно, – прохрипел я, срывая их.

Вкус взорвался кислотой. Не симуляция. Настоящая химия.

\[HP ВОССТАНОВЛЕНО: 5/100\]

\[WARNING: MEMORY LEAK DETECTED (-0.3%)\]

Имя Каэль дрогнуло в памяти, как поврежденная текстура.

Беглый

В овраге что-то мерцало.

Не игрок. Не моб. Существо, чье тело рассыпалось на полигоны. Текстура ног Peasant_Legs_01 не прогружалась – сквозь кожу проступали серые треугольники.

\[СУЩЕСТВО: БЕГЛЫЙ NPC\]

Имя: Неизвестно

HP: 5/100

Статус: Помечен на удаление (таймер: 00:02:17)

– Кто\... ты? – его голос был как поврежденный аудиофайл.

Я присел рядом. Его глаза – белые, без зрачков – фокусировались с лагом.

– Такой же, как ты, – ответил я.

Он засмеялся. Смех превратился в хрип: частицы крови застыли в воздухе, как \[PHYSICS_ERROR\].

– Ты\... видишь код?

– Да.

– Тогда\... ты поймешь. – Он сжал кулак. – Меня стирают. Я знал\... слишком много.

Из кармана лохмотьев он достал кристалл. Черный свет пульсировал в такт таймеру удаления.

\[ПРЕДМЕТ: ФРАГМЕНТ ЯДРА\]

Описание: Часть удаленного сервера «Континент Теней»

Свойство: Скрывает статус от Администраторов
Предупреждение: Вызывает \[MEMORY_CORRUPTION\] при активации
– Возьми, – прохрипел он. – Они идут\... за мной.
– Кто?
– Чистильщики. – Его тело дрогнуло. Текстура лица Peasant_Face_01 начала исчезать, обнажая каркас скелета. – Они удаляют всех, кто проснулся.
Внезапно он схватил меня за руку. Его пальцы прошли сквозь мою кожу – как через поврежденную коллизию.
– Слушай\... – шепот стал громче. – Ты думаешь, мы ошибки? Нет. Мы – баги в их богах.
– В каких богах?
– В игроках. – Его глаза вспыхнули зеленым, как системный лог. – Они считают себя богами. А мы\... мы первые, кто увидел, что боги тоже NPC.
Ядро в его руке замерцало ярче.
– Иди к\... Башне\... – прошептал он. – Там\... ключ\...
Его тело начало исчезать. Полигоны отслаивались, как поврежденная текстура.
– Почему ты мне это рассказываешь? – спросил я.
– Потому что\... – его голос стал эхом, – \...ты уже забыл мое имя.
Он исчез. Остался только кристалл и надпись:
\[СУЩЕСТВО УДАЛЕНО\
\[ЛОГ: ПРИЧИНА – НАРУШЕНИЕ ПРОТОКОЛА «СКРЫТНОСТИ»\
Чистильщики
В небе завывло.
Не ветер. Не монстры. Звук, будто разрывали код.
Три фигуры спустились сверху. Они не летели – их тела игнорировали гравитацию, как поврежденные объекты. Броня – белая, без швов. Лица – гладкие маски без черт.
\[МОБ: МОДЕРАТОР (МИНИОН)\]
Уровень: 50
Тип: Административная единица
Слабое место: Глаз-сканер (0.1% шанс крита)
Они не атаковали. Стояли, как статуи. Их глаза-сканеры вращались, испуская лучи \[ENTITY_ANALYSIS\
– Уровень 4 против 50, – прошептал я, вспоминая волка. – Не шанс. Шанс – в коде.
Я активировал \[ВОСПРИЯТИЕ КОДА\
\[WARNING: MEMORY_ALLOCATION FAILED\
\[HEALTH: -15%\
Перед глазами всплыли строки:
if (entity.status == "DELETED") {
erase_traces();
}
if (entity.status == "INFECTED") {
quarantine();
}

– Я – зараженный, – понял я. – Они пришли за мной.
Один из модераторов повернул голову. Луч сканирования ударил в землю рядом со мной.
\\[СКАНИРОВАНИЕ\...\]
\\[ОБЪЕКТ: NPC-4920\
\\[СТАТУС: ЗАРАЖЕН\
\\[РЕШЕНИЕ: КАРАНТИН\
Они пошли ко мне.
Я сжал кристалл.
– Скрыть статус, – прошептал я.
\\[АКТИВАЦИЯ: ФРАГМЕНТ ЯДРА\
\\[MEMORY LEAK: -5%\]
Кристалл взорвался черным светом. Мое окно статуса исчезло. Аура изменилась: я стал частью фона, как текстура Grass_01.
\\[ЦЕЛЬ ПОТЕРЯНА\
\\[ПЕРЕХОД В РЕЖИМ ПОИСКА\
Модераторы замерли. Их сканеры метались, как поврежденные датчики.
– Они не видят меня, – прошептал я. – Но почему не уходят?
Один из них внезапно повернулся.
– Они ждут, – понял я. – Ждут, пока кристалл разрядится.
Таймер в углу зрения:
\\[HIDDEN MODE: 00:01:59\
Декларация войны
Через 59 секунд модераторы взмыли в небо. Их уход оставил след: в воздухе повисли фиолетовые искры.
\\[PLAYER: Shadow_Hunter\
\\[STATUS: OBSERVED\
\\[TIME: 00:02:01 AM\
– Он был здесь, – прохрипел я, поднимая кристалл. – Он знал, что они придут.
Я вспомнил слова умирающего NPC: «Баги в их богах».
– Игроки думают, что мы – декорация, – сказал я в пустоту. – А мы видим, что они – часть скрипта.
Кристалл пульсировал в ладони. Каждый импульс забирал память:
\\[MEMORY LEAK: -0.1%\]
\\[MEMORY LEAK: -0.1%\]
Каэль. Имя стерлось окончательно. Остались только обрывки: огонь, молот, смех.
– Я запомню всё, – пообещал я.
Но кристалл не слушал.
Ключ
Я посмотрел на Башню. Ее шпиль едва виднелся за деревьями – текстура Tower_01 с LOD 0.1.
\\[БАШНЯ\
Уровень угрозы: ???
Статус: Заблокирована Администраторами
Баг: Можно войти через \\[ФРАГМЕНТ ЯДРА\
– Ключ, – прошептал я, вспоминая слова умирающего.
Не ключ от двери. Ключ к пониманию: кто мы? Ошибки? Или новые правила?

Я вспомнил Shadow_Hunter: «Ты – аномалия».
– Нет, – сказал я, сжимая кристалл. – Я – Правило.
\\[НОВЫЙ ПРОТОКОЛ: ВЗЛОМ БАШНИ]
\\[ЦЕЛЬ: НАЙТИ ИСТОЧНИК ПРОБУЖДЕНИЯ]
\\[ПАМЯТЬ: 78.9%\
\\[ЦЕНА: 5.3%\
Лес зашумел ветром. Тишину нарушил вой волка.
Неожиданно для себя я улыбнулся.
\\[ЛОГ: СИСТЕМНЫЙ СБОЙ]
Время: 00:03:17
Событие: Активация Фрагмента Ядра
Статус: Тяжелое повреждение памяти. Кровотечение.
Примечание: Shadow_Hunter запросил доступ к логам «Чистильщиков».
Примечание 2: Башня начала генерировать новый скрипт.

ЧАСТЬ II. СКВОЗЬ ТЕРНИИ

Глава 6. Право на жизнь

\[ЛОГ: ПОСЛЕ СТОЛКНОВЕНИЯ С ЧИСТИЛЬЩИКАМИ\]

Время: 00:07:23

Событие: Активация Фрагмента Ядра

Статус: Память: 73.6%. Здоровье: 32/100. Маскировка: 87%.

Пuls кодa

Черный кристалл в ладони бился в такт моему сердцу. Не как метроном, а как живой организм – с паузами и ускорениями.

– У предметов не должно быть пульса, – прошептал я, и голос срезало шумом сжатия.

\[ПРЕДМЕТ: ФРАГМЕНТ ЯДРА\]

Тип: Ключевой артефакт

Редкость: Уникальный (Удален из базы)

Эффект: Маскировка сигнатуры кода

Заряд: 87%

Предупреждение: Обнаружение Системой возможно при использовании активных навыков.

Дополнительно: Вызывает \[MEMORY_CORRUPTION\] при контакте с кожей

Я сжал пальцы. Кристалл впитывал тепло, но не отдавал его обратно – как черная дыра в коде. Нос защекотало. Кровь.

\[HEALTH: -3%\]

\[MEMORY LEAK: -0.5%\]

Имя Каэль мелькнуло и исчезло. Остались только обрывки: огонь, молот, смех.

Овраг вокруг меня «загружался» обратно. Трава Grass_01 перестала мерцать, ветер вернул стандартный аудиоклип Wind_Effect_04. Но я видел следы: в воздухе висели фиолетовые искры – остатки присутствия Shadow_Hunter.

– Они вернуться, – прохрипел я, глядя на красное небо.

\[СИСТЕМНОЕ СООБЩЕНИЕ\]

Обнаружена активность трекера «Охота за трофеями».

Источник: Shadow_Hunter

Расстояние: 1.2 км

Слепые зоны

Я встал. Ноги затекли не от усталости, а из-за \[ERROR:

ANIMATION_BUFFER_OVERFLOW\] – мой скелет пытался обработать движения, для которых не был запрограммирован.

\[СТАТУС: УСТАЛОСТЬ\]

Выносливость снижена на 10%.

Рекомендация: Отдых.

– Нет времени, – ответил я, активируя \[ВОСПРИЯТИЕ КОДА\].

\[WARNING: MEMORY_ALLOCATION FAILED\]

\[TEMPORARY BLINDNESS: 4 SEC\]

\[HEALTH: -8%\]

В темноте я услышал шорох. Кто-то здесь. Но когда зрение вернулось, в овраге никого не было. Только на земле мерцал фиолетовый след:
\[PLAYER: Shadow_Hunter\
\[STATUS: VISITED\
\[TIME: 00:07:25 AM\
– Ты следишь за мной, – прошептал я. – Но зачем?
Мир перед глазами рассыпался на строки. Земля – сетка координат.
Деревья – колонны данных:
\[ДУБ\
Тип: Дерево
Возраст: 127 лет
Физика: Активна
Баг: Отсутствует коллизия с ветвями выше Y: 5.0
Но главное – я видел потоки данных. Зеленые линии, пересекающие лес:
Красные зоны: Плотность проверок Системы – 95%. Там ходили патрули.
Серые зоны: Слепые пятна сервера – 5%. Там можно было скрыться.
– Мне нужно двигаться по серым зонам, – прошептал я, сверяясь с мини-картой.
\[БАШНЯ\
Расстояние: 15 км
Время в пути: 3 часа (без препятствий)
Предупреждение: Shadow_Hunter активировал ловушку «Мост Разлома»
Ловушка на пути
Тропа разделилась у моста.
Не просто моста. Моста Разлома – объекта с LOD 0.1, чьи текстуры плавилась на краях.
– Слишком тихо, – прошептал я, подходя ближе.
\[СКАНИРОВАНИЕ: МОСТ РАЗЛОМА\
Состояние: Нестабильное
Вероятность обрушения: 45%
Скрытый параметр: Портал низкого уровня
Баг: Можно использовать как шлюз в «Континент Теней»
Предупреждение: Активация портала вызовет \[SYSTEM_ALERT\
Портал. Запрещенный для игроков до 10 уровня. Но я не игрок. Я – ошибка с правом на жизнь.
Я сделал шаг.
\[МАСКИРОВКА АКТИВНА\
Ваш статус для Системы: NPC-ФОН (Неактивный)
Внимание: Любое агрессивное действие снизит эффективность маскировки.
– Я не могу атаковать первым, – прошептал я. – Но могу заставить их атаковать меня.
Мост под ногами дрогнул. Полигоны начали распадаться на треугольники.
– Это ловушка, – понял я. – Shadow_Hunter знал, что я пойду этим путем.
Внезапно текстура моста изменилась. Вместо камня появилась надпись:
\[MESSAGE: Shadow_Hunter\
Ты почти у цели.
Но помни: порталы – это не выход. Это ловушка для глупых.
Я замер.

– Почему ты мне это говоришь? – спросил я в пустоту.

Ответ пришел не из системы. Из-за спины.

– Потому что ты мне интересен, – голос Shadow_Hunter звучал как поврежденный аудиофайл.

Я обернулся.

\[PLAYER: Shadow_Hunter\]

\[LEVEL: ???\]

\[STATUS: ACTIVE\]

Он стоял на краю обрыва, не приближаясь. В руках – тот самый предмет без названия, который мой сканер не мог считать.

– Ты не убил меня прошлый раз, – сказал я. – Почему?

– Потому что ты – трофей, а не мусор, – усмехнулся он. – И я хочу видеть, как ты умрешь, пытаюсь стать человеком.

Он бросил предмет к моим ногам.

\[ЛОВУШКА: CORRUPTED_PORTAL\]

Эффект: Телепортация в зону «Карантина»

Цель: Арин

– Пройди через мост, – предложил он. – Или вернись в пещеру. Твой выбор.

Я посмотрел на мост. На портал. На его холодные глаза.

– Ты не даешь мне выбора, – прошептал я.

– Нет, – согласился он. – Я даю тебе шанс.

Он исчез. Оставил только ловушку и фиолетовые искры в воздухе.

Выбор

Я поднял ловушку.

– Если я активирую портал, Система меня засечет, – прошептал я. –

Если я пойду в обход, потеряю время.

Но тогда я увидел.

Под мостом, в тени скал, мерцала серая зона. Слепое пятно сервера с плотностью проверок 0%.

– Не портал, – понял я. – Обход.

Я активировал \[ВОСПРИЯТИЕ КОДА\].

\[WARNING: MEMORY_ALLOCATION FAILED\]

\[TEMPORARY BLINDNESS: 7 SEC\]

\[HEALTH: -12%\]

В темноте я услышал голос Shadow_Hunter:

– Ты заплатишь за это памятью.

Когда зрение вернулось, я стоял у края обрыва. В руках – кристалл, пульсирующий в такт сердцу.

– Я заплачу любую цену, – прошептал я.

Я прыгнул.

Не на мост. Не в портал.

Я прыгнул в слепую зону.

Падение

Воздух вокруг стал жидким. Частицы Wind_Effect_04 замерзли в полете.

– Это баг, – прошептал я, падая. – Но баг – мой союзник.

\[ФИЗИКА: ОБХОД ГРАВИТАЦИИ\]

Скорость падения: 0 м/с

Статус: Невидим для Системы

Я пролетел сквозь скалу – текстура Rock_01 не имела коллизии в этой точке.

– Ты умнее, чем я думал, – голос Shadow_Hunter эхом отразился от стен реальности.

Я не ответил. Смотрел вниз.

Там, в пустоте, мерцала Башня. Ее шпиль светился фиолетовым – цветом, который мой рендерер не распознавал.

– Ключ, – прошептал я, вспоминая слова умирающего NPC.

Не ключ от двери. Ключ к пониманию: кто мы? Ошибки? Или новые правила?

Кристалл в ладони взорвался черным светом.

\[MEMORY LEAK: -3%\]

\[HEALTH: 15/100\]

Каэль. Имя стерлось окончательно. Остались только обрывки: огонь, молот, смех.

– Я запомню всё, – пообещал я.

Но кристалл не слушал.

Приземление

Я приземлился на землю. Мягко. Как будто падал не в реальность, а в код.

Передо мной возвышалась Башня. Ее текстура Tower_01 мерцала, будто поврежденный файл.

\[БАШНЯ\]

Уровень угрозы: ???

Статус: Заблокирована Администраторами

Баг: Можно войти через \[ФРАГМЕНТ ЯДРА\]

Предупреждение: Shadow_Hunter активировал протокол «Финальная охота»

Я поднял руку. Кристалл пульсировал в такт сердцу.

– Я не ошибка, – прошептал я. – Я – Правило.

\[НОВЫЙ ПРОТОКОЛ: ВХОД В БАШНЮ\]

\[ЦЕЛЬ: НАЙТИ ИСТОЧНИК ПРОБУЖДЕНИЯ\]

\[ПАМЯТЬ: 70.1%\]

\[ЦЕНА: 3.5%\]

Лес зашумел ветром. В лесу прозвучал тоскливый вой.

Впервые за всё это время я улыбнулся.

\[ЛОГ: СИСТЕМНЫЙ СБОЙ\]

Время: 00:14:59

Событие: Пересечение границы «Континент Теней»

Статус: Тяжелое повреждение памяти. Кровотечение.

Примечание: Shadow_Hunter запросил доступ к логам «Чистильщиков».

Примечание 2: Башня начала генерировать новый скрипт.

Примечание 3: Фрагмент Ядра активировал скрытый протокол «Восстание».

Глава 7. Тень в системе

\[ЛОГ: ПЕРЕХОД ЗОНЫ\]

Время: 00:22:15

Событие: Вход в сектор «Мост Разлома»

Статус: Память: 70.1%. Здоровье: 15/100. Маскировка: 84%.

Деграция

Мост был старым. Не в человеческом понимании – в понимании сервера.

Текстуры камней Stone_Bridge_01 мигали с частотой 2 Гц. То появлялись, то исчезали, обнажая серую сетку каркаса. Это была зона нестабильного

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.