

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

NPC: Протокол свободы

1. Пробуждение кода

http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=73506713

SelfPub; 2026

Аннотация

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 удаления 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	5
ЧАСТЬ I. ОШИБКА В КОДЕ	12
Глава 1. Цикл	12
Глава 2. Побег	20
Глава 3. Первый контакт	27
Глава 4. Охотник и добыча	36
Глава 5. Инвентарь мертвеца	44
ЧАСТЬ II. СКВОЗЬ ТЕРНИИ	52
Глава 6. Право на жизнь	52
Глава 7. Тень в системе	62
Конец ознакомительного фрагмента.	63

Дмитрий Северов
НРС: 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 Нобранца» 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 удлиннились, 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, – прошелестел 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 попадают.

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 гу-
дело: 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, пре-
вращая 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 оттенки

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 во-

круг 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 за-

плачу 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 прочесть 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 кровоточит 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 дерга-

лись, 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 аггро 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,

мерцающая 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 щелкнуло.

\[ОШИБКА: ИТЕМ_CORRUPTION\]

\[ЗЕЛЬЕ ЛЕЧЕНИЯ ЗАМЕНЕНО НА
POISONED_POTION\]

– 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,

дрожая 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 закружи-

лась от

\[MEMORY_LEAK\].

Я закрыл глаза. В темноте пещеры мир превратился в по-

ток 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 $Y \setminus > 3.0$

\[ВОДОПАД\]

Текстура: Waterfall_01

Физика: Particles_04

Баг: Можно пройти сквозь воду при скорости $\setminus > 5.0$ 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. Теп-

лая. Реальная.

– Каэль, – выдохнул я, пытаюсь 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 разделявал 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]

Требует: 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 систем-
ный 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 по-
врежденная
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 завывало.

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 оста-

вил 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 об-

рывки: 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%.

Пульс кода

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 пы-

тался 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 улынулся.

\[ЛОГ: СИСТЕМНЫЙ СБОЙ\]

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%.

Деградация

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.