

18+

Юрий Драздов

Кровавый фарм-  
сервер:  
Архитектор  
резни

**Юрий Драздов**  
**Кровавый фарм-сервер:**  
**Архитектор резни**

*<https://litres.ru/74150988>*

*ISBN 9785007009041*

**Аннотация**

Арт, талантливый аналитик, способный видеть слабые места и вероятности смерти, пытается выжить в жестоком мире Пантеона. Неожиданно он получает смертельно опасный «дар»: Топ-3, могущественные администраторы реальности, уставшие от вечности, назначают его Системным Букмекером. Теперь Арт может не только предсказывать вероятности, но и редактировать их, изменяя саму ткань бытия. Однако за это право приходится платить — эмоциональная блокада «Анестезия» постепенно уничтожает в нём человека.

# Содержание

|                                       |     |
|---------------------------------------|-----|
| Глава 1: Ультиматум Топ-3             | 6   |
| Часть 1: Механика власти              | 7   |
| Часть 2: Рутинa букмекера             | 20  |
| Часть 3: Суд титанов                  | 30  |
| Часть 4: Математика геноцида          | 43  |
| Часть 5: Тест реальности              | 50  |
| Часть 6: Архив уязвимостей            | 57  |
| Часть 7: Первый камень                | 61  |
| Глава 2: Математика геноцида          | 67  |
| Часть 1: Невыполнимая задача          | 68  |
| Часть 2: Анатомия конфликта           | 81  |
| Часть 3: Проповедь Первой Крови       | 90  |
| Часть 4: Архитектор и его инструменты | 99  |
| Часть 5: Тени прошлого                | 106 |
| Часть 6: Затишье перед бурей          | 112 |
| Глава 3: Редактор реальности          | 117 |
| Часть 1: Лаборатория Букмекера        | 118 |
| Часть 2: Подопытный полигон           | 131 |
| Часть 3: Побочный эффект              | 145 |
| Часть 4: Пределы контроля             | 153 |
| Часть 5: Новый протокол               | 157 |
| Глава 4: Архив уязвимостей            | 161 |
| Часть 1: Точка отсчёта                | 162 |



# **Кровавый фарм-сервер: Архитектор резни**

**Юрий Драздов**

© Юрий Драздов, 2026

ISBN 978-5-0070-0904-1

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

# Глава 1: Ультиматум Топ-3

# Часть 1: Механика власти

Серый рассвет двадцать второго дня в Разрушенном Форпосте ничем не отличался от предыдущих — то же свинцовое небо, тот же запах сырости и гари, те же далёкие крики падальщиков за восточной стеной. Но Арт, проснувшись на своей жёсткой лежанке из шкур падальщика, уже не был тем человеком, который засыпал здесь месяц назад. Он был чем-то иным. Чем-то, что существовало на границе между игроком и администратором, между предсказателем и творцом, между человеком и функцией.

Он сел, привычно коснувшись двух амулетов на шее. «Сердце Королевы» грело кожу ровным, успокаивающим теплом — его вечный якорь, талисман, который он не снимал даже во сне. «Зрачок», созданный из глаза Костяного Змея, пульсировал холодным светом, но теперь этот свет был иным — более ярким, более требовательным. Словно сам кристалл чувствовал, что его хозяин перестал быть просто наблюдателем и стал кем-то большим. Или меньшим, в зависимости от того, как смотреть.

Арт активировал «Калькулятор Вероятности» и осмотрел общий зал. Цифры заплясали перед глазами, но теперь они были не просто полупрозрачной пеленой, наложенной на ре-

альность. Они были частью его зрения — такой же естественной, как способность различать цвета. Над Кордом, дремавшим у очага, пульсировала цифра 22% — стандартный риск, связанный со старыми ранами и постоянным напряжением. Над Руном, храпевшим на своей скамье, — 31%. Над Мартой, свернувшейся в углу, — 38%. Над Торвом — 18%. Над Шеном — 40%. Над Эли — 42%. Все эти цифры были ему знакомы. Он видел их каждое утро, каждый вечер, каждую ночь. Они были его компасом, его картой, его единственной константой в мире, где всё остальное давно перестало быть стабильным.

И над Айлой, спавшей в лазарете, пульсировала цифра: 11%. Неизменная. Как швейцарские часы. Как якорь, держащий его в этом мире.

Но теперь рядом с каждой цифрой пульсировала новая иконка — маленькая, едва заметная кнопка с надписью «Редактировать». Она появилась после его инициации, после того как Топ-3 сделали его Системным Букмекером. Она была похожа на открытую дверь — или на западню. Арт знал, что может нажать на неё в любой момент. Может изменить вероятность смерти Корда с 22% на 2%. Может сделать так, чтобы Эли никогда не получала ранений в бою. Может превратить своих людей в неуязвимых, бессмертных, абсолютно защищённых существ.

Но он также знал цену. Система всегда требовала баланса. Если он уменьшит риск для своих, риск для кого-то другого — незнакомого, невидимого, безымянного — возрастёт. Таков был закон вероятности. Таков был закон его новой должности. Он был не просто аналитиком. Он был балансиром. И каждое его решение имело последствия, расходившиеся кругами по всему серверу, как волны от брошенного в воду камня.

Он отвёл взгляд от кнопок. Пока что он не нажимал на них. Пока что он только изучал, только анализировал, только пытался понять границы своей новой силы. Но он знал, что однажды — возможно, сегодня, возможно, завтра — ему придётся сделать выбор. И он не был уверен, что готов к этому выбору.

Арт поднялся с лежанки и направился в общий зал, который за последние дни преобразился до неузнаваемости. То, что когда-то было просто таверной — грубо сколоченные столы, очаг, лежанки из шкур, — теперь напоминало штаб-квартиру небольшой, но амбициозной корпорации. Вдоль стен тянулись новые столы, заваленные бумагами, картами и какими-то примитивными вычислительными устройствами, которые Торв смастерил из костяных пластин и алхимических кристаллов. На стене висел огромный экран — тот

самый, который Арт использовал для трансляций во время турниров, — и сейчас на нём отображались текущие коэффициенты, ставки и балансы.

В центре этого хаоса, словно паук в паутине, сидел Скольд. Букмекер, когда-то нервный и дёрганный, теперь выглядел почти величественно — в своём роде. Его роба была новой, сшитой из дорогой ткани, добытой в одном из недавних рейдов. Его пальцы, когда-то дрожавшие от страха, теперь летали над бумагами с точностью и скоростью, которые выдавали многолетнюю практику. Он был в своей стихии. Он был легален. Он был официальным представителем Системного Букмекера в секторе 7-Гамма — и это звание, судя по его сияющим глазам, стоило всех пережитых страхов.

— Аналитик! — воскликнул он, увидев Арта. — Доброе утро! У нас уже семнадцать новых запросов на ставки. Три от нейтральных лагерей, два от союзников, один от «Костоломов» — Гаррон хочет знать, какие у нас коэффициенты на его следующий рейд. И ещё один анонимный запрос — очень крупный, очень подозрительный. Я думаю, это кто-то из бывших людей Дилера пытается проверить, насколько мы серьёзны.

— Что за запрос? — спросил Арт, подходя к столу.

— Они хотят поставить пятьдесят тысяч единиц ценности на то, что наш лагерь не переживёт следующий месяц, — ответил Скольд и нервно хихикнул. — Представляете? Они ставят против нас! Какая наглость! Какое неуважение! Я, конечно, сразу же отказал, но...

— Но что?

Скольд замялся, перебирая пальцами край своей новой робы.

— Но я подумал, что, может быть, нам стоит принять эту ставку? Просто чтобы показать, что мы ничего не боимся? И заодно заработать?

Арт задумался. С одной стороны, принимать ставку против собственного выживания было бы демонстрацией силы — или глупости. С другой стороны, это могло быть ловушкой. Кто-то — возможно, бывший соратник Дилера, возможно, кто-то ещё — пытался проверить, насколько серьёзно Форпост относится к своей новой репутации. Если они откажутся, это будет выглядеть как слабость. Если примут — как глупость.

— Прими ставку, — сказал он наконец. — Но коэффициент поставь один к одному. Не больше. Если кто-то хочет

поставить против нас, пусть знает: мы уверены в своём выживании настолько, что готовы рисковать на равных.

Скольд просиял и тут же начал что-то быстро записывать в свои бумаги. Арт отошёл к окну и выглянул во двор. Там, на тренировочной площадке, Рун гонял новичков, и его рёв был слышен даже сквозь стены. Марта и Эли отработывали парные упражнения с копьями. Торв возился в кузне, и дым поднимался над крышей серой, ленивой струйкой. Всё выглядело как обычно. Всё выглядело как мирная, спокойная жизнь.

Но Арт знал, что это иллюзия.

Его интерфейс моргнул, оповещая о новом запросе на редактирование. На этот раз запрос исходил не от него — он был автоматическим, сгенерированным Системой в ответ на какое-то событие в регионе. Арт открыл его и пробежался глазами по данным.

Группа из пяти игроков — новичков из соседнего лагеря «Пеплы» — попала в засаду виверн в Восточных Пустошах. Их шансы на выживание составляли 12%. Система, следуя каким-то своим непостижимым алгоритмам, предлагала Арту вмешаться. Изменить вероятность. Повысить шансы на выживание — или понизить.

Арт смотрел на эти цифры и чувствовал, как внутри что-то сжимается. Он не знал этих людей. Не знал их имён, их лиц, их историй. Они были для него просто данными — строками в интерфейсе, процентами в таблице. Но он знал, что где-то там, в серой мгле Пустошей, пять человек сражаются за свою жизнь. И их судьба сейчас зависела от его решения.

Он мог повысить их шансы. Мог потратить немного Очков Влияния — ресурса, который он зарабатывал через успешные букмекерские операции, — и сделать так, чтобы виверны промахнулись. Чтобы стрела попала в глаз, а не в плечо. Чтобы уклонение удалось, а не провалилось. Это было в его власти.

Но Система требовала баланса. Если он спасёт этих пятерых, где-то в другом месте погибнут другие. Возможно, не сегодня. Возможно, не завтра. Но волна, вызванная его вмешательством, прокатится по серверу и ударит по кому-то ещё. Такова была механика его дара. Такова была цена.

Арт закрыл запрос. Он не стал вмешиваться. Не потому что ему было всё равно — потому что он не хотел играть в Бога. Пока что не хотел.

— Ты опять считаешь, — раздался голос за спиной.

Он обернулся. Айла стояла в дверях лазарета, скрестив руки на груди. Она была без своего обычного кожаного фартука — просто в серой робе, но «Шёпот смерти» висел на поясе, как всегда. Её короткие тёмные волосы были взлохмачены, а под глазами залегли глубокие тени — она, как всегда, не спала. Но в её глазах горел тот самый холодный, аналитический огонь, который Арт научился распознавать за последние недели. Огонь, который означал, что она что-то поняла. Что-то важное.

— Считаю, — подтвердил он. — Запрос от Системы. Группа новичков попала в засаду. Я мог вмешаться.

— Но не стал.

— Не стал.

Айла кивнула, словно ожидала этого ответа, и подошла ближе.

— Я закончила анализ, — сказала она и протянула ему небольшой кристалл-накопитель. — Того, что ты просил. Снимки твоей нейронной сети до и после инициации. Результаты... интересные.

Арт взял кристалл и активировал его. Над столом развернулась голограмма — подробная схема человеческого мозга, расчерченная разноцветными линиями и помеченная какими-то символами, которые он не до конца понимал. Но Айла, стоявшая рядом, начала объяснять, указывая на разные участки схемы:

— Вот здесь — префронтальная кора. Она отвечает за принятие решений, за планирование, за анализ. Видишь, как она светится? После инициации её активность выросла на двести сорок процентов. Ты теперь думаешь быстрее, считаешь точнее, прогнозируешь дальше. Это то, что и должна была сделать Система, чтобы превратить тебя в идеального Букмекера.

— А здесь? — Арт указал на другой участок, который был затемнён, почти невидим.

— А здесь, — продолжила Айла, и её голос стал тише, — миндалевидное тело. Центр эмоциональной регуляции. Эмпатия. Страх. Сострадание. Его активность упала на семьдесят восемь процентов. Система не просто усилила твои аналитические способности. Она целенаправленно подавила твою способность чувствовать. Чтобы ты мог принимать решения, не отвлекаясь на эмоции. Чтобы ты мог редактиро-

вать вероятности, не мучаясь виной.

В комнате повисла тишина. Арт смотрел на затемнённый участок схемы и чувствовал, как внутри что-то медленно, неотвратно холодеет. Он знал, что изменился. Чувствовал это каждый день — в том, как ровно бьётся его сердце при виде смерти, в том, как легко он принимает решения, которые раньше давались ему с трудом, в том, как спокойно он смотрит на цифры, за которыми стоят живые люди. Но увидеть это подтверждение — наглядное, графическое, неопровержимое — было иначе. Это делало изменение реальным. Необратимым.

— Это можно исправить? — спросил он.

Айла долго молчала. Затем покачала головой:

— Не знаю. Это не болезнь, Арт. Это не проклятие, которое можно снять заклинанием, и не рана, которую можно зашить. Это... адаптация. Твой мозг перестроился, чтобы соответствовать требованиям должности. Он стал эффективнее. Лучше. Но в процессе он потерял кое-что... человеческое.

— Значит, я стал машиной, — произнёс Арт, и его голос прозвучал глухо, почти безжизненно.

— Нет, — резко возразила Айла. — Ты не машина. Машина не спрашивает, можно ли это исправить. Машина не сомневается. Машина не сидит посреди ночи, глядя на схему своего мозга и пытаясь понять, где она потеряла себя. Ты всё ещё человек, Арт. Просто... другой человек. Человек, который может выбирать, кем ему быть.

— И что мне делать?

Айла подошла ближе и положила руку ему на плечо — ту самую, которая держала скальпель и «Шёпот смерти», которая спасала жизни и забирала их.

— Нейронные связи, которые были подавлены, можно восстановить, — сказала она. — Но не лекарствами. Не магией. Только опытом. Если ты хочешь снова научиться чувствовать, ты должен делать то, чего машина не может. То, что противоречит эффективности. То, что не имеет смысла с точки зрения цифр.

— Например?

Айла на мгновение задумалась.

— Например, вложить ресурсы не в самый прибыльный

проект, а в самый добрый. Помочь кому-то не потому, что это выгодно, а потому что это правильно. Простить врага, которого логичнее было бы убить. Полюбить кого-то — не потому что это увеличит шансы на выживание, а просто потому что ты этого хочешь. Это не изменит твою схему мгновенно. Но со временем, шаг за шагом, ты начнёшь восстанавливать то, что потерял.

Арт смотрел на неё — на её бледное лицо, на тёмные круги под глазами, на шрам у линии волос, всё ещё розовый, заживающий, — и чувствовал, как внутри что-то медленно, неохотно теплеет. Это было слабое, почти незаметное чувство, но оно было. Оно всё ещё было там, под слоями «Анестезии», под толщей подавленных эмоций, под холодной коркой эффективности. Что-то живое. Что-то человеческое.

— Спасибо, — сказал он.

— Не за что, — ответила Айла и убрала руку. — Я твой должник, помнишь? И я не позволю тебе превратиться в машину раньше, чем ты выплатишь этот долг. А теперь иди. У тебя много работы. И у меня тоже.

Она развернулась и направилась обратно в лазарет. Арт смотрел ей вслед, пока дверь не закрылась, и ещё долго сто-

ял в тишине, глядя на схему своего мозга, которая всё ещё висела в воздухе.

Затем он отключил голограмму и сел за стол. Нужно было работать.

## Часть 2: Рутина букмекера

Следующие несколько часов прошли в рутинной работе, которая, как ни странно, приносила Арту почти медитативное спокойствие. Он принимал запросы на ставки, анализировал риски, редактировал коэффициенты. Его «Редактор коэффициентов» — новый навык, полученный после инициации, — позволял ему влиять на вероятности с хирургической точностью. Он мог повысить шансы на успех для одного рейда — и понизить для другого. Мог сделать так, чтобы редкий предмет выпал с вероятностью не 1%, а 3%. Мог, теоретически, даже повлиять на исход боя — но пока что он не решался использовать эту способность в полную силу. Слишком много было неизвестных. Слишком высока была цена.

Зато он вовсю использовал свой новый доступ к закрытой статистике сервера. Раньше, чтобы получить информацию о передвижениях монстров или планах соседних лагерей, ему приходилось полагаться на дроны Алана, на информаторов Скольда, на слухи и домыслы. Теперь он видел всё. Каждую транзакцию, каждую ставку, каждое изменение баланса сил в регионе. Система предоставляла ему данные в режиме реального времени — не из щедрости, а потому что этого требовала его должность. Он был Системным Букмекером. Он

должен был знать всё, чтобы принимать правильные решения.

И всё же, несмотря на весь этот поток информации, Арт чувствовал странную пустоту. Раньше, когда он был просто аналитиком, каждый новый фрагмент данных приносил ему удовлетворение. Каждое подтверждённое предсказание — гордость. Каждая решённая задача — радость. Теперь... теперь он просто констатировал факты. Цифры сходились — хорошо. Цифры не сходились — нужно пересчитать. Никаких эмоций. Никакого волнения. Только холодная, методичная работа.

«Анестезия», — подумал он. — «Так Айла назвала это. Блокада боли. Сначала ты перестаёшь чувствовать страх. Потом — сострадание. Потом — вину. И в конце остаётся только эффективность».

Он отогнал эту мысль и сосредоточился на текущем запросе. Гаррон, лидер «Костоломов», просил коэффициенты на свой следующий рейд — вылазку в Логово Виверн за редкими компонентами для алхимической лаборатории. Запрос был оформлен по всем правилам, с подробным описанием состава группы, снаряжения и ожидаемых рисков. Арт пробежался по данным глазами, активировал «Калькулятор» и через несколько секунд выдал ответ:

— Вероятность успеха — шестьдесят семь процентов. Вероятность потерь — двадцать девять процентов. Вероятность критического провала — четыре процента. Коэффициент на успех — один к одному и трем десятым. Коэффициент на провал — один к трём.

Скольд, сидевший за соседним столом, быстро записал цифры и отправил ответ Гаррону. Через минуту пришёл ответ: «Принято. Ставлю пять тысяч на успех». Арт кивнул и перешёл к следующему запросу.

Так проходил его день. Запрос за запросом, ставка за ставкой, решение за решением. Он чувствовал себя не столько человеком, сколько частью огромного механизма — винтиком в машине, которая перемалывала вероятности и выдавала на выходе прибыль. Это было эффективно. Это было правильно. Это было... пусто.

— Аналитик! — окликнул его Скольд ближе к полудню. — Тут кое-что интересное. Запрос от нейтрального лагеря «Пеплы». Они просят вас лично оценить их шансы в предстоящем конфликте с «Серыми Камнями». Говорят, готовы заплатить двойную комиссию за конфиденциальность.

Арт задумался. «Пеплы» были небольшим лагерем, кото-

рый до недавнего времени держался в тени, не вступая в союзы и не привлекая внимания. Но после гибели Трёх Столпов и краха сети Дилера многие мелкие фракции начали передел территорий, и «Пеплы», видимо, решили, что пришло время заявить о себе. Их конфликт с «Серыми Камнями» — другим нейтральным лагерем — мог привести к жертвам с обеих сторон. И Арт, как Системный Букмекер, мог либо предотвратить эти жертвы, либо... использовать их.

Он открыл статистику по обоим лагерям. «Пеплы» — тридцать два бойца, средний уровень — восемнадцать, слабое снаряжение, низкий боевой дух. «Серые Камни» — сорок пять бойцов, средний уровень — двадцать два, неплохая броня, уверенное командование. Если конфликт начнётся, «Пеплы» почти наверняка проиграют. Их шансы на победу в прямом столкновении — не выше двадцати процентов.

Арт мог сказать им правду. Мог посоветовать избегать боя, предложить дипломатическое решение, помочь сохранить жизни. Это было бы... человечно.

Но его «Калькулятор» услужливо подсвечивал другой вариант. Если «Пеплы» начнут войну и проиграют, это вызовет цепную реакцию на рынке ставок. Коэффициенты на их поражение взлетят до небес. Игроки, поставившие против них, получат огромную прибыль. А он, как Системный Букмекер,

получит свою долю — Очки Влияния, которые можно будет использовать для более масштабных операций. Для защиты Форпоста. Для спасения своих людей.

Человечность против эффективности. Эмпатия против логики. Выбор, который когда-то дался бы ему с трудом, а теперь... теперь он даже не колебался.

— Отправь им стандартный ответ, — сказал он Скольду.  
— Коэффициенты на победу — один к пяти. На поражение — пять к одному. Без комментариев. Пусть сами решают.

Скольд кивнул и начал писать ответ. Арт отвернулся к окну и стал смотреть во двор. Там Эли, всё ещё с перевязанным плечом, тренировалась с копьём, и её движения были резкими, почти яростными. Она словно пыталась доказать что-то — себе, ему, всему миру. Что она не слабая. Что она может сражаться. Что её не нужно защищать.

Арт смотрел на неё и чувствовал... что? Раньше он чувствовал тревогу. Страх за неё. Желание защитить. Теперь — только холодную констатацию факта. Её вероятность смерти в ближайшие тридцать дней — сорок два процента. Высокий риск. Причина — безрассудство, склонность к неоправданному героизму, недостаточный уровень для её амбиций. Рекомендация — отстранить от опасных рейдов, назначить на

тренировочную программу, усилить снаряжение.

Но он знал, что она не согласится. Она никогда не соглашалась. Она хотела быть в гуще событий, хотела сражаться, хотела рисковать. И он не мог её остановить. Не потому что не имел власти — теперь он имел власть, о которой раньше не мог и мечтать. А потому что остановить её означало бы сломать её дух. Превратить её в того, кем она не была. В того, кем он сам становился.

«Может быть, — подумал он, — именно в этом разница между мной и ею. Она всё ещё боится. Всё ещё чувствует. Всё ещё живёт. А я... я просто функционирую».

— Аналитик! — снова окликнул его Скольд, и на этот раз в его голосе звучала тревога. — Тут ещё кое-что. Сообщение... оно не от игрока. Оно от Системы.

Арт резко обернулся. Скольд протягивал ему кристалл-накопитель, который пульсировал необычным, алым светом. Таким же светом пульсировали сообщения от Топ-3 — те самые, которые он получил во время своего последнего визита в Башню Турниров.

Он взял кристалл и активировал его. Перед глазами развернулся текст, написанный тем самым каллиграфическим

почерком, который он уже научился узнавать:

«Игрок Арт, Системный Букмекер, Уровень 45.

Совет Трёх вызывает вас для продолжения аудиенции. Тема: ваша роль в предстоящей Королевской Битве. Явка обязательна. Портал будет открыт через один час.

P.S. Настоятельно рекомендуется прибыть в сопровождении вашего полевого хирурга. Её присутствие... желательно».

Арт перечитал последнюю строку дважды. «Её присутствие желательно». Айла. Они хотели видеть не только его, но и Айлу. Зачем? Что им нужно от неё? Это могло быть что угодно — от простого любопытства до хорошо спланированной ловушки. Но он знал, что выбора нет. Если Топ-3 вызывают, ты идёшь. Таков закон.

Он отключил кристалл и направился в лазарет.

Айла сидела за своим рабочим столом, склонившись над каким-то алхимическим прибором. Увидев его лицо, она сразу всё поняла.

— Опять они? — спросила она, откладывая инструменты.

— Да. — Арт показал ей сообщение. — На этот раз они хотят видеть нас обоих.

Айла прочитала текст, и её лицо стало ещё бледнее обычного.

— «Её присутствие желательно», — процитировала она. — Это не просьба. Это требование.

— Знаю.

— Ты пойдёшь?

— У меня нет выбора. Ты тоже.

Айла кивнула и встала. Она подошла к стойке с оружием и взяла «Шёпот смерти», проверила лезвие — острое, как всегда, — и закрепила его на поясе. Затем надела поверх своего обычного фартука лёгкую хитиновую броню и взяла сумку с медикаментами.

— Если они попытаются что-то сделать... — начала она.

— Я знаю, — перебил Арт. — Но у нас нет оружия, которое могло бы им угрожать. Единственное, что у нас есть, —

это информация. Знания. Если мы поймём, что им нужно, мы сможем использовать это.

— Или они используют нас, — мрачно заметила Айла.

Час пролетел как одно мгновение. Арт использовал это время, чтобы привести в порядок свой интерфейс, проверить баланс Очков Влияния и оставить Корду инструкции на случай, если они не вернутся. Корд, как всегда, выслушал его молча, с каменным лицом, и только в конце произнёс:

— Возвращайтесь. Оба. Лагерь без вас не выстоит.

— Выстоит, — ответил Арт. — Вы все сильнее, чем думаете.

В назначенное время у входа в таверну открылся портал. Он был не похож на те порталы, которые Арт видел раньше, — не рваный, нестабильный прокол в реальности и не идеально ровный прямоугольник тьмы. Этот портал напоминал рану — багровую, пульсирующую, с рваными краями, из которых сочился холодный, потусторонний свет. От него исходил низкий, вибрирующий гул, от которого зудели зубы и волосы вставали дыбом. Воздух вокруг портала дрожал, искажаясь, словно над горячим асфальтом, и запах — запах озона, гари и чего-то ещё, чего-то древнего и непостижимого,

— наполнял пространство.

Айла сжала рукоять «Шёпота смерти» с такой силой, что побелели костяшки, но её лицо оставалось спокойным. Арт, активировав «Калькулятор» и «Эхо Бездны» одновременно, шагнул вперёд.

— Готова? — спросил он, не оборачиваясь.

— Всегда готова, — ответила Айла, и в её голосе прозвучала та самая холодная, негибкая решимость, которую он так хорошо знал.

Они шагнули в портал вместе, плечом к плечу. Мир исчез.

## Часть 3: Суд титанов

Переход был мгновенным, но мучительным. Арт чувствовал, как его тело разбирается на частицы и собирается заново, как его сознание расширяется, касается чего-то огромного и непостижимого — и отступает обратно, не в силах это осмыслить. Когда его ноги коснулись твёрдой поверхности, он пошатнулся, но устоял. Айла, стоявшая рядом, была бледной, но держалась так же твёрдо.

Они находились в том же зале, что и в прошлый раз, — огромном, бескрайнем, с зеркальным полом и стенами, сотканными из чистого света. В центре возвышались три трона: белый, чёрный и прозрачный. И на этих тронах сидели трое.

Арт уже видел их раньше, но теперь, с новыми способностями, он мог воспринимать их глубже. Его «Эхо Бездны» показывало линии энергии, расходящиеся от каждого из Топ-3 во все стороны, — энергетические каналы, уходящие за пределы зала, за пределы Башни, за пределы, возможно, самого Пантеона. Они были подключены к чему-то — или к чему-то, что было больше, чем всё, что Арт мог себе представить. Они были не просто игроками. Они были узлами сети. Частью архитектуры реальности.

— Игрок Арт, — произнёс первый голос, исходивший от фигуры на белом троне. — И игрок Айла, полевой хирург. Добро пожаловать обратно.

Голос был мягким, обволакивающим, но в нём чувствовалась скрытая сила — как в океанской волне, которая кажется спокойной, но может раздавить корабль одним движением.

— Мы рады, что вы приняли приглашение, — добавил второй голос, от фигуры на чёрном троне. Этот голос был резким, отрывистым, как удары молота по наковальне.

— Приглашение? — переспросила Айла, и в её голосе прозвучал холодный сарказм. — Ваш портал выглядел как разверстая рана в реальности. Это не приглашение. Это вызов.

Третий голос, от фигуры на прозрачном троне, рассмеялся — мелодично, переливчато, но совершенно безэмоционально.

— Она остра, — произнёс он. — Острее, чем многие клинки. Нам это нравится.

— Кто вы? — спросил Арт, хотя уже знал ответ. — На

этот раз по-настоящему. Не титулы. Не роли. Кто вы?

Фигура на белом троне слегка наклонила голову — жест, который мог означать что угодно: одобрение, удивление, насмешку.

— Моё имя — Aion, — произнёс он. — В переводе с одного из мёртвых языков вашего мира — «Вечность». Я был одним из первых, кто достиг предельного уровня в Пантеоне. Моя специализация — время. Я вижу прошлое, настоящее и будущее одновременно. Я знаю, что было, что есть и что будет.

Фигура на чёрном троне заговорила следующей:

— Я — Pyra. Моё имя означает «Пламя». Я была одной из величайших магов этого сервера до того, как стала частью Системы. Моя специализация — разрушение. Я знаю, как уничтожать. Всё: материю, энергию, вероятности, души. Нет ничего, что нельзя было бы обратить в пепел.

Фигура на прозрачном троне завершила представление:

— Я — Nexus. Моё имя говорит само за себя. Я был архитектором, как и ты, Арт. Я строил системы — сначала лагеря, потом альянсы, потом глобальные сети влияния. Моя

специализация — связи. Я вижу, как всё соединено со всем. Как одно действие вызывает другое. Как одна смерть спасает десять жизней — или губит сотню.

Aion продолжил:

— Мы — Топ-3. Высший совет сервера. Те, кто достиг вершины и стал частью самой архитектуры Пантеона. Мы больше не игроки. Мы — администраторы реальности.

— Вы — операторы, — тихо произнёс Арт. — Так же, как Zero\_Phantom. Вы управляете аватарами, а сами находитесь где-то... за пределами.

На мгновение в зале повисла тишина. Затем Руга расхохоталась — резко, лающе.

— Он быстр! — воскликнула она. — Быстрее, чем мы ожидали. Ты прав, аналитик. Мы — операторы. И Zero\_Phantom — наш инструмент. Наш эмиссар. Наш### в мире, который мы больше не можем посещать лично.

— Почему не можете? — резко спросила Айла. — Что с вами случилось?

Aion ответил:

— Мы перешли грань. Когда Система предложила нам стать её частью, мы согласились — так же, как согласился ты. Мы думали, что сможем сохранить себя. Но процесс интеграции... изменил нас. Наши тела больше не могут существовать в физическом мире. Мы стали чистой информацией. Чистой энергией. Чистой функцией. Мы — код, который управляет вероятностями.

— Вы — рабы, — произнесла Айла, и её голос прозвучал как удар хлыста. — Вы продали себя Системе и теперь заперты в этой башне, в этих тронах, в этих телах из света и тьмы. Вы не администраторы. Вы — пленники.

Снова тишина. Затем Nexus рассмеялся — но на этот раз в его смехе прозвучали нотки, которые Арт не ожидал услышать. Грусть. Признание.

— Она права, — сказал он. — Мы — пленники. Золотая клетка, в которую мы сами вошли. Мы думали, что сможем контролировать Систему, но со временем поняли: это Система контролирует нас. Мы — её голос. Её руки. Её инструменты. Мы больше не люди.

— Но ты, — продолжил Aion, обращаясь к Арту, — ты ещё можешь выбирать. Ты новый. Твоя интеграция только

началась. У тебя ещё есть... человечность. То, что мы потеряли. И именно поэтому мы вызвали тебя.

— Зачем? — спросил Арт.

Nexus взмахнул рукой, и в воздухе перед ним развернулась огромная голограмма — детальная карта сервера, расчерченная линиями вероятностей, зонами влияния и какими-то символами, которых Арт не узнавал.

— Через две недели состоится Королевская Битва, — произнёс Nexus. — Грандиозное PvP-событие, в котором примут участие все элитные игроки сектора. Сто сильнейших бойцов сойдутся на одной Арене. Только один останется в живых. Таков закон Системы: постоянная оптимизация, постоянное сокращение балласта. Те, кто не достоин выжить, умрут. Те, кто достоин, станут сильнее.

— И вы хотите, чтобы я предсказал исход? — предположил Арт.

— Больше, чем предсказал, — ответил Aion. — Мы хотим, чтобы ты его гарантировал.

Руга подалась вперёд на своём троне, и её глаза — два горящих угля — уставились на Арта с интенсивностью, от

которой воздух в зале начал нагреваться.

— Каждый из нас сделает ставку на эту Битву, — сказала она. — Огромную ставку. Все наши ресурсы, всё наше влияние, все наши Очки Силы. Аіоп поставит на свою победу. Nexus — на свою. Я — на свою.

— Но победитель может быть только один, — медленно произнёс Арт.

— Именно, — подтвердил Nexus. — И в этом заключается твоя задача, Букмекер. Ты должен гарантировать каждому из нас победу. Одновременно. В одной битве.

В зале повисла тишина. Такая глубокая, что Арт слышал биение собственного сердца — ровное, спокойное, механическое. Он смотрел на трёх фигур на тронах, и его «Калькулятор» работал на полную мощность, пытаясь просчитать возможные исходы. Но цифры, которые он видел, были абсурдными. Безумными. Невозможными.

— Это невозможно, — произнёс он наконец. — Вы требуете, чтобы я сделал так, чтобы три противоречащих друг другу исхода наступили одновременно. Чтобы каждый из вас победил в битве, где победитель может быть только один. Это математический абсурд. Это нарушение фундаменталь-

ных законов вероятности. Если я попытаюсь это сделать, реальность... сломается.

— Именно, — повторил Nexus, и в его голосе прозвучало что-то похожее на удовлетворение. — Именно это нам и нужно.

Арт замер. Его сознание, усиленное «Калькулятором», начало просчитывать варианты — не для того, чтобы выполнить задачу, а для того, чтобы понять, зачем она вообще была поставлена. И постепенно, кусочек за кусочком, картина начала складываться.

— Вы не хотите победить, — произнёс он. — Вы хотите... умереть.

Снова тишина. Затем Aion медленно, почти торжественно кивнул.

— Да, — сказал он. — Мы устали. Тысячи циклов, тысячи битв, тысячи смертей — мы видели всё это. Мы были частью Системы так долго, что забыли, кем были раньше. Мы стали функциями — идеальными, безотказными, вечными. Но вечность — это проклятие, Арт. Хуже любого наказания. Хуже любой боли. Мы хотим уйти. Но Система не позволяет нам. Мы слишком важны для неё. Слишком интегрированы.

Единственный способ освободиться — сломать саму ткань реальности настолько сильно, что Система уже не сможет нас удержать.

— И вы думаете, что моя попытка гарантировать три противоречащих друг другу исхода вызовет такой сбой? — спросил Арт.

— Мы знаем это, — ответила Руга. — Твой «Редактор коэффициентов» — уникальный навык. Он позволяет тебе влиять на вероятности напрямую, а не через стандартные механики. Если ты попытаешься применить его в масштабе Королевской Битвы — если ты попытаешься изменить исход сразу для трёх сильнейших игроков сервера, — это вызовет каскадный сбой. Реальность не выдержит. И в этом сбое мы сможем... уйти.

— Вы хотите, чтобы я стал вашим убийцей, — медленно произнёс Арт. — Чтобы я уничтожил вас вместе с собой.

— Мы хотим, чтобы ты стал нашим освободителем, — поправил Aion. — Но выбор за тобой.

— А если я откажусь?

Ответила Руга, и её голос прозвучал как скрежет металла:

— Тогда мы уничтожим всё, что тебе дорого. Твой лагерь. Твоих людей. Твоего хирурга. Мы сотрём их из реальности — не убьём, а именно сотрём, так, что от них не останется даже памяти. А тебя оставим. Будешь жить. Будешь помнить. Будешь знать, что мог спасти их — и не спас.

Арт почувствовал, как внутри что-то сжимается. Не страх — «Анестезия» блокировала страх. Но что-то другое. Что-то, что всё ещё оставалось человеческим, несмотря на все изменения его мозга. Ответственность. Осознание того, что судьба всего, что он построил, всего, что он любил, сейчас зависит от его решения.

Айла, стоявшая рядом, молчала. Но Арт чувствовал её присутствие — её тепло, её напряжение, её готовность действовать. Она не вмешивалась, потому что понимала: это его битва. Его выбор.

— Хорошо, — произнёс он наконец. — Я сделаю это. Но у меня есть условия.

— Слушаем, — сказал Nexus.

— Первое: никакого вмешательства в мои действия. Если я берусь за это, я делаю это по-своему. Вы не даёте мне

указаний, не корректируете мои решения, не пытаетесь манипулировать мной через Систему.

— Принято, — кивнул Aion.

— Второе: мои люди остаются в безопасности. Что бы ни случилось со мной, что бы ни случилось с вами, что бы ни случилось с сервером — Разрушенный Форпост и все, кто в нём живёт, не пострадают. Вы даёте мне слово.

— Даём, — произнесла Руга, и в её голосе прозвучало что-то похожее на уважение.

— Третье... — Арт помолчал. — Третье: я хочу знать правду. О Пантеоне. О Системе. О том, кто за всем этим стоит. Когда всё закончится, вы расскажете мне всё, что знаете. Без утайки. Без лжи.

Трое переглянулись — безмолвно, обмениваясь мыслями на уровне, недоступном обычным игрокам. Затем Aion кивнул:

— Согласны. Ты узнаешь правду. Но будь готов к тому, что она может тебе не понравиться.

— Я никогда не ожидал, что правда будет приятной, —

ответил Арт.

Nexus взмахнул рукой, и в воздухе перед Артом материализовался небольшой кристалл — точно такой же, как тот, что он получил в прошлый раз, но на этот раз пульсирующий холодным, голубоватым светом.

— Здесь — все данные о предстоящей Битве, — сказал он. — Списки участников. Их навыки. Их вероятности. А также... информация, которая может тебе понадобиться. Изучи их. Используй. И помни: у тебя есть две недели.

Арт взял кристалл. Тот был холодным на ощупь, почти ледяным, и пульсировал в такт его сердцебиению.

— Две недели, — повторил он. — Достаточно, чтобы подготовиться.

— Достаточно, чтобы понять, — поправила Руга. — Что ты не просто букмекер, аналитик. Ты — архитектор. Архитектор резни, которая изменит всё. И от твоих решений будет зависеть, кто выживет, а кто умрёт. Включая нас. Включая тебя.

Портал открылся за его спиной — на этот раз не рана в реальности, а спокойный, ровный прямоугольник тьмы в зо-

лотой рамке.

— Идите, — произнёс Aion. — Ваши люди ждут. И помните: мы не враги вам. Мы — ваше будущее. То, чем вы станете, если не найдёте способ вырваться из этой клетки.

— Или то, что вы станете нашим прошлым, — ответил Арт. — Если мы этот способ найдём.

Он развернулся и, не оглядываясь, шагнул в портал. Айла последовала за ним. Последнее, что они слышали, был тихий, печальный смех Nexus — смех, который эхом разнёсся по залу и затих где-то в бесконечности.

## Часть 4: Математика геноцида

Переход обратно был таким же мгновенным и таким же мучительным. Когда ноги Арта коснулись земли у входа в таверну, он пошатнулся и едва не упал — но Айла, как всегда, оказалась рядом и поддержала его.

— Ты как? — спросила она.

— Нормально, — ответил он, выпрямляясь. — Ментальная энергия упала до шестидесяти процентов, но это терпимо. Нужно работать.

— Арт... — Айла задержала его за руку. — Ты понимаешь, на что согласился? Ты только что принял заказ на убийство трёх сильнейших существ в этом мире. И заодно — на разрушение самой реальности. Это не анализ. Это не манипуляция. Это... я даже не знаю, как это назвать.

— Это единственный способ, — ответил он. — Если бы я отказался, они убили бы нас всех. Если я соглашусь и выполню задачу — они уйдут, а мы останемся. Возможно, с выгодой. Возможно, с новыми знаниями. В любом случае, это лучше, чем альтернатива.

— «Лучше, чем альтернатива», — повторила Айла и горько усмехнулась. — Ты говоришь так, будто выбираешь между двумя сортами зелий. А на самом деле ты выбираешь между геноцидом и аннигиляцией.

— Да, — согласился Арт. — Именно так. И я выбираю геноцид. Потому что в этом сценарии хотя бы у кого-то есть шанс выжить.

Он высвободил руку и направился в таверну. В общем зале его встретили Корд, Рун и остальные — они явно ждали новостей. Но Арт, не останавливаясь, прошёл прямо в свой угол, где у него было оборудовано рабочее место, и активировал кристалл, полученный от Nexus.

Над столом развернулась огромная голограмма — детальная схема предстоящей Королевской Битвы. Списки участников. Их уровни. Их навыки. Их слабости. Карта Арены. Вероятностные поля. И в центре всего этого — три гигантские фигуры, помеченные алым: Aion, Pyra, Nexus. Топ-3.

— Они хотят, чтобы я гарантировал победу каждому из них, — произнёс Арт, обращаясь к собравшимся. — Но это невозможно. Победитель может быть только один. Значит, нужно сделать так, чтобы никто из них не проиграл.

— Как это возможно? — спросил Корд.

— Единственный способ, — ответил Арт, и его голос стал холодным, отстранённым, почти механическим, — это сделать так, что все трое погибнут одновременно. Если никто из них не останется в живых, никто не сможет сказать, что я не гарантировал им победу. Технически, они все «победят» — в том смысле, что ни один из них не будет побеждён другим. Они просто перестанут существовать.

В зале повисла тишина. Рун, обычно первым отпускавший комментарии, на этот раз молчал. Марта смотрела на схему расширенными глазами. Эли, стоявшая у стены, сжимала копьё с такой силой, что костяшки побелели.

— Ты говоришь об убийстве троих сильнейших игроков сервера, — медленно произнёс Корд. — О тех, кто стоит над всеми. О тех, кто, по твоим же словам, являются администраторами реальности. Как ты собираешься это сделать?

— С помощью их же оружия, — ответил Арт. — Они дали мне «Редактор коэффициентов». Навык, который позволяет изменять вероятности на фундаментальном уровне. Если я применю его в масштабе всей Битвы — если я одновременно попытаюсь изменить исход для всех трёх — это вызовет каскадный сбой. Реальность не выдержит. Произойдёт... кол-

лапс. Миниатюрная аннигиляция, которая уничтожит всё в эпицентре. Включая Топ-3.

— И тебя, — тихо добавила Айла.

— И меня, — согласился Арт. — Если я буду в эпицентре. Но я не планирую там находиться.

Он развернул схему детальнее, указывая на различные зоны Арены.

— Вот здесь — центр Арены. Именно там, согласно сценарию, должны сойтись Топ-3 в финальной фазе Битвы. Если я настрою коллапс так, чтобы он произошёл именно там и именно в тот момент, я смогу уничтожить их, не находясь в зоне поражения.

— Но для этого нужно, чтобы они сошлись именно там и именно в тот момент, — заметила Айла. — А это требует, чтобы ты контролировал не только вероятности, но и сами события. Чтобы ты манипулировал всеми участниками Битвы. Тысячами игроков.

— Да, — ответил Арт. — Именно это и требуется.

Он вывел на экран список участников — сто имён, сто

уровней, сто наборов навыков. Рядом с каждым именем пульсировали цифры: вероятность победы, вероятность выживания, вероятность смерти. И все эти цифры можно было редактировать.

— Мне нужно сравить их, — продолжил Арт. — Всех. Топ-3, их гильдии, их призванных миньонов. Создать ситуацию, в которой каждый будет сражаться против каждого. В которой не останется союзов, не останется логики, не останется порядка. Только хаос. И в этом хаосе я направлю их туда, куда нужно мне. Как режиссёр, который ставит сцену. Как кукловод, который дёргает за ниточки.

— Как оператор, — тихо произнесла Айла, и в её голосе не было ни осуждения, ни одобрения. Только констатация факта.

Арт посмотрел на неё. Их взгляды встретились, и в этот момент между ними произошёл безмолвный разговор — тот самый, который они вели уже много недель, каждый раз, когда он переступал очередную черту. «Ты стал ими», — говорили её глаза. «Я стал тем, кем должен был стать», — отвечали его.

— Да, — произнёс он вслух. — Как оператор. Потому что только оператор может справиться с этой задачей. Только

тот, кто видит людей как переменные, а их жизни как цифры, может сделать то, что нужно сделать. Если я позволю себе чувствовать — если я позволю себе колебаться, сомневаться, жалеть — я не справлюсь. И тогда умрут все. Не только Топ-3. Все мы.

— Значит, это цена, — сказала Айла. — Чтобы спасти нас, ты должен перестать быть одним из нас.

— Я и так уже перестал, — ответил Арт, и в его голосе прозвучала усталость, которую он так старательно скрывал. — После инициации. После того как Система переписала мои нейронные связи. Я больше не тот человек, которого ты встретила в лазарете несколько недель назад. Я — нечто иное. И, возможно, это иное — единственное, что может нас спасти.

Айла долго молчала. Затем встала и подошла к нему. Её рука легла на его плечо — та самая, которая держала скальпель и «Шёпот смерти», которая спасала жизни и забирала их.

— Хорошо, — произнесла она. — Делай что должен. Но помни: я всё ещё здесь. Я всё ещё твой должник. И я не позволю тебе забыть, кто ты. Даже если для этого придётся вскрыть тебя и посмотреть, что у тебя внутри.

— Ты уже говорила это, — заметил Арт.

— И я повторю это столько раз, сколько потребуется, — ответила Айла и чуть улыбнулась — той самой редкой, почти незаметной улыбкой, которую он видел всего несколько раз за всё время их знакомства. — А теперь давай работать.

## Часть 5: Тест реальности

Следующие несколько часов прошли в лихорадочной работе. Арт, используя «Сценарный анализ» и «Редактор коэффициентов» одновременно, начал выстраивать сложную, многослойную схему предстоящей Битвы. Каждый участник, каждый навык, каждая вероятность были учтены и включены в расчёты. Это напоминало гигантскую шахматную партию, где фигурами были живые люди, а доской — сама реальность.

Но прежде чем приступить к основному плану, Арт решил провести тест. Ему нужно было убедиться, что его «Редактор» способен влиять на реальность в масштабе, достаточном для выполнения задачи Топ-3. И для этого он выбрал небольшую вылазку — группу из пяти человек во главе с Руном, которая отправлялась в заброшенные шахты на востоке Пустошей за редкими минералами.

— Ты уверен? — спросила Айла, когда Арт объяснил ей свой план. — Ты хочешь протестировать навык, который может сломать реальность, на живых людях? На наших людях?

— Это лучший способ, — ответил Арт. — Если я ошибусь в расчётах во время Битвы, последствия будут катастрофи-

ческими. Лучше ошибиться сейчас, в контролируемых условиях, и исправить ошибку.

— Контролируемых? — Айла приподняла бровь. — Ты называешь боевую вылазку в шахты, кишачие монстрами, контролируемые условиями?

— По сравнению с Королевской Битвой — да.

Айла покачала головой, но спорить не стала. Она знала, что это бесполезно. Вместо этого она пошла в лазарет и вернулась оттуда с небольшим устройством — портативным биометрическим сканером, который она разработала на основе своего «Полевого хирурга».

— Если ты собираешься испытывать свои новые способности, я буду следить за твоей ментальной энергией, — сказала она. — В прошлый раз, когда ты перегрузился, у тебя был микроинсульт. В этот раз я хочу предотвратить это до того, как оно случится.

— Спасибо, — искренне ответил Арт.

Группа Руна вышла из ворот Форпоста в полдень. Пять бойцов: сам Рун с «Дробилыщиком», два новичка-копейщика, один лучник и один маг поддержки. Их задача была про-

ста: добраться до шахт, добыть минералы и вернуться обратно. Рутинная миссия, которую они выполняли уже десятки раз.

Но на этот раз за ними наблюдал не только Арт. За ними наблюдала сама реальность.

Арт развернул свой интерфейс на полную мощность и подключился к дронам, которые следили за группой. «Калькулятор Вероятности» показывал стандартные цифры: вероятность успеха — 81%, вероятность потерь — 17%, вероятность критического провала — 2%. Всё как обычно.

И тогда Арт активировал «Редактор коэффициентов».

Он выбрал параметр «вероятность успеха» и попытался изменить его. Не радикально — всего на несколько процентов. С 81% до 85%. Чисто символическое изменение, которое не должно было вызвать серьёзных последствий.

Интерфейс немедленно выдал предупреждение:

«Изменение коэффициента: +4%. Стоимость: 40 Очков Влияния. Текущий баланс: 1 240 Очков Влияния. Подтвердить?»

Арт подтвердил.

И мир изменился.

Это было похоже на лёгкое колебание воздуха — как будто кто-то провёл рукой по поверхности реальности, слегка сдвинув её в сторону. Цифры на интерфейсе дрогнули и обновились: теперь вероятность успеха группы Руна составляла 85%.

Арт продолжил наблюдение. Первые полчаса всё шло как обычно. Группа пересекла Пустоши, обошла логова падальщиков, вошла в шахты. Но затем начали происходить странные вещи.

Первое: когда группа наткнулась на засаду виверн в одном из туннелей, одна из тварей внезапно замешкалась — словно её отвлёк какой-то звук, — и Рун успел нанести упреждающий удар, убив её прежде, чем она успела атаковать. Вероятность такого исхода составляла не более 15%, однако он реализовался.

Второе: когда один из новичков поскользнулся на мокром камне и едва не упал в расщелину, его рука случайно зацепилась за выступ, которого, по данным карты, там быть не должно. Он удержался. Вероятность падения составляла

78% — но он не упал.

Третье: когда группа добралась до главной пещеры, где находились залежи минералов, они обнаружили, что конкурирующая группа из лагеря «Серые Камни», которая должна была прибыть туда раньше, задержалась из-за обвала в соседнем туннеле. Обвал, который, по данным Системы, имел вероятность 3%. Три процента — и он произошёл именно тогда, когда это было нужно группе Руна.

Арт смотрел на эти события и чувствовал, как внутри медленно, неотвратно растёт холодное, методичное удовлетворение. Его навык работал. Он не просто предсказывал вероятности — он изменял их. И реальность подчинялась.

Но была и обратная сторона. Когда он проверил баланс сил в регионе, то увидел, что его редактирование вызвало волну, которая ударила по другому месту. Группа из лагеря «Пеплы», которая в тот же самый момент проводила разведку в соседнем секторе, попала в засаду, которая должна была быть безопасной. Один боец погиб. Двое ранены.

Вероятность их выживания была 94%. Но после того как Арт изменил вероятность для Руна, она упала до 89%. Четыре процента разницы — и один человек умер.

Арт смотрел на эти цифры и ждал. Ждал, когда придёт чувство вины. Сожаления. Хотя бы лёгкого укола совести.

Ничего не пришло.

Его мозг, перестроенный Системой, просто зафиксировал факт: операция прошла успешно. Цена — один погибший в нейтральном лагере. Результат — группа Руна вернулась с минералами и без потерь. Баланс соблюдён.

— Анестезия, — прошептал он себе под нос. — Полная, абсолютная анестезия.

Айла, сидевшая рядом и следившая за его показателями, услышала его шёпот. Она подняла голову и посмотрела на него долгим, изучающим взглядом.

— Что ты чувствуешь? — спросила она.

— Ничего, — честно ответил Арт. — Я только что убил человека. Возможно, не своими руками, но своим решением. И я не чувствую ничего.

Айла отложила сканер и подошла к нему. Её лицо было бледным, но в глазах горел тот самый холодный огонь, который Арт видел каждый раз, когда она собиралась сказать

что-то важное.

— Это пройдёт, — сказала она. — Не сейчас. Не завтра. Но когда-нибудь. Когда ты закончишь то, что должен сделать. Когда угроза исчезнет. Тогда чувства вернутся. И это будет... больно.

— Ты уверена?

— Нет, — призналась Айла. — Я не уверена ни в чём. Но я надеюсь. Потому что если я перестану надеяться, я перестану быть собой. А ты — перестанешь быть мной.

Она положила руку ему на плечо — тот самый жест, который стал их безмолвным кодом, их способом говорить то, что нельзя выразить словами. Арт накрыл её руку своей и на мгновение закрыл глаза.

«Я ещё здесь, — подумал он. — Я ещё чувствую. Может быть, не так, как раньше. Может быть, не так, как должен. Но я чувствую. И это — моя единственная надежда».

## Часть 6: Архив уязвимостей

Вечером того же дня, когда группа Руна вернулась в Форпост — усталая, но живая и с добычей, — Арт собрал всех ключевых фигур лагеря в общем зале. Корд, Айла, Рун, Марта, Торв, Шен, Эли, Скольд — все были здесь. Все ждали, что он скажет.

Он вышел вперёд и активировал общий экран, на котором развернулась схема Королевской Битвы. Но на этот раз схема была дополнена: рядом с именами участников появились подробные комментарии, заметки, стрелки и пометки. Вся информация, которую Арт собрал за последние часы.

— Две недели, — начал он. — У нас есть две недели, чтобы подготовиться к событию, которое определит судьбу не только нашего лагеря, но и всего сектора. Топ-3 поставили передо мной задачу, которую невозможно выполнить — в лоб. Но я нашёл способ.

Он указал на схему.

— Королевская Битва — это не просто сражение. Это кульминация всей политики, всех интриг, всех конфликтов, которые накапливались в регионе месяцами. Топ-3 хотят ис-

пользовать её как инструмент оптимизации. Я хочу использовать её как инструмент их уничтожения. Но для этого мне нужна информация.

— Какая информация? — спросил Корд.

— Полные досье на всех участников, — ответил Арт. — Не только на Топ-3, но и на их ближайших соратников. На гильдии, которые их поддерживают. На призванных миньонов, которых они могут использовать. На скрытые альянсы, о которых никто не знает. Всё.

— Но у нас нет доступа к таким данным, — заметила Марта.

— У нас есть я, — возразил Арт. — Как Системный Букмекер, я имею доступ к закрытой статистике сервера. Я уже начал собирать информацию. Но есть вещи, которые не отражены в статистике. Вещи, которые знают только те, кто был рядом с Топ-3. Те, кто служил им, работал на них, лечил их.

Он повернулся к Айле.

— Мне нужны медицинские карты, — сказал он. — Все, которые у тебя есть. Все, которые ты можешь достать. Не только наши — любые. Я знаю, что ты собирала их с самого

первого дня. Я знаю, что у тебя есть данные на сотни игроков. Их травмы, их слабости, их аллергии, их психологические профили. Всё это может стать оружием.

Айла долго молчала. Затем медленно, словно принимая неизбежное, кивнула.

— Хорошо, — сказала она. — Я отдам тебе всё, что у меня есть. Но, Арт...

— Что?

— Ты понимаешь, что это значит? — Она посмотрела ему прямо в глаза. — Медицинские карты — это не просто данные. Это доверие. Люди рассказывали мне свои тайны, потому что я была их врачом. Они верили, что эта информация останется конфиденциальной. А теперь ты хочешь использовать её, чтобы манипулировать ими. Чтобы стравливать их друг с другом. Чтобы убивать их.

— Да, — ответил Арт. — Я это понимаю.

— И это тебя не останавливает?

Арт задумался. Вопрос Айлы был прямым, и она заслуживала прямого ответа. Но что он мог сказать? Что его «Ане-

стезия» уже не позволяет ему чувствовать вину? Что он смотрит на медицинские карты и видит только инструменты? Что он готов пожертвовать доверием сотен людей, чтобы спасти тех, кто ему дорог?

— Меня останавливает только одно, — произнёс он наконец. — Твой процент. Одиннадцать процентов. Я смотрю на него каждый день, и он не меняется. Если я откажусь от этого плана — если я не сделаю то, что должен сделать, — он вырастет. Я знаю это. Я просчитал. И я не могу этого допустить.

В зале повисла тишина. Затем Айла медленно, словно преодолевая сопротивление, кивнула.

— Хорошо, — повторила она. — Ты получишь карты. Но запомни: каждое имя в этих картах — это не просто переменная. Это живой человек. Со своей историей, своими страхами, своими надеждами. И когда ты будешь использовать эти данные, чтобы манипулировать ими, ты будешь помнить об этом. Ты будешь смотреть на них. Как ты обещал мне тогда, с Рихтером и Вексом. Ты не отвернёшься.

— Не отвернусь, — пообещал Арт.

## Часть 7: Первый камень

Ночь опустилась на Форпост — та самая серая мгла, которая заменяла здесь ночь. Арт не спал. Он сидел в своём углу, окружённый голограммами и данными, и работал над планом.

«Сценарный анализ» показывал, что задача, поставленная Топ-3, не просто сложна — она почти невыполнима. Чтобы гарантировать три противоречащих друг другу исхода одновременно, ему нужно было создать такую плотность событий, такое количество переменных, что реальность просто не смогла бы их все обработать. Это было похоже на перегрузку компьютерной системы — слишком много запросов за слишком короткое время — с тем лишь отличием, что «системой» здесь была сама ткань мироздания.

Но у него был инструмент, которого не было ни у кого другого. «Редактор коэффициентов». Способность напрямую влиять на вероятности, минуя стандартные механики Системы. Если использовать его правильно — если создать каскад изменений, который запустит цепную реакцию, — можно вызвать именно тот коллапс, о котором говорили Aion, Pyra и Nexus.

План, который вырисовывался перед ним, был чудовищен. Ему нужно было сравить всех участников Битвы. Не только Топ-3, но и их гильдии, их союзников, их призванных миньонов. Создать ситуацию, в которой каждый будет сражаться против каждого. Превратить Арену в котёл, в котором никто не выживет.

А затем, в самый критический момент, когда все три лидера сойдутся в центре Арены, — активировать финальную фазу. Изменить коэффициенты так, чтобы вероятность их одновременной гибели стала абсолютной. Реальность не сможет обработать этот запрос и коллапсирует — ровно в той точке, где будут находиться Топ-3. Они погибнут. Их сигнал оборвётся. И Система, лишённая трёх ключевых узлов, либо перезагрузится, либо... сделает что-то ещё. Что именно — Арт пока не знал.

— Ты понимаешь, что это геноцид? — раздался голос за спиной.

Арт обернулся. Айла стояла в дверях, скрестив руки на груди. Она, как всегда, не спала — и, как всегда, оказалась рядом в самый неподходящий момент. Или в самый подходящий, в зависимости от того, как смотреть.

— Понимаю, — ответил он.

— И тебе всё равно?

— Нет. Не всё равно. Но я не могу позволить себе чувствовать это сейчас. Если я начну чувствовать, я не смогу сделать то, что должен. А если я не сделаю, погибнут все. Не только чужие. Наши. Ты. Корд. Эли. Все.

Айла подошла ближе и села на соседний табурет. Некоторое время они молчали, глядя на голограмму.

— Знаешь, что я думаю? — произнесла она наконец.

— Что?

— Я думаю, что Топ-3 не могли выбрать лучшего кандидата. — В её голосе прозвучала горькая ирония. — Ты — идеальный инструмент. Ты видишь слабости, ты просчитываешь вероятности, ты не чувствуешь вины. Ты — машина для убийства, которая работает на вероятностях. Они искали того, кто сможет их уничтожить, — и нашли тебя.

— Это комплимент? — спросил Арт.

— Это диагноз, — ответила Айла и встала. — Спокойной ночи, аналитик. Постарайся поспать хотя бы пару часов.

Завтра у тебя много работы.

Она ушла, а Арт остался один в темноте. Он смотрел на голограмму — на сотни имён, сотни вероятностей, сотни жизней, которые он собирался оборвать, — и чувствовал, как внутри медленно, неотвратимо растёт холодная, тяжёлая решимость.

Завтра начнётся подготовка. Завтра он начнёт собирать архив уязвимостей — использовать медицинские карты Айлы, шпионские донесения Скольда, данные от Алана и собственные наблюдения, чтобы составить полную картину слабостей каждого значимого игрока в регионе. Это будет оружие. Самое мощное оружие, которое когда-либо существовало в Пантеоне. И оно будет направлено не на одного врага — на всех.

А послезавтра он начнёт распускать слухи. Сеять раздор между гильдиями. Провоцировать конфликты. Создавать напряжение, которое к моменту Битвы достигнет точки кипения. Это будет долгая, кропотливая работа — работа кукловода, который дёргает за ниточки, невидимый и неосязаемый.

И в конце этого пути его ждала Королевская Битва. Час, когда все нити сойдутся в одной точке. Час, когда реальность

сломается. Час, когда он либо победит, либо погибнет — вместе со всеми, кого он знал и любил.

Арт закрыл голограмму и откинулся на спинку стула. Его ментальная энергия упала до сорока процентов. Нужно было отдохнуть. Но прежде чем лечь, он открыл «Список» и создал новую запись:

«Задача: „Королевская Битва“. Цель: гарантировать победу Aion, Руга и Nexus одновременно. Прямое выполнение невозможно. Обходной путь: спровоцировать коллапс реальности в финальной фазе битвы. Необходимые условия: (1) собрать архив уязвимостей на всех участников; (2) стравить гильдии Топ-3; (3) создать ситуацию тотального хаоса на Арене; (4) синхронизировать финальные атаки; (5) активировать „Редактор коэффициентов“ в критический момент. Вероятность успеха: 34%. Вероятность выживания: 12%. Приемлемо».

Он закрыл «Список» и направился к своей лежанке. Завтра будет новый день. И он сделает первый шаг к тому, что позже назовут Бойней Трёх Столпов — только в масштабе, который затмит всё, что было раньше.

А где-то далеко, в золотой клетке Башни Турниров, три фигуры на тронах из света и тьмы смотрели в пустоту и жда-

ли. Они ждали своего освободителя. Своего убийцу. Своего архитектора резни.

И они знали, что он придёт.

— —

Конец Главы 1: Ультиматум Топ-3.

## **Глава 2: Математика геноцида**

# Часть 1: Невыполнимая задача

Серый рассвет двадцать третьего дня в Разрушенном Форпосте начался без привычного воя падальщиков. Арт проснулся от внутреннего толчка — того самого, который всегда предшествовал большим открытиям или большим катастрофам. В последнее время грань между ними стала почти неразличимой. Он сел на лежанке и привычно коснулся двух амулетов. «Сердце Королевы» грело кожу ровным, успокаивающим теплом. «Зрачок» пульсировал холодным светом, который сегодня казался особенно резким, почти агрессивным.

Арт активировал «Калькулятор Вероятности» и осмотрел лагерь. Цифры заплясали перед глазами, знакомые до последнего знака. Над Кордом — 22%. Над Руном — 31%. Над Мартой — 38%. Над Торвом — 18%. Над Шеном — 40%. Над Эли — 42%. И над Айлой, как всегда, 11%. Неизменная. Вечная. Его единственная константа в мире, где всё остальное давно перестало быть стабильным.

Но сегодня к этим цифрам добавились новые. Когда он перевёл взгляд на восток, туда, где в серой дымке угадывались очертания Башни Турниров, его «Калькулятор» выбросил колонку данных, от которых у него перехватило дыха-

ние. Сто имён. Сто уровней. Сто наборов навыков. Сто вероятностей смерти, переплетённых в такой сложный узел, что распутать его казалось невозможным.

Королевская Битва. Событие, которое определит судьбу всего сектора. И он, Арт, Системный Букмекер, должен гарантировать победу сразу трём её участникам — тем самым, которые сидели на тронах из света и тьмы и называли себя администраторами реальности.

Он поднялся с лежанки и направился в общий зал. Там уже горел очаг, и у огня сидел Корд, опираясь на топор. Его лицо было мрачнее обычного — впрочем, в последние недели оно почти всегда было мрачным. Рядом с ним, за грубо сколоченным столом, Скольд раскладывал какие-то бумаги, и его пальцы двигались с той нервной быстротой, которая выдавала крайнюю степень возбуждения.

— Аналитик! — окликнул он Арта, едва тот переступил порог. — У меня новости. Во-первых, ставки на Королевскую Битву начали поступать. Пять запросов только за последний час. Во-вторых, я получил подтверждение от трёх информаторов: слухи о вашем назначении уже достигли соседних секторов. Кто-то из Топ-100 запрашивает личную аудиенцию. В-третьих...

— Позже, — перебил его Арт и прошёл к своему рабочему месту. — Сначала я должен кое-что понять.

Он сел за стол и активировал кристалл, полученный от Nexus. Над столом развернулась огромная голограмма — детальная карта сервера, расчерченная линиями вероятностей, зонами влияния и какими-то символами, которые он ещё не до конца понимал. В центре карты пульсировала алая точка — Арена, где через две недели должна была состояться Королевская Битва.

Арт развернул схему детальнее, и перед ним открылась картина такого масштаба, что даже его тренированный разум на мгновение замер, переваривая объём информации.

Арена представляла собой не просто круглое поле, как на турнирах Топ-100. Это была многоуровневая симуляция разрушенного города — десятки квадратных километров руин, подземелий, высотных зданий с обрушенными перекрытиями, открытых площадей и узких переулков. Город был поделён на зоны, каждая из которых имела свои особенности: в одной усиливались магические атаки, в другой — физические, в третьей периодически происходили «случайные события» — орбитальные удары, прорывы монстров, токсичные туманы. Всё было продумано так, чтобы участники не могли просто отсидеться в укрытии. Битва должна была

быть динамичной, жестокой и, главное, зрелищной.

— Красиво, — произнёс он, разглядывая схему. — И продумано до мелочей. Каждая зона, каждое событие, каждый модификатор — всё это рассчитано так, чтобы максимизировать количество смертей. Система хочет, чтобы выжили только сильнейшие.

— Именно, — раздался голос за спиной.

Арт обернулся. Айла стояла в дверях, скрестив руки на груди. Она была без своего обычного фартука, просто в серой робе, но «Шёпот смерти» висел на поясе, как всегда. Её лицо было бледным, а под глазами залегли тени — она, как всегда, не спала. Но в её взгляде читалась не усталость, а холодное, напряжённое внимание.

— Ты уже изучила данные? — спросил он.

— Частично. — Она подошла ближе и встала рядом, глядя на голограмму. — Я проанализировала списки участников с медицинской точки зрения. У семидесяти трёх из них есть те или иные физические уязвимости. Старые травмы, хронические заболевания, аллергии на определённые типы магии. У двадцати восьми — психологические проблемы, которые можно использовать: фобии, зависимости, посттравматиче-

ские расстройства. У девятерых — скрытые импланты или мутации, о которых они, возможно, не знают сами.

— Девятерых? — переспросил Арт. — Откуда у тебя такие данные?

Айла на мгновение замялась, затем ответила ровным, профессиональным тоном:

— Я собирала их с первого дня в Пантеоне. Медицинские карты, результаты осмотров, записи операций. Когда ты лежишь сотни игроков на протяжении нескольких лет, ты узнаёшь о них больше, чем они сами о себе знают. Я не планировала использовать это как оружие. Но теперь... — она не закончила фразу.

Арт кивнул. Он понимал её колебания. Медицинские карты были не просто данными — они были доверием. Люди рассказывали Айле свои тайны, потому что она была их врачом. Они верили, что эта информация останется конфиденциальной. А теперь он собирался использовать её, чтобы манипулировать ими, стравливать их, убивать их.

Но выбора не было.

— Мне нужны будут эти данные, — сказал он. — Все. Без

исключений.

— Я знаю, — ответила Айла и протянула ему небольшой кристалл-накопитель. — Здесь всё, что я собрала за последние три года. Двести сорок семь медицинских карт. История болезней, травм, операций, аллергических реакций, психологических профилей. Используй с умом.

Арт взял кристалл. Тот был тёплым от её пальцев — в отличие от ледяных накопителей Топ-3, этот хранил человеческое тепло. Он активировал его, и перед ним развернулась новая голограмма — сложная сеть данных, наложенная на карту Арены.

— Спасибо, — сказал он. — Я знаю, чего тебе это стоило.

— Не знаешь, — возразила Айла, и в её голосе прозвучала горечь. — Но узнаешь. Когда всё закончится, ты поймёшь, что мы сделали. И тогда мы поговорим.

Она развернулась и вышла. Арт остался один перед голограммой. Он смотрел на переплетение линий, цифр, вероятностей и чувствовал, как внутри медленно, неотвратно растёт холодное, методичное возбуждение. Это было похоже на то, что он чувствовал перед самой сложной задачей в своей жизни, — азарт, смешанный с расчётом, страх, умноженный

на решимость.

Перед ним лежала задача, которую никто никогда не решал. Гарантировать победу сразу трём противникам в битве, где победитель может быть только один. Это был математический абсурд. Нарушение фундаментальных законов вероятности. Если он попытается выполнить это в лоб, реальность просто сломается.

Но, возможно, именно этого и добивались Топ-3.

Арт активировал «Сценарный анализ» и загрузил в него все доступные данные. Сто имён участников. Три главные цели. Вероятности, слабости, связи. Симуляция запустилась, и перед его глазами начали разворачиваться миллионы вариантов будущего.

Он попытался смоделировать прямой подход. Входные данные: Aion должен победить. Руга должна победить. Nexus должен победить. Три стопроцентные вероятности на одно событие. Симуляция работала несколько минут — и зависла. На экране появилось сообщение: «Логический парадокс. Невозможно обработать противоречащие друг другу исходы. Результат: неопределён».

Арт попытался обойти ограничение. Он ввёл другие па-

раметры: Aion побеждает с вероятностью 100%, но погибает от ран через секунду после победы; Pyra побеждает, но её тело уничтожается в процессе; Nexus побеждает, но его сознание рассеивается. Симуляция снова зависла. Система не признавала таких исходов — для неё победа означала выживание, а смерть означала поражение. Нельзя было победить и умереть одновременно.

Тогда Арт изменил подход. Он перестал пытаться гарантировать победу каждому и вместо этого задал другой вопрос: что произойдёт, если в финальной фазе Битвы все трое погибнут одновременно? Не победят — просто перестанут существовать. Технически ни один из них не будет побеждён другим. Технически они все «выиграют» — в том смысле, что ни один не проиграет другому.

Симуляция ожила. Цифры заплясали перед глазами, выстраиваясь в новую картину. Если организовать события так, чтобы Aion, Pyra и Nexus сошлись в центре Арены в один и тот же момент, и если в этот самый момент применить «Редактор коэффициентов» на полную мощность, попытавшись одновременно изменить исходы для всех троих, — это вызовет каскадный сбой. Реальность не сможет обработать противоречащие друг другу команды и коллапсирует. Произойдёт миниатюрная аннигиляция, которая уничтожит всё в эпицентре.

Вероятность успеха: 34%. Вероятность выживания самого Арта: 12%.

Приемлемо.

Но чтобы этот план сработал, нужно было создать ситуацию, в которой Топ-3 окажутся в центре Арены одновременно. А для этого нужно было сравить их между собой. Не просто сравить — заставить их забыть об осторожности, о логике, о здравом смысле. Превратить Королевскую Битву в такой хаос, в котором даже величайшие умы сервера потеряют контроль над ситуацией.

Арт переключился на анализ самих Топ-3. Теперь, с новыми данными от Айлы, он мог видеть их глубже. Не просто как сгустки энергии, сидящие на тронах, а как живых существ со своими слабостями, страхами, уязвимостями.

Aion, «Вечность». Его навык — манипуляция временем. Он мог замедлять, ускорять и даже на короткое время останавливать время в локальной области. Его защита — «Временной кокон», который создавал вокруг него зону, где время текло в десять раз медленнее, чем снаружи. Любая атака, попадавшая в эту зону, замедлялась настолько, что он успевал уклониться от неё с лёгкостью.

Но у этой защиты была слабость. Айла, проанализировав записи его боёв, обнаружила закономерность: «Временной кокон» требовал колоссальной концентрации. Если в момент его активации Aion подвергался массированной атаке с нескольких сторон одновременно, он терял фокус на долю секунды. Кокон давал микротрещину. В эту трещину можно было нанести удар — но только удар огромной кинетической силы, который пробил бы замедление времени за счёт чистой инерции.

Такой удар могла нанести Руга. Её «Абсолютное пламя» имело не только тепловую, но и кинетическую составляющую — огненный шторм такой силы, что он сминал здания, как бумагу. Если направить его на Aion в нужный момент, он пробьёт кокон.

Но Руга никогда бы не атаковала Aion в лоб. Она была слишком умна для этого. Значит, нужно было заставить её.

Арт переключился на анализ Руга. Её навык — абсолютная пирокинетика. Она контролировала огонь в таких масштабах, что могла испепелить целую армию одним движением руки. Её защита — «Огненная аура», которая сжигала любую атаку, приближавшуюся к ней. Она была практически неуязвима для физического и магического урона.

Но Айла нашла и её слабость. В медицинских записях, собранных за годы работы, упоминалась одна деталь: Руга страдала от кислородной зависимости. Её абсолютный огонь требовал колоссального количества кислорода для поддержания. Если создать вокруг неё вакуум — хотя бы на несколько секунд, — её аура погаснет, и она станет уязвимой. Такой вакуум могли создать маги Nexus — «Связные», которые специализировались на манипуляции пространством.

Но Nexus никогда бы не атаковал Руга без провокации. Значит, нужно было спровоцировать и его.

Арт переключился на Nexus. Его навык — манипуляция связями. Он мог «одалживать» силы союзников, усиливая себя за их счёт, и «делиться» уроном с ними, распределяя полученный урон между всеми, кто был к нему подключён. Пока у него были живые союзники в радиусе действия, он был практически бессмертен. Но если уничтожить всех его союзников, его сила упадёт почти до нуля.

Кроме того, у Nexus была ещё одна слабость — психологическая. Данные Айлы указывали на то, что он страдал от навязчивой идеи контроля. Он должен был контролировать всё — своих союзников, своих врагов, ход битвы. Когда си-

туация выходила из-под контроля, он начинал паниковать. Не внешне — внешне он оставался спокойным, — но его решения становились менее рациональными, более импульсивными. Он начинал совершать ошибки.

Арт откинулся на спинку стула и закрыл глаза. Перед его внутренним взором вырисовывалась картина. Три титана. Три слабости. Три ключа, которые могли открыть двери к их уничтожению. Но ключи нужно было повернуть одновременно — и в нужном направлении.

Aion уязвим для массированной кинетической атаки — такие атаки есть у Руга. Руга уязвима для вакуума — такие способности есть у магов Nexus. Nexus уязвим для изоляции — если уничтожить его союзников, он останется один, и тогда Aion, с его способностью манипулировать временем, сможет нанести решающий удар.

Идеальный треугольник. Каждый из них мог убить другого. Но проблема была в том, что они знали это. Они были слишком умны, чтобы атаковать друг друга без крайней необходимости. Их противостояние длилось годами, и за это время они выработали сложную систему сдержек и противовесов. Они никогда не нападали первыми.

Значит, нужно было заставить их. Создать ситуацию, в ко-

торой каждый из них будет уверен, что другой уже атаковал. Посеять ложные слухи, подбросить сфабрикованные доказательства, спровоцировать мелкие стычки, которые перерастут в большую войну.

Это было похоже на гигантскую шахматную партию, где фигурами были живые люди, а доской — сама реальность. И Арт был гроссмейстером, который должен был просчитать каждый ход на десять шагов вперёд.

## Часть 2: Анатомия конфликта

Следующие несколько часов Арт провёл, погружённый в анализ с маниакальной тщательностью. Он разложил перед собой все данные, которые у него были: списки участников, их характеристики, их связи, их слабости. Он активировал «Цепной анализ» — способность, позволявшую просчитывать причинно-следственные связи высокого порядка, — и начал выстраивать схему.

Первым делом он выделил три основные группы, которые должны были участвовать в Битве.

Первая группа — «Вечные», гильдия Aion. Двадцать три бойца, все — высокого уровня, от семидесятого до девяносто пятого. Их специализация — защита и контроль. Они были обучены действовать как единый организм, прикрывая друг друга и создавая непробиваемую оборону. Их слабость — они были слишком зависимы от приказов Aion. Если вывести из строя лидера, их координация рухнет.

Вторая группа — «Пламя», гильдия Ruga. Тридцать один боец, все — агрессивные атакующие классы. Берсерки, маги огня, демонологи. Их специализация — массированный урон по площади. Они не умели защищаться — они умели

только атаковать. Их слабость — они были слишком горячими, слишком импульсивными. Их можно было спровоцировать на необдуманные действия.

Третья группа — «Связные», гильдия Nexus. Девятнадцать бойцов, в основном — маги поддержки и шпионы. Их специализация — информация и манипуляция. Они не были сильны в прямом бою, но могли незаметно влиять на ход сражения, передавая союзникам усиления и ослабляя врагов. Их слабость — они были слишком зависимы от сети связей, которую создавал Nexus. Если разорвать эту сеть, они становились лёгкой добычей.

Кроме этих трёх основных групп, в Битве участвовали ещё несколько десятков независимых игроков — одиночек и представителей мелких гильдий. Они не представляли серьёзной угрозы для Топ-3, но могли стать катализаторами конфликта. Арт планировал использовать их именно для этого.

Он начал составлять список потенциальных «спусковых крючков» — событий, которые могли бы спровоцировать конфликт между гильдиями.

Первый крючок: ложная информация о том, что «Пламя» планирует уничтожить одного из ключевых союзников

«Вечных» до начала Битвы. Если эта информация дойдёт до Aion, он воспримет её как угрозу и может нанести упреждающий удар. Но Aion был слишком умён, чтобы верить слухам без доказательств. Значит, нужно было предоставить доказательства — убедительные, но сфабрикованные.

Второй крючок: провокация против «Связных». Если подбросить им информацию о том, что «Вечные» и «Пламя» заключили временный союз против Nexus, это вызовет у него паранойю. А паранойя, как показывали медицинские данные, была его слабым местом. Он начнёт принимать превентивные меры — и эти меры могут быть восприняты Aion и Руга как агрессия.

Третий крючок: использование независимых игроков. Если нанять несколько одиночек для атаки на патрули «Пламени» и сделать так, чтобы следы вели к «Вечным», это вызовет ответную реакцию. «Пламя» не славилось терпением — они атакуют в ответ, не разбираясь в деталях.

Арт записывал всё это в свой «Список», и с каждой новой записью картина становилась всё более чёткой. К концу дня у него была готова схема из сорока семи взаимосвязанных событий, каждое из которых должно было подтолкнуть три гильдии к войне. Схема напоминала гигантскую паутину, в центре которой сидел он — невидимый, неосязаемый, дёр-

гающий за ниточки.

Но была одна проблема. Чтобы реализовать эту схему, ему нужны были ресурсы. Огромные ресурсы. Каждое изменение вероятности через «Редактор коэффициентов» стоило Очков Влияния. Каждая подброшенная дезинформация требовала оплаты информаторам. Каждая спровоцированная стычка — расходников и снаряжения. Его текущий баланс — около тысячи двухсот Очков Влияния — был каплей в море. Для полномасштабной операции требовалось как минимум в десять раз больше.

Значит, нужно было заработать.

Арт переключился на интерфейс тотализатора. С момента его назначения Системным Букмекером поток ставок вырос в несколько раз. Игроки со всего сектора хотели делать ставки — и они были готовы платить. Но чтобы максимизировать прибыль, нужно было не просто принимать ставки, а активно управлять рынком. Создавать выгодные коэффициенты. Провоцировать ажиотаж. Играть на страхах и жадности.

Он начал с анализа текущих ставок. Большинство игроков ставили на победу одного из Топ-3 — как на самого очевидного фаворита. Коэффициенты на Aion, Руга и Nexus были примерно равны: один к одному и двум десятым. Это озна-

чало, что в случае победы любого из них букмекер оставался с небольшой, но стабильной прибылью.

Но Арт хотел большего. Он хотел, чтобы игроки ставили не на фаворитов, а на аутсайдеров — тех, чьи шансы были минимальны, но коэффициенты максимальны. Для этого нужно было создать иллюзию, что у аутсайдеров есть шанс.

Он выбрал одну из независимых групп — «Стальных Кулаков», гильдию из пятнадцати бойцов со средним уровнем шестьдесят пять. Их реальные шансы на победу в Битве составляли около 0,5%. Но Арт мог изменить это.

Он применил «Редактор коэффициентов» и слегка повысил их вероятность успеха — не радикально, всего на пару процентов. Это изменение не требовало больших затрат, но создавало статистическую аномалию, которую могли заметить опытные игроки. Затем он через Скольда запустил слух: «Стальные Кулаки» якобы нашли какой-то мощный артефакт, который может переломить ход Битвы. Слух был ложным, но он подкреплялся данными — теми самыми, которые Арт только что подредактировал.

Через несколько часов ставки на «Стальных Кулаков» начали расти. Игроки, падкие на сенсации, вкладывали ресурсы в заведомо проигрышный вариант. А Арт, как букмекер,

получал свою долю с каждой ставки.

Это было цинично. Это было жестоко. Но это было эффективно.

К вечеру его баланс Очков Влияния вырос до двух тысяч трёхсот. Всё ещё недостаточно для полномасштабной операции, но уже кое-что.

— Ты манипулируешь рынком, — раздался голос за спиной.

Арт обернулся. Айла стояла в дверях и смотрела на него с выражением, которое он не мог прочесть. Она держала в руках две глиняные кружки с травяным отваром.

— Да, — ответил он. — Это часть плана.

— Я видела, что ты сделал со «Стальными Кулаками». — Она подошла и поставила одну кружку перед ним. — Ты создал ложную надежду, чтобы заработать на ней. Люди поставят на них последние ресурсы и проиграют. А ты получишь прибыль.

— Да, — повторил Арт и взял кружку. — Это цена. Если я не заработаю достаточно Очков Влияния, я не смогу выпол-

нить задачу Топ-3. А если я её не выполню, погибнем мы все.

— Значит, цель оправдывает средства, — произнесла Айла, и в её голосе не было ни одобрения, ни осуждения. Только холодная констатация факта.

— В этом мире — да, — ответил Арт. — Ты сама говорила мне это много раз. На войне либо ты используешь все доступные средства, либо умираешь. Я использую то, что у меня есть.

Айла долго молчала, глядя на голограмму. Затем медленно, словно принимая неизбежное, кивнула.

— Хорошо, — сказала она. — Тогда я помогу тебе. Не потому что согласна с тобой. А потому что другого выхода нет.

— Что ты предлагаешь?

Айла села на соседний табурет и развернула свой интерфейс.

— У меня есть данные, которые могут тебе пригодиться. Не только медицинские карты, но и кое-что ещё. За годы работы я лечила многих игроков — и многие из них рассказы-

вали мне вещи, которые не стали бы рассказывать никому другому. Секреты. Тайны. Слабые места. Я никогда не записывала это в официальные карты — только сюда. — Она коснулась пальцем своего виска. — Но теперь, думаю, пришло время это использовать.

Она начала диктовать, а Арт — записывать. Имя за именем, слабость за слабостью. У одного из лейтенантов «Плани» была аллергия на определённый тип магического льда — информация, которую можно было использовать, чтобы вывести его из строя. У другого — панический страх перед пауками, что делало его уязвимым в одной из зон Арены, где водились гигантские арахниды. У третьего — незаживающая рана на левом бедре, полученная несколько лет назад в бою с демоном, и эта рана делала его медленнее в ближнем бою.

Арт слушал и записывал, и с каждой новой записью его схема становилась всё более детальной. К концу их разговора у него было более двухсот конкретных уязвимостей, распределённых по всем участникам Битвы. Это был арсенал. Оружие, которое он мог использовать, чтобы манипулировать событиями с хирургической точностью.

— Спасибо, — сказал он, когда Айла закончила. — Это... бесценно.

— Я знаю, — ответила она и встала. — Надеюсь, ты используешь это с умом.

Она ушла, а Арт остался один перед голограммой. Он смотрел на развернувшуюся перед ним картину — на сотни имён, сотни вероятностей, сотни жизней, которые он собирался изменить или оборвать, — и чувствовал, как внутри медленно, неотвратимо растёт холодная, тяжёлая решимость.

Завтра он начнёт действовать.

## Часть 3: Проповедь Первой Крови

Утро следующего дня началось с новостей. Скольд, ворвавшийся в общий зал с кипой бумаг, был бледен и взволнован.

— Аналитик! — выпалил он, едва переступив порог. — У меня срочные новости. Три независимых источника подтверждают: в регионе начались стычки между патрулями «Пламени» и «Вечных». Пока мелкие, но... это только начало.

Арт поднял голову от своих записей. Он ожидал этого, но не так скоро. Его схема ещё не была полностью готова — он планировал начать провокации через несколько дней.

— Подробности, — коротко приказал он.

Скольд разложил бумаги на столе и начал быстро пересказывать:

— Вчера вечером патруль «Пламени» из шести человек был атакован в Восточных Пустошах. Нападавшие использовали тактику, характерную для «Вечных», — замедление времени и точечные удары. Двое убиты, трое ранены. Один

выживший добрался до лагеря Руга и доложил о нападении. Руга в ярости. Она требует объяснений от Aion.

— А что Aion?

— Он отрицает причастность. Говорит, что его люди не покидали Цитадель в указанное время. Но доказательств у него нет. Руга ему не верит.

Арт кивнул и откинулся на спинку стула. Это было не его рук дело — по крайней мере, не напрямую. Он ещё не начал провокации. Но кто-то другой уже действовал. Кто-то, кто тоже хотел стравить Топ-3 между собой.

— Кто-то играет в ту же игру, что и мы, — произнёс он.  
— Но кто?

— Может быть, это Nexus? — предположил Скольд. — Он специализируется на манипуляциях. Может быть, он решил нанести упреждающий удар?

— Может быть. — Арт активировал «Сценарный анализ» и попытался просчитать, кто мог стоять за нападением. Данные были обрывочными, но кое-что проясняли. — Но это не похоже на Nexus. Он слишком осторожен для таких прямых действий. Скорее, это кто-то из независимых игроков. Кто-

то, кто хочет ослабить и «Пламя», и «Вечных», стравив их между собой.

— Тогда нам это на руку! — воскликнул Скольд. — Если они начнут воевать друг с другом, нам будет легче...

— Нам будет легче только в том случае, если мы контролируем этот процесс, — перебил Арт. — А сейчас мы его не контролируем. Кто-то другой дѣргает за ниточки, и мы не знаем, кто это и какие у него цели. Это опасно.

Он встал и подошёл к карте региона. Его «Калькулятор» работал на полную мощность, просчитывая варианты. Кто мог быть заинтересован в конфликте между Топ-3? Слишком много вариантов. Слишком много неизвестных.

— Мне нужна дополнительная информация, — сказал он наконец. — Скольд, активируй всех своих информаторов. Пусть выяснят всё, что можно, об этом нападении. Кто его организовал, кто исполнил, какие следы остались. И ещё — мне нужны данные о передвижениях всех независимых групп в регионе. Возможно, одна из них работает на третью сторону.

— Будет сделано, — кивнул Скольд и исчез.

Арт остался один. Он смотрел на карту и чувствовал, как внутри медленно, неотвратно растёт холодное, методичное понимание. Ситуация выходила из-под контроля. Если кто-то ещё пытался сравнить Топ-3, это могло нарушить его собственный план. Конфликт, разгоревшийся слишком рано, мог привести к тому, что основные силы гильдий истощатся ещё до начала Битвы — и тогда Топ-3 просто отменят или перенесут событие. Этого нельзя было допустить.

Нужно было действовать. Немедленно.

Он вызвал Корда, Руна и Марту и ввёл их в курс дела.

— Ситуация изменилась, — сказал он, когда все собрались. — Кто-то уже начал стравливать «Пламя» и «Вечных». Это может быть как наш союзник, так и наш враг — мы не знаем. Но в любом случае мы должны взять ситуацию под контроль. Рун, ты возглавишь диверсионную группу. Твоя задача — провести серию атак на патрули «Связных» и сделать так, чтобы следы вели к «Пламени». Это должно выглядеть так, будто Руга начала войну на два фронта.

Рун оскалился и сжал «Дробильщик».

— Давно пора! А то сидим тут, как крысы в норе. Когда выходить?

— Сегодня ночью, — ответил Арт. — Я дам тебе точные координаты и время. Действовать нужно быстро и чисто. Никаких следов. Никаких свидетелей.

— Понял.

— Марта, ты возьмёшь на себя информационную войну. Я передам тебе список слухов, которые нужно распространить. Одни — через каналы Скольда, другие — через нейтральных торговцев, третьи — через подставных лиц. Главная цель: посеять сомнения в лояльности союзников каждого из Топ-3. Пусть они подозревают друг друга. Пусть видят предательство там, где его нет.

Марта кивнула:

— Сделаю. Но мне понадобятся помощники. Одна я не справлюсь.

— Возьми Эли и Торва. Они справятся.

— А я? — спросил Корд. — Что делать мне?

— Ты будешь удерживать Форпост, — ответил Арт. — Если наша операция провалится, если кто-то из Топ-3 узнает,

что мы за этим стоим, они придут сюда. И тогда вся надежда будет на тебя.

Корд медленно кивнул. Его лицо было мрачным, но в глазах горел тот самый огонь, который появлялся перед самой трудной битвой.

— Мы справимся, — сказал он. — Как всегда.

Ночью, когда все разошлись, Арт спустился в лазарет. Айла была там — она сидела за своим рабочим столом и изучала какие-то медицинские записи. Увидев его, она отложила бумаги и подняла голову.

— Ты выглядишь... напряжённым, — заметила она.

— Я нашёл аномалию, — ответил Арт и сел на свой привычный табурет. — Кто-то атаковал патруль «Пламени», используя тактику «Вечных». Это не я. И не ты. Значит, есть кто-то третий.

— Дилер? — предположила Айла. — Его сеть могла сохраниться.

— Я проверял. После его гибели активность его информаторов упала до нуля. Его организация распалась. Нет, это

кто-то другой. Кто-то, кто имеет доступ к ресурсам и знает тактику «Вечных».

Айла задумалась. Её пальцы барабанили по столу, а взгляд стал рассеянным — тот самый взгляд, который появлялся у неё, когда она решала сложную задачу.

— Есть ещё одна возможность, — произнесла она наконец. — Zero\_Phantom.

Арт замер.

— Фантом? — переспросил он. — Но он — инструмент Топ-3. Зачем ему срабатывать их между собой?

— Может быть, он больше не их инструмент, — ответила Айла. — Ты же сам говорил, что в последнее время его поведение стало непредсказуемым. Он игнорирует приказы. Он появляется там, где его не ждали. Он наблюдает. Может быть, он... вышел из-под контроля.

Арт задумался. Это объясняло бы многое. Если Zero\_Phantom — или тот, кто им управлял, — решил избавиться от Топ-3, он мог начать собственную игру. Игру, в которой Арт был не единственным кукловодом.

— Нужно выяснить, — сказал он. — Я попытаюсь отследить его через «Эхо Бездны». Если он где-то рядом, я почувствую его присутствие.

Он активировал способность и расширил своё восприятие. Мир изменился — теперь он видел не только физическую реальность, но и энергетические линии, связывающие всё со всем. Линии были повсюду — тонкие, едва заметные, они пронизывали пространство, соединяя игроков, монстров, саму ткань Пантеона. И среди этих линий были другие — более тёмные, более плотные, уходящие куда-то за пределы восприятия. Линии Бездны.

Он проследил одну из них — и увидел его. Zero\_Phantom стоял на дальнем холме, неподвижный, как всегда. Его плащ не колыхался, глаза горели ровным, холодным светом. Он смотрел в сторону Форпоста — и, как показалось Арту, прямо на него.

А затем Фантом сделал то, чего никогда не делал раньше. Он поднял руку и медленно, почти лениво покачал головой. Нет. Не я.

И исчез.

Арт отключил «Эхо Бездны» и перевёл дыхание. Его серд-

це билось ровно — «Анестезия» всё ещё работала, — но где-то глубоко внутри, в той части сознания, которую он старательно подавлял, шевелилось что-то похожее на тревогу.

— Это не он, — сказал он Айле. — По крайней мере, он так говорит.

— И ты ему веришь?

— Я не знаю, чему ему верить, — честно ответил Арт.  
— Но он никогда не лгал мне. Он вообще почти не говорит. Просто... показывает. И сейчас он показал, что нападение — не его рук дело.

— Тогда чьё?

— Узнаем.

## Часть 4: Архитектор и его инструменты

Следующие несколько дней прошли в лихорадочной работе. Арт почти не спал — он сидел в своём углу, окружённый голограммами и данными, и управлял сложнейшей операцией, которую когда-либо проводил. Его «Сценарный анализ» работал на полную мощность, просчитывая миллионы вариантов. Его «Редактор коэффициентов» вносил микроскопические изменения в вероятности, создавая каскады событий, которые расходились по региону, как волны от брошенного в воду камня.

Рун и его диверсионная группа провели серию атак на патрули «Связных». Каждая атака была тщательно спланирована и исполнена так, чтобы не оставить следов, ведущих к Форпосту. Вместо этого улики указывали на «Пламя» — обрывки одежды с их символикой, свидетели, «случайно» оказавшиеся поблизости и видевшие убегающих нападавших в красно-оранжевых плащах.

Nexus, получив эти данные, начал действовать именно так, как и предсказывал Арт. Он не атаковал в лоб — он был слишком умен для этого. Вместо этого он отозвал своих

агентов с территории «Пламени» и начал распускать слухи о том, что Руга якобы сошла с ума и планирует уничтожить всех, кто не присоединится к ней. Это было ложью, но ложью, в которую легко верили, потому что Руга действительно имела репутацию безжалостного лидера.

Руга, в свою очередь, получила подтверждение от своих информаторов (многие из которых на самом деле работали на Скольда, а значит — на Арта) о том, что Nexus готовит покушение на неё. Её реакция была предсказуемой: она приказала своей гильдии атаковать любой патруль «Связных», который появится в зоне её влияния.

За пять дней мелкие стычки переросли в полномасштабную войну. Гильдии Топ-3, которые годами сохраняли хрупкое равновесие, теперь вцепились друг другу в глотки. А в центре этой войны, невидимый и неосязаемый, сидел Арт и дёргал за ниточки.

Но была одна проблема. Таинственный третий игрок, который организовал первое нападение, всё ещё оставался в тени. Арт пытался выследить его через информаторов Скольда, через данные Системы, через «Эхо Бездны», но безрезультатно. Этот кто-то был хорош — так же хорош, как сам Арт. И это беспокоило его больше всего.

— Может быть, это один из Топ-3, который ведёт двойную игру? — предположил Корд на очередном военном совете.

— Исключено, — ответил Арт. — Я анализировал их действия. Они действительно верят, что их атакуют друг друга. Ни Aion, ни Руга, ни Nexus не знают, что за первым нападением стоял кто-то ещё.

— Тогда кто?

— Не знаю. Но я выясню. А пока — продолжаем операцию. До Королевской Битвы осталось девять дней. Этого достаточно, чтобы подготовиться.

На седьмую ночь после начала операции в Форпост прибыл связной от Алана. Координатор Топ-10 выглядел встревоженным — его обычная маска непроницаемости дала трещину.

— Арт, — произнёс он, едва переступив порог. — Совет Топ-10 обеспокоен. То, что происходит в регионе... это выходит за рамки обычных конфликтов. Три гильдии Топ-3 уничтожают друг друга. За последнюю неделю погибло больше высокоуровневых игроков, чем за весь предыдущий год. Если так продолжится, к началу Королевской Битвы от элиты сервера ничего не останется.

— Именно этого я и добиваюсь, — спокойно ответил Арт.

Алан замер. Его глаза расширились.

— Это ты? — прошептал он. — Ты организовал всё это?

— Я выполняю заказ, — ответил Арт. — Топ-3 поставили передо мной задачу. Я её решаю.

— Но... зачем?! — Алан шагнул вперёд, и в его голосе прозвучало неподдельное изумление. — Зачем тебе это? Ты же понимаешь, что после такого от тебя отвернутся все? Ты станешь изгоем!

— Я стану тем, кем должен стать, — ответил Арт. — А что касается остальных... меня не волнует их мнение. Меня волнует только выживание моего лагеря.

Алан долго молчал. Затем медленно, словно принимая неизбежное, кивнул.

— Хорошо, — сказал он. — Я передам Совету, что ситуация под контролем. Но, Арт... будь осторожен. То, что ты делаешь, — это война не только против Топ-3. Это война против всей системы. И Система может ответить.

— Я знаю, — ответил Арт. — Я готов.

После ухода Алана в лазарете состоялся ещё один разговор — на этот раз между Артом и Айлой. Она сидела за своим рабочим столом и смотрела на «Сердце Змея», которое по-прежнему пульсировало в своём контейнере. Её лицо было бледным, а в глазах читалась та самая усталость, которая накапливалась неделями.

— Ты слышал, что сказал Алан? — спросила она, не оборачиваясь.

— Слышал.

— Он прав. После того, что ты сделал, к тебе будут относиться как к монстру. Даже те, кто сейчас тебя поддерживает, начнут бояться. Ты станешь изгоем.

— Я уже изгой, — ответил Арт. — С того самого дня, как получил свой навык. Я вижу то, чего не видят другие. Я знаю то, чего не знают другие. Это всегда будет отделять меня от остальных.

— Но раньше ты хотя бы пытался быть одним из них, — возразила Айла и наконец повернулась к нему. — Ты сомне-

вался. Ты мучился. Ты спрашивал, правильно ли то, что ты делаешь. А теперь... теперь ты просто действуешь. Как машина.

— Потому что у меня нет времени на сомнения, — ответил Арт. — Через девять дней состоится Королевская Битва. Если я не сделаю всё правильно, погибнут все. Не только чужие. Наши. Ты. Корд. Эли. Все.

Айла встала и подошла к нему. Она остановилась вплотную и посмотрела ему прямо в глаза.

— Ты знаешь, что меня пугает больше всего? — тихо спросила она. — Не то, что ты делаешь. А то, что я тебя понимаю. Я понимаю, почему ты это делаешь. Я понимаю, что другого выхода нет. И я... я согласна с тобой. Я стала такой же. Я смотрю на список имён, который ты мне дал, и вижу не людей, а переменные. Я думаю не о том, как их спасти, а о том, как их использовать. И это... пугает меня до чёртиков.

Арт взял её за руку. Её пальцы были холодными, но хватка — крепкой.

— Мы оба изменились, — сказал он. — Но пока мы помним, кем были раньше, мы ещё не потеряны. Ты сама говорила мне это. Много раз.

— Я помню, — ответила Айла и слабо улыбнулась. — Но одно дело — говорить. Другое — верить.

Они стояли так несколько минут — в тишине, под мерное дыхание спящего Ларса и тихое гудение алхимического оборудования. Арт чувствовал тепло её руки, слышал её дыхание, ощущал её присутствие — и это было единственное, что всё ещё связывало его с миром живых.

## Часть 5: Тени прошлого

На восьмой день подготовки в Форпост пришло сообщение, которого Арт не ожидал. Оно было анонимным — без подписи, без идентификатора, без возможности отследить источник. Но содержание было пугающе знакомым:

«Ты хорошо поработал, аналитик. \«Пламя\», \«Вечные\», \«Связные\» — все они уже на грани. Ещё немного, и они уничтожат друг друга без твоего участия. Но ты ещё не знаешь всей правды. Тот, кто атаковал патруль \«Пламени\» в первый раз, — это не я. Это был ты».

Арт перечитал сообщение несколько раз. «Это был ты». Что это значит? Как он мог атаковать патруль «Пламени», если он в это время был в Форпосте?

Ответ пришёл через несколько минут — вместе со вторым сообщением:

«Вернее, не ты. Твой навык. Твой \«Редактор коэффициентов\». Ты думал, что тестируешь его на небольшой группе Руна. Но ты не учёл, что твои изменения вероятности расходятся кругами по всему серверу. Ты повысил шансы Руна на успех — и одновременно понизил шансы патруля \«Пла-

мени\" на выживание. Твоё редактирование создало каскад событий, который привёл к их гибели. Ты убил их, Арт, даже не заметив этого».

Арт застыл. Его сознание, усиленное «Калькулятором», мгновенно просчитало цепочку причин и следствий — и подтвердило правоту анонимного отправителя. Когда он редактировал вероятность успеха для группы Руна, это изменило баланс сил в регионе. Изменение вызвало волну, которая ударила по патрулю «Пламени». Волна была небольшой — всего несколько процентов разницы, — но этого хватило, чтобы встреча, которая должна была закончиться без жертв, превратилась в кровавую бойню.

Он убил их. Своими руками. Своим навыком. Даже не зная об этом.

— Кто ты? — написал он в ответ. — Откуда ты знаешь о моём навыке?

Ответ пришёл мгновенно:

«Я — тот, кто прошёл тот же путь, что и ты. Аналитик. Стратег. Кукловод. Я был одним из первых, кто получил доступ к редактированию вероятностей. Я думал, что контролирую свою силу. Но сила контролировала меня. Я убил сот-

ни людей, даже не заметив этого. А когда заметил, было уже поздно. Мои нейронные связи перестроились. Моя \«Анестезия\» стала полной. Я превратился в машину.

Ты идёшь по тому же пути, Арт. Медленно, но верно. И когда ты дойдёшь до конца, ты станешь мной. Или тем, кто стоит за мной.

Выбор за тобой».

Арт смотрел на сообщение и чувствовал, как внутри медленно, неотвратно растёт холодное, методичное понимание. Это был не просто аноним. Это был кто-то, кто знал его. Кто-то, кто следил за ним. Кто-то, кто, возможно, был связан с Фантомом-одиночкой — тем самым, которого он пытался выследить в Катакомбах.

— Ты — Фантом-одиночка? — спросил он.

Ответа не было. Отправитель исчез так же внезапно, как и появился, не оставив ни следа, ни зацепки. Арт попытался отследить его через Систему, но наткнулся на глухую стену — кто-то очень умело замёл следы.

Он спустился в лазарет и рассказал всё Айле. Она выслушала его молча, не перебивая, и когда он закончил, долго

сидела, глядя в темноту перед собой.

— Значит, ты убил их, — произнесла она наконец. — Тех патрульных. Своим редактированием.

— Да.

— И ты не знал об этом.

— Нет.

Айла кивнула и повернулась к нему. В её глазах горел холодный, аналитический огонь.

— Это меняет дело, — сказала она. — Раньше ты говорил, что твои действия — это осознанный выбор. Что ты сознательно жертвуешь одними, чтобы спасти других. Но теперь выясняется, что ты даже не знаешь о всех своих жертвах. Твоя сила действует сама по себе, помимо твоей воли. Ты — не кукловод, Арт. Ты — инструмент, который думает, что он кукловод.

— Я контролирую её, — возразил он.

— Контролируешь? — Айла горько усмехнулась. — Ты только что узнал, что убил несколько человек, даже не заме-

тив этого. Это не контроль. Это иллюзия контроля. Система дала тебе силу, но она же тебя и ограничила. Ты думаешь, что редактируешь вероятности, но на самом деле это они редактируют тебя.

Арт хотел возразить, но слова застряли в горле. Айла была права. Его сила действовала независимо от его воли — по крайней мере, частично. Каждое его изменение создавало волны, которые расходились по серверу и ударяли по невинным людям. Он был не просто оператором. Он был винтиком в огромной машине, которая использовала его для поддержания баланса.

— Что же мне делать? — спросил он.

— Не знаю, — честно ответила Айла. — Но я знаю одно: ты должен продолжать. Не потому, что это правильно. А потому, что другого пути нет. Если ты остановишься сейчас, всё будет напрасно. Все жертвы, все смерти, все манипуляции — они станут бессмысленными. Единственный способ оправдать их — довести дело до конца.

— Даже если в процессе я потеряю себя?

Айла долго молчала. Затем встала, подошла к нему и положила руку на плечо.

— Ты не потеряешь себя, — сказала она. — Потому что я не позволю тебе. Я — твой должник, помнишь? И я верну тебя. Чего бы это ни стоило.

## Часть 6: Затишье перед бурей

До Королевской Битвы оставалось шесть дней. Форпост жил своей обычной жизнью — тренировки, рейды, ставки, — но все чувствовали, что надвигается что-то огромное. Что-то, что изменит всё.

Арт почти не спал. Он сидел в своём углу, окружённый голограммами, и продолжал плести свою паутину. Его «Сценарный анализ» работал на пределе, просчитывая каждый шаг, каждое событие, каждую вероятность. Его «Редактор коэффициентов» вносил коррективы, тонкие и почти незаметные, но меняющие ход истории.

Три гильдии Топ-3 были на грани полного уничтожения. «Пламя» потеряло половину бойцов в стычках с «Вечными» и «Связными». «Вечные» лишились трёх ключевых офицеров. «Связные» были дезорганизованы и деморализованы. Сами Aion, Pyra и Nexus пока держались, но их ресурсы таяли.

И всё это было делом рук одного человека, сидящего в разрушенной таверне на краю Пустошей.

Вечером шестого дня перед Битвой Арт собрал всех клю-

чевых фигур лагеря. Корд, Айла, Рун, Марта, Торв, Шен, Эли, Скольд — все были здесь. Все ждали, что он скажет.

Он вышел вперёд и активировал общий экран. На нём развернулась схема Королевской Битвы — та самая, которую он дал им неделю назад. Но теперь схема была обновлена. Рядом с именами участников появились пометки: «уничтожен», «ранен», «деморализован», «перекуплен». Из ста первоначальных участников только сорок семь всё ещё были боеспособны.

— Мы почти у цели, — произнёс Арт. — Три гильдии Топ-3 ослаблены. Их лидеры измотаны. Их союзники уничтожены или перекуплены. Осталось сделать последний шаг.

— Какой? — спросила Марта.

— В день Битвы я активирую финальную фазу плана. Я заставлю Aion, Pyra и Nexus сойтись в центре Арены. И когда они окажутся там, я применю «Редактор коэффициентов» на полную мощность. Реальность не выдержит. Произойдёт коллапс, который уничтожит их всех.

— А ты? — спросила Эли. — Что будет с тобой?

Арт помолчал.

— Я не знаю, — честно ответил он. — Вероятность моего выживания — двенадцать процентов. Это немного. Но достаточно.

— Двенадцать процентов! — Эли вскочила на ноги. — Это же почти ничего! Ты не можешь так рисковать!

— У меня нет выбора, — ответил Арт и посмотрел на неё. — Если я не сделаю этого, Топ-3 сотрут Форпост. Всех вас. Тебя, Корда, Руна, Марту, Торва, Шена, Скольда. И Айлу. Я не могу этого допустить.

Эли хотела возразить, но встретила с ним взглядом и замолчала. В его глазах она увидела что-то, что заставило её отступить. Не решимость. Не холодный расчёт. А что-то другое. Что-то, похожее на прощание.

После собрания, когда все разошлись, Айла подошла к нему. Она была бледной, но в её глазах горел тот самый холодный огонь, который он видел каждый раз перед боем.

— Двенадцать процентов, — произнесла она. — Это меньше, чем мой процент.

— Знаю.

— Ты обещал мне, что вернёшься. Не твоё тело. Ты сам.

— Я помню.

— Тогда сдержи обещание. — Она сжала его плечо с такой силой, что он почувствовал боль. — Я не позволю тебе уйти. Ты — мой должник. И пока ты не выплатишь долг, ты не имеешь права умирать. Понял?

— Понял, — ответил Арт и впервые за долгое время почувствовал, что улыбается. Слабо, едва заметно — но улыбается. — Ты невыносима, когда включаешь режим «врач».

— Я невыносима всегда, — парировала Айла. — Просто в режиме «врач» я ещё и полезна.

Она развернулась и ушла. Арт остался один в общем зале. Он смотрел на голограмму — на сотни имён, сотни вероятностей, сотни жизней, которые он собирался изменить или оборвать, — и чувствовал, как внутри медленно, неотвратимо растёт холодная, тяжёлая решимость.

Завтра начнётся последняя фаза. Завтра он сделает то, что должен.

А где-то далеко, на тронах из света и тьмы, три фигуры смотрели в пустоту и ждали. Они ждали своего освободителя. Своего убийцу. Своего архитектора резни.

И они знали, что он уже в пути.

— —

Конец Главы 2: Математика геноцида

# **Глава 3: Редактор реальности**

# Часть 1: Лаборатория Букмекера

Серый рассвет двадцать четвёртого дня в Разрушенном Форпосте начался не с привычного воя падальщиков, а с гула человеческих голосов. Таверна, когда-то служившая убежищем для горстки выживших, теперь напоминала штаб-квартиру небольшой, но амбициозной корпорации. Её стены, всё ещё хранившие следы былых пожаров и сражений, были увешаны голографическими картами, графиками вероятностей и списками имён. У каждого стола сидели люди — не просто бойцы, а аналитики, счетоводы, информаторы. Они работали с данными, которые ещё месяц назад показались бы им магией, а теперь были повседневной рутиной.

Арт стоял в центре этого хаоса, на небольшом возвышении, которое он велел соорудить из обломков старой баррикады. Отсюда ему был виден весь зал — и все экраны, развёрнутые перед его глазами. Три основных дисплея показывали ключевую информацию: на левом — текущие ставки и коэффициенты тотализатора, на центральном — подробная карта Арены с отмеченными позициями участников Королевской Битвы, на правом — данные, поступающие от дронов и информаторов Скольда. Всё это пульсировало, менялось, требовало внимания — и Арт чувствовал себя не столько человеком, сколько частью этого огромного инфор-

мационного организма.

Он привычно коснулся двух амулетов на шее. «Сердце Королевы» грело кожу ровным, успокаивающим теплом — его вечный якорь, который он не снимал даже во сне. «Зрачок», созданный из глаза Костяного Змея, пульсировал холодным светом, и его восприятие мира было сейчас таким же острым, как никогда. Он слышал каждый разговор в зале, видел каждое изменение на экранах, чувствовал каждый всплеск энергии — и всё это обрабатывалось его сознанием с той скоростью, которая ещё месяц назад показалась бы ему невозможной.

Сорок пять уровней. Двенадцать из них он получил за одну операцию — Бойню Трёх Столпов. Ещё пять — за инициацию, когда Система переписала его нейронные связи, превратив из простого аналитика в Системного Букмекера. Он стал быстрее, точнее, эффективнее. Но вместе с этими улучшениями пришло и нечто иное — холодная, отстранённая ясность, которая заменяла ему эмоции. Айла называла это «Анестезией». И она была права.

Прямо сейчас, глядя на данные, Арт не чувствовал ни волнения, ни тревоги, ни азарта. Только холодную, методичную сосредоточенность. Перед ним лежала задача, которую никто никогда не решал: гарантировать победу сразу трём про-

тивникам в битве, где победитель может быть только один. Aion, Pyra, Nexus. Три титана, три администратора реальности, три существа, которые когда-то были людьми, но давно перестали ими быть. Они хотели, чтобы он уничтожил их — и заодно сломал саму ткань реальности. Они называли это освобождением. Он называл это геноцидом.

И он должен был подготовиться.

— Аналитик!

Голос Скольда вырвал его из размышлений. Букмекер, одетый в новую робу из дорогой ткани, спешил к нему через зал, размахивая пачкой бумаг. Его лицо, обычно бледное и испуганное, сейчас сияло от возбуждения — впрочем, как всегда, когда речь шла о больших ставках.

— У нас очередной рекорд! — выпалил он, едва приблизившись. — За последние сутки мы приняли ставок на сумму, эквивалентную сорока тысячам единиц ценности! Игроки со всего сектора переводят ресурсы, чтобы поставить на Королевскую Битву. Они готовы рисковать последним!

— Сколько из них ставят на Топ-3? — спросил Арт.

— Почти все, — признал Скольд, и его возбуждение слег-

ка угасло. — Семьдесят три процента ставок — на Aion, Руга или Nexus. Остальные распределяются между другими участниками. Никто не верит, что кто-то, кроме Топ-3, может победить.

— И они правы, — спокойно ответил Арт. — В обычных условиях.

Скольд замер. Его глаза, маленькие и бегающие, устались на Арта с выражением, которое трудно было описать — смесь страха, любопытства и алчного предвкушения.

— Вы... вы планируете изменить условия? — прошептал он.

— Я планирую использовать то, что у меня есть, — ответил Арт и активировал свой интерфейс на полную мощность.

Перед его глазами развернулась панель, которую не видел никто, кроме него. «Редактор коэффициентов» — навик, полученный после инициации. Он выглядел как сложная таблица с сотнями параметров, каждый из которых можно было изменить. Вероятность успеха. Вероятность провала. Вероятность выпадения редкого предмета. Вероятность смерти. Все эти вероятности были связаны между собой невидимыми нитями, и изменение одной из них вызывало

волны, расходящиеся по всему серверу, как круги по воде.

Арт уже тестировал этот навык. Неделью назад он повысил вероятность успеха для группы Руна, отправившейся в шахты за минералами. Группа вернулась без потерь и с отличной добычей — но в тот же день погиб боец из нейтрального лагеря «Пеплы», чья разведка попала в засаду, которая должна была быть безопасной. Это была цена. Цена, которую Система взимала за каждое вмешательство в ткань реальности.

И теперь Арт стоял перед выбором. Он мог использовать этот навык в масштабах, о которых раньше не мог и мечтать. Он мог изменить исход Королевской Битвы. Он мог гарантировать, что Aion, Pyra и Nexus погибнут одновременно — и вместе с ними рухнет та часть Системы, которая держала их в золотой клетке. Но цена...

Цена будет колоссальной.

— Скольд, — произнёс он, не отрываясь от интерфейса. — Ты помнишь, что случилось с «Пеплами» на прошлой неделе?

Букмекер вздрогнул.

— Да, аналитик. Один погибший, двое раненых. Вы гово-

рили, что это... побочный эффект.

— Именно. — Арт наконец повернулся к нему. — Когда я меняю вероятность здесь, Система компенсирует это изменением где-то ещё. Это закон. И я не могу его обойти.

— Но вы же... — Скольд запнулся, подбирая слова. — Вы же Системный Букмекер! Вы имеете право редактировать коэффициенты! Это ваша работа!

— Моя работа — поддерживать баланс, — поправил Арт. — А баланс требует жертв. Если я хочу спасти кого-то здесь, я должен быть готов пожертвовать кем-то там. И масштаб этих жертв прямо пропорционален масштабу изменений.

Он снова повернулся к интерфейсу и вывел на центральный экран модель Королевской Битвы. Сто имён. Сто уровней. Сто наборов навыков. И три главные цели — три пульсирующих алым маркера в центре схемы.

— Чтобы уничтожить Топ-3, мне нужно изменить вероятности на фундаментальном уровне, — продолжил он. — Не просто повысить шансы одного бойца или понизить шансы другого. Мне нужно создать каскад изменений, который приведёт к коллапсу реальности в заданной точке. Это требует колоссальной энергии — и колоссальных жертв.

— Каких жертв? — тихо спросил Скольд.

Арт посмотрел на него, и в его взгляде было что-то, что заставило букмекера отшатнуться.

— На прошлой неделе я изменил вероятность на четыре процента, — сказал Арт. — И это стоило жизни одному человеку. Для того, что я планирую сделать, потребуется изменить вероятности на тридцать, сорок, может быть, пятьдесят процентов. Ты можешь посчитать, сколько людей погибнет в качестве компенсации?

Скольд побледнел. Его пальцы, сжимавшие бумаги, задрожали.

— Но... но вы же не серьёзно? Вы не можете пойти на такое!

— Могу, — ответил Арт, и его голос прозвучал холодно, почти механически. — И пойду. Потому что альтернатива — аннигиляция Форпоста и всех, кто в нём живёт. Топ-3 ясно дали понять: либо я выполняю их задачу, либо они стирают нас из реальности. У меня нет выбора.

— Выбор есть всегда, — раздался голос за спиной.

Арт обернулся. Айла стояла в дверях, скрестив руки на груди. Она была без своего обычного кожаного фартука — просто в серой робе, но «Шёпот смерти» висел на поясе, как всегда. Её короткие тёмные волосы были взлохмачены, а под глазами залегли глубокие тени — она, как всегда, не спала. Но в её взгляде читалась не усталость, а холодное, напряжённое внимание.

— Выбор есть всегда, — повторила она и шагнула в зал. — Можно отказаться. Можно найти другой путь. Можно попытаться договориться с Топ-3, обмануть их, переиграть. Ты сам учил меня этому.

— Я пытался, — ответил Арт. — Все возможные сценарии, которые я просчитал, ведут к одному и тому же: либо я уничтожаю Топ-3, либо они уничтожают нас. Другого пути нет.

— Значит, ты плохо считал, — резко сказала Айла. — Или ты считал только те варианты, которые ведут к нужному тебе результату.

В зале повисла тишина. Скольд, чувствуя напряжение, тихо ретировался к своему столу. Арт и Айла остались вдвоём — как всегда, когда между ними возникал спор о главном.

— Ты думаешь, я хочу этого? — спросил Арт, и в его голосе, обычно холодном и отстранённом, промелькнуло что-то похожее на эмоцию. — Ты думаешь, мне нравится быть инструментом геноцида?

— Я думаю, что тебе нравится быть эффективным, — ответила Айла. — Ты нашёл самый быстрый, самый надёжный, самый логичный способ решить проблему — и ты идёшь по этому пути, не оглядываясь. Как машина. Как Zero\_Phantom.

— Я не машина.

— Докажи.

Айла подошла ближе и остановилась вплотную. Её глаза, холодные и серые, смотрели прямо в его.

— На прошлой неделе ты убил человека, — сказала она. — Своим редактированием. Ты даже не знал об этом, пока не проверил отчёт. Когда я сказала тебе, что произошло, ты не почувствовал ничего. Я видела твоё лицо. Ты просто констатировал факт и продолжил работать.

— А что я должен был сделать? — спросил Арт. — Разрыдаться? Бросить всё? Отказаться от плана? Это не верну-

ло бы его к жизни.

— Нет. Но это показало бы, что ты всё ещё человек. — Айла помолчала. — Арт, я не осуждаю тебя за то, что ты делаешь. Я понимаю, почему ты это делаешь. Я сама согласилась помогать тебе — собирать медицинские карты, искать уязвимости, готовить операцию. Но я боюсь, что однажды ты перестанешь быть собой. Что цифры заменят тебе всё. И тогда ты станешь не тем, кто защищает нас, а тем, от кого нас нужно защищать.

Арт долго молчал. Слова Айлы были острыми, как её скальпель, и такими же точными. Она была права — во многом. Его «Анестезия» действительно прогрессировала. Он действительно перестал чувствовать то, что чувствовал раньше. И он действительно не знал, где та черта, после которой возврата нет.

Но он также знал, что другого пути нет.

— Ты помнишь наш первый разговор? — спросил он наконец. — В лазарете, несколько недель назад. Ты назвала меня патологоанатомом. Сказала, что я смотрю на живых и вижу будущие трупы.

— Помню.

— Тогда ты была права. Я видел людей как набор слабостей и вероятностей. Я использовал это, чтобы манипулировать ими, чтобы выживать, чтобы защищать лагерь. И это работало. — Он помолчал. — Теперь у меня есть сила, о которой я тогда не мог и мечтать. Я могу не просто видеть вероятности — я могу изменять их. Я могу сделать так, чтобы мои люди никогда не умирали. Я могу гарантировать их безопасность. Но цена этого — чужие смерти. И я должен решить, готов ли я платить эту цену.

— И ты уже решил, — тихо произнесла Айла.

— Да. — Арт посмотрел ей прямо в глаза. — Я решил, что готов. Потому что твоя жизнь — и жизнь Корда, и Эли, и всех, кто живёт в этом лагере, — стоит больше, чем жизни сотен незнакомцев. Это неправильно. Это жестоко. Это аморально. Но это единственный способ.

Айла долго молчала. Затем медленно, словно принимая неизбежное, кивнула.

— Хорошо, — сказала она. — Но у меня есть условие.

— Какое?

— Ты протестируешь свой навык. Не на людях — на данже. На управляемой среде. Ты покажешь мне, как работает «Редактор», и докажешь, что контролируешь его. А не он тебя.

Арт задумался. Предложение было разумным. Перед тем как применять «Редактор» в масштабе Королевской Битвы, нужно было убедиться, что он понимает все его ограничения и побочные эффекты. Иначе катастрофа могла случиться в самый неподходящий момент.

— Согласен, — сказал он. — Завтра утром. Я выберу данж, подготовлю группу и проведу тест. Ты будешь наблюдать.

— Я буду не просто наблюдать, — возразила Айла. — Я буду следить за твоими нейронными показателями. Если я увижу, что ты перегружаешься, я остановлю эксперимент. Даже если ты будешь против.

— Договорились.

Айла кивнула и направилась к выходу. У двери она остановилась и, не оборачиваясь, добавила:

— Арт. Я знаю, что ты делаешь это ради нас. Ради меня.

И я... я благодарна. Но помни: если ты потеряешь себя в процессе, никакая победа не будет стоить этой цены.

Она вышла. Арт остался один в зале, глядя на закрытую дверь. Её слова всё ещё звучали у него в голове, смешиваясь с цифрами и вероятностями, которые продолжали поступать на его интерфейс.

«Если ты потеряешь себя...»

Он отогнал эту мысль и вернулся к работе. Нужно было выбрать данж для завтрашнего теста.

## Часть 2: Подопытный полигон

Выбор пал на Логово Химеры — подземелье сорок пятого уровня, расположенное в восточной части Пустошей. Химера была достаточно сильна, чтобы представлять угрозу для средней группы, но не настолько, чтобы с ней не могли справиться опытные бойцы. Её механики были хорошо изучены: она состояла из трёх голов — львиной, козлиной и змеиной, — каждая из которых имела свои атаки и уязвимости. Львиная голова наносила физический урон, козлиная — магический, змеиная плевалась ядом. Чтобы победить её, нужно было координировать атаки и следить за паттернами.

Идеальный полигон для тестирования «Редактора коэффициентов».

Утром двадцать пятого дня Арт собрал группу во дворе Форпоста. Рун, как всегда, был в центре — он проверял «Дробильщик» и с нетерпением ждал драки. Марта стояла рядом, методично проверяя свои мечи. Торв, который согласился участвовать в качестве наблюдателя и технической поддержки, заканчивал подготовку какого-то устройства. Шен, как всегда, сидел на стене с луком наготове — он будет обеспечивать дистанционную поддержку.

Эли тоже была здесь — с перевязанным плечом, но с копьём в руках. Она настояла на участии, и Арт не стал спорить. Её процент (42%) всё ещё был высок, но он знал, что попытка удержать её дома только ухудшит ситуацию.

Айла стояла в стороне, окружённая портативным медицинским оборудованием. Она развернула компактный диагностический комплекс — набор датчиков, подключённых к интерфейсу, который позволял отслеживать жизненные показатели всех членов группы в реальном времени. Но главное — она следила за Артом. Специальный нейросканер, закреплённый на его виске, передавал данные о его ментальной энергии и электрической активности мозга прямо на планшет Айлы.

— Ты нервничаешь? — спросила она, когда Арт подошёл к ней.

— Нет, — честно ответил он. — Я не чувствую нервов.

— Я знаю, — сказала Айла и коснулась его руки. — Именно это меня и беспокоит. Нормальный человек перед тестом новой способности должен нервничать. А ты стоишь как статуя.

— Я уже не нормальный человек, — ответил Арт. — Ты

сама показала мне сканы моего мозга.

— Да, но... — Айла запнулась. — Ладно, иди. Только помни: если я увижу, что твоя ментальная энергия падает ниже двадцати процентов, я остановлю тест. Понял?

— Понял.

Арт повернулся к группе и активировал общий канал связи.

— Задача проста, — начал он. — Мы заходим в Логово Химеры. Стандартная тактика: Рун и Марта — основная ударная сила, Шен — поддержка с дистанции, Эли — прикрытие флангов. Торв остаётся с Айлой в тылу и следит за оборудованием. Я буду координировать из-за ваших спин.

— А в чём тест? — спросил Рун, поигрывая «Дробильщиком». — Мы же сто раз убивали химер. Что на этот раз?

— На этот раз, — ответил Арт, — я попробую изменить реальность.

Рун ухмыльнулся:

— Звучит как начало хорошей драки.

Группа выдвинулась через час. Путь до Логова Химеры пролегал через восточную часть Пустошей — выжженную, усыпанную костями равнину, где падальщики вили гнёзда в развалинах древних строений. Арт шёл в центре группы, окружённый со всех сторон бойцами, и вёл непрерывный анализ местности. Его «Калькулятор» работал в пассивном режиме, отслеживая угрозы и подсказывая оптимальный маршрут. Пока всё было спокойно.

Но его мысли были заняты другим. Он прокручивал в голове сценарии теста. Что именно он будет менять? Вероятность выпадения лута? Вероятность успешной атаки? Вероятность уклонения? Каждый из этих параметров имел свою цену. И каждое изменение могло вызвать волну, которая ударит по кому-то ещё.

«Баланс», — думал он. — «Всё дело в балансе. Система требует, чтобы сумма вероятностей всегда была равна единице. Если я повышаю что-то здесь, что-то там должно понизиться. Вопрос только в том, что именно и насколько».

Через полтора часа группа достигла входа в Логово. Это была огромная пещера в склоне холма, из которой тянуло запахом серы и разлагающейся плоти. У входа валялись кости — останки предыдущих жертв Химеры, как человеческие,

так и звериные. Где-то в глубине пещеры слышался низкий, утробный рык.

— Всем приготовиться, — скомандовал Арт и активировал «Редактор коэффициентов».

Мир изменился.

Это было похоже на то, как если бы кто-то наложил на реальность вторую, полупрозрачную плёнку, испещрённую цифрами и линиями. Арт видел не просто пещеру перед собой — он видел вероятности, пронизывающие каждый объект, каждое существо, каждую возможную реальность. Львиная голова Химеры имела 87% вероятности атаковать первой. Козлиная голова — 62% вероятности использовать магическую атаку в первые десять секунд боя. Змеиная голова — 94% вероятности плюнуть ядом в самого сильного противника (а это был Рун).

И все эти вероятности можно было изменить.

Арт выбрал первый параметр для теста: «Вероятность выпадения редкого предмета». Обычно Химера с вероятностью 3% дропала «Осквернённый кристалл» — редкий алхимический компонент, который Айла могла использовать для создания мощных зелий. Арт решил повысить эту вероятность

до 30%. Это было относительно небольшое изменение, которое не должно было вызвать серьёзных побочных эффектов.

Интерфейс немедленно выдал предупреждение:

«Изменение коэффициента: +27%. Стоимость: 270 Очков Влияния. Текущий баланс: 2 340 Очков Влияния. Подтвердить?»

Арт подтвердил.

И почувствовал, как сквозь него проходит волна энергии. Это было похоже на короткое замыкание — только не в проводах, а в самой ткани реальности. На мгновение его зрение затуманилось, а в висках запульсировала боль. Цифры на интерфейсе дрогнули и обновились: теперь «Осквернённый кристалл» имел 30% вероятности выпадения.

— Я готов, — произнёс он в общий канал, и его голос прозвучал чуть глуше обычного. — Начинаем.

Группа вошла в пещеру.

Химера ждала их в главном зале — огромном помещении с высоким сводчатым потолком, освещённом багровым светом, исходившим откуда-то из-под земли. Она была имен-

но такой, какой Арт её помнил: три головы на массивном теле, покрытом чешуёй и шерстью одновременно; длинный хвост с ядовитым жалом; когти, способные разорвать стальную броню. Её глаза — шесть глаз, по два на каждой голове — уставились на вошедших с холодной, голодной яростью.

— Рассредоточиться! — скомандовал Рун и бросился вперёд.

Бой начался именно так, как и предсказывал «Калькулятор». Львиная голова атаковала первой — она выбросила вперёд гигантскую лапу, целясь в Руна. Берсерк блокировал удар «Дробильщиком», но сила его была такова, что его отбросило на несколько метров. Марта, используя момент, зашла с фланга и нанесла серию быстрых уколов в бок Химеры. Шен пускал стрелы в змеиную голову, пытаясь ослепить её. Эли, преодолевая боль в плече, прикрывала тыл.

Арт наблюдал за боем из-за колонны, одновременно отслеживая сразу несколько потоков данных. «Калькулятор Вероятности» показывал текущие шансы на успех каждой атаки. «Редактор коэффициентов» был готов внести коррективы. А нейросканер на виске передавал данные Айле, которая следила за его состоянием из тыла.

— Арт! — раздался её голос в канале связи. — Твоя мен-

тальная энергия упала на пятнадцать процентов после первого редактирования. Ты как?

— Нормально, — ответил он. — Продолжаю наблюдение.

Он решил провести второй тест — на этот раз изменить вероятность успешной атаки. Змеиная голова Химеры готовилась плюнуть ядом в Эли, и «Калькулятор» показывал, что вероятность попадания составляет 78%. Арт решил понизить её до 20% — достаточно, чтобы яд пролетел мимо, но не настолько, чтобы вызвать серьёзный дисбаланс.

«Изменение коэффициента: -58%. Стоимость: 580 Очков Влияния. Текущий баланс: 1 760 Очков Влияния. Подтвердить?»

Арт подтвердил.

Снова волна энергии — на этот раз более мощная, более болезненная. Его зрение на мгновение помутнело, а в висках запульсировала острая боль. Но он удержался на ногах и успел увидеть результат.

Змеиная голова выбросила струю яда — и промахнулась. Ядовитая жидкость просвистела в метре от Эли и ударила в стену, прожигая камень. Эли, не теряя ни секунды, контр-

атаковала и вонзила копьё в глаз змеиной головы. Та взревели от боли и забились в конвульсиях.

— Отлично! — крикнул Рун. — Ещё одна!

Но Арт в этот момент смотрел не на бой. Он смотрел на отчёт Системы, который только что пришёл на его интерфейс:

«Внимание. Зафиксировано каскадное изменение вероятностей в результате редактирования. Побочный эффект: в данже „Гнездо Костяных Пауков“ (сектор 12-Дельта) произошло событие с вероятностью 0,3% — обвал потолка. Потери: 2 игрока из группы „Пеплов“. Компенсация баланса выполнена».

Двое. Двое погибших — потому что он спас Эли от яда.

Арт почувствовал... что? Раньше — несколько недель назад — он почувствовал бы вину. Тяжесть. Груз ответственности. Теперь — только холодную констатацию факта. Двое погибших. Цена за спасение одного своего. Баланс соблюден.

— Арт! — снова голос Айлы. — Твоя ментальная энергия упала до сорока восьми процентов! И у тебя резкий скачок нейронной активности в префронтальной коре! Ты перегру-

жаешься!

— Я в порядке, — ответил он, хотя это было не совсем правдой. Головная боль усиливалась, а цифры на интерфейсе начали слегка расплываться.

Но он должен был провести третий тест. Самый важный. Изменение вероятности смерти.

Химера была уже серьёзно ранена — львиная голова лишилась глаза, змеиная голова почти не функционировала, козлиная голова всё ещё кастовала заклинания, но её магия ослабевала. Бой близился к концу. Но перед смертью Химера всегда активировала свою последнюю способность — «Предсмертный рёв». Это была атака, которая наносила огромный урон всем, кто находился в радиусе действия.

«Калькулятор» показывал: вероятность того, что «Предсмертный рёв» убьёт Эли (которая находилась ближе всех к Химере), составляла 67%. Слишком высоко. Арт должен был изменить это.

Но он также знал цену. Если он понизит вероятность смерти для Эли, Система повысит её для кого-то ещё. Возможно, для кого-то из группы. Возможно, для кого-то в другом данже, на другом конце сервера. И он не мог контроли-

ровать, кто именно станет жертвой.

«Выбор за тобой», — шептал холодный голос в его голове. — «Спаси одного — убей другого. Такова механика твоего дара. Такова цена твоей силы».

Арт посмотрел на Эли. Она стояла в нескольких метрах от Химеры, тяжело дыша после долгого боя. Её плечо кровоточило сквозь повязку, но она держалась. Она всегда держалась.

И он сделал выбор.

«Изменение коэффициента: -57% (вероятность смерти Эли от „Предсмертного рёва“). Стоимость: 570 Очков Влияния. Текущий баланс: 1 190 Очков Влияния. Подтвердить?»

Он подтвердил.

— Сейчас! — крикнула Марта. — Она сейчас закричит! Уходим!

Группа бросилась врассыпную. Химера втянула воздух всеми тремя головами — даже полумёртвая змеиная издала слабое шипение, — и издала рёв.

Это был звук такой силы, что стены пещеры задрожали. Арта, стоявшего за колонной, отбросило назад ударной волной. Руна прижало к земле. Марту — к стене. Шена, сидевшего на возвышении, сбило с ног.

А Эли...

Эли пошатнулась, но устояла. Волна звука прошла сквозь неё — в буквальном смысле. Она стояла в нескольких метрах от эпицентра, и вокруг неё воздух искажался, словно над горячим асфальтом, но сама она не получила ни царапины. Редактирование сработало. Там, где должна была быть смерть, теперь была пустота.

Химера рухнула на землю и затихла. Бой был окончен.

— Все целы?! — крикнул Рун, поднимаясь на ноги.

— Целы! — ответила Марта.

— Цел! — отозвался Шен.

— Я... я в порядке, — произнесла Эли и удивлённо посмотрела на свои руки. — Я должна была умереть. Я чувствовала это. Но...

Она повернулась к Арту. Их взгляды встретились, и в этот момент она всё поняла.

— Это был ты, — тихо сказала она. — Ты спас меня.

Арт не ответил. Он смотрел на отчёт Системы, который только что пришёл:

«Внимание. Зафиксировано каскадное изменение вероятностей в результате редактирования. Побочный эффект: в нейтральном лагере „Серебряный Ручей“ (сектор 4-Альфа) произошло событие с вероятностью 0,1% — взрыв алхимической лаборатории. Потери: 3 игрока. Компенсация баланса выполнена».

Трое. Трое погибших — за одну спасённую жизнь.

Арт смотрел на эти цифры и ждал. Ждал, когда придёт чувство вины. Сожаления. Хотя бы лёгкий укол совести.

Ничего не пришло.

Только холодная, абсолютная ясность. Он сделал выбор. Он спас своего человека. И заплатил за это цену, которую требовала Система. Сделка состоялась.

— Арт! — Айла появилась рядом и схватила его за плечо.  
— Твоя ментальная энергия упала до девятнадцати процентов! Ты на грани потери сознания! Немедленно прекрати!

— Я уже прекратил, — ответил он, и его голос прозвучал глухо, почти безжизненно. — Тест окончен.

## Часть 3: Побочный эффект

Возвращение в Форпост прошло в тяжёлом молчании. Группа была измотана боем — Рун получил несколько ушибов, Марта растянула запястье, Эли едва держалась на ногах от боли в плече. Но физическая усталость была не главной. Главным было то, что каждый из них знал: только что случилось что-то странное. Что-то, что выходило за рамки обычного боя.

Эли избегала смотреть на Арта. Она понимала, что он спас её — и что цена этого спасения была высока. Но она не знала, как к этому относиться. Благодарить его? Осуждать? Бояться?

Остальные тоже чувствовали напряжение. Рун, обычно болтливый после удачного боя, угрюмо шагал впереди. Марта, которая всегда находила слова, чтобы подбодрить товарищей, молчала. Даже Шен, привыкший ко всему, выглядел задумчивым.

Только Айла держалась как обычно — холодно, профессионально, отстранённо. Но Арт знал, что внутри она кипит. Её нейросканер наверняка показал то же, что и его отчёты: три смерти в «Серебряном Ручье». Три невинных человека

погибли, потому что он решил спасти Эли. И Айла, как врач, как человек, который давал клятву спасать жизни, не могла это игнорировать.

Когда они вернулись в Форпост, Айла немедленно увела Арта в лазарет. Она усадила его на топчан, прикрепила к его вискам датчики и начала снимать показания. Арт не сопротивлялся. Он чувствовал себя опустошённым — не столько физически, сколько ментально. Три акта редактирования за один бой. Три вмешательства в ткань реальности. И цена — пять человеческих жизней (двое в «Гнезде Костяных Пауков», трое в «Серебряном Ручье»). Пять смертей, о которых он даже не узнал бы, если бы Система не прислала отчёт.

— Ты понимаешь, что произошло? — спросила Айла, не отрываясь от планшета.

— Понимаю, — ответил Арт. — Я протестировал «Редактор» в боевых условиях. Все три изменения сработали как надо. Вероятность выпадения лута повысилась, вероятность попадания яда понизилась, вероятность смерти Эли от рёва Химеры — тоже. Цели достигнуты.

— Цели, — повторила Айла с горькой иронией. — Ты говоришь о смертях как о «целях». Пять человек погибли сегодня, Арт. Пять. И ты даже не знаешь их имён.

— Знаю. — Арт вывел на интерфейс отчёт Системы. — «Гнездо Костяных Пауков»: Кайла, уровень 34, и Борг, уровень 36. «Серебряный Ручей»: Мира, уровень 28, Таннер, уровень 31, и Джекс, уровень 41. Вот их имена.

Айла замерла. Она смотрела на имена, и её лицо становилось всё бледнее.

— Ты знаешь их имена, — произнесла она медленно. — И тебе всё равно.

— Мне не всё равно, — возразил Арт. — Но я не могу позволить себе чувствовать это сейчас. Если я начну чувствовать, я не смогу сделать то, что должен. А если я не сделаю, погибнут все. Не только чужие. Наши.

— Значит, ты решил быть машиной, — сказала Айла и отложила планшет. — Хорошо. Тогда давай поговорим как машина с машиной. Я покажу тебе то, что увидела во время теста.

Она активировала большой экран на стене лазарета, и на нём развернулась голограмма — подробная схема мозга Арта, снятая в реальном времени во время боя. Цветные линии показывали электрическую активность разных участков.

Красные зоны — повышенная активность. Синие — пониженная.

— Вот здесь, — Айла указала на лобную долю, которая светилась ярко-красным, — префронтальная кора. Она отвечает за принятие решений, планирование, анализ. Во время каждого акта редактирования её активность подскакивала до невероятных значений. Ты думал в десять раз быстрее обычного. Это то, чего и добивается Система — она превращает тебя в идеальный аналитический инструмент.

— А здесь, — она указала на другую зону, которая была почти полностью синей, — миндалевидное тело. Эмоциональный центр. Страх, сострадание, вина. Во время теста его активность упала почти до нуля. Ты не просто подавил эмоции, Арт. Ты их отключил. Твой мозг перестал их генерировать.

Арт смотрел на схему, и где-то глубоко внутри (в той части сознания, которая ещё оставалась человеческой) он чувствовал смутную тревогу. Но даже она была приглушённой, далёкой, как звук, доносящийся сквозь толстый слой ваты.

— Это обратимо? — спросил он.

— Не знаю, — честно ответила Айла. — Нейронные свя-

зи, которые были подавлены, могут восстановиться. Но для этого нужен стимул. Эмоциональный опыт. То, что заставит твой мозг снова начать генерировать эмоции. Но проблема в том, что ты сам блокируешь этот опыт. Ты используешь «Редактор», и это ещё сильнее подавляет твои эмоции. Это замкнутый круг. Ты редактируешь реальность, потому что не чувствуешь вины. А не чувствуешь вины ты потому, что редактируешь реальность.

— Значит, каждый раз, когда я использую «Редактор», я становлюсь всё менее человеком.

— Да. — Айла посмотрела ему прямо в глаза. — Именно так. Каждое нажатие кнопки «Редактировать» — это шаг к тому, чтобы стать таким же, как Zero\_Phantom. Пустым. Безэмоциональным. Идеальным инструментом.

В лазарете повисла тишина. Арт смотрел на схему своего мозга и пытался осмыслить то, что сказала Айла. Он знал, что его «Анестезия» прогрессирует. Знал с того самого дня, когда Система переписала его нейронные связи после инициации. Но увидеть это в цифрах — увидеть, как с каждым редактированием его эмоциональный центр отключается всё сильнее, — было иначе. Это делало процесс реальным. Необратимым.

— Сколько у меня осталось? — спросил он. — До того, как я полностью потеряю способность чувствовать?

Айла задумалась, сверяясь с данными на планшете.

— Если ты будешь продолжать в том же темпе — два-три редактирования в день, — полная «Анестезия» наступит через три-четыре недели. Может быть, раньше. Если ты ограничишь использование «Редактора» только самыми необходимыми случаями... может быть, у тебя есть полгода. Может быть, год.

— У меня нет года, — ответил Арт. — Королевская Битва через пять дней. Для того, что я планирую, потребуется как минимум пять-шесть актов редактирования. Возможно, больше. Это значит, что к концу Битвы я могу полностью потерять себя.

— Да, — тихо подтвердила Айла. — Можешь.

Они долго молчали. Арт смотрел на схему своего мозга, а Айла смотрела на него. В её глазах, обычно холодных и отстранённых, сейчас читалось что-то, что он не мог расшифровать. Страх? Печаль? Или то и другое вместе?

— Ты всё ещё хочешь продолжать? — спросила она на-

конец.

— Да, — ответил Арт. — Потому что альтернативы нет. Если я не уничтожу Топ-3, они уничтожат нас. И тогда мои эмоции — или их отсутствие — не будут иметь значения.

— Тогда у меня есть ещё одно требование, — сказала Айла и встала. — Ты будешь редактировать реальность только в моём присутствии. Я буду следить за твоими нейронными показателями и останавливать тебя, если увижу, что ты подходишь к критической черте. И ты не будешь спорить. Понял?

— Понял.

— И ещё одно. — Она подошла к своему рабочему столу и взяла небольшой флакон с мутно-зелёной жидкостью. — Это экспериментальный нейростимулятор. Он не восстанавливает эмоции, но он замедляет процесс деградации нейронных связей. Я разработала его на основе «Осколков души некротической королевы». Принимай по одной дозе в день. Это даст тебе немного больше времени.

Арт взял флакон. Жидкость внутри пульсировала слабым зеленоватым светом — тем самым, который он видел в «Сердце Змея».

— Спасибо, — сказал он.

— Не за что. — Айла повернулась к нему спиной и начала убирать инструменты. — Я твой должник, помнишь? И я не позволю тебе превратиться в машину раньше, чем ты выплатишь этот долг.

## Часть 4: Пределы контроля

Ночь после теста прошла беспокойно. Арт почти не спал — его мозг, всё ещё перегруженный после трёх актов редактирования, продолжал обрабатывать данные, строить прогнозы, просчитывать сценарии. Он лежал на своей лежанке, глядя в потолок, и прокручивал в голове события прошедшего дня.

Пять смертей. Пять человек, которых он никогда не видел, никогда не знал, никогда не встретил бы. Они погибли, потому что он изменил вероятности. Он нажал несколько кнопок — и их жизни оборвались. Не от его руки, не от его оружия, но от его решения. Он был причиной их смерти. Он был убийцей.

И он не чувствовал ничего.

Вот что пугало его больше всего. Не сами смерти — он видел слишком много смертей за последние недели, чтобы каждая из них вызывала у него душевные муки. А то, что он перестал чувствовать вину за них. Его «Анестезия» прогрессировала так быстро, что он даже не заметил, как переступил черту. Он стал тем, о ком предупреждала Айла: оператором, для которого люди были просто переменными.

— Не спится? — раздался тихий голос.

Арт повернул голову. Айла стояла в дверях лазарета, закутанная в серую робу. В руках она держала две глиняные кружки с травяным отваром.

— Как обычно, — ответил он и сел на лежанке.

Айла подошла и протянула ему одну кружку. Он взял её — отвар был горячим и пах мятой, как всегда. Они сидели в тишине, попивая отвар и глядя на угасающие угли в очаге.

— Я всё думаю о тех пятерых, — произнесла Айла наконец. — О тех, кто погиб сегодня.

— Я тоже, — ответил Арт.

— И что ты чувствуешь?

Он задумался. Вопрос был прямым, и Айла заслуживала прямого ответа.

— Ничего, — честно сказал он. — Я пытаюсь. Я вспоминаю их имена — Кайла, Борг, Мира, Таннер, Джекс. Я представляю их лица — хотя я их никогда не видел. Я пытаюсь

вызвать в себе хоть что-то — сожаление, вину, печаль. Но ничего не приходит. Только пустота.

Айла кивнула, словно ожидала этого ответа.

— Это «Анестезия», — сказала она. — Твой мозг блокирует эмоции, чтобы ты мог функционировать. Чтобы ты мог принимать решения, не отвлекаясь на моральные дилеммы. Система создала тебя таким — идеальным инструментом для поддержания баланса.

— Но я не хочу быть инструментом. Я хочу быть человеком.

— Знаю. — Айла поставила кружку на пол и повернулась к нему. — Но, может быть, сейчас это невозможно. Может быть, для того, чтобы сделать то, что ты должен сделать, тебе нужно временно перестать быть человеком. А потом, когда всё закончится... я помогу тебе вернуться.

— Ты сможешь?

Айла долго молчала. Затем взяла его за руку — холодными, но твёрдыми пальцами.

— Не знаю, — честно ответила она. — Но я попробую. Я

обещаю тебе это. Когда всё закончится, я найду способ восстановить твои эмоции. Даже если для этого придётся переписать твои нейронные связи заново. Даже если для этого придётся вскрыть тебя и посмотреть, что у тебя внутри.

Арт слабо улыбнулся.

— Ты уже говорила это. Много раз.

— И я повторяю это столько раз, сколько потребуется. — Она сжала его руку крепче. — Ты мой должник, Арт. И я не позволю тебе забыть, кто ты. Даже если ты сам забудешь.

Они сидели так ещё несколько минут — в тишине, под потрескивание углей в очаге и мерное дыхание спящих. Арт чувствовал тепло её руки и понимал: это единственное, что всё ещё связывает его с миром живых. Единственное, что не даёт ему окончательно превратиться в машину.

— Завтра я начну готовить финальную фазу, — сказал он наконец. — До Королевской Битвы осталось пять дней. Нужно закончить подготовку.

— Я знаю, — ответила Айла. — И я буду рядом. Как всегда.

## Часть 5: Новый протокол

На следующее утро Арт проснулся рано — ещё до рассвета. Ментальная энергия восстановилась до семидесяти пяти процентов — не идеально, но достаточно для работы. Он сел за свой стол в общем зале и активировал интерфейс.

Перед ним развернулась панель «Редактора коэффициентов» — та самая, которую он тестировал вчера. Но теперь он смотрел на неё иначе. Вчера он был полон холодного, методичного возбуждения. Сегодня он был осторожен. Схема его мозга, показанная Айлой, всё ещё стояла перед глазами. Каждое нажатие кнопки «Редактировать» — шаг к полной «Анестезии». Шаг к тому, чтобы стать таким же, как Zero\_Phantom. Шаг к тому, чтобы потерять себя.

Он не мог отказаться от использования «Редактора» — Королевская Битва требовала его вмешательства. Но он мог контролировать этот процесс. Он мог установить для себя правила — те самые, которые не дадут ему переступить окончательную черту.

Он открыл «Список» и создал новую запись:

«Протокол использования навыка «Редактор коэффици-

ентов». Версия 1.0.

1. Запрет на редактирование вероятностей, связанных с членами Форпоста. Их судьба должна оставаться за пределами моего прямого вмешательства. Я могу анализировать их шансы, могу предупреждать их об опасностях, могу координировать их действия — но я не буду менять вероятности их смерти или выживания. Исключение: случай, когда без моего вмешательства весь лагерь обречён.

2. Любое редактирование должно иметь конкретную, измеримую цель в рамках операции «Королевская Битва». Я не буду использовать «Редактор» для личной выгоды, для развлечения или для проверки гипотез. Только для выполнения задачи, поставленной Топ-3 — или для предотвращения катастрофических последствий этой задачи.

3. Каждый акт редактирования должен быть предварительно согласован с Айлой. Она будет моим внешним контролёром. Если она скажет, что я подхожу к критической черте, я остановлюсь. Без споров. Без исключений.

4. Максимальное количество редактирований в день — два. Это даст моему мозгу время на восстановление между вмешательствами и замедлит прогрессирование «Анестезии».

5. При достижении ментальной энергии ниже тридцати процентов — немедленное прекращение всех редактирований. Никаких исключений, даже если на кону стоит успех

всей операции.

6. Я буду помнить их имена. Каждый раз, когда моё редактирование приводит к чьей-то смерти, я буду записывать имя погибшего в этот список. Я буду помнить, что за каждой цифрой стоит живой человек. Даже если я не чувствую вины, я буду помнить».

Он перечитал протокол дважды. Затем скопировал его и отправил Айле через системный чат. Через минуту пришёл ответ:

«Прочитала. Согласна. Горжусь тобой. Айла».

Арт отложил интерфейс и посмотрел в окно. Серое небо над Пустошами начинало светлеть — приближался рассвет. Где-то вдалеке были падальщики, но их вой сегодня звучал не угрожающе, а почти умиротворяюще.

Он сделал выбор. Он будет использовать свою силу — но по правилам. Он будет Архитектором резни — но не её жертвой. Он дойдёт до конца — и вернётся обратно.

Или, по крайней мере, попытается.

Завтра начнётся финальная подготовка. Завтра он сделает следующий шаг к Королевской Битве. А сегодня он сидел в

тишине, попивал травяной отвар и смотрел, как серый рас- свет разгоняет тени.

И где-то глубоко внутри, под слоями «Анестезии», под толщей подавленных эмоций, под холодной коркой эффективности, что-то слабо теплилось. Что-то, похожее на надежду.

— —

Конец Главы 3: Редактор реальности

## **Глава 4: Архив уязвимостей**

# Часть 1: Точка отсчёта

Серый рассвет двадцать шестого дня в Разрушенном Форпосте начался без привычного воя падальщиков. Тишина стояла такая глубокая, что Арт, проснувшись на своей жёсткой лежанке, на мгновение замер, прислушиваясь к этой неестественной пустоте. Падальщики всегда были — это была одна из немногих констант в мире, который менялся с пугающей скоростью. Их молчание могло означать что угодно: приближение сильного монстра, смену погоды или вмешательство сил, о которых он предпочитал не думать.

Он сел и привычно коснулся двух амулетов на шее. «Сердце Королевы» грело кожу ровным, успокаивающим теплом — его вечный якорь, талисман, который он не снимал даже во сне. «Зрачок», созданный из глаза Костяного Змея, пульсировал холодным, острым светом, и его восприятие мира было сейчас таким же ясным, как никогда. Он слышал дыхание спящих в общем зале — Корда у очага, Руна на скамье, Марты в её углу, Торва у стены, Шена на балке под потолком. Он видел каждую трещину в каменных стенах, каждую нить паутины под потолком, каждую цифру, пульсирующую над их головами.

Над Кордом — 22%. Над Руном — 31%. Над Мартой —

38%. Над Торвом — 18%. Над Шеном — 40%. Над Эли, спавшей на лежанке у лестницы, — 42%. И над Айлой, которая, как всегда, не спала, а работала в лазарете, пульсировала цифра 11%. Неизменная. Вечная. Его якорь.

Он закрыл глаза и позволил себе несколько секунд просто дышать. Через пять дней состоится Королевская Битва. Через пять дней он должен будет сделать то, чего не делал никто: гарантировать победу — или, точнее, одновременную гибель — трём сильнейшим существам в этом секторе Пантеона. Aion, Puga, Nexus. Три титана, которые когда-то были людьми, а теперь сидели на тронах из света и тьмы и называли себя администраторами реальности. Три существа, которые хотели умереть — и были готовы уничтожить всех, кого он любил, чтобы заставить его стать их убийцей.

Он открыл глаза и активировал интерфейс. Перед ним развернулась панель «Сценарного анализа» — способности, которую он получил после Бойни Трёх Столпов и которая теперь была его главным инструментом планирования. Схема Королевской Битвы выглядела как гигантская паутина: сто имён, сто уровней, сто наборов навыков, переплетённых в такой сложный узел, что даже его тренированный разум иногда терялся в этих связях. Каждое имя соединялось с десятками других невидимыми нитями — союзами, враждой, взаимными обязательствами, контрактами, долгами. Каждое дей-

ствие одного участника вызывало реакцию другого, и все эти реакции сходились в центре, где три пульсирующих алым маркера обозначали цели: Aion, Pyra, Nexus.

План, который он выстроил за последние дни, был дерзким, почти безумным. Чтобы уничтожить Топ-3, нужно было создать каскад событий, который заставит их сойтись в центре Арены в один и тот же момент. Для этого нужно было стравить их гильдии — «Вечных», «Пламя» и «Связных» — в такой яростной войне, чтобы к началу Битвы от их союзов не осталось и следа. Нужно было манипулировать десятками независимых игроков, использовать их страхи и амбиции, направлять их действия так, чтобы они, сами того не зная, стали пешками в его игре.

Часть этой работы уже была сделана. Провокации, которые он запустил через диверсионные группы Руна и информаторов Скольда, привели к серии стычек между «Пламенем» и «Вечными». Nexus, получив сфабрикованные доказательства того, что Pyra планирует его уничтожить, начал отзывать своих агентов и готовить упреждающий удар. Три гильдии, ещё месяц назад сохранявшие хрупкое равновесие, теперь вцепились друг другу в глотки. За последнюю неделю погибло больше высокоуровневых игроков, чем за весь предыдущий год. Система, должно быть, была довольна: баланс оптимизировался, балласт сокращался, выживали толь-

ко сильнейшие.

Но Арт знал, что этого недостаточно. Чтобы гарантировать успех финальной фазы — коллапс реальности, который одновременно уничтожит Aion, Руга и Nexus, — ему нужно было нечто большее. Ему нужны были не просто общие данные о слабостях и вероятностях. Ему нужны были секреты. Те самые личные, глубоко запрятанные тайны, которые люди не рассказывают никому — кроме одного человека. Своего врача.

Он посмотрел на свой «Список» — документ, который он вёл с первых дней в Пантеоне и который теперь разросся до сотен записей. Здесь были имена, уровни, навыки, вероятности смерти. Но в колонке «Скрытые уязвимости» рядом с большинством имён стояли прочерки. У него не было доступа к этой информации. Ни один шпион не мог её добыть. Ни один анализ не мог её вычислить. Только один человек в этом лагере знал то, что ему было нужно.

Айла.

Он отключил интерфейс и встал. Нужно было поговорить с ней. Сейчас, пока лагерь ещё спал, пока дневная суета не началась, пока у них было время для разговора, который, он знал, будет тяжёлым.

Лазарет встретил его привычными запахами: сушёные травы, спиртовая настойка, старая кровь и что-то неуловимо химическое, исходящее от склянок на дальней полке. Айла сидела за своим рабочим столом, склонившись над каким-то алхимическим прибором — сложной конструкцией из стеклянных трубок и медных спиралей, в которой пузырилась зеленоватая жидкость. Рядом с ней, на отдельном столике, в своём контейнере пульсировало «Сердце Змея», и его тусклый свет отбрасывал на стены дрожащие тени. Ларс, всё ещё без сознания, лежал на своём топчане у дальней стены, и его дыхание было таким же ровным и спокойным, как всегда.

— Ты рано, — сказала Айла, не оборачиваясь. Она всегда знала, когда он входил. — Ментальная энергия — семьдесят пять процентов. Ты спал хотя бы несколько часов?

— Немного, — ответил Арт и опустился на свой привычный табурет у стены.

— Немного — это сколько?

— Часа три. Может быть, четыре.

Айла наконец повернулась к нему. Её лицо было бледным, а под глазами залегли глубокие тени — она сама, скорее все-

го, не спала вообще. На лбу, у самой линии волос, всё ещё виднелся тонкий розовый шрам — след от покушения, которое едва не стоило ей жизни несколько недель назад. Но её глаза, холодные и серые, смотрели на него с той же остротой, что и всегда. Она изучала его так же внимательно, как он изучал свои данные.

— Ты хочешь о чём-то попросить, — сказала она. Это был не вопрос.

— Да.

— И тебе это даётся с трудом.

— Да.

Айла кивнула и отложила инструменты. Она вытерла руки о кожаный фартук и села на стул напротив него.

— Говори.

Арт активировал интерфейс и вывел на стену лазарета схему Королевской Битвы. Сотни имён, сотни связей, сотни вероятностей. Айла смотрела на неё несколько секунд, затем перевела взгляд на Арта.

— Ты уже показывал мне это. Что изменилось?

— Я провёл дополнительный анализ, — ответил он. — Мой «Сценарный анализ» просчитал все возможные варианты развития событий. При текущем уровне информации вероятность успеха финальной фазы — тридцать четыре процента.

— Тридцать четыре процента, — повторила Айла. — Это меньше половины.

— Это в три раза больше, чем было неделю назад. Но для того, что мне нужно сделать, этого недостаточно. Если я ошибусь в расчётах, если я не учту какую-то скрытую переменную, коллапс реальности может произойти не в той точке или не в то время. И тогда Топ-3 выживут. А мы — нет.

# 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.