

# LitRPG



Владимир КУЧЕРЕНКО

ГОЛОВОЛОМКА

LitRPG

Владимир Кучеренко

**Головоломка**

«ЭКСМО»

2016

УДК 821.161.1-312.9  
ББК 84(2Рос=Рус)6-44

**Кучеренко В. А.**

Головоломка / В. А. Кучеренко — «Эксмо», 2016 — (LitRPG)

ISBN 978-5-699-84895-9

Чтобы спасти любимую, Сергей заключает сделку с самим Сатаной, по условиям которой он должен принять участие в онлайн-игре с полным погружением в виртуальную реальность. С этого момента Сергей стал Головоломом, одним из миллионов игроков в чудовищном мире под названием Кара. Для уверенной победы у Головолома есть все: преданные друзья, надежный клан, благосклонность местных жителей, превосходное оружие, крепкая броня, мощные амулеты, куча припрятанных полезных вещей и сокровищ. Короче, он учел почти все, кроме одного... Мало кто из смертных обыгрывал Сатану...

УДК 821.161.1-312.9  
ББК 84(2Рос=Рус)6-44

ISBN 978-5-699-84895-9

© Кучеренко В. А., 2016  
© Эксмо, 2016

# Содержание

Пролог	6
Глава 1	8
Глава 2	14
Глава 3	21
Глава 4	25
Глава 5	30
Конец ознакомительного фрагмента.	40

# **Владимир Кучеренко**

## **Головоломка**

© Кучеренко А., 2016

© Оформление. ООО «Издательство «Э», 2016

## Пролог

После недельной ознакомительной экскурсии по цифровым территориям одного из эмэмозерпэгэшных<sup>1</sup> серверов я решился-таки на подписание договора с НИИ крионики при Международной Академии Космических Исследований. Теперь мое тело на полгода поместят в специальный холодильник, «по совместительству» являющийся также и игровой капсулой, и, как было намалевано на том рекламном плакате: «Вас ждут увлекательные и незабываемые приключения в наших виртуальных вселенных!»

На сто восемьдесят с лишним суток окунуться внутрь тех самых знаменитых «Миров Бессмертных»! Причем совершенно бесплатно – без какой-либо абонентской платы или аренды «саркофага». Заманчивое предложение? Более чем! Любой другой геймер<sup>2</sup> на моем месте, образно выражаясь, душу бы дьяволу продал за такое предложение. А меня чуть ли не на аркане тащить пришлось. Впрочем, чего уж греха таить, особо уговаривать себя не заставлял. Не та ситуация. Так, чуть-чуть поупирался для проформы, да и согласился.

Однако завидовать мне все же не сто́ит. Потому что, как сказано в том старом анекдоте, «есть нюансы». И нюансы более чем серьезные. Ведь как ни крути, а противоположная сторона, поставившая фирменный оттиск с автографом под тем же документом, что и я, действительно есть – дьявол во плоти. Как бы дико и парадоксально это ни звучало в наш прогрессивный век. Это не шутка. Все более чем серьезно. Ведь в случае проигрыша моя душа уже отнюдь не образно, а на самом деле перейдет во владение Повелителя Тьмы.

Единственный весомый аргумент «за», перекрывающий все «против» данной сделки (читай – «глупости»), таков: если все же окажусь прав я, то тот, имя которого не хочу лишний раз поминать всуе, обязуется воскресить мою трагически погибшую невесту.

Увы, при жизни любимая не слыла ангелом, вероятно, поэтому и попала в ад. Иначе, возможно, переговоры велись бы совершенно с другой конторой. Но ради моей курносенькой прелести не боюсь лезть и к черту на рога.

Техническая сторона темы: «Каким образом верховный демон выполнит обещание?» – мне пока мало понятна, но повода не доверять ему он до сих пор не давал. Опять же, Коллекционер Душ, как предпочитает именовать себя Сатана, предельно ясно намекнул, что ежели я не желаю рискнуть и попытаться вернуть свое счастье, то, пожалуйста, мое право. Только второго шанса мне уже не дадут. Ну как тут откажешься?

Вот такие, в общем, мистические пироги.

В сто тысяч пятисотый раз я скрупулезно перечитывал условия сделки, пытаюсь сообразить, на чем же именно лукавый решил меня подловить. Но изъянов не находил, документ предельно прост и прозрачен, без каких-либо двойных толкований. Содержимое изложено вполне доступным языком, а смысл ясен даже человеку без юридического образования.

– Ну что, убедился? Подвохов нет? – усмехнулся оппонент, лениво развалившись в своем кожаном кресле. Кажется, его забавлял вид моей физиономии, выражающей подозрение.

Скорчив кислую мину, я нехотя кивнул:

– Кажется, все в порядке.

---

<sup>1</sup> ММОПГ (от *англ.* MMORPG – Massively Multiplayer Online Role-Playing Game – массовая многопользовательская ролевая онлайн-игра) – компьютерная ролевая игра, в которой большое количество игроков взаимодействуют друг с другом в виртуальном мире, в основном в мире фэнтези. Как и в большинстве RPG, игроку предлагается роль вымышленного героя и возможность управлять его действиями. ММОПГ отличается от однопользовательских и небольших сетевых ролевых игр тем, что в ней участвует множество игроков, а также тем, что виртуальный мир продолжает существовать и в отсутствие игрока. – *Здесь и далее примеч. автора.*

<sup>2</sup> Геймер (от *англ.* gamer – игрок) – любитель компьютерных игр.

– Тогда будь любезен, поставь наконец там внизу закорючку, – в протянутой руке президента ада мгновенно возник «Паркер» с пером из желтого драгметалла.

– Сейчас, последнюю страницу дочитаю и подпишу, – буркнул я.

Хм, подводных камней действительно не обнаружилось. Типовой – если так можно выразиться – договор: права, обязанности, срок действия, реквизиты и остальные стандартные пункты. Все как положено.

Ну хоть какую-нибудь ничтожную зацепочку обнаружить. А то по всем раскладкам получается, что это не он – обманщик, а я. Бессовестный я, который недельную «разведку боем» провел максимально продуктивно. Который за семь суток нахватался бесценного опыта, достиг определенных социальных высот, умудрился завести кучу полезных знакомств, заработать море денег, выбить гору сокровищ и успел припрятать несметные богатства для своего будущего персонажа.

Блин, теперь жутко неловко себя чувствую! Мне почти стыдно, что пытаюсь надуть Сатану. С ума сойти!

Прошуршав нижним листом документа, я тяжело вздохнул, взял предложенную ручку и расписался. Все, обратного пути уже нет. Теперь только вперед – к победе!

## Глава 1

Из динамиков «саркофага» неспешно лилась спокойная классическая мелодия. Но я, ожидая погружения в холодный сон анабиоза, никак не мог избавиться от ощущения надвигающейся беды. Ну не верю, что все может быть настолько идеально!

За шесть месяцев игры мне требуется нафармить<sup>3</sup> три миллиона золотых монет. Сумма неподъемная, потому что среднестатистический игрок за первые полгода зарабатывает на порядок меньше – около двухсот-трехсот тысяч. И даже если очень сильно задротничать<sup>4</sup>, больше полумиллиона вряд ли наколотишь. Но это все справедливо, ежели и правда с нуля начинать. Но у меня-то в загашниках все двадцать три миллиона лежат-пылятся!

Как подфартило набить столько ништяков всего за седмицу нубства<sup>5</sup>? Если честно, вспоминаю и сам поражаюсь невероятному стечению обстоятельств (которое одна моя знакомая величает не иначе как «роялем в кустах, произведенным на фабрике имени Мэри Сью»<sup>6</sup>). Хотя случайность случайности рознь. Терзает меня смутное сомнение, что кое-кто рогатый, хвостатый да с парой козлиных копыт в корыстных целях взял и тихонько подкрутил мне коэффициент удачливости. А с другой стороны, почему же он тогда не конфисковал все нажитое непосильным трудом имущество по прошествии «ознакомительной экскурсии»? Но даже если догадки о причастности дьявола к моему сказочному везению на период тестирования верны и теперь все будет гораздо и гораздо тяжелее даваться, то все равно не вижу логики в его действиях. Мне ведь, по сути, и делать практически ничего не нужно, кроме как добраться до тайника, взять одним из разрешенных методов добро, выждать положенный срок (к сожалению, уломать Коллекционера добавить пункт о досрочной победе не получилось) и, собственно, сдать.

Действительно, уж слишком все легко и просто. Слишком хорошо, чтобы быть правдой. А коли так, значит, где-то что-то нечисто.

– *Внимание! Примите, пожалуйста, лежачее положение и расслабьтесь*, – отвлек от параноидных мыслей приятный женский голос с механическим оттенком.

– Да и так уж лежу! – с раздражением ответил я роботу.

Незримая кибер собеседница, очевидно, опросила соответствующие датчики, убедилась в истинности моего утверждения и приказала сервоприводам захлопнуть «хрустальный гроб». Микромоторы с характерным жужжанием принялись исполнять команду, и прозрачная крышка медленно покатила в исходное положение, отрезая меня от реального мира. Параллельно с этим и без того эргономичное ложе «саркофага» сделалось еще уютнее и мягче, повторяя изгибы моей тушки.

«Уф, ну, от винта! – подбодрил я себя. Затем сам себе пожелал: – Ни пуха ни пера!» Ну а после традиционно сам себя же и послал к черту.

Стало совсем комфортно. Шипение воздуха прекратилось, а мигающий красный светодиод сменился на непрерывно горящий зеленый.

---

<sup>3</sup> Фарм, фармить (от *англ.* farming – сельское хозяйство и farm – фермерство) – целенаправленное добывание той или иной игровой ценности.

<sup>4</sup> Задротничать – вести себя как задрот. Задрот – здесь: фанат компьютерных игр, тратящий все свое свободное время на игры и, как следствие, лучше остальных знающий тонкости увлекшей их виртуальной вселенной, секретные места, стратегии возвращивания персонажа, методы прохождения заданий, способы зарабатывания престижных очков и много других «хитрых вещей».

<sup>5</sup> Нуб (от *англ.* noob, произведенного от newbie – новичок) – игрок низкого уровня либо игрок с плохим знанием игры.

<sup>6</sup> Мэри Сью, или, для героев мужского пола, Марти Стю (от *англ.* Mary Sue или Marty Stu) – литературный мем, имя для обозначения персонажа, наделенного гипертрофированными достоинствами, нереалистичными способностями и невероятным везением. Предполагается, что автор произведения ассоциирует себя со своей «Мэри Сью» и воплощает в ней свои комплексы из реальной жизни. Создание таких героев считается дурным тоном.

– Герметизация успешно завершена!

– Угу.

Опять послышался шуршаще-подсвистывающий шум. Теперь уже от закачиваемой в кабину специальной газовой смеси. Повеяло знакомой могильной прохладой, накатила сонливость, веки потяжелели, я зевнул и погрузился в зябкое забытие, успев подумать напоследок, что на сей раз все произошло намного быстрее...

– *Приготовьтесь! До входа в игру осталось десять секунд*, – предупредила сладкоголовая робот-девица, вырывая меня из ледяной дремоты. – *Начинаю обратный отсчет. Десять, девять, восемь...*

– Всегда готов! – бодро ответил я. Прочь уныние! Веселое настроение, снова здравствуй!

– *Пять, четыре, три...* – звучали числа в ушах. Помимо этого показания таймера дублировались оранжевым цветом на темно-сером фоне.

Температура окружающего пространства вернулась к комнатной.

– Два, один, ноль, – дуэтом закончили мы.

– Пуск! – а это уже только я.

– *Добро пожаловать!* – поприветствовал меня искин<sup>7</sup>, распахивая долгожданное окошко со списком серверов.

Хм, что-то не наблюдаю «Кары».

– *Выберите, пожалуйста, один из наших миров, который желаете посетить*, – пристала надоедливая механическая барышня.

Отключить, что ли, на фиг в настройках голосовое дублирование системных сообщений? Бесит. Может, кому-то и нравится, а я по старинке привык одним глазком на текст поглядывать.

– Эй, где мой сервак? Что еще за нелепые шутки?! – заорал я, ощущая в висках тревожную пульсацию крови. Вот, оказывается, где засада! Все-таки не зря паниковал, предчувствовал.

Стоп! Сортировка, что ли, в обратном порядке? Пошевелил средним пальцем, имитируя перемещение движка скроллбаров<sup>1</sup>.

Подчиняясь полученным командам, список поплыл вверх.

Один экран названий прочитан, другой позади, третий... шестой...

Уф, вот он, нашелся! Ишь, сволочь, куда запрятался! Блин, а испугался-то я не слабо – аж потом всего прошибло! Липким и холодным. И ведь в многократно перечитанном и перепроверенном на наличие скрытой западни договоре ни словечка о том, что перечень предлагаемых вселенных может быть неполным. А это же фундаментально важно! Извини, Коллекционер, но ты, оказывается, балбес, раз прозевал такой выгодный момент. Уж я бы на твоём месте непременно воспользовался шансом. Страшно представить, что было бы, попади я на любой другой сервер. Без нычек, да на оглашенных в документе условиях, наколошматить три лимона золотых – НЕ-РЕ-АЛЬ-НО! Ну что ж, такая недалёковидность оппонента мне по нраву!

Курсор уцепился за вождённое имя.

– *Выбран сервер «Кара»! Подтвердите, пожалуйста, ваш выбор двойным нажатием!*

– Подтверждаю! – промолвил я, пару раз дернув указательным пальцем. На экране дважды мигнуло знакомое название. Нет, не дважды, отчего-то только единожды, а потом все замерло... почернело... А напоследок еще и тело полностью парализовало...

Ешкин кот, теперь-то что за траблы?!<sup>8</sup>

---

<sup>7</sup> Искин, ИИ (сокращение от «искусственный интеллект») или система – условно разумное программное обеспечение. В интерфейсе геймеров искин представлен в виде информационно-справочной службы. Помимо этого управляет поведением неигровых персонажей, следит за соблюдением правил игры, контролирует целостность виртуального пространства. При обнаружении мелких

<sup>8</sup> Траблы (от *англ.* trouble) – проблемы.

«Накаркал? Ша «Кару» прямо из-под носа умыкнут?» – ехидно прозвенел тревожный звоночек.

Ярко вспорхнувшая надпись тут же объяснила, что к чему:

– *Warning!*

*Started the process of downloading an updated version of the software.*

*Please wait a few minutes...*

А-а, ясно – обновление софта. Ладно, подождем.

– *completed 5 %*

Оп-ля! Отпустило, снова могу шевелиться!

– *completed 10 %*

Не, ну надо же было совпасть! В такой ответственный момент удумали, заразы!

– *completed 23 %*

Меня же чуть инфаркт не хватил!

– *completed 37 %*

Система продолжала любезно информировать, приближаясь примерно за каждые десять секунд на процентик к финишу.

– *completed 44 %*

Миновав середину, циферки застыли аж минут на шесть. Если бы не часы в нижнем углу обзора, можно было подумать, что процесс повис. Но вот мертвая точка преодолена, и далее все продолжилось в бойком темпе.

– *completed 68 %*

Кстати, только сейчас обратил внимание, почему текст на буржуйском? Трубят про передовые технологии, а сборка по-прежнему осуществляется на коленках китайского крестьянина, не отходящего от рисовой плантации? А иначе как объяснить позорный сброс настроек при апдейте?<sup>9</sup> Хотя наши разгильдяи могли тупо полениться переводить данный фрагмент на разные языки. Мол, и так понятно.

– *completed 99 %*

И опять «подмерзло» все. Но уже терпимо – всего на пару минут.

– *completed 100 %*

Вот теперь надолго.

– *The process is complete!*

Итого в общей сложности полчаса набежал! Зачем же было врать про «few minutes»?

– *Sorry for the inconvenience.*

Прощаю.

– *Thank you for waiting.*

Угу. Давай уже список миров вертай взад!

Требуемое вернулось.

Ну наконец-то!

– *Please select one of our worlds you wish to attend.*

По-прежнему аглицкий? Э-эх, что ж так несолидно, ребята? Ладно, сам почию. Нажал пиктограмму с изображением серой шестеренки и всплывающей подсказкой «Settings». Выбрал там вкладку Language. Спустился по алфавиту. Вот уже польский, следом румынский, ща наш родимый покажется... Оп-ля, новый нежданчик – воспеваемого классиками, великого и могучего-то и нет!

Вот же гадство! Про то, что игра будет с русификатором, тоже в договоре ни строчки. Что ж я, дятел, на такие элементарные вещи не обратил внимания? Да потому и не обратил, что элементарные. Так на мелочах лохов и разводят.

---

<sup>9</sup> Апдейт (от *англ.* update) – обновление.

Эх, чует мое сердце, то обновление неспроста было. А с другой стороны, сам виноват, что опростоволочился.

«Досадно, обидно, но, в принципе, ничего фатального. Повезло еще, что не на корейском гамать придется», – очередной раз утихомирил я себя. Однако меня, находящегося под возмущенным впечатлением от наглости и подлости оппонента, все же нервно передернуло. А так как в этом долбаном «саркофаге» малейшее движение конечностями воспринимается за команду, в итоге я что-то не то нажал, и ненавистные латинские буквы заменились на иероглифы.

Зашибись! Если переход на английский еще можно было как-то стерпеть и разобраться, что к чему (где – зная перевод, где – по смыслу догадываясь), то с азиатской грамотностью у меня туговато. Точнее – совсем никак.

М-да, вот уж всем засадам засада! Как тут вообще что-то можно понять, если теперь даже слова в столбик пишутся? И скорее даже не пишутся, а рисуются. А самое ужасное, что уже и не вылезешь из капсулы. Наглухо задраена, и табличка вывешена, как на медвежьей берлоге: «*До весны не беспокоить!*»

Эх, где наша не пропадала. Из языкового подменю я вроде бы не выходил. Значит, надо попробовать методом научного тыка подобрать наиболее привычную глазу комбинацию символов...

Тык. Тык. Тык. Не-а, приятней не стало.

Странно, мне казалось, что во всех без исключения прогах лингвопакеты должны обозначаться на том языке, который они представляют: English, Español, Deutsch, Français, Türk, Русский и так далее. Разработчики «Миров Бессмертных», видимо, считают иначе. Или и здесь следует грешить на глючное обновление?

Тык. Тык. Тык.

Что-то не фурычит метод.

Тык. Тык. Тык.

Через пятнадцать минут, у меня, полностью взмокшего, сложилось стойкое пораженческое впечатление, что в ближайшее полугодие, кроме китайских, корейских, японских, монгольских и тому подобных «букафф», других мне не суждено будет увидеть.

Тык. Тык. Тык.

Уф, понятия не имею, что там и куда давил, но внезапно показалась арабская вязь (или иврит, тут я тоже не великий знаток)! А потом и индийские загогулилки затанцевали! И хотя ни в первом, ни во втором наречии я тоже ни бум-бум, появилась робкая надежда. Которая, впрочем, достаточно быстро угасла с приходом следующей нескончаемой партии нагромождений из ломаных линий в виде домиков, решеток, покосившихся заборчиков...

Тык. Тык. Тык.

Поразительно! Никогда не думал, что на Земле столько народа излагает мысли подобными художествами. Хотя не исключено, что просто по второму кругу листаю, а то и по третьему. У них ведь все перепутано: лево, право, верх, низ.

Тык. Тык. Тык. Замри!!!

Ура! Ура! Ура!!! Не передать словами ту радость, которую я испытал, потратив еще четверть часа на то, чтобы увидеть латиницу! Несмотря на то что опять включился явно не английский, а то ли турецкий, то ли еще бог весть какой, четыре литеры, сложенные в сочетание «Кага», я угадал мгновенно!

Не мешкая далее ни секунды, но соблюдая предельную осторожность, опасаясь снова сделать лишнее судорожное движение, я два раза кликнул по имени сервера. Приоритетнее всего сейчас выбрать мир. Пока опять не стряслось какой-нибудь беды. А уж на американскую «мову» или на французский, на котором, я, между прочим, шпрехаю гораздо лучше, потом интерфейс перенастрою, уже внутри игры.

Система приняла мой выбор, сменила декорации и потребовала выбрать расу. На незнакомом языке сие сделать довольно непросто, но, в принципе, мне без разницы, ведь прокачкой<sup>10</sup> аватара особо заниматься не собираюсь. Лишь бы не русалкой какой-нибудь обратиться, а то до схронов, расположенных на суше, добираться будет не очень удобно. Исключительно из этих соображений для меня предпочтительнее хуман, ибо он рождается близко от нужных мне локаций<sup>11</sup>. Но если буду зеленорылым клыкастым уродом или слашавым остроухим франтом – тоже не страшно. Просто чуть дольше топтать придется.

Тем не менее с выбором «национальности» повезло. Потому как при наведении на ту или иную позицию в колонке народностей на «мониторе» возникали трехмерные фигурки-образцы будущего чара. И по умолчанию как раз стояли люди. Ну и замечательно!

Тэк-с, что там дальше? Половая принадлежность. В данном конкретном случае тоже не имеет абсолютно никакого значения. С поставленной задачей блестяще справится как мальчик, так и девочка. Но комфортнее, естественно, свой подвид. Тю, а вот здесь почему-то графические подсказки не удосужились сделать. До обновления, помнится, предлагались стандартные зеркальце Венеры и копьё Марса. Теперь же кружочки с крестиком и стрелочкой отсутствуют, а вместо них два слова: «kadin» и «erkek». И ладно бы соответствующие надписи поместили под вращающимися перед носом пробниками мужичка или бабы, так нет же – зачем-то прилепили их в сторонке. Как теперь прикажете понимать, кто есть ху?

Задумавшись, я несколько раз туда-сюда понажимал то на «kadin», то на «erkek» и обнаружил, что существует еще одна визуальная подсказка. В зависимости от выбора перемигиваются фоны надписей: с бежевого на светло-зеленый. А синхронно с этим изменяется оттенок свечения контуров вокруг манекенов. Но только почему цвета совсем иные – фиолетовый и розовый? Похожее идиотство я встречал, когда ходил в Интернет с мобильника. Хрен разберешь, какой колер означает выбор, а какой его отмену? Ну ладно, остановлюсь на «kadin» (созвучно с Аладдином – наверняка пацан). Принять. Далее.

Следующий шаг – внешность. Ох, е-мое! Столько движков и надписей на «не нашем» языке, что сутки баловаться можно, да так и не разберешься. Однако память, сохранившая с прошлого раза знания, услужливо подсказала, где находится кнопка генерации случайной внешности. Нажал ее. Уж на чем-чем, а на деталях личины вообще не фиг заморачиваться.

Компьютер, до рези в глазах, замельтешил тысячами комбинаций носов, ушей, глаз, волос. Я прищурился в томительном ожидании, а ИИ, будто нарочно, перебирал губы, брови, скулы, подбородки и прически. Что ж так долго-то?

Наконец образ сотворен! Бегло осмотрел: ничего так – симпатяга даже, и автоматически перелистнул дальше. И только после этого запоздало осознал, что оставшаяся в предыдущем окошке милая мордашка... девичья!

Тьфу ты! Час от часу не легче. Никчемная спешка вылилась в то, что теперь придется быть дамой. Потому как в правилах того же треклятого документа указано, что будет представлена лишь одна попытка создания персонажа – рерол<sup>12</sup> запрещен. Перевыбирать сервер тоже, кстати, нельзя. Ну куда, скажите на милость, я вечно боюсь опоздать, ведь времени в запасе – валом? Три миллиона, оговоренные в контракте, у меня уже есть! Стратегия их легализации тоже продумана.

«Хотя что это я туплю? Персонаж ведь еще не создан. Даже имя не введено. Значит, можно вернуться на экран назад», – спохватился я.

<sup>10</sup> Прокачка, кач – развитие персонажа.

<sup>11</sup> Локация, лока (от *лат.* locatio – размещение, положение) – определение территории местонахождения чего-либо или кого-либо.

<sup>12</sup> Рерол – выбор другой роли, отказ от игры текущим персонажем (зачастую с его полным уничтожением и потерей всего имущества) и начало развития нового.

Увы, нет. Как любил говаривать знакомый той моей знакомой: «Поздно пить боржоми, когда печень отказала». То ли опять какая-то недоработка программистов, то ли только в специально для меня подогнанном ХУДе<sup>13</sup> отсутствовала кнопка навигации, позволяющая в оперативном порядке возвратиться на предыдущие этапы формирования цифровой сущности и внести корректировку. Ну и хрен с ними! Убиваться по тому, что процесс конструирования индивидуума необратим, не буду. Те, кто играют женскими персами<sup>14</sup>, утверждают, что в этом тоже есть свои приколы. Вот заодно и сравню. И пусть смена пола понарошку станет самым печальным, что со мной приключится на пути к победе.

Итак, дальше надо вбить имя персонажа.

– *Warning!*

*Started the process of downloading an updated version of the software.*

*Please wait a few minutes...*

Оба-на! Интересное кино. Опять обновление софта?<sup>15</sup> Надеюсь, разини заметили косяк с языковыми установками и оперативно его исправляют?

– *completed 1 %*

– *completed 2 %*

...

– *выполнено 100 %*

Точно! Вон уже и кириллицу восстановили! А раньше не могли, уроды криворукие?

– *Процесс завершен!*

*Извините за причиненное неудобство.*

*Спасибо за ожидание!*

Не извиню! Мне ваш форс-мажор теперь шесть месяцев будет неудобство в штанах доставлять! А если угораздит стать грудастой бэйбой, а большинство цифровых женщин, как правило, таковыми и являются, то не только в штанах.

Так, пора уже собраться. А то, блин, не успел стартовать, а уже столько проблем заимел. Нервы, нервы, нервы, итить их туды. Перспектива ближе к двадцатому левелю<sup>16</sup> превратиться в роковую красотку – не то, о чем я всю жизнь мечтал, но нужно через это спокойно пройти.

Глаза закрыть. Вдох. Выдох. Вдох. Выдох. Помедитировали. Даем установку собраться и впредь быть предельно серьезным и внимательным. До самого финиша. Вдох. Выдох. Глаза открыть. Намастэ.

– *Введите, пожалуйста, имя персонажа!*

Тэ-экс, какой же теперь псевдоним придумать своей новой гейм-оболочке? О! А ежели барышню назвать, как бравого алебардиста, только на женский лад? В приметы не верю, но раз уж тот ник оказался везучим...

Ну-ка проверим на занятость. Свободно? Прекрасно! Тогда так тому и быть!

– *Добро пожаловать, Головоломка!*

---

<sup>13</sup> ХУД (от *англ.* HUD – head-up display – дословно «дисплей поднятой головы») – графический интерфейс пользователя. Система предоставления визуальной информации. В играх HUD обычно обеспечивает доступ к меню, а также отображает такие показатели, как уровень жизни/магии; время; специальные способности; основные характеристики; прицел; наносимый и получаемый урон; деньги; оружие и т. п.

<sup>14</sup> Перс – сокращенно от «персонаж». Синонимы – чар, аватар.

<sup>15</sup> Софт (сокращение от *англ.* software) – программное обеспечение.

<sup>16</sup> Левел (от *англ.* level) – уровень.

## Глава 2

Как и следовало ожидать, «появилась» я на свет в многодетной крестьянской семье. И так уж вышло, что случилось данное событие, когда остальные, уже изрядно подросшие, чада пошагали с главой семейства на рыбалку. Или по грибы. Или по ягоды. Не знаю. Знаю только, что после череды квестов<sup>17</sup> в лесу и на реке ребяшня перестанет нуждаться в опеке НПС<sup>18</sup>-пращуров и вступит в самостоятельную жизнь. Это значит, что и дальнейшие наши пути-дороженьки разойдутся. По возвращении старшие сплотятся с соседями-сверстниками для выполнения «более взрослых» заданий, преимущественно посвятив себя охоте на зверье, сбору лекарственных растений, заготовке дров, выполнению ответственных поручений типа «отдай-принеси», поиску и добыче полезных ископаемых. А в избу будут забредать лишь на ночлег. Потом, где-то после пятнадцатого-семнадцатого уровня, уже практически «оперенные» нубы выпорхнут из отеческого гнезда и переместятся из деревни-«песочницы» в город. Ну а там их ждут совсем уже важные дела.

Но страдать от недостатка внимания в лице старших братьев и сестер я не намерен. Оно даже и к лучшему, что так вышло. Все равно у меня свой особый путь.

Хронология получения первых трех левелов в моей новой виртуальной судьбе абсолютно не отличалась от аналогичного этапа до «реинкарнации».

Сперва:

– *Поздравляем, задание «Молокосос» выполнено!*

– *Ваш уровень увеличен! Текущий уровень 1!*

– *Получено 6 единиц характеристик! У вас 6 нераспределенных единиц характеристик!*

– *Внимание! Получено достижение «Карпуз» – добавлены следующие умения: «ползание на четвереньках», «ходьба»!*

Затем:

– *Поздравляем, задание «Молокосос-2» выполнено!*

– *Ваш уровень увеличен! Текущий уровень 2!*

– *Получено 6 единиц характеристик! У вас 12 нераспределенных единиц характеристик!*

– *Внимание! Получено достижение «Зубастик» – теперь вам разрешено восстанавливать усталость всеми видами пищи, употребляемыми выбранной расой!*

Ну и напоследок:

– *Поздравляем, задание «Молокосос-3» выполнено!*

– *Ваш уровень увеличен! Текущий уровень 3!*

– *Получено 6 единиц характеристик! У вас 18 нераспределенных единиц характеристик!*

– *Внимание! Получено достижение «Болтун» – теперь вам позволено общаться в чате!*

– *Внимание! Получено достижение «Шустрик» – теперь вы способны бегать!*

Заработанные очки характеристик по традиции тоже пока распределять не стал.

В принципе, научившись ходить, бегать, а главное, получив доступ к чату, я уже набрал минимум, необходимый для перехода к реализации следующего пункта плана.

«Насть, привет!!!» – отправил приват-сообщение, даже не удосужившись пояснить, от кого именно пришел месседж<sup>19</sup>, ибо не нужно иметь семь пядей во лбу, чтобы по нику догадаться.

<sup>17</sup> Квест (от *англ.* quest) – поручение, которое необходимо выполнить герою по ходу игры или подключения.

<sup>18</sup> НПС, или непись (от *англ.* Non-Player Character, NPC, – самостоятельный, не управляемый игроком персонаж) – персонаж, управляемый программой. НПС могут быть дружественными, нейтральными и враждебными. Неигровые персонажи служат важным средством создания игровой атмосферы, мотивируют игроков совершать те или иные действия и являются основным источником информации об игровом мире и сюжете игры.

<sup>19</sup> Месседж (от *англ.* message) – сообщение.

Тишина.

Почему? Осторожничают? Ну конечно! Как она поймет, что это настоящий я, а, например, не кто-то из врагов, зная о нашей с ней дружбе, пытается строить козни.

*«Настя, это Сергей, который алебардист», – уточнил я вдогонку.*

Опять молчит.

Непонятно.

Система не ругается, что получатель офлайн. Правильно, и не должна ругаться. Ведь лидер ТОП-прайда «Ночные фурии» тоже находится в «полном погружении», и «размораживаться» она собиралась не скоро – аж к Новому году.

Тогда в чем проблема? Спит? В чате рыщет? Ведет важные политические переговоры?

Тьфу, е-ка-лэ-мэ-нэ! Что же я и впрямь, как маленький?! Не такая моя подруга наивная дура, чтобы одним только «алебардистом» пробить все ее подозрения.

«Балда! Не догадался и для нее придумать какую-нибудь фразу-опознавалку, теперь думай», – укорил я себя.

Ладно, сейчас настрою подробно то, как она тонула, а я ее спасал. Опишу потом, что из щуки выпало. О том, как вместе волков рубили. А чтобы совсем уж наверняка доказать, что не олень, процитирую отрывок нашего откровенного разговора, который не мог никто подслушать, упомянув о тех вещах, которые знаем только мы двое.

Допечатать я не успел. Где-то на середине письма Настя вдруг сама откликнулась:

*«Здравствуй! Сорри мну<sup>20</sup> ща<sup>21</sup> очень занята – бьем клан варов<sup>22</sup>, а потом сразу на осаду. У тебя что-то срочное или потерпишь?»*

*«Львицы в своем репертуаре!» – с улыбкой подумал я и ответил:*

*«Ок, сестренка, подожду!»*

Заранее зная, что в столь ранний час установить контакт с РомеоМ (он же Цастр, он же Вовка), ДжульеттойК (она же Комура, она же Ленка) и Каталиной (она же Каталина и по-настоящему) мне не удастся, даже не стал пытаться это делать. Будний день – первый на работе, вторая занята детьми, третья – в школе. Это только Настя, как и я, круглосуточно в «саркофаге». Остальные же выйдут на связь вечером. Точнее, сам их позову.

О'кей, тогда пока продолжим самостоятельно качаться дальше. Жаль, не спросил у главной «фурии», что именно у них там за осада, а лишний раз отвлекать не хочется. Если воюют всего лишь за мелкий форт, в любом случае один час у меня есть. А если же развернулась битва за замок, то и за все пять могут не уложиться.

Зато чем большее количество апов<sup>23</sup> успею за это время заработать, тем комфортнее будет друзьям со мною возиться. Тот же штраф за большую разницу в уровнях при совместных пати<sup>24</sup>-вылазках не навесят. А в случае возмужания до десятого уровня сразу в ясельное отделение Настиного прайда можно вступить. У них там как раз проходной левел десятый (хотя подозреваю, что ради меня сделали бы исключение и взяли в львицы даже младенцем).

Ну а почему нет? Коль уж умудрился «родиться» девчонкой, глупо не пойти на поводу у провидения и не стать «ночной фурией»! По условиям контракта, досрочная победа не предусмотрена, следовательно, я должен не просто заработать оговоренную сумму, но и сберечь ее

---

<sup>20</sup> Мну – популярный в среде игроков эрратив местоимения «я» (меня, мне, мной).

<sup>21</sup> Ща – общеупотребительное в беглой разговорной речи наречие «сейчас».

<sup>22</sup> Вары (от *англ.* war – война) – члены вражеского клана или альянса, противники.

<sup>23</sup> Ап (от *англ.* up – вверх) – переход игрока на следующий уровень.

<sup>24</sup> Пати (от *англ.* party – партия, группа) – группа игроков с лидером, объединившихся для достижения общей цели. При таком способе прокачки персонажа опыт делится пропорционально между всеми участниками. В некоторых играх группы могут объединяться друг с другом, образуя рейды,

до последней секунды последних суток моего пребывания в виртуале<sup>25</sup>. А это намного проще сделать, будучи почетным членом ведущего клана сервера.

После отлучения от груди и становления с четверенек на ноги алгоритм набора опыта пришлось чуть нарушить. Пусть в спину никто и не гнал, но чего ради дожидаться возвращения компьютерного папеньки, с его квестом на сбор фруктов для компота, если под боком мама простаивает? Да к тому же в моем полном единоличном распоряжении!

Родительница не подвела ожидания! На ней оказалось завязано неожиданно много забавных заданий, добросовестно выполнив которые я, кроме смешных титулов-достижений («Юная стряпуха», «Мамина помощница» и т. п.), получил прирост к целой куче полезных навыков. А именно: с нуля и до одного процента увеличились скорости стирки, штопанья дыр, глажки белья и сбора урожая. Скорость уборки помещений возросла на целых два процента. А скорость приготовления пищи еще существенней – аж на четыре пункта от номинального значения!

Постепенно я так увлекся решением девчоночьих проблем, что не заметил, как минула середина дня и солнце склонилось к закату. Но так как Настя все еще была занята, я продолжил набирать опыт, отыгрывая примерную дочку.

С наступлением сумерек отпраздновал собственное семилетие.

– Поздравляем, задание «Непокорные нитки-IV» выполнено!

– Ваш уровень увеличен! Текущий уровень 7!

– Получено 6 единиц характеристик! У вас 42 нераспределенные единицы характеристик!

– Внимание! Получено достижение «Рукодельница» – добавлены следующие умения: «вязание крючком», «вязание спицами», «вышивание крестиком», «вышивание гладью», «плетение макраме», «украшение бисером»!

Хе-хе-хе. Это, конечно, не вязание кольчуг,ковка лат или чеканка гербов на щитах, но все профессии хороши. Можно нанести узоры на плащ или рубаху и тем самым добавить вещам бонус на привлекательность. Что при общении с теми же торговцами даст лишнюю копеечку скидки. Да и некоторые не шибко болтливые квестовые персонажи пословоохотливей будут.

Вскоре вернулся отец. Как и предполагалось, уже без лишних ртов.

Разнообразия ради и в надежде, что задания мужчины дадут мне воинские бонусы, я решил оставить в покое НПС-маменьку и доказать теперь и НПС-тятеньке, что маленькая Головоломка не нахлебница, а умница.

– Батюшка, не нужна ли тебе моя помощь? – подбежав к сидящему на лавке и демонстрировавшему усталость фазеру, сформировал я стандартный устный запрос.

Теперь если у этого непися имеются доступные для меня поручения (а у него они обязательно должны быть), то меня с ними ознакомят.

– Отчего же не нужна, дочка? Очень даже нужна! – пробасил обрадовавшийся батька. Он уже собирался выдать мне квест, как внезапно в разговор вмешалась сердобольная мать и все обломала.

– Погляди, экая умница заботливая у нас растет, отец! С самого спозаранку толчется подле меня, уж все ладошеньки в мозолях, а никак не уймется! – подбоченилась хозяйка дома и заявила: – Это похвально, девочка моя, но негоже так крохе трудиться. Всех дел не переделаешь, а тебе небось отдохнуть и погулять хочется.

Не понял, это что: мне тонко намекнули, что суточный лимит на приключения исчерпан?

– Да мне не сложно вовсе, – отмахнулся я.

---

<sup>25</sup> Виртуал (от *англ.* virtual – виртуальный) – неологизм, появившийся в русском языке с распространением Интернета. Означает жизнь «фиктивной личности» геймера.

– Нет, дочка, мамка права. Хватит тебе, милая, на сегодня горбатиться. Ступай, отдохни уже. Можешь, пока совсем не стемнело, поиграть на улице, – разрешил пращур.

– Только далеко от двора не отбегай. Скоро ужинать будем, – предупредила мама.

– Хорошо, – расстроено буркнул я и поплелся к двери, попутно размышляя, чем займусь за околицей. Не стоять же тупо на месте и ждать, когда позовут ужинать?

Кстати, только сейчас до меня дошло, что все семь уровней я набрал, даже не покидая хаты. И ведь до сих пор понятия не имею, с того ли я населенного пункта начал свой виртуальный жизненный путь, что в прошлый раз, или это совершенно другая человеческая деревня. Ну, вот заодно и разведую.

Хм, а вообще как-то подозрительно, что меня выпихивают из избы. Или, может, я что-то не так понял? Вдруг «родственнички» как раз и направляют меня к очередному заданию?

Когда уже коснулся дверной ручки, компьютерная женщина всплеснула руками и, виновато затараторив, кинулась к сундуку у стены:

– Ой, кровинушка ты моя, постой! Куда ж ты в таком виде? Это я, дура старая, виновата! Завозилась и недоглядела, что детка-то моя уже подросла. Совсем невестой стала, а одежонку до сих пор младенческую носит. Ну-ка, Головоломушка, поди-ка сюда, лапонька, кое-что примерить дам. Давно эту красоту на ярмарке купила, да отложила. Специально для тебя, солнышко, специально для моей помощницы берегла!

«О-па! А это что-то новенькое!» – подумал я.

Когда посмотрел на характеристики предлагаемого сета<sup>26</sup>, то обомлел еще больше: «Неужто на пасхальную плюшку нарвался?!»

### *КОСТЮМ МАЛЬВИНЫ*

*Класс: одежда.*

*Тип: легкая броня.*

*Ограничение на ношение: только для женских персонажей.*

*Комплектация: платье, панталоны, ободок с бантом, босоножки, парик.*

*Положительные эффекты:*

*2 части сета: +1\* (уровень персонажа) к «физической защите»;*

*3 части сета: +1\* (уровень персонажа) к «магической защите»;*

*4 части сета: +1\* (уровень персонажа) к «харизме» – красивая нарядная девочка вызывает у окружающих симпатию и умиление; +50 к «дрессировке собак»;*

*5 частей сета: все получаемые от набора эффекты умножаются на 2; +100 к «дрессировке собак».*

*Отрицательные эффекты:*

*– 50 % к защите от воздействия проклятий «сглаз», «зависть» и «козни соперницы».*

Вау! Если не считать подгузников, в которых все игроки нарождаются на этот мультимедийный свет, то самый первый шмот<sup>27</sup>, состоящий из распашонки, ползунков и бареточек<sup>28</sup>, добавлял по десять единиц к физической и магической защите. Следующее доступное облачение, если правильно помню, представляло из себя: для мальчиков – холщовую рубаху, мешковатого вида штаны с ляжкой через плечо и подобие лаптей; для девочек – налобную ленту, невзрачный ситцевый сарафанчик и такие же, как у парней, бесформенные говнодавы.

<sup>26</sup> Сет (от *англ.* set – набор, комплект, комбинация) – комплект каких-либо предметов экипировки. Наличие нескольких вещей, а тем более полный сет, зачастую дает бонус.

<sup>27</sup> Шмот (сокращенно от «шмотки») – предметы одежды.

<sup>28</sup> Баретки – матерчатые или плетеные закрытые туфли на шнуровках или на пуговицах.

Оба стандартных комплекта увеличивали броню чара на пятнадцать пунктов. Мамин же подарок сейчас давал пока всего лишь семь единиц. Но тут ключевое слово «пока». Потому как все бонусы, предоставляемые данным набором, подвержены скалированию!<sup>29</sup> То есть они будут расти вместе с персонажем! На сотом уровне костюмчик даст прибавку уже в сотню единиц. А коли вдруг удастся отыскать или скрафтить<sup>30</sup> волосы Мальвины, то при множителе два параметры вообще до двухсот возрастут! И тут ведь не только защитные функции, но плюсы к харизме встроены (что при толковом применении порой даже полезней толстой кожи). На этом социальном параметре, например, завязаны шансы получения дополнительных заданий или расширения стандартных миссий, величина скидки у торгашей, максимальное количество членов в создаваемой группе. Ну и воспитание преданных пуделей тоже может пригодиться. М-да, это уже вам не носовые платочки расширять!

– Ах, какая прелесть! – продолжая отыгрывать роль, захлопал я в ладоши и даже, по-девчоночьи взвизгнув, бросился к родительнице на шею.

– Нравится? – улыбнулась она.

– Очень! Огромное спасибо, мамуль! – искренне поблагодарил я.

– Я тоже очень рада, что угодила моей помощнице. Носи на здоровье, доченька!

– С удовольствием, – пообещал я, уже напяливая обновку.

С непривычки запутался в тесемочках, но женщина тут же пришла на помощь.

– Небось очень дорого такая покупка обошлась? – сделал я бровки домиком.

– Да не особо, – призналась мать. Затем как-то виновато пояснила: – На самом деле я это на распродаже какого-то погорелого театра приобрела. Костюм был задействован в сказке-спектакле и предназначался актрисе, играющей роль девочки-куклы. Продавец сказал, что к этому наряду еще парика не хватает, голубого такого. Вместо него мужчина пучок рыжих локонов дал. Я сперва не хотела его брать, но длиннородый торговец его мне всучил, сказав, что искусственные кудри идут в подарок, то есть бесплатно. Но зачем тебе парик, правда? У тебя ведь и свои волосы шикарные.

Сундук с оставшимся одиноко лежать на дне ярко-оранжевым «скальпом» захлопнулся.

– Угу, – кивнул я, соглашаясь с комплиментом в адрес моей шевелюры и стараясь скрыть расстройство от того, что получил не полный комплект одежки Мальвины. Эх, видимо, сгнили синие кудряшки при пожаре. А жаль. Но если недостающий предмет не сгорел, а затерялся в суматохе и где-нибудь всплывет, то вероятность когда-нибудь собрать фул-сет<sup>31</sup> есть. Надо будет при случае на барахолке поинтересоваться. Впрочем, жаловаться – грех. Отхваченный сейчас куш тоже весьма неплох. Особенно для первого дня.

«С ума сойти, какая Головоломка в этом платяшке няшка! – покрутился я перед зеркалом. – Просто удивительно, что до сих пор никто не прознал про сей клад, не столь уж и глубоко зарытый в стартовой локации».

– В то суматошное воскресенье многие наши приобрели театральные костюмы. Потому как оно было редкой возможностью для деревенской голытьбы-то – нарядно приодеться, – вспоминала матушка. – Ну и я тоже не смогла пройти мимо. Соскребла воедино все свои скромные сбережения – и скорее завладеть приглянувшимися вещами. К сожалению, себе так ничего не купила – расхватили. Но хоть на будущее дочке кое-что урвать успела. И вот теперь как раз настал долгожданный момент!

<sup>29</sup> Скалирование (от *англ.* scaling – масштабирование) – пропорциональное изменение характеристик предмета, привязанное к уровню обладателя.

<sup>30</sup> Скрафтить, крафт (от *англ.* craft – ремесло) – процесс создания игровых предметов с помощью способностей персонажа либо особых НПС (неигровых персонажей).

<sup>31</sup> Фул (от *англ.* full – полноценный) – полный набор чего-либо: фул-пати, фул-сет...

– Ага! Огромное спасибо, мамочка! Я тебя обожаю! Побегу, перед соседскими ребятами похвастаюсь, – продолжал я «цвести и пахнуть» от восхищения. Напоследок еще разок благодарно обнял цифровое существо и хлопнул за собой дверь.

Несмотря на неприятный утренний инцидент, случившийся при входе в игру, к вечеру мое настроение заметно улучшилось. По-детски растянув губы до ушей и цепляя кончиками пальцев распускающиеся бутоны роз, я бодро пробежал по мощенной камнем тропинке до калитки.

Пред тем как выйти за двор, снова попытался связаться с персонажами Парамонова, Гущиной и Каталины. Но система опять оповестила, что игроки с такими именами не онлайн. Странно. Тогда я позвал главу «Ночных фурий»:

*«Эй, светская львица, вы там, случаем, про меня не забыли?»*

– Персонаж с таким именем отсутствует в игре, – доложил безэмоциональный искусственный интеллект.

А вот у меня эмоции чуть не зашкаливали! То есть как это отсутствует? Да не может такого быть! Ладно остальные, но Настя ведь в капсуле лежит! Она же инвалид! У нее же ДЦП. Ее же из «саркофага» только по большим праздникам «размораживают».

Стопроцентно уверен, что не ошибся при наборе личных идентификаторов друзей, но на всякий случай еще разок продублировал послания всем четверым. Увы, дождался лишь четырех идентичных и уже известных мне ответов безликой системы.

Да что за хрень происходит?!

Настроение опять упало.

Я задумался. И довольно долго морщил лоб, пока громкий рычащий звук, резко раздавшийся совсем близко, не заставил меня испуганно дернуться. Мысль о налаживании контакта с товарищами отошла на второй план, уступив место любопытству.

Из-за высокого сплошного забора не было видно, что за зверь там так расшумелся, поэтому я наконец вышел со двора на улицу, чтобы поглядеть.

Пронзительно скрипнув распахиваемой калиткой, я предельно осторожно (а то мало ли, что за моб<sup>32</sup> там так ревет) высунул голову наружу... и обомлел! Около соседнего двора стоял... трактор!

Ей-богу, если бы там сидел дракон на привязи, удивился бы гораздо меньше.

Минуты три я простоял, словно парализованный, только глазами хлопал. Хлоп-хлоп-хлоп. Потом застывшая статуя, в которую я превратился, попыталась дрожащей рукой отмахнуться от наваждения. Но высокоинтеллектуальная система восприняла данный жест по-своему и вывела подробные характеристики предмета, находящегося в фокусе моего зрения:

**ТРАНСПОРТНОЕ СРЕДСТВО**

*Модель: «Беларусь МТЗ-82».*

*Тип: трактор.*

*Класс: универсальный тяговый.*

*Основные характеристики:*

*мощность двигателя – 82 л. с.;*

*рабочий объем – 4,75 л;*

*вид топлива – дизельное;*

*тип привода – колесный;*

*максимальная скорость*

*при движении вперед – 34 км/ч;*

---

<sup>32</sup> Моб (сокращение от *англ.* mobile object – подвижный объект) – персонаж, управляемый искусственным интеллектом игры. Существо, от которого можно получать ресурсы в компьютерной игре. Есть мобы нейтральные, а есть враждебные.

*при движении назад – 9 км/ч;  
расход топлива (при номинальной нагрузке) – 220 г/кВт\*ч;  
емкость бака – 130 л;  
эксплуатационная масса – 3700 кг;  
далее...*

Оседлавший механического коня всадник приветственно помахал мне из кабины и бибикнул стайке гусей, самозабвенно плещущихся в грязной луже чуть ли не под «копытами» транспорта. Испуганные птицы в панике бросились врассыпную, не забывая, однако, при этом возмущенно гоготать. А я нервно дернул головой, мол: «Зрасьте, дяденька-сосед!»

Колесный монстр изрыгнул густое черное облако солярочного выхлопа, после чего, подчиняясь «натянутому поводья» мужику, поднял прощальный столб пыли и куда-то «поскакал». Либо в поле пахать, либо в селпо за портвейном. Хотя, ежели судить по времени суток и белому воротничку рубахи, торжественно торчащему из-под фуфайки тракториста, не исключено, что тот в клуб на танцы подался.

По-прежнему пребывая в околошоковом состоянии, я еще какое-то время задумчиво глядел: то вслед соседу, то на покачивающиеся на железобетонных опорах электрические провода, то на фонарные столбы, то на современные стеклопакеты, установленные в коттедже напротив, то на параболическую антенну спутникового телевидения, закрепленную на крыше рядом стоящего здания, то на ворота из металлопрофиля у других соседей, на теплицу из сотового поликарбоната, просматривающуюся сквозь ограждение из оцинкованной сетки-рабицы, то на виднеющуюся вдалеке вышку сотового оператора. И еще на целую прорву мелочей, таких знакомых, но попросту не имеющих права существовать в средневековую эпоху меча и магии.

Затем подобрал-таки отвисшую челюсть, уже приблизительно догадываясь (но лучше б очень сильно заблуждался!), почему не удается связаться с товарищами. Да потому, что их здесь нет и быть не может (откликнувшаяся Настя не в счет – скорее всего, отвечала ее тутошняя тезка). Да-да-да, я нахожусь где угодно, но вовсе не на «Каре».

Пошарив по меню и вызвав инфу о статусе чара, я окончательно и бесповоротно убедился в истинности своих домыслов. Весьма неутешительных домыслов. Оказывается, женский персонаж – это еще цветочки. По какому-то чудовищному стечению обстоятельств я очутился совершенно в другом «Мире Бессмертных»!

## Глава 3

Итак, сервер, на который я попал, называется «Земля». И, судя по современным декорациям, Земля двадцать первого века.

Изумляться тому, что в списке дьявола присутствует данное название, не буду, ибо неоднократно слышал теорию (и якобы даже научно доказанную) о том, что наша планета – это чей-то ад (а то, что всерьез не воспринимал подобную информацию, – вопрос десятый). Однако сейчас меня больше волнует другое: «Каким образом я очутился в ЭТОЙ виртуальной вселенной, если совершенно точно помню, что выбирал «Кару»?»

Нередко случается, что, стоит лишь правильно сформулировать вопрос, ответ приходит сам собой.

«Вот же балда стоеросовая!» – схватился я за голову, прокручивая в памяти моменты выбора игрового мира и внезапно четко осознавая, где именно допустил оплошность. Непростительную оплошность, сулящую мне очень-очень-очень крупные неприятности. Дабы окончательно удостовериться в собственной непроходимой тупости, я снова нашел в меню пункт, связанный с языковыми настройками, и переключил на турецкий. Угу, что и требовалось доказать: «Земля» превратилась в «Кага».

«Надо же, почти сутки отыграл, а разницы не заметил! И куда, спрашивается, мои глаза смотрели?» – вздохнул я, возвращая интерфейс на русский. С другой стороны, кто же мог предположить, что имена собственные тут тоже переводятся? Да и к тому же имеются в глуши нашего необъятного Отечества столь отдаленные от цивилизации (как в географическом понимании, так и на бытовом уровне) места, жизнь в которых и ныне практически не отличается от того, что было сотни лет назад.

Телевизор скатеркой накрой, розетки с выключателями куда-нибудь в укромные уголки установи да зашторь, холодильник не приобретай (зачем, когда в подполье хороший погреб?), голову вверх не задирай, чтоб лампочки не замечать (тем более днем светло), и все – хрен поймешь, в каком году ты существуешь. А если все же мозг и заметит некое несоответствие, то деревянные ложки-плошки, глиняная крынка, самовар, балалайка на стене, закопченный чугунный котелок, русская печка, непритязательная сельская одежда, грубо сколоченная самодельная мебель и прочая хозяйственная утварь, тоже в основном рукотворного происхождения (и из-за того по-простецки выглядящая) окончательно сведут на нет все подозрения. Похоже, такое захолустье средней полосы России и послужило прототипом для цифрового воплощения моей текущей малой родины.

Кстати, по причине того что в интерфейсе отсутствует кнопка карты (наверное, квест какой-то сделать надо или купить), стандартным способом выяснить, как именно называется данный населенный пункт, мне не удалось. Зато я заметил торчащий из нашего почтового ящика уголок конверта. Вынув письмо и прочитав на нем адрес получателя, узнал, что обитаю в хуторе Малый Лог по переулку Виноградному в доме номер одиннадцать.

Нет, ну надо ж было так влипнуть! По условиям контракта, мне требуется заработать три миллиона. И это более чем запредельная сумма, на которую я не подписался бы, если бы не обладал финансами такого порядка. Да, каюсь в грехе, за душой у меня имелся «читерский»<sup>33</sup> сундук золота», причем не один, а несколько штук, спрятанных в разных точках мира и у разных личностей. Но на «Каре»!

---

<sup>33</sup> Читерство (от *англ.* to cheat – мошенничать) – жаргонный термин, применяемый преимущественно в контексте игр, чаще компьютерных или азартных. Означает применение недозволенных или нестандартных методов и приемов, а также специальных технических средств для повышения эффективности игровых действий или облегчения игры.

Если подробнее, то, помимо ресурсов в клане Насти, два миллиона золотых и часть вещей с эпик-босса ждали меня в рюкзаках Матвея, Ольги и Олега.

Еще пару миллионов и кое-что из тяжелого сета, выпавшего с того же РБ<sup>34</sup>, зарыты неподалеку от НПС-призрака картографа Долфера в Черном Лесу. В этой особой локации время течет в сто раз медленнее, а значит, зарытый клад не должен исчезнуть целых пятьдесят суток.

Кроме этого есть Каталина. Ей тоже перепало временно подержать у себя увесистый кошель, немного высокоуровневых шмоток и динамическую карту локации, в которой, собственно, и состоялось наше с ней необычное знакомство.

Единственное, о чем заранее предупредила малолетняя дроу, так это о том, что с сентября у нее не получится играть так же часто, как на летних каникулах, ибо она все-таки школото<sup>35</sup>. Но даже если будет гамать<sup>36</sup> только по выходным, все равно можно состыковаться с ней.

Не стоит сбрасывать со счетов и друзей детства Цастра с Комурой. В этих ребятах уверен, как в себе самом. Они никогда и ни за что от меня не отвернутся. Кроме тех денег, что отданы Вовке и Ленке в последний день «ознакомительной экскурсии», у них на руках еще кругленькая сумма, которую я на всякий пожарный случай вчера ввел в игру через донат.

Ну и, наконец, последняя нычка – статуя имени меня, прошлого, оцифрованного, в городе Мечта. За дополнительную премию скульптор внес в творение несколько эксклюзивных доработок. Во-первых, изготовленный в натуральную величину памятник сжимал в руке настоящую алебарду Доблестный Синий Носорог и был облачен в подлинные доспехи героя (само собой, для маскировки все это дело покрыли слоем штукатурки). Во-вторых, мемориальная доска «по совместительству» являлась дверцей вмурованного в пьедестал сейфа, в который я также поместил «пряники» для перерожденного себя. Плюс к этому по моему заказу в изваяние встроили особую конструкцию, отвечающую за то, чтобы отпирание замка металлического ящика происходило посредством проворачивания псевдоболтов, которыми якобы крепились табличка с надписью, на определенное количество оборотов и в определенной последовательности. Ну а дабы искин не удалил оное добро, посчитав его потерянным, я попросил (и подкрепил просьбу звонкой монетой) Аймера из ратуши организовать трижды в сутки протирку сего архитектурного сооружения якобы от птичьего помета.

И в результате все зря – многократная перестраховка в нескольких независимых «страховых компаниях» абсолютно ничего мне не принесла. Теперь придется начинать с чистого листа и совершенно одному. Одному, потому что даже не могу сообщить друзьям о том, где я есть. Ведь по условиям того же дьявольского договора функции доступа в Интернет из моего интерфейса вырезали, а внутриигровыми форумами позволили пользоваться только в режиме чтения.

В общем, дурочка из переулочка и большой лох из Малого Лога – это теперь все про меня.

«Как вы яхту назовете, так она и поплывет», – когда-то вещал детворе капитан Врунгель – герой старенького, но замечательного мультипликационного фильма. Мое же воспаленное от перенапряжения серое вещество адаптировало текст оной суеверной песенки, следующим образом:

В виртуале, как в реале<sup>37</sup>, все имеет суть и вес.

Персу, как и человеку, имя нужно позарез.

<sup>34</sup> РБ (от *англ.* Raid Boss – рейдовый босс) – мощный моб, которого можно убить, лишь объединившись в пати. После убийства РБ дают много опыта и иногда редкие игровые ценности.

<sup>35</sup> Школота (ударение на последнюю «а») – жаргонизм, широко используемый в интернет-сообществах при упоминании лиц школьного возраста. Синонимы: пионеры, личинки людей. Также нередко носит оскорбительный характер в применении к персонажам, имеющим низкий уровень интеллектуального развития.

<sup>36</sup> Гамать (от *англ.* game – игра) – играть в компьютерные игры.

<sup>37</sup> Реал (от *англ.* real – подлинный, настоящий) – жизнь геймера вне игры.

Ник не зря ему даете, я скажу вам наперед:  
Как вы чара назовете, так себя он поведет.

Назовите Геркулесом и скомандуйте «вперед» —  
Без секир, мечей и скиллов<sup>38</sup> мобов на куски порвет.  
А Корытом назовете – не уйдете от беды,  
Даже в нубских мелких лужах нахлебаетесь воды...

Это я к тому, что теперь, видимо, мне придется до самого финиша постоянно ломать голову над тем, как выйти героем-победителем из той западни, в которую я сподобился встрануть.

Донесшийся из вышины синего неба шум реактивного двигателя и белый конденсационный след самолета вывели меня из унылого оцепенения.

Негоже сопли на кулак наматывать! Прорвемся! Несмотря на довольно частые в последнее время приступы паранойи, я отношу себя к неунывающей группе оптимистов. А они придерживаются мнения, что безвыходных ситуаций не бывает.

Запрещено отправлять сообщения наружу. Ну и что? Пускай за меня это сделает кто-нибудь другой! Например, новый знакомый, которого я здесь заведу. Нам с ним даже не обязательно становиться френдами. Для данной миссии подойдет практически любой геймер, согласившийся за хорошо шуршащее вознаграждение выполнить любой из нижеперечисленных пунктов:

а) завести персонажа на той же «Каре», перезайти им и состыковаться с нужными товарищами;

б) послать весть по электронной почте;

в) позвонить по мобильному телефону;

г) лично встретиться с указанными мной людьми.

И так далее – вариантов множество.

Открыто совершать поползновения, направленные на призыв сторонней помощи извне, – безусловно, строго запрещено. Не сомневаюсь, что все, о чем я говорю, и все, что пишу в виртуальной реальности, протоколируется, а специально приставленный Коллекционером Душ агент жестко отслеживает соблюдение мною правил. И как только я дам малейший повод, моментально сработает пункт о досрочном автоматическом проигрыше, который, в отличие от быстрой победы, очень даже предусмотрен.

С другой стороны, если хорошенько пораскинуть мозгами, то те же намеки можно делать неявно. Чтобы даже завербованный мною человек не догадывался о своей миссии либо догадывался молча.

Или, положим, еще способ: никого ни о чем просить не нужно, а самому взять да и умудриться каким-то образом прославиться на весь сервер. Так, чтобы аж ого-го! Тогда, вопреки желаниям, адская администрация вынуждена будет поместить обо мне информацию в новостной ленте на сайте «Миров Бессмертных». И поскольку ник нынешнего персонажа созвучен с ником алебардиста, надеюсь, тот, кто должен сообразить, – сообразит. Желательно бы, чтобы и само дело, с которым прогремлю, дополнительно подсказывало тем, кто меня хорошо знает, что Головоломка – это именно я. Но тут уж, как говорится, не до лучшего. А что – неплохая идея! Единственный ее недостаток – на воплощение потребуется некоторое количество драгоценного времени. Но ради великого не жалко пожертвовать малым.

В общем, ежели к процессу подойти творчески и с максимумом старательности, то лазеек должно обнаружиться море. А мне достаточно-то всего одной.

---

<sup>38</sup> Скилл (от *англ.* skill) – навык, умение.

В памяти вдруг всплыли очертания прикольного рисунка, на котором лягушка сжимала горло наполовину заглотившей ее цапли, а внизу был выведен девиз: «Не сдавайся никогда!» Открытку с такой ободряющей картинкой мне когда-то вручили на «день варенья» одногруппники. Вот, следуя наставлениям соратников по беззаботной студенческой юности, и не буду опускать рук!

Жалобный шелест сминаемой бумаги в моем решительно сжатом кулаке заставил повторно обратить внимание на письмо. Расправив полузадушенный конверт, я обнаружил, что в качестве отправителя фигурирует некая «Солнечнодарская гимназия № 4».

Хм, уже интересно. Без всякого зазрения совести (поскольку в строке получателя не значилось конкретного имени, а был указан только пункт назначения), я разорвал упаковку и удовлетворил свое любопытство.

## Глава 4

*«Дорогие родители!*

*С неподдельной радостью и широко распростертыми объятиями мы встретим вашего ребенка в стенах нашего учебного заведения.*

*Опытный педагогический состав нашей гимназии совершенно бесплатно даст вашей дочери полноценное среднее образование и воспитает добропорядочного члена общества. А общение со сверстниками позволит Головоломке завести новых товарищей, что, безусловно, очень сильно пригодится ей и во взрослой жизни.*

*Знания, полученные у нас, послужат хорошим подспорьем для дальнейшего обучения. Ведь наши выпускники без труда поступают не только в престижные вузы страны, но и зарубежные высшие учебные заведения.*

*Помимо стандартной программы в нашей гимназии проводятся факультативные занятия по физике, математике, химии, биологии, иностранному языку. Работают спортивные секции. На базе филиалов городского дома культуры, школы искусств, театрально-хореографической студии и учебно-производственного комбината действует огромное множество кружков самого разнообразного направления.*

*Бальные и современные танцы, резьба по дереву, скульптура и живопись, игра на музыкальных инструментах, сольный вокал и хоровое пение, моделирование-конструирование, радиолюбительство, шашки и шахматы, натуралистические наблюдения, изучение азов программирования, токарное и фрезерное дело, практика ремонта двигателей внутреннего сгорания и так далее. Увлечения на любой вкус помогут подрастающему поколению выявить скрытые таланты, научиться самостоятельности, определиться с выбором будущей профессии.*

*Если вы проживаете далеко – не беда. Наши автобус доставят ваше чадо в целости и сохранности как на занятия, так и домой.*

*Если вы проживаете очень далеко – тоже не страшно. Нам дорог каждый! Поэтому в нашем образовательном учреждении практикуются и такие формы, как полупансион (включает в себя кормление деток вкусным обедом на большой перемене, полдником – после уроков, а также закрепление материала с объяснением решения домашнего задания в группах продленного дня) и полный пансион (с четырехразовым питанием и предоставлением личной комнаты в уютном гостиничном комплексе коттеджного типа).*

*Приходите, и не пожалеете! Очень скоро вы убедитесь, что коллектив преподавателей и ученики – одна большая дружная семья.*

*Еще раз добро пожаловать!*

*С уважением,*

*директор Солнечнодарской гимназии № 4 М.И. Шутка»*

Круто! Не знаю, где расположен географически город Солнечнодарск и каков он по численности населения, но если бы все это происходило по-настоящему, то я бы, наверное, очень желал попасть в ряды гимназистов четвертой гимназии.

Жаль, что большинству реальных лицеев, колледжей, гимназий и прочим переименованным модными словами школам еще ой как далеко до такой цифровой идиллии. Правда, еще проверить нужно, совпадает ли содержимое послания М.И. Шутки с той утопией, которую я уже успел себе нафантазировать.

Несмотря на то что в тексте фигурирует имя моего персонажа (кстати, удивительного в этом ничего нет, держу пари, что появление писем подобного содержания имеет автоматическую привязку к получению каждым геймером «Земли» седьмого левела), послание все-таки предназначается виртуальным родителям.

– *Внимание! Доступна серия новых заданий «Среднее образование». Для перехода к первому этапу необходимо передать данное письмо НПС Мама или НПС Папа!* – подсказал мне следующий шаг искин.

– Огромное спасибо, а то бы сам не догадался! – ерничая, ответил я. – Лучше бы в действительно нужные места всплывающие хелпики внедрили. А то до сих пор неясно, как попасть на форум.

Компьютерные предки отреагировали на письмо неожиданно бурно и торжественно. Мало того, что закатили пир-ужин, так еще и подарками осыпали.

Во-первых, мне всучили огромную красочную азбуку, после чего я, вопреки тому, что выражен в платье Мальвины, невольно стал ассоциировать себя с Буратино.

Во-вторых, если продолжать тему одежды, мне презентовали еще один масштабируемый и на сей раз уже полный сет «брони».

### **ШКОЛЬНЫЙ КОСТЮМ ДЛЯ ДЕВОЧЕК**

*Класс: одежда.*

*Тип: униформа.*

*Комплектация: юбка, блузка, жилетка.*

*Ограничение на ношение: только для женских персонажей.*

*Положительные эффекты:*

*«физическая защита»:  $6+3^*$  (номер текущего этапа выполнения задания «Среднее образование»);*

*«интеллект»:  $1+$  (номер текущего этапа выполнения задания «Среднее образование»);*

*«концентрация»:  $1+$  (номер текущего этапа выполнения задания «Среднее образование»);*

*«мудрость»:  $1+$  (номер текущего этапа выполнения задания «Среднее образование»).*

Ученица выпускного одиннадцатого класса получит предел этого наряда, равный плюс тридцати девяти к «физической защите» и по двенадцать добавочных поинтов к статам<sup>39</sup> «мудрость», «концентрация» и «интеллект». Неплохо!

Однакостораживает коэффициент скалярности, охарактеризованный словосочетанием «текущий этап выполнения задания «Среднее образование». Почему именно текущий, а не заверченный? Получается, что после получения аттестата текущий статус задания изменится на заверченный, а значит, параметры сбросятся до минимума? Более того, положительные эффекты для геймера, уже не являющегося гимназистом-лицеистом, станут даже ниже, чем у первоклашки. Впрочем, скорее всего, это правильно, а то бы в школьной униформе щеголяли и взрослые тетки с дядьками, пока что-нибудь посолиднее не подыщут.

Костюмчик, безусловно, это замечательно, но какая же нормальная гимназистка обойдется без сумки для тетрадей и учебников? Правильно – никакая! И потому следующим предметом, презентованным мне матушкой с батюшкой, стал ранец.

### **ПОРТФЕЛЬ ШКОЛЬНИКА УНИВЕРСАЛЬНЫЙ**

*Класс: инвентарь.*

*Тип: емкость для переноса предметов.*

*Количество слотов: 50.*

*Прочность: 100/100.*

*Разрешена временная передача другому игроку со следующими ограничениями:*

*срок: не более 2 часов;*

---

<sup>39</sup> Статы – основные характеристики персонажа, влияющие на эффективность.

*удаление от владельца предмета: не более 2 метров;*  
*доступ постороннего персонажа к содержимому портфеля: только с позволения хозяйки;*  
*число слотов: 50.*

Нормуль! Вот это уже весьма полезная вещь, без которой дальнейший кач не имеет смысла (куда дроп<sup>40</sup>-то складировать?). Наконец-то я ее получил! А то уже собирался наметнуть НПС-опекунам, что одного кармана на платьице мне, мягко говоря, недостаточно.

По описанию портфель схож с заплечной котомкой, которая у меня была на «Каре», лишь количеством свободных ячеек. Дальше идут существенные отличия.

Например, холщовый мешок «магического Средневековья» невозможно было разрушить. А тут указан запас прочности. Это говорит о том, что нужно не забывать держать это на контроле и при необходимости ремонтировать.

Передача чужому человеку – это тоже что-то новенькое. Сделали для более полной идентичности с реалом, что ли? На ум приходит романтическая ситуация, когда мальчик предложит донести портфель девочки? Но, может, и еще для чего-то?

Также меня позабавил признак «универсальный». Что под этим подразумевается? Что розовый портфель с сердечками, бабочками, цветочками и надписью на языке Байрона «Гламурная чика» подойдет и школьнику мужского пола? Хотя не исключено, что при попадании во владение парня вещь изменит окрас на более подходящий.

Ну и напоследок мне отсыпали денег на карманные расходы! Аж десять медяков! Негусто, но первый микрошажок на пути к заветным трем миллионам золотых совершен.

– Даю тебе сразу на всю неделю, малышка. По две монеты в день. В принципе, должно хватить. Ведь в гимназии тебя и так будут хорошо кормить, – пояснила мама и виновато развела руками: – Уж прости, что больше дать не в состоянии. Сама прекрасно видишь, что мы не очень богатые.

– Ничего, буду экономить, – скромно промолвил я.

– Не отчаивайся, дочка, скоро у меня зарплата! Приедешь на выходные, еще получишь, – заметив мою реакцию, обнадежил отец.

– В смысле – «приеду на выходные»? Так я что, там жить буду?! – удивился я.

– Ну да, на полном пансионе. Наш Малый Лог далековато от Солнечнодарска, чтоб каждый день туда ездить, – подтвердила мать. – Но если хочешь, переведем тебя в нашу сельскую школу...

– Нет-нет, все нормально. Я согласна! Большущее вам спасибо за все, – обрадовался я, в который уже раз приподнимаясь на цыпочки и крепко обнимая обоих виртуальных предков.

– Вот и хорошо! Вот и решено! А теперь марш спать! – скомандовал тятенька. – А то кому-то завтра рано просыпаться.

– А сильно рано?

– Очень сильно – автобус в пять утра.

– Не, это нормально.

– Все равно марш спать!

На рассвете заботливые неписи нафаршировали меня завтраком, завернули с собой вкусно пахнущих и жирно пропитывающих бумагу пирожков, поцеловали, затолкали в желтый «носатый» «ПАЗ», прокричали через стекло традиционное напутственное «Главное, милая, учись хорошо!», поулыбались, тесно прижавшись друг к другу, помахали на прощанье заплаканным платочком и исчезли из виду, когда покачивающийся на ухабах «пазик» вывернул из

<sup>40</sup> Дроп (от *англ.* drop – упасть, уронить, сбросить) – предметы, выпадающие с мобов или игроков при смерти. Синоним – лут.

колеи переулка Виноградного на пересекающую его асфальтированную (ну как асфальтированную – даже в цифровых мирах это определение носит сравнительно-относительный характер) улицу.

Если бы я и впрямь был девочкой и эта пожилая парочка являлась моими настоящими родителями, то в этот трогательный момент у меня, наверное, обязательно защипало бы в глазах от наворачивающихся слез.

«Но, определенно, я буду скучать по их честной доброте», – с грустью подумал я.

Тот факт, что водила не является геймером, меня как-то мало волновал. А вот то, что на половине кресел автобуса тоже ехали исключительно НПС – сильно изумило. Тем более что вторая половина сидячих мест транспорта пустовала, а единственным игроком во всей компании был я.

Цифровые «пионеры» имели разный возраст, но абсолютно все выглядели взрослее меня. Пока я пробирался к выбранному сиденью, в обнимку с ранцем и кульком пирожков, часть старшеклассников с любопытством оглядывала меня, часть удостоила лишь мимолетного равнодушного взгляда, но были и такие, кто доброжелательно улыбался. Двое парней занимались обсуждением более важных для них проблем и вообще не удосужились обратить на новенькую никакого внимания. Одна девочка со скучающей миной разглядывала пейзаж за окном. А парочка пухленьких школьников-близнецов просто дремала, упершись друг в дружку вихрастыми головами. Короче говоря, поведение виртуальных отроков ничем не отличалось от того, как вели бы себя реальные дети в подобной ситуации.

С немного удрученным видом я прошагал по салону до самого конца и плюхнулся на задний диван.

Компьютерный отец утверждал, что до Солнечнодарска чуть больше сотни километров. Но вся дорога обещала занять без малого три часа. Во-первых, потому что прилежный шофер обязан соблюдать правила дорожного движения, согласно которым скорость транспортных средств, осуществляющих организованную перевозку групп детей, не должна превышать 60 км/ч даже на трассах. А во-вторых, потому, что по пути мы сворачивали во все подряд деревеньки, набивая и дальше желтое нутро «пазика». Так что постепенно питомцы храма науки, в котором ныне директорствовал (или директорствовала) некий (или некая) Шутка М.И., заняли практически все свободные места.

Осознание того, что во всех поселениях, идущих по маршруту после Малого Лога, увеличение числа пассажиров также произошло за счет неигровых персонажей, окончательно ввело меня в ступор.

«А туда ли я попал?» – возникла у меня вполне резонная мысль.

Не зная, что и думать, решил подсесть к кому-нибудь и пообщаться на эту тему. Да и не только на эту, а вообще по возможности побольше всего разузнать о симуляторе жизни, в который меня занесло.

Сперва я планировал заговорить с улыбчивым розовощеким мальчишкой – почти ровесником, но рядом с ним сладко посапывал усатый юнец семнадцатого уровня. Будить его и просить поменяться местами особого желания как-то не возникало. Поэтому я выбрал ту длинно-косую брюнетку, которая с грустью наблюдала за мелькающими полями, деревьями и столбами. Левел у нее был четырнадцатый, а двусоставной (как у многих неписей) ник информировал о том, что ее зовут Дарья Климова.

– Привет, Даша! – обратился я к девушке.

– Приветик, – оторвав наморщенный лоб от шторки и развернувшись на голос, пресно поздоровалась та.

– Отчего такая кислая? – поинтересовался я, планируя сперва развеселить даму. Ибо давно известно, что собеседники с приподнятым настроением всегда разговорчивы.

– Домой теперь только на каникулы, – выдохнула девушка, как мне показалось, не совсем впопад. Но тут скорее моя вина. Видимо, искин неверно трактовал употребленный термин «кислая», оттого и вложил в уста НПС случайный ответ.

Однако, поразмыслив пару секунд, я догадался, что ошибки все-таки нет. Просто красавица с косой до пояса сожалеет о том, что покидает родные пенаты.

– Не успела уехать, а уже по маме с папой скучаешь? – улыбнулся я.

– Да нет, наоборот, хоть отдохну от их нотаций, – сверкнув огромными васильковыми очами, фыркнула Дарья.

– Тогда не понимаю, – честно признался я.

– Да тебе, малышка, еще и рано такое понимать, – тоном умудренной годами женщины ответила малолетняя гимназистка.

– Какое «такое»? – заморгал я.

– Мужчина у меня там остался.

– Мужчина?! – вытаращился я и даже перечитал продублированные в чате слова школьницы, чтоб убедиться, что мне не послышалось.

– Ну парень. Жених. Бойфренд. Мальчик, с которым встречаюсь, – попыталась объяснить мне скороспелка. Странно, что ее не Лолитой нарекли.

– А-а, ясно, – нервно хихикнул я. Затем спросил: – Тогда почему только на каникулы домой собираешься? Вот я, например, на выходные опять приеду.

– Так я, когда мелкой была, тоже каждую неделю домой моталась. Потом пореже стала, примерно раз в месяц. А теперь вообще только по окончании четвертей.

– Все равно не соображу, что мешает чаще? Тем более если ты так сильно страдаешь от разлуки с любимым.

– Да тут почти все редко ездят. – Даша обвела взглядом салон. – В старших классах нагрузка больше, и уже нет пятидневки, как в начальной школе. Мы ведь и по субботам учимся. А в воскресенья приходится ко всяким мероприятиям, которых у нас в гимназии в изобилии, постоянно готовиться: то соревнования, то конкурсы, то вечеринки, то походы, то концерты всякие. Репетиции, тренировки, костюмы, реквизит, то то, то это.

– Хм. И, несмотря на такую насыщенную жизнь, все равно хандрить?

– Хандрю, – кивнула челкой Климова. – Раньше подружка, которая со мной в комнате жила, хоть как-то отвлекала от грустных мыслей, а теперь ее нет, и, боюсь, вовсе зачухну.

– Как это нет? А куда же она делась? – насторожился я.

– Окончила одиннадцатый класс и поступила в институт.

– Понятно. Ну а хочешь, я попрошу, чтобы меня к тебе подселили? – шутливо предложил я, подводя, наконец, к тому, ради чего и был затеян разговор. – Мне все в гимназии в диковинку. Так тебя задолблю разными дурацкими расспросами, что не соскучишься.

Дарья с иронией посмотрела на набивающуюся в соседки соплюху, медленно растянула кончики губ чуть ли не до самых ушей и согласилась:

– А пожалуй, и хочу! Ты забавная!

Внезапно наш транспорт противно заскрипел тормозами и завизжал покрышками, а мы по инерции продолжили двигаться вперед. Если бы не ремни безопасности, больно бы стукнулись головами о спинки вперёдстоящих сидений.

Резко вильнув, автобус остановился. Только лишь благодаря хорошей реакции компьютерного водителя нам удалось избежать столкновения. Но в его мастерстве я даже не сомневался. Зато сильно поразился неуклюжему владению «железным конем» другого «всадника». Причем всадника непростого, а такого, который по долгу своей службы обязан демонстрировать эталонное вождение. Ибо иномарка, подрезавшая нас и чуть не ставшая причиной аварии, имела синие мигалки на крыше, надпись на борту – «Полиция» и аббревиатуру на капоте – «ДПС».

## Глава 5

Высыпавшие из легковушки дюжие молодцы в количестве пяти штук, однако, считали, что не правы все, кто угодно, но только не они (кто бы сомневался!). Как пишут в книгах: «На дворе стояла теплая осенняя погода» – поэтому люки и окна автобуса были распахнуты, и мы не только все прекрасно видели, но и отчетливо слышали.

Самый толстый гаишник, совершенно не стесняясь детворы, матерно выругался в адрес «гребаного дебила», лихачество которого чуть не привело к дорожно-транспортному происшествию с многочисленными жертвами, и железом подозвал к себе «виновника торжества».

Послушный «пазовод» схватил барсетку с документами и посеменил к стражу порядка. Отчаянно жестикулируя, он пытался доказать полицию, что не верблюд.

Хмурый человек в фуражке молча и степенно разглядывал предоставленные бумаги. После просмотра хранитель дорог, с пузом в виде свистка, сунул права и техпаспорт в свой нагрудный карман и велел отворить дверь салона, чтобы впустить остальных своих коллег внутрь.

– Для осмотра автобуса на предмет посторонних пассажиров! – Когда он грозно это произнес, у меня на спине выступил холодный пот. Нехорошие предчувствия шептали, что речь идет обо мне, – ведь только я здесь не такой, как все, не непись, а следовательно, посторонний.

Вернувшийся за баранку шофер нажал на панели приборов какую-то клавишу, и дверь с шипением отъехала в сторону.

Вжавшись в кресло, словно это меня спасет, я затаил дыхание. Первый проникший в автобус дэпээсник, с короткоствольным автоматом наперевес, одарил притихшую ребятню уничтожающим взглядом, потом как-то мерзко ослабился, развернулся к водиле и... прямо в упор расстрелял водителя длинной очередью из «калаша».

Мужчина беспомощно задержался под натиском вгрызающегося в плоть свинца, а потом обмякшей куклой повалился на руль. Окровавленное тело хозяина придавило кнопку звукового сигнала, и «пазик» издал протяжный траурный гул. Это послужило отмашкой для замершей в ужасе школоты, и та, преимущественно состоявшая из девочек, разразилась громким многоголосым визгом. Впрочем, перетрухнувшие и бьющиеся в истерике пацаны тоже верещали так, что аж уши закладывало.

– А ну заткнитесь, твари! – перебивая хриплым басом детские крики, заорал автоматчик и повел дулом в сторону свежеиспеченного покойника. – Не то живо последуете за ним!

Угроза почти сработала. Подавляющее большинство нарисованных подростков умолкло. Только один из пухленьких мальчиков-близнецов на первом ряду жалобно завывал, зажав руками рот. Да еще часто всхлипывала сидящая через проход малявка, немногим старше меня. Наверное, второклашка. С ее дрожащих веснушчатых щечек стекали ручейки слез.

– Я кому сказал – заткнуть пасть, кабан?! – рывкнул на толстячка мужик в форме, отчего чадо еще пуще заскулило, но теперь уже дуэтом с трясущимся на соседнем сиденье братом. А под ногами конопатой второклашки вдруг растеклась небольшая лужица – бедняжка напрудила с перепугу.

– Тише, братан, – успокаивающе положив ладонь на плечо убийцы, промолвил второй вошедший в автобус злодей (то, что перед нами не настоящие гаишники, а переодетые бандиты, понял уже не только я). – Они хоть и тупые неписи, но все же дети.

Только сейчас до меня дошло, что напавшая на нас группа целиком состоит из геймеров. И что жетоны, изображенные после их позывных, это не символ принадлежности к структуре, а знак-идентификатор клана. Сообщество ушлепков именовалось «Джокеры». Однако

никто из них не был пэкашником<sup>41</sup>. Даже тот мерзавец, что пристрелил водителя. Так как красный ник получает лишь тот, кто убивает персонажей реальных игроков, а умерщвление виртуальных персонажей отрицательно на карму не влияет.

– Да мне пох! Всех перешмалю! – повысив громкость еще на несколько децибелов, пообещал расходившийся негодай.

– Перешмалюешь, но только тех, кто откажется отдать нам содержимое своих чемоданов, – согласился третий залезший в салон грабитель и не мешкая схватил портфели близнецов: – Уважаемые! Вы же не будете возражать, если дядя полицейский посмотрит, что там у вас лежит?

Толстячки синхронно помотали головами – пожалуйста, мол.

– Благодарствую. Да не бойтесь вы так, книжки, тетрадки и дневники с двойками оставим вам, – гоготнул первый разбойник, тот, который был с короткоствольным автоматом, и тоже сцапал чей-то черный дипломат. – Чувак, а ты не будешь противничать? Вот и молодец! А какой пароль?

«Чувак», которого я со своего места не видел, назвал числовой код, отпирающий замок, и кейс с клапаном распахнулся. Содержимое чемодана настолько понравилось пирату, что он сперва прихрюкнул, а потом довольно воскликнул:

– Ни фиги себе карманные расходы! Мужики, да у нас богатый улов! Полштуки золотых, айфон, «ролексы», три кредитные карточки! И шмот еще на несколько тысяч желтяков потянет.

– Seriously? Охренеть! – присвистнул бандит, который перед этим уговаривал поделника не кипятиться. – Неужто мажорчик попался?!

– Максимка Сорокин – сын первого заместителя мэра Солнечнодарска. Но, как ни странно, мальчик хороший, свой в доску, никогда не зазнается, – скороговоркой шепнула мне Дарья. – Макса обычно телохранители на тачке возят, но он жутко комплексует по этому поводу. Вот и сегодня захотел вместе со всеми в автобусе ехать.

– Так че? Берем в заложники? – деловито поинтересовался третий, схватив богатенького обладателя диплома за воротник.

– Конечно, едрид-мадрид! Заодно и папаше его урок: не будет в следующий раз экономить на транспортных расходах и посылать сынишку в «общем вагоне». Лям с него срубим, не меньше!

Обреченно повесившего нос Сорокина-младшего выволокли из автобуса и передали в лапы типов, что стояли снаружи «на шухере». Молодчики сразу же защелкнули на парне наручник и потащили в трофейный «Форд Фокус». Почему трофейный? Да потому что и авто, и форму, скорее всего, отжали у настоящих дэпээсников.

Эмоция-сателлит в образе Шакала Табаки принялся меня подначивать: *«Видишь, как все просто: организовали лихую шайку, захватили неписья – и миллиончик в кармане! Быстро, дешево и сердито! Может, и нам стоит по такому пути пойти?»*

В принципе, идея неплохая, но оставим ее на самый крайний случай. Не готов я пока к таким аморальным подвигам. Даже зная, что все понарошку, не могу сопротивляться внутренним постулатам положительного героя. Кто-то покрутит пальцем у виска, обзовет глупцом и, возможно, окажется прав.

Да и вряд ли деньги, добытые подобным методом, пойдут в зачет. Однако при случае проверить все же стоит. В договоре с дьяволом напрямую о добыче ресурсов криминальными (но игровыми) методами ничего не сказано. А то вдруг и правда припечет настолько, что злодейский вариант зарабатывания денег окажется единственным из возможных.

<sup>41</sup> Пэкашник, то есть ПК (сокращение от *англ.* PK – Player Killer) – убийца игроков.

– Да уж, не зря Максимка стеснялся своих охранников, – тихонько сказал я будущей соседке по коттеджу. – Эти «шкафы» у него только «для мебели» и были. Настоящие профессионалы не бросили бы оберегаемый объект без присмотра по первому его капризу. Тем более что зарплату платит не сынок зама мэра, а папаша.

– А кто тебе сказал, что они его бросили без присмотра? – усмехнулась Климова и стрельнула глазами в заднее стекло. – Вон их машина.

Я быстро обернулся, потратил пару секунд на оценивание наблюдаемой ситуации и вновь вернулся в исходную позицию. Действительно, метрах в тридцати-сорока от автобуса остановился тонированный джип. Один поджарый тип среднего роста делал вид, что меняет пробитое колесо. Другой, тоже спортивного телосложения, индивид звонил кому-то по мобильнику. Надеюсь, вызывал подкрепление. Желательно какой-нибудь полицейский спецназ. Вертолет сейчас тоже не помешает. Два вертолета!

Не шибко «мебельная» внешность Максимкиных телохранителей и тот факт, что они не полезли сразу на рожон против пятерых бугаев, а ведут разведку, заставили меня взять слова об их тупости обратно. Посмотрим, что будет дальше.

Жадные до легкой деньги гоп-стопщики, уже отхватив жирный куш в лице Макса, не брезговали и скромными пожитками остальных заложников. Впрочем, скромными пожитки были только у меня. А старшие гимназисты, да еще редко ездящие домой, наверняка при себе имели суммы посolidнее, чем десять медных грошей. К тому же гражданское обмундирование в сумках подростков тоже должно быть не совсем дерьмовым.

Грабители со знанием дела продвигались по салону и у каждого ученика просили позволения проникнуть в портфель. Стадо овец породы НПС покорно разрешало, и «волки» присваивали себе их барахло.

– Оп-ля! А ты как тут оказалась? – заметил меня автоматчик.

– В смысле? – не понял я.

– Обычно игроки подсаживаются позже, километров за двадцать до города, – пояснил убийца водителя.

– Ну, значит, я необычный игрок, – пожал я плечами. И уточнил: – А что, какие-то проблемы?

– Проблемы? Пф, нет, – усмехнулся грабитель. – Разве что у тебя могут возникнуть.

– Из-за чего?

– Из-за чрезмерного любопытства!

– Я тут новенькая – меры еще не знаю. Вы скажите, где остановиться.

– Короче, открывай давай доступ к чемодану и мирно поезжай дальше.

– Но как же я поеду дальше, если вы водилу замочили? – упрекнул я лжеполицейского по имени БешеныйБизон.

– Ерунда, – отмахнулся тот. – У него точка возрождения привязана к автобусу. Минут через сорок очнется, и покатитесь дальше.

– Хм. А у нас к чему привязана? – полюбопытствовал я, подразумевая под нами себя и НПС-гимназистов.

– Пока к своим домам. А как доберетесь до места – к школе, – ответил разбойник.

– Ясно. Спасибо за инфу.

– Лан, харэ зубы заговаривать, гони кошелек и шмотки! – начал уже проявлять недовольство Бизон.

– «Нет, ребята, пулемета я вам не дам!» – процитировав легендарного таможенника Верещегина из «Белого солнца пустыни», заявил я.

– Чего-о? – выпятил нижнюю челюсть индивид, видимо, не смотревший этот фильм.

– Я говорю, денег не получите!

– Ха, и почему же, если не секрет? – уже мысленно похоронив меня, вскинул брови геймер с «калашом».

– Ослеп, что ли? Не видишь, что перед тобой полная нубятина? – совершенно не боясь последствий и даже с неким «наездом» выдал я.

Мне не поверили:

– Все так говорят. Прибедняются, на жалость дают, а потом оказывается, что у них полные карманы сокровищ.

– А вот я не вру! Ты сам подумай, какие сокровища с моим левелом? Когда и где мне было их зарабатывать?

– Вот ща и проверим, – бандит выхватил у меня из рук портфель.

– *Внимание! Персонаж БешеныйБизон просит вас открыть полный доступ к вашему инвентарю. Разрешить? Отказать?*

– Жми «да»! – приказал член клана «Джокеры».

– А тут «да» нету. Есть только «разрешить» и «отказать», – издевательски хмыкнул я.

– Мля, тогда «разрешить» дави! – взбесился Бизон, оправдывая первую часть своего ника.

– А волшебное слово? – скрестив руки на груди, потребовал я.

– Ты что, Головоломка, не дерзи им! Они же тебя убьют! – вмешалась в диалог изумленная Дашка.

– Пускай. А как только они меня сольют<sup>42</sup>, сразу заработают статус ПК. Но, сдастся мне, они не пойдут на такое ради жалких десяти медных монет.

– Это еще неизвестно, ради медных или золотых. И десяти ли, – усомнился пришедший на помощь БешеномуБизону его менее вспыльчивый товарищ. Который, если я правильно понимаю, является и главой клана.

– Поспорим? – уже не зная, как дальше потянуть время, подмигнул я.

Где же эти Максовы телохранители? Сколько можно ждать? Пора уже действовать, черт их подери!

– Хорошо! Если у тебя в сумке сплошная туфта – мы тебя и пальцем не тронем! – Главварь протянул мне пятерню и повернулся к подчиненному: – Бизон, перебей.

– *Внимание! Персонаж Джокер просит вас открыть доступ на просмотр вашего инвентаря. Разрешить? Отказать?*

Просмотр разрешаю.

Бандюк недовольно скривился.

– Убедился? – победоносно изрек я.

Еще полмгновенья назад потухший Джокер ни с того ни с сего кардинально сменил маску:

– Ха, бабла и впрямь негусто. Но зато я вижу скалярный сет! Да, сегодня наш день!

– Не преувеличивай! Он не полный, – насупился я. – И стоит сущие гроши.

– Да неужто?! – хохотнул БешеныйБизон. – Тогда подари его нам!

Расставаться с костюмом Мальвины мне не хотелось.

– А вот фиг вам! – скрутил я кукиш. – Можете меня тоже прикончить. Подумаешь, пугают тут ежа голый задницей. Ничего страшного не случится, следующим рейсом в школу поеду.

– А ты че такая борзая, сучка? Мы же теперь тебя из принципа щемить будем. Каждый день! Вообще никогда никуда не доедешь, – пообещал командир преступников. – Уже прямо сейчас можешь выходить из игры и заводить нового перса. А еще лучше – смени сервер.

«Ой, с великой радостью бы!» – подумал я и показал Джокеру средний палец:

– Да пошел ты! Я таких ушлепков по три пучка за завтраком съедаю. И это я тебе советую распустить свою конченную шайку и сделать рерол!

---

<sup>42</sup> Слить – намеренно убить персонажа.

Ох-хо-хо, кажется, я только что нажил целый клан врагов. Только зачем, сам не пойму. Можно же было и мягче разойтись.

Обалдевшая от моего «забавного» поведения Дашка таращила глаза.

Оскорбленный бандит извлек из кобуры ствол и приставил к моему лбу.

– Все! Наприсилась, коза!

Я замер. Главарь снял пистолет с предохранителя. Дарья испуганно вскрикнула.

– Не ведись на провокацию, Джокер. Мы ее не так накажем, – вдруг гаденько улыбнулся Бизон и схватил за горло Климову. – Смазливая. Класная рабыня получится. Твоя подружка, не так ли? Сейчас мы ее прямо на твоих глазах на лоскуты порежем. Но не убьем, пусть помнит, кому обязана за страдания. А потом шикарную давалку из нее сделаем.

Не знаю, как эти моральные уроды собирались обойти установленный в «Мирах Бесмертных» запрет на сексуальное насилие, но уверенный тон говорившего убедил меня, что осуществить задуманное «Джокеры» как-то смогут.

– Пф, делайте что хотите, я ее полчаса как знаю, – фыркнул я. К сожалению, что-то в моем взгляде подсказало подонкам, что я блефую и что они угадали с выбором рычага давления.

– Врешь, мне твоя порода известна. Хоть вы и мало знакомы, все равно тебя потом совесть заест, – поцокал языком Джокер. – В принципе, мы можем и не изгаляться, а попросту разрушить твой ранец, и из него само все высыплется. Но предложение моего соратника намного интереснее.

– Ну что, милая, развлечемся? – получив негласное «добро» от начальника, Бешеный Бизон отпустил шею девушки и нарочито медленно провел пальцем по бровям Даши, по щеке, по ее плотно сжатым губам и... тут же отдернул руку от клацнувших зубов. – Ох-хо-хо, дикая кошечка?! Мне нравятся такие!

Блин, да где же телохранители?!

– Салман, этих двух шлюшек тоже забираем на базу. Мелкую шалунью ты тащи в машину, а я эту нарисованную красотку возьму, – распорядился автоматчик, обернувшись к третьему, доселе только наблюдающему, усатому бандиту. А потом уточнил у шефа: – Джокер, ты же тут сам закончишь?

– Конечно, – сказал главнюк.

– А не смайнет в офлайн игрунья-то? – покосился на меня назначенный конвоир.

– Не должна – она из «саркофага» гамает, – опять подал голос вожак. Но как он определил, что я в капсуле?

Стиснувший было на моем правом запястье жесткие пальцы Салман незамедлительно получил левый хук, коленкой в пах и расцарапанную морду.

*– Головоломка нанесла 4 единицы повреждений игроку Салман!*

Все, теперь можно меня кильнуть без боязни окрасить ник в красный цвет.

*– Головоломка нанесла 8 единиц повреждений игроку Салман!*

*– Головоломка нанесла 1 единицу повреждений игроку Салман!*

Да, сказывается разница в уровнях. Мои детские удары для противника – что слону дробина. Однако злодей, не ожидавший такой прыти от недомерки, расцепил захват.

Моя уже освобожденная рука устремилась в ближайшую болевую точку. Интересно, на виртуальных телах таковые вообще запрограммированы?

*– Головоломка нанесла 37 единиц повреждений игроку Салман!*

Отлично! Обожаю максимальное приближение к реалу!

Но радовался я недолго.

*– Джокер нанес вам 29 единиц повреждений. Текущий уровень жизни 51/80.*

Это босс говнюков огрел меня тупым металлическим предметом по затылку. К счастью, удар пришелся вскользь и из-за того получился не таким сильным, как замышлялся. В итоге только чуть поплыло в глазах, но чувств я не лишился.

Владение борцовскими приемами могло позволить мне даже в столь замкнутом пространстве справиться со всеми пятерыми. Если бы сейчас я не был в теле легкой, слабой и хрупкой семилетней девочки, которому, увы, не совладать и с двумя взрослыми! Ладно, меняем тактику.

– Ублюдок, – имитируя потерю сознания, сполз я на пол. Если номер пройдет, то скоро у меня появится второй и последний шанс. Третий раз застать врага врасплох уже вряд ли получится.

Салман мстительно пнул меня ботинком под ребра.

– *Салман нанес вам 12 единиц повреждений. Текущий уровень жизни 39/80.*

Сильно не лупит, потому что не хочет убивать, что ли? Хотя мне и этого «не сильно» – много.

Для надежности псевдогаишник заехал еще раз.

– *Салман нанес вам 14 единиц повреждений. Текущий уровень жизни 25/80.*

Терпя истязания, я старательно изображалдохлого опоссума.

– *Салман нанес вам 18 единиц повреждений. Текущий уровень жизни 7/80.*

– *Внимание! Получено увечье – вам сломали ребро.*

Вот же усатая сволочь! Разошелся! А ведь еще раз, и я – труп.

Но усатая сволочь, видимо, считывала мои показатели здоровья и избиение прекратила.

В это время БешеныйБизон полез выковыривать из сиденья Дашку. Та завизжала как резаная и принялась отчаянно брыкаться. Тем не менее их драка была скоротечна. Бандит быстро отбил у Климовой охоту сопротивляться. Сквозь приоткрытые веки я видел, как он приподнял девочку за косу, наградил пощечиной наотмашь и коротким, но резким движением погрузил свой могучий кулачище в девичий живот. Скрючившаяся от боли жертва издала звук, напоминающий смесь писка и кашля. Подельник Джокера взвалил пленницу на плечо и пошел на выход.

– Эй! Стой! – перестав притворяться оглушенным, заорал я.

Усатый Салман аж вздрогнул от неожиданности:

– Вот хитрая стерва! Я думал, ты в отключке!

– Ладно, твари, ваша взяла. Отдам сет, только отпустите девушку, – проскрежетал я сквозь зубы.

– Быстро же ты сдалась, – ослабился предводитель клана отребья, потянувшись к моему розовому с сердечками и бабочками ранцу.

– *Внимание! Персонаж Джокер просит вас открыть полный доступ к вашему инвентарю. Разрешить? Отказать?*

– Разрешить!

Бах! Бах! Бабах! – прогремели долгожданные выстрелы. Детишки опять завизжали. Парни из джипа наконец-то пошли в атаку! Почти синхронно они разрядили по дабл-тэпу<sup>43</sup> в головы находящихся снаружи налетчиков. А те, в буквальном смысле «пораскинув мозгами», осознали, что глубоко заблуждались насчет сопутствующей им нынче удачи, и неуклюжими мешками осели на асфальт.

Оставшиеся в «пазике» бандиты явно не ожидали такого развития сюжета.

– Что за хрень? – растопырил усы Салман, рассматривая вдруг появившегося достойного противника. – Это еще что за уроды такие?

– Вот дерьмо! – прокомментировал БешеныйБизон, наблюдая, как один из телохранителей заскочил в свою машину, а второй, побивая спринтерские рекорды, устремился к «Форду».

Капитан же дорожных пиратов растерялся больше всех. На какое-то мгновение он оцепенел с моим портфелем в руках. Даже потрянул головой, словно не веря происходящему.

---

<sup>43</sup> Дабл-тэп (от *англ.* double tap) – быстрый двоянный выстрел по одной мишени.

Я же, используя фактор внезапности, уже дотянулся до висящего на стенке между окнами маленького молоточка. Хе-хе, вот и первой пухой<sup>44</sup> разжился! При аварии им надлежало разбить окно автобуса, превращая его тем самым в эвакуационный люк. Однако воспользовался добытым оружием я не по назначению: хорошо размахнувшись, огрел потерявшего бдительность усача по темечку.

– *Критический удар! Головоломка нанесла 55 единиц повреждений игроку Салман!*

Вполне очевидно, что при столь огромной разнице в уровнях совсем помереть говнюк и не должен был. Однако я рассчитывал, что тяжелый металлический предмет даже в руках маленькой, но подлой девочки будет достаточно грозной штукой. Так и вышло.

– Бк, – выдохнул бандит, свел зенки в кучу и завалился на бок – прямо на колени ближайшей орущей детворе.

Пока остальные лжедэпээсники не обратили на мою агрессию внимания, я решил развить успех и что есть мочи стал колошматить гада в висок.

– *Критический удар! Головоломка нанесла 85 единиц повреждений игроку Салман!*

– *Критический удар! Головоломка нанесла 95 единиц повреждений игроку Салман!*

– *Критический удар! Головоломка нанесла 105 единиц повреждений игроку Салман!*

О, каждый раз урон увеличивается!

– *Критический удар! Головоломка нанесла 115 единиц повреждений игроку Салман!*

– *Критический удар! Головоломка нанесла 125 единиц повреждений игроку Салман!*

Да когда же он сдохнет?

Полностью сосредоточившись на увлекательном занятии, я не замечал, что творилось вокруг. Зато недруги обратили внимание на мое озверевшее поведение.

– Ах ты сучка! – выкрикнул за спиной автоматчик и не смог придумать ничего лучше, чем стукнуть меня все тем же пудовым кулачищем промеж косичек.

– *Удар сзади! Игрок Бешеный Бизон нанес вам 10 единиц повреждений. Текущий уровень жизни 0/80. Вы убиты!*

Конечно, а чему тут удивляться? Против такой оплеухи не то что с успешными восстанавиться двумя хелсами<sup>45</sup> не погрешь, но даже с полным индикатором здоровья мало шансов на выживание. Хоть система и показала, что мне снесли лишь десять пунктов ХП<sup>46</sup>, на самом деле там было в разы больше. Просто у меня всего десять капелек крови оставалось.

– *Внимание! Вы потеряли опыт. Ваш уровень понизился! Ваш текущий уровень 6. До перехода на следующий уровень необходимо набрать 8 % опыта.*

Что поделаешь, придется набирать. Зато сейчас вернусь в Малый Лог, и ранец вернется вместе со мной. Надеюсь, Джокер не успел его опустошить.

Появившееся окошко, в котором должны были спросить, желаю ли я возродиться в точке привязки или хочу подождать, пока меня кто-нибудь реснет<sup>47</sup>, неожиданно и приятно порадовало.

– *Выберите, пожалуйста, место, в котором желаете воскреснуть:*

*х. Малый Лог, пер. Виноградный, дом 11;*

*школьный автобус;*

*ближайшая больница.*

<sup>44</sup> Пуха, пушка – сленговое название игроками ММОПГ ручного оружия. Независимо от жанра игры, будь то пистолет, автомат, кинжал, кастет, меч, дубина, копье, лук, волшебная книга и так далее.

<sup>45</sup> Хелсы, хэлс-поинты, хэлсы, хиты (от *англ.* health points) – очки жизни.

<sup>46</sup> ХП, хэлс-поинты, хэлсы, хиты (от *англ.* health points) – очки жизни.

<sup>47</sup> Реснуть (от *англ.* resurrection – воскрешение, возрождение, а также от *англ.* raise – поднимать, будить) – оживление погибшего персонажа другим игроком или НПС с помощью магического умения, специального свитка или артефакта.

Ух ты, вот так даже можно? А что ж эти уроды ввали? Или сами не в курсе? Ладно, давай-ка средний вариант. Сбежать от проблем, конечно же, проще. Но уж очень хочется кое-кому сюрприз устроить!

Появился я не точь-в-точь там, где помер, а на заднем сиденье, на котором скучал до разговора с Климовой. Однако, так как переместился в пространстве я менее чем на два метра, «чемодан» мой по-прежнему держал Джокер. Но зато и молоток у меня в наличии тоже уже имелся!

– Привед, медвед! Заждался? – подмигнул я главарю и угрожающе замахнулся.

Судя по изумленной морде, злодей не ожидал, что я в «пазике» оживу, а не дома.

Бабах! – сказал ПМ<sup>48</sup> в руках бандита.

– *Игрок БешеныйБизон нанес вам 80 единиц повреждений. Текущий уровень жизни 0/80. Вы убиты! Вы потеряли опыт! Текущий уровень 6. До перехода на следующий уровень необходимо набрать 16 % опыта.*

Шустрый какой, скотина! И меткий, зараза!

– *Выберите, пожалуйста, место, в котором желаете воскреснуть:*

*х. Малый Лог, пер. Виноградный, дом 11;*

*школьный автобус;*

*ближайшая больница.*

Школьный автобус! Я не мазохист, а просто упрямый!

Координаты моего третьего пришествия в «Мир Бессмертных» под названием «Земля» немного отличались от предыдущего появления. Я пришел в себя в проходе между разбойниками. В полушаге от матерящегося БешеногоБизона, который временно сбросил с плеча Дашку и тормозил за грудки бесчувственного Салмана. Джокер тоже крутился рядом и тоже пока меня не видел, так как еще не успел развернуться.

Что делать, я сообразил сразу!

– Ну-ка, дай-ка мне попробовать, – пропищал я, деловито отпихивая плечиком геймера с автоматом.

Тот непонимающе заморгал. А потом стало уже поздно.

– *Головоломка нанесла 107 единиц повреждений игроку Салман! Салман убит!*

– *Внимание! Количество поверженных вами ПК увеличено на 1. Текущее значение 1. Награда: «карма +1» (итого: 1). Вероятность выпадения предметов при смерти уменьшена до 4,9 %. Дополнительная награда: «доблесть +1» (итого: 1)!*

Хо-хо! А я и не знал, что они теперь ПК стали! Это случилось, когда Джокер меня завалил. А так как все сокланы находились в группе, признак убийц персонажей распространился и на них.

– *Получен опыт! Поздравляем, вы получили новый уровень! Текущий уровень 7. До перехода на следующий уровень необходимо набрать 98 % опыта.*

Отлично! Прихлопнул усатого и компенсировал сразу два слива.

– *Получено 0 единиц характеристик! У вас 42 нераспределенные единицы характеристик!*

Ну да, ноль, – седьмой левел я ведь уже апал.

– Ах ты сучка! – не блеснул разнообразием БешеныйБизон и опять направил свою пятипалую гирю мне в голову.

На сей раз мне удалось увернуться. Я резко подпрыгнул и вонзил сложенные вместе указательный и средний пальцы в правую глазницу автоматчика.

– *Головоломка нанесла 37 единиц повреждений игроку БешеныйБизон!*

---

<sup>48</sup> ПМ – пистолет Макарова – девятимиллиметровый самозарядный пистолет, является личным оружием сотрудников правоохранительных органов и военнослужащих.

Молоточком получилось бы большее, но он застрял в проломленном черепе Салмана. Яростно взревший враг с силой отшвырнул меня вбок.

Прежде чем со скоростью пушечного ядра выпорхнуть в окно, я умудрился в полете неуклюже взмахнуть ногой и еще раз попасть по обидчику.

– Головоломка нанесла 3 единицы повреждений игроку Бешеный Бизон!

– Вы получаете 16 единиц повреждений от столкновения с твердым предметом. Текущий уровень жизни 64/80 – это мое тело сделало, наконец, эвакуационный выход.

– Вы получаете 5 единиц повреждений от падения с высоты. Текущий уровень жизни 59/80, а это я относительно удачно приземлился на спину. Удачно, потому что дистанция, разделявшая нас с ранцем, превысила предельно допустимые два метра, и портфель, снова оказавшийся при мне, смягчил падение.

– Вы получаете 1 единицу повреждений от осевших на вас осколков. Текущий уровень жизни 58/80, хорошо, что автомобильное стекло в крошки разлетелось, не то все было бы намного печальнее.

Оказавшись на свободе, я сразу вспомнил о телохранителях. Что же они так скромно себя ведут-то?

Бах-бах-бах! – трижды громыхнул пистолет.

Тра-та-та-та! – почти одновременно с ним выпустил очередь автомат.

Жуть какая! Хоть и игра, но реально страшно, когда над тобой свистят пули.

Оба стрелявших промахнулись. Бизон понятно почему – поврежден прицельный глаз. А у Джокера, скорее всего, неудобный угол.

Не дожидаясь следующих, более точных залпов, я ящеркой скользнул под днище «пазика» и затаился.

Однако опасался я напрасно. Огонь велся не по мне. Точнее, Джокер изначально метил в меня, но только за долю секунды до этого я уже благополучно покидал автобус через окно. Поэтому девятимиллиметровые «свинцовые пчелы» смертельно ужалили не меня, а Бешеного Бизона. Тот, на последнем издыхании, инстинктивно нажал на спусковой крючок «калашникова», и уже другие «пчелы» – калибра пять сорок пять – продырявили пару кресел, обшивку автобуса и Джокера. Да-а, явно у этих товарищей нелады с госпожой Фортунной.

Взаиморасстрел бандитов я, естественно, не видел, про это мне потом Дарья рассказала. А другие ребята объяснили, куда подевались телохранители и почему, собственно, не пришли к нам на помощь. Оказывается, укокошив первых двух похитителей сына зама мэра, эти brave парни прыгнули за руль обоих автомобилей (за свой и за бандитский «Форд Фокус»), дали газу и были таковы!

– По идее, они поступили верно. Ведь согласно инструкции от них требуется обеспечение жизнедеятельности охраняемого объекта. А за героически подставленные во имя чужих детей задницы им не доплачивают. Но, с другой стороны, все-таки они предатели.

Чуть позже, анализируя свое поведение в более спокойной обстановке, я удивлялся и ругал себя за легкомысленность. Мне очень не понравилась причина, сыгравшая, так сказать, роль красной тряпки. Ведь если по уму разобраться, то я дал слабину, когда подонки начали обижать Дашу.

Ну какое мне, спрашивается, дело до едва знакомой нарисованной девчонки? Как получилось, что я, ради упорядоченного набора нулей и единичек, попал в черный список клана «Джокеры»? Что руководило моими поступками? Ведь находясь в такой крайне незавидной и сложной ситуации, как моя, проявлять несдержанность и портить отношения с кучей настоящих людей – несусветная глупость. Тут наоборот – дружить со всеми надо.

Лучше бы не препираться начал, а сразу сделал «добровольное пожертвование» в фонд промышляющих криминалом геймеров. Подумаешь, десять медяков и сет. Можно было постараться обратить все в шутку, я же это умею. Парни посмеялись бы, и, может, вообще бы не

тронули. А впоследствии, глядишь, и вовсе помогли бы. Вот такой дурак – вместо того чтобы налаживать полезные связи, сам себе усложняю жизнь.

Но это если по уму разбираться. А ежели прислушаться к тому, что говорит сердце? Как бы я ни гнал прочь мысль о том, что все неигровые персонажи «Миров Бессмертных» на самом деле тоже имеют живые души, – она не уходит. Это для непосвященных неписи – искусственные существа, а для меня – они такие же пленники Коллекционера, как и Теона.

А уроды в игре – и вне виртуала уроды. Нечего с такими иметь дело. И потому, если бы отмотали «кинолентку» назад и предоставили мне вторую попытку, я бы все повторил точно так же.

## **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.