



Межавторский цикл  
«КОВЧЕГ 5.0»

Андрей Васильев  
**МЕСТО ПОД СОЛНЦЕМ**

Дем Михайлов  
**ЖИРДЯЙ**





ФАНТАСТИЧЕСКИЙ  
БОЕВИК

---

ДЕМ МИХАЙЛОВ

# ЖИРДЯЙ



РОМАН

Москва, 2015  
**С**АРМАДА  
&  
«Издательство А.П.ФА-КНИГА»

УДК 82-312.9(02)  
ББК 84(2Рос=Рус)6-445я5  
М69

Серия основана в 1992 году  
Выпуск 973

Художник  
**И. Воронин**

**Михайлов Д.**  
М69 Жирдяй: Фантастический роман. — М.: «Издательство АЛЬФА-КНИГА», 2015. — 345 с.: ил. — (Фантастический боевик).

ISBN 978-5-9922-2087-2

Имя — Алексей. Тыфу ты, то есть Жирдяй. Возраст — тридцать один год. Вес... хм... сто пятьдесят шесть килограмм. Род занятий — фрилансер, но это в прошлом. А в настоящем — цифровой переселенец, попавший в мир со странным названием «Слияние 0.6.6.6». Обещанных благ, за которые платил всю свою жизнь создателям виртуального Ковчега, нет. Зато в изобилии имеются рассыпающиеся в труху машины, выбравшиеся на сушу рыбы-мутанты, разлетевшиеся по свету обрывки непонятной книги знаний — Свода и прочие прелести виртуальной реальности. Хочешь жить — выживай. А иначе — смерть, возрождение и амнезия...

УДК 82-312.9(02)  
ББК 84(2Рос=Рус)6-445я5

ISBN 978-5-9922-2087-2

© Дем Михайлов, 2015  
© Художественное оформление,  
«Издательство АЛЬФА-КНИГА», 2015

Умри в слезах либо живи назло!

*Дем Михайлов*

## *ПРОЛОГ*

Темнота...

Темнота...

Две внезапные вспышки молнии скрещиваются, образуя уродливый крест...

Темнота...

Темнота...

Тьма багровеет... становится похожей на вспухший бугор готового прорваться громадного гнойника...

Темнота...

Резкий стеклянный хруст... первый услышанный мною звук... звон! По висящей перед глазами тьме разбегаются десяток тонких трещин, с каждой секундой становящихся все шире...

Темнота... тишина...

Новая вспышка молний, по багровому бугру пробегают глубокие разломы, в ушах — нарастающий писк чего-то неживого, будто сбоит электроника...

Меня швыряет вперед, и неосознанно я пытаюсь выставить перед собой руки, чтобы смягчить удар... но еще до того как я завершил вялое движение, картинка перед глазами разлетается тысячью обломков, пропуская меня сквозь себя.

Передо мной загорается яркий свет, и я несусь прямо к нему на все возрастающей скорости...

Вспышка!

Темнота...

## Глава 1

### БОЛЬ НЕСЕТ РОЖДЕНИЕ

Я глухо застонал. Не от боли — от перенесенного шока.

До меня доносились странные звуки... шелест листвы, журчание воды неподалеку. Все звуки природы я знал очень хорошо — у меня была целая коллекция, записанная еще в позапрошлом, двадцать первом веке. Но вживую я не слышал их никогда. Кто-то включил мои записи? Но я не помню такого немелодичного сочетания журчания воды и шелеста листьев в своей коллекции...

Заставив себя пошевелиться, я почувствовал отклик тела, но, вопреки всем ожиданиям, начавшееся движение было слишком медленным, слишком вялым, словно на меня навесили целую тонну груза. Едва пошевелившаяся рука тяжело протаскилась по чему-то шероховатому и сыпучему. Пальцы ощутили небольшой округлый предмет с шероховатой поверхностью. Это не мое кресло-лежанка. Вместо теплого мягкого пластика я ощущаю нечто совсем другое и непривычное...

Испустив еще один стон, больше похожий на жалобное блеяние, я попытался приоткрыть глаза, и, к моей радости, веки послушно поднялись. Еще одно потрясение: вместо столь привычного и любимого огромного настенного экрана я увидел нечто желтовато-серое, причем прямо перед самым носом.

И только теперь я осознал, что хоть и лежу, но вовсе не на спине, а на животе, уткнувшись лицом во что-то колючее и жесткое одновременно. Я машинально втянул ноздрями воздух. Вместо запаха фруктового ананасового освежителя я почувствовал куда более приятный, но чуждый аромат... хоть и смутно знакомый. В памяти почему-то мелькнуло воспоминание детства — посреди зала висит большая искусственная

зеленая елка, увешанная светящими гирляндами и разноцветными игрушками. И этот самый запах, исходящий от зеленого ненастоящего дерева, создаваемый специальным ароматизатором. Да! Это запах Нового года! Запах елки со спрятанными под разлапистыми ветками подарками...

Но в моей библиотеке запахов не было такого аромата! Я не покупал его...

Какого же черта происходит? Почему я не в своем кресле? Где мой большой экран?

Накативший приступ ужаса заставил меня содрогнуться всем телом. Глухо закричав, я дернулся в сторону и наконец-то сумел сделать хоть что-то — перевернулся на бок. Уже не лбом, а щекой прижался к странному напольному покрытию, и мой обзор резко увеличился.

Хвоя... листья... трава... камешки... веточки...

Я лежал щекой на растительном ковре... таком, какие видел в передачах про вымерших животных, которые когда-то обитали в настоящих лесах, давно уже ставших всего лишь историей для столь рядовых обывателей, как я.

Я...

Я...

Кто я? Память услужливо напряглась, сквозь туман начала просачиваться информация.

Я Алексей... Алексей Демиров. Мне тридцать один год... Последние пять лет я не покидал своего жилого блока. Я зарабатываю себе на жизнь фрилансом. Удаленная работа... этим же занимаются сотни тысяч других людей. Написание статей, работа на заказ... Звезд с неба не хватаю, но на жизнь хватает. Я всем доволен, кроме своей массы гиппопотама...

Мой вес — сто пятьдесят шесть килограмм... и это вовсе не мускулы. Это огромные пласты колыхающегося жира, накопившиеся за долгие годы поедания фастфуда. Это отсутствие спорта, это неподвижное сидение перед огромным монитором. Это огромная тяжесть, давящая на мои кости и внутренние органы.

Но раньше я мог ходить! Медленно и неуклюже, с дикой одышкой, начинающейся через десять шагов, но я мог ходить!

Так почему же сейчас я не могу даже толком пошевелиться?

И почему я в лесу... Господи! Это что? Правда деревья? Самые настоящие деревья лениво колышут ветвями перед моими глазами?

Как я здесь очутился?

Как же мне страшно... как же мне страшно...

А это что?

В воздухе неподвижно висела надпись, начертанная успокаивающе зеленым цветом. Округлые буквы едва заметно светятся и мигают, привлекая внимание. Потребовалась еще пара секунд, прежде чем я понял, что надпись начертана, скорее, не в воздухе, а прямо на сетчатке моих глаз. Куда бы я ни переводил взгляд, надпись все время оказывалась в поле зрения.

«Перенос совершен условно успешно!

Далее...»

Перенос? Совершен успешно? Условно?

Судорожно сглотнув, я присмотрелся повнимательнее, неосознанно шевельнул пальцами, пытаюсь активировать давным-давно вживленные в подушечки пальцев манипуляторы для управления виртуальной клавиатурой и курсором. И удивился, когда заметил послушно появившийся помаргивающий курсор, поползший к слову «Далее...». Легкое движение указательным пальцем. Едва слышный клацающий звук, и надпись сменилась новыми словами.

«Добро пожаловать в Ковчег 5.0!

С момента глобальной аварийной активации прошло: 00.02.17.12... 00.02.17.13...

Поздравляем с успешным переносом вашей личности!

Внимание!

В данный момент информационная система критично перегружена! В связи с этим включена принудительная очередность доступа к информации любого толка! Желаете ли вы получить доступ к информационному источнику сроком на десять минут?

Да/Нет».

Да!

Информация... мне нужна информация...

Господи боже...

Ковчег?! Я в Ковчеге?!

«Ваш запрос удовлетворен! Вы внесены в список ожидания доступа. Ваш номер в списке — 33 641 191. Напоминаем, что вскоре каждый из участников проекта получит в инвентарь книгу знаний, содержащую информацию общего толка о последних событиях, а также важнейшие разнообразные сведения об окружающем мире.

Советуем перейти к созданию нового имени для вас! Это обязательный шаг для получения доступа к информационным данным вашего воплощения!

Внимание! В связи с перегруженностью системы канал связи прерывается!

Внимание!

Не умирайте! Не умирайте! Не умирайте!

Ни в коем случае не допускайте смерти персонажа до дальнейших указаний!

Желаем вам удачи!»

Мигнув последний раз, пугающая надпись бесследно растаяла. Взамен появились новое предложение и мигающая черточка курсора. Ниже парила полупрозрачная клавиатура.

Текст был следующий:

«Введите имя для вашего воплощения».

Похоже, этот шаг был на самом деле обязательным, потому как ни закрыть, ни свернуть запрос не получалось.

Но, как ни странно, несмотря на всю бредовость ситуации, я резко успокоился. Компьютеры и виртуальные миры — моя жизнь. Моя среда обитания последние годы. Включая игры полного погружения.

Но что значит строчка: «Не умирайте»?

Это виртуальный мир. Игровой мир.

Что произойдет, если мое цифровое воплощение помрет?

А как же возрождение?

Наверняка предупреждение серьезно и связано с какой-то временной технической неполадкой.

Поэтому рисковать ни в коем случае не стоит. Но сейчас мне не до этого.

Надо срочно ввести имя, после чего, вероятней всего, я смогу наконец вернуть контроль над телом, безвольно лежащим в палой листве и пожелтевшей хвое.

Имя... Какое имя? Да плевать какое! Тут не до вдумчивых размышлений и перебирания вариантов!

«Алекс!»

Не прошло...

«Алексей!»

Не прошло...

«Алекс 1 1!»

Не прошло.

«Ведьмак!»

Не прошло.

«Терминатор!»

Не прошло.

«Конан!»

Не прошло...

«Ланселот!»

Не-а...

Что бы еще...

Покосившись на свое обнаженное пухлое плечо — только что это заметил, — я зло оскалился и вбил новый вариант.

«Жирдяй!»

«Принято!

Имя воплощения: Жирдяй!

Желаем Вам удачи, господин Жирдяй!»

Вот черт... А ведь я просто наугад ввел...

Но сокрушаться не было ни времени, ни желания. Да, я не Ланселот, и не Ахилл, и не Сократ. Я Жирдяй. Вот только я не собираюсь настраиваться на игру и приключения. Мне надо срочно разбираться в ситуации, и плевать, под каким именем я это сделаю.

Система не обманула — на экране и впрямь появилось несколько окошек с сугубо игровой информацией.

Самое первое сообщение одновременно являлось самым настораживающим и несколько обидным.

«Для вашей категории выбор расы недоступен. Окончательное завершение!

Для вашей категории выбор внешности и параметров недоступен! Окончательное завершение! Внешний облик воплощения меняется в зависимости от многих факторов».

Ладно, проглотим и это. Что там еще? Данные общего характера...

«Имя: Жирдяй.

Раса: человек.

Пол: мужчина.

Внешность: аутентична оригиналу.

Параметры: аутентичны оригиналу».

Станный какой-то набор данных. Аутентично? Оригинал? Оригинал — это я сам... эталон, так сказать. То есть внешность и параметры скопированы с меня «настоящего». Это я и

так уже понял — стоило лишь увидеть вновь свою жирную тушу, беспомощно лежащую на земле.

Что еще?

«Характеристики.

Уровень: 0.

Ум: 1.

Сила: 1.

Ловкость: 1.

Телосложение: 1.

Свободные баллы: 0.

Текущий уровень жизни: 55/55.

Текущий уровень энергии: 25/25.

Текущий уровень бодрости: 99/100».

Это не то...

Цвет волос... к черту!

Цвет кожи... к черту!

Цвет глаз... к черту! Все не то! О!

Более-менее сориентировавшись в массиве информации, я вывел на экран пару отдельных оповещений. Я торопился, потому как по-прежнему не мог встать, в результате чего начинал паниковать все сильнее.

«Дополнительные данные.

Текущая масса персонажа: 156 килограммов (округлено).

Текущая грузоподъемность: 23 килограмма.

Принятый максимальный базовый вес персонажа «человек/мужчина»: 90 килограммов.

Двадцать килограммов грузоподъемности — базовый бонус для каждого персонажа.

Одна единица силы повышает грузоподъемность на 3 килограмма».

Вчитываясь в сухие строки технических игровых данных, я все больше погружался в самое настоящее отчаяние.

Картина получалась крайне неприглядная. Прямо-таки ужасная картина получалась!

Это сбой! Самый настоящий злобный сбой, направленный против меня!

Я вешу сто пятьдесят шесть килограмм. Это непреложный факт.

Система великодушно «забывает» о весе в девяносто килограммов. Это максимальный принятый вес для человека мужского пола. Для женщин — максималка допустимого собственного веса при создании персонажа равна семидесяти пяти.

Я получил в вечный подарок бонус грузоподъемности в двадцать килограммов. Неплохо. В реальном мире для меня и десять в последнее время были большой нагрузкой.

Одна-единственная единица силы дала мне еще три дополнительных килограмма.

Займемся математикой. Если отнять от ста пятидесяти шести килограммов девяносто, останется шестьдесят шесть кило.

От шестидесяти шести отнимаем еще двадцать три. Получаем сорок три килограмма! Лишних, по мнению системы, килограмма, которые мой персонаж унести никак не может!

Внизу виртуального экрана тревожно мигает красным подтверждающая мои мысли надпись:

«Персонаж критично перегружен! Рекомендуем избавиться от лишнего груза!»

От же гадство...

Как я могу избавиться от лишних сорока трех килограмм собственного жира?!

Изо всех сил дернувшись, я добился лишь легкого колыхания своей туши. На все еще висящем перед глазами индикаторе бодрости цифры уменьшились на десять единиц. Ага... По мнению Ковчег, я только что попытался сдвинуть трехтонный грузовик голыми руками.

Беспомощно затихнув, я уткнулся лицом в приятно пахнущую хвою и погрузился в воспоминания, пытаюсь понять, что вообще произошло.

Ковчег 5.0 — это цифровой мир, созданный лучшими умами обреченного на смерть человечества.

Около сорока лет назад наша уставшая от мук планета Земля пошла вразнос. Резко участились землетрясения, стремительно начал меняться климат, щедро одаривая людей ураганами и обильными многодневными снегопадами. Умные люди в дорогих костюмах вещали в новостях что-то о глобальном потеплении и сдвигах земной коры. Задумчиво обсуждали вероятность того, что проснувшиеся после многовековой спячки вулканы снова заснут. Неурожаи, потопаы, цунами, землетрясения, лесные пожары, высыхающие джунгли и утопающие в дождях пустыни... Планету лихорадило в инфекционной горячке. Все говорило о том, что старушка-Земля решила избавиться от болезни радикально, путем истребления мерзких микробов, разрушающих ее тело, — нас, человечества. Именно нас пыталась уничтожить планета, поняв, что на ее многовековые мягкие намеки мы не обращали ни малейшего внимания, продолжая сверлить и ломать ее тело.

Правда, некоторые склонялись к тому, что это всего лишь очередная эпоха глобальных изменений. Что, мол, давным-давно в результате подобного глобального «спазма» Земли вымерли все динозавры. Другие возражали, что динозавров истребил огромный астероид... А третьи, наиболее рациональные, тут же орали во всю глотку и на вторых, и на первых: «Да к черту динозавров и астероиды! Делать-то что теперь?!» Ответа никто не давал.

Как бы то ни было, массовая гибель людей от стихийных бедствий стала нормой. И с каждым днем становилось только хуже.

И вот, тридцать пять годков назад, за несколько лет до моего рождения, впервые возникла идея создания космического корабля-убежища, своего рода орбитального космического города. Для некоторых избранных — переселение физическое. Для тех, кто победнее, — переселение цифровое, когда брэнное тело остается на Земле, а оцифрованный разум устремляется в новый мир — Ковчег 5.0. Кто совсем бедный — живите и процветайте на агонизирующей матушке-Земле.

Я был из средней прослойки — цифровой беженец, цифровой переселенец. Вот уже двадцать лет каждый месяц я перечислял существенную долю своих доходов на счет проекта

«Ковчег». Сначала это делали мои родители, а когда я начал зарабатывать сам, стал платить самостоятельно. И миллионы людей делали то же самое. Все хотели жить, но мало кто относился к этой идее серьезно, хотя современные технологии позволяли проделать немислимые вещи. Двадцать лет назад мне был вживлен в череп специальный имплантат, работающий по непонятной для меня системе. Его задачей была оцифровка моей личности, сознания, всех моих воспоминаний — от самых ранних до самых последних, постоянно появляющихся. Создание виртуальной копии меня реального. Оцифровка моей бессмертной души. Чертова электронная схема в моем мозгу работала постоянно, копируя и копируя информацию, передавая и передавая пакеты куда-то «в небо», отправляя скопированные частицы меня напрямик к звездам. На фоне постоянных судорожных толчков Земли это позволяло относиться ко всему происходящему несколько более спокойно. Кстати, это стало поводом для множества горьких шуток — ведь информация на самом деле уходила вверх, в небо, в космос, к Богу. И люди шутили: «Мы все попадем в рай! Правда, перенос идет частями, ха-ха-ха...»

Вот только Ковчег еще не был готов!

Как я ни напрягал свою виртуальную голову, я не помнил последних событий своей жизни. Но ясно помнил, что громадный корабль был уже частично построен, висел на орбите, отчетливо различимый с Земли невооруженным взглядом. Там уже находился персонал, велись постоянные работы. Но никакого сообщения о запуске массива серверов Ковчега 5.0 не поступало! Так как же я сюда попал?

И еще...

Самое страшное...

Я с детства знал, вот уже двадцать лет, что, если я внезапно проснусь в Ковчеге 5.0, подобное пробуждение будет означать весьма простой и грустный факт — физический, настоящий я погиб. Реальный я, Алексей из плоти и крови, больше не дышит. Мое виртуальное «я» могло родиться только после смерти «я» физического.

Я умер. Прах к праху.

Я родился. Виват! Есть жизнь после смерти!

И вот я здесь... в Ковчеге 5.0, беспомощно лежу на сырой земле и не в силах пошевелиться.

Ковчег 5.0 запущен.

И критично перегружен, если вспомнить сообщение системы и мой чудовищно огромный номер в списке ожидания. Что означает: старт серверов состоялся, прошел успешно и сейчас идет процесс массового «переселения». Скопированные сознания сотен тысяч людей переносятся в стартовавший виртуальный мир...

Возможно, в десятке метров от меня очередной ничего не понимающий новорожденный «переселенец» сейчас делает первый шаг. Или хотя бы медленно встает на непослушные ноги и оглядывается...

А я продолжаю лежать неподвижной колодой! С заблокированным доступом к информации! Кроме персональных данных о персонаже, я не могу увидеть абсолютно ничего! Даже сообщение не отправить!

Может, запуск произошел внезапно?

Учитывая мое состояние, это более чем вероятно. И что еще более вероятно — часть мощных серверов до сих пор не работает. А уже запущенные системы функционируют в максимальном режиме. Отсюда и непонятные сбои, и перегрузка, и блокирование каналов. Система попросту не справляется.

Выругавшись в голос (голос — это было едва ли не единственное, что мне подчинялось), я ткнул по самой большой оранжевой пиктограмме с надписью: «Связь».

«Идет процесс экстренной цифровой эвакуации! Идет процесс аварийной активации! Ваш запрос не может быть удовлетворен!

Вы уже находитесь в списке на ожидание доступа к внешним информационным источникам!»

Ага... А моя очередь в списке на ожидание равна большому восьмизначному числу. Ждать придется до бесконечности, учитывая, что каждому счастливцу дают десять минут. Да даже если по одной минуте, то моя очередь настанет не сегодня и даже не на следующей неделе.

Но есть вероятность, что скоро все наладится, а значит, и связь восстановится сразу и у всех. Опять же это глупо — просто лежать на земле и ждать чуда. Как говорится: под лежащий камень и вода не течет.

А я не просто камень — я очень жирный камень. И лежать просто так не собираюсь. Возможно, если умная система проанализирует мои действия, то поймет, что дело неладно, и автоматически исправит ситуацию с неверной оценкой моего веса.

Поэтому пора начинать трепыхаться, как рыба на земле.

Тяжелым рывком перевалившись обратно на живот и распластавшись, словно ожиревшая камбала, я уперся подбородком в землю, попытавшись одновременно разглядеть то место, откуда доносилось журчание. А я, как это ни странно для цифрового воплощения, испытывал нешуточную жажду. Во рту прямо пустыня...

Самой воды я не увидел, но, если верить слуху, до нее совсем недалеко — едва ли десять больших шагов. Понаблюдав за окружающим миром, я сделал несколько выводов. Тут очень красиво. Прямо-таки девственный светлый лес. Повсюду — нетронутый ковер листвы и хвои. И ни малейшего движения, куда не глянь. Но вдруг я просто не вижу, а тем временем со спины ко мне подкрадывается саблезубый тигр... или проходит мимо такой же вынужденный цифровой переселенец, как я сам.

— Э-э-эй! — протяжно и хрипло исторг я. — Э-э-эй!

Выждал несколько секунд, но, к моему глубокому сожалению, в ответ не донеслось ни единого чужеродного для леса звука. Никто не кричал в ответ, никто не спешил на помощь. Напрягая легкие, я несколько раз повторил крик и окончательно убедился, что либо поблизости никого нет, либо же всем плевать на звучащие из леса призывы о помощи. Ладно...

Выбросив вперед тяжелую, словно бревно, руку, я уцепился за торчащий из земли толстый корень и что есть силы рванул себя вперед. Ага... Мое огромное тело даже не шелохнулось. Не сдвинулось с места ни на сантиметр. Уровень бодрости упал на пять пунктов. Разочарованно запыхтев, я уцепился за корень обеими руками и повторил рывок. Ничего...

А если не дергать себя вперед рывками, а тащить? Ну-ка...

Напрягая плечи, потащил себя вперед, плавно и медленно наращивая силу. Бодрость персонажа столь же плавно заскользила вниз на десяток пунктов, а я остался на месте, будто вросший в землю камень!

Тут-то на меня и накатило...

Крича что-то бессвязное, вцепившись руками в ни в чем не повинный корень, взрывая землю непослушными босыми ногами, дергаясь всем телом, извиваясь и грызя зубами землю, я начал бесноваться. Я словно спятил от ужаса. От осознания чудовищности и непоправимости случившегося.

Я больше не живой!

Я очнулся в игровом мире и я всего лишь цифровая копия!

В Ковчеге 5.0 — экстренная эвакуация и аварийная спешная активация. Миллионы людей уже здесь, учитывая мой номер в списке. И миллионы людей продолжают прибывать!

С чего бы такая внезапность?

Ответ прост — с Землей что-то не так! В худшем варианте — массовая гибель! Целиком наш земной шарик вряд ли разрушился, но не стоит отрицать возможности подобного сценария.

И раз я ничего подобного не помню, значит, все случилось настолько внезапно, что вживленный в мой мозг имплантат не успел скопировать эти воспоминания!

И о чем это говорит? Что я умер мгновенно! К примеру: раз — и умер! Причем одновременно еще с миллионами людей! Что же за невысказанный апокалипсис случился на нашей родной планете?!

Неизвестно...

Но!

Мне повезло. Я жив! Я мыслю, значит, я существую. Древняя истина, не потерявшая актуальности.

Мне бы радоваться. Но вот ведь заковыка, вот ведь проклятие: я не могу встать на свои новые ноги. Я даже не могу пошевелиться и проползти десяток шагов до паршивого ручья!

А-а-а!

Бешено дергаясь, я уже не тащил себя вперед, я пытался вырвать из земли жесткий корень, чтобы выместить на нем

свою беспомощную злобу, свое бешенство. Последний ры-  
вок — и я резко замер, уткнувшись в землю щекой.

Все? Даже это отняли? Не могу и пальцем пошевелить!

«Вы исчерпали свою бодрость. Вы сможете вернуться к совер-  
шению действий после частичного восстановления бодрости.

Желаете узнать подробней об этом крайне важном показате-  
ле персонажа?»

С удовольствием! Хотя что-то предложили узнать...

Секундочку... а это что за надпись?

«Ваша сила повысилась на единицу!»

Вот это да! Где-то глубоко внутри моей жирной туши про-  
снулся огонек совсем было потухшей надежды. В отличие от  
своей ужасающей физической формы, я никогда не жаловался  
на память. И отчетливо помнил, что одна единица силы дает  
три добавочных килограмма грузоподъемности. Проверить —  
дело быстрое...

Спустя несколько секунд я убедился, что теперь могу пере-  
носить уже не двадцать три, а целых двадцать шесть килограм-  
мов. Тем самым «лишними», ошибочными остаются еще ров-  
но сорок кило жира. Стоп... вот точные цифры мигают в окош-  
ке, указывая перегруз. Тридцать девять килограмм девятьсот  
грамм. И что получается? Либо я не обратил внимания, либо  
общая масса округлена, либо же я похудел на сто грамм, пока  
боролся с чертовым корнем.

Возможно ли это?

Да.

Ковчег 5.0 разрабатывался как проект мягкого угасания,  
что никогда не скрывалось. Он давал людям шанс прожить  
долгую, в потенциале — даже бесконечную жизнь, при этом не  
должен был допустить морального отупления. В Ковчеге надо  
есть, пить, мыться, спать и ходить в туалет! Надо делать все то  
же самое, что и в навсегда утраченном реальном мире. Слова  
«мягкое угасание» означали невозможность воспроизводства.  
В этом мире никогда не родятся настоящие человеческие дети.

Одна надежда на тех, кто выжил и остался там, на планете Земля. Если кто-то там вообще остался.

Очнувшись от некстати нахлынувших воспоминаний, я перешел на страничку о параметре «бодрость».

Так... этот параметр играет огромную роль в повседневной жизни каждого персонажа. Его шкала выражена не в пунктах, а в процентах. Бодрость тратится при каждом действии персонажа. Увеличить размер шкалы невозможно, но с ростом характеристик бодрость начинает убывать с гораздо меньшей скоростью. Восстановление происходит автоматически, так же, как количество пунктов маны и жизни. Возможно ускорить восстановление сего важнейшего показателя при помощи некоторых растений, мяса и прочих ресурсов или предметов Ковчега 5.0.

Ладно, с этим разобрались. С некоторым сожалением закрыв справку — хоть одна активировалась! — я взглянул на шкалу. Семнадцать процентов восстановилось. Совсем коротенькая желтая полоска медленно ползет вверх. А что с жизнью и прочими данными?

«Характеристики.

Уровень: 0.

Ум: 1.

Сила: 2.

Ловкость: 1.

Телосложение: 1.

Свободные баллы: 0.

Текущий уровень жизни: 31/55.

Текущий уровень энергии: 25/25.

Текущий уровень бодрости: 18/100».

Тридцать один пункт жизни остался? Это как?!

Меня ведь никто не кусал, не бил!

Никто не бил меня... А так ли это? Скосив глаза вниз, я обнаружил рядом со щекой довольно острый камень, который торчал неподалеку от стебля растения со светло-пурпурными листьями, испещренными частыми черными прожилками.

Похоже, я сам себя чуть не угробил, когда в припадке бессильной ярости дергался на земле, ударяясь телом обо все подряд.

«Не умирайте! Не умирайте! Не умирайте!»

Так, кажется, буквально кричала система? И судя по повторяющимся строчкам и экспрессии, писал предупреждение живой человек. Коротко, четко, емко. Один из команды разработчиков и техподдержки? Запросто. Боюсь и предположить, что там началось, когда Ковчег 5.0 пришлось запустить досрочно. Еще один конец света...

Конец света... неужели и правда пришел конец всему? На самом деле?

«32/55».

Медленно жизнь восстанавливается. Бодрость уже на сорока процентах.

Расслабившись, я приник к земле и затих. Буду ждать восстановления бодрости до ста процентов. Потом повторю свою лежачую физзарядку для Жирдяя. Только более осторожно, без ударов об острые предметы.

Примеченное ранее растение продолжало маячить перед глазами, тыча мне листьями в лицо, но я на предложение не повелся. Да, вполне возможно, что данный сорняк может быть одним из тех, что восстанавливают жизнь или бодрость. Но с такой же вероятностью пурпурные листья могут оказаться ядовиты. Про крик-просьбу системы не умирать я помнил четко и рисковать не собирался. Больше никаких необдуманных решений. Вдруг там какой-нибудь критический баг в системе, и умершие в игре персонажи подвергаются банальному удалению, что для моей цифровой личности означает повторную смерть, уже навсегда.

Хочу ли я умирать? Нет. Пусть я и жил как отшельник, но жизнь мне нравится. И посему постараюсь оттянуть неизбежность как можно дольше.

За размышлениями время пролетело незаметно. Бодрость восстановилась, к моей радости. Пора ее потратить. Вытянув перед собой руки, я вцепился в несчастный корень, напряг все свои мышцы и предпринял еще одну попытку проползти впе-

ред. Шорох и хруст слились воедино. Бодрость упала на двадцать процентов. В моих руках оказался обрывок древесного корня, а шорох возвестил, что я продвинулся вперед сантиметра на два. И все благодаря дополнительной единице силы. «Рычаг воздействия» я, к счастью, не утратил — теперь из земли торчало два куска потрепанного корня. За них я и схватился. И р-раз! И р-раз! И р-раз!

Остановился я вовремя, когда от шкалы бодрости осталось три процента, чтобы вновь не валяться, как рухнувшее дерево. Оценил свой прогресс — продвинулся еще на семь-восемь сантиметров, вплотную приблизившись к корню-помощнику. И уже заметил следующую «хваталку» — торчащий из земли ребристый черный камень. Снова ожидание, снова вслушивание в окружающий мир — а вдруг откуда-нибудь донесется человеческий голос — и снова вперед, на битву со своим непослушным телом.

К ручью я добрался в темноте. Не быстрое это дело оказалось — делать непомерные усилия, пытаюсь преодолеть игровые законы. Часы летели один за другим, а я все полз и полз по земле, приближаясь к цели сантиметр за сантиметром, следя за показателями жизни и бодрости, пытаюсь строить предположения о принципах роста базовых характеристик. Успеха в росте я добился, в прогнозах системы — нет. Для меня осталось загадкой, на чем основывается Ковчег, когда принимает решение, выдавать мне единицы характеристик или нет.

Три попытки подряд, когда я сжигал бодрость до предела и вновь ждал ее восстановления, мне не дали ничего. Зато потом два раза подряд внезапно выдали драгоценную награду. Воодушевленный прогрессом, я тащил и тащил свою тушу вперед.

При последнем рывке, когда мои руки хваткой держались за мокрый толстый стебель неведомого растения, я преодолел сразу сантиметров двадцать, и мое лицо окунулось в холодную воду.

Ручей! Славно-то как все сложилось — цель моего странного путешествия одновременно стала и заслуженным призом победителю. Припав губами к воде, я сделал небольшой глоток и мгновенно ощутил если не экстаз, то самое настоящее блаженство. Перед глазами прояснилось, я стал куда лучше видеть — словно с объектива камеры смыли пыль. Вот силуэты

деревьев, вот очертания узкой канавки, наполненной поблескивающей под светом луны водой. Интерфейс на несколько секунд высветил две короткие шкалы с надписями: «голод» и «жажда». Последняя шкала поражала своей наполненностью и тревожно мигала, показывая, что я потихоньку умираю от жажды. Шкала голода наполнилась на две трети. Крякс-Брякс Сияющий! Да они не шутили, когда в рекламных проспектах утверждали, что мир цифровой ничуть не мягче мира реально-го и во многом даже превосходит его своей суровостью.

Негативных последствий от осторожного глотка не последовало, и я припал к воде со спокойной душой. Выпил, наверное, литра три, никак не меньше. Шкала «жажда» успокоенно посветлела и налилась мирным зеленым цветом, сигнализируя, что мне не о чем беспокоиться. Бодрость и жизнь почти полностью восстановились благодаря обильному питью.

Восстановилось все, кроме моей настоящей бодрости. Жирное тело Жирдяя, протавившееся по земле и взрывшее дерн и листву, не ощущало ничего негативного. А вот психологическая усталость имела место. Первый широченный зевок стал предвестником скорого проваливания в сон. Против сна я особенно не возражал. И мне не нравились текущие условия — слишком уж темно вокруг. Неохота в темноте удариться головой о камень, напороться на острый как нож сучок или захлебнуться в мелкой канаве, если сослепу собьюсь с пути и вместе со снижением показателя бодрости финиширую посреди воды.

И у меня оставалась надежда, что, пока я буду спать, разработчики Ковчег 5.0 наконец-то разберутся с проблемами и основными багами. В таком случае я проснусь мобильным, с полным контролем собственного тела и с доступом к информации, что позволит мне хоть как-то ориентироваться в происходящем безумстве.

Зачерпнув воды, я хорошенько умылся, очистил от грязи руки, после чего уперся в дно узкого ручья и с напряжением отодвинул себя от воды на несколько сантиметров. Теперь есть куда опустить голову, но меня все же отпугивала голая земля. Отпугивала, как любого домашнего человека. Поэтому я неуклюже соорудил себе подушку из хвои и листвы. Когда уронил на нее голову, подушка приятно зашуршала. И я с облегчением

затих, слепо таращась в темноту, проглядывающую сквозь зеленые успокаивающие надписи в окне личных характеристик.

«Характеристики.

Уровень: 0.

Ум: 1.

Сила: 6.

Ловкость: 1.

Телосложение: 2.

Свободные баллы: 0.

Текущий уровень жизни: 31/60.

Текущий уровень энергии: 26/26.

Текущий уровень бодрости: 18/100».

За сегодняшний вечер сила поднялась на пять единиц. Тем самым моя заработанная грузоподъемность равнялась восемнадцати килограммам. Плюс двадцать базового бонуса для всех. В итоге получилось тридцать восемь кило. Плюс девяносто кило максимального базового веса. Общая сумма — сто двадцать восемь килограмм. От ста пятидесяти шести килограммов отнять сто двадцать восемь... и получится двадцать восемь лишних килограмм текущего перегруза. Продолжаем дальше нехитрые математические изыскания. Одна единица силы дает три килограмма дополнительной грузоподъемности. Двадцать восемь смело делим на три... не делится без остатка. Но если округлить, то мне требуется еще десять единиц силы.

Что-то мигает в уже виденном мною информационном окошке... о... не двадцать восемь, а двадцать семь килограммов триста граммов перегрузки. То есть я похудел за сегодняшний сумасшедший вечер граммов на семьсот. Вполне логично. У меня прямо-таки самый настоящий спартанский образ жизни какой-то. Крайне активные физические упражнения, полное отсутствие еды и вдоволь воды. Похудеешь тут...

А это что? Мигающая надпись: «Персонаж перегружен», — теперь подчеркнута тонкой линией, что намекает на вполне определенное действие. Легкое движение указательным пальцем, мягкий щелчок интерфейса, и на экран вылезает короткая справка.

Что такое перегруз, я знаю. Что такое грузоподъемность, тоже ведаю. А вот где мелкие циферки, там уже интересней. Максимально допустимый вес перегруза, «вырубающий» возможность бега, но не ходьбы, равняется пятнадцати килограммам. Класс! То есть мне осталось набрать не десять единиц силы, а всего пять! После чего я вновь смогу подняться на свои толстые дрожащие ножки!

С этим разобрался...

Осталось оценить телосложение. Я поднял одну единицу данной характеристики. Что я получил? Толком не знаю, если не считать визуального обзора. Жизнь поднялась на пять пунктов. Энергия — на один пункт. Возможно, все это как-то положительно отразилось на затратах бодрости. Прогресс налицо.

Из минусов — если верить показателям, то скоро я начну мучиться от голода, что в первую очередь должно отразиться на скорости восстановления жизни, энергии и бодрости. На энергию мне плевать — за все время ее показатели остались неизменны. А вот жизнь и бодрость... Ладно. Сегодняшнюю ночь как-нибудь перекантуюсь, а завтра придется искать источник пропитания. И срочно.

На экране мелькнули цифры температуры. Плюссовая. Тепло. Двадцать четыре градуса по Цельсию. От холода не умру. Хотел было уточнить влияние погодных условий на персонажа, но справочная информация недоступна. Надеюсь, что информация заблокирована не навсегда.

Нет! Никаких негативных мыслей! Наоборот, надо во всем искать позитив! Я жив, я развиваюсь, я нашел источник пресной воды, я получил некоторый объем информации. Для одного безумного дня — очень неплохой итог! Еще один пока неясный для меня плюс — сведения об отсутствии свободных баллов для распределения и о нулевом уровне персонажа. Если есть цифры, значит, их можно изменить. Нулевой уровень означает низшую ступеньку в развитии любого игрового персонажа. Намекает на возможность роста. Заработать уровень, получить свободные баллы, распределить их по нужным характеристикам. Как в любой компьютерной игре. Осталось только найти способ, как это сделать. Но этим займусь при свете завтрашнего дня.

Успокоив сам себя, я прикрыл глаза, готовясь провалиться в сон. Пока медленно подступала дрема, я лениво прокручивал в мозгу все известное мне о Ковчеге 5.0. Всплывали лишь обрывки информации, целостной картины не вырисовывалось. Спohватившись, я столь же ленивым движением пальца проверил единственное доступное из общего интерфейса окошко со скудной дозой информации. Несколько зеленых строчек... имя моего персонажа, тикающий таймер, отсчитывающий время с момента запуска мира, несколько пустых строчек. И крайне непонятный заголовок:

«Мир: Слияние 0.6.6.6».

Какое еще на фиг Слияние? Первый раз слышу о таком мире.

Так... начну ворошить память с самого начала. Ковчег...

Ковчег 5.0... Во-первых, это не мир. Это вселенная, включающая в себя три мира. Как-то так...

Мир первый — Нормалити. Да, так и называется. Это обычный мир земного типа. Полностью идентичный, за исключением размера — виртуальная планета увеличена в четыре раза, но, в ущерб законам физики, гравитация сохранена на земном уровне. Нормалити в статьях называли симом жизни. Обычная жизнь, обычная работа, зарабатывание денег, встречи с друзьями, посещение увеселительных заведений. Выбора расы нет. Только люди.

Мир второй — Фьючер Дрим. Далекое фантастическое будущее. Столь же большая планета. Современное оружие. Невероятные технологии. Шагающие гигантские роботы. В далеком прошлом была чудовищная ядерная мировая война. Предсказания писателей-фантастов сбылись. Повсюду — радиационные пустоши, мутировавшие в чудовищных монстров животные, большая часть планеты превращена в бесплодную пустыню. Люди живут в городах-крепостях, неустанно обороняются, защищая остатки плодородных земель и прочие ресурсы. Условный выбор расы имеется. Мутанты с какими-то особыми возможностями. Обычные люди. И киборги — те же люди, но с

обилием кибернетических вживленных устройств. Почти роботы.

Мир третий — Мэджик Дрим. Что-то вроде Средневековья с наличием магии и всеми вытекающими из подобного сочетания последствиями. Одним словом — фэнтези в чистом виде. Волшебники, воры, рыцари, паладины и прочее, и прочее. Средневековые замки, темные властелины и светлые герои. Ну и бескрайние зеленые луга, уютные трактиры, сонные деревушки... Выбор рас большой. Эльфы, гномы, орки, гоблины, темные эльфы... полный набор. И конечно же люди.

Проще говоря, миры можно назвать: «Обычное настоящее», «Фантастическое будущее» и «Волшебное прошлое».

Всего три мира на выбор для перенесенных в Ковчег 5.0 людей. У всех нас — разные мечтания, разные пристрастия.

Кто-то просто хочет продолжать жить, как и раньше. Обычные города и обычная жизнь — для таких людей идеально подойдет Нормалити.

Другие всю жизнь зачитывались фэнтези, в глубине души мечтая победить дракона. Ну или свергнуть темного властелина, злобного и ужасного. Или самому стать темным властелином, владеющим смертоносной магией тьмы... Этим мечтателям — прямая дорога в Мэджик Дрим.

Другие мечтают столь же сильно, но видят себя в роли выжившего на радиационной пустоши. Им подавай дробовик, пистолет «Пустынный орел», кожаную куртку и запыленный пустынный байк. Они готовы стать разведчиками, исследователями руин мегаполисов и защитниками редких оазисов жизни. Таким в самый раз подойдет Фьючер Дрим.

Выбор мира должен был появиться у каждого «родившегося» в Ковчеге 5.0 сразу после того, как он впервые зависнет в каком-то смутно описанном Преддверии, — в том случае, если переселенец не определился с этим загодя, выбрав для своего цифрового воплощения мир назначения. Если же нет — прямая дорога в Преддверие. Именно там каждый из цифровых переселенцев обязан определиться раз и навсегда. Схватиться ему за рукоять острого меча, положить палец на курок автоматической винтовки или же небрежно взять в руки меню и заказать себе ростбиф в Нормалити.

У меня никакого Преддверия не было! И выбора мне не давали. Я просто оказался в Ковчеге 5.0. Об этом свидетельствовала приветственная надпись. А теперь я глупо пялился на более чем странное название приютившего меня виртуального мира.

Слияние. Какое еще, на фиг, Слияние? Я впервые слышал о подобном мире вселенной Ковчег 5.0! Может быть, я просто не помнил? Ведь не помню же я своей смерти... Или это продолжающиеся глюки и баги? Все наладится со временем. Возможно, завтра я проснусь, и у меня перед глазами высветится предложение выбора. И я смело выберу уютный мир Нормалити, как уже давно для себя решил. Я фрилансер. Я пишу статьи. Для меня всегда найдется работа в Нормалити...

По листьям деревьев прошелестела упругая волна воздуха. На меня посыпался дождь из листвы и мелких веточек...

Тихий плеск, мне в лицо брызнула вода из ручья. Вновь зашелестели деревья, а подо мной едва ощутимо вздрогнула земля. Первое землетрясение в первый же день? Издали докатился протяжный гулкий грохот. Веселое приветствие...

Я хотел обдумать эту странность, но тут на меня накатила совсем другая волна — волна дикой сонливости.

Тихий вздох — и я нырнул в омут сновидений, наполненных треском сверкающих молний и грозными раскатами грома.

## Глава 2 СЛИЯНИЕ УЖАСНО

«Характеристики.

Уровень: 0.

Ум: 1.

Сила: 10.

Ловкость: 1.

Телосложение: 3.

Свободные баллы: 0.

Текущий уровень жизни: 63/65.

Текущий уровень энергии: 27/27.

Текущий уровень бодрости: 41/100».

— Давай! Давай!

Рывок, жирная рука цепляется за паутину переплетенных корней, огромное тело натужно волочится следом.

«Ваша сила повысилась на единицу!»

— Да-а-а! — Протяжный крик, больше напоминающий животный рык, прокатился среди деревьев.

Вскинув руку, я вцепился в толстую ветку дерева и, сам тому не веря, сомневаясь в собственных выкладках и теориях, начал подниматься. Согнувшаяся в колене нога уперлась голдой пяткой в податливую почву, сиплый выдох, усилие и... я встал! Встал во весь рост! На обе ноги!

— Я стою! Я стою! — бессвязно срывалось с моих губ.

Хотелось поднять руки над головой и возвестить всему миру о моей немислимой победе!

Вот только никому меня не услышать...

Время дневное, я проснулся много часов назад. И ничего не изменилось. Не было предложения выбора, не было доступа к информации, я по-прежнему не мог встать. И, стиснув зубы, я вновь принялся ползти, двигаясь вдоль ручья, против его течения, карабкаясь вверх по пологому склону, усыпанному еловыми иголками. Сантиметр за сантиметром. Вверх и вверх.

И вот я здесь. Покорив вершину холма и покорив собственное тело! Я стою на ногах! Хрипло дыша, колыхаясь всем телом, но стою! Держась рукой за ствол дерева, но стою!

Но радость быстро улетучилась, когда я наконец-то осознал, что именно вижу с вершины поросшего деревьями холма. А видел я на удивление много. Много чего странного...

Примерно в полукилометре от крохотного перелеска, приютившего меня прошлой ночью, виднелся населенный пункт. Вернее сказать, остатки населенного и довольно необычного пункта. Ближайшей ко мне постройкой была дико покосившаяся... изба? Древняя русская изба? Я не специалист по старым постройкам. Но это точно из той оперы.

Бревенчатые стены, соломенная двухскатная крыша, небольшой навес над крыльцом. Остатки невысокого дощатого забора вокруг дома. Какие-то сарайчики...

Тут я понял, что это не мир Нормалити. Это не копия современного мира. Если только это не какой-нибудь музей, посвященный древней средневековой культуре. Только в таком случае можно было найти оправдание существованию данной сонной деревушки в современных реалиях. Но... я не видел проводов, протянутых над землей, а от домов шла узкая, протоптанная среди целины дорога... Это точно не асфальт.

Но вот дальше, за домом, просматривалось еще кое-что. Сначала я разглядел лишь громадное черное пятно выжженной земли. Затем различил какие-то тлеющие обломки, от которых уходил вверх серый дым. А потом я узрел нечто большое и черное, лежащее посреди уничтоженной деревни. С характерными очертаниями чего-то очень современного и летающего. Самолет. Но не гражданский, судя по устремленному в небо хвосту. Больше смахивает на военный громадный истребитель, если те торчащие по бокам штуковины — на самом деле многочисленные пушки. Вот уж точно — вооруженный до зубов. Вернее, от носа до хвоста. Это уже похоже на мир будущего, упавший на мир прошлого.

И тут я снова рухнул на свое жирное пузо! Ноги подкосились, потеряли силу и согнулись как былинки... Я уткнулся лицом в землю.

Да почему?!

Бодрость на нуле? Почему?

А вот и справка, незнамо откуда вылезшая и пояснившая, что при перегрузе бодрость постоянно падает. Даже если просто стоять, не выполняя никаких действий.

Ежики-коржики! Я как первобытный человек, еще не привыкший стоять на задних лапах! Хотя куда там — я хуже! Я больше ползаю, как пресмыкающееся!

Хорошо хоть я упал так удачно, что не скатился вниз, оставшись на вершине. И мог продолжать обозревать окрестности. Холмики, впадины, что-то вроде неглубокого оврага, дальше — выжженные дымящиеся поля. Деревья, кое-где явно посаженные людьми и выстроившиеся в ровный ряд на краях полей. Защита посевов от ветра? Или плодородного слоя почвы? Не знаю, я далек от этого...

Но больше всего меня напрягала не сельская местность, виденная мною раньше только в фильмах, играх и на картинках в редких бумажных книгах. Меня напрягало отсутствие людей. И животных. Я здесь уже долгое время, но еще не видел ни единого представителя фауны. Где коровы? Или лесные волки? Где бабочки или сверчки? Синее-пресинее небо пусто. Только редкие клочки облаков медленно плывут куда-то, неспешно подгоняемые ветром. Но в бескрайнем небе нет птиц. Нет самолетов. Нет драконов, обещанных для мира волшебства в Ковчеге 5.0.

Ладно... на время забудем о животных. Сосредоточимся на таких же несчастных, как я, — на цифровых переселенцах. Какой я там по счету? Многомиллионное число... и где они все? Забудем даже о многих миллионах. Сосредоточимся еще конкретней и локальней — пусть будет только один миллион людских воплощений, переброшенный сюда. И где они?

На этот вопрос ответа у меня не было.

Зато имелась идея относительно своих дальнейших действий. Я пойду к поселению. Меня туда тянуло, как человека домашнего, не привыкшего обитать в диких лесных дебрях. Меня туда тянуло ради информации — вдруг узнаю что-нибудь, покопавшись в обломках и пепле. И меня туда тянуло ради высокого столба серого дыма, вздымавшегося в небо и хорошо различимого с большого расстояния. Если сюда попал кто-нибудь еще, этот «кто-то» обязательно увидит дым. И воспримет его как ориентир, направившись на него. Там мы и встретимся.

Кстати, один ответ я все же получил — вчерашний толчок земли, воздушная волна и грохот. Наверняка это были последствия падения воздушного судна на мирную деревушку. И я искренне надеюсь, что в то время там не было никого живого.

Пока я лежал, словно слизняк, моя бодрость восстановилась. Но куда медленнее, чем обычно. И я подозревал, что причиной такой неспешности является тревожно мигающая шкала голода. Я начинал терять силы из-за подступающего голода. Мне срочно надо что-нибудь съесть. И я по-прежнему не собирался пробовать на вкус попавшиеся на пути странные темно-фиолетовые мелкие ягоды, один белесый гриб и сосно-

вые шишки. Рискну, только если не останется другого выбора. С моими крохами жизни нельзя решаться на столь безумный поступок. С жадной проблем не было — я вдоволь напился перед тем, как приступил к ползучему штурму склона.

А это что?

Палка. Толстая сучковатая палка метра в два длиной. С парой пожухлых листиков и остатками коры.

Тяжело привстав на колено, я подцепил палку, уперся одним ее концом в землю и встал. Эврика! Получилось куда лучше, чем раньше. Перед взором мелькнула надпись, сообщающая, что благодаря палке мой перегруз снижен на пять килограмм.

О! Это уже лучше! А если две палки взять? На манер лыжника?

Покрутив головой, я, к сожалению, никакой другой палки не нашел. А когда взглянул на уже имеющуюся, не увидел ровным счетом ничего. В смысле — никакой информации. Не высветились строчки о прочности, уроне, весе, типе, материале, столь привычные для всех игр с полным погружением. Я видел просто палку. То есть ровным счетом то же самое, как если бы находился в реальном мире и тарашился, к примеру, на стол. Только визуальный осмотр собственными глазками. Вообще супер...

А я сам?

Опустив взгляд ниже, я осмотрел свое тело. Все печально знакомо. Толстый жирный кабан, по фигуре смахивающий на воздушный шарик с зачем-то приделанными ногами, руками и головой с двумя подбородками. Что впечатляло больше всего — я был абсолютно наг. Голый, если выражаться просто. Рука скользнула по голому бедру и заду. Даже трусов не дали! Я самый настоящий дикарь. Жирный Адам без фигового листочка.

— Господи! — с надрывом произнес я. — Если там есть селяне, или крестьяне, или хуторяне... уже не знаю... но пусть они сначала поговорят, а потом за вилы берутся при виде голого жирдяя, идущего к пепелищу! Понимаю, что я не эталон мужской красоты, но убивать за это не надо!

Господь не ответил. Но на душе стало легче. И, опираясь на палку, я осторожно шагнул вниз по склону. Падать и кувыр-

каться по выступающим острым камням жутко не хотелось. Мне предстоит преодолеть около пятисот метров до увиденного мною уцелевшего дома.

Вспоминать, как я добирался до окраины, не буду. Я просто добрался. Дошел, добрел, дополз и дотянулся до цели. И вот я здесь, с несколько просевшей после пары неудачных падений жизнью и с новым прогрессом в виде еще одной единички силы, пополнившей мои характеристики. Сила стала равняться одиннадцати пунктам, а с деревянной опорой-посохом я, можно сказать, почти стал человеком. Около самой окраины, в пяти шагах от дома, я упал на землю. Нет, я вовсе не пытался строить из себя толстого потного разведчика-хамелеона. Просто так бодрость быстрее восстанавливалась, да и привык я уже...

Полежал минут пять, перевел дыхание, повтягивал носом запах дыма, поглазел по сторонам. Никого живого. Даже курицы нет, а ведь вроде как в деревнях всегда были куры. Или гуси? Да хоть страусовые канарейки! Плевать! Но где хоть одна птаха? Самолет, конечно, рухнул, взорвался, уничтожил почти все поселение, но неужто прямо все живое погибло?

Хорошо хоть домишко один уцелел. Хотя явственно показывался изредка и зловеще поскрипывал, намекая, что долго он не простоит и вскоре развалится по бревнышкам.

— Э-э-эй! Есть кто живо-о-ой?! — Мой громкий крик не вызвал ни малейшей реакции. Разве что устоявшая после удара с воздуха развалина заскрипела еще гнусней и покачнулась. Никто не прокричал в ответ. Нигде не закаркала ворона, из-за угла не вывалился обожженный зомби... но это уже мое воспаленное воображение такие картинки рисует. Хотя кто его знает... что тут да как...

Но от потрясения я еще не отошел. Лежу в травке-муравке и легонько трясусь. А чтобы совсем уж в студень дрожащий не превратиться, надо вставать!

— О-о-ох, грехи мои жирные, тяжкие... — прокряхтел я, при помощи посоха поднимая свою тушу. — Что у себя дома я один-одинешенек жил, что в этом мире общения — ноль. Раз-

ницы никакой... так для чего ж менять надо было? Хозяева-а-а! Я иду!

Дверь открывать не пришлось — она смирно лежала у крыльца и не пыталась ничего перекрывать. По ступенькам так же подняться удалось без особых проблем, особенно когда я цеплялся за перила.

И вот я внутри... изба не русская! Ну, мне как дилетанту так кажется. Не помнится мне, чтобы в русских избах были встро-енные в стену каменные очаги. Если верить сказкам, тут долж-на быть белая большая печь — прародительница всех кроватей с обогревом и мультиварка одновременно. Комната только од-на. Потолок низкий, дощатый. Связки каких-то сухих расте-ний на стенах. Перевернутый стол, вдоль стен — широкие ска-мьи, скомканный полосатый половичок у моих босых ног. Глиняные черепки на полу. Не напороться бы...

Чего нет, так это трупов. Уже хорошо. А это, похоже, что-то вроде местных фотографий — на одной из стен висела про-стенная картина в тоненькой рамочке. К ней я и подскребся, гулко стуча посохом об пол. И вновь окаменел. На картинке изображена пестрая компания. Люди, какие-то зеленые клы-кастые громилы — наверное, орки. А это кто? Стройные, улыбчивые, с длинными заостренными ушами... Эльфы. Не-которые из запечатленных на фото облачены в железные дос-пехи. И шлемы! И плащи! И сапоги! А у некоторых и гульфи-ки, кажись, из нержавеющей стали! Другие — в коже, в ярких шелках, в странных туфлях с загнутыми носами. Над их голо-вами витает несколько светящихся шаров, в землю упираются мечи и копья.

— Это ненормально! — проскрипел я. — Волшебством по-пахивает! И каким боком сюда вписывается валяющийся за домом космический истребитель?! Буду надеяться, что это ме-стные ролевики себя запечатлели... зеленые... перед тем как улететь обратно на Венеру!

Убедившись, что хозяев нет, я подчинился еще одному ин-стинкту современного человека (первым было любопытст-во) — надо бы прикрыть срамоту! Длинный полосатый поло-вичок подошел как нельзя кстати. В него я и задрапировался, скрыв свою отнюдь не атлетическую фигуру под слоями плот-

ной материи. Опять никакого информационного сообщения от системы, но чувствовать я стал себя гораздо увереннее.

Посох, бесформенное полосатое «пончо»... еще бы бороду отрастить, и я превращусь в мудреца, проповедующего отказ от диет и аскетизма. Облачившись, поспешил опуститься на одну из стоящих вдоль стен скамеек и перевел дух, неожиданно новым для себя цепким и жадным взглядом оглядывая не-великое помещение. И откуда только во мне это проснулось?

На стене рядом с очагом были прибиты полочки. Пустые. В очаге ничего, кроме горстки пепла. Но неподалеку аккуратно сложены полешки. Еще в очаг вмурован железный крюк, а внизу — что-то вроде низенькой дырявой табуретки из железа. На крюке висит небольшой котел. Тоже железный, закопченный. И все. Больше ничего внутри дома не имелось. Осмотрел пол, но ни малейшего намека на подпол не обнаружил. А жаль — там ведь должны были быть соленья, к примеру... огурчики, помидорчики. Подняв голову, уткнулся взглядом в голый потолок. Стоп... а крыша ведь «углом», двухскатная, соломенная. То есть должно было остаться пространство между потолком и самой крышей. И как же хозяин туда попадает? Явно не отсюда. Вариант был только один, и я заторопился наружу, поддерживая свое одеяние. Хоть бы бечевку какую-нибудь найти да подпоясаться.

Лестница, старомодная, деревянная, крепко сколоченная, нашлась сразу за углом. Рядышком с небольшим бочонком, на две трети наполненным водой. Лестница уже была приставлена к стене, верхним концом упираясь в прикрытое пуками со-ломы квадратное отверстие. Прочное творение плотника выдержало мою тушу, а бодрости хватило, чтобы добраться до верхней ступеньки. Здесь я и остановился, просунувшись в отверстие наполовину. Задница и пузо наружу, плечи и голова внутри. Да чтоб тебя! Здесь явно не соблюдают права толстых мужчин! Попытаться пропихнуться я не стал — а вдруг застряну намертво? И найдут потом вернувшиеся домой жители торчащую из окна жирную задницу, едва прикрытую полосатым пончо... нет уж. Сломать тонкие бревна каркаса и толстые жерди я также не стал даже и пытаться. Не сработает с моей си-лушкой.

Сквозь редкие щели в царящем здесь полумраке я разглядел небольшой чердак и окончательно перестал дергаться. Чердак был пуст. Лишь у самого входа, рядом со мной, лежала пара небольших мешков, какие-то обструганные палочки, треснутый глиняный кувшин и небольшая груда соломы. Или сена? Как разобрать?

Долго думать я не стал. Уцепив один из мешков за угол, подтащил его к себе — на вид в нем килограммов десять, не больше. Но бодрость скакнула вниз резко, хотя я даже не поднимал его. Вытащив мешок наружу, позволил ему упасть. Повторил операцию со вторым мешком, выбросил жердочки, схватил кувшин и неуклюже спустился вниз по скрипящей лестнице.

Почти спустился, когда перед глазами высветилось:

«Ваша сила повысилась на единицу!

Ваше телосложение повысилось на единицу!

Характеристики.

Уровень: 0.

Ум: 1.

Сила: 12.

Ловкость: 1.

Телосложение: 4.

Свободные баллы: 0.

Текущий уровень жизни: 57/70.

Текущий уровень энергии: 27/28.

Текущий уровень бодрости: 23/100».

Вот как понять принцип?

Где логика?

Я бы понял, если бы баллы характеристик мне повысили, когда я поднимался по лестнице. Но мне выдали сразу два балла, когда я спускался! Причем и силу, и телосложение!

Покачав головой, я преодолел последнюю ступеньку и уселся на землю. Подтащил к себе мешок, развязал длинную бечевку вокруг его горловины. И сразу же попытался эту бечевку обвязать вокруг своего пояса. Бечевки не хватило.

Ежики-коржики!

## ОГЛАВЛЕНИЕ

<i>Пролог</i> . . . . .	5
<i>Глава 1.</i> Боль несет рождение . . . . .	6
<i>Глава 2.</i> Слияние ужасно . . . . .	28
<i>Глава 3.</i> Дорога. Жизнь! . . . . .	78
<i>Глава 4.</i> Своим путем. Подарки цифровой природы . . . . .	111
<i>Глава 5.</i> Сердце снайпера... И детские улыбки . . . . .	122
<i>Глава 6.</i> Искатели в поисках наживы... . . . . .	147
<i>Глава 7.</i> Копание и обживание . . . . .	168
<i>Глава 8.</i> Остатки чужого пиршества. Стреляные гильзы. На опережение... . . . . .	180
<i>Глава 9.</i> Звонок. Посланник скайнета? . . . . .	209
<i>Глава 10.</i> Скучные и нужные будни... Упавшая с неба звезда... . . . .	230
<i>Глава 11.</i> Великий город мы построим... Когда-нибудь... . . . . .	266
<i>Глава 12.</i> Послание грозových небес . . . . .	297
<i>Глава 13.</i> Мила . . . . .	321