

БОЛЬШАЯ КНИГА УЖАСОВ

92

**Ксения
Левонесова**

- ◆ Квест с демоном
- ◆ Отряд №13
- ◆ Обратной не существует
- ◆ Ведьма из старого дома



Ксения Левонесова
Большая книга ужасов – 92
Серия «Большая книга
ужасов», книга 92

текст предоставлен правообладателем

http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=70852234

Ксения Левонесова. Большая книга ужасов 92 (сборник): Эксмо;

Москва; 2024

ISBN 978-5-04-207350-2

Аннотация

«Магии не существует. Нет ни монстров, ни ведьм, ни оборотней!» – именно так думают обычные люди. И оказываются не готовы к тому, что странные, невероятные и пугающие события происходят в реальности. Именно с ними! Можно ли победить невидимого демона из компьютерной игры, который почему-то существует на самом деле? Какой окажется цена приворота? Что будет с тем, в чьих жилах теперь течет волчья кровь? И к чему может привести случайная встреча в летнем лагере? Откройте эту книгу – и ищите ответы вместе с героями!

Для читателей от 12 лет.

Содержание

Квест с демоном	5
Глава 2	28
Конец ознакомительного фрагмента.	39

Ксения Левонесова

Большая книга

ужасов 92 (сборник)

© Левонесова К., 2024

© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2024

Издание подготовлено при участии литературного агентства «Флобериум»

Все права защищены. Книга или любая ее часть не может быть скопирована, воспроизведена в электронной или механической форме, в виде фотокопии, записи в память ЭВМ, репродукции или каким-либо иным способом, а также использована в любой информационной системе без получения разрешения от издателя. Копирование, воспроизведение и иное использование книги или ее части без согласия издателя является незаконным и влечет за собой уголовную, административную и гражданскую ответственность.

Квест с демоном

Глава 1

Добро пожаловать в игру!

В какой-то момент я решил кардинально все изменить. Внести красок в жизнь, получить новые впечатления, найти призвание, в конце концов! В общем, скачал новую игру.

Для этого пришлось перелопатить весь гугл запросом «необычные игры на комп». Все обычные уже надоели – то стрелялки-войнушки, то стратегии. У разработчиков не хватает свежих идей. Чего-нибудь, что прямо за душу взяло бы! Окончу школу – устроюсь разрабом! Уж что-что, а придумывать классные сюжеты я умею.

Раздел «экшн» безжалостно пропускаю – достали стрелялки. В них нет души. Даже не понять особо, за что сражаемся, главная цель – перебить врагов. Остановлюсь лучше на «РПГ» – ролевые игры всегда в моде. И «моды» всегда есть в ролевых играх. Оп, это была шуточка для геймеров! Как же я хорош! Да, точно пойду в игроделы.

Кажется, я нашел кое-что интересное. На скриншотах –

неплохая графика, наверное, новая игра. Но не в качестве картинки дело! Игру явно недавно выпустили, а я о ней ничего не слышал – такое невозможно. Я просматриваю все новости на эту тему. Один раз даже отправлял заявку на должность редактора в игровой интернет-журнал. Уверен, они все были в восторге, но не перезвонили. Зря указал возраст – четырнадцатилетним гениям дороги закрыты.

Итак, что за новая игрушка? Называется просто: NextGenPlay. Ничего банальнее я бы не смог придумать, даже если бы постарался. Но аннотация действительно цепляет:

NextGenPlay – новинка от всемирно известных разработчиков (каких – не написано!).

Главная задача игрока – создавать собственную историю жизни, совершать подвиги, делать выбор. Буквально КАЖДОЕ действие будет влиять на игру. NextGenPlay – это история, которая не имеет аналогов...

Все, дальше читать нет смысла. Качаю! Мог бы и купить, наверное – я неплохо завершил год, по крайней мере, в моем понимании – неплохо, так что родители наверняка согласились бы оплатить игрушку. Но, во-первых, лучше я потрачу свое желание на что-нибудь проверенное. А во-вторых, в официальных магазинах этой игры еще нет. Это еще интереснее – похоже, NGP слили на пиратские сайты до релиза. Это всегда означает кучу багов – но и возможность первым

оценить новинку.

– Виталя, обедать! – позвала мама с кухни. Блин, как же не вовремя. Хотя запах мясной подливки разнесся уже по всей квартире. Слюнки текут! Ладно, пока качается, можно и перекусить.

На кухне собралась вся наша небольшая семейка: мама, папа, я. Еще две птички в клетке на подоконнике, но они за членов семьи не считаются. Так, запасной вариант на голодный день. Раньше в моей комнате стояли, но я их выставил. Во-первых, надоело постоянно за ними убирать. Почему-то родители решили, что мне это нравится и вообще приучает к самостоятельности. Бред! Во-вторых, эти милые пернатые создания каждое утро орут, перекрикивая сигнализацию. Те, у кого дома есть попугаи, уже никогда не проснутся от простого будильника – слишком тихо.

Я плюхнулся на кухонный диван и положил мобильник рядом с тарелкой. Надо почитать про эту игрушку отзывы или обзор глянуть. Вдруг ерунда какая-то? Но стоило мне воткнуть наушники, как на меня с укором уставились две пары глаз.

– Виталя, ты же за столом, – серьезно сказала мама. – И так весь день в компьютере сидишь. Уроки делать когда будешь?

– У меня каникулы!

– На каникулы всегда что-нибудь задают. Читать, например. Лучше начать как можно раньше!

– Нам не задали, – беззастенчиво лгу, а то действительно за книги посадят. Я и так нормально учусь. Хорошист – это почти отличник, а я – почти хорошист. Если бы еще не трояк по алгебре, но там вообще глупо получилось. Математичка любит до меня докапываться, даже снилась недавно. В кошмаре. В любом случае, я весь год был молодцом и теперь имею право на отдых. Это вроде как отпуск у взрослых. Ни один человек не будет работать в отпуске!

Маме, кажется, лень спорить. Папа вообще смотрит новости по телику. Еще мне про телефон что-то говорят!

За пять минут я успел все съесть и помыть за собой тарелку – а то потом докопаются, от игры отвлекут. Когда я вернулся в комнату, NextGenPlay уже...

– Установилась? – от неожиданности сказал вслух. Мне вообще частенько хочется говорить с компом. Вот как игра могла установиться, если я только на закачку поставил? Эх, до чего техника дошла! Наверное, в нее вшили код, как у вирусов. Попала на комп – поставилась. Надо будет погуглить.

Итак, NextGenPlay. Никак не могу привыкнуть к такому дурацкому названию. Сейчас посмотрим!

Загрузочный экран приветственно помигал надписью.

Добро пожаловать в игру!

Чтобы продолжить, введите свое имя.

Ну, тут все понятно. У меня во всех играх один псевдоним: «Leftodead», в честь старенькой стрелялки с зомби. Это слово я могу набрать даже с закрытыми глазами большим

пальцем левой ноги.

Извините, но для доступа в игру требуется ваше настоящее имя! —

выдала игра. Что за фигня? Хорошо, раз надо настоящее... Ну фамилию и паспортные данные она же не будет спрашивать, правильно? Значит, ничего страшного. Ввожу. «Виталий».

Выберите вашу внешность.

Без промедления игра раскрылась на полный экран. Да здесь же самый крутой редактор персонажей, что я видел! Ох, сейчас я надолго засяду рисовать брутального мускулистого бородача с седыми волосами...

Персонаж закрутился. Сначала медленно, но потом все быстрее, стал ускоряться, вертеться вокруг своей оси! А я даже к мышке не прикасаюсь. Это баг?

Вау! Он остановился и посмотрел на меня, будто не замечая, что нас разделяет экран. Подмигнул. Дурацкие черные кучеряшки на голове, густые толстые брови, худощавое лицо... И длинный нос, доставшийся от папы, — причина моего главного комплекса. Да это же вылитый я! Не знаю, как игра выбрала настолько похожего персонажа, но это, блин, очень круто! Только вот вебку я лучше отверну к стене. Либо это нереальное совпадение, либо игра подключилась к вебке, считала мою внешность и перенесла ее. Технологии шагают вперед! Скоро будем вместо мышки и клавиатуры втыкать

прямо в мозг провод и управлять игрой силой разума. Вроде читал, что похожие разработки уже ведутся.

В общем, у меня не настолько прямые руки, чтобы создать точную копию себя. Поиграть таким персонажем будет забавно. А brutальные воины действительно поднадоели.

Вы действительно хотите принять параметры внешности? Хочу-хочу, давай быстрее включайся!

Запустилась заставка. Я прошел уже, наверное, сотни игр, в том числе и «РПГ», так что удивить меня будет сложно. Ага, вот мой персонаж (как же он все-таки похож на меня!) стоит лицом к рассвету и оглядывает какую-то деревню. Закадровый голос вещает:

«Каждый, рожденный в этом мире, мечтает стать героем, но не каждый способен пройти этот путь. В королевстве Аркадия опасность поджидает на каждом углу. Сможешь ли ты справиться с испытаниями и остаться человеком?»

Человеком, хм... только сейчас задумался, что здесь даже расу нельзя было выбрать. Я бы и за гнома не отказался бы поиграть – они грузные, но зато круто махают секирами. Обычно в играх это добавляет урона – получше, чем у каких-нибудь кинжалов или мечей.

Хотите ли вы познакомиться с миром Аркадии, прежде чем приступить к приключениям?

Я хочу. Конечно. В основном – чтобы разобраться, как тут выбрать себе класс, потому что на экране создания пер-

сонажа такой функции не было. В заставке с описанием мира, впрочем, тоже... Я минут десять смотрел в экран, безуспешно пытаюсь пропустить кат-сцены: там рассказывали о древнем короле, который жил лет пятьсот назад и очень любил заключать сделки. И вот однажды доигрался: решил договориться о чем-то там с каким-то там демоном. Имена у правителей и демонов оказались такими гигантскими, что я их даже прочесть не успел, не то что запомнить. Короче, король облапошился, не прочитал в договоре мелкие буквы, подписал его кровью. И отдал свою душу и души всех жителей королевства в обмен на бессметные богатства. Хитренький: богатства только ему, а души забрал у всех!

И с тех пор тьма поселилась на землях Аркадии. Монстры, грабители, нечисть всякая. Ох-ох! Я жадно потер руки, представляя, как скоро буду кромсать всех этих гадов. Поскорее бы!

Наконец пересказ истории завершился, и игра спросила:

Хотите пройти обучение? Оно будет безопасным для игрока.

Вот вроде бы и надо, но я и так уже столько времени потратил... Ладно, сам разберусь. Вряд ли на первых уровнях будет что-то слишком уж сложное, тем более для такого профи, как я.

«ПРОПУСТИТЬ».

У меня такой опыт игр, что это я вас обучать должен! К тому же это обычная ролевая игрушка про средневековье. Вид

от третьего лица. В принципе, забавно наблюдать, как моя точная копия бежит по экрану, но больше ничего особенного не вижу: сплошное кукурузное поле вокруг, карта скрыта «туманом войны» – не видать ничего. Кроме единственного ориентира – города Оркан. Эм... ладно, на самом деле я действительно немного разочарован. Графика на скриншотах выглядела круче. Умений и оружия пока нет, магией персонаж не владеет. Я потыкал по разным иконкам, надеясь найти, где же можно выбрать свой класс. И нашел – в меню персонажа была сточка с классом, но пустая, не кликабельная. Может, класс определится по итогам первых квестов? Ну типа: спас старушку от простуды – стал алхимиком. Раскидал крыс в канализации – превратился в воина. Наверняка это одна из тех игрушек, где надо вчитываться в сюжет и совершать однообразные подвиги и все такое.

Скука! Я разочарован уже всерьез. Осталось посмотреть только боевку. Если драки с врагами хорошо прорисованы, ну или хотя бы проходят оригинально, то за это можно простить и кривую графику, и все мое разочарование. Клик по левой кнопке мыши перевел героя в боевой режим – кулаками махать все-таки может! Ага, тогда нападешь вон на тех волков!

Игра врубила «паузу», и вылезла очередная предупреждающая надпись:

Вы недостаточно высокого уровня. Вступать в бой с данными противниками опасно.

– Ты мне еще и указывать будешь? – Они точно хотят вывести меня из себя! Я с такой силой тыкнул «ок», что аж палец заболел.

Анимация у волков оказалась ужасная: рваные движения в три кадра, квадратные клыки, звук с запозданием в секунду. Давненько не видел ничего настолько плохо сделанного. Я перебил их за минуту. Ха! Съели, игроделы? Никто не может быть слишком высокого уровня для такого мастера, как я!

Враг поранил вашу ногу. Получено заражение. Вам нужно обратиться к лекарю в течение 24 часов.

Я широко зевнул. Все понятно. Это скучнецкая игрушка на выживание. Все скриншоты – вранье, графика – ерунда. Пойду лучше погуляю.

Когда мама увидела, что я собрался на улицу, она от удивления аж рот раскрыла.

– Ты куда?

– Гулять.

– Мой сын? Гулять, а не играть в компьютер? – Мама подошла и положила руку мне на лоб. Я тут же нахмурился, а она тем временем поставила диагноз. – Температуры нет. Просто бредит!

– Просто прогуляться решил, мам! Чего издеваешься?

– Ничего. Иди, конечно! Только шапку надень.

– Лето на дворе, жарко, какая шапка? – возмутился я.

– Ой, прости, Виталя. Просто последний раз по собствен-

ному желанию ты выходил гулять зимой.

– Ну мам!

Вечно она так! Хотя это нормально. Терпимо. Лучше, чем у Михиных родителей – они вообще на него внимания не обращают. Он, конечно, храбрится, ничего не говорит почти. Но я-то вижу, что у друга на душе. Позвоню ему.

Я привычным движением набрал цифры. Мы с Михой – лучшие друзья, и его номер я выучил раньше собственного дня рождения. Ха, я серьезно! В детстве постоянно путал название месяца, когда родился – в июне или в июле?

Сейчас прошла всего неделя с начала каникул, а все уже разъехались по дачам, лагерям и курортам. Но Миха точно никуда не уехал – его родители не пускают. Да и дачи у них вроде нет.

– Прием-прием! Говорит Михаил Николаевич, – ответил друг, стараясь спародировать детским голосом грубый бас. Получилось, как бы помягче сказать... не получилось, короче.

– Миха, гулять пошли, – сказал я без лишних предисловий.

– Выхожу, – ответил он и положил трубку. Вот за что уважаю его – понимает с полуслова! Но тут и так все понятно: мы всегда встречаемся у его подъезда. Потому что его подъезд – соседний с моим.

Я по привычке присел на скамейку, достал пачку жвачки и зажевал сразу три штуки. Остальное отдам Михе, по-дру-

жески. Точно не знаю, какая там у него ситуация в семье. Но Миха – единственный в классе, кому не дают деньги на карманные расходы. Я всегда делюсь жвачкой или чипсами, например. Мне не жалко, а ему приятно. Может, Миха закалит свой характер в суровых условиях – без чипсов-то! – и станет потом миллионером. Вспомнит, кто всегда угощал его жвачкой, и подарит мне целый жвачный завод.

Миха выбежал минуты через три – умеет он быстро одеваться. Знаю, почему: ни одной лишней секунды дома находиться не хочет. Там его все угнетает: родители, атмосфера, даже стены давят. Это я не сам догадался, он рассказал по большому секрету, когда один раз у меня ночевал. Тяжелая у него родня, выпивает, еще ругают его постоянно. Вроде бьют даже. Иногда вижу у него синяки, но он отмахивается, говорит, с лестницы упал. Балда, на первом этаже ведь живет!

Мы с Михой начали близко общаться, когда он в третьем классе на уроке заплакал. Домашку не сделал, а когда спросили, рассказал: отец заставил пятьдесят раз на кулаках отжаться. За двойку. Я потом даже пробовал – тяжело! Может, если целый день на это потратить, я бы и справился – но не Миха, он вообще слабенький. К тому же это больно – руки после такого вообще писать отказываются. Над плачущим Михой тогда все смеялись, а мне что-то жалко стало, и я его поддержал. Нормальный пацан оказался, получше этих всяких...

– Какие люди! Не ожидал встретить тебя этим летом! –

поприветствовал Миха, и мы обменялись рукопожатиями. Хватка у него крепкая, хотя сам он худющий, как велосипед. Наверное, все отжимания виноваты. Натренировали его.

– Ой, да сам не ожидал, – отмахнулся я. – Как дела? Я не отвлек?

Друг покачал головой, и мы, не сговариваясь, двинули совершать «круг почета» до школы и обратно. Мы всегда до школы вместе ходим. И когда просто гуляем – тоже, чтоб не запариваться над маршрутом.

– Как сам? – спросил Миха. – Чего нового?

– Да чего может быть нового? Фигней маюсь целыми днями. Сегодня вон игру скачал. NextGenPlay называется. Я только сейчас понял смысл ее названия.

Миха насторожился. Он игры тоже любит, но у него комп слабый – почти ничего не тянет. Потому он частенько ко мне с ночевкой приходит, рубится от заката до рассвета.

– NextGenPlay, что это отстойная игра! – Я рассмеялся над собственной шуткой, а друг разочарованно вздохнул.

– Значит, не очень, да? Жаль. А чего ты хромаешь?

Я с удивлением посмотрел на свои ноги. Вам когда-нибудь говорили, что вы хромаете? Сразу все тело напрягается, каждое движение контролируется. А в голове происходят вычисления: ага, сейчас левая нога шагала одну секунду, а правая – на одну сотую долю медленнее! Значит, на правую хромаю!

– Разве? – уточнил я. Миха пожал плечами.

– Может и показалось. Так что там в этой игре?

– Да ерунда всякая. Типичная рпг. Вот когда окончу школу, я им всем покажу! Даже в универ не пойду – у меня и без него полно идей! Слушай, что я сегодня придумал! В общем, дело происходит в мире будущего...

Вот за что Миху уважаю – слушать умеет. И все мои задумки для игр всегда терпит и хвалит, даже если потом я сам понимаю, что придумал чушь. Но не в этот раз! Итак, все начинается с главного героя – он просыпается один на космическом корабле. Все остальные люди – исчезли! И задача игрока – найти...

– Виталь, ты точно хромаешь! – Миха отвлек меня от рассказа.

– Да не хромаю я! Не отвлекай!

– А я говорю тебе – на правую ногу опираешься, будто другая болит! Она же болит, да?

Я прислушался к ощущениям.

– Ну теперь, когда ты так настаиваешь, заболела, – признался я. – Вот здесь, внизу.

Мы подошли к трубе, и я закатил джинсы по колено. На левой ноге в районе щиколотки красовались красноватые гематомы, словно следы от зубов. Одна из них даже немного кровоточит, на джинсах появилась малюсенькая алая точка. И да, теперь я точно почувствовал неприятные ощущения.

– Тебя что, собака покусала? – спросил Миха, но я только пожал плечами. Никто меня не кусал, я даже из дома не вы-

ходил. Только игрушка эта...

– Волки! – воскликнул я и тут же замолчал. Ну и бредовая же мысль посетила голову! Однако друг уже с любопытством смотрел на меня.

– Что «волки»? Цапнули тебя? Тогда бы у тебя ноги не было, у них челюсти знаешь, какие мощные? Бревно перекусить могут!

– Вот они и перекусили. Мной, – ответил я и коснулся пальцем покраснения. Больно, как от синяка. Что за тупая привычка? Тыкать в синяк пальцем, хоть и знаешь, что будет как минимум неприятно. Я опустил штанину и решительно зашагал домой. Миха последовал за мной.

– Виталь, так что это?

– Не знаю. Есть одна дурацкая идея. Блин, вот зачем ты мне про это сказал? Теперь действительно болит! Как будто сильнее с каждой секундой.

– Так что за идея?

– Я сегодня игрушку скачал. Ну я уже говорил. Она не оченьская, не понравилась мне. Даже не понял, о чем. Только там на меня волки напали и ногу прокусили, как раз левую.

Миха засмеялся, словно я сказал что-то веселое, но потом резко замолчал.

– Да ладно, ты серьезно, что ли? Это же ерунда!

– Ерунда-то ерунда. Но проверить надо, – ответил я. Больше говорить не хотелось. Хотелось прибежать скорее и удалить игру – даже если она и ни при чем, все равно. Странная,

жути наводит.

Мама даже не удивилась, что я вернулся так быстро. Кивнула только, мол, так и знала, долго гулять сын не будет. Поздоровалась с Михой и ушла на кухню. Почему мамы постоянно торчат на кухнях, что они там делают вообще? И почему я размышляю над такой ерундой в столь важный момент? Отца вообще нигде не видать. Наверное, на работу ушел. Его вечно по выходным дергают, а отказать не может – деньги надо зарабатывать. Чтоб меня содержать, и маму – она домохозяйка.

Мы зашли в комнату и закрыли дверь. Миха с предвкушением посмотрел в сторону компа, но раньше меня лезть не стал. Я плюхнулся в кресло на колесиках и зачем-то опять задрал штанину.

– Вроде краснее стало, – сказал Миха.

– Да ну, просто освещение другое. Смотри, вот эта игра.

Я запустил NextGenPlay, и она без лишних прогрузок показала моего персонажа.

– Ого, так на тебя похож! – удивился друг. – Сколько на создание потратил?

– Нисколько. Оно само. Еще и имя настоящее заставило написать, – пожаловался я.

Мой персонаж тем временем помахал в экран, будто привлекая внимание, и запрыгал на одной ноге. Я попробовал пробежать – хромает! И тоже на левую ногу.

По коже пробежали мурашки. Я словно увидел себя со

стороны, слишком уж моделька в игре похожа на меня! Еще и нога эта...

– Открой меню персонажа, – подсказал Миха, – там должны все характеристики указываться. И размер здоровья тоже.

– Без тебя знаю, – ответил я и нажал нужную кнопку. очередной экран подсказки:

Вы получили заражение во время боя. Срочно найдите лекаря, иначе вашему персонажу придется ампутировать ногу.

Миха за спиной присвистнул.

– Ну и ерунда! – пожаловался я и двинулся в сторону единственного города, отмеченного на карте. Глупо все это, конечно, но...

Бежать до нужного места пришлось больше часа. Эта игрулька просто издевается! Какой умник разместил локации так далеко друг от друга? Еще и нога – болит все сильнее! Я не выдержал и плюхнулся на кровать, закатав штанину до колена, а за комп усадил Миху. Он поначалу обрадовался – любит он играть. Но несколько раз я еле остановил друга, чтобы он не вступил по привычке в бой со случайными врагами. Если уж все происходящее – правда... Это все очень глупо, на самом деле. Не может игра влиять на реальность, это физически невозможно. Но что тогда за чертовщина творится с ногой?

Место укуса уже не краснело, нет. Оно посинело и расплзлось, словно зараза какая-то. Сквозь кожу просвечива-

ются фиолетовые дорожки – вены или сосуды. И нога все сильнее болит и жжется, словно огнем! От отчаяния я начал гуглить синдромы гангрены – видел в одном фильме, как из-за нее ампутировали руку. Но стоило взглянуть на картинки, и я невольно откинул телефон – ужасно! До такого не должно дойти.

– Может, стоит маме твоей сказать? – предложил Миха. Я и сам об этом задумался, но что я ей скажу? Придумать оправдание мешала боль – я уткнулся лицом в подушку и временами зажимал ткань между зубами. Так делали в фильмах мужики, когда терпели жуткую боль. Мою жуткой пока не назвать, но с каждой минутой становится хуже. Стиснутые зубы хоть как-то помогают.

– Миха, иди-ка на кухню. У нас в холодильнике всякие лекарства лежат, и в шкафчике справа от него, вверху. Там бинты должны быть.

– А что именно принести? – не понял друг.

– ВСЕ! – почти прорычал я. Боль оглушала.

Через пару минут Миха притащил бинты, йод, зеленку и зачем-то – порошок от простуды. Я наградил его хмурым взглядом.

– А это нафига?

– Да я не знаю, прихватил случайно... Ты йодом вокруг обработай. Слушай, если не пройдет, надо будет взрослым рассказать.

Ага. Так и представляю их лица. Не поверят. Или мне что

же, нужно специально соврать, что на улице собака напала? Какая же глупая ситуация...

– Расскажем, если в игре не найдем решения. Садись, добеги до лекаря. Я пока ногой займусь.

Пока друг разбирался с управлением, я обрабатывал ногу. Измазался йодом, на пальцы попало. Ватой аккуратно прошел вокруг раны. Выглядит страшно. Интересно, а нужно ли сверху бинтом закрывать? Наверное, да, хотя бы для того, чтобы не измазать мебель.

– Виталь, нашел! – обрадовался Миха, и я тут же вскочил с дивана! Ухватился в последний миг – нога подкосилась. Перед глазами искры вспыхнули. Больно! Пришлось стоять на правой ноге, вторую поджал.

Мой персонаж выглядел плохо: хромота уже сильно заметна, со лба на землю слетают пиксельные капельки пота. Мне на миг показалось, что я заглянул в будущее – ему явно хуже, чем мне. На левой ноге виднелось что-то красное – будто бы йод, которым я намазался в реальности, каким-то образом переместился и туда.

Персонаж стоял рядом с лекарем. Разработчики не заморачивались над одеждой и просто налепили на стандартную модельку человечка белый халат. Дилетанты! Никакого средневекового антуража. В этом городишке вообще все сделано жутко неправдоподобно: домики, будто из четырех стенок на коленке слеплены, неигровые персонажи все с одинаковыми лицами, как под копирку. «И почему я вообще за-

думываюсь над этим?» – в который раз себя спрашиваю.

– Я не совсем понял, но тут вроде нужно вводить текст, – пояснил Миха. Я отвлекся от разглядывания игрушечного мира. Действительно, внизу экрана появилось окошко чата.

«Вылечи меня», – написал я.

Лекарь тут же подошел и осмотрел персонажа.

«Больная нога. Не самый запущенный вариант, но последствия могут быть серьезными. 100 золотых», – облачко с текстом высветилось над моделькой лекаря.

Я с досадой ударил кулаком по столу! Блин, об угол долбанулся. Получилось даже больнее, чем ноге. Взгляд случайно упал на место укуса, которое я так и не успел перевязать бинтом – кровь из самой глубокой ранки сочится тонким тягучим ручейком. Белый носок пропитался кровью на несколько сантиметров. Наверное, уже не отстирать.

«Я не знал, что нельзя раниться в игре!» – попытался я оправдаться, и лекарь переспросил:

«Первое лечение?»

«ДА!»

«Тогда 90 золотых, и разрешаю в долг».

Миха как-то нелепо передернул плечами.

– Что такое?

– Да просто... не люблю я долги. Это вроде как кредит, лишние обязательства. У родителей полно их. Всегда думают, что смогут отдать, но только сильнее залазят в долги. Ни к чему хорошему они не приводят, короче!

Не вовремя он про родителей. А впрочем, нет разницы – в любом случае я не хочу проверять, шутила ли игра про «ампутацию».

«Согласен в долг», – написал я, и лекарь тут же смазал каким-то зельем рану персонажу. По левой ноге пробежал легкий холодок, замораживая кожу. Будто бы это мне ногу обезболили! Фиолетовый болезненный цвет действительно ушел – всего за полминуты! Ранка начала затягиваться. Только струйка крови осталась. Я без сил упал на диван. Миха пораженно глядел на мою ногу.

– Виталька, я, честно говоря, думал, что это фигня! – признался он. – Что это совпадение или ты прикалываешься! Но смотри – твоя нога и там и тут лечится!

– Вижу. Вижу, блин! Просто обалдеть! Что это за игра?

Я закрыл глаза и наслаждался тем, как боль волнами отступает. Минуту спустя, когда я поднялся, рана полностью излечилась – даже покраснения не осталось, не считая подсохшего йода.

– Миха, это было суперотстойно! Я должен удалить эту игру.

Я решительно направился к компу, но друг вскочил и преградил мне дорогу.

– Подожди! Ты просто не понял, сколько возможностей она открывает!

– Какие, например, возможности? Умереть от волчьего укуса? Нет, спасибо.

– Это же игра полного погружения! По-настоящему, прям как мы мечтали!

– Вот ты и погружайся. – Я отодвинул Миху в сторону и занял законное место в кресле на колесиках. – Я чуть ноги не лишился, а ты такую чушь пореешь. А вдруг мне в следующий раз сердце стрелой прострелят? Или голову бандиты отрежут? Нет, спасибо. Качай себе на комп и играй, сколько влезет. Хотя нет, я и тебе не позволю этого сделать. Ты же мне друг, а не консервная банка.

При чем тут банка, я и сам не понял. Просто подумал, что будет звучать круто и убедительно. Миха проникся – замолчал.

Я вырубил игру сочетанием клавиш – хотелось распрощаться с ней как можно скорее.

Вы действительно хотите удалить игру? —

выскочило вдруг диалоговое окно.

«Да».

В игре существуют незавершенные сделки (долг – 90 золотых). Напоминаем, что удаление игры с незавершенными сделками УНИЧТОЖАЕТ вашего персонажа.

Уничтожает – огромными буквами. Я смотрел на это слово, наверное, целую минуту. Происходящее плохо умещалось в голове.

– Уничтожить персонажа – это то, что я думаю? – тихо

спросил Миха.

– Наверное. Удалю игру – умру.

Я постарался сказать это как можно небрежней, чтоб не показаться трусом. Умру – ну подумаешь? Фигня какая. Потом еще раз родят. Наверное. Только может, в следующий раз с семьей не так повезет. Появлюсь где-нибудь в Нигерии среди бедных африканских ребят, и даже компа своего не будет.

– Не валяй дурака, Виталь. Удалять нельзя!

– А вдруг ничего не произойдет? – со слабой надеждой спросил я.

– Произошло уже. Если они с ногой такое могут сотворить – и убить смогут! Нельзя удалять. В эту игру можно только выиграть.

Я и сам об этом задумался. Не зря же я всю жизнь играл? Вдруг каждый бой в шутерах, каждая минута в стратегиях готовили меня вот к этому, к заключительной битве? И, раз уж эта игра так крута, что может влиять на реальность, то и приз для победителя должен быть реальный, крутой!

Я распрямился, потянулся. Широко зевнул, чуть не свернув челюсть.

– Узнаю боевой настрой! – поддержал Миха. У меня действительно есть игровые потягушки – всегда разминаю спину перед важными боями.

– Да чего я так боюсь? В конце концов, я же настоящий профессионал. Сглупил в начале – с кем не бывает? Теперь

такого не повторится. Буду следить за каждым действием. Отдам этот дурацкий долг лекарю, а там, глядишь, и играть надоест.

Друг довольно кивнул. Я его понимаю: не каждый день натыкаешься на такое чудо, и ему тоже очень хочется сыграть. Или хотя бы посмотреть, как я играю – это можно. Я вновь запустил NextGenPlay, и меня поприветствовал загрузочный экран:

Добро пожаловать в игру!

Глава 2

Игровые особенности

Миха ушел вечером – ночевать его отпускали редко. Не знаю даже, почему. Дома ему все равно делать особо нечего, но родители держат моего друга на крепком поводке. Не повезло! Не то что мне – я остался один на один со зловещей игрой. Мы успели поискать – про NextGenPlay интернет ничего не знает. И даже сайт, с которого я скачал игрушку, больше по этой ссылке ничего не выдавал. Просто мистика какая-то! Мы с Михой решили, что это специально: нельзя, чтобы к такой игре был доступ у всех подряд, а то начнется паника.

Еще есть вариант, что эта игра – какая-то секретная разработка, которая попала ко мне случайно.

И я уже тысячу раз успел проклясть момент, когда скачал ее.

От лекаря я решил пойти в то поле, с которого пришел. Если это первая локация, то и враги там должны быть самые легкие, что даже новичок справится. Между кустами бегало несколько полевков – они даже не подсвечивались. Попытался погнаться – никого не поймал. Зато пока шел за ними, наткнулся на нескольких крыс – вот над ними уже подсвечивалась полоска здоровья.

– Как думаешь, напасть? – спросил я Миху. Тот активно

закивал, а вот я не спешил. – Мне бы хоть какое-нибудь оружие найти, а? Вдруг цапнет такая за палец – чумой заражусь. Вот все потом обалдеют, откуда чума в центре России появилась.

– Попробуй палку взять, – подсказал Миха, и я через пару минут поисков действительно смог подобрать палку. – И по дереву постучи. Ну просто проверить, как получается.

Я ударил – и тут же отдернул руку от мышки.

– Блин!

В центре ладошки красовалась заноза.

– Они издеваются! Я что, даже так могу получать ранения? Да это же бред! И что теперь, опять к лекарю идти?

– Да зачем? Давай так вытащим.

Началась очередная операция по спасению рядового Витали. Миха нашел где-то иголку, обработал спиртом из аптечки и подковырнул щепку у меня под кожей. Вытащил быстро, сверху тоже йодом помазал.

– Такими темпами я скоро превращусь в краснокожего, – проворчал я и продолжил игру.

На крысах набил первый уровень, хотя бой было сложно назвать удачным: мой персонаж дрался не лучше, чем дрался бы я сам: неуклюже размахивал палкой, никак не мог попасть. А эти тварюги прыгали вокруг, несколько раз укусили за ноги. Когда я с ними расправился, то и сам успел устать – будто бы это я сражался там, в игровом поле.

– Первый уровень, – напомнил Миха, и мы полезли в ха-

рактеристики персонажа – смотреть, что можно улучшить.

Обычно я всегда первым делом качаю силу, чтобы если и бить, то наповал! Но тут чуть ли не впервые в жизни влил один жалкий поинт в ловкость. Может, хоть так мой персонаж будет шевелиться чуть быстрее, чем дохлая кляча?

Полоска здоровья уменьшилась, но не сильно. Я взглянул на ноги, в места, куда крысы покусали персонажа.

– Пока не появляются раны. Похоже, есть небольшой кулдаун. В прошлый же раз я даже до тебя успел дойти, прежде чем укус появился.

– А заноза сразу появилась, – напомнил Миха.

– Ты прав. Есть мысль, что чем серьезней рана, тем с большей задержкой она до меня доходит. Ну, знаешь, на случай, если мне проломают голову, чтобы успел добежать до лекаря.

В этот раз решил не затягивать и сразу пошел сдаваться в лапы местного хилера. Мне предъявили счет, добавили его к еще неоплаченному прошлому долгу. Из мобов я не выбил ни копейки...

– Похоже, это не та игра, где можно выбить деньги из животных, – грустно заметил я. Перспектива получать вполне реальные тумачи от головорезов мне не нравилась. Но как иначе отдать долг и удалить, наконец, эту игру?

– Поищи квесты, – подсказал Миха. – Наверняка кто-нибудь готов отвалить денег за тех же крыс.

И я пустился в новые приключения...

За несколько часов меня успели два раза покусать, три ра-

за побить дубинками, и один раз мой дурак-персонаж упал со скалы и поранил ногу. План быстро выплатить кредит провалился с треском. Меня засасывает, словно в болото, и чем больше я пытаюсь выбраться, тем глубже оказываюсь. Вместо 90 золотых теперь нужно отдать 512 золотых и 50 серебряных монет. Как только я пытаюсь выполнить задание: собрать грибочки, или победить стаю бродячих волков, или еще что-нибудь, – обязательно получаю новую травму, за лечение которой надо платить.

Местные жители – тупые как пробки. Со всеми ними можно пообщаться через клавиатуру, как с врачом, но они несколько не помогают. Похожи на ботов, прописанных пятиклассником: слышать ничего не хотят ни о чем, кроме квестов. В итоге получается глухой телефон:

– Мне нужна простая работа.

– Убей десять волков, путник, и я дам тебе двадцать золотых.

– Но скорее они убьют меня! Или так поранят, что двадцати золотых не хватит.

– В нашем королевстве лишь истинный герой готов встать на сторону слабых...

Миха уже ушел, когда я решил не залечивать синяки от побоев – хоть так немного сэкономлю. Это меня дубинками стукнули, причем даже не во время квеста. Так, на улице напали какие-то ворюги. Отдубасили моего неуклюжего персонажа так, что он упал на землю и закрыл руками голову...

а потом стащили несколько тяжело добытых монет. Теперь болят ребра и поясница, но пока терпимо. Подсказка не выдала мне предупреждение о переломе, а значит, можно не бояться последствий. Я только незаметно вытащил из морозилки лед, чтобы к синякам прикладывать.

Вот так и сижу: одной рукой управляю мышкой, а второй придерживаю у ребер остатки льда – он уже почти растаял и теперь накапал на пол, оставляю подозрительную лужицу. Но это не важно. Вытру потом. Зато прохлада хоть немного ослабляла ноющую боль. И главное – совершенно бесплатно!

Подсказка:

Купите себе хорошее оружие, чтобы лучше справляться с врагами.

Мой персонаж, увидев эту надпись, радостно запрыгал и закивал. Типа «да, купи, а то меня все бьют!». Но оружие дорого стоит... Хотя впереди меня ждет очередной боевой квест, и лучше я немного потрачусь на кинжал, чем отдам потом кучу денег за лечение.

Я направил персонажа к оружейнику. За несколько часов игры я почти выучил карту города. Тут частенько прогуливаются НПС. «Энписи» – не персонажи игроков, то есть обычные болванчики. Проще говоря, это не реальные игроки, за которых я поначалу их принял. Теперь не уверен, есть ли в игре другие реальные люди, кроме меня. Когда скачивал игру, там была отметка «Мультиплеер», но сейчас этого режима нигде не видно. Пока что мне встречались только одина-

ковые, кое-как сделанные модельки персонажей. На их фоне моя игровая копия выглядела живо и необычно.

«Эй, ты настоящий?» – облачко с вопросом всплыло над светловолосой девушкой. Магичка, причем неплохо прокаченная – на ней переливается всеми цветами радуги зачарованная броня. Еще и посох в руках. Я видел, сколько они стоят. Целое состояние! Хотя, даже будь у меня много-много денег, я бы не смог их купить – доступны для продажи только классу «маг». А моя строчка с классом все еще оставалась пустой, и я даже примерно не представлял, как освоить первые заклинания, если персонаж едва научился обращаться с палкой.

«Настоящий», – написал я. Вот это да! Неужели она тоже игрок? Или это очередная ловушка?

«Ура! Наконец-то! Я играю уже целую вечность, и почти никого не встретила из реальных людей!»

Ее ник – Василиса. Игра заставляет называться настоящим именем, и Василиса сильно выделяется из игровых Вольдемаров и Арахнобанов. Хотя тоже то еще имечко. Я приблизил колесиком мыши ее персонажа. Выглядит здоровой, ранений нет. Неудивительно – с такой-то броней! Только под глазами круги, будто она неделю не спала. От недосыпа никакая защита не поможет. И еще. Похоже, эта девушка – моя ровесница.

«Ты откуда?» – спросила Василиса. Я назвал город, и она обрадованно подпрыгнула. Как это в игре делается? Надо

глянуть в настройках управления. Или персонажи не только нашу боль чувствуют, но и настроение?

«Я тоже там живу! – сообщила Василиса. – Послушай, нам обязательно надо встретиться в реальности. Я вижу, что ты еще не прокаченный, значит, начал недавно. Тебе нужно срочно перестать играть!»

«Я не могу. У меня долг у лекаря».

«Черт! Позвони мне. Вот мой номер...»

Василиса написала цифры, и я потянулся за телефоном, но тут же согнулся пополам. Блин, эта боль в ребрах мешает нормально шевелиться! Еще и за компьютером сидеть устал, спина затекла. В общем, чтобы поговорить с Васькой – буду ее так называть – я лег на раскладной диван. Он у меня вместо кровати.

Спустя несколько длинных гудков мне ответил девчачий шепот.

– Виталя? – тихо спросила Васька.

– Да, – почему-то так же тихо ответил я.

– Брось эту игру, сейчас же! Чем дольше ты играешь, тем хуже все становится.

Легко ей говорить! Сама-то вон с посохом дорогушим ходит.

– Василиса, я не могу бросить игру. У меня долг у лекаря. Мне ногу должны были ампутировать! Я еле спасся.

Из мобилы донеслись какие-то шорохи, громкое дыхание. Будто она куда-то идет. После долгого молчания Васька про-

изнесла:

– Лучше бы ты согласился остаться без ноги! Чем дальше, тем хуже становится...

– Куда уж хуже? Ты вообще на чьей стороне?

– На твоей, – заверила девушка. – Ты второй, с кем я смогла связаться. Первый – погиб, когда не послушал меня. Игра все-таки поглотила его, добила! Виталя, мы не зря живем в одном городе. Нам нужно встретиться и все обсудить.

– Хорошо, – согласился я. – Давай завтра часов в двенадцать...

– Сейчас! До завтра мы можем не дожить.

Не знаю почему, но от этих ее слов стало жутко не по себе. Еще ночь за окном – ну вот куда я сейчас пойду? А с другой стороны, если есть хоть малейший шанс, что эта девчонка поможет мне выбраться, – надо попробовать.

Она назначила встречу у супермаркета неподалеку от меня. Полчаса ходьбы или десять минут на автобусе. Не знаю, правда, ездят ли сейчас автобусы – уже десять вечера.

У родителей решил не отпрашиваться. Во-первых, они уже легли спать. Воскресенье, завтра тяжелый трудовой день. Во-вторых, тут как с раной от волков – ну что я им скажу? Что срочно нужно увидеться с незнакомой девчонкой среди ночи, потому что я попался в сети каких-то безумных игроделов? Тогда меня точно никуда не отпустят, но у меня нет ни одной идеи, как иначе выбраться из этого порочного круга! Должна же хотя бы эта Василиса знать хоть что-то.

Да, идти по темноте черт знает куда – опасно. Но я должен попробовать!

В-третьих, родители почти привыкли, что я по вечерам частенько ухожу к Михе. На самом деле мне не сильно нравится ночевать дома у друга – его родители очень напрягают. Столько плохого я от Михи слышал, о чем-то и сам догадался! Натянутые улыбки его родителей, когда я прихожу в гости, уже не кажутся такими уж искренними. Но все-таки Михе – мой друг, а друзей надо поддерживать. Хотя бы тем, что приходишь вечером в гости и играешь полночи в карты – старенький комп нам не дают.

В общем, если даже меня спросят, скажу, что был у друга. Обычно родители даже не проверяют это, настолько привыкли к моим внезапным уходам. Но я этим сильно не пользуюсь – не хочется терять доверие.

Надеть теплую кофту оказалось сложно – больные ребра не позволяют выпрямиться в полный рост. Я даже хожу скрючившись, как старик. Подозрительно, но, наверное, в темноте никто и не заметит.

Входную дверь я прикрыл тихонечко, чтобы родителей не разбудить. А потом поспешил к месту встречи. Да, Васька показалась мне очень странной. Но ведь она такой же игрок, как и я. Застряла в дурацкой игре! Наверное, ей и рассказать об этом некому – не поверят. Вот и ухватилась за меня, как утопающий за соломинку. Интересно узнать, какие там проблемы у высокоуровневых игроков? Не знают, на что золото

потратить?

Я добрался до нужного места даже быстрее, чем планировал. Ваську я узнал сразу – точно такая же, как в игре: невысокая, светловолосая, уставшая и запуганная. Постоянно оглядывается, резко подергивая головой. Разве что вместо магической брони на ней рюкзак и обычная синяя толстовка-кенгуру. Такая, где можно руки в общий карман засунуть и греть их друг об друга в холодный день. Сейчас как раз такой. Вообще днем было вполне тепло, но по вечерам постоянно дует ветер – такой у нас резко-континентальный климат. Вчера в купальниках, завтра в валенках.

Васька стояла в свете фонаря и всматривалась в прохожих. Я подошел с другой стороны. Чтобы не показаться жалким, я взял себя в руки и распрямился. Только сейчас заметил, что иду, невольно согнувшись – так боль в ребрах чуть слабее.

Я коснулся ее плеча.

– Ай! – Васька отшатнулась в сторону, будто ее током шарахнуло, и посмотрела на меня безумными глазами. Потом узнала и слабо улыбнулась.

– А, это ты. Прости, я теперь каждого шороха боюсь.

– Бывает, – я пожал плечами и тут же поморщился. Рука невольно потянулась к ребрам. Василиса будто узнала этот жест. Наверное, на первых уровнях ей тоже досталось.

– Болит? – с сочувствием спросила она.

– Ага. Решил не лечиться, хоть так сэкономить. У меня и

так долг огромный...

– Сколько?

– Пятьсот с лишним золотых!

– А-а-а, – протянула Василиса. – У меня – почти миллион.

– Сколько?! Ты шутишь?

Девушка покачала головой.

– Не шучу. Все началось с пары золотых. Я начала игру не сильно удачно – на маленького гоблина наткнулась. Он пнул в меня заклинанием, попало в плечо. Поначалу я и внимания не обратила... Да ты наверняка и сам знаешь, как там все происходит. Все, что случается в игре, влияет на нашу судьбу. У меня, например, вся жизнь теперь вокруг прохождения вертится.

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.