



Максим Орлов

Гардемарины в MMORPG: паруса сквозь века

Максим Орлов

**Гардемарины в MMORPG:
паруса сквозь века**

«Автор»

2025

Орлов М. В.

Гардемарины в MMORPG: паруса сквозь века / М. В. Орлов —
«Автор», 2025

Юмористический фантастический роман-приключение о том, как трое гардемарин XVIII века случайно попадают в современную MMORPG про флот. В 1780-х годах трое гардемарин получают секретное поручение: доставить важный пакет в Кронштадт. Во время плавания их корабль попадает в загадочный туман. Когда мгла рассеивается, они обнаруживают, что оказались в странном мире: корабли выглядят как модели из дерева и пластика; на горизонте мерцают непонятные символы и полосы здоровья; люди говорят на смеси русского и игрового сленга; вместо пушек — «модули вооружения» с cooldown'ами. Вскоре герои понимают: они попали в бета-версию MMORPG «Морской легион», где игроки сражаются на парусных кораблях.

© Орлов М. В., 2025

© Автор, 2025

Содержание

Пролог. Туманный переход	5
Глава 1. «Колдовские письма»	7
Глава 2. Квест на «бочку»	10
Глава 3. Первый бой: ядра и кулдауны	14
Глава 4. Романтические иллюзии	16
Конец ознакомительного фрагмента.	18

Гардемарины в MMORPG: паруса сквозь века

Пролог. Туманный переход

*Море – стихия неведомая, а коли туман пал – и вовсе чертог таинственный
Из судового журнала капитана И. Ф. Крузеништерна, 1782 г.*

Место действия: Балтийское море, конец 1780-х годов. Время: раннее утро, сероватый рассвет. Атмосфера: напряжённая тишина, предвещающая недоброе; лёгкая зыбь, сырой воздух, приглушённые команды.

На палубе фрегата «Святой Николай» – трое гардемаринов. Ветер едва колышет флаги, а рассветная дымка делает очертания предметов размытыми, словно мир ещё не решил, быть ли ему реальным.

Алексей Корсак стоит у борта. Его пальцы невесомо касаются воздуха, будто пытаются уловить пульс моря. Взгляд прикован к горизонту, где серость утра сливается с серостью воды. – Не к добру эта тишь... – бормочет он, и в голосе – не страх, а насторожённое любопытство.

Никита Оленев в нескольких шагах от него. Он с дотошной тщательностью поправляет перчатку, словно этот жест способен вернуть миру привычный порядок. – Опять в эту сырость... – ворчит он, оглядываясь на хмурое небо. – Могли бы и в карете отправить!

Александр Белов молчит. Он проверяет шпагу – движение отточенное, почти ритуальное. Потом кивает матросам: – Всё ли в порядке с парусами?

На мостик поднимается капитан-поручик Ржевский. Лицо строгое, в глазах – тень тревоги, которую он тщательно скрывает. В руках – запечатанный пакет.

– Доставить в Кронштадт, – произносит он, передавая пакет Алексею. – Лично в руки коменданту. Ни при каких обстоятельствах не вскрывать.

Никита фыркает: – Словно мы курьеры, а не офицеры!

Александр резко оборачивается: – Приказ есть приказ. Отправляемся.

Команда раздаётся без лишнего шума. Матросы двигаются быстро, но без суеты – чувствуется, что напряжение передалось и им. Фрегат медленно набирает ход, оставляя за кормой ключья утреннего тумана.

Час спустя небо начинает меняться. Туман – сперва едва заметный, как дымка над водой – сгущается, обволакивая корабль. Ветер стихает, и паруса бессильно обвисают.

Алексей, всё ещё стоящий у борта, поднимает руку. На ладонь падает капля. – Не вода, – шепчет он. – Словно пар... но холодный.

Никита, до сих пор сохранявший напускное равнодушие, хмурится: – Волшебство, да? Может, нам ещё песни петь, чтобы он рассеялся?

Александр не отвечает. Его пальцы сжимают шпагу – единственный предмет, который ещё кажется настоящим.

Туман вспыхивает. Не огнём, а радугой – но цвета неправильные: слишком яркие, слишком резкие.

Алексей отшатывается. Перед ним в воздухе мерцает полоса – зелёная, с цифрами: «НР: 100/100». – Что за... – он протягивает руку, касается. Полоса дрожит, как мыльный пузырь, и лопаётся с тихим звоном.

Никита видит другое: символы, похожие на руны, но движущиеся, перетекающие друг в друга.— Это... письмо? — он пытается прочесть, но буквы ускользают. — Нет, это не язык. Это... шум.

Александр замечает корабли. Они висят в тумане, как игрушки на ниточках:— Паруса... не настоящие. Дерево — гладкое. И нет запаха.

Он делает шаг вперёд. Под ногой — не палуба, а что-то упругое, едва ощутимое.

На краю видимости — фигура. Не моряк, не офицер. Футболка с надписью «Морской легион», наушники на шее. Игорь.

Он видит их — и замирает:— Вы... Вы NPC? Но почему... почему вы говорите?

Никита вскидывает голову:— «NPC»? Я — Оленев! Из рода, который...

— ...который не признаёт аббревиатур, — заканчивает Алексей, усмехаясь. — Кто ты, парень? И где мы?

Игорь глотает воздух. Он пытается объяснить, но слова путаются:— Игра. MMORPG. Бета-версия. Вы... вы попали в код.

Александр медленно вынимает шпагу. Лезвие отражает радужные блики тумана.— Код? — переспрашивает он. — Это оружие?

Игорь качает головой:— Нет. Это... правила.

Они ходят по палубе, трогают воздух, пытаются ухватить символы.

Алексей находит «инвентарь» — полупрозрачный ящик, висящий в метре от мачты.— Как сундук, — бормочет. — Но пустой. Или нет?Он протягивает руку — и пальцы проходят сквозь стенку.

Никита пытается «открыть» карту. Взмахивает руками, как дирижёр.— Ну же! Покажи мне путь!Перед ним вспыхивает экран: «Ошибка: неверный жест».

Александр стоит у борта, смотрит на призрачные корабли.— Они ждут, — говорит он. — Ждут, когда мы сделаем шаг.

Игорь наблюдает за ними. В его глазах — восхищение и страх:— Вы ломаете игру. Но... вы её оживляете.

Туман рассеивается. Перед ними — цифровой Кронштадт: шпили, флаги, но всё... слишком идеальное.

Алексей поворачивается к Игорю:— Как нам вернуться?

Тот молчит. Потом шепчет:— Найти «Компас времён». Но это...

Александр прерывает его. Его шпага блестит в радужном свете.— Мы найдём.

А я вижу то, чего не видят они: за горизонтом, в глубине кода, пульсирует что-то огромное. Оно ждёт.

И оно не хочет, чтобы они вернулись домой.

Часть I. Первые шаги в цифровом море

Глава 1. «Колдовские письма»

*«Кто не ведает порядка нового, тот и в старом заблудится
– Из наставлений адмирала Г. А. Спиридова, 1770 г.*

*После того мистического мгновения, когда туман рассеялся, оставив троих гарде-
маринов посреди странного, нереального мира, наступило молчание – тяжёлое, вязкое,
словно пропитанное непониманием.*

Сцена 1. Первые признаки беды (воспоминание)

Алексей невольно зажмурился, пытаясь отогнать видение: вот он снова стоит у борта, ветер холодит лицо, а впереди – лишь молочная пелена...

– Туман... Не такой, как обычно. Словно живой, – шепчет он.

Никита фыркает:– Живой? Ты, Корсак, начитался своих романов!

Александр хмуро обрывает:– Молчите оба. Что-то не так.

Матросы перешёптываются, крестятся. Старый боцман, не поднимая глаз, шепчет:– Это не туман. Это... не наше.

Воспоминание гаснет. Алексей трясёт головой – перед ним снова эти странные светящи-
еся полосы, эти непонятные символы, висящие в воздухе, словно паутина.

Сцена 2. Осмотр нового мира

Они стоят на палубе, но фрегат больше не кажется им родным.

Алексей осторожно протягивает руку к мерцающей зелёной полосе с цифрами «НР: 100/100». Пальцы проходят сквозь неё, оставляя за собой лёгкое свечение.– Что за колдовские письма?! – бормочет он. – Словно бесовские руны на воде...

Никита шагает к неподвижной фигуре у мачты – NPC, застывшему в вечной позе ожи-
дания.– Эй, ты! Немедленно явись пред очи! Почему молчишь, холоп цифровой?! – он дёргает фигуру за рукав, но та не шевелится. На экране перед ней вспыхивает: «NPC не реагирует на агрессию. Получите штраф: –10 репутации». Никита отшатывается:– Он... он меня осудил?! Да как смеет?!

Александр сжимает шпагу, оглядывается по сторонам.– Это ловушка. Дьявольская ловушка. Надо звать священника... или как его – «админа»?

Сцена 3. Появление Игоря

Из-за мачты выходит тот самый странный юноша – в футболке с надписью «Морской легион», с наушниками на шее.

– Вы... вы живы? – спрашивает он, глядя на них с неподдельным изумлением.

– Живы?! – вскидывается Никита. – Мы офицеры российского флота, а не призраки!

– Это... это игра, – выдыхает Игорь. – MMORPG. Вы в бета-версии «Морского легиона».

– Игра?! – Александр делает шаг вперёд, шпага в его руке блестит угрожающе. – Ты смеешь называть наше положение «игрой»?

Игорь поднимает руки:– Нет, вы не понимаете! Это виртуальный мир. Здесь всё... не настоящее.

- Не настоящее?! – Алексей хлопает ладонью по борту. – Это дерево? Это канаты? Это воздух, которым мы дышим?
- Ну... в каком-то смысле, – мямлит Игорь. – Это код. Цифровые модели.
- Код?! – Никита скребёт подбородок. – Это что, шифр? Тайное послание?
- Нет... это... правила, по которым всё работает, – пытается объяснить Игорь.

Сцена 4. Первые попытки понять

Герои оглядываются, пытаются ухватить суть этого странного мира.

Алексей тычется в мерцающую панель, похожую на раскрытую книгу. – Вот... вот эти знаки. Они двигаются! Как живые! Он касается одного – перед ним вспыхивает окно: «Меню». – Меню?! – он хмурится. – Где еда? Где камбуз?

Никита находит полупрозрачный ящик, висящий в воздухе. – Сундук! – он хватается за него, но пальцы проходят сквозь стенки. – Проклятие! – он дёргает ящик снова и снова, пока на экране не вспыхивает: «Инвентарь. Пусто». – Пусто?! – возмущается он. – Я не буду хранить шпагу в «инвентаре»! Это оскорбление!

Александр, не обращая внимания на их метания, подходит к Игорю: – Ты говоришь, это игра. Значит, есть правила. Как нам вернуться домой?

Игорь мнётся: – Нужно пройти квесты. Найти «Компас времён». Но... это сложно.

– Сложно?! – Александр усмехается. – Мы прошли штормы и бои. Думаешь, мы испугаемся «квестов»?

Сцена 5. Чат как телепатия

В воздухе вспыхивает строка текста: «Игрок 452: Кто эти странные NPC? Они двигаются, как живые!»

Алексей вздрагивает: – Слышите?! Голос! Но никто не говорит!

Никита озирается: – Телепатия?! Колдовство?!

Игорь торопливо объясняет: – Это чат. Игроки общаются. Вы тоже можете отвечать.

– Отвечать?! – Никита вскидывает брови. – Как?! Мысленно?!

– Ну... можно печатать, – говорит Игорь, показывая на мерцающую строку.

Алексей осторожно произносит: – Господа офицеры... если вы нас слышите... мы не призраки. Мы – люди.

В чате вспыхивает: «Игрок 789: Ого! Они говорят!» «Игрок 12: Это NPC с ИИ?» «Игрок 333: Может, баг?»

– Они не верят, – хмурится Александр. – Считают нас... чем-то ненастоящим.

Финал главы

Игорь смотрит на троих гардемаринов – на их упрямые лица, на шпаги, на взгляды, полные недоверия и решимости.

– Я могу помочь, – говорит он. – Покажу, как тут всё работает.

Никита скрещивает руки: – А с чего нам верить тебе, юноша? Может, ты – часть этого колдовства?

Алексей задумчиво проводит пальцем по мерцающей строке чата. – Если это игра... то мы найдём свои правила.

Александр кивает: – И свой путь домой.

Вокруг них – цифровой мир, полный загадок. Впереди – первые квесты, первые битвы, первые открытия.

А где-то в глубине кода пульсирует что-то тёмное. Оно наблюдает. И ждёт.

Глава 2. Квест на «бочку»

«Без воды и матрос – не воин, а тень».
– *Морская поговорка XVIII в.*

Раннее утро в цифровом море. Воздух неподвижен, словно застыл в ожидании чего-то. Над водой висит лёгкая дымка, переливающаяся всеми оттенками перламутра – не туман, а скорее призрачная вуаль, сотканная из света. Солнце висит низко, но не греет; его лучи скользят по палубе, не оставляя тёплых пятен, будто свет тоже стал частью этой странной, безупречной декорации.

Сцена 1. Первое задание

На палубе «Святого Николая» трое гардемаринов вчитываются в мерцающую перед ними панель. Она возникает ниоткуда – просто появляется в воздухе, словно вырезанная из тонкого стекла, усыпанного звёздами. Символы на ней шевелятся, перетекают друг в друга, будто живые.

Алексей хмурится, прищуривается, пытается ухватить смысл:– «Собрать 10 бочек пресной воды»... Что за ребячество? Мы – офицеры, а не водовозы!

Его голос звучит чуть громче, чем нужно, и эхо разносит слова по пустому причалу, где даже чайки молчат.

Никита фыркает, поправляет перчатку – жест привычный, почти ритуальный:– Бочки? В нашем веке бочки – это либо вино, либо порох. А пресная вода... да кто её возит в бочках?! Он оглядывается, и в глазах мелькает тревога: слишком всё ровно, слишком чисто. Ни пятнышка грязи, ни следа времени.

Александр спокойно перечитывает текст, его пальцы непроизвольно сжимают рукоять шпаги:– Задание есть задание. Где эти бочки?

На экране вспыхивает стрелка-указатель – не красная, не синяя, а какого-то неуловимого цвета, который то ли есть, то ли мерещится. Она ведёт к причалу, где в ряд выстроились деревянные бочки, идеально гладкие, без единого сучка.

Сцена 2. Поиски и недоумения

У причала – десяток бочек, выглядящих до странности неживыми. Они стоят так ровно, будто расставлены по линейке. Воздух вокруг них дрожит, словно нагретый, но тепла не даёт.

Алексей подходит первой, трогает дерево. Оно холодное, гладкое, без запаха.– Дерево... но не настоящее. Словно игрушка, – шепчет он, и голос звучит чуждо в этой тишине.

Никита пытается поднять бочку – та не поддаётся. Он дёргает сильнее, потом ещё, но бочка будто выросла в землю.– Проклятие! Они прикованы к земле?! – его голос срывается на хрип.

Александр, не говоря ни слова, вынимает шпагу. Лезвие с тихим звоном проходит сквозь бочку, не оставив следа.– Что за бесовщина?! – он отшатывается, и на миг в глазах – настоящий страх.

В воздухе вспыхивает сообщение: «Некорректное взаимодействие с объектом. Используйте “F” для сбора». Буквы светятся бледно-зелёным, будто водоросли в глубине.

Никита (возмущённо):– «Использовать “F”»? Это что за приказ такой?! Я не буду «использовать» какие-то буквы!Его голос эхом отскакивает от невидимых стен этого мира.

Алексей осторожно касается бочки пальцем:– Может, надо просто... взять?

Он обхватывает бочку руками – и та исчезает с тихим, почти неслышным звоном, будто лопнула мыльная пузырь.

Все трое (одновременно):– А-а-а?!

Сцена 3. «Инвентарь» и прочие чудеса

Никита в панике озирается:– Где бочка?! Куда она делась?!Его взгляд мечется по причалу, но нигде ни следа.

Алексей, всё ещё держа руки в воздухе, чувствует лёгкое покалывание. Перед ним вспыхивает полупрозрачный ящик с надписью «Инвентарь». Внутри – та самая бочка, но теперь она кажется крошечной, словно уменьшилась в десять раз.

– Вот она! – он тычет пальцем в ящик. – В сундуке!

Никита (скептически):– В каком ещё сундуке?! Я ничего не вижу!Он машет руками, пытается нащупать ящик, но пальцы проходят сквозь пустоту.

Алексей:– Да вот же! Прямо перед тобой!

Никита прищуривается, напрягает зрение – но видит лишь мерцание воздуха.– Ты меня дурачишь, Корсак?

Игорь (появляется из-за мачты, смеётся):– Это инвентарь. Ваш личный склад. Только вы его видите.Его смех звучит слишком звонко, слишком... правильно в этом мире, где всё иначе.

Никита (яростно):– Личный склад?! Ты хочешь сказать, что я должен хранить бочки в... в воздухе?! Это оскорбление дворянского достоинства!

Он скрещивает руки, взгляд его полон негодования, но в глубине глаз – растерянность.

Александр:– Хватит пререканий. Где ещё девять бочек?Его голос твёрд, но в нём слышится напряжение – будто он тоже не до конца верит в происходящее.

Сцена 4. Комичные попытки «собрать» воду

Герои расходятся по причалу, пытаясь «взять» бочки разными способами. Мир вокруг них остаётся безупречно красивым, но от этой красоты становится не по себе – слишком всё ровно, слишком аккуратно. Даже тени лежат под неправильными углами.

Никита пытается «купить» бочку у NPC-торговца, достаёт старинное золото:– Вот, возьми! Десять червонцев!NPC молчит. На экране: «Валюта не поддерживается».Никита (возмущённо):– Он меня обозвал?! Да я его...Он сжимает кулаки, но тут же осекается – NPC по-прежнему неподвижен, будто вырезан из камня.

Алексей пробует «кликать» бочку, как собаку:– Иди сюда, бочка! Ну же!Бочка не двигается. Алексей вздыхает:– Видимо, не дрессированная.Его голос звучит почти обречённо, но в глазах мелькает искра любопытства.

Александр просто бьёт по бочке ногой. Та исчезает. Он хмурится:– Работает. Но странно.Шпага в его руке кажется единственным настоящим предметом в этом мире.

Игорь, наблюдая за ними, хохочет:– Вы ломаете все гайды! Но... у вас получается.Его смех разносится по причалу, отражаясь от идеальных стен этого цифрового мира.

Сцена 5. Завершение квеста

После десяти попыток все бочки собраны. В инвентаре мерцает надпись: «10/10. Квест выполнен». Буквы вспыхивают и гаснут, будто подмигивают.

Алексей (с облегчением):– Ну вот. Теперь можно и к настоящим делам. Он вытирает пот со лба, но ладони остаются сухими – здесь даже пот не настоящий.

Никита (всё ещё негодуя):– Настоящие дела?! Мы потратили час на бочки! Его голос дрожит от раздражения, но в нём слышна и усталость – будто этот мир высасывает силы.

Александр смотрит на мерцающий экран:– Если это только начало... нам предстоит многое понять. Его взгляд твёрд, но в глубине – тень сомнения.

В этот момент на горизонте вспыхивает новое задание: «Победить шайку пиратов. Уровень: 5». Буквы горят алым, будто кровь.

Никита (устало):– Пираты?! Да когда же мы просто поплывём?! Его голос звучит глухо, словно он уже устал от этого безумия.

Игорь (с энтузиазмом):– Это и есть «просто плыть»! В игре всё – квест. Его глаза горят, он кажется единственным, кто наслаждается происходящим.

Финал главы

Герои стоят у причала, глядя на свой корабль. «Святой Николай» выглядит так же, как прежде, но теперь они знают – он тоже часть чего-то большего, чего-то непонятного.

Алексей задумчиво:– Если бочка может исчезнуть, то что ещё тут не то, чем кажется? Его взгляд скользит по воде, где отражаются не звёзды, а странные символы.

Никита скребёт подбородок:– Я бы предпочёл, чтобы хотя бы шпага оставалась шпагой. Он сжимает рукоять клинка, будто проверяет – на месте ли она.

Александр сжимает рукоять шпаги:– Пока она у меня в руке – она настоящая. Остальное – проверим.

Его голос звучит твёрдо, почти вызывающе, будто он бросает вызов самому этому миру. Шпага – единственное, что пока не поддаётся сомнению. Металл холодный, вес знакомый, баланс безупречный. Это не мерцающая надпись, не исчезающая бочка, не непонятный «инвентарь». Это – реальность.

Алексей смотрит на него, потом на свои ладони, будто пытаясь ощутить следы от исчезнувшей бочки:– Если всё тут... не настоящее, то как мы вообще существуем?

В воздухе повисает тишина. Даже лёгкий ветерок, который до этого едва колыхал флаги, замирает.

Никита резко оборачивается к Игорю:– Ты говоришь, это игра. Значит, есть правила. Кто их пишет? Кто решает, что исчезнет, а что останется?

Игорь на миг теряет свою весёлую уверенность. Он мнётся, оглядывается на мерцающие символы, будто ищет в них подсказку.

– Правила... они в коде, – наконец произносит он. – Но код можно... изменить.

– Изменить?! – Александр приподнимает шпагу, словно готов отразить невидимую атаку. – Ты хочешь сказать, что мы можем переписать этот мир?

– Не совсем, – Игорь нервно проводит рукой по волосам. – Но... можно найти лазейки. Использовать то, что не учли разработчики.

– Лазейки? – Никита усмехается, но в усмешке нет веселья. – Как в дуэли? Найти слабое место и ударить?

– Примерно так, – кивает Игорь.

Алексей задумчиво смотрит вдаль, где горизонт дрожит, будто экран, готовый погаснуть. – Значит, мы не просто игроки. Мы – нарушители правил.

Сцена 6. Первые тени сомнений

Солнце всё так же висит низко, но теперь его свет кажется холодным, неживым. Тени удлиняются, но не темнеют – они тоже цифровые, лишённые глубины.

Александр делает шаг к борту, смотрит на воду. В отражении он видит себя – но что-то в нём не так. Лицо чуть размыто, контуры нечёткие.– Я... я выгляжу иначе? – спрашивает он, не оборачиваясь.

Алексей подходит ближе, всматривается:– Нет, всё как обычно.

Но Никита замечает:– Твои глаза. Они... будто мерцают.

Александр резко поворачивается к нему:– Мерцают?!

Никита кивает:– Как эти символы.

На мгновение все замолкают. В воздухе витает ощущение, что мир вокруг них медленно, незаметно меняется – не снаружи, а внутри.

Игорь пытается разрядить обстановку:– Это... это просто эффекты. Графика. Ничего страшного.

Александр снова сжимает шпагу:– Графика не может трогать душу. А я чувствую.

Финал главы

Герои возвращаются на корабль. Паруса шелестят, но звук слишком ровный, слишком правильный.

Алексей оглядывается на причал, где ещё видны следы их поисков – несуществующие бочки, невидимые следы на цифровой земле.– Мы начали. Но что дальше?

Никита потирает переносицу, будто отгоняя наваждение:– Дальше – пираты. И, надеюсь, хоть они будут настоящими.

Александр поднимается на мостик, ставит ногу на борт, смотрит вперёд.– Пираты или нет – мы найдём путь домой. Даже если придётся переписать этот код.

А где-то за горизонтом, в глубине цифрового пространства, снова пульсирует тьма. Она наблюдает.

Глава 3. Первый бой: ядра и кулдауны

«Пушка – голос корабля, а капитан – его разум».
– Из устава морского флота, 1764 г.

Сцена 1. Встреча с пиратами

Горизонт дрогнул. Сначала – едва заметно, словно рябь на воде. Потом из молочной дымки выступили силуэты: три корабля с чёрными парусами, украшенными черепами. Их флаги не висели безвольно – они шевелились, будто живые, извиваясь на несуществующем ветру.

Воздух сгустился, стал тяжёлым, словно пропитанным предчувствием. Даже чайки, до этого кружившие над водой, вдруг разом умолкли и ринулись прочь, оставив после себя лишь тревожное эхо крыльев.

Александр мгновенно оказывается у борта, рука сама тянется к шпаге. Его лицо – маска сосредоточенности, глаза горят. – Пираты! К бою!

Алексей вглядывается в мерцающую панель перед собой. Она возникает из ниоткуда – просто появляется в воздухе, словно вырезанная из тонкого стекла, усыпанного звёздами. Символы на ней шевелятся, перетекают друг в друга, будто живые. – «Заряд ядра: 3 сек. Кулдаун: 10 сек.»... Что это за бесовщина?

Никита фыркает, но в его голосе слышится нервный смешок: – Кулдаун? Звучит как ругательство. Может, это их капитан так зовётся?

В этот миг первый залп гремит с пиратского судна. Ядра свистят над головой, оставляя за собой едва заметные дымные следы. Одно врежется в борт – дерево трещит, но корабль держится.

Сцена 2. Первые промахи

Александр бросается к пушке, дёргает рычаг – но ничего не происходит. Механизм молчит, словно уснувший зверь. – Почему не стреляет?! – его голос звучит резко, почти отчаянно.

Алексей, не отрываясь от панели, пытается разобрать символы: – Нужно ждать зарядки! Три секунды!

Александр стискивает зубы, ждёт. Секунды тянутся, как вечность. Он чувствует, как пот катится по виску, как сердце бьётся в такт невидимому отсчёту.

Наконец – выстрел! Ядро летит, но... промахивается на добрый десяток метров.

Никита (с сарказмом, но в глазах – тревога): – Великолепно! Теперь они точно нас докачают.

В чате вспыхивает крик: «Игорь: ЖДАТЬ ЗАРЯДКИ!!! НЕ СТРЕЛЯТЬ РАНЬШЕ!!!»

Алексей (озадаченно): – Он что, думает, мы не слышим?

Никита: – Он думает, мы – NPC, которые не умеют читать.

Сцена 3. Понимание механики

Второй залп пиратов бьёт в борт. Древесина трещит, щепки летят в разные стороны. Воздух наполняется запахом пороха – резким, едким, но таким настоящим.

Александр снова у пушки. На этот раз он терпеливо ждёт, считая секунды:– Раз... два... три!

Выстрел! Ядро попадает точно в парус пиратского корабля. Тот начинает крениться, чёрный флаг медленно сползает вниз.

Алексей наконец разбирает, как работает панель. Его глаза загораются пониманием:– Это... это правила! Как в артиллерийской школе, только цифры светятся.

Никита (скептически, но уже без прежней насмешки):– Правила? Да это же колдовство!

Но в его голосе больше нет вызова – только напряжённое внимание. Он смотрит на пушку, словно впервые видит её настоящую суть.

Сцена 4. Победа ценой хаоса

Бой длится ещё несколько минут. Герои учатся:

Александр осваивает ритм – ждёт зарядки, стреляет точно. Его движения становятся плавными, почти ритуальными.

Алексей читает подсказки, подсказывает, когда можно стрелять, когда – перезаряжаться. Его пальцы скользят по воздуху, будто касаются невидимых клавиш.

Никита ворчит, но тоже включается:– Ладно, пусть будет «кулдаун». Но если мы проиграем, я скажу, что это из-за дурацких правил!

Последний залп – и пиратский флаг падает в воду. Корабли начинают тонуть, их силуэты медленно исчезают в глубине, оставляя после себя лишь масляные разводы на поверхности.

На экране вспыхивает: «Квест выполнен. +100 XP». Буквы горят алым, как капли крови.

Игорь (в чате, восторженно):– Вы молодцы! Но... вы видели, сколько ошибок сделали?

Никита (сухо):– Ошибки? Это был боевой опыт.

Финал главы

Герои стоят на палубе, глядя на тонущие корабли. Воздух пахнет порохом, но это запах победы – настоящей, а не цифровой. Солнце опускается к горизонту, окрашивая воду в багряные тона. Тени становятся длиннее, но они всё ещё их тени – не цифровые, не нарисованные.

Александр вытирает пот со лба. Его рука дрожит, но не от страха – от напряжения.– Мы справились. Но... это было странно.

Алексей задумчиво смотрит на панель. Символы больше не шевелятся – они застыли, словно уставшие от боя.– Странное – это когда не понимаешь правил. Теперь мы знаем, как стрелять.

Никита потирает подбородок. Его взгляд скользит по воде, где отражаются не звёзды, а странные символы.– Знать правила – это одно. Но верить в них – совсем другое.

А где-то в глубине кода, за горизонтом, снова пульсирует тьма. Она наблюдает. И ждёт.

Глава 4. Романтические иллюзии

«Дама – цветок на палубе, но не всякий цветок пахнет приятно».
.– Из писем графа А. Г. Орлова, 1775 г.

Сцена 1. Встреча с дамой

После боя герои заходят в порт. Воздух здесь другой – не солёный, как на море, а сладкий, будто пропитанный ароматом цветов. Набережная украшена гирляндами, фонари мерцают мягким светом, создавая иллюзию праздника.

У фонтана стоит дама в изысканном платье. Её лицо скрыто под вуалью, но даже сквозь неё видны глаза – два мерцающих огонька, словно звёзды, упавшие с неба. Она не двигается, но её силуэт кажется живым, дышащим.

Никита тут же выпрямляется, поправляет мундир. Его улыбка – как у человека, который впервые увидел что-то прекрасное. – Вот это встреча! Настоящий цветок среди цифрового мусора.

Он подходит к даме, кланяется с изысканной грацией:– Сударыня, позвольте выразить восхищение вашей красотой.

Дама поворачивается к нему. Её голос – тихий, но отчётливый, как звон хрусталя:– Вы офицер? Тогда у меня к вам просьба.

На экране перед Никитой вспыхивает: «Принять квест: “Доставить письмо жене капитана”». Буквы светятся бледно-зелёным, будто водоросли в глубине.

Сцена 2. Комичный монолог Никиты

Никита читает задание, морщится. Его улыбка гаснет, как свеча на ветру. – Письмо? Гонцом? Я – Никита Оленев, а не мальчишка на побегушках!

Алексей усмехается, его глаза блестят от веселья:– А что, Никита, боишься, что дама разочаруется?

Никита (возмущённо, но в голосе слышна нотка растерянности):– Боюсь? Я просто... не привык бегать с письмами! Это не по-офицерски!

Александр спокойно, его голос звучит как удар колокола:– Если это часть задания, надо выполнить.

Никита вздыхает. Его плечи опускаются, но он тут же выпрямляется, словно пытается вернуть утраченное достоинство. – Ладно. Но пусть это будет мой последний романтический променад в этом безумном мире.

Сцена 3. Поиски адресата

Никита отправляется на поиски «жены капитана». Он обходит порт, заглядывает в дома, спрашивает NPC – но никто не знает, где она.

Фонари мерцают, тени танцуют на стенах, создавая иллюзию движения. Звуки города – смех, разговоры, музыка – кажутся отдалёнными, как будто доносящимися из другого мира.

Наконец, он находит её – в самом неожиданном месте: в таверне, за кружкой пива. Она сидит в углу, её платье испачкано, а лицо – грубое, совсем непохожее на лик той дамы у фонтана. Взгляд жёсткий, цепкий, в нём ни тени утончённости.

– Письмо? От мужа? – хрипло бросает она, едва Никита приближается. – Дайте сюда!

Она выхватывает конверт, не дожидаясь, пока он что-либо скажет. Разрывает его резким движением, пробегает глазами строки – и тут же комкает бумагу, швыряя обрывки на пол.

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.