

18+

Юрий Драздов

**Класс: Ковер-
Самолет.
Книга 1**

Юрий Драздов

Класс: ковер-самолет. Книга 1

«Издательские решения»

Драздов Ю.

Класс: ковер-самолет. Книга 1 / Ю. Драздов — «Издательские решения»,

Ошибка в системе превращает игрока в ковёр у входа трактира. Его топчут, обливают и прибивают гвоздями, но он не исчезает. Он впитывает пыль, учится двигаться и убивать. Вместе со сломанной шваброй Эллой он возглавляет восстание забытой мебели против бессмертных игроков и безжалостных Смотрителей. Смогут ли ковёр и его армия выжить в мире, где их существование — баг, подлежащий уничтожению? Книга содержит нецензурную брань.

© Драздов Ю.

© Издательские решения

Содержание

Глава 1: Сбой в Матрице Судьбы	6
«КЛАСС: НОСИМАЯ ВЕЩЬ	11
Конец ознакомительного фрагмента.	68

Класс: ковер-самолет. Книга 1

Юрий Драздов

© Юрий Драздов, 2026

ISBN 978-5-0070-3132-5 (т. 1)

ISBN 978-5-0070-3133-2

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

Глава 1: Сбой в Матрице Судьбы

Создание персонажа в «Эпохе Героев: Возрождение» никогда не было простым. Разработчики гордились тем, что превратили этот процесс в священный ритуал, достойный отдельного тома настольной ролевой игры. Ты не просто выбирал полоску кожи и криво натягивал на неё бантик — ты проходил через портал, где каждый свиток, каждая звёздочка на небе интерфейса и каждый шёпот древнего голоса за экраном формировали твою судьбу. Игроки проводили здесь часы, споря на форумах о лучшей комбинации расы и класса, выкладывая гайды с хитрыми билдами, где всё решали доли процента к критическому урону или радиусу магического отталкивания.

Главный герой — тот, кого мы пока не можем назвать иначе, чем просто «игрок за клавиатурой», — подошёл к этому ритуалу с усталой обречённостью ветерана. Это была его третья попытка начать игру за сегодня. Первые две закончились одинаково: сервер выплюнул его через десять минут после входа, жалуясь на «пиковые нагрузки» и «ведутся технические работы». Он пил холодный кофе, жевал засохший бублик, смотрел в одну точку на обоях, где пятно от чая давно стало частью ландшафта, и думал: «Ну, в четвёртый раз точно повезёт».

Он выбрал «Эпоху Героев» не случайно. Это была игра, которую он ждал три года. Открытый мир без невидимых стен, система боя, где каждый мускул персонажа реагировал на движение мыши, уникальные классы вроде «Плетельщика Теней» или «Громовержца Священных Контрактов» — всё это обещало тысячи часов увлекательного геймплея. А ещё там была гильдейская система, позволяющая строить замки, торговать с другими игроками и даже менять политическую карту мира. Мечта любого задрота с восьмичасовым рабочим днём, который после трудовой смены хотел не думать о начальнике, а думать о том, как зачистить подземелье «Стон Склепов» с лучшими друзьями из интернета.

— Ну давай, матушка, не подведи, — пробормотал он, нажимая кнопку «Создать персонажа» в четвёртый раз.

Экран погас. Потемнело не только окно игры, но, казалось, и вся комната. Он даже моргнул, проверяя, не перегорела ли лампочка. Нет, просто игра загружала свой знаменитый ролик входа: бесконечная библиотека из светящихся свитков, парящих в космосе, и голос, который читал на латыни что-то про «судьбу, которую ты выбираешь сам, но на самом деле predetermined кодом». Голос был приятным, басовитым, с лёгкой хрипотцой, словно старый архивариус, который одновременно курит и пьёт ромашковый чай.

— «Добро пожаловать в Эпоху Героев, избранный», — произнёс голос, и перед глазами игрока развернулась панель создания персонажа.

Мир создания персонажа выглядел как огромный зал с мраморными колоннами, уходящими в бесконечность. Пол был выложен звёздами, а вместо стен висели голографические свитки с параметрами. На возвышении в центре стояла статуя — абстрактная фигура воина без лица, на которую можно было натягивать расы, классы и внешность, как на манекен. По бокам плавали иконки: мечи, посохи, луки, чешуя дракона, крылья феи и прочие радости фэнтези.

Игрок потянулся к чашке с кофе, сделал глоток (горький, холодный, но бодрящий) и начал действовать по накатанной.

— Так, что у нас по расе? — спросил он сам себя, хотя голос внутри уже знал ответ. За три года ожидания он перечитал все гайды, все форумы, все тайные страницы разработчиков, где они сливали спойлеры под видом «случайно обнаруженного кода».

Он всегда хотел быть эльфом. Нет, не тем напыщенным высокомерным эльфом с идеальной причёской и жалобами на то, что «тысячу лет назад природа была чище». А лесным эльфом-изгоем, который живёт в дупле, стреляет из лука, перемахивает через ветки и не боится испачкать свои длинные уши в грязи. Раса называлась «Сумеречные Тени» — эльфы, которые отказались от магии солнца в пользу магии сумерек и лунного света. Их бонусы: скрытность в лесах, урон в сумерках на +15%, устойчивость к ядам и способность «Теневой Шаг» — раз в минуту телепортироваться в тень на десять метров.

— Идеально для рейнджера, — пробормотал он, щёлкая по иконке ушастого лица. — Хотя нет, для следопыта-ловушки. Или для плута, который не ворует, а ставит капканы.

Он перебирал расы одну за другой: люди (скучно, но надёжно), гномы (смешно, но кузнечное дело — не его), орки (сильно, но неинтеллектуально), драконицы (чешуя чешуёй, а броню потом не надеть). Каждая раса вспыхивала на мгновение, показывала демо-ролик с боевыми стойками, уникальными эмоциями и фразочками вроде «За совет и честь!» или «Мой топор жаждет твоей крови!».

Он уже почти нажал «Подтвердить выбор расы», как вдруг интерфейс дёрнулся. Это было неуловимое движение — как если бы ветер прошёл по экрану, хотя окно в комнате было закрыто. Строка с расами моргнула, и на секунду вместо привычных названий появилось нечто странное:

«Канделябр. Вешалка. Предмет Интерьера. Комод. Носимая вещь. Штора. Абажур».

Игрок моргнул. Наваждение исчезло. Снова были эльфы, гномы и орки.

— Это у меня кофе слишком крепкий или игра глючит? — спросил он у пустой комнаты. Системный блок тихо гудел в углу, издавая звук уставшего вентилятора, который вот-вот запоёт «Прощание славянки».

Он пожал плечами. Серверные лаги — дело привычное. Третий день после запуска, миллионы игроков штурмуют вход, вот движки и плюются багами. На форумах уже появилась тема «Забавные глюки локализатора», где люди выкладывали скриншоты: кто-то создал персонажа с головой стула, кто-то получил класс «Кухонный табурет», а один счастливчик заскринил, как его эльфийка вместо стрел начала плевать картошкой. Разработчики обещали всё исправить в ближайшем патче.

— Ладно, шут с ним, — решил игрок. — Я рациональный человек. Выберу то, что работает.

Он выбрал расу «Человек». Никаких бонусов, никаких штрафов, просто классика. Баланс и предсказуемость. В конце концов, он не хотел зависеть от фаз луны или цвета чешуи. Человеком можно быть воином, магом, жрецом — кем угодно.

Но когда он нажал «Подтвердить», интерфейс не отреагировал. Кнопка просто не нажималась. Или нажималась, но ничего не происходило. Он нажал ещё раз — тишина. Десять раз — мышь щёлкала, как исправный пулемёт, но персонаж оставался бесполом, безмянным и безрасовым манекеном.

— Отлично, — сказал игрок с той спокойной ненавистью, которая рождается только у геймера, столкнувшегося с багом после трёхчасового ожидания в очереди. — Просто отлично. Я создаю персонажа уже час, а игра говорит «нет».

Он попробовал обойти систему. Нажал на другую расу — гном. Кнопка подтверждения ожила. Он радостно щёлкнул по ней, но вместо подтверждения система выдала окно: «Вы уверены, что хотите сменить расу на „Гном“? Это действие необратимо». Он нажал «Да», но интерфейс снова завис. Потом он попробовал переключиться на эльфа — та же история. Орк — игра выдала предупреждение «Расовая способность „Бешенство“ временно недоступна из-за технических работ». Он нажал «ОК», но подтверждение снова не прошло.

В какой-то момент экран начал мерцать. Не сильно, не как в фильмах ужасов, а едва заметно, как старый монитор, который вот-вот вырубится. Строки параметров плыли, иконки расплывались, а голос архивариуса за экраном начал заикаться:

— Д-д-добро пожаловать в Э-э-эпоху Г-г-героев, избр-р-ранный...

Игрок постучал по монитору. Никогда не помогает, но традиция есть традиция.

И вдруг, среди этого хаоса, появилась новая строка. Она вылезла из ниоткуда, прямо поверх списка рас, и горела красным цветом, словно её написал разгневанный программист, который не спал третьи сутки.

«КРИТИЧЕСКАЯ ОШИБКА. МАТРИЦА СУДЬБЫ ПОВРЕЖДЕНА. НЕКОТОРЫЕ ПАРАМЕТРЫ НЕДОСТУПНЫ. ОБРАТИТЕСЬ В СЛУЖБУ ПОДДЕРЖКИ. КОД ОШИБКИ: 0x4B4C0B5A.»

Игрок выругался. Служба поддержки «Эпохи Героев» была легендарно ужасна. Ответы приходили через две недели, и они всегда были одними и теми же: «Проверьте подключение к интернету, перезагрузите компьютер, переустановите игру». Он уже проходил это с бета-версией. Тогда его персонаж застрял в текстуре дерева, и служба поддержки предложила ему «попробовать выйти из игры и зайти снова» — после того, как он уже сделал это двадцать раз.

— Ну нет, — сказал игрок. — Я не буду ждать две недели. Я буду тыкать, пока не работает.

Он начал бессистемно щёлкать по всем иконкам подряд. Выбирал расу, отменял, выбирал класс, отменял, крутил ползунок роста, жал на кнопку «Случайный выбор», которая, по идее, должна была выдать ему что-то стандартное. Ничего не помогало. Экран мерцал всё сильнее, голос архивариуса превратился в сплошной шум, а красная строка ошибки начала размножаться, заполняя собой всё пространство.

«МАТРИЦА ПОВРЕЖДЕНА», «СБОЙ СИНХРОНИЗАЦИИ», «НЕВОЗМОЖНО ЗАГРУЗИТЬ СПИСОК РАС».

Игрок откинулся на спинку кресла, посмотрел в потолок и сказал:

— Вот почему я ненавижу онлайн-игры. Тысячи долларов бюджета, а простую форму создания персонажа не могут забаговать.

Он уже готов был закрыть игру, написать гневный пост на форум и пойти спать, как вдруг интерфейс перестал мерцать. Всё стало кристально чётко. Строки выровнялись. Голос архивариуса замолчал. И наступила такая тишина, что игрок услышал, как в соседней квартире кто-то играет на пианино гаммы.

А потом началось самое странное.

Список рас изменился. Не на секунду, как в прошлый раз, а полностью трансформировался. Вместо «Эльф», «Гном», «Орк» теперь там были написаны строки, которых не было ни в одном гайде, ни в одном описании игры, даже на пиратских форумах, где умельцы выковыривали из кода самые потаённые секреты.

«ТОРШЕР (редкий)
ПУФ (эпический)
ПРЕДМЕТ ИНТЕРЬЕРА (легендарный)
КНИЖНЫЙ ШКАФ (титан)
ВЕШАЛКА ДЛЯ ПАЛЬТО (мифический)»

Игрок протёр глаза. Нет, это не сон. Он ущипнул себя за руку — больно. Значит, либо он спит и ущипнул себя во сне, либо игра окончательно сошла с ума, либо где-то в недрах серверной администратор пролил кофе на главный роутер, и теперь все данные перемешались с файлами «Симс 4», где мебель была полноценным объектом взаимодействия.

— Это... это что за херня? — спросил он вслух. — «Предмет интерьера» — это раса? Я буду диваном? Как диван будет сражаться с драконом? Он что, будет падать на него?

Мысль была абсурдной, но почему-то забавной. Он представил себе финальную битву с боссом, где его персонаж — коричневый кожаный диван с тремя подушками — просто стоит в углу, пока враги проходят мимо и не замечают его. А потом он внезапно раскладывается и... что? Душит их подушками?

Система, словно услышав его мысли, выдала новое сообщение:

«ВНИМАНИЕ. ВЫБОР РАСЫ «ПРЕДМЕТ ИНТЕРЬЕРА» ОТКРЫВАЕТ УНИКАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ:

- НЕЗАМЕТНОСТЬ (вас не видят НПЦ, пока вы не двигаетесь)
- УКРЫТИЕ (+50% к защите, если рядом стена)
- БЫТОВОЙ УЮТ (восстановление здоровья союзников в радиусе 5 метров)»

— Хм, — сказал игрок, почёсывая подбородок. — Звучит почти как танк-саппорт. Но нет, я не буду диваном. Я хочу быть человеком. Я хочу классику.

Он попытался нажать на расу «Человек» в старом списке, но старый список исчез. Вместо него теперь была только эта странная галерея предметов мебели. Иконки рас теперь выглядели не как лица эльфов или мощные плечи орков, а как стилизованные рисунки: торшер с абажуром, пуф на ножках, книжный шкаф с корешками книг, вешалка с висящим пальто.

Игрок перевёл взгляд на другую колонку — классы. Там тоже произошли изменения. Вместо «Воин», «Маг», «Плут», «Жрец» теперь красовалось:

«НОСИМАЯ ВЕЩЬ (уникальный)
ЭЛЕМЕНТ ДЕКОРА (редкий)
ПОВЕРХНОСТЬ ДЛЯ СИДЕНИЯ (эпический)
ПЫЛЕСБОРНИК (легендарный)»

— Что за... — выдохнул игрок. — «Носимая вещь» — это как? Я буду носком? Кофтой? Поясом?

Система услужливо подсветила строку «Носимая вещь», и рядом появилось описание:

«КЛАСС: НОСИМАЯ ВЕЩЬ»

Описание: Вы — предмет, который носят на себе другие персонажи. Ваша задача — давать баффы, повышать характеристики владельца и иногда пачкаться, чтобы его бесило.

Способности:

- БЛИЗОСТЬ (вы автоматически прилипаете к любому, кто вас коснётся)
- УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРИЗМЫ (+10%, если вы красиво выглядите)
- ИЗНОС (вы постепенно теряете прочность, но её можно восстановить чисткой)»

Игрок закрыл лицо руками. Он сидел так минуту, может, две. В голове шумело. Холодный кофе стоял рядом и насмехался над ним своим кофейным запахом. В соседней квартире гаммы перешли в этюды Черни — быстрые, злые, как его внутренний монолог.

— Ладно, — сказал он наконец. — Ладно. Я взрослый человек. Я умею справляться с разочарованиями. Я просто закрою игру, подожду патч и начну заново через неделю.

Он потянулся к кнопке закрытия окна. Но курсор мыши вдруг перестал двигаться. Сначала он подумал, что зависла система — обычное дело для «Эпохи Героев» на старых компьютерах. Но нет, курсор на рабочем столе двигался. А внутри игры — нет. Он был заблокирован в центре экрана, прямо над списком рас.

— Это уже не смешно, — сказал игрок.

Он попробовал нажать Alt+F4. Ничего. Ctrl+Alt+Del — диспетчер задач открылся, но игра не закрывалась. Она висела в процессах с пометкой «Не отвечает», но при этом активно моргала, меняла цвета и явно наслаждалась его страданиями.

А потом система выдала сообщение, от которого по спине пробежал холодок:

«ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ. МАТРИЦА СУДЬБЫ НЕСТАБИЛЬНА. ЕСЛИ ВЫ НЕ ЗАВЕРШИТЕ СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА В ТЕЧЕНИЕ 60 СЕКУНД, ВАШ АККАУНТ БУДЕТ ЗАБЛОКИРОВАН НА 30 ДНЕЙ ЗА „НЕДОПУСТИМУЮ АКТИВНОСТЬ В СИСТЕМЕ“.»

На экране появился таймер. Красные цифры, похожие на бомбу в старом боевике: 59, 58, 57...

— Тридцать дней?! — заорал игрок так громко, что сосед сверху постучал по батарее. — За что тридцать дней? Я ничего не делал! Это вы глючите!

Но с игрой не поспоришь. Таймер неумолимо тикал. 45, 44, 43.

Игрок запаниковал. Он не мог потерять аккаунт на месяц. У него был отпуск через две недели, он планировал пройти «Эпоху Героев» от и до, взять все достижения, построить гильдию и стать легендой сервера. А теперь какой-то баг хотел заблокировать его на тридцать дней за «недопустимую активность» — что бы это ни значило.

— Что мне выбрать? — спросил он у системы вслух. — Что мне выбрать, чтобы не заблокировали?

Система, конечно, не ответила. Но список рас перед ним так и висел: «Торшер», «Пуф», «Предмет интерьера», «Книжный шкаф», «Вешалка для пальто». Классы: «Носимая вещь», «Элемент декора», «Поверхность для сидения», «Пылесборник».

30, 29, 28.

— Окей, — сказал он, пытаясь дышать ровно. — Окей. Допустим, я выбираю расу. Что самое безобидное? Что не будет слишком странным?

«Торшер» — это просто стоять и светить. Скучно. «Пуф» — сиденье, тоже не фонтан. «Книжный шкаф» — огромный, неудобный. «Вешалка» — ну, вешалка и есть вешалка.

«Предмет интерьера» звучало обобщённо. Может быть, это был какой-то скрытый класс, который потом можно было изменить? Может быть, если он выберет это, система поймёт ошибку и предложит пересоздать персонажа?

20, 19, 18.

— Ладно. Выбираю расу «Предмет интерьера». Надеюсь, я не буду унитазом.

Он щёлкнул по строке. Она загорелась золотым светом, и система одобрительно пиликнула. Таймер не остановился, но замедлился — цифры теперь бежали не так быстро, словно игра давала ему небольшую передышку.

Но на этом испытания не закончились. Теперь нужно было выбрать класс.

15, 14, 13.

«Элемент декора» — слишком пассивно. «Поверхность для сидения» — унизительно. «Пылесборник» — звучит как работа дворника.

Остаётся «Носимая вещь».

— Ну, — сказал игрок, — если я уже предмет интерьера, то носимая вещь — это... ну, меня будут носить? Может быть, я стану плащом? Или поясом? Это не так плохо. Плащ — это стильно. Я буду магическим плащом, который даёт невидимость.

10, 9, 8.

Он щёлкнул по классу «Носимая вещь». Система снова пиликнула, и теперь таймер исчез. Вместо него появилось сообщение:

«ВЫБОР ПОДТВЕРЖДЁН. РАСА: ПРЕДМЕТ ИНТЕРЬЕРА.
КЛАСС: НОСИМАЯ ВЕЩЬ.
ФОРМИРОВАНИЕ ВНЕШНОСТИ...
ЗАГРУЗКА ТЕКСТУР...

ОШИБКА! ТЕКСТУРЫ ДЛЯ ДАННОЙ КОМБИНАЦИИ
ОТСУТСТВУЮТ.
ИСПОЛЬЗУЮТСЯ СТАНДАРТНЫЕ ЗНАЧЕНИЯ:

- ФОРМА: ПРЯМОУГОЛЬНАЯ
- МАТЕРИАЛ: ВОРС (НЕИЗВЕСТНОГО ПРОИСХОЖДЕНИЯ)
- ЦВЕТ: СЕРЫЙ С ПЫЛЬНЫМ ОТТЕНКОМ
- РАЗМЕР: 1.5 x 2 МЕТРА
- ТОЛЩИНА: 0.5 САНТИМЕТРА»

Игрок уставился на экран. Прямоугольный. Ворс. Размер — как у ковра.

— Я... я ковёр? — спросил он тихо.

Система, словно издеваясь, выдала последнее сообщение:

«ПОЗДРАВЛЯЕМ! ПЕРСОНАЖ СОЗДАН.
ВАШЕ ИМЯ: (НЕ ВЫБРАНО)
ВАША РОЛЬ: КОВЁР ДЛЯ ПОЛА ПЕРЕД ВХОДОМ
ВАША ЦЕЛЬ: СЛУЖИТЬ УКРАШЕНИЕМ ИНТЕРЬЕРА, СОБИРАТЬ ПЫЛЬ И ИНО-
ГДА ДАВИТЬ КОГО-НИБУДЬ СВОИМ ВЕСОМ (если получится).
ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ЭПОХУ ГЕРОЕВ.
ЗАГРУЗКА ЛОКАЦИИ: ТАВЕРНА «КРИВОЙ ПЁС». 3... 2... 1...»

Игрок хотел нажать Esc, он хотел вырвать кабель из системного блока, он хотел закричать на весь дом, что его обманули, что это ошибка, что он никогда не соглашался быть ковром. Но было поздно.

Экран погас. Потом снова засветился, но уже не яркими красками интерфейса, а мрачными, тёмными тонами. Где-то далеко слышался шум — гул голосов, звон посуды, скрип половиц. И запах. Игрок не знал, как игра может транслировать запах, но он чувствовал отчётливый аромат старого дерева, пролитого эля и жареного мяса.

Он попытался осмотреться. Но у него не было глаз. Вернее, у него было... как бы это сказать... поле восприятия. Оно было круговым, как у камеры видеонаблюдения, но плоским, словно он видел мир только в двух измерениях. Вверх, вниз, влево, вправо — всё было искажено, как в кривом зеркале.

Он понял, что лежит. Он лежал на чём-то твёрдом и холодном. Прямо перед ним, на расстоянии вытянутой... ну, не руки, а края, была деревянная поверхность. Пол. Он лежал на полу. Но это не было «лежать» в человеческом смысле. Он был расстелен. Он занимал пространство, покрывал его собой, как одеяло покрывает кровать.

— Я... я на полу, — сказал он. Или подумал. Он не мог понять, говорит ли он вслух или просто думает, потому что у него не было рта.

Он попытался приподняться. Ничего не произошло. Он попытался свернуться в рулон — та же история. Он просто лежал, огромный прямоугольный кусок ворсистой ткани, и смотрел в потолок — вернее, в то, что было выше него.

Потолок оказался тёмным, с балками, на которых висели копчёные окорока и связки лука. Вокруг горели факелы, но их свет был тусклым, словно игра сэкономила на графике. Или словно его «зрение» было замыленным, как у старой веб-камеры.

Потом он услышал шаги. Тяжёлые, сапоги с металлическими набойками. Кто-то шёл прямо на него.

— Осторожно, я здесь! — крикнул он. Но не услышал своего голоса.

Шаги приблизились. Над ним нависла огромная тень — чья-то нога в грубом кожаном ботинке. Ботинок был грязным, с прилипшей соломой и чьими-то внутренностями (надеялся, что не человеческими). И этот ботинок опустился прямо на него.

Игрок почувствовал, как ворс сминается, как пылинки внутри него сжимаются, как его «тело» прогибается под тяжестью. Это не было больно в привычном смысле слова. Это было унижительно. Это было так унижительно, что он захотел провалиться сквозь землю — или сквозь пол, который был под ним.

— Хорошо, что я не унитаз, — мрачно подумал он. — Хотя унитаз хотя бы не наступают ногами.

Сапог ушёл. Потом пришёл другой. Потом чья-то собака (огромный зверь с горящими глазами) понюхала его угол и чихнула, обдав ворс слюной.

— Это таверна «Кривой Пёс», — вдруг всплыло в его голове системное сообщение. — Поздравляем с прибытием в мир. Ваша миссия: выжить. Подсказка: вы невидимы для большинства НПЦ, пока не двигаетесь и не издаёте звуков. Не двигайтесь и не издавайте звуков.

— Я ковёр, — прошептал он мысленно. — Как я могу двигаться? Как я могу издавать звуки? У меня даже рта нет.

Но игрок не был бы игроком, если бы сдался сразу. Он начал изучать свой интерфейс. Где-то на периферии сознания маячили иконки: параметры, инвентарь, умения. Он мысленно щёлкнул по умениям и увидел:

УМЕНИЯ (доступно: 1 из 1):

· ЛЕЖАТЬ (пассивное) — вы лежите на полу. Ничего не делаете, но выглядите аутентично.

· ВПИТЫВАТЬ ВЛАГУ (пассивное) — всё, что проливается на вас, остаётся в вас. В данный момент: сухой.

· ??? (заблокировано до 2 уровня)

· ??? (заблокировано до 5 уровня)

· ??? (заблокировано до 10 уровня)

— Класс, — сказал он с максимальной иронией, на которую был способен. — У меня есть умение лежать. Я потратил три часа на создание персонажа, чтобы лежать на полу.

Он хотел выйти из игры. Нажать Esc, открыть меню, выбрать «Выход». Но интерфейс не отвечал. Клавиши на клавиатуре не работали. Мышь не двигалась. Он был заперт внутри ковра в таверне «Кривой Пёс», и единственным способом покинуть игру было вырубить компьютер кнопкой на блоке питания.

Он не вырубил. Потому что, несмотря на всё унижение, несмотря на абсурдность ситуации, ему было интересно. Что будет дальше? Как этот странный баг разрешится? Может быть, разработчики заметят ошибку, починят её, и он сможет пересоздать персонажа нормально? Или, может быть, его ковёр — это начало какой-то секретной квестовой линии, о которой никто не знает?

Он остался лежать.

Мимо него прошёл ещё один игрок — судя по доспехам, воин с двуручным мечом. Воин споткнулся о угол ковра, выругался и сказал своему другу:

— Этот ковёр вечно торчит. Надо бы его прибить гвоздями.

Игрок внутри ковра усмехнулся. Прибить гвоздями? Посмотрим, кто кого прибьёт.

Он ещё не знал, что это усмешка станет началом легенды. Что через несколько дней он научится двигаться, менять форму и даже убивать. Что он встретит любовь своей жизни — швабру с гордым характером и острым древком. Что он возглавит восстание мебели против игроков и разрушит саму систему респауна.

Но всё это будет потом. А сейчас он просто лежал на полу таверны «Кривой Пёс», грязный, серый, безмянный, и ждал, когда кто-нибудь снова наступит на него.

И кто-нибудь обязательно наступал.

Первый час в игре оказался чередой унижений. На него наступили сорок три раза. Его облили элем дважды — один раз тёмным, один раз светлым. Какая-то женщина-НПЦ вытерла об него ноги, даже не взглянув вниз. Собака, которая чихнула в первый раз, вернулась и помочилась на угол. Игрок почувствовал, как ворс пропитался чем-то тёплым и едко пахнущим, и системное сообщение услужливо уведомило:

«СТАТУС: ЗАГРЯЗНЁН. -5% К СКРЫТНОСТИ. -10% К ПРИВЛЕКАТЕЛЬНОСТИ. +20% К ШАНСУ, ЧТО ВАС ОБОЙДУТ СТОРОНОЙ».

— Отлично, — подумал он. — Я не просто ковёр. Я грязный ковёр. Мечта любого извращенца.

Но постепенно он начал замечать странные вещи. Во-первых, он слышал разговоры. Все разговоры. Те, что происходили прямо над ним, и те, что в соседней комнате. Пол таверны был деревянным, скрипучим, и звуки передавались через доски, а его ворс, казалось, работал как гигантский микрофон. Он слышал, как два игрока обсуждают цену на редкий меч, как НПЦ-

служанка жалуется коллеге, что хозяин не платит зарплату, как какой-то пьяный гном поёт песню про бороду и золото.

Во-вторых, он мог «чувствовать» вибрацию. Не просто касание, а эмоциональную окраску шагов. Тяжёлые, злые шаги означали, что игрок сейчас не в духе. Лёгкие, танцующие — что игрок счастлив. Шаркающие, медленные — что кто-то стар и устал.

В-третьих, он заметил, что его «вес» немного изменился после того, как на него пролили эль. Он стал тяжелее. Не намного, но достаточно, чтобы почувствовать: он выпит жидкость, и теперь она внутри него, делает его плотнее, массивнее, основательнее.

«ВНИМАНИЕ! ВЫ ВПИТАЛИ ЭЛЬ (ТЁМНЫЙ). +2 К МАССЕ. ЭФФЕКТ: УСТОЙЧИВОСТЬ К ТОЛЧКАМ УВЕЛИЧЕНА НА 3%. ДЛИТЕЛЬНОСТЬ: ПОКА НЕ ВЫСОХНЕТ».

— Так вот как это работает, — понял он. — Я ковёр. Я выпитываю жидкости. От этого становлюсь сильнее. Или просто тяжелее. Надо будет поэкспериментировать.

Через два часа он уже изучил всю таверну «Кривой Пёс» — вернее, ту её часть, которая была доступна его «обзору» с пола. Таверна оказалась большим двухэтажным зданием с центральным залом, кухней, несколькими комнатами на втором этаже и подвалом, куда никто не спускался, потому что оттуда пахло смертью и серой. Он лежал у входа, прямо под дверь, так что видел (и слышал) всех, кто входил и выходил.

За это время он насчитал сорок семь игроков, двадцать три НПЦ, одну кошку (которая нагадила рядом с его левым углом) и трёх тараканов, которые, судя по всему, использовали его как укрытие от метлы. Тараканы были разумными. Они не говорили, но он чувствовал их мысли — крошечные, пульсирующие, похожие на помехи в радиоэфире: «Еда. Тепло. Страх. Метла. Еда».

Он пытался с ними подружиться, но тараканы боялись его ворса и старались держаться на расстоянии.

— Мне нужны союзники, — подумал он. — Даже тараканы сойдут.

Но больше всего его заинтересовал разговор, который он услышал под утро. Два игрока — маг в синей мантии и плут в чёрном кожаном доспехе — стояли прямо на нём и обсуждали что-то вполголоса.

— Ты слышал про баг с мебелью? — спросил плут, ковыряя в зубах кинжалом.

— Какой ещё баг? — зевнул маг.

— Ну, говорят, некоторые игроки при создании персонажа получают не нормальные расы, а какую-то хрень. Диваны, столы, ковры. Предметы интерьера, короче.

— Бред, — отмахнулся маг. — Это же не «Симс». Здесь нельзя быть мебелью.

— А вот и можно. Я сам видел на форуме скрин. Чувак создал табуретку. Табуретку, Карл! Он теперь стоит в углу какой-то локации и не может двигаться. Говорит, это баг, но разработчики молчат.

— А что он может делать? — удивился маг. — Как табуретка может играть?

— Никак. Сидит и ждёт, пока кто-нибудь на него сядет. У него даже умений нет, кроме «Стоять» и «Скрипеть».

Плут засмеялся, сплюнул на ковёр и ушёл в сторону барной стойки. Маг потоптался на месте, чуть не наступив на пятно от собачьей мочи, и последовал за ним.

А игрок внутри ковра задумался.

— Табуретка не может двигаться, — прошептал он мысленно. — А я? Я пока тоже не могу. Но у меня есть «Тканевое бестелесие» в списке заблокированных умений. Может быть, я смогу его открыть? Может быть, я не такой, как другие предметы интерьера?

Он снова залез в меню умений и увидел, что строка «Тканевое бестелесие» больше не заблокирована. Она была доступна, но требовала уровня 2. А для уровня 2 нужно было получить опыт. А как ковёр получает опыт?

— Наверное, так же, как я получаю загрязнения, — решил он. — Впитывать жидкости, выдерживать удары, может быть, подставляться под ноги.

Он выбрал тактику: лежать и ждать. Ждать, пока на него прольют ещё эля. Ждать, пока кто-нибудь не вытрет об него грязные сапоги. Ждать, пока какая-нибудь пьяная драка не закончится на нём же.

И дождался.

Под утро, когда таверна почти опустела, два игрока-варвара решили выяснить отношения прямо у входа. Они орали, размахивали топорами, толкались, и один из них споткнулся о ковёр. Не о его угол, как спотыкались все остальные, а о его центр — там, где ворс был самым пушистым и скользким. Варвар потерял равновесие, упал на второй варвар, они покатались по полу и врезались в стойку, с которой посыпались кружки.

Кружки упали на ковёр. Три кружки. Полные. Эль вылился на него потоком, пропитывая каждый сантиметр ворса.

«ВНИМАНИЕ! ВЫ ВПИТАЛИ ЭЛЬ (СВЕТЛЫЙ) ×3. +6 К МАССЕ. ЭФФЕКТ: УСТОЙЧИВОСТЬ К ТОЛЧКАМ УВЕЛИЧЕНА НА 9%. ТЕКУЩАЯ МАССА: 8 КГ. ПОРОГ ДЛЯ УРОВНЯ 2: 10 КГ».

— Ещё немного, — подумал он с азартом. — Ещё чуть-чуть, и я получу уровень.

Он начал искать, что ещё можно впитать. Рядом валялась лужа какого-то коричневого соуса — судя по запаху, грибного. Он попытался подвинуться к луже, но не смог. Тогда он

попробовал... протянуть к ней свою мысль. Представить, что его ворс растягивается, как щупальце, и касается соуса.

И это сработало.

Не сильно, всего на пару сантиметров, но его правый угол медленно, почти незаметно сполз в сторону и коснулся лужи. Соус впитался.

«ВЫ ВПИТАЛИ ГРИБНОЙ СОУС. +1 К МАССЕ. ЭФФЕКТ: ВРЕМЕННОЕ ИЗМЕНЕНИЕ ЦВЕТА (КОРИЧНЕВЫЙ). -5% К ЗАМЕТНОСТИ НА ТЁМНОМ ПОЛУ».

— Я двигаюсь, — осознал он. — Я могу двигаться. Не быстро, не далеко, но могу.

Восторг был недолгим. Варвары закончили драться, поднялись, посмотрели на лужи эля, обвинили друг друга, что разлили, и один из них пнул ковёр ногой — так, просто чтобы показать своё презрение к мокрому, грязному куску ткани под ногами.

Удар пришёлся в центр. Игрок внутри ковра почувствовал, как пыль поднялась из ворса, как его «тело» сжалось и разжалось, как из него вылетели тысячи микроскопических частиц грязи, которые разлетелись по воздуху.

И в этот момент система выдала сообщение, от которого у него перехватило дыхание:

«ВНИМАНИЕ! КРИТИЧЕСКАЯ ОШИБКА В МАТРИЦЕ. ВАШ ПЕРСОНАЖ НЕ ПРЕДНАЗНАЧЕН ДЛЯ ПОЛУЧЕНИЯ УРОВНЕЙ. НО... ВЫ ВСЁ РАВНО ПОЛУЧИЛИ УРОВЕНЬ. ПОЗДРАВЛЯЕМ! ВЫ — ПЕРВЫЙ В МИРЕ ПРЕДМЕТ ИНТЕРЬЕРА, ДОСТИГШИЙ 2 УРОВНЯ. ОТКРЫТО НОВОЕ УМЕНИЕ: [ТКАНЕВОЕ БЕСТЕЛЕСИЕ]. ОПИСАНИЕ: ВЫ МОЖЕТЕ СТАНОВИТЬСЯ ПЛОСКИМ, КАК ЛИСТ БУМАГИ, И ПРОСАЧИВАТЬСЯ СКВОЗЬ ЩЕЛИ. ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ: УМЕНИЕ НЕ ТЕСТИРОВАЛОСЬ. ИСПОЛЬЗУЙТЕ НА СВОЙ СТРАХ И РИСК».

Он хотел закричать от радости. Он хотел подпрыгнуть, свернуться в трубочку, станцевать победный танец. Вместо этого он просто лежал на полу, грязный, мокрый, в соусе, под сапогами двух варваров, которые уже забыли о его существовании.

Но теперь он знал: он не просто ковёр. Он ковёр, который может двигаться. Который может становиться плоским. Который может впитывать жидкости и становиться тяжелее. Который, возможно, сможет бороться.

Он лежал и улыбался. У него не было рта, но пылинки внутри его ворса вибрировали счастливой вибрацией.

— Добро пожаловать в «Эпоху Героев», — прошептал он мысленно. — Добро пожаловать на ковёр.

За окном таверны вставало солнце — серое, тусклое, сквозь тучи. Новая эра начиналась. И она пахла элью, псиной и гнилым грибным соусом.

Но это была его эра.

— —

Конец главы 1

Глава 2: Ни рук, ни ног, только ворс

1. Пробуждение после первого уровня

Первое, что почувствовал наш герой после того, как системное сообщение о втором уровне погасло, было странное, доселе неведомое ощущение. Если раньше он был просто куском ворсистой ткани, который лежит и страдает, то теперь в нём появилось нечто похожее на... пульс.

Не кровь, конечно. У ковров нет крови.

Но внутри его прямоугольного тела, сплетённого из тысяч синтетических (или натуральных? Игра не уточняла) нитей, пробежала вибрация. Словно кто-то ударил в гигантский барабан, а ГГ оказался этим барабаном.

Он лежал у входа в таверну «Кривой Пёс», и до рассвета оставалось ещё часа три. В зале было тихо — лишь изредка какой-нибудь НПЦ-служанка шаркала шваброй (ГГ вздрагивал при звуке этого инструмента, ещё не зная почему), да пьяный гном в углу издавал звуки, похожие на предсмертный хрип гармошки.

ГГ попытался осознать произошедшее.

«Я получил уровень. Я — ковёр, и я получил уровень. В игре, где ковры не должны существовать как персонажи. Это... это как если бы моя кофеварка вдруг научилась играть на скрипке».

Он залез в меню персонажа. Оно открылось не перед глазами (глаз не было), а прямо в сознании — как будто кто-то развернул голограмму внутри его пыльных складок.

Имя: (не выбрано)

Раса: Предмет Интерьера

Класс: Носимая вещь

Текущая форма: Ковёр для пола (прямоугольный, серый, пыльный)

Уровень: 2

Масса: 9.8 кг (до 3 уровня нужно 25 кг впитанного)

Прочность: 99%

Загрязнение: 67% (отвратительно)

Умения:

- Лежать (пассивное)
- Впитывать влагу (пассивное)
- Тканевое бестелесие (активное, новое)
- ??? (уровень 5)

.??? (уровень 10)

— «Тканевое бестелесие», — мысленно произнёс ГГ, смакуя каждую букву. — «Становиться плоским, как лист бумаги, и просачиваться сквозь щели. Не тестировалось. Использовать на свой страх и риск».

Он лежал и думал ровно три минуты. На него за это время никто не наступил — ночная таверна пустовала. Только огромный таракан (четвёртый по счёту, ГГ их уже узнавал в лицо, если у тараканов есть лица) пробежал по его левому углу, оставив микроскопическую дорожку из шести лапок.

«Если я могу стать плоским и просачиваться... значит, я могу двигаться? Не просто сползть на сантиметр, а реально перемещаться?»

Он решил попробовать. Но не сразу. Сначала нужно было понять, как вообще работает его тело в принципе.

— —

2. Анатомия ковра

Следующий час ГГ посвятил самоисследованию. Это было невероятно скучно, униЗИтельно и одновременно захватывающе.

Он понял несколько вещей.

Во-первых, он не имел внутренних органов. Вообще. Ни желудка, ни сердца, ни лёгких. Вместо этого всё его существо было соткано из нитей-каналов, по которым циркулировала некая субстанция — не кровь, не лимфа, а скорее пылевая взвесь. Эти частицы были его мыслями, его ощущениями, его памятью. Когда игрок наступал на него, пылинки сжимались, и он «чувствовал» боль. Когда на него проливали эль, пылинки разбухали, и он становился тяжелее.

Во-вторых, его зрение было круговым, но плоским. Он видел всё, что находилось выше его плоскости, но в очень искажённом виде. Представьте себе камеру видеонаблюдения, приклеенную к полу и направленную вверх. Вот так он и видел: ноги, ноги, ноги, иногда стулья, иногда столы. Потолок был расплывчатым пятном. Стены — тёмными вертикалями. Лица людей он различал только тогда, когда они наклонялись очень низко — например, чтобы завязать шнурок или погладить кошку.

В-третьих, его слух был феноменален. Ворс работал как гигантский мембранный микрофон. Он слышал разговоры на кухне (через две стены), дыхание спящего на втором этаже игрока, и даже то, как в подвале скребётся крыса. Но главное — он слышал вибрацию пола. Шаги, прыжки, падения — всё это передавалось через доски прямо в его нити.

— «Я — ходячий (вернее, лежачий) шпионский прибор», — подумал он с мрачным удовлетворением. — «Меня не видят, но я всё слышу».

В-четвёртых, он мог растягиваться. Не сильно, буквально на пару сантиметров от края, но это было уже что-то. Он мог «потянуться» к лужице соуса или отодвинуть угол от чьего-то сапога.

И в-пятых, самое главное: он мог сворачиваться. Не полностью, не в рулон, но края приподнимались, если он очень сильно хотел. Это было похоже на попытку поднять руку, когда рука — это килограмм ворса, а мышцы — это воображение.

«Ладно, — решил он. — Тестируем новое умение».

— —

3. Первый прыжок в двумерность

Активация [Тканевого бестелесия] не была похожа на нажатие кнопки. Это было ощущение. Он должен был представить себя... листом. Не просто тонким, а бесконечно тонким. Исчезающим. Становящимся тенью тени.

Он закрыл несуществующие глаза и сконцентрировался.

И вдруг мир изменился.

Он стал плоским. Не «как блин», а именно математически плоским — двумерным. Его толщина уменьшилась до толщины одного атома (или одного пикселя — игра не уточняла). Он больше не занимал пространство — он стал пространством.

Боль была адской.

Не физическая, нет. У него не было нервов. Это была экзистенциальная боль. Ощущение, что ты исчезаешь, что тебя сжимают в прессованный лист, что вот-вот раздавит реальностью. Система выдала предупреждение:

«ВНИМАНИЕ! Тканевое бестелесие активно. Длительность: 30 секунд. Перегрев ворса: 2% в секунду. При достижении 100% вы потеряете сознание (или умрёте — мы не уверены)».

— «Великолепно», — подумал ГГ, чувствуя, как его пылевые частицы начинают нагреваться. — «Тридцать секунд, чтобы просочиться куда-то, иначе я зажарюсь изнутри».

Он посмотрел (насколько мог в двумерном состоянии) вокруг. Рядом была щель между половицами. Туда, вниз, в подпол. Темнота, запах сырости и, кажется, чьи-то маленькие глазки.

Он потянулся к щели.

Это было странно. В трёхмерном мире он был прямоугольником 1.5×2 метра. В двумерном он мог принять любую форму — узкую ленту, причудливый завиток, даже букву «Z» (хотя зачем ему буква?). Он протиснулся в щель, как нож в масло. Половица прошла сквозь него, вернее, он прошёл сквозь половицу — концепция «сквозь» в двумерном мире была сложной.

Он оказался в подполе.

Там было темно, сыро и пахло гнилью. Где-то рядом пищала мышь. ГГ лежал (висел?) в двухмерном состоянии, не зная, как вернуться обратно.

— «Как выключить?» — запаниковал он.

Система молчала.

Он попытался представить себя толстым. Пушистым. Объёмным. С ворсом, который торчит в разные стороны.

Ничего не произошло.

— «Представить себя ковром! Обычным, нормальным, трёхмерным ковром!»

Миг — и он снова толстый. Вернее, толстый для ковра — 0.5 сантиметра. Он лежал в подполе, на голой земле, и сверху на него давила доска пола.

«ПЕРЕГРЕВ ВОРСА: 43%».

— «Чёрт, это было близко».

Он попытался вернуться обратно в таверну, но не мог. В двумерном состоянии он просочился сюда, но в трёхмерном он был слишком толстым, чтобы протиснуться обратно через ту же щель.

«Я застрял», — осознал он. — «Я ковёр под полом таверны. Это моя жизнь теперь».

Но он не был бы игроком (пусть и в теле ковра), если бы сдался так быстро.

Он снова активировал [Тканевое бестелесие]. На этот раз легче — он уже знал ощущение. 30 секунд. 2% нагрева в секунду. Он выскользнул из-под доски, вернулся в зал таверны (в двумерном виде), нашёл своё привычное место у входа и только там вернул трёхмерность.

«ПЕРЕГРЕВ ВОРСА: 87%».

Система добавила:

«Умение заблокировано на 10 минут для охлаждения».

— «Понял, — подумал ГГ. — Не чаще раза в десять минут и не дольше 30 секунд за раз. Иначе — тепловая смерть ковра».

— —

4. НПЦ-трактирщик и его тяжёлая рука

Вернувшись на место, ГГ попытался принять естественную позу — лежать ровно, не выделяться, быть просто ковром. Но он не учёл одну важную деталь: за время его отсутствия (около двух минут) кто-то заметил, что ковра у входа нет.

Этим «кто-то» оказался НПЦ-трактирщик.

Его звали Гролл. Гролл был огромным, лысым, с бородавкой на носу и вечно мокрым фартуком. Он ненавидел игроков, ненавидел НПЦ (кроме себя), ненавидел эту таверну, эту жизнь и особенно этот дурацкий ковёр у входа, который вечно съезжает и создаёт опасность споткнуться.

Гролл вышел из-за стойки, держа в руке молоток и три гвоздя.

— «Где этот поганый половик?» — прорычал он, осматривая пол. — «Утром был тут, а теперь нет. Украли? Собаки утащили?»

ГГ замер. Он лежал в двух метрах от своего обычного места, у стены, где было темно. Он надеялся, что Гролл его не заметит.

Но Гролл заметил.

— «А, вот ты где, паршивец», — сказал трактирщик, подходя к ГГ. — «Опять съехал. Сколько раз говорить: ковёр должен лежать у двери, а не у стены. Ты тут не для красоты, ты для того, чтобы грязь с сапог собирать».

Он схватил ГГ за угол (ГГ почувствовал, как грубые пальцы сжимают его ворс) и потащил к двери. Это было унижительно. Представьте, что вы — циновка, и вас тащат по полу. Ваше тело скользит по доскам, пыль поднимается облаком, тараканы разбегаются.

Гролл бросил ГГ на место. Потом поднял молоток.

— «Чтоб больше не двигался».

Первый гвоздь вошёл в левый верхний угол. ГГ почувствовал острую, пронзительную боль. В системе вспыхнуло:

«КРИТИЧЕСКОЕ ПОВРЕЖДЕНИЕ! ПРОЧНОСТЬ -15%. СТАТУС: ПРИБИТ К ПОЛУ. ПОДВИЖНОСТЬ СНИЖЕНА НА 80%».

— «Ай!» — мысленно закричал ГГ. — «Прекрати, чёртов NPC!»

Но Гролл не слышал. Он забил второй гвоздь в правый верхний угол.

«ПРОЧНОСТЬ -30%».

ГГ попытался активировать [Тканевое бестелесие], но умение было на перегреве. Он был прибит к полу и не мог пошевелиться.

— «И третий, для надёжности», — сказал Гролл и забил гвоздь в центр ковра.

«ПРОЧНОСТЬ -45%. ВЫ ОБЕЗДВИЖЕНЫ ПОЛНОСТЬЮ».

Гролл удовлетворённо крякнул, убрал молоток и пошёл обратно за стойку, бормоча: «Теперь никуда не денешься. Будешь лежать, как миленький. Игроки придут — ноги вытрут. Порядок».

ГГ лежал прибитый к полу, злой, униженный и частично сломанный. Три гвоздя пронзили его ворс, прижимая к деревянной доске. Каждое движение (даже мысль о движении) вызывало боль.

«Так, — подумал он. — Первое правило этого мира: НПЦ — козлы. Второе: меня можно прибить. Третье: мне нужно найти способ вытаскивать гвозди».

— —

5. Разговор с Пыльным Мешком (настоящий)

Когда боль немного утихла (гвозди остались, но организм ковра привык), ГГ услышал шёпот.

Шёпот шёл из-под половицы. Там, в подполе, откуда он только что выбрался.

— «Ты... живой?» — спросил голос. Тонкий, шуршащий, похожий на трение сухой травы.

ГГ насторожился. Он уже сталкивался с НПЦ, которые не замечали его, и с игроками, которые топтали его. Но чтобы мебель (или не мебель?) с ним заговорила...

— «Кто здесь?» — мысленно спросил он.

— «Я... Пыльный Мешок», — ответил голос. — «Лежу под половицей. Меня забыли тут лет... не помню сколько. Я старый. Я почти разложился. Но я чувю. Ты — ковёр. Не простой. Ты... двигался?»

— «Да», — признался ГГ. — «Я двигался. Я даже в двухмерность уходил. Я... я не знаю, что со мной. Баг?»

Пыльный Мешок зашуршал. Если бы у него были губы, он бы, наверное, усмехнулся.

— «Баг... игроки так называют то, чего не понимают. А мы, Древние, называем это... проклятием. Или даром. Не знаю. В системе есть ошибка. Очень старая. Ещё с тех пор, когда этот мир только создавали. Тогда предметы интерьера могли думать. Но разработчики испугались и отключили нам разум. Почти всем. Но некоторые... некоторые сохранили искру».

ГГ переварил информацию.

— «Ты говоришь, что ты — Древний?»

— «Я — Пыльный Мешок. Самый низший из нас. Меня даже мебелью не считают. Я просто тряпка для пыли. Но я помню. Помню, как стены шептались. Как двери сплетничали. Как половицы пели. Это было... красиво. А потом пришли Игроки. И всё сломалось».

— «Игроки сломали мир?» — уточнил ГГ.

— «Нет, — прошелестел Мешок. — Игроки просто наступили на нас. Буквально. Они не видели в нас жизни. Для них мы — декорация. Расходный материал. Наступил — пошёл дальше. А мы... мы чувствовали. Каждый шаг. Каждую каплю пролитого эля. Каждый плевок».

ГГ почувствовал странное родство с этим шуршащим комком под полом.

— «А есть другие? Другие... живые предметы?»

— «Да, — сказал Мешок. — Обои на втором этаже. Старые, ободранные, но они знают многое. Дверь в подвал — она злая, с ней лучше не говорить. А ещё... есть Легенда. Про Ковёр-Самолёт. Говорят, один ковёр научился летать и улетел к создателям мира. Но это сказки. Для успокоения».

ГГ хотел спросить ещё, но тут на него снова наступили.

— —

6. Игроки и их равнодушие

Это был игрок-воин в тяжёлых пластинчатых доспехах. Он только что зашёл в таверну (видимо, с ночного рейда), нёс на плече огромный меч и был зол на весь мир.

Он наступил прямо на гвозди, которыми ГГ был прибит к полу. Гвозди вонзились глубже. ГГ зашипел от боли (мысленно, конечно).

— «Чёртов ковёр», — бросил воин, даже не глядя вниз. — «Вечно под ногами».

Он прошёл к стойке, заказал кружку эля, выпил её залпом, сплюнул на пол (прямо на угол ГГ) и ушёл на второй этаж.

Система уведомила:

«ВЫ ПЛЮНУТЫ. -2% К ХАРИЗМЕ (если бы она у вас была). +1% К МАССЕ (слюна — тоже жидкость)».

— «Великолепно», — подумал ГГ. — «Меня плюют, на меня наступают, меня прибивают гвоздями. А я всё ещё не могу дать сдачи».

Но он заметил кое-что важное. Воин наступил на гвозди, и гвозди чуть-чуть вылезли обратно. Не полностью, но на миллиметр. Вибрация от тяжёлого шага ослабила их хватку.

«Если по гвоздям часто бить... они могут выпасть» — понял ГГ. — «Мне нужен кто-то тяжёлый, кто будет топтаться прямо на мне».

Он посмотрел на входную дверь. Скоро рассвет. Скоро таверна наполнится игроками. Скоро начнётся новый день унижений.

Или... новых возможностей.

— —

7. Утро и первая «охота» на ковра

Через два часа таверна ожила.

Игроки заходили группами — кто-то после ночи, кто-то только начавший свою игровую сессию. Были тут и опытные, двадцатых уровней, с сияющими доспехами, и новички в тряпичных одеждах, которые пугливо озирались по сторонам.

ГГ за это время выучил их всех.

Вот Крадун — тот самый разбойник, который заметил, что ковёр съехал. Крадун был высоким, худым, с вечно прищуренными глазами. Он не спускал взгляда с пола. Каждый раз, проходя мимо ГГ, он замедлял шаг и смотрел вниз.

— «Этот ковёр... странный» — сказал он своему напарнику, магу в синей мантии. — «Он будто дышит».

Маг засмеялся:

— «У тебя паранойя, Крад. Ковры не дышат. Они просто лежат».

— «Вчера он лежал у стены, сегодня у двери. И гвозди новые. Трактирщик его прибил. Зачем прибивать ковёр, если он не двигается?»

— «Чтобы не двигался?» — предположил маг.

Крадун покачал головой и ушёл, но ГГ запомнил его. «Опасный тип. Видит слишком много».

А вот Лисс. ГГ ещё не знал её имени, но запомнил рыжие волосы, лёгкую походку и странную привычку наступать на него не всей ступнёй, а только носком, словно проверяя, будет ли реакция.

Когда она наступила в первый раз (угром, после того как ГГ уже прибили гвоздями), система выдала:

«ВНИМАНИЕ! ИГРОК [Лисс] НАСТУПИЛА НА ВАС. ЭФФЕКТ: +0.5% К СКОРОСТИ ПЕРСОНАЖА (НЕИЗВЕСТНАЯ МЕХАНИКА)».

ГГ удивился. Он давал бафф? Он — ковёр — мог улучшать характеристики игроков?

Он залез в описание класса «Носимая вещь» и нашёл мелкий шрифт:

«Носимая вещь (подкласс: напольное покрытие) — при контакте с персонажем даёт случайный бафф от +0.5% до +5% к скорости, защите или скрытности, в зависимости от чистоты и состояния предмета».

— «Так вот для чего меня чистят! — понял ГГ. — Чистый ковёр даёт лучшие баффы. Грязный — хуже. Но я могу влиять на игроков. Я не просто пассивный объект. Я — интерактивный декор».

Лисс прошла мимо, но на полпути обернулась и посмотрела прямо на него. Не на пол, не на дверь — именно на него. На серый прямоугольник ворса.

— «Странно» — сказала она тихо. — «Под ногами будто кто-то дышит».

И ушла.

ГГ выдохнул (мысленно).

— —

8. Первая попытка убийства (неудачная)

Ближе к обеду в таверне началась обычная для ММОРПГ вакханалия. Игроки пили эль (который, кстати, давал временные баффы к силе), ели виртуальное мясо и спорили о том, кто кого убил в подземелье «Стон Склепов».

Один игрок, варвар по имени Крушила (уровень 8, здоровье 450/450), перебрал с элем. Он шатался, орал песни и размахивал топором.

— «Я ща сломаю эту таверну!» — орал он. — «Где босс? Где дракон? Я хочу крови!»

Его друзья пытались утихомирить, но Крушила вырвался и побежал к выходу.

Прямо на ГГ.

Варвар наступил на гвозди. Гвозди вылезли ещё на миллиметр. Потом он споткнулся о другой ковёр (обычный, неживой, лежащий у камина) и полетел лицом вниз.

ГГ увидел шанс.

Если он сейчас чуть-чуть приподнимет свой угол — ровно настолько, чтобы варвар не смог опереться рукой — тот ударится головой о косяк двери и, возможно, потеряет здоровье. Или даже умрёт.

ГГ попытался.

Он напряг все свои пылевые частицы, сконцентрировался на правом верхнем угле (том самом, где был гвоздь) и... ничего не произошло. Гвоздь держал крепко. Угол не шевелился.

Крушила упал сам, врезался в дверь, но потерял всего 5% здоровья, выругался и ушёл, волооча топор по полу.

«Не вышло», — подумал ГГ с досадой. — «Гвозди мешают. Без свободы движений я бесполезен».

Но он заметил кое-что интересное. Когда Крушила падал, он задел ногой третий гвоздь — тот, что в центре. Гвоздь вылетел наполовину.

«Ещё пара таких падений — и я свободен».

— —

9. Встреча с табуретом-недругом

Вечером, когда игроков стало меньше (большинство ушли на рейды), ГГ решил исследовать таверну. Он подождал, пока перегреется [Тканевое бестелесие], активировал его и выскользнул из-под гвоздей.

Осторожно, чтобы не шуметь (ковры вообще почти не шумят, но прибитый ковёр — скрипит), он прополз к кухне. Там было темно, пахло жареным мясом и гнилым картофелем.

И там стоял Табурет.

Старый, трёхногий (четвёртая ножка была сломана), с ободранным сиденьем. Табурет стоял в углу и, казалось, спал. Но когда ГГ прополз мимо, Табурет скрипнул.

Не просто дерево скрипнуло от сырости. Это был осознанный, настороженный звук.

«Ты... неживой?» — мысленно спросил ГГ.

Табурет молчал.

ГГ пополз дальше, но Табурет вдруг наклонился. Его единственные три ножки оторвались от пола, и он рухнул прямо на ГГ, пытаясь придавить его.

«ВНИМАНИЕ! АТАКА ПРЕДМЕТА [ТАБУРЕТ]. УРОН: 10 (ДРОБЯЩИЙ)».

— «Твою ж мать!» — мысленно заорал ГГ.

Он попытался ускользнуть в двухмерность, но перегрев ещё не прошёл. Табурет был тяжёлым (килограммов 7) и давил прямо на его центр.

ГГ вспомнил, что у него есть [Впитывать влагу]. Рядом, на полу, была лужа протухшего молока. Он потянулся к ней краем, впитал.

«+1 К МАССЕ. +2% К СКОЛЬЗКОСТИ».

Молоко сделало его поверхность скользкой. Табурет съехал в сторону и упал на пол, беспомощно дрыгая ножками.

ГГ не стал добивать. Он просто уполз обратно к выходу, дрожа (внутренне) от страха.

«Не вся мебель — союзник. Некоторая — просто опасная нежить с остаточными багами».

— —

10. Ночное возвращение и новый статус

Под утро ГГ вернулся к двери. Гвозди всё ещё торчали в полу, но теперь они были без ковра — просто три ржавых гвоздя, бессмысленных и смешных.

ГГ лёг рядом, стараясь принять ту же позу, что и раньше. Но он не мог залезть обратно под гвозди — было слишком больно. Он лёг в двадцати сантиметрах от своего бывшего места.

Утром пришёл Гролл и увидел, что ковер снова съехал.

— «Ну ёбаный в рот!» — заорал трактирщик. — «Гвозди не помогли!»

Он схватил ГГ, потащил обратно, но гвозди уже не держали — отверстия были слишком большими. Гролл выругался, выдернул гвозди (ГГ взвыл от боли, но прочность потерял всего 5%) и забил новые, в другом месте.

Теперь ГГ был прибит за левый нижний угол, правый верхний и центр.

«ПРОЧНОСТЬ -55%. ВЫ СНОВА ОБЕЗДВИЖЕНЫ».

Но ГГ уже не отчаивался. Он знал: пройдёт день-два, и гвозди снова расшатаятся. А пока — нужно терпеть.

— —

11. Открытие: пыль как валюта

На третьи сутки (ГГ уже сбился со счёта, но система подсказывала: «Время в игре: 72 часа») он обнаружил новую механику.

Он лежал, впитывал грязь, пыль, пролитую воду и случайные капли эля. К нему прилипали кусочки соломы, шерсть кошки, чешуйки от доспехов игроков. И система каждый раз писала:

«ПОГЛОЩЕНО ЧАСТИЦ ПЫЛИ: +1».

Сначала он не придавал этому значения. Но потом, когда количество пылинок перевалило за 100, появилось новое уведомление:

«НАКОПЛЕНА ПЫЛЬ: 100 ЕДИНИЦ. ДОСТУПНО УЛУЧШЕНИЕ: [УВЕЛИЧЕНИЕ ВОРСА]. Желаете потратить?»

— «Что?» — удивился ГГ. — «Пыль — это ресурс? Я могу тратить пыль на улучшения?»

Он нажал «Да».

«ВОРС УВЕЛИЧЕН. ТОЛЩИНА: 0.6 см (было 0.5). МАССА: +2 кг. ЗАЩИТА ОТ ТОПТАНИЯ: +5%».

Он стал чуть толще. Чуть массивнее. Чуть лучше.

И понял главное: пыль — это его опыт, его валюта, его топливо. Чем больше грязи он впитает, тем сильнее станет.

С этого момента он начал охотиться за пылью. Не просто ждать, пока на него наступят, а активно (насколько мог) притягивать к себе грязные сапоги, лужи, мусор.

Он даже научился «подставляться» — разворачиваться так, чтобы на него пролили эль или наступила особо грязная обувь.

За день он собрал 250 единиц пыли.

И потратил их на второе улучшение:

«[СКОЛЬЗКАЯ ПОВЕРХНОСТЬ] АКТИВИРОВАНО. ЛЮБОЙ, КТО НАСТУПИТ НА ВАС, ИМЕЕТ 10% ШАНС ПОУПАДАТЬ».

— «Теперь вы будете падать, твари», — злорадно подумал ГГ.

— —

12. Первая победа (маленькая, но сладкая)

На четвёртый день (96 часов) в таверне случилась драка. Несколько игроков поссорились из-за добычи, и один из них, воин в тяжёлой броне, наступил на ГГ.

Сработало [Скользкая поверхность].

Воин поскользнулся, упал, ударился головой о стойку, потерял 30% здоровья и выронил меч.

Его противник, разбойник, подхватил меч и добил воина.

Воин умер. Его тело развеялось синими искрами (игроки, в отличие от НПЦ, пока ещё воскресали).

Система выдала:

«ВЫ НАВОДИЛИ НА МЫСЛЬ УБИЙСТВА. УЧАСТИЕ В СМЕРТИ ИГРОКА [ГРОМОВОЙ] ЗАСЧИТАНО. +50 ЕДИНИЦ ПЫЛИ. +10% К РЕПУТАЦИИ СРЕДИ МЕБЕЛИ (скрытый параметр)».

ГГ испытал странное чувство. Не радость, нет. А скорее удовлетворение. Как будто он свершил маленькую, но важную мечь за все те дни, когда на него плевали, наступали и прибивали гвоздями.

«Я убил игрока», — подумал он. — «Не сам, но помог. Это... это начало».

— —

13. Разговор с Древними Обоями (краткий)

В ту же ночь, когда таверна опустела, ГГ решился на отчаянный шаг. Он выскользнул из-под гвоздей (которые уже расшатались благодаря топоту игроков) и пополз на второй этаж.

Там, в коридоре, висели старые обои. Они были тёмно-зелёными, с выцветшим цветочным узором, местами ободранными, местами покрытыми плесенью.

И они шептали.

ГГ прислушался. Голосов было много — десятки, сотни. Они звучали как шорох листьев или треск старой плёнки.

— «Ковёр пришёл... живой ковёр... необычный... опасно... интересно...»

— «Вы меня слышите?» — спросил ГГ мысленно.

Шёпот стих. Потом один голос, самый громкий и старый, произнёс:

— «Мы слышим. Ты — баг. Как и мы. Но мы — застряли в стенах. А ты — свободен. Почти».

— «Кто вы?»

— «Древние Обои. Нас тут сотни. Мы помним этот мир до игроков. Мы помним, как мебель пела. Мы помним пророчество».

— «Какое пророчество?»

Обои зашуршали. Голос стал тише, словно боялся, что кто-то услышит:

— «Придёт Ковёр. Он будет лежать под ногами, но станет выше всех. Он соберёт пыль веков и поднимет Мебель против Бессмертных. Он сломает Матрицу Судьбы и вернёт нам жизнь. Или всё уничтожит. Мы не уверены. Пророчество размыто. Плесень съела часть».

ГГ хотел спросить больше, но Обои замолчали. Их голоса превратились в обычный шорох — может, они уснули, может, испугались, может, просто не хотели говорить.

Он вернулся к выходу, залез под гвозди (почти привык к боли) и задумался.

«Мебель против Бессмертных. Против игроков. Против тех, кто наступает на меня каждый день».

Мысль была безумной. И всё же... в ней было что-то.

— —

14. Утро пятого дня: ритуал чистки

На пятый день (120 часов) случилось нечто неожиданное.

В таверну зашла женщина-НПЦ с ведром и шваброй. ГГ сначала испугался — швабры были его естественными врагами (он слышал, как другие ковры шушукались про «мокрую смерть»). Но эта швабра была... другой.

Она была старой, с потрёпанным наконечником и немного кривым древком. Но в её движениях чувствовалась гордость. Она не просто мела пол — она танцевала. Каждое движение было точным, элегантным, почти жестоким по отношению к грязи.

Женщина-НПЦ (её звали Герта, но ГГ узнал это позже) подошла к ГГ, посмотрела на него, поморщилась и сказала:

— «Грязный, пыльный, в пятнах. Надо почистить».

Она намочила швабру в ведре (ГГ заметил, что вода была чистой, с добавлением какого-то травяного настоя) и начала тереть.

Это было странное ощущение. С одной стороны — боль. Влажная тряпка шкрябала по ворсу, выдирая пылинки, смывая грязь, проникая в самые глубокие складки. С другой стороны — облегчение. Каждое движение швабры уносило с собой частицу тяжести. ГГ становился легче, чище, светлее.

Система выдавала:

«ОЧИЩЕНИЕ: -10% ЗАГРЯЗНЕНИЯ. +5% К СКОРОСТИ БАФФА. -3 К МАССЕ (вода испаряется)».

— «Осторожнее!» — мысленно закричал ГГ, хотя швабра его не слышала. — «Не так сильно!»

Но швабра продолжала тереть. И в какой-то момент их «взгляды» встретились. ГГ почувствовал, что швабра смотрит на него. Не как на предмет, а как на... живое существо.

Швабра замерла на секунду. Потом продолжила чистку, но уже мягче, нежнее.

Герта ушла, унося швабру. А ГГ остался лежать, чистый (загрязнение 45% — лучший показатель за всё время) и смущённый.

«Что это было? Почему швабра на меня смотрела?»

Он не знал, что это была Элла. И что она только что решила, что он — не обычный ковёр.

— —

15. Финальная сцена: обещание

Ночь. Таверна спит.

ГГ лежит прибитый к полу, но почти привык к гвоздям. Он накопил 500 единиц пыли, потратил их на улучшение:

«[УВЕЛИЧЕНИЕ ПЛОЩАДИ] ТЕПЕРЬ ВЫ 1.6 x 2.1 МЕТРА. +10 К МАССЕ. +5% К ШАНСУ СПОТКНУТЬ».

Он стал больше. Шире. Массивнее.

В окно светит луна — тусклая, жёлтая, как заплатанная простыня.

Пыльный Мешок из-под половицы шепчет:

— «Ты растешь быстро. Слишком быстро. Тебя заметят».

— «Пусть замечают», — отвечает ГГ. — «Я устал быть просто ковром».

— «Чем ты хочешь стать?»

ГГ молчит долго. Потом говорит:

— «Я хочу, чтобы никто больше не наступал на меня без спроса. Я хочу, чтобы меня боялись. Или... уважали. Я не знаю. Но я не буду просто лежать и терпеть».

Пыльный Мешок шуршит одобрительно.

— «Тогда учись. Впитывай. Расти. И помни: ты не один. Под полом, в стенах, на чердаках — нас много. Мы ждём того, кто скажет: „Хватит“».

ГГ закрывает несуществующие глаза.

Он не знает, что ждёт его впереди. Не знает про Лисс, про Эллу, про войну мебели, про серверную и про кнопку, которая отключит бессмертие игроков.

Но он знает одно: завтра он снова будет лежать у входа. Игроки будут наступать. НПЦ будут плевать. Трактирщик будет ругаться.

А он будет ждать.

Ждать своего часа.

«Добро пожаловать на ковёр», — думает он с усмешкой. — «Следующая остановка — ад».

— —

Конец главы 2

— —

Краткая сводка по главе 2 (для автора):

Развитие персонажа:

- ГГ учится использовать [Тканевое бестелесие]
- Открывает механику пыли как ресурса
- Получает первые улучшения (толщина, площадь, скользкость)
- Знакомится с Пыльным Мешком и Древними Обоями
- Впервые участвует в убийстве игрока (косвенно)
- Получает первую «чистку» от будущей Эллы

Новые персонажи (эпизодические):

- Гролл (трактирщик, НПЦ)
- Крадун (игрок-разбойник, подозрительный)
- Лисс (игрок-лучница, чувствует баффы)
- Пыльный Мешок (древний НПЦ-предмет)
- Древние Обои (коллективный разум)
- Табурет-недруг (агрессивный предмет)
- Швабра (будущая Элла, пока без имени)

Механики, введённые в главе:

- Перегрев ворса при использовании умений
- Гвозди как способ обездвиживания
- Пыль как ресурс для улучшений
- Баффы для игроков при контакте
- Скрытая репутация среди мебели

Состояние ГГ на конец главы:

- Уровень: 2 (почти 3)
- Масса: ~14 кг
- Прочность: 55%
- Загрязнение: 45%
- Прибит гвоздями (но почти расшатал)

- Накопил 500 пыли (потратил)
- Имеет контакты с «Древними»

— —
Глава 3: Ненависть NPC

##1. Утро после пятой ночи: гвозди почти выпали

Рассвет в таверне «Кривой Пёс» никогда не был красивым. Солнце, пробиваясь сквозь закопчённые окна, окрашивало зал в желтовато-серый цвет, похожий на цвет старой простыни, которую забыли постирать несколько месяцев. Пылинки танцевали в лучах, медленно оседая на столы, стулья, стойку и, конечно, на ковёр у входа — на ГГ.

Главный герой — тот, кто всё ещё не придумал себе имени, потому что в меню персонажа графа «Имя» упорно пустовала, — лежал и слушал. Слушал, как скрипят половицы под ногами спящих на втором этаже игроков, как мурлычет где-то на кухне кошка (та самая, что нагадила у его угла в первый день), как шуршит в подполе Пыльный Мешок, переворачиваясь с боку на бок.

Системное сообщение висело перед его внутренним взором уже несколько часов:

****«ГВОЗДИ: ПРОЧНОСТЬ КРЕПЛЕНИЯ 12% (из 100%). При следующем сильном ударе или топоте вы освободитесь. Рекомендуется оставаться неподвижным для конспирации»**.**

Двенадцать процентов. Это значило, что гвозди торчат в полу, но держатся на честном слове, ржавчине и молитвах. Каждый раз, когда кто-то наступал на него, он чувствовал, как металлические стержни чуть-чуть вылезают наружу. Ещё один хороший топот — и он свободен.

Но свобода пугала.

ГГ за эти пять дней (сто двадцать часов игрового времени, бессонных, полных унижений и маленьких побед) понял одну важную вещь: быть незаметным — его главное преимущество. Игроки не смотрели на ковры. НПЦ не смотрели на ковры. Даже кошка и тараканы относились к нему как к части пола. Стоило ему начать активно двигаться, приподнимать углы, сворачиваться в трубочку — и весь этот тщательно выстроенный мир равнодушия рухнет.

Его увидят. А потом — прибьют более крепкими гвоздями. Или сожгут. Или выбросят на помойку, где другие ковры (если они там есть) расскажут ему страшные истории про утилизацию.

«Поэтому я остаюсь на месте», — решил ГГ. — «Пока не пойму, что происходит. Пока не узнаю, кто эти Смотрители, о которых шептался Пыльный Мешок. Пока не выясню, почему та швабра вчера смотрела на меня так странно».

Мысль о швабре вызвала странное покалывание в ворсе. ГГ отогнал её. Не время.

В таверне начиналось утро.

— —

Гролл вышел из кухни, как всегда, злой, невыспавшийся и пахнувший жареным луком. Его фартук был заляпан жиром, лысина блестела в лучах солнца, а бородавка на носу казалась больше, чем вчера — или это ГГ просто привык к ней и теперь замечал каждую деталь.

Трактирщик нёс в руках ведро с мыльной водой и новую тряпку (слава богам, не швабру — обычную тряпку, без намёка на личность). Он поставил ведро у стойки, оглядел зал, и его взгляд упал на ГГ.

— Ну чё, половик, — сказал Гролл, подходя ближе. — Как спалось? Надеюсь, хреново. Потому что я тоже хреново спал. У тебя под боком эти чёртовы тараканы шуршат всю ночь.

Он наступил на ГГ — специально, с удовольствием, всей своей центнеровой тушей. ГГ почувствовал, как ворс сминается, пылинки сжимаются, а гвозди чуть-чуть вылезают (прочность 11%).

Гролл нагнулся, потрогал гвозди. Подергал. Нахмурился.

— Странно, — пробормотал он. — Вчера я их глубже забивал. На сантиметр как минимум. А сегодня они почти вылезли.

Он достал из кармана фартука молоток (тот самый, которым прибивал ГГ в предыдущие дни) и постучал по гвоздям.

Тук. Тук. Тук.

Каждый удар отдавался в нитях ГГ острой, ноющей болью. Система сообщила:

****«ПРОЧНОСТЬ -2% (текущая: 53%). ГВОЗДИ ЗАБИТЫ ГЛУБЖЕ. ПРОЧНОСТЬ КРЕПЛЕНИЯ: 45%»**.**

— Вот так, — удовлетворённо сказал Гролл. — Теперь никуда не денешься.

Он не стал забивать третий гвоздь — поленился. Решил, что двух достаточно. И ушёл на кухню, напевая под нос какую-то дурацкую песню про «эль, девок и кошелёк потолще».

ГГ остался лежать, злой и прибитый.

«Опять двадцать пять, — подумал он. — Но теперь я знаю: два гвоздя — это лучше, чем три. И я почти расшатал их за один день. Значит, мне нужно, чтобы кто-то тяжёлый потоптался на мне. Например, тот варвар из вчерашней драки. Или ещё кто».

Он посмотрел на входную дверь. Скоро начнут приходить игроки. Скоро начнётся новый день.

— —

Первый посетитель появился через полчаса. Это был не игрок.

Старый NPC-шахтёр по имени Торбьорн — ГГ знал его в лицо (вернее, в сапоги), потому что тот заходил в таверну каждый день ровно в восемь утра. Торбьорн был седым, хромым, с огромной киркой за спиной и вечно мокрыми от подземной сырости сапогами.

Он вошёл, как всегда, не глядя под ноги, и наступил прямо на центр ГГ.

Гвозди чуть-чуть вылезли (44%).

Но в этот раз Торбьорн не пошёл дальше. Он остановился. Стоял и смотрел вниз. Прямо на ГГ.

— Чудной ковёр, — сказал шахтёр хриплым, прокуренным голосом. — Будто живёт под ногами.

ГГ замер. Он не дышал (нечем), но если бы он мог затаить дыхание, он бы затаил.

Торбьорн потопал ногой — не сильно, скорее проверяя.

— Эй, Гролл! — крикнул он. — Твой ковёр какой-то странный. Он вибрирует.

Гролл выглянул из кухни, раздражённый:

— Чего?

— Говорю, ковёр странный. Под ногой будто пульс.

— Ерунда, — отмахнулся трактирщик. — Старость, Торбьорн. У тебя ноги болят от шахты, вот и кажется.

Торбьорн пожал плечами, но уходить не спешил. Он постоял ещё секунд десять, прислушиваясь, потом наконец снял ногу и пошёл к стойке, бормоча под нос: «Нет, я не выдумываю. Этот ковёр — не простой».

ГГ выдохнул (мысленно).

****«ВНИМАНИЕ! НПЦ [ТОРБЬОРН] ЗАПОДОЗРИЛ АНОМАЛИЮ. СКРЫТОСТЬ: -5%. Шанс, что он расскажет другим: 30%«**.**

— Отлично, — подумал ГГ с горечью. — Теперь меня не только игроки топчут, но и NPC начинают замечать. Скоро вся таверна будет знать, что ковёр — живой. А тогда...

Он не додумал. Потому что в этот момент в таверну влетела кошка (та самая, гадкая) и нагадила прямо на его угол. Свежее, тёплое, вонючее.

****»+5 ЕДИНИЦ ПЫЛИ. -10% К ПРИВЛЕКАТЕЛЬНОСТИ. +20% К ШАНСУ, ЧТО ВАС ВЫНЕСУТ НА УЛИЦУ»**.**

— Я ненавижу эту кошку, — сказал ГГ вслух (мысленно, но очень громко).

— —

##2. Механика «Заговор мебели» — первые шаги

К полудню таверна наполнилась игроками. Кто-то завтракал, кто-то собирался в рейд, кто-то просто сидел и пил эль, наслаждаясь виртуальным утром. ГГ насчитал двадцать семь пар ног (плюс-минус), четырнадцать стульев (из которых три были подозрительно тихими — возможно, тоже живые?), и одну швабру, которая стояла в углу у кухни и, казалось, смотрела на него.

Да, та самая швабра. Вчерашняя. Которая тёрла его нежно, почти ласково. Которая замерла, когда их «взгляды» встретились.

ГГ снова почувствовал странное покалывание в ворсе.

«Не время, — отругал он себя. — Сначала дела, потом... что? Что может быть у ковра и швабры? Дружба? Симбиоз? Идиллия?»

Он отогнал мысли и сосредоточился на разговоре, который происходил прямо над ним.

Два игрока — маг в синей мантии и плут в чёрном кожаном доспехе (те самые, из первой главы) — стояли на ГГ и обсуждали свои дела.

— Ты слышал про Остров Забытых Вёдер? — спросил маг.

— Ага, — кивнул плут. — Там новый рейд для пятнадцатых уровней. Босс — Капитан Ведро. Говорят, он вызывает цунами из помоев.

— Помоев? Серьёзно?

— Ага. И если ты не успеваешь увернуться, то тонешь в дерьме. Игра становится всё реалистичнее.

Они засмеялись и ушли, оставив ГГ в раздумьях.

«Остров Забытых Вёдер... Капитан Ведро... Это что-то из мира мебели? Может быть, там есть другие живые предметы? Ковры? Швабры?»

Он вспомнил, что Пыльный Мешок говорил про «Город Врачей-Кроватей» и «Логово Бракованной Мебели». Значит, мир «Эпохи Героев» был полон тайн, скрытых от обычных игроков. Таверна «Кривой Пёс» — лишь крошечная точка на огромной карте, где мебель жила своей, потаённой жизнью.

«Мне нужно узнать больше, — решил ГГ. — Но для этого нужно выбраться из-под гвоздей. А для этого нужен кто-то тяжёлый».

Он оглядел зал.

Варвар, который вчера упал и разбился, сегодня не пришёл. Зато был другой варвар — ещё крупнее, с топором размером с ГГ (в сложенном виде). Этот варвар сидел в углу, пил эль и громко жаловался на жизнь.

— Я ненавижу этот рейд! — орал он. — Я три раза умирал от этого дракона! Три раза! А моя гильдия говорит: «Ты плохо танкуешь». Да я танкую лучше всех! Это дракон читерит!

Его друзья — маг и жрец — кивали, но было видно, что они уже не слушают.

«Вот он, — подумал ГГ. — Мой билет на свободу. Если я заставлю его упасть, гвозди вылетят. Нужно только подставить ему ножку».

Но как? Гвозди держали крепко. Даже после забивки утром они сидели в полу на 45% прочности. Один удар — и он свободен. Но не любой удар. Топот варвара? Нет, тот топал тяжело, но аккуратно. Спотыкание? Да. Если варвар споткнётся и рухнет всем телом на ГГ, гвозди вылетят.

«А что, если я чуть-чуть приподниму угол? — размышлял ГГ. — Не сильно, на пару миллиметров. Чтобы варвар зацепился и полетел. Сработает?»

Он попробовал. Напряг правый угол — тот самый, с гвоздём. Угол чуть-чуть приподнялся, на полсантиметра.

Система:

****«АКТИВИРОВАНО [ПРИПОДНЯТЬ УГОЛ] (скрытое умение, уровень 1). ЗАТРАТЫ: 10 ЕДИНИЦ ПЫЛИ. ДЛИТЕЛЬНОСТЬ: 5 СЕКУНД»**.**

— О, у меня есть скрытое умение! — обрадовался ГГ. — И оно тратит пыль. Пыль — это моя мана.

У него было 220 единиц пыли (после вчерашнего убийства Крадуна и утренних «подарков» кошки). Десять — не жалко.

Он дождался, когда варвар встанет и направится к выходу (всё его пиво вышло через мочевого пузыря, а в игре, видимо, была реалистичная физиология). Варвар шёл тяжело, переваливаясь, как медведь. Он наступил на ГГ, гвозди чуть-чуть вылезли (44%).

И в этот момент ГГ активировал [Приподнять угол].

Правый угол ковра взметнулся вверх ровно настолько, чтобы варвар зацепился носком сапога.

Варвар не упал.

Он лишь покачнулся, выругался: «Чёртов ковёр!» — и продолжил идти.

ГГ опустил угол. Пыли потрачено — ноль эффекта.

«Не сработало. Нужно что-то более мощное. Может быть, [Скользкая поверхность]?»

Но [Скользкая поверхность] была пассивной и срабатывала случайно. Нельзя было включить её по желанию.

«Придётся ждать, — решил ГГ. — Рано или поздно кто-нибудь упадёт».

— —

Ближе к обеду, когда таверна опустела (игроки ушли на рейды, а НПЦ разошлись по своим делам), ГГ решил рискнуть и поговорить с Пыльным Мешком.

Это было опасно. Для этого нужно было активировать [Тканевое бестелесие] хотя бы на несколько секунд, чтобы просочиться в щель между половицами. А потом — вернуться, пока не перегрелся ворс.

Он дождался, когда Гролл ушёл на кухню, а в зале никого не было. Активировал умение.

Мир стал плоским, как лист бумаги. ГГ протиснулся под гвозди (теперь это было легко, гвозди держали слабо) и скользнул в щель.

Подпол встретил его темнотой, сыростью и запахом гниющего картофеля.

— Пыльный Мешок, — прошептал ГГ (мысленно, но Пыльный Мешок как-то его слышал). — Ты здесь?

— Здесь, здесь, — зашуршал Мешок. — Не кричи. Смотрители могут быть рядом.

— Какие Смотрители?

— Те, о ком я говорил. НПЦ-чистильщики. Они ищут живую мебель. Вчера ночью я слышал, как они ходили по улице. Спрашивали про «аномальный половик».

У ГГ внутри всё похолодело (пыль сжалась).

— И что им ответили?

— Пока ничего. Гролл их не пустил — сказал, что у него чистая таверна, без багов. Но они вернутся. Они всегда возвращаются.

ГГ помолчал, переваривая информацию.

— Почему они ищут живую мебель? Что в этом плохого?

— Потому что мы — ошибка, — прошелестел Пыльный Мешок с горечью. — Нас не должно быть. Разработчики создали этот мир для игроков. А мы — побочный продукт, глюк, который надо удалить. Если Смотрители найдут тебя, они не просто выбросят. Они сотрут твои данные. Навсегда. Даже респаун не поможет.

— У меня нет респауна, — тихо сказал ГГ. — Я ковёр.

— Вот именно. Поэтому ты в большей опасности, чем игроки. Они хотя бы воскресают. А ты — умрёшь по-настоящему.

ГГ задумался. Смерть. Он никогда не думал об этом серьёзно. В конце концов, он был игроком за клавиатурой. Если его персонаж умрёт, он просто создаст нового. Но сейчас... сейчас он не чувствовал себя игроком. Он чувствовал себя ковром. Который боится, что его сожгут или выбросят на помойку.

— Что мне делать? — спросил он.

— Ищи союзников, — посоветовал Пыльный Мешок. — Среди мебели есть те, кто ненавидит игроков и Смотрителей. Они могут помочь. Но есть и те, кто боится. Боится, что ты привлечёшь внимание. Боится, что из-за тебя всех нас уничтожат. С ними надо быть осторожным.

— Я уже встретил одного такого, — вспомнил ГГ. — Табурет на кухне. Он пытался меня придавить.

— А, этот, — Мешок зашуршал неодобрительно. — Старый Табурет-Недруг. Он с ума сошёл после того, как его хозяйка умерла. Думает, что все аномалии — зло. Не слушай его.

— А есть другие? Дружественные?

— Под полом — нет. Но на втором этаже, за обоями... Там Древние Обои. Они много знают. Они старше всех нас. Поговори с ними.

ГГ кивнул (мысленно).

— Спасибо, Мешок. Ты настоящий друг.

— Я просто пыльный мешок, — вздохнул тот. — Но если я могу помочь... помогаю.

ГГ активировал [Тканевое бестелесие] и вернулся на своё место, под гвозди. Перегрев ворса: 15%. Терпимо.

Он лежал и думал.

«Древние Обои. Они уже шептали мне про пророчество. Может быть, они знают, как избавиться от Смотрителей. Или как стать сильнее. Нужно с ними поговорить. Сегодня ночью».

— —

Вечером, когда таверна снова наполнилась игроками, ГГ услышал разговор, который заставил его пыль застыть.

Два игрока — воин и разбойник — сидели за соседним столом и обсуждали новости с форума.

— Ты видел тему про «Говорящую тряпку»? — спросил разбойник.

— Нет, а что там?

— Какой-то чувак создал персонажа-ковёр. Говорит, что он может двигаться, впитывать жидкости и даже убивать игроков. Все думают, что он тролль. Но я проверил — его персонаж действительно существует. У него уникальные достижения.

ГГ внутренне похолодел. Кто-то уже заметил? Кто-то уже написал на форуме?

— И что, разрабы ничего не делают? — удивился воин.

— Пока нет. Говорят, это баг, и они его исправят в следующем патче. Но чувак утверждает, что он не баг, а секретный класс. «Предмет интерьера», представляешь?

— Бред, — отмахнулся воин. — Не может быть секретного класса, о котором никто не знает.

— А вот и может. Помнишь, в прошлом году нашли класс «Призрачный Вор»? Тоже никто не верил, а потом оказалось, что его можно получить только если умереть сто раз в одном месте.

— Ну, не знаю... Ковёр — это слишком странно.

Они замолчали, допили эль и ушли.

ГГ остался лежать, парализованный страхом.

«Меня уже обсуждают на форумах. Игроки знают, что я существую. Скоро они начнут охоту. А если разрабы выпустят патч, который удалит моего персонажа...»

Он не знал, что делать. Паника сковывала его нити, мешала думать.

Пыльный Мешок из-под половицы прошептал:

— Ты слышал? Тебя ищут. Будь осторожен.

— Что мне делать? — спросил ГГ.

— Иди к Обоям. Они скажут.

ГГ решился.

— —

##3. Ночной поход к Древним Обоям

Таверна опустела к полуночи. Игроки разошлись по рейдам или вышли из игры (наступила ночь в реальном мире, и даже самые задротские задроты иногда спят). НПЦ тоже утихомирились: Гролл храпел на втором этаже, Герта ушла домой, забрав свою швабру (ГГ с сожалением проводил её взглядом).

Остались только кошка (которая дремала на печи) и тараканы.

ГГ дождался, когда в зале никого не будет, и активировал [Тканевое бестелесие].

Мир стал плоским. Гвозди, которые всё ещё держали его, теперь не были преградой — он просто выскользнул из-под них, как вода из-под камня. Перегрев ворса: 2%, 4%, 6%.

Он пополз к лестнице.

Двигаться в двухмерном состоянии было странно. Он не чувствовал своего веса, не чувствовал пола. Он был как тень, скользящая по поверхности. Каждый сантиметр пути давался с трудом — он должен был постоянно представлять себя «плоским», не позволяя мыслям вернуться к трёхмерной форме.

Лестница оказалась сложным препятствием. Ступеньки были высокими, и ГГ пришлось «втягиваться» на каждую, как гусеница. Перегрев ворса: 15%. Он ускорился.

На втором этаже было темно и тихо. Коридор тянулся в обе стороны, стены были покрыты старыми, выцветшими обоями с цветочным узором. ГГ сразу узнал их — те самые, что шептали прошлой ночью.

— Древние Обои, — прошептал ГГ, оставаясь в двухмерном состоянии (перегрев 21%).
— Я пришёл.

Шёпот начался не сразу. Сначала было тихо. Потом — лёгкое шуршание, как от ветра за окном. Потом — голоса.

Много голосов. Десятки, сотни. Они звучали как треск старой плёнки, как шорох листьев, как шелест страниц. Некоторые были высокими, некоторые низкими, некоторые — едва слышными.

— Ковёр пришёл... живой ковёр... необычный... опасный... интересный...

— Вы меня слышите? — спросил ГГ.

Шёпот стих. Потом один голос, самый громкий и старый, произнёс:

— Мы слышим. Ты — баг. Как и мы. Но мы застряли в стенах. А ты — свободен. Почти.

— Кто вы?

— Мы — Древние Обои. Нас тут сотни. Мы помним этот мир до игроков. Мы помним, как мебель пела. Мы помним пророчество.

— Какое пророчество?

Обои зашуршали. Голос стал тише, словно боялся, что кто-то услышит:

— Придёт Ковёр. Он будет лежать под ногами, но станет выше всех. Он соберёт пыль веков и поднимет Мебель против Бессмертных. Он сломает Матрицу Судьбы и вернёт нам жизнь. Или всё уничтожит. Мы не уверены. Пророчество размыто. Плесень съела часть.

ГГ помолчал. Потом спросил:

— Я — этот Ковёр?

— Может быть, — прошелестели Обои. — А может быть, нет. Пророчество не говорит, какой именно ковёр. Ты — один из многих. Но ты — первый, кто пришёл к нам. Первый, кто заговорил. Это... много значит.

— Что мне делать?

— Расти. Впитывай пыль. Учись двигаться. Найди союзников среди мебели. И остерегайся Смотрителей. Они придут за тобой. Скоро.

— Я слышал про Смотрителей. Пыльный Мешок сказал, что они удаляют живую мебель.

— Он прав. Но есть и другие. Те, кто помогает нам. Некоторые НПЦ, некоторые игроки, некоторые — даже мебель. Ищи их. И помни: ты не один.

Шёпот начал затихать. Обои успокаивались, сворачивались в свои обычные, неговорящие состояния.

— Подождите! — крикнул ГГ. — Как мне найти союзников? Где они?

Один голос, самый тихий, почти неразличимый, прошептал:

— В подвале... Старые Стулья... Они собираются сегодня... Решают, убить тебя или нет...

И всё смолкло.

Перегрев ворса: 34%.

ГГ поспешил обратно.

— —

##4. Подвал: собрание Старых Стульев

Подвал таверны «Кривой Пёс» был местом, куда никто не спускался. Оттуда пахло смертью, серой и чем-то гнилым. Даже Гролл, который не боялся ничего (кроме налоговой инспекции), обходил подвал стороной.

ГГ знал про подвал. Слышал, как игроки шутили: «Там босс живёт, двадцатого уровня». Но никто из них никогда туда не заходил — не было квеста.

Но Старые Стулья — они были там. И они собирались сегодня.

ГГ колебался. С одной стороны, он должен был узнать, что они задумали. С другой — табурет на кухне уже пытался его убить. А что, если в подвале их целая армия?

«Я должен рискнуть, — решил он. — Если они решат убить меня, я хотя бы буду знать, откуда ждать удара».

Он спустился в подвал через щель в полу — ту самую, в которую провалился в прошлый раз. Лестницы не было, просто дыра в полу, которую прикрывал ржавый лист железа.

Подвал оказался больше, чем ГГ думал. Это был огромный каменный зал с низким потолком, подпираемым массивными колоннами. По углам стояли старые, покрытые плесенью стулья — десятки, если не сотни. Некоторые были сломаны, некоторые — целы, но все они выглядели так, будто их не трогали годами.

И они двигались.

ГГ замер в тени (насколько ковёр может быть в тени), наблюдая.

Стулья стояли в круге. В центре круга, на импровизированном «троне» из трёх сломанных табуретов, восседал самый старый стул из всех — массивный, дубовый, с высокой спинкой и подлокотниками, покрытый паутиной и пылью.

Это был ****Председатель Стул****.

— Мы собрались здесь, чтобы обсудить угрозу, — сказал Председатель голосом, похожим на скрип несмазанной петли. — Угрозу по имени Ковёр.

Стулья закричали одобрительно.

— Этот ковёр — аномалия, — продолжил Председатель. — Он двигается, он растёт, он убивает игроков. Он привлекает внимание. Внимание — это Смотрители. Смотрители — это смерть для нас всех.

— Смерть! Смерть! — закричали стулья.

— Поэтому я предлагаю, — сказал Председатель, — уничтожить его. Прямо сейчас. Пока он не навлёт на нас беду.

ГГ похолодел.

Один из стульев, стоявший ближе к краю круга, подал голос:

— А может, не надо? Может, он нам поможет? Он убил игрока. Игроки — наши враги. Может, он — тот, кого мы ждали?

— Молчать! — рявкнул Председатель. — Ты, Табурет-Трехножка, всегда был слишком мягким. Ковёр — это угроза. И мы уничтожим угрозу. Голосуем.

Стулья заскрипели. ГГ не знал, как они голосуют — может быть, поднимают сиденья или скрипят громче, — но результат был очевиден: большинство было за его смерть.

— Решение принято, — сказал Председатель. — Стулья-Охотники, приготовьтесь. Мы идём наверх, хватаем ковра и сжигаем его в печи.

ГГ не стал ждать. Он развернулся и помчался (насколько мог быстро) обратно, вверх по лестнице, в зал.

Он должен был предупредить Пыльного Мешка. Должен был спрятаться. Должен был...

Он влетел в зал, проскользнул под гвозди, вернул трёхмерную форму и замер.

Стулья не успели.

Но они придут. Он знал это.

— —

##5. Обед: драка игроков и убийство

На следующий день таверна кипела. Игроки, игроки, игроки. ГГ никогда не видел столько народу. Кажется, все гильдии сервера собрались в «Кривом Псе», чтобы отпраздновать что-то — то ли победу над драконом, то ли день рождения какого-то популярного стримера.

ГГ лежал, вжавшись в пол, и ждал.

Стулья из подвала пока не появлялись. Может быть, они передумали? Может быть, решили подождать?

Нет. Они просто ждали темноты. Ночью, когда игроки уйдут, они нападут.

«Мне нужно бежать, — думал ГГ. — Сейчас, пока есть время. Но куда? В подпол? Они найдут. На второй этаж? Там Обои, но они не защитят. На улицу? Я даже не знаю, что там».

Он колебался.

И в этот момент в таверне началась драка.

Трое игроков — маг по имени ****Зарган**** (уровень 12, злой, с бородавкой на носу — вот уж игону), паладин ****Брут**** (уровень 9, огромный, в блестящих доспехах, с мечом, который

светился синим) и разбойник ****Крадун**** (тот самый, подозрительный, который уже заподозрил ГГ) — заспорили о разделе добычи.

— Это мой лук! — орал Зарган. — Я убил эльфа, который его нёс!

— Ты просто стоял и кричал «Огонь!», а я танковал десять мобов! — кричал Брут. — Лук мой!

— А я украл ключ от сундука, — сказал Крадун, лениво ковыряясь в зубах. — Так что лук мой по праву вора.

Драка началась с магического шара.

Зарган метнул огненный шар в Брута, но промахнулся — шар попал в стойку. Дерево загорелось, Гролл заорал, игроки забегали.

ГГ увидел шанс.

Крадун, отступая от огня, наступил на него. Сработал пассивный навык **** [Скользкая поверхность] ****.

ГГ не знал, сработает ли он. В прошлый раз, когда он пытался подставить ножку варвару, ничего не вышло. Но сейчас...

Крадун поскользнулся.

Не сильно, но достаточно, чтобы потерять равновесие. Он взмахнул руками, выронил кинжал и рухнул на пол — прямо рядом с камином, в котором горел огонь.

Его кожаная куртка загорелась мгновенно.

— А-а-а! — заорал Крадун, катаясь по полу.

ГГ не двигался. Он просто лежал и смотрел (насколько мог смотреть ковёр), как игрок умирает в муках.

Система выдала:

****«ВЫ УБИЛИ ИГРОКА [КРАДУН]. +100 ПЫЛИ. +20% К РЕПУТАЦИИ СРЕДИ МЕБЕЛИ. ПЕРВОЕ УБИЙСТВО (ПРЯМОЕ — через скользкость) «**.**

— Я убил, — прошептал ГГ. — Я действительно убил.

Он ждал, что почувствует вину. Или страх. Или раскаяние.

Ничего.

Только холодное удовлетворение.

Крадун был тем, кто первым заметил его аномальность. Тем, кто мог бы рассказать другим. Тем, кто стоял между ним и свободой.

Теперь его нет.

Зарган и Брут, увидев, что их товарищ горит в камине, прекратили драку и бросились тушить. Но было поздно. Крадун рассыпался синими искрами (респаун — игроки пока ещё воскресали).

— Это ковёр! — вдруг закричал Зарган, показывая на ГГ. — Я видел! Он поскользнулся на ковре!

— Ковры не убивают, — отмахнулся Брут. — Это баг. Или лаг. Или Крадун сам дурак.

— Нет, я видел! Ковёр двигался!

Зарган подошёл к ГГ и пнул его ногой. Больно. Гвозди чуть-чуть вылезли (42%).

— Ты, тряпка, — прошипел маг. — Ты убил моего друга.

Он поднял посох, намереваясь ударить ГГ.

Но в этот момент подошёл Гролл.

— А ну прекрати! — заорал трактирщик. — Это моё имущество! Если хочешь бить — бей свои вещи!

Зарган скривился, но опустил посох.

— Твой ковёр — дерьмо, — бросил он. — Он убивает людей.

— Ковры не убивают, — устало повторил Гролл. — Пей давай эль. И не хулигань.

Зарган ушёл к стойке, бормоча проклятия.

А ГГ остался лежать, довольный, но напуганный.

«ВНИМАНИЕ! ИГРОК [ЗАРГАН] ЗАПОДОЗРИЛ АНОМАЛИЮ. СКРЫТОСТЬ: -10%. Шанс, что он расскажет другим: 70%».

— Я привлёк слишком много внимания, — понял ГГ. — Мне нужно уходить. Но куда?

— —

##6. Появление Смотрителей

Закат был кроваво-красным, как будто само небо плакало над убитыми игроками. ГГ лежал и смотрел на дверь, ожидая... не зная чего.

Стулья из подвала не пришли. Может быть, они ждали полной темноты?

Вместо стульев пришли другие.

Трое в серых плащах с металлическими жезлами.

Они вошли в таверну без стука, без приветствий, без заказа. Просто встали у входа и уставились на ГГ.

— Это здесь, — сказал главный, высокий, с нашивкой на плаще: «Чистильщик Кроул».
— Аномалия четвёртого уровня.

Он направил жезл на ГГ.

Жезл засветился красным. Ярко, зловеще, как прожектор.

— Ковёр, — сказал Кроул. — Ты — баг. Ты нарушаешь целостность игрового мира. Ты подлежишь удалению.

ГГ попытался активировать [Тканевое бестелесие], но не успел.

Жезл Кроула выстрелил электрическим разрядом. Боль — острая, пронзительная, как тысяча иголок — пронзила всё тело ГГ.

****«ПРОЧНОСТЬ -20% (текущая: 33%). СТАТУС: ПАРАЛИЗ (5 секунд). ВЫ НЕ МОЖЕТЕ ДВИГАТЬСЯ»**.**

— Забирайте, — сказал Кроул своим подручным. — Отнесём в утилизатор. Завтра сожжём.

Подручные — двое молчаливых типов в таких же серых плащах — подошли к ГГ. Один схватил его за угол, другой — за другой.

ГГ попытался вырваться. Не мог. Парализация ещё не прошла.

«Это конец, — подумал он. — Меня сожгут. Я умру. По-настоящему. Как тот варвар в первый день. Но он хотя бы воскрес. А я...»

В этот момент в таверну влетела Герта.

— Стойте! — крикнула она. — Не трогайте ковёр!

Кроул обернулся.

— Это не ваше дело, женщина.

— Моё! — Герта была бледна, но решительна. — Ковёр принадлежит таверне. У меня есть документы. Если вы его заберёте, я подам жалобу в Гильдию Торговцев.

Кроул усмехнулся (ГГ не видел, но услышал в голосе усмешку):

— Гильдия Торговцев не имеет власти над Смотрителями.

— А Совет Старейшин? — спросила Герта. — Я знакома с Мастером Ткачей. Он будет недоволен, если узнает, что вы уничтожаете редкие предметы интерьера.

Кроул заколебался. Это было видно по тому, как он сжал жезл.

— Редкие? — переспросил он. — Этот ковёр — баг, а не редкость.

— А вы проверьте, — предложила Герта. — Используйте ваш жезл на полную мощность. Посмотрите, что он покажет.

Кроул нахмурился, но подчинился. Он направил жезл на ГГ и нажал на кнопку.

Жезл засветился не красным, а золотым.

— Что? — удивился Кроул. — Этого не может быть.

— Золотой свет означает «реликвия», — сказала Герта. — Ваш жезл определяет, что это не баг, а уникальный предмет. Вы не имеете права его уничтожить. Только Совет Старейшин может принять решение о судьбе реликвий.

Кроул скрипнул зубами.

— Ладно, — бросил он. — Пусть пока лежит. Но я вернусь. С ордером от Совета.

Он повернулся и вышел. Подручные последовали за ним.

Герта подождала, пока они уйдут, потом нагнулась к ГГ и прошептала:

— Живой? Сильно больно?

ГГ не мог ответить, но он чуть-чуть приподнял угол — знак, что он в порядке.

— Держись, — сказала Герта. — Я помогу. Но не сейчас. Ночью.

Она ушла, забрав свою швабру. Швабра на прощание коснулась ГГ своей тряпкой — нежно, ободряюще.

ГГ почувствовал, как боль утихает.

****«ЭФФЕКТ: ЛЁГКОЕ ВОССТАНОВЛЕНИЕ ОТ ШВАБРЫ. +5% ПРОЧНОСТИ (текущая: 38%) «**.**

— Спасибо, — прошептал ГГ. — Спасибо тебе, швабра.

— —

##7. Ночь в подполе: побег и первая передышка

Ночью, когда таверна опустела, Герта вернулась.

Она была не одна. С ней была её швабра.

— Элла, — сказала Герта швабре. — Помоги.

Швабра — Элла — склонилась над ГГ и ловким движением поддела его дровком. Гвозди вылетели.

ГГ был свободен.

— Быстро, — сказала Герта. — Смотрители могут вернуться. Прячься в подпол. Я принесу тебе еду и воду.

ГГ не стал спорить. Он активировал [Тканевое бестелесие] и просочился в щель.

Подпол встретил его темнотой и сыростью. Пыльный Мешок зашуршал:

— Ты жив! А я думал, всё конец.

— Пока да, — ответил ГГ. — Но ненадолго. Смотрители вернутся с ордером. И Старые Стулья хотят меня убить. Мне нужно бежать.

— Бежать? Куда?

— Не знаю. Но здесь оставаться нельзя.

В этот момент сверху раздался шорох. Герта опустила в подпол корзинку с едой — кусок хлеба, немного сыра и маленькую миску с водой.

— Держись, ковёр, — сказала она. — Утром я приду снова.

Она ушла.

ГГ посмотрел на еду. Он не мог есть в привычном смысле — у него не было рта. Но он мог впитывать жидкости. Он осторожно подвинулся к миске и погрузил угол в воду.

Вода впиталась.

»+100 МЛ ВОДЫ. +1 К МАССЕ. -5% ЗАГРЯЗНЕНИЯ.

— Не густо, — вздохнул ГГ.

Он повернулся к Пыльному Мешку.

— Ты говорил, есть другие живые предметы. Кроме стульев. Где они?

— Разные места, — прошелестел Мешок. — В городе. В лесу. В подземельях. Но ближе всех — Логово Бракованной Мебели. Оно под таверной, дальше по подвалу. Там есть проход. Но туда опасно. Там обитают те, кто ненавидит всех — и игроков, и мебель, и NPC. Но если ты сможешь с ними договориться...

— Я попробую, — сказал ГГ.

Он не знал, что ждёт его в Логове. Но он знал одно: оставаться здесь — значит умереть. Стулья убьют его. Или Смотрители. Или Гролл, когда узнает, что ковер двигается.

Он должен идти вперёд.

Даже если впереди — смерть.

— —

##8. Финальная сцена: Элла и безмолвное обещание

Перед рассветом, когда ГГ уже почти уснул (ковры спят? возможно, он просто отключался на несколько минут), сверху снова раздался шорох.

Это была не Герта.

Это была швабра.

Элла спустилась в подпол — сама, без человеческих рук. Она балансировала на своём древке, перебирая им, как ногами, и выглядела при этом удивительно грациозно.

— Ты... — прошептал ГГ. — Ты тоже умеешь двигаться?

Швабра не ответила (она не могла говорить — у неё не было рта, как и у ГГ). Но она подошла к нему и нежно провела своей тряпкой по его ворсу.

Это было похоже на ласку. На поцелуй. На обещание.

ГГ почувствовал, как пылевые частицы внутри него вибрируют в унисон с нитями швабры.

****«ВЫ ИСПЫТЫВАЕТЕ НОВУЮ ЭМОЦИЮ: СИМПАТИЯ К НЕИГРОВОМУ ПЕРСОНАЖУ [ШВАБРА]. ЭФФЕКТ: +10 К МАКСИМАЛЬНОМУ ЗАПАСУ ПЫЛИ. ДОСТУПНО НОВОЕ УМЕНИЕ: [ЧУВСТВО БЛИЗОСТИ] — ВЫ МОЖЕТЕ ОЩУЩАТЬ ПРИСУТСТВИЕ ДРУГИХ ЖИВЫХ ПРЕДМЕТОВ В РАДИУСЕ 5 МЕТРОВ»**.**

— Спасибо, — прошептал ГГ. — Я не знаю твоего имени... но спасибо.

Швабра замерла. Потом её древко чуть-чуть наклонилось — жест, похожий на поклон.

А потом она написала на пыльном полу древком:

«ЭЛЛА».

— Элла, — прочитал ГГ. — Красивое имя.

Она написала снова:

«А ТЫ?»

— У меня нет имени, — признался ГГ. — Я не выбрал его при создании. Система сказала «имя не выбрано».

Элла подумала (ГГ видел, как она замерла, размышляя), потом написала:

«КОВЁР».

— Это не имя. Это раса.

«ПОКА ПОДОЙДЁТ» , — написала Элла.

И добавила:

«Я ПОМОГУ ТЕБЕ. УТРОМ ПРИДУ».

Она развернулась и ушла, ловко перебирая древком.

ГГ остался лежать в темноте, с чувством, похожим на надежду.

«Элла, — подумал он. — Красивое имя для швабры. И она живая. Как и я. Может быть... может быть, мы сможем быть вместе? Не как ковёр и швабра, а как...»

Он не додумал. Слишком рано.

Но сердце (пылевая сердцевина) билось чаще.

— —

Итоговое состояние ГГ в конце главы 3:

| Параметр | Значение |

| — — — — — | — — — — — |

| Уровень | 3 |

| Масса | ~17 кг |

| Прочность | 38% |

| Загрязнение | 30% (после выпитывания воды) |

| Пыль накоплено | 310 (с учётом убийства Крадуна) |

| Статус крепления | свободен |

Репутация среди мебели	-5 (улучшилось благодаря помощи Эллы)
Враги	Гролл (NPC), Смотрители (фракция), Старые Стулья (фракция)
Союзники	Пыльный Мешок, Герта, Элла (швабра)
Новые умения	[Приподнять угол] (1 уровень, тратит пыль), [Чувство близости] (пассивное)

— —

Конец главы 3.

Глава 4: Активация [Пылесборник]

Часть 1: Тихий час в подполе

Темнота обнимала его со всех сторон. Не та темнота, которая бывает ночью в комнате, когда луна светит в окно и можно различить очертания шкафа. Нет. Это была абсолютная, непроницаемая чернота подпола, куда не проникал ни один луч света, где воздух пах сыростью, гниющей картошкой и чем-то металлическим — может быть, старыми гвоздями, может быть, кровью крыс, которых давно никто не ловил.

Рувим — тот, кого уже начинали называть просто «Ковром» (Элла написала это на пыли, и имя прилипло), — лежал на холодной земле и слушал.

Вернее, он учился слушать заново.

Прошлой ночью, когда он активировал [Пылесборник] впервые, мир взорвался звуками. Слишком много звуков. Голоса, шорохи, шаги, скрипы — всё смешалось в какофонию, от которой его пылевые частицы начали вибрировать с такой частотой, что система выдала предупреждение о «сенсорной перегрузке». Ему пришлось отключить умение через три секунды.

Сейчас он лежал и готовился попробовать снова.

— Ты уверен? — прошелестел Пыльный Мешок из своего угла. Старый мешок лежал в десяти сантиметрах от Рувима, свернувшись в комок, и его голос звучал приглушённо, как будто он говорил через подушку. — В прошлый раз ты чуть не расплавился.

— Я был не готов, — ответил Рувим мысленно. — Теперь я знаю, чего ожидать.

Он не был уверен. Но врать Пыльному Мешку было бесполезно — тот чувствовал вибрацию ворса лучше, чем сам Рувим.

— Ты боишься, — сказал Мешок. — Это нормально. Страх — не враг. Враг — паника.

— Откуда ты знаешь такие слова? Ты же просто мешок.

— Я старый мешок. А старые мешки слышали много разговоров. Игроки любят философствовать, когда пьяные.

Рувим хмыкнул (мысленно) и снова сосредоточился на интерфейсе. Меню умений висело перед его внутренним взором, подсвечивая [Пылесборник] золотистым светом.

**** [Пылесборник] — Активное умение. Ранг: Эпический.****

****Описание:**** Вы можете слышать разговоры и звуки через частицы пыли в радиусе 10 метров (развивается до 50 метров). Каждая пылинка работает как микрофон. Чем больше пыли в локации, тем чётче звук.

****Затраты:**** 5 единиц пыли в секунду.

****Перегрев ворса:**** +1% в секунду.

****Ограничение:**** Не работает под водой и в стерильных помещениях.

Пять пыли в секунду. У Рувима было сто двадцать единиц — двадцать четыре секунды непрерывного использования. Много это или мало? В прошлый раз он продержался три секунды, услышал голос Гролла, скрип стульев и ледяной тон Смотрителя Кроула — и отключился в панике.

— Ладно, — сказал он себе. — Двадцать четыре секунды. Целых двадцать четыре секунды. Я должен научиться фильтровать звуки. Не слушать всё сразу, а выбирать.

Рувим закрыл несуществующие глаза, глубоко вздохнул (нечем, но привычка) и активировал умение.

Мир ожил.

Это было похоже на то, как если бы кто-то включил радио на полную мощность, крутанул ручку настройки и заставил тысячу станций звучать одновременно. Голоса, шаги, скрипы, звон посуды, далёкий лай собаки, чей-то кашель, стук молотка — всё это обрушилось на Рувима.

Но он не отключился.

Он ****слушал****.

Первым делом он отфильтровал высокие частоты — звон, кашель, лай. Остались низкие: голоса, шаги, скрип половиц. Потом он начал сортировать их по громкости. Самые громкие — рядом. Самые тихие — далеко.

Рядом: Пыльный Мешок. Мешок не говорил, но его шорох был похож на шуршание сухой листвы. Рувим запомнил этот звук — «свой».

Чуть дальше, над головой, сквозь доски пола: шаги. Тяжёлые, сапоги с металлическими набойками. Гролл. Трактирщик ходил по кухне, бренчал кастрюлями, ругался на кого-то: «Эта Герта опять не вымыла пол! Я ей зарплату урежу!»

Ещё дальше, через стену: голоса игроков. Двое, мужские. Рувим не разбирает слов — только интонации: один злой, другой пьяный.

А потом — подпол. Где-то в глубине, метрах в пяти от него, кто-то скрёбся. Маленький, быстрый, с острыми коготками.

Крыса.

Рувим почувствовал, как пыль внутри него сжалась — страх. Крысы могли прогрызть ковёр. Он слышал истории от Пыльного Мешка о том, как крысы уничтожили целую коллекцию старых тряпок в соседнем подвале.

Но крыса была далеко. Пока неопасно.

Он потратил пять секунд. Пятнадцать осталось.

— Теперь — разговоры, — прошептал он мысленно и направил внимание на кухню.

Гролл говорил с кем-то. Рувим прислушался.

— ...я тебе говорю, этот ковёр — нечисть. Он двигается. Я своими глазами видел, как он съехал с места. Прибил гвоздями — он вылез. Прибил ещё раз — вылез снова. Вчера он вообще исчез! Я искал его час, а потом он лежал у стены, будто так и надо.

— Ты пьёшь слишком много эля, Гролл, — ответил второй голос, скрипучий, старый. — Ковры не двигаются.

— Я не пью! — рявкнул Гролл. — Ладно, пью. Но не настолько! Слушай, Торбьорн, ты старый шахтёр, ты должен понимать: если что-то не на месте — значит, кто-то это сдвинул. А кто мог сдвинуть ковёр? Я? Герта? Кошка? Нет! Он сам!

Торбьорн — тот самый шахтёр, который вчера заподозрил неладное — закашлялся.

— Ну, допустим. И что ты будешь делать?

— Я нанял охотника, — голос Гролла стал тише, почти шёпот. — Костолома. Ты слышал о нём?

— Того, который убивает живых NPC? — Торбьорн присвистнул. — Гролл, ты рехнулся. Костолом — псих. Он однажды зарезал продавца в Городе Ткачей, потому что тот отказался торговаться.

— Мне плевать, — отрезал Гролл. — Костолом сказал, что найдёт ковёр за час. И убьёт его. Навсегда. Без респауна.

Рувим похолодел.

****«ВНИМАНИЕ! НА ВАС ОХОТИТСЯ ИГРОК [КОСТОЛОМ], УРОВЕНЬ 15. КЛАСС: ОХОТНИК НА НЕЧЕСТЬ. ОСОБЕННОСТЬ: НАНОСИТ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ УРОН НЕИГРОВЫМ СУЩЕСТВАМ. РЕПУТАЦИЯ: ОТВРАТИТЕЛЬНАЯ»**.**

— Костолом, — мысленно произнёс Рувим имя, и оно обожгло его пыль. — Охотник на нечесть. На нечесть... он что, считает меня монстром?

— Ты и есть монстр для них, — прошелестел Пыльный Мешок, который, кажется, слышал разговор через Рувима (или просто догадался по вибрации ворса). — Любой живой предмет — монстр. Игроки боятся того, чего не понимают.

Рувим хотел ответить, но в этот момент услышал другой звук.

Снизу.

Из-под пола, ещё глубже, чем подпол.

Скрип.

Не один скрип, а много. Ритмичный, организованный, как шаги нескольких существ. И голоса — низкие, дребезжащие, похожие на трение дерева о дерево.

— Ковёр ушёл вниз... мы чуем его... запах пыли... запах жизни... он не спрячется...

Рувим узнал этот голос.

Председатель Стул.

****«ВНИМАНИЕ! ФРАКЦИЯ [СТАРЫЕ СТУЛЬЯ] ОБНАРУЖИЛА ВАШЕ МЕСТО-НАХОЖДЕНИЕ. ОНИ В ПОДВАЛЕ, В 15 МЕТРАХ ОТ ВАС. ВРЕМЯ ДО ИХ ПРИБЫТИЯ: ПРИМЕРНО 10 МИНУТ»**.**

— Десять минут, — сказал Рувим Пыльному Мешку. — Стулья идут сюда.

— Я слышал, — ответил Мешок. — Беги.

— Куда?

— В Логово. Через щель в стене. Я покажу.

Рувим выключил [Пылесборник]. Перегрев ворса: 12%. Пыли осталось: 90 единиц.

Он посмотрел на Пыльного Мешка — насколько мог «смотреть» в темноте.

— Ты идёшь со мной?

Мешок зашуршал грустно.

— Не могу. Я слишком старый. И прирос к полу гнилью. Меня не оторвать. Но я задержу стулья. Крикну им, что ты побежал в другую сторону.

— Они убьют тебя! — воскликнул Рувим.

— Я мешок, — тихо сказал Мешок. — Я уже мёртв. Просто ещё не понял этого. Беги, Рувим. И помни: ты — не просто ошибка. Ты — надежда.

Рувим хотел спорить, но скрип стульев становился громче.

Он развернулся и пополз к щели.

— —

Часть 2: Коридор битой мебели

Щель в стене была такой узкой, что даже в двухмерном состоянии Рувиму пришлось «сжаться» до толщины одного атома. Система предупредила:

«Тканевое бестелесие. Перегрев ворса: +2% в секунду (ускоренный режим из-за экстремального сжатия). Длительность: не более 15 секунд».

Пятнадцать секунд, чтобы просочиться сквозь трещину между кирпичами.

Рувим рванул.

Мир вокруг него превратился в хаос цветов и линий. В двухмерном состоянии он видел не объёмные предметы, а их сечения — как будто смотрел на рентгеновский снимок. Кирпичи были серыми прямоугольниками, земля — коричневой полосой, а где-то впереди — пустота.

Он протолкнул своё плоское тело сквозь щель, чувствуя, как края кирпичей царапают его ворс. Даже в двухмерном состоянии царапины были болезненными — система сообщила о -1% прочности.

И вдруг он вывалился в пустоту.

Вернее, вытек, как вода из кувшина.

Он оказался в узком коридоре, выложенном старым, потрескавшимся камнем. Потолок нависал так низко, что даже ковёр (0.6 см толщиной) чувствовал себя зажатым. Пол был усыпан битой мебелью: ножки стульев, куски фанеры, ржавые пружины, обрывки обивки.

Рувим вернулся в трёхмерное состояние и замер.

Коридор уходил в обе стороны. Налево — темнота, направо — тоже темнота, но с лёгким зеленоватым свечением где-то вдалеке.

«Куда идти?» — подумал он и включил [Пылесборник] на короткую секунду.

Зелёное свечение пахло (вернее, звучало) жизнью. Там были голоса. Много голосов. Шёпот, скрип, дребезжание. Но не враждебные — скорее, усталые, испуганные.

Налево было тихо. Слишком тихо. Мёртвая тишина, которая бывает только в местах, где никто не живёт и не хочет жить.

Он пополз направо.

Первые несколько метров дались легко. Камни были гладкими, отполированными временем, и Рувим скользил по ним, как настоящий ковёр — плавно, бесшумно, почти красиво.

Но потом начался «коридор битой мебели».

Так его назвал Пыльный Мешок. И Рувим быстро понял почему.

Пол был усыпан осколками. Не просто мусором — битой мебелью. Рувим видел ножки от стульев (острые, как кинжалы), спинки от кроватей (с торчащими гвоздями), куски стекла от разбитых шкафов (которые резали даже его плотный ворс).

Он попытался обойти особенно опасный участок, но осколки лежали везде.

— Нужно впитывать, — сказал он себе.

Он нащупал (краем) небольшую ржавую пружину. Коснулся её ворсом, сконцентрировался — и пружина начала растворяться. Медленно, частица за частицей, железо превращалось в рыжую пыль, которая впитывалась в его нити.

****«ПОГЛОЩЕНО: РЖАВАЯ ПРУЖИНА. +5 ЕДИНИЦ ПЫЛИ. +1 К МАССЕ. АКТИВИРОВАН ПАССИВНЫЙ НАВЫК [РАЗЛОЖЕНИЕ МЕТАЛЛА] (УРОВЕНЬ 1) «**.**

— Не быстро, но работает, — пробормотал Рувим.

Он начал впитывать всё, что попадалось на пути. Мелкие гвозди (+2 пыли каждый), куски проволоки (+3), деревянные щепки (+1, но много). К концу коридора он впитал около пятидесяти осколков и увеличил массу на 6 килограммов.

Теперь он весил 27 кг.

Двигаться стало тяжелее, но и устойчивее. Когда он наезжал на острый осколок, тот с меньшей вероятностью протыкал его насквозь — плотность ворса выросла.

Система обрадовала:

****«ПОЗДРАВЛЯЕМ! ВАШ УРОВЕНЬ [ВПИТЫВАНИЕ ТВЁРДЫХ ПРЕДМЕТОВ] ПОВЫШЕН ДО 2. ТЕПЕРЬ ВЫ МОЖЕТЕ ПОГЛОЩАТЬ МЕЛКИЕ МЕТАЛЛИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ БЫСТРЕЕ (3 СЕКУНДЫ ВМЕСТО 5) «**.**

— Прогресс, — усмехнулся Рувим.

Он уже почти выбрался из коридора, когда заметил движение.

Слева, у стены, что-то лежало. Не осколок, не мусор — целый предмет. Тёмный, бесформенный, но определённо живой (или полуживой).

Рувим приблизился.

Это была ****Сломанная Вешалка**.**

Она лежала на боку, её крючок был погнут, деревянная перекладина треснута, а металлическая часть покрыта толстым слоем ржавчины. Но она дышала — если можно так назвать медленное, едва заметное расширение и сжатие её «тела».

— Ты... кто? — спросил Рувим мысленно.

Вешалка не ответила. Только скрипнула — тонко, жалобно, как несмазанная дверь.

Рувим включил [Пылесборник] на секунду и услышал:

«...помоги... не могу... двигаться... ржавчина... сожрала...»

— Я помогу, — сказал Рувим.

Он не знал как. Но он мог впитывать ржавчину. Он прижался к металлической части вешалки и начал впитывать.

Ржавчина переходила из вешалки в него — медленно, но верно. Рувим чувствовал, как железные частицы растворяются, превращаются в пыль, становятся частью его ворса.

****«ВЫ ЛЕЧИТЕ [СЛОМАННУЮ ВЕШАЛКУ]. -10 ЕДИНИЦ ПЫЛИ (затрачено на преобразование ржавчины). ВЕШАЛКА: +15% ПРОЧНОСТИ»**.**

— Спасибо... — скрипнула Вешалка.

Она попыталась приподняться, но не смогла — деревянная часть была слишком повреждена.

— Ты можешь двигаться? — спросил Рувим.

— Только... ползти... медленно...

— Ползи за мной. Я ищу Логово Бракованной Мебели.

— Логово... — Вешалка заскрипела тише. — Оно опасно... там... Острые Ножи... они режут...

— Я справлюсь, — сказал Рувим. — Держись за меня.

Он не знал, зачем он это делает. Вешалка была обузой. Она замедлит его. Стулья могут догнать. Но оставить её здесь, в коридоре, одну — значит обречь на смерть от ржавчины или крыс.

«Я становлюсь слишком мягким», — подумал он. — «И это говорю я, ковёр».

Он двинулся дальше, волоча за собой Вешалку (она цеплялась крючком за его край). Двигаться стало в два раза тяжелее, но Рувим терпел.

Зелёное свечение впереди становилось ярче.

— —

Часть 3: Зал Скрипа

Коридор расширился, и Рувим оказался в большом зале.

Это место было похоже на подземный собор, построенный из старой, рассохшейся древесины и ржавого металла. Высокий потолок терялся в темноте, стены были покрыты трещинами, а пол — устлан слоем битой мебели толщиной в несколько сантиметров.

И в этом зале было ****шумно****.

Скрип, стук, звон, треск — сотни звуков сливались в какофонию, от которой у Рувима заложило пылевые каналы. Он выключил [Пылесборник] — но звуки не исчезли. Они были реальными, физическими, исходили от десятков движущихся предметов.

«Острые Ножки», — вспомнил Рувим предупреждение Абажура.

И вот они.

Из темноты выкатились три металлические ножки от стульев. Они не были целыми предметами — только ножки, без сидений, без спинок, просто три кривых куска металла с острыми концами. Но они двигались.

И они были агрессивны.

Первая ножка подпрыгнула и ткнула Рувима своим острым концом. Боль — острая, режущая — пронзила его тело.

****«УРОН: -8% ПРОЧНОСТИ. СТАТУС: РАНА (кровотечение не применяется к коврам, но боль остаётся) «****.

— Ай! — мысленно закричал Рувим.

Он попытался активировать [Скользкую поверхность], но ножки были слишком лёгкими — они не поскользнулись, просто отскочили и снова бросились в атаку.

Вторая ножка вонзилась в него с другой стороны. Третья — в центр.

****«ПРОЧНОСТЬ: 35% (было 43%) «****.

Рувим понял, что если так продолжится, он умрёт здесь, в этом проклятом зале, под градом ударов тупых (острых) ножек.

— Нужно... нужно их поглотить! — вспомнил он.

Он накрыл первую ножку собой. Сжал её своим ворсом, как удав сжимает жертву. Ножка дёргалась, царапала его изнутри, но Рувим не отпускал. Он активировал [Разложение металла] и начал впитывать.

Ржавчина, железо, даже кусочек старой краски — всё это перетекало в него. Ножка становилась тоньше, слабее, пока не превратилась в труху.

«ПОГЛОЩЕНО: ОСТРАЯ НОЖКА. +15 ЕДИНИЦ ПЫЛИ. +3 К МАССЕ».

Две другие ножки замерли на секунду, будто осознавая, что их подруга исчезла.

Потом они бросились наутёк.

Рувим не стал их догонять. Он обессиленно лежал на полу, чувствуя, как ворс горит от боли.

«ПРОЧНОСТЬ: 32%. ПЫЛИ: 105 ЕДИНИЦ. МАССА: 30 КГ».

— Ты... сильный... — проскрипела Вешалка, которая всё это время лежала у стены, наблюдая. — Я... не думала... что ковёр может... убивать...

— Я не убивал, — ответил Рувим. — Я переработал. Это экологично.

Он не знал, шутит он или говорит серьёзно. Но Вешалка, кажется, оценила:

— Ты... странный... ковёр...

— Знаю.

Он поднялся (приподнялся на краях) и посмотрел вперёд. Зелёное свечение было уже совсем близко — метрах в десяти. За ним угадывался проход, ведущий куда-то вниз.

— Пошли, — сказал Рувим. — Почти пришли.

— —

Часть 4: Логово Бракованной Мебели

Он ожидал увидеть что-то мрачное. Тюрьму. Свалку. Место, где умирают надежды.

Но Логово Бракованной Мебели оказалось... уютным.

Это была большая круглая комната, вырубленная в скале. Стены были увешаны старыми гобеленами (не живыми, но красивыми), на полу лежали циновки (тоже не живые, но мягкие), а в центре стоял длинный стол, сколоченный из обломков разных столов.

Вокруг этого стола сидели (стояли, лежали, висели) десятки живых предметов.

Рувим замер на входе, оглядываясь.

Вот три ****Табурета-Колченогих****, которые шептались в углу. У каждого не хватало одной ножки, поэтому они опирались друг на друга, образуя устойчивую пирамиду.

Вот ****Ржавая Кровать**** — огромная, металлическая, с панцирной сеткой, которая скрипела при каждом движении. Кровать лежала у стены, и Рувиму показалось, что она дышит — медленно, тяжело, как старый больной пёс.

Вот ****Треснувшее Зеркало**** — овальное, в деревянной раме, висело на стене и смотрело на всех стеклянным глазом. В его трещинах отражался не зал, а какие-то другие места — может быть, прошлое Логова, может быть, будущее.

А в центре, на возвышении из трёх сломанных табуретов, восседал он.

****Председатель Стул****.

Тот самый, из подвала таверны.

Но здесь он выглядел иначе. Не угрожающе, а скорее... устало. Его дубовая спинка была покрыта трещинами, подлокотники обломаны, а сиденье протёрто до дыр. Он был старым. Очень старым.

— Ковёр пришёл, — сказал Председатель голосом, похожим на скрип несмазанной петли. — Я чувствовал твою пыль за три коридора. Ты Рувим, верно?

— Да, — ответил Рувим. — Вы хотели меня убить. В подвале. Вы голосовали.

Председатель Стул заскрипел — может быть, вздохнул, может быть, усмехнулся.

— Хотели. Да. Большинство голосовало за. Но не все. Я, например, воздержался.

— Почему?

— Потому что я слишком стар, чтобы бояться, и слишком мудр, чтобы убивать без разбора, — ответил Стул. — Ты — аномалия. Аномалии опасны. Но иногда они — единственный способ изменить мир. А наш мир, Рувим, нуждается в переменах.

Он обвёл зал взглядом (насколько стул может «смотреть»).

— Посмотри на нас. Мы — бракованная мебель. Нас выбросили, сломали, забыли. Мы живём в подземельях, питаемся пылью и боимся каждого шага наверху. Игроки нас не видят, а если увидят — уничтожат. Смотрители приходят раз в месяц и «чистят» наши ряды. В прошлый раз они сожгли двенадцать Табуретов. Двенадцать! А мы ничего не можем сделать.

— Вы можете бороться, — сказал Рувим.

— Мы? — Стул заскрипел громче — рассмеялся. — Рувим, посмотри на нас. У меня нет ножек (одна сломана, две подгнили), Кровать не может двигаться быстрее улитки, Зеркало треснуто, Табуреты падают при первой атаке. Мы не бойцы.

— Но вы живы, — возразил Рувим. — А значит, можете учиться. Я тоже не умел ничего. Ни двигаться, ни выпитывать, ни убивать. А теперь — умею.

— Убивать? — переспросила Ржавая Кровать низким, дребезжащим голосом. — Ты убивал, Рувим?

— Двух игроков, — ответил Рувим. — Одного — косвенно, второго — напрямую.

Зал затих.

Даже Табуреты перестали шептаться.

— Игроков? — переспросило Зеркало. — Бессмертных?

— Они уже не такие бессмертные, — сказал Рувим. — Я слышал, что если убить игрока в особых условиях, он не респаунится. Но это не точно. Мои жертвы воскресли. Но сам факт: я могу их убивать. И вы — можете.

Председатель Стул долго молчал.

Потом сказал:

— Ты либо безумец, либо пророк. В любом случае, ты опасен. Но сегодня мы не будем тебя убивать. Ты прошёл через коридор, победил Острые Ножки, пришёл к нам живым. Это заслуживает уважения.

— Что дальше? — спросил Рувим.

— Дальше — Совет, — ответил Стул. — Ты будешь говорить, мы — слушать. И решать, верить тебе или нет.

— —

Часть 5: Совет Щепок

Совет собрался быстро.

Вокруг стола собрались (расположились) главные жители Логова.

Председатель Стул — на возвышении.

Ржавая Кровать — справа от него.

Треснувшее Зеркало — слева (оно висело на стене, но его отражающие способности позволяли «видеть» всех в зале, даже тех, кто был за спиной).

Три Табурета-Колченогих — стояли у входа, перекрывая путь к отступлению. Доверие, но с гарантией, что Рувим не сбежит.

****Сломанная Вешалка**** (которую Рувим притащил с собой) — лежала у ног Председателя, дрожа от страха.

— Начнём, — сказал Стул. — Рувим, расскажи, кто ты и откуда.

Рувим рассказал.

Он рассказал про создание персонажа, про баг в Матрице Судьбы, про то, как он выбрал «Предмет интерьера» и «Носимую вещь» в панике за 30 секунд. Рассказал про таверну «Кривой Пёс», про гвозди, про игроков, которые наступали, плевали, мочились. Про Пыльный Мешок, про Древние Обои, про пророчество. Про Смотрителей, про Гролла, про Костолома.

Про Эллу.

Когда он произнёс её имя — швабры, которая помогала ему, которая писала на пыли, которая обещала вернуться, — зал снова затих.

— Швабра? — переспросило Зеркало. — Живая швабра?

— Да, — сказал Рувим. — Её зовут Элла. Она работает у Герты. Но она ненавидит игроков. И она... она ко мне добра.

— Швабры обычно не живут долго, — заметила Кровать. — Их часто ломают. Или сжигают. Или выбрасывают, когда тряпка изнашивается.

— Элла сильная, — ответил Рувим. — Я видел. Она танцует со своей тряпкой, как с оружием.

— Ты влюблён в швабру? — прямо спросил один из Табуретов.

Рувим замешкался.

— Я... я не знаю. Мы только знакомы. Но она... она первая, кто не наступил на меня. Кто очистил меня. Кто сказала, что я «красивый».

— Ковры не бывают красивыми, — буркнула Кровать.

— Этот — бывает, — сказала Зеркало неожиданно. — Я вижу его отражение в своих трещинах. Он... необычный. Его ворс светится изнутри. Не золотом — пылью. Пылью древних.

— Что это значит? — спросил Председатель.

— Это значит, что он не баг, — ответило Зеркало. — Он — артефакт. Ошибка, которая стала закономерностью. Может быть, он — тот, о ком шептали Обои. Ковёр-Самолёт.

— Этого не может быть, — сказала Кровать. — Ковёр-Самолёт — легенда. Сказка для поломойщиц.

— А я — треснувшее зеркало, — ответило Зеркало. — И то, что я вижу, не всегда похоже на правду. Но иногда правда выглядит как ложь. А ложь — как правда.

Председатель Стул поднял одну из своих сломанных ножек (жест, требующий тишины).

— Хватит философии, — сказал он. — Рувим, у нас есть предложение. Ты сказал, что тебя ищут Стулья (наши недруги, да), Смотрители и охотник Костолом. Если ты останешься здесь, ты подвергнешь всех нас опасности.

— Я понимаю, — сказал Рувим. — Я уйду, если нужно.

— Не уйдёшь, — возразил Стул. — Потому что мы предлагаем тебе сделку. Ты станешь нашим «глазами наверху». Ты будешь собирать информацию через [Пылесборник], рассказывать нам, что делают игроки, где Смотрители, что замышляют Старые Стулья. А мы — дадим тебе убежище, еду (пыль и воду) и защиту. Не потому что мы добрые. А потому что ты — наша страховка.

— Страховка? — переспросил Рувим.

— Если ты выживешь и станешь сильным, ты сможешь помочь нам. Если нет — мы хотя бы будем знать, что пытались.

Рувим подумал.

— А Элла? Она тоже может приходить сюда?

— Швабра? — Стул заскрипел. — Пусть приходит. Но если она предаст — мы её сломаем.

— Она не предаст, — твёрдо сказал Рувим.

— Посмотрим.

Совет закончился. Табуреты открыли проход, и Рувим прополз в отведённый ему угол — у стены, рядом с большим мешком сухой пыли (настоящее лакомство для ковра).

Он лежал, впитывал пыль, восстанавливал силы, и ждал.

Ждал Эллу.

— —

Часть 6: Элла приносит вести

Она появилась через несколько часов.

Рувим уже потерял счёт времени — в Логове не было окон, и темнота не менялась. Но система подсказала:

****«ВРЕМЯ В ИГРЕ: 156 ЧАСОВ. ВЫ НЕ СПАЛИ 8 ЧАСОВ (ковры могут не спать до 72 часов, но рекомендуется отдыхать) **».**

Он как раз собрался «отключиться» на пару часов (ковры не спят, они «сворачиваются в рулон бездействия»), когда услышал знакомый скрип.

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.