



ИЗДАТЕЛЬСТВО «АСТ»  
ПРЕДСТАВЛЯЕТ СЕРИЮ «WARGAMES»

---

Алекс Кош.  
«ОДИНОЧКА. ПУТЬ МЕЧЕЙ»

Сергей Извольский.  
«ПРОЕКТ ДАНТЕ. СЕДЬМОЙ КРУГ»

Марк Кузьмин.  
«СКИДБЛАДНИР. КРОВЬ И ЖИЗНЬ»

Иван Суббота.  
«ТЕМНЫЙ ЭВЕРИ. АДЕПТ СМЕРТИ»

Анатолий Арсеньев.  
«СВОБОДНЫЕ МИРЫ. ИГРА ЗМЕЯ»

**Здрав Олег**  
**«НАС ЗДЕСЬ НЕ БЫЛО. ХОЛОДНЫЙ МИР»**



ОЛЕГ ЗДРАВ

**НАС ЗДЕСЬ НЕ БЫЛО**  
**ХОЛОДНЫЙ МИР**

ЖИ  
РЫ  
АСТ  
МОСКВА

УДК 821.161.1-312.9  
ББК 84(2Рос=Рус)6-44  
З-46

Любое использование материала данной книги, полностью или частично, без разрешения правообладателя запрещается.

Серия «Wargames» основана в 2014 году

Художник — Алексей Виноградов  
Серийное оформление — Василий Половцев

**Здрав, Олег.**

З-46 Нас здесь не было. Холодный мир : [фантастический роман] / Олег Здрав. — Москва : АСТ, 2015. — 352 с. — (Wargames).

ISBN 978-5-17-088585-5

Ты застрял в игре, где нет никого, кроме тебя, и возвращение в «реал» под большим вопросом?

Ты — ничего не умеющий нуб и для «кача» почти нет возможностей?

Вместо пета ты получил хомяка, который того и гляди обгонит тебя интеллектом?

Впереди Ледяной Апокалипсис, который уничтожит 99% всего живого?

Не спеши отчаиваться! Выжить можно и здесь!

Вот когда цифровые персонажи заявят: «Вас здесь не было!» — тогда и начнутся НАСТОЯЩИЕ проблемы!

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

ISBN 978-5-17-088585-5

© Олег Здрав, 2014  
© ООО «Издательство АСТ», 2015

## ГЛАВА 1

**О**ригинальное начало. Синий экран и скромная надпись в левом верхнем углу.

Конечно, по отзывам «Новый Мир» отличается от всех остальных виртуальных миров, но не до такой же степени. По субъективным ощущениям уже минут десять нахожусь в подвешенном состоянии, довольствуясь увлекательной надписью на английском. Ни тела, ни декораций, полное отсутствие интерфейса. Вылезу из кокона, закачу иск компании и больше ни ногой в эту игру.

Вот и верь рекламе и форумным отзывам после такого.

*Fatal system error.*

**Добро пожаловать в Новый Мир!**

Наконец-то. Компенсацию все равно потребую, не отвертитесь.

Ух ты! Какая красота вокруг. Детализация изумительная. Осматриваюсь, разинув рот. Как игроман со стажем, прошедший десятки миров и игр, могу ответственно заявить — такого еще не встречал. Наконец-то игра превзошла по достоверности саму реальность. И еще здесь все очень красиво, неестественно красиво. Так в жизни не бывает, но мне все равно нравится. Какие краски, какие запахи! Дизайнерам пять с плюсом.

Осматриваюсь внимательнее. Средневековой город, центральная площадь и портал перемещения, в центре которого стою я.



Перевожу взгляд на себя родного, всплывает фрейм игрока:

Основная информация о персонаже:

Имя: Не выбрано.

Раса: Человек.

Основная профессия: Не выбрана.

Статистика персонажа:

Уровень: 1.

Жизнь: 6.

Мана: 0.

Защита: 1.

Урон: 1.

Известность: 0.

Основные способности:

Сила: 1.

Ловкость: 1.

Интеллект: 1.

Выносливость: 1.

Удача: 0.

Дополнительные способности: нет.

Профессии: нет.

Рецепты: нет.

Алхимия: нет.

Осматриваю снаряжение. Тряпье, что на мне, надо сразу отправлять на свалку.

Внешний вид, очевидно, важен при получении заданий, а привлекательность перса этому изрядно способствует.

Перво-наперво надо обойти город, оценить обстановку, расспросить местных. Выполнить пару простейших заданий, найти или прикупить снаряжение.

Пока просматривал характеристики и оценивал свои скромные возможности, как-то не обращал внимания на окружающую обстановку. Стоило сделать первый шаг, спу-



саясь с портала, и внезапно с удивлением обнаружил, что на площади нет никого. Ни единой души. Ну, что же, будем искать. Хоть кто-то здесь должен быть.

Проблуждав по улицам и переулкам примерно с полчаса, вышел на центральную площадь города. На огромную и... пустую. Город словно вымер. Но ведь такого в принципе быть не может!

Перед погружением потратил время и заранее уточнил на основном форуме игры, в каких местах можно брать задания. У кого лучше закупаться и получать умения. Так вот, половина квестов для новичков начинались именно на этой площади. Присмотревшись, обнаружил лавку травницы, вывеску таверны и пустой прилавок кузнеца. Все так и должно быть. Именно у травницы я должен был получить задание: отнести лечебное зелье. В награду получить первую специальность. У кузнеца заработать нож, выполнив цепочку несложных поручений, но... площадь была пуста. Ни одной неписи, ни одного игрока. Хотя по описанию здесь всегда много народу, даже ночью. Сейчас же, насколько я могу судить, позднее утро.

На всякий случай подергал запертые двери — ни одна не открылась.

Мысленно хлопнул себя по лбу, включил чат... И снова впал в ступор. В эфире полная тотальная тишина. Ни одного сообщения.

Не было даже обычных системных оповещений и новостей. Чат вымер. «Все страньше и страньше».

Может, нападение, и все население дружно бросилось на стены защищать город от врага? Но почему в чате тишина, ведь защитники должны быть в радиусе действия. Да и не заметно суеты на стенах, ведь я мимо них проходил, когда плутал по улицам...

Еще через полчаса, изрядно попетляв, выбрался к городским воротам. Мрачные ожидания оправдались — и здесь не было ни души. Массивные трехметровые ворота закрыты, механизм для разведения тяжелых створок, по всей видимости, внутри башни, вход в которую — вот неожиданность! — заперт.



— Это не игра, а черт-те что! — выругался зачем-то вслух. — Разработчики криворукие. Выход из игры!

И... ничего не происходит. Еще раз двадцать повторяю кодовую фразу, меняя интонацию и громкость. Результата нет!

Открываю панель амуниции и характеристик. Кнопки выхода и здесь нет. Ее и не должно быть, но все же стоило убедиться. Выход из игры предусмотрен стандартный, голосовой или мысленный. Достаточно произнести кодовую фразу, и тут же выскочит стандартное окошко с предложением выйти в реал. Надежная и проверенная система, десятилетиями используемая в виртуальных играх.

Системные запросы и обращение к админам тоже не принесли результата.

И здесь баг. Придется сидеть в игре двенадцать часов, пока автоматически не выбросит обратно. Насколько помню — встроенное ограничение у кокона именно такое. Больше полусуток подряд играть запрещено. Игрок обязан выйти из капсулы, и если его состояние не будет соответствовать допустимым значениям, то войти в игру он не сможет до восстановления требуемых характеристик, либо через шесть часов отдыха. Поскольку я провел здесь уже больше двух часов, то ждать мне еще долго.

В принципе, можно побродить по городу, но скучно. Ни заданий взять, ни перса покачать. Вообще ничего. Красотой декораций любоваться уже изрядно поднадоело. Утешает лишь мысль о компенсации, которую срублю с организаторов этого бардака.

Стоять возле ворот не имеет смысла, решаю все же прогуляться по городу — может, что любопытное найдется.

Через некоторое время ожидаемо заблудился, вконец сбил ноги и устал как собака. Перед глазами выскочил баннер:

Жизнь: – 1(5/6). Рекомендуется отдых.

— Замечательно!

То, что надо — у них не работает, зато все остальное исправно функционирует. Хорошо, что голод и необходимость





питаться появляется у игроков только по достижении пятого уровня. А то сейчас уже мучился бы с пустым желудком в поисках корма.

Надо присесть, да вот хотя бы на это крыльцо, и отдохнуть.

Огляделся, пытаюсь определить, куда же меня занесло. Бедный неухоженный квартал, какие-то деревянные избушки, мощенная кривыми булыжниками мостовая. Уже не так красиво, как в центре, но реалистично и качественно, вплоть до мельчайших деталей. Поднялся по ступенькам, подергал дверь — ожидаемо, закрыто на замок. Заглянул в замочную скважину зачем-то. Ключа в замочной скважине нет — значит, заперто снаружи.

Если предположить, что хозяин ключ с собой не унес, то, возможно, спрятал где-то рядом. Под половиком или под крыльцом. Делать все равно нечего, займусь поиском.

Целый час убил на это глупейшее занятие, чувствуя себя охотником на черных кошек в темной комнате, где их никогда не было. Оторвал перила во время поиска, выломал ступеньку, разобрал поленницу с дровами и, в конце отчаявшись, решил осмотреть крышу дома. Может, под черепицей спрятано?

Лестницы нигде рядом не нашлось, поэтому прикатил бочку со двора, и, взобравшись на нее, продолжил процедуру поиска.

Жизнь: — 1(4/6). Рекомендуется отдых.

Похоже, моя изначально безнадежная идея оказалась пустышкой. Оторвав десяток черепиц, вымазавшись в паутине и пыли с ног до головы, разочарованно сплюнул. Хотел спрыгнуть с бочки, как внезапно зацепился взглядом за одну из досок. Она немного отличалась по цвету от соседних, и к тому же немного выбивалась из ряда, привлекая внимание неровными щелями.

— Йес! — Отдираю дощечку и обнаруживаю под ней массивный бронзовый ключ.



Вы нашли: Ключ простой.

Опыт: + 5(5/40).

Вы получаете новый навык: Искательство 1.

Внимательность: + 1.

Первая хорошая новость за весь день. Думал уже, что тут только неприятности и баги встречаются. Хотя кому нужны эти сомнительные достижения? Примерно через восемь часов я распрощаюсь с этой игрой. И уверен, что навсегда.

Наверное, геймерское прошлое сказывается — привычка хомячить все, что под руку попало: ключ, добытый честным непосильным трудом, со скрежетом повернулся в замке, открывая путь внутрь дома.

Разочарованию моему нет предела. Обшарив комнату, не нашел ровным счетом ничего. Комната пуста и бесполезна. Лишь грубо сколоченный топчан, накрытый грязной дерюгой, сиротливо стоит у стены.

Не больно и хотелось! Зато кровать себе нашел. Сейчас лягу, посплю и проснусь уже в коконе.

— В гробу видал такую игру, и Вас вместе с ней, — обратился я к потолку.

\* \* \*

Вы выспались. Жизнь: + 2(6/6). Скорость передвижения: + 1 (в течение 4 часов).

Сколько же я проспал? Вышел на крыльцо и удивленно уставился на звездное небо. Судя по всему, сейчас глубокая ночь, точнее, раннее утро. Небо на востоке уже просветлело. Странно. По моим подсчетам время пребывания уже давно вышло, и автоматика должна была выдернуть меня из игры еще в полночь. Ведь в игру я попал вчера утром.

Ладно, подожду еще, может здесь продолжительность суток нестандартная? Или еще что-то, что не учел. Все равно, в ближайшие часы отсюда выберусь — надоела мне эта игра хуже горькой редьки. Редкостное занудство. Умом понимаю, что неприятности из-за системного сбоя,



а сама игра, может, и не плохая. Но уж точно теперь не для меня.

Пойду поищу, может, приключений себе найду, так сказать, для разнообразия. Светает уже заметно, утро близится.

Опять выбираю ошибочное направление и двигаюсь, удаляясь от центра. Домики вокруг все беднее и дряхлее.

Брусчатка закончилась, дальше приходится ковылять по колдобинам, соображая на ходу, как же ориентироваться в этом лабиринте хибар. Рассвело окончательно, но солнце еще не показалось над крепостной стеной.

В очередной раз, свернув наугад, забрел в какой-то тупичок и, наконец, остановился передохнуть. Наверняка жизнь сейчас опять минус один станет. Не страшно, но вроде бы при этом скорость передвижения заметно снижается? И самочувствие ухудшается? Пока не разобрался. Все-таки один ХП в моем положении — это почти двадцать процентов жизни. Вполне может дебафить в худшую сторону.

Вообще мой персонаж сейчас напоминает калеку-дистрофика. Ни сил, ни выносливости. От любого чиха загнетса. В нормальной игре перс до второго (а то и до четвертого) уровня прокачивается за несколько часов, никто в здравом уме таким рахитом, как у меня, играть не будет. Да еще без снаряжения. У моего же супергероя даже ржавого ножа пока нет. Натуральное издевательство над моими нервами и здравым смыслом.

Как прокачивать перса в таких условиях — решительно непонятно. Нет ни одной возможности, которые стандартно предлагаются новичкам: ни задания получить, ни травки собрать, ни дерево срубить. Беспомощный неумеха, и прокачан как младенец. Да еще и без гроша в кармане. Впрочем, купить здесь нечего и негде.

Стоп! Я вчера все-таки заработал опыт — значит, можно развиваться?

Надо повторить вчерашний успех. Хоть и тяжело, но уж лучше, чем бездельничать до посинения.

Надо выбрать подходящую избушку и поискать ключ от двери. С какой начать? На первый взгляд они ничем не отличаются. И на второй — тоже. Хотя нет — вот эта избушка



неказиста только на первый, поверхностный, взгляд, а по качеству постройки заметно лучше соседних домов. И бревна не гнилые, но выглядят так, словно их специально заляпали грязью и облепили мхом, чтобы придать убогий вид.

Хомячок внутри меня впервые проснулся и требовательно зашевелился в предвкушении поживы. Чувствуется, что не простая избушка — может быть что-то ценное внутри.

То ли опыт помог, то ли навык и внимательность, недавно повышенные, сказались — ключ нашелся всего за полчаса.

Вы нашли: Ключ простой.

Искательство: + 1(2).

Опыт: + 5(10/40).

Внимательность: + 1(2).

Ура! Пошел процесс. Ни за что не поверил бы раньше, что буду радоваться по столь ничтожному поводу. Довели меня разработчики «Нового Мира» до маразма. Даже не представляю, как со мной расплатятся после всего случившегося.

Избушка оправдала надежды. Впервые с момента попадания в игру нашел что-то ценное. Кроме кровати и стола в доме оказался сундук, и даже не запертый. Посмотрим, что же подбросила судьба мне в утешение:

Сапоги путешественника. Защита: + 1. Скорость передвижения: + 1 (вне города).

Зелье малого исцеления. Жизнь: + 10.

Сапоги на ноги, зелье в слот быстрого доступа. Прибавился немного. Но следует поискать еще раз, учитывая прибавку статов внимания и поиска, вдруг что пропустил.

И действительно, в углу нашлись две деревянные полки, закрытые занавеской. И как я мог их сразу не заметить? Видимо, плюсы на ремесло сработали.

Найдено:



Склянка пустая для зелий — 3 шт.

Календул сушеный — 2 пучка.

Валерьян котовый — 1 корень.

Хозяйка — травница или ведьма? Судя по расположению дома в таком странном месте — второй вариант вероятнее.

Обязательно надо вернуться сюда еще раз, попозже, прокачав поиск и внимательность. Наверняка захоронки с ценностями у бабки в доме есть.

Отмечаю на карте ведьмину избушку.

**Внимание!** Вы впервые воспользовались картой для пометок. Вы получаете новый навык: Картография 1.

Если бабка варит зелья, то у нее наверняка огород во дворе с целебными растениями. Надо пособирать.

Огород действительно оказался за домом, но собрать с него хоть что-то оказалось невероятно трудно. Какой-то бурьян, непонятные цветки, половина из которых разваливаются или рассыпаются в прах прямо в руках. Кое-как набрал охапку всяких трав и запихал в мешок. Видимо, без навыка «Травник» в огороде делать нечего.

Опыт: + 1(11/40).

Плохой опыт — все равно опыт. Единичку за час можно считать успехом, но скорее всего, в следующий раз время сбора травы до получения плюшки увеличится раза в полтора. Программеры в мелочах обычно не заморачиваются, используют стандартный подход. Одинаковые задания при повторе дают с каждым разом все меньший опыт, и в конце концов вообще перестают приносить результат. Причем очень быстро. Несколько единиц опыта можно на траве сделать, потом смысла не будет — больше ничего не получишь, пока не прокачаешь навык или ремесло. Надеюсь, с поиском ключей такого ухудшающего эффекта не будет.



Зря надеялся — сбылся худший прогноз. За три часа обыскал десять домов, и только в двух нашел спрятанные ключи. Опыт достиг двадцати двух и остановился. Внимательность выросла до трех. Искательство не изменилось. Печально.

Следующие пять домов сняли у меня единицу жизни за счет усталости и не дали ничего.

Время близилось к полудню. Получается, что в игре я уже сутки! Это не просто баг — это начинает меня волновать. Надо искать выход из ситуации.

Выбрался из трущоб и, сориентировавшись по солнцу, направился к телепорту, затем к воротам, постепенно заполняя карту пометками, чтобы не блуждать в следующий раз.

Еще раз внимательно осмотрев ворота и не найдя существенных изменений, двинулся вдоль крепостной стены по мощеной дорожке. Дома и дворы, видимо, не разрешалось строить вплотную к стене для возможности быстрой переброски резервов в случае осады, поэтому дорожка получилась удобной и широкой.

Должен же где-то быть подъем на стену — вот его поисками я занялся. Но не успел пройти и ста шагов, как обнаружил нечто более интересное — кузню. Лавка кузнеца на центральной площади, а сама мастерская вполне логично оказалась на окраине. Для средневекового города пожары — страшный враг. Поэтому огнеопасное заведение оказалось именно тут.

На поиски ключа ушло более часа — результата не было. Ободрал и отломал от здания все, что могло оторваться и отвалиться, но так ничего и не нашел. Для полного счастья появилось сообщение, что усталость опять сожрала единицу жизни.

— Так дело не пойдет. Надо думать головой.

Очевидно, что моих навыков поиска и внимательности в этой ситуации не хватает. Требуется нестандартное решение. Поэтому сначала формулируем условие задачи.

Дано:

1. Кузница. Деревянное здание, в котором хранится нужный мне хабар.



2. Найти ключ не могу — не хватает знаний и навыков.

3. Требуется проникнуть внутрь.

Очевидное решение — сломать дверь или стену (труднее). Но с моей мизерной силой и выносливостью это нереально. Очевидно, что серьезный ущерб нанести не смогу, а незначительные повреждения система восстанавливает (неизвестно за сколько, но скорее всего срок реставрации — сутки). Максимум, на что я способен — сломать пару досок. Которые сами по себе восстановятся на следующий день. Вот если бы у меня был бы хоть какой-то инструмент — процесс значительно ускорился бы. Бить рукой в дерево изначально не правильно, поскольку дерево тверже.

А что у нас прочнее дерева? Сталь? Нет. Огонь? Нет в наличии, да и неизвестно, как потом тушить пожар и останется ли что-нибудь ценное после этого. Камень... Вот оно решение!

Конечно же, каменный топор. Когда идея найдена, то все остальное дело времени. Но процесс надо оптимизировать.

Несколько камней были выковыряны из мостовой, после чего методом, запатентованным неандертальцами (ударом одного камня по другому), один из них был заострен и доведен до уровня «бульжник колотый».

Отломав штакетину от забора и найдя кусок веревки во дворе, я приступил к сборке «Топора неолитического» из готовых компонентов. В результате получился камень на палке, который развалился после первого же удара.

Похоже, рано мне конструировать такие продвинутые орудия.

Обратимся к опыту австралопитеков, живших немного раньше: будем использовать каменное зубило без топорща.

Как ни странно, заостренный камень в руке довольно успешно справился с первой доской, и с пятью следующими. После чего благополучно рассыпался. И здесь засада от разработчиков.

Пришлось заняться изготовлением каменных зубил впрок.

Выковыривание и обстукивание бульжников затянулось до вечера.