

СЕРДЦЕ ВРЕМЕН

A large, heart-shaped stone with a cracked, golden-brown surface is the central focus. It sits on a dark, jagged rock pedestal. From the center of the heart, vibrant purple energy flows outwards in wispy, flame-like patterns. The background is a fantastical night landscape with jagged mountains, ancient stone arches and pillars, and a full moon in a starry sky. The overall color palette is dominated by purples, blues, and golds.

КОГДА ДАЖЕ КАМНИ
УМЕЮТ ОБИЖАТЬСЯ

Мистер Завтрак

**Сердце Времён: Когда даже
Камни умеют обижаться**

«Автор»

2026

Завтрак М.

Сердце Времён: Когда даже Камни умеют обижаться /
М. Завтрак — «Автор», 2026

«Сердце Времен: когда даже камни умеют обижаться» — история о парне Артёме, который из привычного мира с дедлайнами и кофе внезапно попадает в место, где всё вокруг будто живое: дорога ворчит, ступени философствуют, а двери уходят на обед. В этом абсурдном, но удивительно тёплом мире Артёму предстоит пройти череду нелепых испытаний, научиться слышать тех, кого обычно не замечают, и столкнуться с выбором, от которого зависит не только его судьба, но и сама суть этого странного места. Смешная, трогательная и немного философская история о том, что порой самая сильная суперспособность — просто уметь прислушаться.

Содержание

Пролог. Переход	5
Глава 1. Первый шаг в неизвестность	10
Конец ознакомительного фрагмента.	13

Сердце Вре́мён: Когда даже Камни умеют обижаться

Пролог. Переход

Артём сидел в тесной комнате, заставленной картонными коробками, будто кто-то пытался спрятать в них целую жизнь. На столе громоздился старый монитор, клавиатура с потёртыми клавишами и кружка с надписью «Лучший тестировщик», в которой уже третий день остывал кофе. За окном моросил дождь, и капли лениво стекали по стеклу, рисуя на нём кривые дорожки, похожие на маршруты в плохо продуманной RPG.

Он пытался разобраться с очередным глюком в бета-версии игры «Эпоха Клинков» — проекта, над которым бились уже полгода. На экране мерцал интерфейс: полосы здоровья и маны, инвентарь с десятком зелий, иконка квеста «Найти пропавшего кузнеца» и таймер, который почему-то отсчитывал не минуты, а странные единицы, подписанные как «Время нестабильности».

— Да чтоб тебя... — пробормотал он, щёлкая мышкой. — Опять текстуры проваливаются.

В этот момент курсор завис над кнопкой «Откатить патч», и Артём уже собирался нажать, как вдруг интерфейс будто сошёл с ума. Полоски замигали, иконки начали хаотично перемещаться по экрану, а таймер сорвался с отметки «00:00» и замелькал цифрами, которые не имели никакого смысла: 13:77, 99:99, -05:12.

— Что за... — он наклонился ближе к экрану, будто это могло помочь понять, что происходит.

И тут монитор вспыхнул ослепительно белым светом — таким ярким, что Артём инстинктивно зажмурился, прикрыв глаза рукой. Свет был не просто ярким, он будто проникал сквозь веки, давил на виски, заставлял кожу покалывать, как от слабого электрического разряда.

Когда он наконец решился открыть глаза, перед ним уже не было ни стола, ни клавиатуры, ни стены с постерами, на которых были изображены герои любимых игр. Не было даже комнаты.

Вместо этого он стоял посреди пыльной дороги, вымощенной неровными булыжниками, между которыми пробивались пучки сухой травы. По обе стороны тянулись невысокие каменные стены, местами поросшие мхом, а дальше начинались холмы, покрытые редкой растительностью. В воздухе пахло дымом, сыростью и чем-то ещё — странным, едва уловимым, похожим на запах озона после грозы, только гуще, насыщеннее, будто сама атмосфера здесь была плотнее.

Где-то неподалёку слышался лязг металла, приглушённые голоса и ржание лошади.

Артём потёр виски, пытаясь унять лёгкое головокружение, и сделал неуверенный шаг вперёд. Камень под ногой оказался шершавым и холодным, совсем не похожим на линолеум его комнаты. Он опустил взгляд и увидел, что на нём всё та же одежда — джинсы, футболка с логотипом студии, кроссовки, — но она выглядела чуть более поношенной, будто её уже успели потрепать ветер и пыль этого нового места.

И прямо перед глазами, перекрывая часть обзора, висело полупрозрачное окно, словно интерфейс из той самой игры, но теперь оно казалось пугающе реальным:

> **Статус: Попаданец**
> **Мир: Срединные Земли**
> **Эпоха: Раннее Средневековье (с элементами магии)**
> **Текущий уровень: 1**
> **Очки характеристик: 3 (не распределены)**
> **Активные эффекты: «Дезориентация» (-20% к ловкости, -10% к восприятию; длительность: 5 минут)**

Артём моргнул, надеясь, что окно исчезнет, но оно осталось на месте, слегка мерцая по краям. Он протянул руку, чтобы коснуться его, но пальцы прошли сквозь него, не ощутив никакой преграды.

— Это какой-то розыгрыш, — прошептал он, оглядываясь по сторонам. — Кто-то снимает меня на камеру...

Но вокруг не было ни камер, ни людей, которые могли бы подстроить такую шутку. Только дорога, стены, холмы и далёкие звуки, которые становились всё отчётливее.

Внезапно из-за поворота на дороге появился человек. Он был одет в потрёпанный плащ, под которым виднелась кожаная куртка с металлическими пластинами, а в руке сжимал короткий меч. Его лицо было суровым, с глубокими морщинами и шрамом над бровью, а взгляд — настороженным, изучающим.

Он остановился в нескольких шагах от Артёма, не опуская оружия.

— Ты кто такой? — голос у мужчины был хриплым, будто он долго кричал или дышал пылью. — И откуда взялся?

Артём хотел было сказать что-то вроде «Я из будущего, но это долгая история», но вовремя прикусил язык. В голове мелькнула мысль: если это игра, то каждое слово может быть квестовым триггером, а если нет — то признание в том, что ты «из другого мира», вряд ли добавит доверия.

Вместо этого он выдавил:

— Заблудился.

Незнакомец прищурился, будто пытался разглядеть в нём ложь. Он медленно оглядел Артёма с ног до головы, задержав взгляд на его кроссовках, словно они были самым подозрительным элементом в этом пейзаже.

— Тут не бывает «заблудившихся», — наконец произнёс он. — Сюда либо идут по делу, либо их приносят.

В этот момент в интерфейсе всплыло новое сообщение, написанное чуть более ярким шрифтом:

- > **Получено задание: «Установить контакт с местным жителем»**
- > **Награда: +1 к репутации в регионе, +50 опыта**
- > **Штраф за провал: -1 от репутации, возможна агрессия со стороны NPC**

Артём сглотнул, чувствуя, как по спине пробежал холодок. Он вдруг понял, что всё происходящее — не сон и не розыгрыш. Это был мир, в котором реальность подчинялась правилам игры, а каждое действие имело последствия, и эти последствия могли быть вполне осязаемыми. Например, удар мечом.

— Меня зовут Артём, — сказал он, стараясь говорить спокойно и не делать резких движений. — Я... правда не знаю, как сюда попал.

Мужчина опустил меч, но не убрал его полностью, оставив в полусогнутой руке, готовой в любой момент снова вскинуть оружие.

— Ладно, — произнёс он после долгой паузы, в течение которой, казалось, взвешивал каждое слово. — Пойдём со мной. В деревне разберёмся. Но если ты шпион или маг, который затеял какую-то игру, — пеняй на себя.

Они двинулись по дороге, и с каждым шагом Артём всё больше осознавал, насколько сильно этот мир отличался от его привычного. Здесь не было машин, телефонов, даже электричества. Только камни, дерево, металл и магия, которая ощущалась в воздухе, как статическое электричество перед грозой — едва уловимая, но несомненная, словно сама реальность здесь была чуть менее стабильной, чуть более податливой.

Через несколько минут ходьбы интерфейс снова подал голос, и на этот раз сообщение выглядело как системное уведомление, появляющееся в углу экрана:

- > **Получен эффект: «Присутствие в новом мире» (+5% к скорости изучения местных обычаев, +2% к шансу на успех в диалогах с NPC)**

Артём едва заметно усмехнулся, несмотря на всю серьёзность ситуации. Даже попав в другой мир, он оставался тестировщиком: замечал механики, фиксировал баги, анализировал систему. И сейчас система работала пугающе гладко.

Дорога постепенно спускалась вниз, и вскоре впереди показались очертания небольшой деревни: десяток домов с крышами из дранки, кузница с дымящейся трубой, колодец с деревянным срубом и таверна с вывеской, на которой едва угадывался силуэт медведя, потемневший от времени и непогоды.

Люди на улицах оборачивались, провожая их взглядами, в которых читалось любопытство, смешанное с настороженностью. Кто-то шептал что-то соседям, кто-то указывал пальцем,

но никто не подходил близко, будто Артём излучал невидимое поле, предупреждающее: «Не приближаться».

Когда они подошли к центру деревни, к ним навстречу вышел грузный мужчина с седой бородой, в простой рубаше и кожаном фартуке. Его лицо было испещрено морщинами, а взгляд — тяжёлым и внимательным, как у человека, привыкшего замечать детали.

— Кайл привёл нового гостя, — произнёс староста, не сводя глаз с Артёма. — И выглядит он... необычно.

Кайл — так, значит, звали спутника — коротко кивнул.

— Он появился на дороге, будто из ниоткуда. Говорит, что заблудился.

Староста хмыкнул, но в его глазах мелькнуло что-то, похожее на интерес.

— «Заблудился», значит. У нас тут каждый второй либо из другого края, либо с причудами. Но такие, как он, — он снова посмотрел на кроссовки Артёма, — попадаются редко.

Артём почувствовал, как внутри всё сжалось. Он понимал, что сейчас решается нечто важное — не просто его судьба в этой деревне, а, возможно, его судьба в этом мире. И система, похоже, тоже это понимала.

Прямо перед глазами появилось ещё одно уведомление, на этот раз с жёлтой рамкой, сигнализирующей о важности:

- > **Задание «Заслужить доверие старосты» (прогресс: 0/3)**
- > **Условия: 1) Ответить честно на три вопроса. 2) Не проявлять агрессию. 3) Предложить помощь.**
- > **Награда: доступ к информации о регионе, +100 опыта**
- > **Штраф: ограничение доступа к ресурсам деревни, -50 репутации**

Староста скрестил руки на груди и наклонил голову, ожидая ответа.

— Я не хочу никому навредить, — медленно произнёс Артём, глядя ему прямо в глаза. — Если нужна помощь — я готов. Хоть дрова колоть, хоть в дозор идти.

На лице старосты мелькнуло едва заметное одобрение.

— Дрова — это хорошо, — сказал он. — А вот в дозор... — он покосился на Кайла, который всё ещё держал руку на рукояти меча. — Пусть сначала Кайл за тобой присмотрит.

Так Артём получил своё первое «нормальное» задание в этом мире: наколоть дров для таверны. И, к его удивлению, интерфейс тут же подсказал:

- > **Новый навык: «Колка дров» (уровень 1)**
- > **Бонус: +1 к силе, +0.5% к шансу критического удара в ближнем бою (при использовании тяжёлых предметов)**

Он ещё не знал, пригодится ли ему этот навык в будущем, но сейчас он был готов взяться за любую работу, лишь бы остаться в живых и разобраться, как вернуться домой. Или хотя бы понять, есть ли у него теперь дом.

Глава 1. Первый шаг в неизвестность

Артём шёл следом за Кайлом, стараясь не отставать и одновременно не подходить слишком близко — будто между ними была невидимая граница, которую ни в коем случае нельзя пересекать. Кайл шагал уверенно, будто каждый камень на дороге был ему знаком, а Артём ступал осторожно, словно боялся, что земля под ним в любой момент разверзнется и утянет обратно — или в его старую комнату, или куда-то ещё хуже.

Воздух здесь был другим: густым, насыщенным, будто в нём плавали крошечные частицы, которые оседали на коже и цеплялись за волосы. Артём то и дело потирал шею, пытаясь избавиться от этого ощущения, но оно не проходило.

— Не пялься по сторонам, — бросил Кайл, не оборачиваясь. — В этих краях любопытство считается дурной привычкой.

Артём сглотнул и опустил взгляд на свои кроссовки — теперь они казались здесь особенно нелепыми, как если бы он пришёл на средневековый бал в гидрокостюме.

— Прости, — пробормотал он. — Просто... всё это слишком.

Кайл наконец замедлил шаг и повернулся к нему. В его глазах не было ни злости, ни насмешки — только усталость и какая-то старая, въевшаяся настороженность.

— Если хочешь выжить здесь, запомни: не показывай, что ты не отсюда. Не задавай лишних вопросов. И не смотри на магов, если они на тебя не смотрят.

В этот момент интерфейс услужливо подсказал:

> **Получен эффект: «Совет бывалого» (+10% к шансу избежать социальных ошибок в течение 24 часов)**

Артём едва сдержал нервный смешок. Даже в другом мире система пыталась его подбодрить.

Когда они вошли в деревню, на них снова уставились. Кто-то шептал, кто-то кивал, будто подтверждая свои догадки, а мальчишка лет десяти подбежал к забору, вытянул шею и уставился на кроссовки Артёма так, будто видел перед собой не обувь, а живого дракона.

— Эй, дядька! — крикнул он. — А это правда, что у тебя внутри молния живёт?

Кайл нахмурился.

— Иди отсюда, пока ноги целы.

Мальчишка хихикнул и юркнул за угол.

Староста ждал их у колодца. Он стоял, опершись на деревянный брус, и смотрел на Артёма так, словно пытался прочесть его насквозь.

— Ну что, Кайл, привёл нам диковинку?

— Он появился на дороге, — коротко ответил Кайл. — Будто из воздуха.

Староста хмыкнул.

— Из воздуха, значит. У нас тут воздух разный бывает. Иногда он людей приносит, иногда — беды.

Он шагнул ближе, и Артём почувствовал, как по спине пробежал холодок.

— Как звать тебя, чужеземец?

— Артём, — ответил он, стараясь говорить твёрдо.

— Имя странное, — протянул староста. — Но не самое странное, что я слышал.

И тут перед глазами снова всплыло окно:

> **Задание «Заслужить доверие старосты» (прогресс: 1/3)**

> **Условие: Ответить честно на три вопроса.**

«Честно», — подумал Артём. — «Но насколько честно?»

— Откуда ты? — спросил староста, не сводя с него глаз.

Артём на секунду замер. Сказать правду — значит получить клеймо сумасшедшего или, того хуже, врага. Но система требовала честности.

— Я... из другого места, — осторожно произнёс он. — Не из этих земель.

Староста прищурился.

— Это я и так вижу. А конкретнее?

Артём глубоко вдохнул.

— Из мира, где нет магии. Где всё держится на машинах и электричестве.

На этот раз в деревне будто стало тише. Даже ветер, казалось, перестал шуметь в листве.

Кайл тихо выругался.

— Ты что творишь?

Но староста поднял руку, останавливая его.

— Продолжай, — сказал он Артёму.

— Там... — Артём пытался подобрать слова, чтобы не звучать как безумец. — Там люди летают на железных птицах, разговаривают через маленькие коробочки и видят друг друга на расстоянии. И всё это работает без заклинаний.

Староста долго молчал, потом медленно кивнул.

— Значит, ты из тех, кого называют «попаданец». Слышал о таких. Говорят, они приходят, когда ткань мира рвётся.

> **Прогресс задания: 2/3**

> **Новый эффект: «Метка чужеземца» (+5% к вниманию со стороны NPC, +3% к вероятности быть втянутым в конфликт)**

Артём невольно поёжился.

— И что теперь? — спросил он.

— Теперь, — староста скрестил руки на груди, — ты докажешь, что не принесёшь нам беды.

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.