МАРК ЧЕВЕРТОН

# MINECRAFT

## СЕКРЕТЫ ХИРОБРИНА

1

# НЕПРИЯТНОСТИ В ГОРОДЕ ЗОМБИ

БОМБОРА
издательство

**Марк Чевертон**

# Неприятности в Городе зомби

## Серия «Майнкрафт. Секреты Хиробрина», книга 1

*Текст предоставлен правообладателем*
*http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=69221398*
*Секреты Хиробрина. Книга 1. Неприятности в Городе зомби: Эксмо; М.; 2023*
*ISBN 978-5-04-186969-4*

### Аннотация

ПЕРВАЯ ЧАСТЬ ТРИЛОГИИ «СЕКРЕТЫ ХИРОБРИНА».

Когда-то Игрорыцарь уже бывал в «Майнкрафте». Там он прошел множество испытаний, стал великим воином и победил могущественных существ.

Игрорыцарь поклялся, что больше не станет заходить в игру, но однажды его младшая сестра оказывается там в ловушке, да еще и в облике зомби, и у него не остается выбора. Он должен объединиться с друзьями, вновь отправиться в «Майнкрафт», проникнуть в опаснейший город зомби и сразиться с их королем Кса-Тулом! Удастся ли ему выйти из такой передряги живым?

# Содержание

Глава 1. Враг 6
Глава 2. Новое начало 15
Глава 3. Малейшее колебание 27
Глава 4. Ветер 38
Глава 5. Семья 43
Глава 6. Новый порядок 53
Глава 7. Шепот во тьме 58
Глава 8. Сотворение Кса-Тула 70
Конец ознакомительного фрагмента. 77

# Марк Чевертон
# Неприятности в городе зомби

*Братья и сестры – лучшие друзья, которых ты принимаешь как должное, когда молод, и ценишь, когда становишься старше.*

Mark Cheverton
THE MYSTERY OF HEROBRINE, Book 1
TROUBLE IN ZOMBIE-TOWN

© 2015 by Mark Cheverton
Minecraft® is a registered trademark of Notch Development AB
The Minecraft game is copyright © Mojang AB
This book is not authorized or sponsored by Mojang AB, Notch Development AB or Scholastic Inc., or any other person or entity owning or controlling rights in the Minecraft name, trademark or copyrights.

© Букина А.С., перевод на русский язык, 2023
© Галиуллина А.Р., иллюстрация на обложку, 2023
© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2023

БОМБОРА
ИЗДАТЕЛЬСТВО

Москва 2023

# Глава 1. Враг

Он материализовался в богатом растительностью зеленом пейзаже с улыбкой ненависти на квадратном лице. Всю его сущность наполняла жажда разрушать окружающие естественные красоты. Подойдя к пасущейся рядом овечке, он злобно ухмыльнулся, и пушистое квадратное животное в ужасе убежало от него по холму из блоков. Умиротворенный взгляд овцы сменился выражением дикого страха. Из незнакомца словно сочилась злобная аура, как жар от горящего дома. Даже трава, казалось, хотела отвернуться от этого зловещего создания.

– Как живущие в Верхнем мире терпят это место? – прошипело темное существо, рассматривая окружающую природу.

Вдалеке он заметил деревню. Она не была укреплена, как многие сейчас. Деревушка состояла из обычного количества домов, каждый был построен из отдельных блоков, как и все в «Майнкрафте», – в основном из блоков дерева. Приземистые конструкции тесно собрались вокруг центрального каменного здания, которое поднималось высоко в воздух, – смотровой башни. Он мог хорошо рассмотреть деревню и поле пшеницы, растущей неподалеку. Он видел деревенских жителей, которые пробирались по улочкам между зданиями и занимались своими делами – квадратные головы и длин-

ные прямоугольные тела почти сливались с квадратными домами.

«Эти глупые деревенщины даже не представляют, в какой они опасности», – думало зловещее существо. Ну ничего, скоро он исправит эту ошибку.

Закрыв сияюще-белые глаза, он телепортировался из этого красивого места и материализовался в темном теневом туннеле. Набрав полную грудь воздуха, он резко и глубоко заревел. Рев эхом пронесся по каменистым проходам и скалистым комнатам, отскакивая от лавовых прудов и отражаясь от высоченных водопадов, пока не наполнил весь подземный мир «Майнкрафта». В ту же секунду на его зов ответило множество скорбных голосов зомби.

– Я иду, дети мои, – крикнул он в темноту. – Приготовьтесь к собранию!

В скорбных стонах отчаяния и грусти вдруг прозвучали ноты удивления и даже страха. Незнакомец улыбнулся. Он чувствовал их страх… Отлично.

Он тихо передвигался сквозь темные проходы и спускался по туннелям, двигаясь к секретному входу, о котором знали лишь монстры ночи. Иногда он видел гигантских пауков и криперов, прячущихся в тени и надеющихся остаться незамеченными, но никто не мог избежать его светящегося взгляда. Он видел всех, кто пытался скрыться под покровом тьмы. В другой день он бы их уже уничтожил, но сегодня у него были более важные планы и времени на этих слабаков

попросту не оставалось.

Впереди туннель стал светлее. Это было мягкое оранжевое свечение лавы – теплой, будто приглашающей окунуться в себя. Тени позади колонн и в трещинах пещеры становились все темнее и длиннее по мере того, как он подходил ближе к источнику света. Когда он завернул за угол, его встретил водопад расплавленного магмой камня, тянущийся с самого верха и образующий бассейн лавы. Рядом из трещины в стене в него вливалась ледяная вода. Она бурлила при встрече с лавой и остужала ее, а на месте встречи двух стихий рождался обсидиан. Свет отражался от его неровной поверхности и разбрасывал лучи света по всей пещере.

Вот он.

Вход в Город зомби всегда находился на месте встречи воды и лавы. Кинув светящийся взгляд на зубчатые стены пещеры, незнакомец тут же распознал скрытую дверь: среди всей пещеры был лишь один ровный камень с небольшим, торчащим из него блоком. Приблизившись, он приложил руку к камню и нажал. Что-то кликнуло, и стена вдруг взмыла вверх, открывая длинный темный туннель. Он вошел, закрыл за собой эту каменную «дверь» и поспешил по темному коридору. Пока он бежал, конец туннеля становился все ярче и ярче, стены из каменно-серых стали приветливо оранжевыми. Больше лавы. Незнакомец жутко улыбнулся. Он любил лаву… Она всегда напоминала ему о доме.

Когда он добрался до конца туннеля, то остановился огля-

деться вокруг. Он оказался в гигантской комнате – блоков, может, двадцать или больше в высоту и как минимум сто в длину. По всей площади пола были расположены маленькие домики, сделанные из грязи и камня, и все они отличались по форме и размеру. Они словно конкурировали между собой. Их стены давили друг на друга в битве за пространство, тем самым создавая некий геометрический узор, красоту хаоса. Не было ни одной пары построек в одном стиле, но при этом все Города зомби были чем-то похожи между собой.

В середине зала виднелось свободное пространство. Постройки, пытающиеся «подползти» ближе, словно боялись какой-то мистической силы и держались подальше от этого места. Прибывший направился именно туда. Преодолевая бегом по два блока за раз, темный незнакомец несся по лабиринту узких улочек города. Его маршрут больше напоминал удава, который решил улечься меж домов. Периодически он натыкался на перекрытую двумя краями дома улицу и тогда доставал алмазную кирку, разламывал стены и пробирался дальше, оставляя за собой руины.

Спустя несколько минут он достиг места назначения. Вокруг этого пустого места маленькие зеленые огоньки стреляли искрами вверх, будто фейерверк на инопланетном празднике. Зомби, закрыв глаза в наслаждении, стояли вокруг этих зеленых фонтанов, купаясь в летящих в их сторону искрах. Незнакомец знал, что это фонтаны очков здоровья, хит-пойнтов, которые были необходимы зомби для поддер-

жания жизни. Они не ели «мозги», как думали некоторые недалекие игроки, – это глупый миф. Зомби питались, стоя под зелеными искрами, восстанавливающими их здоровье и утоляющими их голод. Незнакомец знал, что зомби умрут, если будут вдали от своего города слишком долго. Из-за этого им приходилось всегда оставаться рядом, быть вечными узниками подземной жизни.

Быстро проскочив сквозь толпу зомби, незнакомец направился к каменному помосту, стоящему в самой середине свободного пространства. Пока он проталкивался сквозь толпу, собравшуюся у помоста, он видел зомби самых разных размеров и возрастов – больших и маленьких, молодых и старых. Иногда он натыкался взглядом на свинозомби, а периодически даже на блейзов, которые, скорее всего, пришли в гости из Нижнего мира, пользуясь тайным порталом, связывающим эти два мира. Ступив на первую ступеньку, ведущую на помост, он вновь издал глубокий пронзительный рев. Это привлекло всеобщее внимание.

Он медленно взошел по ступеням. На помосте стоял зомби. Он был очень мускулистым и сильным, видимо, лидер этого сообщества… Но это ненадолго. Незнакомец поравнялся с зомби и посмотрел ему в глаза своим светящимся взглядом.

– Как твое имя? – спросил незнакомец.

– Этого зомби зовут Ха-Лок, – ответил вожак хрипящим животным голосом, указывая на себя большим зеленым

пальцем. – Ха-Лок – лидер этого города.

– Больше нет.

Незнакомец обрушил на зомби шквал ударов, нанося тому страшный урон. Тот пытался отбиваться, но атакующий исчезал, как только зомби-лапы приближались, чтобы нанести удар, а потом вдруг снова появлялся, но уже за спиной Ха-Лока, и атаковал его сзади, что было смертельно опасно! Длилось все это лишь минуту, но у Ха-Лока не было ни малейшего шанса. Когда у него остался последний хит-пойнт, незнакомец столкнул поверженного со сцены. Удар о землю забрал последнее здоровье зомби, и он испарился, оставляя за собой лишь куски гнилой плоти и несколько частиц опыта. Они медленно поплыли к ближайшему в толпе.

Все взгляды были устремлены на незнакомца.

– Я победил вашего лидера в битве и теперь провозглашаю, что этот город мой. Я сделал так, как написано в ваших законах: сильные убивают слабых. Теперь вы все мои подчиненные и будете делать то, что я прикажу.

– Какие приказы нужно выполнять зомби этого города? – спросил стоящий ближе всех.

– Как тебя зовут?

– Этого зомби зовут Та-Зин, – сказал тот, подходя ближе. Его гниющее лицо выражало неуверенность и страх.

– Та-Зин, теперь ты один из моих генералов. Ты будешь вести этих зомби в бой, – громко объявил незнакомец. Его слова эхом разнеслись по всей пещере. – Ты атакуешь жи-

вущих в Верхнем мире и продолжишь нападать, пока Игрок-который-не-игрок не встанет предо мной на колени.

Он подождал, пока зомби поймут его приказ и продолжил:

– Первая битва ради нашего освобождения была проиграна. Ее лидеры, идиоты Эреб и Малакода, подвели меня, и их наказанием стала смерть. Теперь я возглавлю Последнюю битву и покажу этим никчемным НИПам Верхнего мира, что такое настоящий страх.

Зомби стали перешептываться между собой, кивая гнилыми головами, а на их квадратных лицах появились улыбки.

– Мы будем атаковать жителей, пока Игрок-который-не-игрок не придет ко мне и не падет на колени, умоляя пощадить этих жалких НИПов. И когда он будет близок к смерти, когда последняя капля его здоровья вот-вот должна будет испариться, он струсит! Чтобы избежать смерти, Игрорыцарь999 прыгнет во Врата света – обратно в свой физический мир. В тот момент я ухвачусь за него и тоже пролечу через Врата света, а там стану свободен и смогу сокрушить человечество за то, что они заключили меня в «Майнкрафте». Тогда и только тогда я смогу освободить монстров ночи.

Толпа зомби взорвалась радостными воплями, и тут Та-Зин выступил вперед, приковывая к себе сотни холодных взглядов. Он оглянулся на собравшуюся позади него толпу, а затем взглянул на незнакомца.

– Этот зомби не понимает. Судя по одежде, новый лидер

Города зомби – крафтер теней. Причем один из древнейших – тот, который может менять живущих во тьме, делать их лучше, но…

Незнакомец телепортировался к Та-Зину и обрушил на того град ударов; его кулаки мелькали, сводя единицы здоровья зомби к нулю. Но как только Та-Зин упал на колени, удары прекратились.

– Я не просто крафтер теней. Я главный крафтер теней, – со злобой произнес незнакомец. – Я *сотворил* крафтеров теней, и я правитель всех существ в «Майнкрафте».

– Та-Зин просит прощения, – смиренно отозвался зомби. – Как нам называть нового лидера? – Всем зомби было известно, что все мобы, кроме монстров, были названы по той деятельности, которой они занимались в «Майнкрафте». Крафтер теней, чья задача улучшать зомби, назывался бы Зомбибрин. Тот, который создает криперов, – Крипербрин… – Что же создает лидер?

– Я творец таких существ, как Эреб и слишком рьяный Малакода, которые меня подвели. Я создаю лидеров армий и правителей тьмы. Я СОЗДАЮ ЗЛЫХ ГЕРОЕВ! – Его голос эхом отражался от стен пещеры подобно ударам в гонг. – Теперь идите и уничтожайте. Скажите НИПам, что они будут страдать, пока трусливый Игрок-который-не-игрок не решит встретиться со мной лицом к лицу!

– Так какое имя у лидера? – крикнул какой-то зомби из толпы. – Как нам обращаться к лидеру Города зомби?

– Меня зовут… Вы хотите знать мое имя?

Та-Зин кивнул большой зеленой головой. Незнакомец наклонился ближе. Его голос превратился в шепот, от которого у всех по спинам побежали мурашки.

– Вы можете звать меня так, как назвали легенды… Я – Хиробрин.

# Глава 2. Новое начало

Игрорыцарь999 залогинился в «Майнкрафт», как он делал уже тысячу раз. Он играл у себя в подвале на папином сверхмощном компьютере. На том самом – с великолепной графикой, которая позволяла игре буквально летать. Игрорыцарь оглянулся посмотреть на изобретения отца: лакричный 3D-принтер, запускатель маршмеллоу, ультрабыстрый перемешиватель арахисовой пасты… и еще куча разных штук. Такая работа была у его папы – изобретать. Он создавал самые необычные вещи, а затем ездил по всей стране и пытался продать их любому, кто будет заинтересован. Большинство из отцовских творений были неудачными, и разве что несколько работали как задумано. Но было одно исключение: оцифратор. Игрорыцарь на собственном опыте, причем достаточно болезненном, познал, насколько хорошо оцифратор работал – даже лучше, чем ожидалось! Узнал он это, когда его самого затянуло в запущенную программу – в «Майнкрафт». Это был очень жестокий урок, который ему никогда не хотелось бы повторять.

Игрорыцарь до сих пор отчетливо помнил испытанный ужас, когда оцифратор стал засасывать его в игру… Потом гигантский паук, с которым ему пришлось бороться… И зомби… И криперы… И… Ох, эти монстры нападали один за другим, и казалось, что им не было конца. Игроры-

царь активировал оцифратор не специально – это вышло по ошибке. Но ошибка отправила его в путешествие, полностью изменившее всю жизнь. Благодаря своему приключению в «Майнкрафте» Игрорыцарь узнал очень многое, но самым необыкновенным было то, что существа в игре оказались по-настоящему живыми: НИПы, животные и даже монстры…

Двое зловещих существ особенно старались сделать жизнь Игрорыцаря кошмаром и поставить под угрозу все жизни в «Майнкрафте»: Эреб, король всех странников Края, и Малакода, король Нижнего мира. Оба сделали целью своей жизни уничтожить «Майнкрафт», разрушив его Исток. Исток – это место, где было создано все программное обеспечение, обслуживающее серверы «Майнкрафта». Если бы враждебные цари уничтожили Исток, они смогли бы проникнуть в реальный мир. Но Игрорыцарь с помощью армии НИПов и игроков смог остановить Эреба и Малакоду и спас всех. Благодаря такому грандиозному событию, он не только узнал много нового о себе – еще это полностью и навсегда поменяло его взгляд на «Майнкрафт». Когда Игрорыцарь находился внутри игры, она больше не была для него просто игрой… Она стала чем-то значительно большим.

Посреди остальных изобретений и хлама подвала Игрорыцарь увидел оцифратор, направленный на бетонную стену. Он просто стоял там – выключенный, но зловещий, со своими торчащими проводами и трубками. Это устройство всегда вызывало у него мурашки. Но теперь, спустя несколь-

ко недель после побега от игры и чудесного спасения, Игрорыцарь наконец набрался смелости вновь спуститься в подвал и поиграть в свою любимую игру… В «Майнкрафт».

Развернувшись к широкому монитору, он увидел, как его персонаж материализовался в обычном месте возле убежища, которое Игрорыцарь в спешке построил, когда оцифратор засосал его в «Майнкрафт». Посмотрев выше, он не увидел серверную нить, соединяющую его персонажа с серверами «Майнкрафта» (и с Истоком), но Игрорыцарь знал, что она там. НИПы легко отличали игроков от остальных, благодаря этим серебряным нитям, тянущимся в небо. Еще они видели буквы никнеймов, которые аккуратно располагались над головами у игроков. Когда Игрорыцаря затянуло в «Майнкрафт», над его головой висел ник, но вот серебряной серверной нити не было. Он был игроком, но не присоединенным к серверам… Не совсем игроком. НИПы поэтому называли его Игрок-который-не-игрок – тот самый спаситель «Майнкрафта», о котором говорили пророчества. Игрорыцарь с гордостью принял этот титул.

Его персонаж разглядывал горизонт. Игрорыцарь видел торчащие скалы, почти парящие над низиной. Сверху низвергался водопад и разбивался у пещеры в глубине низины. Именно там на Игрорыцаря напал огромный паук. Этот водопад спас ему жизнь в тот день! Он до сих пор помнил каждую деталь жуткого существа – каждый волосок на его теле двигался по отдельности, ужасающие клацающие челю-

сти, восемь кровожадных глаз. Игрорыцаря передернуло от этих подробных воспоминаний, но он знал, что теперь все по-другому. Он в игре, но не по-настоящему в игре. Теперь он просто играл в «Майнкрафт». Даже если его персонаж получит урон или будет убит, это никак не повлияет на реальную жизнь. Это просто безобидная компьютерная игра. И так будет продолжаться. К тому же ничто в жизни не заставит его воспользоваться Вратами света (оцифратором папы) и вновь окунуться в «Майнкрафт» по-настоящему – ничто и никогда.

Игрорыцарь999 вышел из низины и направился к деревне, которая находилась где-то рядом. Он бежал вдоль горы, удивительно похожей на предыдущую. Она напоминала древнего левиафана. Игрорыцарь помнил эту гору еще со своего первого пребывания на сервере, и тогда она хорошенько его напугала… Но тогда его пугало все вокруг!

Игрорыцарь999 держал путь к деревне Крафтера. Несколько пауков вышли ему навстречу, чтобы сразиться, но он пробежал мимо них. Игрорыцарь знал, что из-за его зачарованной брони и меча у этих пауков не было шанса. И к тому же… Они были живыми, и он не хотел драться с ними или убивать их без надобности.

Он сделал это открытие, когда попал в «Майнкрафт» через оцифратор: все существа здесь живые. У деревенских жителей и у НИПов (неиграбельных персонажей) были мечты и надежды. У них были дети, им было больно, когда они

теряли близких. Все существа внутри цифрового пространства чувствовали боль и боялись смерти. Они были разумными и знали, что существуют, и теперь Игрорыцарь нес эти знания с собой.

Огибая по пути в деревню восьмилапых монстров, он кивнул им, показывая тем самым, что осознает их присутствие. Через несколько минут стала видна высокая стена из булыжника, возведенная для защиты НИПов от монстров Верхнего мира, которыми управлял король странников Края Эреб.

Эреб в прошлом напал на «Майнкрафт», пытаясь уничтожить Исток. Если бы авантюра удалась, это привело бы к гибели всей цифровой жизни внутри «Майнкрафта». Тогда Эреб смог бы пройти через Врата света в физический мир и посеять там ужас и хаос, уничтожить все уже в реальности. Игрорыцарь и его друзья из деревни Крафтера организовали оборону и спасли всех. Теперь, к счастью, ему не грозили ни битвы, ни монстры, стремящиеся его убить, не было армий, готовых столкнуться на поле боя… Теперь это просто «Майнкрафт». И именно это ему нравилось.

Подойдя к деревне, Игрорыцарь увидел НИПа, стоящего на смотровой вышке и обозревающего округу. Такие смотровые вышки были в каждой деревне. НИПы с лучшим зрением стояли там и следили за появлением монстров. Их называли Смотрителями, поскольку всех НИПов называли по роду их деятельности. Например, Строитель, Бегун, Сажатель, Копатель… Игрорыцарю всегда становилось легче на

душе, когда он видел Смотрителей, стоящих на своих вышках. Это значило, что все идет своим чередом. Но в этот раз там оказалось двое Смотрителей… Странно.

– Открывайте ворота, – крикнул один из них.

Железные двери открылись, когда Игрорыцарь подошел ближе. Пока он ждал, заметил на них глубокие следы четырех острых как бритва когтей, тянущиеся по холодной железной поверхности. Посмотрев вверх, Игрорыцарь заметил лучников, марширующих по стене. Каждый держал лук наготове, тетивы были натянуты.

«Почему сегодня так много лучников?» – подумал Игрорыцарь.

Он пересек деревянный мост над рвом, окружающим стены деревни, и прошел на центральную площадь. Каждый НИП встречал его радостным возгласом. Они все, конечно же, знали его: Игрорыцарь999 был спасителем «Майнкрафта»… Игрок-который-не-игрок.

Двое маленьких НИПов выбежали ему навстречу. Их лица сияли улыбками.

– Игрорыцарь!!! – Они неслись к нему так быстро, как только могли.

Игрорыцарь опустился на колени, и они бросились к нему в объятия. Он легко поднял детей на руки и стал кружить – их маленькие ножки мелькали в воздухе так, словно их хозяева были на карусели на ярмарке, а детский смех заполнял всю улицу. Остановившись, Игрорыцарь аккуратно опустил

НИПов на землю, и они помчались навстречу новым детским приключениям.

Это были Топпер и Филлер, дети-близнецы его друга НИПа Копателя. Игрорыцарь999 нашел у них приют и стал частью их семьи после того, как спас «Майнкрафт». Это сильно смущало, потому что он был причиной смерти жены Копателя, матери близнецов, когда еще был эгоистичным грифером. До того как Игрорыцарь узнал великий секрет «Майнкрафта» о том, что все НИПы живые, он творил страшные вещи.

Когда Игрорыцарь впервые пришел в эту деревню – до того как война прогремела на этом сервере, до того как он стал Игроком-который-не-игрок, – он часто здесь гриферил. Выбивал двери, чтобы зомби ели жителей, ломал стены, чтобы скелеты заходили и расстреливали их. Вот так и произошла смерть жены Копателя. И после великой битвы, в которой участвовала деревня… после того как Игрорыцарь помог укрепить ее стены с помощью своего друга Шона… после того как он спас бессчетное количество НИПов, Копатель смог простить его. Это всегда усмиряло гордость Игрорыцаря999 и мотивировало его усердно трудиться. Он прекрасно знал цену доверия Копателя и смеха его детишек-близнецов.

Единственное, что печалило Игрорыцаря, – это то, что он больше не мог чувствовать их объятия. Он просто играл в игру, смотрел в монитор компьютера, слушал голоса друзей-НИПов через наушники. Он был просто наблюдателем

этого мира, а не его частью. Игрорыцарь скучал по этим объятиям, но никогда бы не вернулся в игру по-настоящему, чтобы стать Игроком-который-не-игрок. Это чуть не стоило ему жизни и было самым страшным событием на его памяти. Нет, он очень скучал по настоящим объятиям с близнецами, но цена этих любящих рук была слишком большой.

– Игрорыцарь! – окликнул его еще один голос.

Обернувшись на звук, он увидел бегущую к нему девушку. У нее были длинные, кудрявые рыжие волосы, которые не развевались у нее за спиной на бегу, а были словно приклеены к плечам, будто нарисованные на скине. Это была Швея.

Когда Игрорыцарь был обычным игроком, все в «Майнкрафте» казалось ему плоским 2D-изображением. Но когда он был в игре, то видел, как длинные огненные кудряшки Швеи водопадом падают ей на плечи, словно множество алых пружинок, и скачут, пока она бежит. В мире «Майнкрафта» было множество завораживающих деталей, которые обычные игроки попросту не могли увидеть. Деталей, делающих всех существ удивительными и уникальными и доказывающих, что все НИПы – и животные, и монстры внутри игры – реальны!

Швея пробежала через площадь и бросилась к нему, на ходу сбрасывая лук и колчан со стрелами. Игрорыцарь легко поймал ее, но сила прыжка все-таки сбила его с ног, и они, смеясь, рухнули на землю.

– Ты подросла с тех пор, как я видел тебя в прошлый раз, –

сказал Игрорыцарь, поднимаясь с земли.

– Ну, тебя долго не было! – ответила Швея.

– Всего-то несколько недель! – отмахнулся Игрорыцарь999. Ему нужно было отдохнуть после произошедших ужасных событий.

Она посмотрела на него с недоверием. И Игрорыцарь вспомнил, что время в «Майнкрафте» течет быстрее, чем в физическом мире, – один день здесь был всего лишь двадцатью минутами в реальной жизни.

– Да… Видимо, я все-таки отсутствовал немного дольше, – произнес он. – Извини, мне стоило бы вернуться раньше.

– Да, ты прав, стоило бы, – сказала Швея и шлепнула его по плечу. – В следующий раз я ударю сильнее, если ты заставишь так долго себя ждать. Мы – твоя семья! Только попробуй забыть об этом!

– Извини! – смущенно сказал Игрорыцарь.

Позади послышался смех. Обернувшись, он увидел Охотницу – старшую сестру Швеи. Как обычно, в руках она держала зачарованный лук. Стрелы же у Охотницы всегда были наготове.

– Неужели моя маленькая сестра только что пристыдила тебя?

– Ну… вроде того. – Игрорыцарь смутился еще больше.

Охотница громко засмеялась. Она тоже выглядела повзрослевшей. Ее огненные волосы стали длиннее и доходили

до середины спины, но были лишь нарисованы на скине. Из-за этого Охотница выглядела как одна из многих обычных НИПов, а не как уникальная личность, которой она на самом деле была. К тому же Охотница стала повыше, сравнявшись по росту с Игрорыцарем. Много что в ней поменялось за это время. Но не ее глубокие карие глаза. Они до сих пор горели гневом и яростью, которую Охотница испытывала к монстрам, убившим ее родителей и разгромившим деревню. Игрорыцарь увидел, что жажда мести по-прежнему наполняла все ее существо, и это сильно опечалило его. Месть – вечно голодный огонь, пожирающий и жертву, и владельца. Его мама всегда говорила, что лучшая месть кому-либо – это жить полной жизнью, быть успешным, а главное – быть счастливым. Но Охотница явно еще не готова принять это… Пока не готова.

– Ну, если моя сестра закончила лупасить тебя, нам есть что обсудить, – сказала Охотница. – Пойдем в комнату крафта.

Она грациозно развернулась и направилась в центр деревни, в сторону высокой каменной башни, похожей на часового, присматривающего за своими владениями. Игрорыцарь последовал за ней, Швея бежала рядом.

Многие ликовали при виде Игрорыцаря – он спас их всех и был героем… Нет, легендой, живой легендой! Игрок-который-не-игрок, остановивший монстров «Майнкрафта» от разрушения всего и вся! Деревенские жители один за дру-

гим выкрикивали его имя и хлопали по спине, пока он шел сквозь толпу. Конечно, Игрорыцарю было приятно такое внимание. Он нечасто ощущал себя нужным, ценным и достойным внимания, а уж такого отношения к себе не чувствовал ни дома, ни в школе. В школе Игрорыцарь999 был просто Томми Фейнманом – пацаном, пытающимся стать невидимкой, чтобы избежать придирок хулиганов. Им не нравились те, кто выделялся из толпы. Нет, в школе Игрорыцарь не преуспевал. Он блистал в «Майнкрафте». И теперь, когда здесь у него появились друзья, он наконец смог почувствовать себя нужным.

Когда они добрались до вымощенной булыжником башни, Охотница открыла дверь и направилась к дальнему углу комнаты. Взглянув на лестницу, Игрорыцарь заметил на всех этажах башни множество лучников, каждый из которых держал оружие наготове и смотрел в окно, словно ожидая какой-то атаки.

«Что здесь происходит?» – подумал он.

Охотница достала алмазную кирку и в три удара разрубила стоящий в углу блок. За ним оказался секретный туннель, имеющийся в каждой смотровой башне. Это был вход в подземную комнату крафта, которая есть под любой деревней. Выкинув ненужный блок, Охотница лихо прыгнула в туннель. Швея последовала за ней, и ее маленькая фигурка тут же исчезла в темноте. Игрорыцарь тоже собрался прыгнуть, но решил посмотреть на верхние этажи башни. Лучники вы-

глядели напряженными.

«Почему они так нервничают?»

Вдруг рыжая макушка Швеи показалась из дыры в стене. Она вопросительно посмотрела на Игрорыцаря999.

– Ты идешь или будешь тут все разглядывать? – спросила она с ухмылкой.

– Да, иду.

Швея вновь исчезла в туннеле, и Игрорыцарь наконец последовал за ней. Спустившись по нескольким веревочным ступеням, он остановился и взглянул наверх. Вопросы роились в его голове, как тучи во время урагана.

«Происходит что-то неладное… Что-то неожиданное. Я не люблю неожиданности».

Пытаясь выбросить из головы знакомое ощущение, словно вот-вот произойдет что-то ужасное, Игрорыцарь продолжил спускаться в темные глубины «Майнкрафта».

# Глава 3. Малейшее колебание

Пока Игрорыцарь спускался по лестнице, его голова шла кругом.

«Что происходит? Почему все выглядят такими напряженными? Зачем так много лучников на стенах?»

Все эти вопросы молниями сверкали в уме Игрорыцаря999, и каждый еще более ярко, чем предыдущий.

Несколько раз ему приходилось останавливаться, чтобы обдумать некоторые варианты. Игрорыцарь так сильно сосредоточился на этом, что пару раз чуть не свалился с лестницы.

Когда же он наконец добрался до самого низа, Охотница и Швея уже с нетерпением ждали его. Особенно это было заметно по лицу Охотницы.

– Почему так долго? – спросила она.

– А-а… Я просто думал, – ответил Игрорыцарь. – Зачем все эти лучники? И два Смотрителя на башне вместо одного. Еще я заметил солдат на стенах. Все выглядит так, словно вы готовитесь к нападению. Что происходит?

– Тебе нужно поговорить об этом с Крафтером, – ответила Охотница. – Все, что я знаю, – война еще не окончена, и наша зомби-проблема по-прежнему не решилась.

– Зомби-проблема? – изумился Игрорыцарь.

– Да, ну… О них нужно «позаботиться», если понимаешь,

о чем я.

– Почему? Они нападали на вашу деревню? – еще больше удивился Игрорыцарь.

– Они нападали раньше и будут нападать еще! – вспылила Охотница. – И нам нужно избавиться от них, пока они не пришли снова. – Она глубоко вдохнула и повернулась к сестре. – Эти монстры разрушили нашу деревню, похитили тебя, убили наших родителей и всех друзей. Они уничтожили абсолютно все! Им нельзя доверять.

Охотница замолчала, и на секунду Игрорыцарь увидел в ее глазах отражение такой боли, словно она вновь переживала разрушение своей деревни. Они все больше наполнялись гневом.

– Они монстры, а мы – НИПы, – гневно прорычала Охотница. – Между нашими расами никогда не будет мира. Единственный способ закончить эту войну – полностью стереть одну из рас с лица «Майнкрафта». И лучше уж это будут они, чем мы. Возражения?

Никто не осмелился ответить ей. Они просто ждали, пока гнев Охотницы немного поутихнет.

– Я не видел никаких зомби по пути сюда, – задумался Игрорыцарь. – Ты уверена, что они хотят напасть на деревню?

– Конечно, хотят, – ответила Охотница. – Это то, чем занимаются зомби: нападают снова, и снова, и снова. Это все, что они умеют делать, помимо того, как издавать бессмысленное мычание.

– Но я был уверен, что война закончилась, – недоумевал Игрорыцарь. – Мы победили Малакоду и Эреба и спасли Источник. Я думал, на этом битвы закончились.

– Не думаю, что они когда-нибудь закончатся, – произнесла Охотница. – Наша история с монстрами из «Майнкрафта» основана на битвах. Когда у нас еще были связаны руки и мы могли только убегать, мы были рабами, жаждущими свободы. Теперь, когда ты освободил нас, НИПы отказываются снова быть жертвами монстров.

– Все это выглядит так, будто между вами никогда не будет мира… – печально заметил Игрорыцарь.

– Да. И возможно, наши проблемы нужно решать переговорами, а не драками! – добавила Швея.

Игрорыцарь обдумал ее слова, но ничего не сказал. Он не понимал, как сделать так, чтобы между НИПами и зомби установился мир… Но, может, Швея права и стоит попробовать договориться?

Дальше их небольшая компания шла в тишине. Было достаточно темно, несмотря на расположенные в туннеле факелы. Игрорыцарь помнил множество битв, в которых они рыли такие туннели для передвижения под сервером, на несколько шагов опережая армию Малакоды из Нижнего мира. Вглядываясь вперед, он почти ожидал, что вот-вот из тени покажутся лапы зомби, но убеждал себя, что туннель безопасен, а дни постоянного страха и готовности к бою давно в прошлом.

Спустя несколько минут компания достигла конца туннеля и вошла в огромную круглую комнату, в которой Игрорыцарь впервые познакомился с Крафтером. В ней практически ничего не было, кроме деревянных стола и стула посередине. В другом конце комнаты Игрорыцарь заметил две железные двери. Над ними были расположены факелы – вот он, вход в комнату крафта. Охотница быстро подошла к дверям и громко постучала. Через секунду в окошке показалось чьето лицо. Охранник осмотрел каждого посетителя, убедился, что больше в комнате никого нет, а прибывшие никого не привели за собой. Удостоверившись, что все безопасно, он открыл дверь изнутри.

«Почему они все так напряжены? – по-прежнему размышлял Игрорыцарь. – Чего все так боятся?»

Троица вошла внутрь, и их сразу же оглушила какофония звуков, издаваемых множеством молотков, бьющих по металлу, вагонеток, ездящих по железным рельсам, и тридцати НИПов, изготовляющих оружие. Игрорыцаря шокировало увиденное. Он ни разу не видел, чтобы в комнате крафта было настолько суматошно, с тех пор, когда шла подготовка к битве за спасение «Майнкрафта».

Спускаясь по лестнице, Игрорыцарь увидел своего лучшего друга из этого мира – Крафтера. Он находился в центре событий, постоянно перебегая от верстака к верстаку и проверяя, чтобы работа каждого НИПа была идеальной. Кому-то он говорил сильнее заточить меч, кому-то советовал,

как лучше прикрепить перья к стреле.

– КРАФТЕР! – заорала Охотница сверху лестницы.

Парень повернулся на ее зов, но его взгляд сразу же метнулся к Игрорыцарю. Крафтер улыбнулся, отбросил стрелу, которую помогал закрепить работяге-НИПу, в ближайшую вагонетку и побежал к лестнице. Его черные одеяния колыхались, пока он перескакивал через верстаки. Наконец, перепрыгнув через шумную вагонетку, Крафтер ловко приземлился прямо перед троицей.

– Достаточно впечатляющее приветствие, – задорно ухмыльнулась Швея.

Крафтер пожал плечами и подошел к Игрорыцарю.

– Привет, друг. Я так рад видеть тебя снова, – произнес он.

– Ну да, прошло вроде бы несколько недель с нашей прошлой встречи…

– Несколько недель?! – засмеялась Охотница.

И Игрорыцарь снова вспомнил, что время в «Майнкрафте» и в реальном мире течет с разной скоростью.

Он присмотрелся к Крафтеру и увидел, что тот подрос минимум на пару сантиметров и стал похож на взрослого. Было заметно, что он повзрослел не на три недели, а на несколько лет. Игрорыцарь, конечно, играл в «Майнкрафт», но не заходил на сервер Крафтера… Их прошлые приключения, битвы с существами Верхнего мира и Незера – все это было еще свежо у него в памяти. Вместо того чтобы искать новые приключения в цифровых реалиях, Игрорыцарь провел это

время, экспериментируя с модами. Он создавал новые моды и был особенно горд своей последней разработкой…

– Ох, извини… Меня так давно не было, – смутился Игрорыцарь, и ему вдруг стало стыдно за столь длительное отсутствие. – Но теперь я тут.

– Что ж, и вновь добро пожаловать, Игрорыцарь999! – Крафтер положил квадратную руку ему на плечо.

– А что тут происходит, Крафтер? Я видел множество солдат на стенах и дополнительных Смотрителей на башне. Это как-то странно. А теперь мы спустились сюда, и я вижу, как куча людей крафтит оружие. Охотница готова идти на войну хоть сейчас! Что случилось?

Крафтер посмотрел на Охотницу и Швею, затем указал наверх, на маленькую круглую комнатку на самом верху лестницы.

– Давайте поговорим об этом там, – сказал он очень осторожно.

Сестры кивнули и направились к лестнице, Игрорыцарь последовал за ними, все еще пребывая в замешательстве. Добравшись до верха, они зашли в комнату из булыжника и закрыли за собой железные двери.

– Что за секреты? – недоумевал Игрорыцарь.

– Что-то не так с зомби, – сказал Крафтер.

– Что ты имеешь в виду? Они что, заболели?

– Заболели? – с отвращением посмотрела на него Охотница. – Ты что, идиот?

– Охотница, давай-ка повежливей, – толкнула ее Швея.

– Нет, не заболели, – объяснил Крафтер. – Нам кажется, что они что-то замышляют. Крафтеры на всех остальных серверах говорят об атаках зомби… Об огромном количестве атак. Но, что самое важное, зомби при любом удобном случае стараются заражать жителей.

– И зачем им это? – удивился Игрорыцарь, отходя подальше от железных дверей, чтобы их точно никто не услышал. Остальные поступили так же.

– Мы не уверены. Нам известно только то, что зомби становятся более агрессивными. И, что удивительно, они ведут себя так, словно их атаки кто-то организовывает. Будто среди них есть лидер.

– Почему это так удивительно? – спросил Игрорыцарь. – Почему у зомби не может быть предводителя?

– Города зомби никогда не дружили между собой, – объяснила Охотница, быстро шагая по комнате взад-вперед. Сама того не замечая, она крепко сжимала в руке зачарованный лук, и его сияние освещало мрачные булыжные стены. – Зомби всегда сражались между собой, как животные, они никогда не объединялись и не вели себя как одно общество.

– Теперь же все иначе, – добавил Крафтер. – Кто-то заставляет их работать вместе, и они становятся все более и более опасными. Такого поведения не наблюдалось со времен Великого вторжения зомби, которое было сто лет назад.

– Великое вторжение зомби? – переспросил Игрорыцарь,

вспоминая, что он читал когда-то об этом… Точно – в книге, которую он нашел в библиотеке крепости прямо перед тем, как они с воинами переправились в Край.

– Да, очень давно случилось страшное вторжение зомби, которое унесло с собой множество жизней, – пояснил Крафтер. – Мой прадедушка Кузнец вел войско, остановившее это вторжение. Но это было очень давно, совсем в другие времена. Тревожно, что мы вновь видим очень похожее поведение зомби.

– Они словно куча диких зверей, и их нужно поместить куда-то, где эти твари не смогут мешать жить нормальным людям, – злобно проговорила Охотница. – Мы не хотим, чтобы повторилось то, что зомби сделали с моей семьей – только уже с множеством других семей! А что они сделали с моей деревней…

Она не могла пережить разрушение своей деревни и смерть родителей от рук Малакоды, короля Нижнего мира. Ужасающий гаст, который привел огромную армию монстров из Нижнего мира, разнес сервер и уничтожил множество жизней, включая ее родителей. Охотница и ее сестра – вот и все, кто остался в живых из ее деревни. Все остальные убиты.

– Охотница, нам нужно быть аккуратными. Мы не можем просто так делать выводы, необходимо больше информации, – предупредила Швея.

Охотница зарычала, развернулась и отошла к стене, чтобы

никто не видел ее лица. Она вся тряслась от гнева, а каждая мышца была напряжена, словно она сейчас взорвется.

– Что вы собираетесь делать? – спросил Игрорыцарь.

– Сегодня собирается Совет Крафтеров, и мы обсудим… ну… вопросы «Майнкрафта».

– Совет Крафтеров? Что это?

– Крафтеры могут общаться друг с другом, когда мы на краю «Майнкрафта». Например, у бедрока или на высоте 256 блоков, когда выше уже некуда, – объяснил Крафтер. – В таких местах мы можем услышать мысли друг друга. Сегодня все Крафтеры «Майнкрафта» соберутся обсуждать эту ситуацию, и мы будем решать, что делать.

– Но, может, в этом ничего такого нет? – предположил Игрорыцарь. – Возможно, это просто цепочка странных совпадений – как волны кольцами расходятся по воде, если кинуть в нее камень. Эти колебания идут во все стороны из-за непредсказуемого движения воды. Может, и сейчас тоже ничего особенного.

– Мой великий дядя Резчик однажды рассказал о гигантской волне, ударившей по прибрежной деревне, когда я был еще совсем маленьким, – произнес Крафтер, подойдя ближе к своим друзьям.

Охотница повернулась к ним и слушала очень внимательно, все еще крепко сжимая лук в квадратном кулаке.

– Как гигантская волна могла появиться в «Майнкрафте»? – не понял Игрорыцарь. – Волны появляются из-за лу-

ны… Из-за силы гравитации.

– Мой дядя Резчик сказал, что даже малейшие колебания могут вызвать огромные волны, если будет сильный ветер. Даже самые маленькие, несущественные вещи могут разрастись, если какая-то сила движет ими, – как и произошло с той волной.

– А это тут при чем? – резко спросила Охотница. Ее раздражение было очевидно – голос звучал злобно, а брови нахмурились.

– Вероятно, то, что мы сейчас наблюдаем, и есть те чуть заметные колебания, но новый лидер зомби вполне может стать ветром, – объяснил Крафтер. – И со временем колебания усилятся, вызвав огромную волну.

– Мы не очень хотим, чтобы зомби стали огромной волной, – тревожно добавила Швея.

– Именно, – ответил Крафтер.

– ТОМАС! УЖИН! – неожиданно позвала Игрорыцаря мама.

Он отодвинулся подальше от компьютера, снял наушники и со вздохом посмотрел на дверь из подвала.

– ИДУ, МАМ! – крикнул он в ответ и снова вернул наушники на место. Пододвинув микрофон поближе, он сказал друзьям: – Мне нужно поужинать, но я постараюсь вернуться как можно скорее.

– Когда ты вернешься, мы уже будем знать решение Совета, – заметил Крафтер. – Боюсь, наша спокойная жизнь в

«Майнкрафте» снова серьезно изменится.

# Глава 4. Ветер

Хиробрин тихо подошел к игроку со спины. Его глаза ярко горели, а темная аура касалась кончиков травы, обжигая их ненавистью и злобой, которую он носил в себе. Игрок стоял, склонившись над верстаком, пытаясь скрафтить что-то из дерева посреди поля… И совсем не обращая внимания на то, что происходит вокруг. Что за глупец. Подходя справа, крафтер теней наклонился к нему и просто слушал. Он улавливал просачивающиеся из Интернета звуки, льющиеся по серебряной нити, соединяющей игрока с внешним миром. Хиробрин слышал музыку, видел изображения и разные сайты – они вставали перед ним, словно слайд-шоу.

Хиробрин еле слышно взвыл. Чувство, что вся эта свобода находится вне зоны его досягаемости, приносило ему сильнейшие мучения и распаляло неугасимый гнев. Хиробрин помнил, каково это – находиться в Интернете, без затруднений передвигаться от системы к системе. Но теперь он был заперт в этих глупых серверах «Майнкрафта» и безумно жаждал выбраться. Увы, его план освобождения полностью провалился из-за Эреба – самого настоящего дурака, а не короля странников Края. Все, что от него требовалось, – это разрушить Источник. Но этот эгоист все разрушил, недооценив Игрорыцаря999. Хиробрин не совершит ту же ошибку. Тропа к его спасению, его вызволению из заключения проле-

гает через Игрока-который-не-игрок и Врата света. Но сначала надо расставить всех своих зомби определенным образом и выбрать нужное время, чтобы его план сработал.

Подходя ближе, Хиробрин вслушивался в звуки Интернета. Они становились громче и громче. О, это было прекрасно… Все эти возможности, компьютеры и системы мира, которые он мог бы заразить, если бы смог выбраться из этой тюрьмы! И тогда его гнев и месть обрушатся на людей внешнего мира.

Наслаждаясь своими мыслями, он засмеялся.

Игрок резко обернулся и впал в шок, увидев Хиробрина, стоящего прямо у него за спиной. Прежде чем он успел что-либо сделать, темное существо исчезло со скоростью мысли и материализовалось в глубокой пещере. Хиробрин подумал о том, чтобы вернуться и убить игрока, но не захотел привлекать к себе лишнее внимание… пока что. К тому же у него не было с собой хорошего меча и брони.

Вдруг Хиробрин услышал скрипучий смех странника Края. Обернувшись, он заметил, как тот крадется во мраке. Его черная кожа сливалась с цветом каменных стен.

«Это как раз то, что мне нужно», – мысленно ухмыльнулся Хиробрин.

Переместившись к страннику, он возник прямо за спиной щуплого существа. Тот не успел собрать фиолетовые частицы для телепортации, как Хиробрин начал молотить его темными кулаками. Монстр, совсем не соображая, что происхо-

дит, попытался дать отпор, но в этот момент враг исчез и снова материализовался за его спиной. Колошматя странника Края то сзади, то сбоку, Хиробрин вышибал из него все новые и новые очки здоровья. Тот пытался отбиваться в ответ, всячески размахивая длинными худыми руками, но Хиробрин был слишком быстр и легко уворачивался от атак. Исчезая и появляясь, он кружил вокруг монстра, отвешивая ему удары с такой безжалостностью, какой тот прежде никогда не встречал. Когда очки здоровья упали почти до нуля, странник Края рухнул, а его жизнь оказалась на волоске от смерти.

И тогда Хиробрин начал крафтить. Он опустился на колени рядом с умирающим монстром, собрал все свои силы и стал создавать из него что-то новое. Когда Хиробрин совершенно изменил его компьютерный код, странник Края загорелся фиолетовым светом, надеясь телепортироваться, но крафтер теней помешал этому и направил силу фиолетовых частиц в свое творение. Тело монстра стало медленно уменьшаться, превращаясь во что-то длинное.

Исчезнув лишь на мгновение, крафтер теней вернулся с какой-то веткой. Все листья на ней скукожились из-за его присутствия, а через минуту от них остался лишь прах. Отряхнув ветку, Хиробрин поместил ее рядом с тем, что осталось от тела странника, и продолжил творить. Медленно-медленно черное тело монстра срослось с веткой, и уже невозможно было понять, где заканчивается дерево и на-

чинается плоть. Руки творца действовали так быстро, что взгляд не успевал за их движениями. Хиробрин продолжал крафтить, меняя код и превращая исходный материал во что-то совершенно иное. Наконец крафтер теней закончил.

Поднявшись с колен, Хиробрин вышел в светлую часть пещеры. В его правой руке находился острый меч – черный, как полночь, и с танцующими вокруг лезвия фиолетовыми частицами. Держась за деревянную рукоять, Хиробрин взмахнул мечом. Тот свистнул, разрезая воздух и оставляя за собой фиолетовый свет.

В пещере раздался стон – к Хиробрину медленно приближался зомби. Он боялся выходить на свет, чтобы не загореться. Подскочив к монстру, Хиробрин изо всех сил замахнулся новым оружием. Одним ударом эндермеч вышиб жизнь из монстра, мгновенно уничтожив его и оставив лишь три частицы опыта. Хиробрин аккуратно отошел, чтобы не задеть их. Они ему не нужны… пока что.

– Вот этим мечом приятно работать, – ехидно протянул он. Его глаза горели злобой. – Но мне все еще нужна броня.

Убрав меч в инвентарь, Хиробрин издал скрипящий звук, похожий на зов странника Края. Четыре его соплеменника тут же телепортировались на голос. Они тревожно оглядывались, ища угрозу.

– Спасибо, что подошли так быстро, мои дорогие друзья, – успокоил их крафтер теней. – Я очень нуждаюсь в вас и весьма благодарен, что вы пришли меня выручить.

После этих слов он замахнулся эндермечом и рубанул монстров, мгновенно оказавшихся практически при смерти. Все четверо разом упали на землю, тяжело дыша. Хиробрин склонился над ними и вновь начал крафт, меняя их код на то, что было нужно ему самому.

– Спасибо еще раз, что дали мне жизненные силы, – произнес Хиробрин. – Из вас получится прекрасная броня… эндерброня. И когда я закончу, наступит время расставить ловушку для Ирока-который-не-игрок.

# Глава 5. Семья

Томми переодевался к ужину – его футболка была вся в пятнах от шоколадного молока, которое он любил пить, когда играл в «Майнкрафт». Он снял футболку и кинул ее в груду грязной одежды, потом достал из шкафа чистую. Конечно, это была футболка с «Майнкрафтом». Томми подумывал о том, чтобы заказать себе другую, на которой было бы написано «Игрорыцарь999», – но в реальной жизни он не был Игроком-который-не-игрок. В реальной жизни он был просто Томми Фейнманом. Самым обычным двенадцатилетним мальчиком, который хотел остаться незаметным. До недавних пор в школе над ним часто издевались, но после своих приключений в «Майнкрафте» Томми стал более уверенным в себе. Когда хулиганы заставали его врасплох, он делал все возможное, чтобы избежать стычки, – в большинстве случаев просто уходил. Еще он запомнил ряд закономерностей: хулиганы всегда тусовались у огромных мусорных баков в столовой, всегда приходили к школьному автобусу позже всех и всегда последними заходили в класс. Зная это, стало легче избегать их, планируя маршрут так, чтобы не пересекаться. Этому Томми научился в «Майнкрафте»… Не будь жертвой. Анализируй ситуацию, измени ее и поверни под себя. Благодаря этому жизнь наладилась.

У него. Но не у его сестры.

Дженни всегда попадала в школе в какие-то передряги. Она очень любила искусство – так сильно, что порой не замечала людей вокруг. Остальные называли ее «задроткой». Но Дженни это совсем не заботило. Томми уважал сестру за храбрость и уверенность в себе, но хотел, чтобы иногда она следила за тем, что делает, потому что вытягивать ее изо всех возникающих передряг было его обязанностью. Это его работа – заботиться о ней. Папа всегда говорил: «В семье каждый заботится друг о друге, несмотря ни на что!» И это означало, что Томми должен заботиться о Дженни в школе, – даже если из-за этого он сам попадет под удар обижающих ее ребят.

Натянув футболку с крипером, Томми закрыл шкаф. Но пока дверца захлопывалась, его взгляд наткнулся на коробку с бумагами, спрятанную глубоко в шкафу. Это были записи его приключений в «Майнкрафте». Он записывал все, что происходило с ним: от Верхнего мира до Нижнего, от Края до Источника. Томми записывал свои приключения, надеясь, что никогда не забудет то, что с ним произошло… А однажды, может быть, даже выпустит свою книгу и будет продавать ее в Интернете. Некоторые люди так делают. Возможно, если книга хорошо разойдется, то какое-нибудь издательство заметит ее и предложит издать на бумаге…

«Нет, это глупо, – подумал он. – Такого никогда не будет».

Но главное, чему Томми научился у своего друга НИПа из «Майнкрафта» Крафтера, – признавать, что успех возмо-

жен. Это первый шаг к победе. Когда ты веришь, что можешь добиться желаемого, все, что тебе остается делать, – это пытаться до тех пор, пока все не получится. И поэтому Томми трудился бы над этой книгой, пока не стал бы успешным.

– УЖИН!.. Ну давайте же, дети, – в который раз позвала мама.

Томми затолкал коробку обратно в шкаф, накрыл курткой и помчался по лестнице на первый этаж. Запах чего-то невероятно вкусного наполнил весь дом, но Томми больше интересовало другое: будет ли за столом папа?

Папа уехал в очередную длиннющую командировку, чтобы попытаться продать свои изобретения. Частенько он появлялся дома лишь на ужин, а иногда даже и на ужин не заходил.

– Надеюсь, он там, – пробубнил Томми себе под нос.

Скатившись по перилам, он приземлился на обе ноги и побежал на кухню. Войдя, он с нетерпением оглянулся вокруг, но папин стул снова пустовал, а четвертой тарелки не было на столе.

– Садись скорей, – подгоняла мама.

Томми сел напротив Дженни и уставился ей в лицо. Он еще не отошел от произошедшего в школе.

– Как дела в школе? – спросила мама, доставая из духовки запеченный мясной рулет с овощами.

«Отлично, – подумал Томми, – посмотрим, что она скажет».

– Все отлично, – ответила Дженни.

– ОТЛИЧНО?! – взорвался Томми. – Она опять втянула нас в неприятности, мам!

– О, я уверена, что не было ничего серьезного, – произнесла мама.

Дженни улыбнулась.

– Было, мам, – не успокаивался Томми. – Она сделала так, что меня чуть ли не избили… Опять.

– Ну-ка, поподробней, – попросила мама, поставив на стол большую миску с морковкой.

Дженни схватила ложку, загребла себе морковку и схватила крайний кусок мясного рулета. Они всегда соревновались за самый крайний кусок, потому что он был самый поджаристый и хрустящий. Когда она воткнула вилку в мясо, послышался сочный хруст корочки… просто идеальный хруст. Дженни улыбнулась и показала Томми язык.

– Она сказала Снайпсу и его дружку Брендону оставить одного пацана в покое, и они очень разозлились.

– Я слышала о Брендоне… Не нравится мне этот мальчик. А что за Снайпс? – продолжила допрос мама.

– Самый новенький из хулиганов, – ответил ей Томми. – Он только пришел в нашу школу. Кажется, его папу перевели сюда работать. Это неважно. Он задирал Джимми Максвелла, а Дженни влезла между ними.

– Я не могла позволить этому мальчишке задирать Джимми, – пробубнила Дженни с полным ртом морковки. –

Снайпс в два раза больше него, и с ним была вся его банда. Забавно, что задирам всегда рядом нужны их друзья, когда они пристают к одному человеку.

– Мам, так не должно больше продолжаться. Каждый раз, когда Дженни открывает рот, то ввязывается в какую-то неприятность, а мне нужно за нее вступаться, – уже практически кричал Томми. – В этот раз мне пришлось встать перед этим Снайпсом и уговаривать его не бить нас обоих.

– Я уверена, что он бы не ударил тебя, – хмыкнула мама, накладывая Томми куски рулета.

Опустив взгляд в тарелку, он увидел, что мама, порезав рулет, затронула и вареное яйцо, которое всегда клала в серединку. Томми достался огромный кусок яйца. Улыбаясь, он в отместку тоже показал сестре язык и запихнул весь кусок яйца в рот.

– Не ударил бы, мам? – возмущался Томми, пережевывая яйцо. – Ты серьезно?

– Не говори с набитым ртом, дорогой.

Томми прожевал и продолжил:

– Снайпс хотел меня избить, а потом взяться за Дженни. Я сказал ему, что не надо этого делать. Все и так знают, что он сильный, а побить парочку детей поменьше для него не проблема. – Томми прервался на большой глоток шоколадного молока. – Он посмотрел на меня сверху вниз, но затем, видимо, понял, что драка будет неинтересной, и ушел.

– Вот видишь! Ничего же не случилось, – сказала Дженни,

улыбаясь до ушей.

– Хорошо, что все обошлось, – добавила мама.

– Но перед тем как отойти, Снайпс наклонился ко мне и прошептал: «Если твоя сестра снова встанет у меня пути, у вас обоих будут проблемы». Потом он показал кулак и изо всей силы ударил им себя по второй руке. Раздался звук, словно кто-то ударил молотком по металлу. Мам, он это серьезно. – Томми потянулся за еще одной порцией морковки. – Если Дженни продолжит лезть не в свое дело, ей достанется. Почему бы просто не помолчать?

– Я понимаю, что иногда Дженни не может держать свое мнение при себе независимо от последствий, – произнесла мама, – но это хорошо. Если видишь что-то плохое, нужно обязательно сказать об этом. Если продолжать молчать, то задиры будут дальше обижать ребят.

– Но почему я должен вытягивать ее из этих проблем?

– Потому что в семье мы заботимся друг о друге… Несмотря ни на что, – спокойно ответила мама. – И пока папы нет, это твоя…

– Да, да, я знаю, я за старшего и мне нужно оберегать свою маленькую сестру, – обиженно отчеканил Томми эту выученную наизусть фразу. – Папа говорил это сто раз, но я устал «заменять» его. Почему он не может просто быть дома?

– Ты прекрасно понимаешь почему, Томми. Твой отец продает изобретения, чтобы содержать нас. Он очень мно-

го трудится, чтобы создавать их, но если не сможет продать, то у нашей семьи просто не будет денег. Поэтому, пока его нет дома, каждый должен помогать друг другу, включая вас обоих.

– Я попробую, мам, – ответила Дженни. – Томми, расскажи мне еще о своих друзьях из «Майнкрафта»! Хочу знать! Хочу знать!

Томми вздохнул, но все же стал рассказывать о Крафтере – своем лучшем друге из «Майнкрафта». Вопросы Дженни стали более настойчивыми по сравнению с прошлой неделей – видимо, ей было правда очень интересно узнать больше и про игру, и про персонажей оттуда. В любую свободную минуту она расспрашивала Томми про все события, случившиеся там, – начиная с того, как его засосало в игру по-настоящему, и заканчивая тем, как защищали Источник. И как Томми потом вернулся в реальный мир по лучу света.

Он был не против делиться с сестрой этой историей. Наоборот, ему даже нравилось рассказывать ей все. НИПы из «Майнкрафта были его лучшими друзьями во всем мире, хотя Томми и понимал, что это звучит очень странно. Мама сначала не поняла его и не знала, что и думать об этих историях, но Томми подмигнул ей, чтобы она думала, будто это все выдумки для Дженни, хотя на самом деле это была чистая правда.

– Расскажи еще раз о монстрах, – умоляла сестра.

– Ну… Еще там были Эреб, король странников Края, и

Малакода, король Нижнего мира, – начал рассказ Томми. – Эреб сам был странником Края, большущим и страшным, а Малакода – огромным гастом. Они оба были довольно жуткими.

– А что насчет Хиробрина? – вдруг спросила Дженни. – Ты видел его, пока был внутри игры?

Томми раздраженно вздохнул:

– Дженни, никакого Хиробрина не существует.

– Но я слышала, что…

– Да, я знаю про все эти истории… Что он призрак погибшего брата Нотча… Что он зачем-то подкрадывается к игрокам и стоит у них за спиной… Что он меняет постройки и людей, ненавидит деревья… Я все это слышал.

Томми взял ломтик хлеба, размазал по нему немного масла и запихнул себе в рот целиком.

– Знаешь, – заметила мама, – можно было откусить нормально, а не засовывать весь хлеб разом себе в рот.

Томми хотел ей ответить, но рот был слишком забит. Вместо этого он широко улыбнулся, показав зубы, между которыми торчали куски хлеба. Прожевав и проглотив, он продолжил:

– Я даже слышал самую свежую теорию, что Хиробрин и есть тот вирус, что заразил игру. Но на всех скриншотах, которые я видел, либо кажется, что его туда нарочно вставили, либо Хиробрин где-то настолько далеко, что его даже не разглядишь.

– Но если он не существует в реальности, – неугомонно спорила Дженни, – тогда почему создатели «Майнкрафта» так сильно отрицают его? Словно пытаются скрыть что-то важное… Это уже какая-то теория заговора.

– Дженни, это просто тема, которой они привлекают внимание, чтобы люди продолжали играть. Теории заговоров поднимают продажи.

– Ну… я все-таки думаю, что Хиробрин реальный.

– Тогда тебе лучше опасаться его… У-У-У! – Томми сделал устрашающее лицо и жутко завыл, а затем вставил в рот две морковки, словно клыки.

Дженни заулыбалась и продолжила доедать овощи с тарелки.

Повернувшись к маме, Томми подмигнул ей, намекая, что все это была просто сказка. Затем он взглянул на свободный стул у края стола… Стул папы. На нем никто не сидел. Как бы он хотел показать папе все удивительные находки в игре! Но не мог. Не сегодня уж точно. Может, завтра. Томми повторял это себе, словно мантру.

«Вот бы папа был дома. Я так скучаю по нему», – подумал мальчик.

Вздохнув, он съел еще один кусок мясного рулета. Ему снова попалось вареное яйцо в серединке. Затем Томми доел морковку. Вытирая рот рукавом футболки, он встал, положил неиспользованную салфетку в центр тарелки и отнес все к раковине. А потом направился к двери в подвал.

– Мам, я хочу поиграть в «Майнкрафт» с Томми, но он никогда не разрешает мне, – заныла Дженни.

– Томас, сделай так, чтобы твоя сестра смогла поиграть, – сказала мама. Ее голос эхом пронесся по дому, как может только мамин голос.

– Но сейчас ее очередь мыть посуду, – запротестовал Томми и улыбнулся. Это даст ему достаточно времени, чтобы вернуться в игру и поговорить со своими друзьями до того, как Дженни закончит.

– О, это верно, – заметила мама. – В графике домашних обязанностей написано, что так и есть.

– Но, ма-а-а-ам, – еще сильнее заныла Дженни.

Томми улыбался. Он знал, что поймал ее в ловушку. Выхода из этого капкана не было.

– Я буду в подвале! – крикнул он, спускаясь по деревянной лестнице.

# Глава 6. Новый порядок

Через несколько секунд Томми уже залогинился в «Майнкрафт». Игрорыцарь999 появился в той первой ямке, где когда-то прятался. Он такого не ожидал. Словно внутри игры что-то перезапустилось… Странно. Проверив инвентарь, Игрорыцарь направился к деревне Крафтера, с волнением ожидая услышать новости после Совета Крафтеров. Пока он бежал по полям, то видел огромное множество пауков и криперов, а также намного больше зомби, чем обычно. Существа прятались в тени деревьев или в пещерах.

Он начал нервничать.

Почему так много зомби вышло в дневное время? Обычно в течение дня они прячутся глубоко, потому что сразу вспыхивают пламенем от малейшего прикосновения солнца. Но все указывало на то, что зомби стали смелее – и это приводило Игрорыцаря в замешательство.

Игнорируя монстров, он продолжил бежать в сторону деревни Крафтера. И чем дальше бежал, тем виднее из-за зеленых холмов становилась внешняя стена деревни. Баррикада из булыжника со стороны выглядела очень мощной. Сверху блоки стояли в определенном порядке, создавая квадратные зубцы – защита для лучников, охраняющих прилегающие к стене поля. Игрорыцарь помнил, как строили эту стену перед первой битвой с Эребом, королем странников Края. Стены и

ловушки, которые были раскиданы по деревне, в свое время обратили в бегство поток монстров, обрушившийся на деревню, и нанесли первое поражение монстрам Верхнего мира. Именно тогда было положено начало войне за спасение «Майнкрафта».

Игрорыцарь помнил, как гордились жители, защищая свою деревню. Когда НИПы столкнулись лицом к лицу с древними врагами, то твердо стояли с оружием в руках, не обращая внимания на страхи и отказываясь сдаваться. Это оставило глубокий след в их сердцах. Игрорыцарь до сих пор помнил тот день, когда освободил НИПам руки, чтобы они могли встать на защиту своей земли. Обычно у НИПов руки скрещены на груди, а кисти засунуты в рукава. Но Игрорыцарь999, Игрок-который-не-игрок, случайно обнаружил способ освободить их, и НИПы смогли держать оружие. Это перевернуло их жизнь с ног на голову. Когда об этом стало известно, на всех серверах «Майнкрафта» НИПы получили свободу действий. И с тех пор они стоят с гордо поднятными головами, сильные и не боящиеся испытаний, потому что знают, что успех возможен. И даже если придется столкнуться с врагом, НИПы могут объединиться и победить его.

Когда Игрорыцарь приблизился к деревне, то заметил, что все вокруг выглядит иначе. Он видел воинов, марширующих по парапету и охраняющих периметр стен, но они не выглядели такими сильными и угрожающими, какими Игрорыцарь их помнил. И тут он понял, в чем дело: у них не было

оружия. И их руки… Игрорыцарь не увидел рук. Руки снова были скрещены на груди, а ладони спрятаны в рукава.

Что здесь происходит?

Когда Игрорыцарь приблизился, железные ворота распахнулись, и житель, стоящий на нажимной плите неподалеку, позволил ему войти. Пройдя через большой, усыпанный гравием вход, Игрорыцарь увидел, что жители ходят вокруг, выполняя свою работу, но никто из них не использует руки – они снова были спрятаны в рукавах. И вместо того, чтобы ликовать и выкрикивать его имя, жители просто остановились и уставились на него, а некоторые слегка поклонились. Игрорыцарь заметил, как многие из них поглядывали на серверную нить, тянущуюся вверх из его головы. Тонкий серебряный поток света взмывал высоко в небо, соединяя Игрорыцаря999 с сервером… и с Истоком. Он больше не был Игроком-который-не-игрок. Он стал самым обычным пользователем, прогуливающимся по «Майнкрафту». Но пусть даже так, каждый из этих НИПов должен был узнать его с первого взгляда. И все же они смотрели на него как на незнакомца.

Что-то произошло… но что?

Игрорыцарь подошел к одному из НИПов. Судя по одежде, тот был пекарем. На нем был коричневый халат с широкой белой полосой посередине.

– Что происходит? Что-то случилось? – спросил Игрорыцарь.

Пекарь просто печально посмотрел на него. Игрорыцарь

увидел ребенка, бегущего в их сторону. Его руки тоже были сцеплены на груди. Это был один из детей Копателя, он сразу узнал его… Топпер.

Теперь стало очевидно: что-то определенно не так. Вместо того чтобы обхватить его за талию короткими ручонками, Топпер просто стоял рядом, опустив голову. Игрорыцарь посмотрел на мальчика и положил руку ему на плечо, заставив того посмотреть на него снизу вверх.

– Что случилось, Топпер? – спросил Игрорыцарь. – Почему со мной никто не разговаривает?

Мальчик промолчал, но продолжил смотреть на своего героя, Игрока-который-не-игрок. Игрорыцарь опустился на колено, чтобы его глаза и глаза Топпера оказались на одном уровне.

– Что случилось?

Топпер просто смотрел в ответ. У него на лице отражалась невероятная печаль. Затем в уголке одного из его маленьких карих глаз сформировалась кубическая слеза. Она стекла по его щеке, оставив за собой прямоугольную полосу влаги. Со стороны площади послышался хриплый звук. Игрорыцарь увидел, как к ним приближается фигура Копателя. Его коричнево-серый халат развевался на ходу. Копатель проворчал что-то на своем древнем языке, а затем указал головой на их дом. Топпер последний раз взглянул на Игрорыцаря и поспешил домой.

Копатель тоже поймал взгляд Игрорыцаря, повернулся и

направился к центру деревни. Остановившись на мгновение, он обернулся, чтобы убедиться, что Игорыцарь последует за ним, покряхтывая, кивнул, как бы говоря ему, чтобы не отставал, и продолжил путь. Игорыцарь вздохнул, увидев, как Топпер исчезает в дверях дома, и последовал за Копателем в центр города – к высокому каменному сооружению, похожему на башню, которое возвышалось над деревней.

«Я должен понять, что произошло, – подумал Игорыцарь. – И для этого мне нужно поговорить с Крафтером… Но сможет ли он поговорить со мной?»

Игорыцарь встряхнулся, когда они вошли в башню из булыжника, стоявшую на страже деревни. Пройдя в дальний угол первого этажа, Копатель встал рядом с секретным входом, ведущим в их подземные мастерские и к сети вагонеток. Вытащив алмазную кирку, Игорыцарь с силой взмахнул ею, разбил булыжник тремя быстрыми ударами и тем самым открыл длинный туннель. Взглянув на Копателя, он вздохнул, а затем шагнул на лестницу и погрузился в темноту.

# Глава 7. Шепот во тьме

Игрорыцарь спустился на дно туннеля и посмотрел вверх. Копатель наблюдал за ним, освещенный факелами, установленными на полу первого этажа сторожевой башни. Вдруг верхняя часть туннеля потемнела – Копатель вставил блок булыжника в пол, запечатав его.

Повернувшись, Игрорыцарь999 направился к круглой комнате в надежде найти там Крафтера. Он бежал так быстро, как только мог, и домчался до комнаты за минуту. В голове его роились вопросы. Но как только Игрорыцарь вошел в комнату, то оказалось, что она пуста.

Вздохнув, Игрорыцарь подошел к железным дверям, охранявшим мастерскую. Он постучал в дверь алмазной киркой и заглянул в окно. Было очевидно, что вся активность в мастерской прекратилась. Те, кто раньше что-то крафтил, давно перестали этим заниматься и засунули руки в рукава. Один из воинов в железной броне, чьей обязанностью было охранять дверь, подошел и посмотрел на Игрорыцаря через небольшое окошко, а затем грустно покачал головой.

«Они не собираются пускать меня, – подумал Игрорыцарь. – Что за бред?!»

Подойдя к двери, он взмахнул алмазной киркой и разбил блок булыжника, стоящий под дверью. Блок легко сломался,

и дверь упала на землю. Когда Игрорыцарь вошел в мастерскую, охранник просто стоял и наблюдал. У всех стражников теперь были мечи, и они очень искусно обращались с ними, но никто даже не поднял руки, чтобы ему помешать.

Заглянув в мастерскую с лестницы, Игрорыцарь увидел Крафтера, стоящего рядом с каким-то НИПом. Он очень отличался от остальных НИПов черным одеянием, тогда как у остальных одежда была серого цвета, и выглядел очень значительным. Это было связано с выражением его лица – ярко-голубые глаза были наполнены многолетним опытом и мудростью, плохо сочетающимися с молодым телом.

Крафтер когда-то был старым седовласым НИПом. Кажется, он был самым старым НИПом на всех серверах «Майнкрафта». Но во время той ужасной битвы за спасение сервера, когда они пытались остановить монстров Верхнего мира, Крафтер был убит. К счастью, он накопил достаточно очков опыта, чтобы возродиться на другом сервере, и смог появиться в своем нынешнем юном теле. Но по его глазам все НИПы сразу понимали, что это не ребенок, а, вероятно, самый мудрый НИП в «Майнкрафте», и Игрорыцарь научился не пренебрегать этой мудростью. Именно эта мудрость нужна была ему прямо сейчас, чтобы понять, что происходит.

Спустившись по ступенькам в мастерскую, Игрорыцарь пробежал мимо НИПов, следящих за каждым его движением. Все знали, куда он направляется. Спрыгнув с последних

ступенек, Игрорыцарь получил небольшой урон от падения, но бросился к другу.

– Крафтер, что происходит? Что с руками всех жителей? Почему со мной никто не разговаривает?

Игрорыцарь999 всматривался в глаза друга и ждал ответа, но так и не получил его. Крафтер только грустно помотал головой.

– Да что здесь происходит?!

Крафтер окинул взглядом всех НИПов, наблюдавших за этой сценой, затем перевел взгляд на Игрорыцаря и вновь покачал головой.

Игрорыцарь осмотрел комнату – все взгляды были устремлены на них. И тут его осенила идея. Вытащив кирку, Игрорыцарь подошел к стене мастерской и начал копать. Он впивался киркой прямо в каменную плоть «Майнкрафта» и прокопал в стене туннель два на два блока по периметру и примерно десять блоков в глубину. Поместив в инвентарь камень, который превратился в булыжник, Игрорыцарь вернулся к Крафтеру. Вытащив лопату, он стал аккуратно подталкивать его к туннелю.

– Давай заходи в туннель, – скомандовал Игрорыцарь.

Крафтер с беспомощностью оглянулся на остальных НИПов.

– Не смотри на них, они тебе не помогут. Иди в туннель.

Крафтер неохотно позволил затолкать себя в туннель. Оказавшись внутри и вне поля зрения других, он повернул-

ся и сам прошел до конца каменистого прохода. Добравшись до конца туннеля, он обернулся к Игрорыцарю.

Взяв блоки булыжника, Игрорыцарь999 начал запечатывать проход, чтобы изолироваться от находящихся в мастерской. Мгновенно все погрузилось во тьму. Затем он вытащил несколько факелов и повесил их на стены, заливая импровизированную комнату светом.

– Теперь говори, – прошептал Игрорыцарь.

Крафтер оглядел комнату и отошел в дальний конец туннеля, как можно дальше от стен мастерской. Игрорыцарь встал рядом с другом и посмотрел ему в глаза.

– Совет Крафтеров… Они приняли решение, – сказал Крафтер таким тихим голосом, что его было еле слышно.

– Какое решение? – спросил Игрорыцарь. Его раздраженный голос звучал достаточно громко.

Крафтер взглянул на него с испугом и снова огляделся.

– Извини, – прошептал Игрорыцарь. – Что это было за решение?

– В последнее время были проблемы с зомби, – продолжил Крафтер. – Они нападали на деревни по всему серверу, заражая все больше и больше НИПов. Такое ощущение, что они по какой-то причине хотят увеличить свою численность.

– Ты думаешь, что это очередное вторжение зомби, подобное тому, которое ты упомянул недавно?

– В это верят многие крафтеры. Все надеются, что это не так и что все вернется на круги своя.

– Но на какие такие «круги своя»? – спросил Игрорыцарь. – Все изменилось после Последней битвы. Почему зомби беспричинно атакуют деревни? Это какая-то ерунда.

– Многие считают, будто проблема в том, что «Майнкрафт» изменился… из-за тебя.

– Из-за меня?

Крафтер кивнул.

– Но я пытался спасти «Майнкрафт»!

– Я знаю, ты изменил «Майнкрафт», чтобы мы могли спастись. Все это знают, и все благодарны тебе, но многие считают, что все должно вернуться к тому, что было до Эреба и Малакоды.

– Вернуться?.. Я не понимаю.

Крафтер вытащил руки из рукавов и поднял их вверх, показывая своему другу. Затем засунул их обратно в рукава и снова сцепил на груди.

– Совет решил, что НИПы не могут разговаривать с пользователями, а пользователи не должны видеть, как мы используем руки… Как это было раньше…

– До прихода Игрока-который-не-игрок.

Крафтер кивнул и продолжил:

– Было решено, что любой, у кого есть серверная нить, должен быть огражден от секретов «Майнкрафта».

– Это значит, что никто не должен знать, что вы живые?

Крафтер кивнул.

– И никто не должен знать, что вы знаете, как пользовать-

ся руками?

И снова кивок. Грусть расползалась по квадратному лицу НИПа.

– И вы не можете говорить ни с кем, у кого есть…

Игрорыцарь замолк. Осознание медленно просачивалось в его разум. Затем он посмотрел на друга – и боль сильнее, чем все, что он испытал в «Майнкрафте», пронзила его: боль утраченной дружбы.

– Ты имеешь в виду, что мы не можем…

Крафтер кивнул, вытирая рукавом слезы с квадратной щеки.

– Но… мы… Ну, в смысле, они не могут…

– Это было решено, и это было исполнено, – произнес Крафтер, задыхаясь от эмоций. – Если кто-то нарушит данное правило, его выгонят из деревни и назовут Потерянным, НИПом без деревни.

– И он будет вынужден бродить по «Майнкрафту», пока не найдет деревню, которая его примет… Но ведь никто не примет, верно?

Крафтер не ответил, но Игрорыцарь знал ответ на свой вопрос.

– Значит, наказание за нарушение этого правила, по сути, смерть. Я правильно понимаю? – уточнил Игрорыцарь.

Крафтер снова кивнул и, стыдясь, уставился в землю.

– Так и есть. Когда мы покинем этот туннель, мы больше никогда не сможем общаться.

Эти слова вонзились в сердце Игрорыцаря, словно меч. Его друзья… Больше их не будет… Это неправильно. Ему хотелось пожаловаться кому-нибудь, заныть и закричать, но это не имело никакого смысла. Их решение не изменится. Это был конец «Майнкрафта», каким его знал Игрорыцарь999, и казалось, что кто-то всадил ему нож в сердце.

– Мы были как чужаки, – сказал Крафтер, глядя на Игрорыцаря, – а потом стали лучшими друзьями. Грустно, что все, что началось, должно однажды закончиться. Я буду очень скучать по нашему времени, проведенному вместе.

Игрорыцарь посмотрел на друга. Он был полон гнева. Как это могло произойти? Это неправильно. Он пытался нащупать решение проблемы, но в голове не было ничего – ни умной идеи, ни какой-нибудь хитрости, чтобы обойти это правило… Просто грусть, глубокая грусть.

– Пора идти, – тихо сказал Крафтер, указывая на стену из булыжника.

Вытащив кирку, Игрорыцарь ударил по блокам. Он выплескивал на эту стену всю свою ярость, каждую крупицу гнева из-за несправедливости ситуации, из-за глупости этого решения, все его эмоции… Через несколько секунд алмазная кирка пробила стену, словно та была сделана из бумаги, оставив парящие в воздухе маленькие блоки, которые мигом всосались в его инвентарь. Когда последний блок был разбит, Игрорыцарь обернулся посмотреть на друга в последний раз. Затем повернулся, чтобы уйти, но вдруг столкнулся

с другим пользователем.

– Привет, Томми! – раздался голос маленькой девочки.

Игрорыцарь999 увидел над ее головой никнейм «Монетт113», горящий яркими белыми буквами.

Это была его сестра.

– А ты что тут делаешь?! – взорвался он.

– Мама сказала, что я могу поиграть в «Майнкрафт» на ее компьютере, – объяснила Дженни. – Вот я и зашла. И телепортировалась к тебе. Это что, Крафтер позади тебя? Он в точности такой, как ты описывал.

Игрорыцарь обернулся к Крафтеру и потом снова к сестре.

– Да… Это…

Она прошла мимо брата, задев его плечом, и встала прямо перед Крафтером.

– Привет, Крафтер. Меня зовут Дженни. Я сестра Томми…

– Не используй наши настоящие имена в игре…

– А, точно… Извини. Меня зовут Монетт113, и я сестра Игрорыцаря999. Так приятно познакомиться с тобой, Крафтер!

Мальчик в черном халате ничего не сказал, только смотрел прямо перед собой. С минуту Дженни смотрела на Крафтера, а затем снова повернулась к брату.

– Что случилось? – спросила Монетт113. – Почему он не хочет со мной разговаривать?

– Ему больше нельзя разговаривать с игроками.

– Что ты имеешь в виду?! – воскликнула Монетт. Ее пронзительный голос зазвенел в наушниках Игрорыцаря.

– Они решили, что… – всхлипнул он, – что надо вернуться к тому, как было до войны. Это означает никаких разговоров с игроками.

– Но это несправедливо! Ну, они могли бы…

– Хватит вопросов! – рявкнул Игрорыцарь.

По его тону Монетт поняла, что он не шутит. Она отступила назад, а потом вышла из туннеля. Игрорыцарь вышел вслед за ней, ощущая на себе взгляды каждого в мастерской. Он видел грустные, сочувствующие взгляды на лицах всех НИПов, но знал, что никто ничего не может сделать. Это был обычный «Майнкрафт»… Снова… Просто очередная глупая компьютерная игра.

Игрорыцарь на мгновение остановился и посмотрел через плечо на друга. Большие голубые глаза Крафтера смотрели на него, полные печали. На секунду показалось, что молодой НИП собирался что-то сказать…

Внезапно НИП – одна из наблюдателей – ворвалась в мастерскую. Она сбежала вниз по лестнице и остановилась прямо перед Крафтером, но повернулась и посмотрела на Игрорыцаря и Монетт. Очевидно, она хотела что-то сказать, но это было запрещено, поэтому она просто стояла, явно сильно взволнованная.

– Давай, сестренка, пошли, – сказал Игрорыцарь, выходя

из мастерской и ведя за собой младшую сестру.

Они дошли до поверхности в тишине, но когда покинули сторожевую башню, то в деревне царил хаос. Жители в панике бегали, засунув руки в рукава и скрестив на груди.

– В чем дело? – спросил Игрорыцарь одного из жителей деревни.

НИП только покачал головой.

Он подошел к другому, к третьему, но получил тот же ответ. Повернувшись, Игрорыцарь посмотрел на усыпанную гравием площадь и увидел Копателя. Подбежав, он остановился прямо перед ним и взглянул ему прямо в глаза.

– Копатель, что происходит?

Оглядевшись вокруг, тот увидел, что на него смотрит множество глаз. Затем посмотрел на стену и побежал туда, таща Игрорыцаря к лестнице, ведущей к вершине баррикады. Следуя за НИПом, Игрорыцарь все еще пребывал в замешательстве. Жители вели себя так, словно были в ужасе, но чего же они боялись?

Поднявшись на вершину баррикады, он понял, откуда взялся их страх. На холмистой местности, окружавшей деревню, стояла большая армия пауков, среди которых было несколько криперов.

Натянув тетиву зачарованного лука, Игрорыцарь выпустил несколько стрел, чтобы определить расстояние между армией и стеной, а затем прицелился в криперов. Если бы получилось поджечь их, то, возможно, они забрали бы с со-

бой на тот свет нескольких пауков. Тут Игрорыцарь заметил, что летели только одни стрелы – его.

– Почему вы не стреляете? – крикнул он другим лучникам на стене. – Стреляйте по криперам!

Но все жители стояли и просто смотрели на него. Некоторые нервно поглядывали на приближающихся пауков, но никто из них не выхватил оружие, а их руки по-прежнему были бесполезно сцеплены и спрятаны в рукавах.

– Вы должны сражаться! ПРЯМО СЕЙЧАС!!!

Никакого ответа не последовало, лишь грустные, испуганные глаза.

Вдруг рядом оказался Крафтер. Он мягко толкнул Игрорыцаря в плечо, заставив того обернуться. Повернувшись, он увидел, что у Крафтера в руках была табличка. На ней виднелась какая-то надпись, но Игрорыцарь не мог толком разглядеть ее, пока не поставил табличку на блок. Там было всего три слова, но они несли страшное послание, которое придавило его, словно тяжелый камень.

«Вы должны уйти!»

Игрорыцарь посмотрел на табличку, потом снова на Крафтера. Он понял сообщение – жители не могли защитить себя, если игроки рядом. НИПы скорее впустят монстров в деревню, чем нарушат закон, установленный Советом Крафтеров.

Игрорыцарь глубоко вздохнул… Это действительно был конец.

Оглянувшись через плечо, он увидел сестру и подбежал к ней.

– Мы должны уйти, – сказал Игрорыцарь.

– Что? Но сейчас будет битва! Я хочу посмотреть.

– Если мы останемся здесь, то жители деревни не смогут защитить себя и умрут. Это живые существа, а не просто компоненты игры, с которыми можно играть.

Он посмотрел на Крафтера, который все еще стоял на стене, а затем вновь повернулся к сестре:

– Пора идти… Ты первая.

– Ну-у-у ладно, – неохотно сказала Монетт.

Ее персонаж на мгновение замер, а потом со вспышкой исчез. Серебряная нить устремилась вверх, уходя обратно в небо. Затем Игрорыцарь повернулся к Крафтеру, возможно, в последний раз помахал другу рукой, а затем отключился от «Майнкрафта».

# Глава 8. Сотворение Кса-Тула

– Его здесь нет, – пробормотал себе под нос Хиробрин, выходя из Города зомби.

Он только что закончил объяснять толпе, что их новая цель в жизни – заставить НИПов страдать, пока они не дадут ему то, чего он так жаждет: Игрока-который-не-игрок. Зомби не сразу приняли его как лидера. К сожалению, они всегда отказывают… вначале. Эта их особенность вынудила Хиробрина продемонстрировать эффективность своего нового эндермеча на нескольких зомби-старейшинах. Однако после десяти-пятнадцати примеров жители Города зомби стали вполне сговорчивыми.

Он усмехнулся… Зомби – они такие удивительно слабые. Уничтожь несколько из них – и остальные выстроятся в очередь на услужение… Так предсказуемо.

Теперь Хиробрину предстояло отправиться в другое место в поисках новой добычи. Обычно он просто использовал способности крафта теней и создавал проход для перемещения через Исток к новому серверу. Но это требовало много энергии, и позже он чувствовал себя невероятно слабым и уязвимым. О, как же Хиробрину не нравилось это чувство, хотя ни на одном из серверов не было никого, кто мог бы бросить ему вызов… Ну, кроме Игрока-который-не-игрок, конечно, но Хиробрин нигде не ощущал его присутствия со

времен Последней битвы.

«Он вернется, – думал Хиробрин. – Игрорыцарь999 не сможет остаться в стороне».

Выйдя из темного туннеля на солнечный свет, он увидел вдалеке пользователя. Тот строил из красного камня какую-то штуковину с поршнями и нажимными пластинами.

«Эти игроки не понимают истинной силы “Майнкрафта”. Они такие же глупые, как и НИПы».

Собрав все свои силы крафтера теней, Хиробрин создал дверной проем и шагнул в него, материализовавшись прямо позади пользователя. И тут же начал наслаждаться звуками Интернета, которые просачивались через серебряный поток игрока к серверу. Изображения котят, мило борющихся между собой, телефонные разговоры, сигналы управления различными механизмами, данные о финансовых операциях и тестируемых кодах противоракетной обороны… Бесконечное множество информации, мгновенно перемещающейся через Интернет. Вот это самое вкусное… Все эти люди, весь этот потенциал, вся эта свобода… И все это ЗА пределами нелепых серверов! Он должен был выйти отсюда… Должен был найти Игрока-который-не-игрок и сбежать из этой тюрьмы.

«Когда я войду в Интернет, то возьму все под свой контроль. И заставлю пользователей страдать, – мечтал Хиробрин. – Я буду нарушать их связи, разламывать системы управления и нарушать жизнь всеми возможными способа-

ми. Я буду править их миром из Интернета, созданного ими же. Они глупо поступили, подключив все к нему. Даже вооружение есть в этой Сети. Скоро я закончу то, что начал мой бедный слуга Эреб. Но для начала мне нужен новый слуга… Новый герой – чтобы продолжить то, в чем Эреб и этот дурак Малакода потерпели неудачу».

Протянув руку, Хиробрин схватился за серверную нить игрока. В то же мгновение пользователь обернулся и с ужасом обнаружил прямо у себя за спиной крафтера теней с горящими глазами. Вытащив эндермеч, тот взмахнул им над головой пользователя, разорвав нить сервера и отключив игрока от него. Серебряная нить сразу взмыла в воздух. Хиробрин успел ухватиться за ее конец и полетел следом. Это позволило ему прыгнуть сквозь Исток на новый сервер, не используя ни капли энергии…

Когда Хиробрин материализовался в новом месте, то искренне обрадовался, потому что не был до конца уверен, что это сработает. Он смог перейти с одного сервера на другой и не почувствовал себя слабым или уязвимым… Фантастика!

Вдруг Хиробрин что-то почувствовал – тихое волнение в ткани «Майнкрафта». Крафтер теней опустился на колени, приложил ухо к травяным блокам и прислушался. Он услышал! Присутствие этого персонажа все еще отдавалось слабым эхом в музыке «Майнкрафта». Игрорыцарь999 был на этом сервере.

Наконец-то Хиробрин взял его след.

Осмотревшись, он обнаружил, что материализовался в биоме огромной тайги – его окружали громадные, тянущиеся вверх сосны, такие высокие, что Хиробрин едва мог видеть их верхушки. Неподалеку он увидел пятна грязи, на которых не росла трава, а из тени выглядывали маленькие коричневые грибы. Тут и там были раскиданы глыбы замшелого камня, выделяясь на коричневом фоне лесного ландшафта. Они напомнили Хиробрину о чудесных подземельях, которые его крафтеры теней любили создавать повсюду, чтобы подлавливать глупых игроков. Новички никогда не догадываются принести с собой молоко, исследуя эти подземелья, а ведь молоко – единственное противоядие от яда пещерного паука.

Хиробрин рассмеялся, но затем замолчал, услышав слева от себя, глубоко в лесу, вой волка. Затем еще один хищник отозвался справа, потом еще один и еще. Они учуяли его.

– Ненавижу волков, – пробормотал Хиробрин себе под нос.

Такое ощущение, что волки всегда высматривают его и мгновенно нападают всякий раз, когда находят. Он мог легко защитить себя от небольшой или средней стаи, особенно теперь, когда у него был эндермеч. Но эти животные просто раздражали его – сейчас Хиробрин предпочел бы не отвлекаться. Ему предстояло много важных дел.

Открыв еще один портал, он шагнул внутрь и материализовался в пещере, уходящей глубоко в недра «Майнкрафта».

Хиробрин шел сквозь нее и соединяющиеся с ней туннели в поисках Города зомби, который наверняка был сокрыт поблизости. В пещере эхом отдавались шаги других монстров, щелканье пауков и шух-шух-шух от лапок криперов. Но все эти существа были достаточно умны, чтобы держаться подальше от Хиробрина.

Продвигаясь глубже в сеть туннелей, он почувствовал запах дыма и пепла… Запах дома. Пробежав по каменистому проходу, Хиробрин продолжил спускаться, пока не добрался до уровня лавы… Чудесная, славная лава. Он шел по течению вдоль берега лавовой реки примерно сорок блоков, пока наконец не услышал звук, который искал, – плеск воды… Водопад. Вдалеке Хиробрин рассмотрел поток воды, вытекающий из отверстия в стене. Голубая колонна обрушивалась в лаву, образуя булыжник и обсидиан.

Это то самое место.

Оглядевшись, он увидел плоскую часть стены, из которой торчал всего один маленький каменный блок. Перепрыгнув через лавовую реку, Хиробрин уже было потянулся, чтобы нажать на кнопку, но остановился, услышав вопли зомби. Их горестные крики наполняли пещеру унынием… Создания, навеки лишенные солнечного света из-за прошлых проступков, ушедшие в тень, где голубое небо лишь далекое воспоминание.

К нему приблизилась группа из шести зомби.

– Спасибо, что пришли, друзья, – сказал им Хиробрин.

Монстры не поняли, к чему он это сказал.

– Мне нужна ваша помощь, чтобы создать нового слугу… Нет, нового героя, – произнес Хиробрин с кривой улыбкой на лице. – Ваша жертва войдет в историю как поступок, позволивший мне наконец-то сбежать из тюрьмы… Вы должны гордиться.

Один из зомби посмотрел на своих товарищей, а затем повернулся к Хиробрину.

– Что говорит этот крафтер теней? – пробурчал зомби гортанным, почти звериным голосом.

– Вот увидишь, – ответил Хиробрин. Затем он исчез и снова появился прямо рядом с ними. Обнажив эндермеч, Хиробрин стал рубить плоть беспомощных монстров, забирая их здоровье с каждым взмахом меча. Монстры практически мгновенно падали, чуть дыша.

Отложив меч, Хиробрин протянул руку к раненым зомби и, собрав все свои способности крафтера теней, начал менять компьютерный код, управляющий этими существами, направляя строки кода в новое русло. Пока он превращал зомби в нечто новое, его руки светились каким-то гнилым оттенком желтого – цветом умирающего цветка. Глядя на свою работу, Хиробрин видел, как линии программного обеспечения начинают соединяться – путаница машинных команд сплеталась в сложное полотно цифровых конструкций. По мере того как он создавал код, тела монстров стали накладываться друг на друга и сливаться вместе, постепенно

превращаясь в новое существо, которое было больше, выше и сильнее, чем его предшественники. Почти завершив труд, Хиробрин увидел поблизости несколько блоков железа и потянулся за ними, чтобы добавить к своему творению. Смастерив из железа тонкие прутики, он сплел из них металлическую кольчугу. Накинув кольчугу на тело существа, Хиробрин прикрепил ее к нему. В этот момент его руки засветились ярко-белым светом. Затем он вселил в новое создание всю свою лютую ненависть к НИПам Верхнего мира и этому жалкому Игрорыцарю999. Вложив в существо каждую крупицу своей мерзкой, злой природы, крафтер теней завершил свое творение.

Пока свет от его рук медленно угасал, Хиробрин отступил назад, чтобы полюбоваться работой. Существо без сознания лежало на земле. Но он легко пробудил его сильным пинком по ребрам. Поднявшись, гигантский зомби склонился над Хиробрином. Его гниющая плоть свисала лоскутами, обнажая кости, выглядывающие из-под изодранной одежды. Он осторожно сделал первый шаг. Покрывавшая его кольчуга звенела и бренчала, а ужасающе огромное тело слегка покачивалось.

– Подойди, дитя мое. Шагни вперед и позволь мне рассмотреть тебя, – сказал Хиробрин.

# 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.