

МАРК ЧЕВЕРТОН

MINECRAFT

СЕКРЕТЫ
ХИРОБРИНА

2



ОРАКУЛ ХРАМА ДЖУНГЛЕЙ

 БОМБОРА
ИЗДАТЕЛЬСТВО

Марк Чевертон
Оракул Храма джунглей
Серия «Майнкрафт. Секреты
Хиробрина», книга 2

*http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=69470284
Секреты Хиробрина. Книга 2. Оракул Храма джунглей:
ISBN 978-5-04-190048-9*

Аннотация

Хиробрин вернулся и снова угрожает всему человечеству! Чтобы не дать коварному врагу выбраться из игры и распространить вирус, представляющий угрозу целому миру, Игрорыцарю предстоит заручиться поддержкой друзей и отправиться в опасное путешествие через джунгли в поисках древнего Оракула. Сможет ли он преодолеть опасности на пути и получить тайные знания, как одолеть Хиробрина?

Содержание

Глава 1	5
Глава 2	12
Глава 3	25
Глава 4	33
Глава 5	45
Глава 6	59
Конец ознакомительного фрагмента.	70

Марк Чевертон

Секреты Хиробрина. Книга

2. Оракул Храма джунглей

© Букина А.С., перевод на русский язык, 2023

© Галиуллина А.Р., иллюстрация на обложку, 2023

© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2023

Мы еще не пересекли еле заметную грань между детством и зрелостью, пока не перешли с пассивного залога на активный, то есть пока не начали вместо «все потеряно» говорить «я все потерял».

Сидни Харрис

Глава 1

Шипение врага

Серебристый туман клубился вокруг Игрорыцаря999, пока он шел по таинственной местности. Еле заметные очертания массивных деревьев проступали сквозь белесую муть, их жесткие вертикальные формы были едва видны. Но когда Игрорыцарь приближался, они, казалось, испарялись, превращаясь в дым с каждым новым его шагом.

Развернувшись, он осмотрел местность вокруг себя. Повсюду было одно и то же: серебристый туман, скрывающий особенности окружавшего его пейзажа. Потихоньку Игрорыцарь999 начал различать все больше фигур... Одно дерево здесь... Травянистый холм там... Но каждый раз, когда он приближался, силуэты просто исчезали.

Все было странным, но в то же время удивительно знакомым. Он был здесь раньше... Не в месте с исчезающими деревьями и несуществующими холмами, но точно в этом серебристом тумане. Воспоминания изо всех сил пытались вырваться из глубин его сознания, но в них явно таилось что-то еще... И это ужаснуло его.

– Что это за место? – сказал он вслух, ни к кому не обращаясь. – Я как будто помню его из...

И тогда до него дошло: это была Страна Грез. В первый

раз, когда его затянуло в «Майнкрафт», когда он впервые встретил своих друзей – Крафтера, Охотницу, Швею... Он уже был в этом месте, полном тишины и тумана. Крафтер называл местность Страной Грез и окрестил Игрорыцаря999 сноходцем – человеком, который может перемещаться по ней. Это место находится между бодрствованием и полным сном, где кошмары способны воплощаться в жизнь...

Вглядываясь в серебристый туман, мальчик с опаской выискивал пылающие красные глаза своих старых врагов, Эрба и Малакоды. Они возглавляли атаку на «Майнкрафт» и пытались уничтожить Исток – место, откуда исходил весь код игры. Игрорыцарь и НИПы Верхнего мира обратили вспять сокрушительную волну монстров и защитили Исток, спасая «Майнкрафт» и все цифровые жизни, обитающие внутри. Теперь он снова был здесь вживую... На этот раз еще и со своей сестрой.

Внезапно сквозь туман донесся шипящий звук. Обернувшись, он посмотрел на землю, ожидая увидеть какую-нибудь змею. Но это было глупо... В «Майнкрафте» ведь не было змей...

Последний раз, когда он был в Стране Грез, ему пришлось бороться за свою жизнь, сцепившись в схватке с Эрбо – царем странников Края. Эта битва едва не стоила ему жизни, но он одержал победу не без помощи своих друзей. Теперь же он один, совершенно один, при этом он четко ощущал чье-то присутствие рядом.

Ш-ш-ш-ш-ш-ш-ш...

Вот оно снова!

Он потянулся в свой инвентарь в надежде вытащить меч... Но у него ничего не было с собой. Тут же Игрорыцарь вспомнил две вещи о Стране Грез. Первая – это был мир снов, и все, что вы могли себе вообразить, становилось реальностью в этом туманном царстве. Закрыв глаза, он представил, что у него с собой его любимый лук, зачарованный на отбрасывание 2, силу 4 и бесконечность. Внезапно лук появился в его руке, а волны радужного света мерцали по зачарованной рукояти.

Магическое оружие отбрасывало голубой свет на туман, позволяя видеть немного дальше вперед... Хорошо. И второе, что он вспомнил: несмотря на то что в Стране Грез все выглядело как во сне, на самом деле было реальным и могло причинить боль. В их последней битве злобный Эреб узнал, что если игрок умрет в Стране Грез, то он умрет и по-настоящему. Этот факт делал Страну Грез невероятно опасным местом.

Ш-ш-ш-ш-ш-ш-ш-ш-ш...

Пока он вглядывался в серебристый туман, что-то начало материализовываться. Это больше походило не на форму, а на цвет... фиолетовый. Сначала сформировалась единственная точка фиолетового света... Затем сразу еще одна и еще, пока в тумане не появилось множество фиолетовых пятен.

«Что это такое?» – задумался Игрорыцарь.

Сделав шаг ближе, он приготовился к атаке. От одной мысли на его теле внезапно материализовалась алмазная броня. Ее кристальная зачарованная поверхность ярко мерцала. Когда он двинулся вперед, шипение возобновилось... Оно исходило от этих фиолетовых огней.

А они становились все ярче.

«Может быть, это мои старые враги, Малакода или Эреб, вернулись к жизни? – думал Игрорыцарь. – Нет, этого не может быть».

И затем одно из фиолетовых пятен моргнуло... Это были глаза... Паучьи глаза!

Глаза стали ярче, когда монстр сделал шаг в сторону Игрорыцаря, но они не просто излучали больше света, нет... Они излучали что-то еще... Ненависть. Этот монстр ненавидел Игрорыцаря⁹⁹⁹ всем своим существом, и было очевидно, что, если бы у него был шанс, он бы уничтожил его прямо сейчас.

– Вот я и вс-с-стретила наконец Игрока-который-не-игрок, – сказал голос из тумана.

– Покажись, монстр! – крикнул Игрорыцарь.

– Только тогда, когда мы будем готовы, – ответил паук. – Почему бы тебе не подойти и не познакомиться-с-с-ся с-с-с с нами поближе?

От протяжного шипящего голоса монстра у Игрорыцаря побежали мурашки по спине.

Затем прозвучал щелчок – паук лязгнул своими острыми

как бритва жвалами.

– Я ждала с-с-сто лет, чтобы вс-с-стретьс-с-ся с-с-с тобой, Игрок-который-не-игрок, – сказал монстр. – Пойдем, давай познакомимс-с-с-ся.

– Держись от меня подальше, чудовище!

Он выпустил стрелу в зловещие фиолетовые глаза, но стрела просто прошла сквозь то, что, как он думал, было головой монстра, будто там вовсе ничего и не было. Она со звоном упала на землю далеко в тумане, а паук остался невредим.

– Ха-ха-ха, очень мило, – передразнил мальчика паук. – С-с-спасибо тебе за этот маленький подарок. А теперь позволь мне предс-с-с-ставиться-с-ся. Я Шайкулуд, королева пауков, и совс-с-сем с-с-с-скоро я уничтожу тебя.

Щелканье жвал усиливалось, пока она приближалась. Игрорыцарь слышал, как острые когти на концах каждой из ее восьми ног клацали по твердой земле, соответствуя передвижению, но тело все еще окутывал туман.

– С-с-создатель приказал мне уничтожить тебя и твоих друзей. Как только ты уйдешь, мои дети поползут по прос-с-странству «Майнкрафта» и уничтожат НИПов раз и навс-с-с-егда. С помощью зеленых мы вернем мир, который был предназначен для нас-с-с-с.

Игрорыцарь резко вытащил следующую стрелу и прицелился в один из ненавистных глаз. Отпустив тетиву, он заметил, как стрела полетела прямо к фиолетовому светящему-

ся пятну, но снова прошла сквозь него, как будто это было лишь облако дыма.

– Ха-ха-ха... Это было щекотно! – смеялась Шайкулуд. – Тебе с-с-стоит прекратить с-свое жалкое с-с-сопротивление и прийти ко мне, чтобы я могла наконец уничтожить тебя.

Внезапно отовсюду вокруг него все защелкало. Вглядываясь в туман, Игрорыцарь999 видел, как материализуются красные паучьи глаза, каждый из которых горел неуголимой ненавистью. Вытаскивая стрелу за стрелой, он атаковал их. Но каждый раз происходило все то же самое – его стрелы пролетали сквозь пауков, словно они были лишь тенями... И сгустками ярости. Повернувшись обратно к Шайкулуд, Игрорыцарь опустил лук и протянул руку. Вдруг в ней материализовался мерцающий алмазный меч.

– Если ты хочешь одолеть меня, паук, тогда тебе придется прийти сюда и сразиться.

– Вс-с-сему с-свое время, Игрок-который-не-игрок, с-с-свое время. Ну а сейчас-с-с я позволю моим дочерям немного повеселиться-с-ся с-с-с-с тобой.

Шайкулуд вдруг издала дикий вопль, эхом разнесшийся по всей Стране Грез.

– Дети... атакуйте!

Игрорыцарь чувствовал, как пауки набрасываются на него со всех сторон. Если бы он остался здесь, то был бы немедленно убит. Вместо того чтобы сражаться, мальчик бросил свой меч и закрыл глаза. И затем, собрав всю свою волю в

кулак, он закричал так громко, как только мог:

– ПРОСЫПАЙСЯ... ПРОСЫПАЙСЯ... ПРОСЫПАЙСЯ!

Глава 2

План Крафтера

Игрорыцарь вскочил с кровати. Засунув руку в инвентарь, он ловко выхватил меч и встал, готовый к нападению паука.

– А у тебя забавный способ просыпаться, – раздался голос у него за спиной.

Обернувшись, он обнаружил свою подругу Охотницу, стоящую позади. Она шагнула к нему и осторожно положила руку на плечо. Был рассвет. Утренние золотистые лучи солнца пробивались сквозь густую листву над головой и падали на них двоих. От этого казалось, что вьющиеся рыжие волосы Охотницы светятся, на мгновение создавая впечатление, что вокруг нее присутствует какая-то магическая огненная аура. Но вскоре солнце поднялось немного выше, освещение изменилось, и это мгновение прошло.

– Ты в порядке? – спросила она.

Игрорыцарь посмотрел на свой мерцающий алмазный меч, затем в теплые карие глаза Охотницы. Он видел выражение беспокойства на ее лице и догадывался, что его собственное лицо, должно быть, выдает чувство ужаса, испытанное им во сне. Игрорыцарь медленно убрал свой меч и огляделся. Они были в своем импровизированном лагере посреди леса, прячась от Хиробрин и его орды зомби. Игроры-

царь посмотрел на деревянные баррикады, которые были построены к наступлению темноты, – временный барьер, чтобы не пускать монстров.

Подняв взгляд к верхушкам деревьев, он увидел лучников, расположившихся среди покачивающихся ветвей. Их зоркие глаза высматривали любое движение в лесу.

Пауки не нападали, их не было рядом. Это был просто сон. И все же, возможно, это было нечто большее...

– Игрорыцарь... Что случилось? – спросила Охотница, тихонько дергая его за рукав, чтобы привлечь его внимание. – Скажи мне, что происходит? Что такое...

– Страна Грез, – сказал он дрожащим голосом.

Охотница мгновенно замолчала. Она тоже могла путешествовать по Стране Грез, как и ее младшая сестра Швея. Все трое были сноходцами, что было невероятно редким явлением в мире «Майнкрафта».

– Кто на этот раз? – тихо спросила она, подходя ближе. – Не Эреб и не Малакода?

Глаза выдали ее страх, когда она произнесла имя их старых врагов.

– Нет, – ответил Игрорыцарь. – Кто-то другой. Паучиха по имени Шайкулуд.

– Ты сказал Шайкулуд? – послышался сзади юный голос.

Обернувшись, Игрорыцарь увидел приближающегося парня со светлыми волосами до плеч. У него были ярко-голубые глаза, которые заглядывали прямо в душу. В этих гла-

зах читалась нестареющая мудрость, словно он был в «Майнкрафте» целые десятилетия. Казалось, что это намного дольше, чем было возможно. Парень был одет в такой же халат, как и у всех жителей деревни, закрывавший его от шеи до лодыжек, но его халат был черного цвета с серой полосой, идущей посередине. Цвет одежды указывал на его положение в этом сообществе: деревенский ремесленник.

Это был лучший друг Игрорыцаря в «Майнкрафте», Крафтер. Он был лидером деревни до того, как Игрорыцарь пришел в игру с помощью изобретения своего отца – оцифратора. Это устройство перенесло каждую сферу его существования из физического тела в «Майнкрафт». Здесь, в игре, которая оказалась намного больше чем игрой, он теперь был Игроком-который-не-игрок. Имя пользователя парило у него над головой, как и у всех остальных, но главным отличием было отсутствие сияющей серверной нити, которая тянулась от головы каждого игрока к небу, соединяя их с серверами. У Игрорыцаря999 не было серверной нити, так как он не был подключен к серверам, потому что сам находился внутри. Он выглядел как пользователь, но без серверной нити не был пользователем – он был кем-то другим...

– Так что это было за имя, Игрок-который-не-игрок? – снова спросил Крафтер.

– Она назвала себя Шайкулуд, – ответил Игрорыцарь. Крафтер поблел.

– Ты не хочешь рассказать нам, что это значит? – удиви-

лась Охотница.

Несмотря на то что Крафтер выглядел как ребенок, на самом деле он был одним из старейших НИПов в «Майнкрафте». В первом приключении Игрорыцаря, когда он только стал Игроком-который-не-игрок, они с Крафтером во главе собственной армии пользователей столкнулись лицом к лицу с огромным войском монстров. Во время той битвы Крафтер в своем старом теле был убит, защищая «Майнкрафт». Но поскольку он накопил достаточно экспи (то есть очков опыта), то смог возродиться на следующем, более высоком уровне, материализовавшись в теле ребенка, которого друзья и видели сейчас перед собой. Титул самого старого НИПа в «Майнкрафте» означал, что он знал больше всех о его истории и лоре.

– Имя Шайкулуд пришло к нам из очень далеких времен истории «Майнкрафта», – объяснил Крафтер.

– Что происходит? – вдруг раздался другой голосок. Это была сестра Игрорыцаря, Монетт113.

Крепко сжимая лук в руке, она спускалась по лестнице, которая вела на верхушки деревьев. В оранжевом сиянии восхода ее темно-синяя кожа выглядела как тень, падающая с лиственного навеса. Полосы бледно-голубого цвета на ее груди, смешанные с белыми крапинками, разбрызганными по скину, были единственным признаком того, что Монетт113 не была каким-то темным привидением из кошмара. Ее ярко-зеленые глаза, казалось, светились в бледном утрен-

нем свете. Она с любовью смотрела на своего брата. Но самым поразительным в девочке были волосы – флуоресцентно-голубые локоны рассыпались по плечам и спине, резко контрастируя с ее темной кожей. Любовь Монетт к ярким цветам была очевидна во всех аспектах внешности, не позволяя скрывать ее от посторонних глаз.

– Ш-ш-ш! – шикнул Игрорыцарь, взглянув на сестру, а затем снова повернулся к Крафтеру: – Пожалуйста, продолжай.

– Я говорил, что имя Шайкулуд пришло к нам из далеких времен истории «Майнкрафта». Моя прапрабабушка Зельеваря рассказала нам о древнем существе, которое бродило по джунглям «Майнкрафта», охраняя какой-то древний секрет.

– Что за секрет оно охраняло? – спросила Монетт, протирая сонные глаза в попытках проснуться.

– Никто не знает, – ответил Крафтер. – Единственное, что я помню, как прапрабабушка Зельеваря говорила, что Шайкулуд была создана каким-то злым существом, чтобы охранять самый древний секрет в «Майнкрафте».

– Звучит захватывающе, – радостно воскликнула Монетт, но тут же поймала на себе сердитый взгляд Охотницы. – Что?!

– Нам нужно оставаться собранными и не пускаться ни в какие ненужные приключения, – отрезала Охотница, прекрасно зная, какой импульсивной может иногда быть Монетт.

В этот момент раздался громкий волчий вой. Ребята осмотрелись и заметили необычно большое количество волков поблизости. Но они не нападали, а просто оставались неподалеку в лесу. Один из их товарищей НИПов, Пастух, попытался подойти ближе к зверям и приручить. Будучи хранителем всего живого, Пастух стремился найти любое бездомное животное и взять его под свою опеку, но волки вряд ли нуждались в какой-либо защите. После того как Пастух приручал волков, они работали как часовые для НИПов, охраняя периметр лагеря и наблюдая за монстрами.

Пастух промчался мимо, направляясь на волчий вой. Перескочив деревянную баррикаду, окружавшую лагерь, он бросился в лес, надеясь найти этих загадочных животных.

Кто-то засмеялся.

– Вот и снова этот Человек-волк, – сказал один из НИПов.

– Надеюсь, что на этот раз он сможет приручить несколько новеньких, – добавил другой.

Кличка Человек-волк быстро стала новым именем Пастуха среди остальных НИПов. Раньше многие придирались к нему и называли его «мальчик-свинья» – любовь к животным вызывала издевательства со стороны хулиганов. Но после того как Пастух спас положение в схватке у Истока, прибыв на битву с огромной стаей волков, жители деревни поняли, что навыки в общении с животными, отличающие его от других НИПов, следует не высмеивать, а, наоборот, принимать. Теперь Пастух был любимцем деревни, а его волки

ценились всеми.

– Крафтер, возвращайся давай к своей истории, – рявкнула Охотница.

– Ах да, – продолжил НИП, – в общем, эта Шайкулуд была чрезвычайно опасным существом. Прапрабабушка Зельеваря сказала, что она невероятно сильный и злобный монстр. Было бы лучше, если бы мы могли избежать столкновения с ней.

– Мы не хотим связываться ни с какими монстрами, если можем избежать этого, – добавила Швея, подходя к группе.

Игрорыцарь обернулся и увидел, как она шла в их сторону. Швея была намного ниже Охотницы, но у нее были такие же вьющиеся рыжие волосы, свернутые рубиновыми пружинками, подпрыгивающими при ходьбе. Взгляд Швей очень сильно отличался от взгляда ее сестры. Монстры разрушили деревню и убили их родителей во время войны, направленной, чтобы уничтожить «Майнкрафт». Швею тогда захватили и отправили в рабство в Нижний мир. Игрорыцарю удалось спасти ее, но в Охотнице все еще кипела ярость. У нее было жгучее желание отомстить всем монстрам «Майнкрафта» – отплатить им за страдания, которые они причинили ее сестре, за смерть родителей и гибель деревни. Эта ярость и жажда мести были чем-то, что угрожало поглотить ее сердце целиком, и это сильно беспокоило как Игрорыцаря, так и Швею.

– Она паук, – сказал Игрорыцарь, а его голос слегка дро-

жал от страха. – Королева пауков, и я думаю, она знает, что мы здесь.

– Интересно, почему все правители монстров охотятся за тобой? – игриво спросила Охотница. – Сначала царь странников Края, потом царь Нижнего мира, затем король зомби... Теперь королева пауков. Что же в тебе такого, что привлекает всех этих существ?

– Должно быть, это моя яркая индивидуальность, – растянул губы в глупой улыбке Игрорыцарь, а затем рассмеялся неловким, нервным смехом.

– В любом случае, – продолжил Крафтер, – мы постараемся избегать эту Шайкулуд, пока возможно. Готовы собирать лагерь?

– Да, – прогремел сзади глубокий голос.

Обернувшись, Игрорыцарь увидел неуклюжую фигуру Копателя. Его широкие плечи и толстые руки были результатом многочасовой работы в шахтах для деревни, и эта сила послужила во многих битвах, которые случились за последние несколько дней.

– Тогда давайте двигаться, – добавила Охотница.

– Но куда мы направляемся? – недоумевал Игрорыцарь. – Крафтер, ты рассказывал нам об Оракуле в Храме джунглей где-то на этом сервере, но где он? Как нам его найти?

– Я немного подумал об этом и пришел к выводу, что нам нужно раздобыть больше информации, чтобы найти храм Оракула.

– И где мы должны получить больше информации... в Гугле? – спросила Монетт.

– Что такое «Гугл»? – удивилась Швея.

Игрорыцарь и Монетт рассмеялись.

– Что? – переспросила девочка.

– Да ничего, – отмахнулся Игрорыцарь. – Это то, что мы используем в реальном мире для получения любой информации.словно все книги мира, собранные в одном месте, доступном для любого.

– То, что нам нужно! – воскликнула Швея.

– У нас есть нечто подобное здесь, в «Майнкрафте», – сказал Крафтер, приковывая к себе все взгляды ребят. – Это библиотека.

– У тебя есть библиотека в «Майнкрафте»? – удивился Игрорыцарь.

– Да, на самом деле ты уже бывал там раньше... Помнишь?

– Конечно, крепость! – вспомнил Игрорыцарь.

– Именно.

– Крепость... Что за крепость? – спросила Монетт.

– На каждом сервере есть три крепости, – объяснил Крафтер. – Они хорошо спрятаны, поэтому войти в них могут только те, у кого есть необходимые предметы и знания, способные указать местоположение крепости. В этот раз у нас ничего подобного нет, поэтому мы должны как-то найти крепость сами.

– Око Края, – сказал Игрорыцарь.

– О чем ты говоришь? – спросила Охотница.

– Нам нужно лишь око Края, и оно приведет нас к крепости.

Крафтер посмотрел на своего друга с выражением любопытства и замешательства на лице.

– Крафтер, ты не знаешь, что такое око Края? – удивленно спросил Игрорыцарь.

Молодой НИП с голубыми глазами просто покачал головой.

Улыбаясь, Игрок-который-не-игрок, расправил плечи, когда понял, что знает о «Майнкрафте» что-то такое, чего не знал Крафтер.

– Ну что, – Охотница игриво пихнула локтем мальчика, – ты собираешься рассказать нам или просто будешь стоять и улыбаться, как идиот?

– Если бросить око Края в небо, оно полетит в сторону крепости. Нужно продолжать бросать его, пока оно не замрет в воздухе над конкретной точкой – значит, там под землей и будет крепость. Все, что нам нужно, – это несколько штук очей Края, и тогда мы легко найдем то, что нам нужно.

– О, а у тебя случайно нет с собой парочки? – задумчиво спросила Охотница.

– Ну-у-у... Нет.

Девочка драматично закатила глаза.

– Вообще-то у вас здесь, возможно, и есть кое-что, – про-

бормотала Монетт 113, и в этот миг все удивленные взгляды устремились к ней. – Что?.. Я изучала «Майнкрафт» и узнала все, что только смогла, об этой игре, прежде чем начать играть. И знаю парочку интересных фактов. Держу пари, среди вас есть деревенский житель, у которого найдутся очи Края. Здесь есть священник?

– Конечно, – ответил Крафтер. – В каждой деревне есть НИП-священник.

– Вы можете обменивать изумруды на очи Края... Они у него есть, – объяснила Монетт. – Мы также можем изготовить несколько. Нужно просто смешать немного огненного порошка с жемчугом Края. Бьюсь об заклад, после Последней битвы на лестнице, ведущей к Истоку, у тебя есть куча и того и другого?

Крафтер полез в свой инвентарь и достал две жемчужины Края. Это были небольшие бледно-голубые сферы, и у каждой была темная серединка, похожая на зрачок в центре лазурного глаза. Они выглядели жутковато. Игрорыцарь слегка вздрогнул, когда вспомнил, как они были добыты – сражаясь со странниками Края. Положив их обратно в свой инвентарь, Крафтер окинул взглядом НИПов. Они все посмотрели на Монетт, затем вопросительно на Игрорыцаря, любопытствуя, откуда его младшая сестра могла так много знать.

– Я сделал несколько заметок, и она нашла их... Понятно? – попытался оправдаться Игрорыцарь.

НИПы уставились на него. Затем все рассмеялись, когда

Игрорыцарь совсем смутился.

– Что ж, вы все услышали Монетт 113, сестру Игрока-который-не-игрок... Давайте приступать к работе! – приказал Крафтер.

И сразу же все начали двигаться, разыскивая священника и собирая необходимые предметы для крафта.

Игрорыцарь подошел к своей сестре, сияя от гордости – ее знания были именно тем, что им было нужно. Приобняв ее одной рукой, он посмотрел на нее сверху вниз.

– Я все еще злюсь на тебя за то, что ты воспользовалась папиным оцифратором и зашла в «Майнкрафт», – сказал он ей.

Самодовольная улыбка Монетт слегка померкла.

– Я рад, что ты сейчас здесь, – добавил он, и ее улыбка сразу же вернулась. – Но ты должна помнить, что это не игра. Все здешние монстры хотят уничтожить тебя, и я не знаю, что будет, если они преуспеют в этом.

– А ты действительно знаешь, как успокаивать людей, братишка, – пошутила девочка.

– Я серьезно, – отрезал он. – Я отвечаю за тебя, пока мы не выберемся из «Майнкрафта», а это означает, что ты слушаешься меня и делаешь то, что я тебе говорю... понимаешь?

Монетт закатила глаза... Примерно так же, как Игрорыцарь закатил бы глаза на лекции своих родителей.

– Понимаешь?!

– Да... Да.

Игрорыцарь попытался приободрить ее жизнерадостной улыбкой, но слабый звук стога зомби, донесшийся издалека, отвлек его. Подозрительно оглядывая лес, Игрорыцарь представил всех монстров, которые, возможно, поджидали их в дикой местности «Майнкрафта». Образ этих ужасных, полных ненависти пурпурных глаз затуманил его разум, и дрожь ужаса пробежала по спине.

Глава 3

Трансформация Хиробрина

Хиробрин материализовался на поросшем травой холме, с которого открывался вид на деревню, а позади нее – на густой лес. Это был довольно живописный вид: поселение приютилось между двумя холмами, а цветы усеивали местность, словно маленькие леденцы на двух огромных шариках фисташкового мороженого. В центре деревни стояло высокое сооружение, напоминающее скалу, возвышающуюся над остальными зданиями. Это была сторожевая башня. Такую постройку можно было найти во всех деревнях. На вершине этой высокой башни обычно находится НИП с лучшим зрением. Он является наблюдателем, который следит за периметром на случай атаки монстров. Вокруг деревни была мощеная стена – укрепление, оставшееся с Последней битвы за «Майнкрафт». Она вплотную примыкала к деревне. На каждом углу красовались башни лучников. Барьер удерживал обычных монстров снаружи, но не имел никаких шансов удержать Хиробрина.

Сквозь центр деревни протекала тихая река. Прохладный водный поток проходил через укрепленные стены, но на его пути были установлены железные решетки, позволяющие воде проходить через всю деревню. Извилистое рус-

ло реки выходило из поселения и тянулось по долине, пока не исчезало вдали. Любой другой счел бы этот вид довольно красивым, но для Хиробрин он был ужасным.

– Почему эти НИПы не могут жить под землей в темных пещерах и мрачных проходах? – произнес он вслух, ни к кому не обращаясь. – Вот там они должны быть... Замурованы так, чтобы навсегда остаться неизвестными. Что ж, я позабочусь о том, чтобы никто больше никогда не нашел эту деревню.

Хиробрин обнажил зубы, растянув губы в злобной улыбке, а затем расхохотался садистским смехом, от которого трава у его ног съежилась от страха. Закрыв глаза, он слушал музыку «Майнкрафта» и чувствовал работу программного обеспечения, которое управляло всем на этом сервере. В одно мгновение злодей почувствовал своего врага, Игрорыцаря999. С помощью сил создания теней Хиробрин ощутил свою жертву так, словно тот был шипом на стебле цветка. Присутствие Игрока-который-не-игрок эхом отдавалось в музыке «Майнкрафта», словно отголоски бури где-то вдали. Хотя Хиробрин не мог точно определить местоположение мальчика, он прекрасно мог чувствовать его, и само присутствие здесь Игрорыцаря999 наполняло злого создателя теней неконтролируемой яростью.

– Я вижу, что ты все еще здесь, на этом сервере, мой друг, – подумал он. – Отлично. Как только я почувствую, что ты пытаешься воспользоваться Вратами Света, то в ту же се-

кунду буду там и перетеку в физический мир вместе с тобой. Тогда я отомщу тем, кто заточил меня в этой игре. Сначала произойдет уничтожение серверов «Майнкрафта», а затем разрушение физического мира. Я обращаю ваше оружие против вас самих, потом посмеюсь, когда игроки в физическом мире будут молить о пощаде и прощении... Ибо вы не получите ни того ни другого.

Хиробрин рассмеялся, представляя себе страх, распространившийся по всему миру, а затем свирепо взглянул вниз, на деревню.

– Но сначала я должен найти, где ты прячешься, Игрорыцарь999... Сейчас посмотрим, сколько информации можно выжать из НИПов в этой жалкой деревне.

Закрыв глаза, Хиробрин собрал все силы и потянулся к своим чувствам.

– Придите, дети мои, я нуждаюсь в вашей помощи, – крикнул он.

Щелканье мгновенно раздалось в густом лесу, а топот ног криперов усилил какофонию звуков. Армия гигантских черных пауков медленно сползала с листовенного навеса над головой, скользя по вертикальным стволам деревьев так, словно эти твари были невосприимчивы к натиску гравитации.

– Идите вперед, друзья мои, и уничтожьте деревню внизу! – крикнул Хиробрин. – Пусть никто не выживет.

Когда монстры начали стекать с поросшего травой холма, в деревне раздался сигнал тревоги – кто-то стучал по брони-

рованной нагрудной пластине плоской стороной меча. Скорее всего, это был Смотритель в высокой башне из булыжника.

Мастер теней слышал крики жителей внизу, собирающих снаряжение и доспехи и готовящихся к неизбежной битве, которая вот-вот обрушится на их коммуны. Закрыв глаза, Хиробрин телепортировался вниз, материализовавшись возле неиспользуемого колодца рядом с журчащей рекой. В деревне царил хаос – НИПы разбежались по своим оборонительным позициям. Он видел лучников, взбирающихся на вершину укрепленных стен, и еще больше стрелков в высоких башнях по углам.

Подойдя к ближайшему жителю деревни, Хиробрин схватил его за воротник и поднял с земли.

– Что ты делаешь?! – в гневе закричал житель. – Кто ты такой?!

– Я хочу знать, где Игрок-который-не-игрок, и ты мне сейчас все расскажешь.

– О чем ты говоришь?! – с ненавистью в глазах воскликнул житель.

В мгновение ока Хиробрин выхватил алмазный меч и ударил им НИПа. Мгновенно тот потерял половину своего здоровья. Снова схватив его за рубашку, Хиробрин притянул теперь уже всерьез перепуганного жителя деревни поближе. Глаза создателя теней ярко горели от ярости.

– Я спрошу тебя еще один раз, – сказал Хиробрин мягким,

но опасным голосом. – Где прячется Игрок-который-не-игрок?

– Я не-не-не знаю, о чем т-т-ты говоришь, – заикаясь, еле слышно произнес НИП.

По его одежде Хиробрин догадался, что это был кузнец, который, вероятно, проводил большую часть своего времени возле печей. Скорее всего, он ничего не знал. Злобно замахнувшись, Хиробрин снова ударил НИПа, лишив его здоровья. С хлопком кузнец исчез, оставив после себя небольшую кучку предметов и три шара опыта.

– Я узнаю, что было у тебя в голове, кузнец, так или иначе.

Улыбаясь, Хиробрин шагнул вперед и впервые за долгое время позволил опыту влиться в него. Бледно-белое свечение плавно окутало тело, когда очки опыта интегрировались в компьютерный код его существа. Тело Хиробрин трансформировалось, медленно превращаясь из его предыдущего облика в облик свежей жертвы: из темного создателя теней, одетого в полуночно-черный халат, в более низкорослого и коренастого НИПа, одетого в темно-коричневый халат с пыльным черным фартуком, свисающим с шеи. Все произошло именно так, как и хотел Хиробрин.

Он чувствовал, как разум кузнеца колотится в его собственной голове; захваченный компьютерный код внутри него бился в панике. Сначала такие коды всегда сопротивлялись, но в итоге сдавались Хиробрину, как только понимали, что их судьба уже решена. В результате они отказывались от

всех своих мыслей и воспоминаний.

Хиробрин просканировал разум новоприобретенного кузнеца. Оказалось, что тот и вправду ничего не знал о местонахождении Игрока-который-не-игрок.

Взрыв сотряс землю – один из криперов взорвался где-то за пределами деревни. Телепортировавшись на крышу ближайшего дома, Хиробрин взглянул на зубчатые стены, окружавшие деревню. Он увидел жителей, сгрудившихся у стены. Очевидно, эти идиотские пауки сосредоточили свою атаку только на одной стороне деревни... Дураки.

Им придется немного постоять за себя, – подумал Хиробрин. – Нужно выяснить, где прячется мой враг... Это дело поважнее, чем разрушение глупой деревни.

И затем ему в голову пришла мысль... Не одна из мыслей Хиробринна, а одна из мыслей недавно поглощенного кузнеца. Мысль состояла из одного слова, но в ней звучала отчаянная правда.

Крафтер.

Точно... Я спрошу их крафтера.

Посмотрев на деревенскую площадь, Хиробрин увидел крафтера на крепостной стене. Тот приказывал лучникам концентрировать свои выстрелы на стратегических целях, превращая их защиту в реальные скоординированные усилия. Телепортировавшись, Хиробрин материализовался рядом. Удивленный крафтер повернулся к нему.

– Блэки, что ты здесь делаешь? – сказал мастер. – Ты сей-

час должен наблюдать за южной стеной.

Схватив его за кофту одной рукой, Хиробрин вытащил меч и атаковал крафтера изо всех сил. Прежде чем кто-либо из других НИПов смог отреагировать, он разбил вдребезги все здоровье противника. Исчезнув с небольшим хлопком, крафтер оставил после себя все свои инструменты для крафта и три шара опыта. Шагнув вперед, Хиробрин почувствовал, как опыт вливается в него, наполняя разум знанием и силой. Другие жители деревни увидели нападение и закричали, но ни у кого не хватило смелости приблизиться.

Когда окутывающий свет исчез, жители деревни увидели, что их крафтер стоит и выглядит здоровым и невредимым – они были сбиты с толку. Глаза Хиробрина загорелись любопытством, когда мысли мастера потекли в его разум. Но вдруг, пораженный, Хиробрин понял, что крафтер тоже ничего не знал. На самом деле вся эта деревня ничего не знала о местонахождении Игрока-который-не-игрок... И это разозлило его... Ужасно разозлило.

Глаза Хиробрина загорелись ненавистью. Он исчез с укрепленной стены и появился рядом с крипером. Схватив монстра за плечо, он снова исчез и материализовался у стены деревни. Переместив крипера поближе к ней, Хиробрин отдал команду... Единственную команду, которую эти тупые существа действительно понимали.

– Взрывай, – приказал он.

Мгновенно крипер начал ярко светиться, медленно рас-

ширяясь по мере того, как учащалась последовательность зажигания пороха внутри него. Отступив назад, Хиробрин с упоением наблюдал, как крипер взорвался, проделав огромную дыру в укрепленной стене.

– Выходите вперед, дети мои, и повинуйтесь своему Создателю, – крикнул Хиробрин паукам и криперам.

При звуке его голоса тридцать пауков полезли через пролом в стене, словно призрачная армия. Затем и криперы юркнули в деревню, выискивая цели для уничтожения. Их маленькие, похожие на свиные, ножки двигались так быстро, что казались каким-то размытым пятном.

Удовлетворенно улыбнувшись, Хиробрин телепортировался из деревни обратно на травянистый холм. С чувством искренней радости он глядел вниз на эту сцену. Он улыбался каждый раз, когда крики достигали его ушей. Эта деревня будет стерта с лица «Майнкрафта», а ее жители навсегда забыты.

Взглянув на себя, он увидел, что все еще одет в традиционную одежду деревенского крафтера – на нем был черный халат с серой полосой, идущей посередине.

– Я могу использовать этот прикид себе на руку... – подумал Хиробрин.

– Я иду за тобой, Игрорыцарь999, – проговорил он вслух. – Давай посмотрим, узнаешь ли ты меня сейчас?

И Хиробрин исчез, оставив после себя лишь раскаты злобного смеха.

Глава 4

Неожиданная атака

Игрорыцарь шел по лесу рядом с сестрой, держа в руке сверкающий алмазный меч. Осторожно оглядываясь по сторонам, он высматривал монстров, которые, вероятно, рыскали поблизости. Другие НИПы выглядели расслабленными, так как солнце уже взошло. Но в этом лесном биоме высоко над головой был тяжелый навес из переплетенных ветвей деревьев, который отбрасывал почти непрерывную тень на весь лес... А это означало, что зомби могли напасть в любой момент.

Взглянув на Монетт, Игрорыцарь увидел, что она вытаскивала лук и упражнялась в стрельбе по деревьям. Рядом с ней шла Швея. Девочка-НИП взяла на себя задачу научить Монетт113 стрелять, и сестра Игрорыцаря быстро освоила это дело, показав, что на самом деле она довольно-таки хороший лучник. За его сестрой шла Садовница – НИП, которая взяла Монетт под опеку как свою собственную дочь. Во время Первой битвы за «Майнкрафт», когда Эреб и монстры Нижнего мира напали на их деревню, дочь Садовницы погибла в бою. Пожилая женщина так и не смогла полностью оправиться от потери до приезда Монетт. Теперь она души не чаяла в ней и при каждой возможности следила за тем,

чтобы та была накормлена и в тепле. Садовница сосредоточила на ней все свое внимание, как настоящий родитель.

– Отличный выстрел, дорогая, – сказала НИП.

Монетт улыбнулась пожилой женщине, доставая еще одну стрелу из своего инвентаря. Тиллер была земледелицей – ее работа заключалась в подготовке полей к посеву. Она была одета в темно-коричневый халат со светло-коричневой полосой посередине. Садовница шла позади Монетт, а ее волосы до плеч цвета соли с перцем (в основном, правда, цвета соли) подпрыгивали вверх и вниз, обрамляя улыбающееся лицо и теплые карие глаза.

Все жители деревни мгновенно прониклись симпатией к Монетт – отчасти потому, что она была сестрой Игрока-который-не-игрок, и потому, что у нее было сердце, которое видело красоту во всем, с чем бы ни сталкивалось... Цвет неба на закате, кожа зомби под лунным светом, сверкание утренней росы на паутине... Все и вся было прекрасно для ее глаз, и ее восхищение окружающим было искренним и заразительным – даже несмотря на то, что она находилась в постоянной опасности.

Монетт вступила в игру всего несколько дней назад, и в ее инвентаре практически не было никаких предметов, помимо одежды на ее коже. Многие жители деревни начали дарить ей вещи, в которых она нуждалась: верстак, кирку, лопату, топор, меч... Каждый спешил что-нибудь подарить. Но больше всего Монетт понравился подарок от кузнеца. Он смог

раздобыть достаточно железа, чтобы сделать полноценные доспехи. Она была так взволнована тем, что у нее есть собственная броня, что сразу же примерила ее. Конечно же, первое, что она сделала с ними, – это покрасила: нанесла брызги ярко-желтого спереди, затем добавила полосы зеленого и красного, а затем еще слегка красного на руки и ноги, а голубого на талию. Монетт была ходячей радугой и вызывала улыбку у каждого НИПа, который смотрел на нее. Иногда казалось, что она создала это произведение искусства специально для жителей, чтобы привнести немного красоты в это опасное приключение, и они все это очень ценили.

Глядя на нее сверху вниз, Игрорыцарь был сбит с толку. Его сестра, казалось, ни капельки не боялась их нынешней ситуации. Каждый монстр в «Майнкрафте» охотился на них по приказу Хиробрина, но похоже, что сестра совершенно не осознавала опасности. Может быть, Монетт была невероятно храброй, а может быть, была просто ребенком и не понимала, что поставлено на карту – Игрорыцарь не был уверен, что на самом деле было правдой.

Впереди он увидел, что биом темного леса заканчивается и они выходят на открытые равнины.

– Деревья обеспечивают хорошее укрытие, – сказал Игрорыцарь, – но мне хотелось бы выбраться из всей этой тени.

– Нам обязательно идти этим путем? – спросила Монетт.

– Мы должны идти так, как говорят нам очи Края, – объяснил ей старший брат. – Это путь к подземной крепости.

Во главе их колонны шли Крафтер и Копатель. Они подбрасывали очи Края в воздух и следили за направлением их полета: Копатель бросал своими массивными руками, а Крафтер рассчитывал дистанцию. Они бросали по одному через каждые сто блоков или около того, максимально стараясь сберечь свои запасы, чтобы они не закончились. Светящиеся шары продолжали указывать группе на восходящее солнце... Всегда на восток.

Когда они вышли из леса на холмистые равнины, у Игрорыцаря возникло странное ощущение, что за ними наблюдают. Оборачиваясь, чтобы посмотреть назад, он продолжал поглядывать в тыл идущей колонны.

– Что не так? – спросила Монетт.

– Я не знаю... Просто что-то не то, – ответил Игрорыцарь. – Держись поближе к Швее, я отойду в тыл.

– Я хочу пойти с тобой, – заныла она.

– Нет... просто делай, что я говорю, – отрезал Игрорыцарь. – Это не игра, и я должен убедиться, что все здесь в безопасности. Они здесь из-за меня, так что я должен быть уверен, что опасности нет.

– Ну же, дорогая, – сказала Садовница с осторожностью в голосе. – Давай выйдем вперед, где будет безопаснее.

Монетт¹¹³ посмотрела на Садовницу и улыбнулась, а затем повернулась и бросила на Игрорыцаря надутый, разочарованный взгляд.

Игнорируя ее попытки заставить его провести разведку

вместе, Игрок-который-не-игрок развернулся и побежал в тыл колонны. Он слышал, как Швея отдает команды другим воинам. Они все сделали, как она приказала – отчасти из-за уважения к ее мастерству владения луком, отчасти и потому, что все они боялись Охотницу, ее старшую сестру. Через несколько секунд один из солдат подъехал к Игрорыцарю с лошадыю для него. Не спрашивая, Игрок-который-не-игрок вскочил в седло и направил лошадь назад. По дороге он заметил, что все больше и больше кавалеристов следует за ним. Он остановил своего скакуна на краю леса и подождал, пока все жители деревни выйдут из леса, а затем неспешно последовал за самыми медленными из них, убедившись, что они хорошо защищены от атаки сзади.

Когда они отошли от линии деревьев, Игрорыцарь услышал какой-то звук и развернул свою лошадь. На верхушках деревьев он вдруг заметил темные фигуры, утопавшие в густой листве, которая скрывала их тела, но многочисленные красные глаза все-таки выдавали их присутствие... Это были пауки, и их было много.

– Нападение! Все бегите! – что есть мочи заорал Игрорыцарь.

Жители, закаленные в боях постоянными нападениями на их деревню, не кричали – они просто обнажили оружие и ждали следующих команд.

– Продолжайте отходить от деревьев! – крикнул Игрок-который-не-игрок, – они пока не атакуют, но скоро на-

падут.

Крафтер и Копатель быстро подбежали, Охотница шла следом.

– Что происходит? – спросил Крафтер.

Игрорыцарь указал на верхушки деревьев.

– Они, вероятно, ждут остальных пауков или инструкций от своего лидера, – объяснил Крафтер. – Пауки – одиночные животные, и им не нравится работать вместе. Они делают это только тогда, когда их вынуждают, поэтому пока приказ не отдан, они не двинутся с места.

– Мы должны воспользоваться этим шансом, – сказал Копатель своим грубым голосом. – Впереди холм с реками по обе стороны. Это будет хорошей позицией для защиты.

Обернувшись, Игрорыцарь посмотрел на местность и понял, что имел в виду Копатель. Впереди земля медленно поднималась вверх, образуя большой холм, вокруг которого протекали две реки, встречающиеся за холмом и напоминающие букву V, которая защищала их тыл. Это могло стать хорошим местом для организации обороны.

– Копатель, мне нужно, чтобы ты заставил людей двигаться так быстро, как только они смогут.

Затем Игрорыцарь спешился и обнажил свой меч.

– Воины, слезайте со своих лошадей и отдайте их пожилым и слабым. Мы будем арьергардом (защищающим от нападения в спину), пока остальная часть деревни не поднимется на тот холм.

Ни на секунду не подвергая сомнению приказ, солдаты прыгнули со своих лошадей и начали помогать деревенским жителям залезать в седла. Затем они вернулись с обнаженным оружием, чтобы встать на сторону Игрорыцаря.

– Копатель... Вперед!

Большой НИП повернулся к народу и побежал, выкрикивая инструкции всем остальным. Прежде чем Крафтер успел уйти, Игрорыцарь схватил его за рукав.

– Крафтер, ты помнишь маленький сюрприз, который мы приготовили для монстров во время битвы у Моста в Никуда после того, как вернули Железную Розу? – с энтузиазмом спросил мальчик.

Улыбаясь, Крафтер кивнул.

– Ты бы понравился двоюродному дедушке Уиверу, – ответил молодой НИП, затем повернулся и убежал, выкрикивая остальным команды.

– Что... что? – вдруг удивилась Монетт, только что подбежавшая из ниоткуда поближе к брату. – Кто такой двоюродный дедушка Уивер?

– Он был двоюродным дедушкой Крафтера и однажды сказал: «Многие проблемы с монстрами можно решить с помощью шепотки творчества и пары блоков взрывчатки», – смачно ответил Игрорыцарь. – Крафтер собирается приготовить ма-а-аленький сюрприз для этих пауков. – Затем он вдруг бросил на свою сестру сердитый взгляд: – А ты, кстати, что ты здесь делаешь? Ты должна подниматься со всеми

в укрытие.

Оглянувшись на холм, Игрорыцарь увидел, как Садовница машет рукой и бежит к ним.

– Я собираюсь помочь тебе бороться, – ответила Монетт. – Ты видел, как хорошо я теперь стреляю из лука.

– Не смей меня, Монетт, это опасно и глупо. Война не для детей.

– Но ты же ребенок.

– Только не в «Майнкрафте», – огрызнулся Игрорыцарь. – Здесь я Игрок-который-не-игрок, опытный воин, а ты все еще просто ребенок. Поэтому сейчас же возвращайся туда, где безопасно.

– НЕТ!

Игрорыцарь вздохнул, затем жестом подозвал кузнеца поближе.

– Кузнец, пожалуйста, проводи мою сестру на холм вместе с остальными жителями деревни, – проинструктировал он. – Если она откажется, тогда подними ее и понеси. Монетт не может здесь оставаться. Мне... э-э-э... нужна она, чтобы помочь установить защиту... на холме... – Игрорыцарь⁹⁹⁹ наклонился вперед и пристально посмотрел в глаза кузнецу: – Ты понимаешь? Я не могу сосредоточиться на защите своей младшей сестры, когда армия пауков вот-вот нападет на нас.

Кузнец кивнул, затем схватил Монетт за руку и быстро зашагал к холму. Монетт вздохнула, но последовала за боль-

шим НИПом с выражением разочарования на лице.

Ухмыляясь довольной улыбкой, Игрорыцарь услышал, как Садовница начала читать его сестре лекцию об опасности встречи с монстрами, в то время как Монетт возражала против жестокого обращения с ней. Игрорыцарь был рад, что Садовница была там... Это немного помогало сосредоточиться на том, чтобы уберечь всех от монстров «Майнкрафта». Игрок-который-не-игрок повернулся лицом к лесу и вгляделся в его темную глубину. Когда он достал свой меч из инвентаря, то услышал голос:

– Ты мог бы быть немного повежливее.

Обернувшись, он обнаружил рядом с собой Швею, которая хмуро смотрела на него, ее брови были сдвинуты от гнева.

– Что ты имеешь в виду? – с искренним недоумением спросил мальчик. – Она не может быть здесь, внизу, она всего лишь ребенок.

– Я тоже всего лишь ребенок, – ответила девочка. – Может, мне вернуться к пожилым и спрятаться?

– Конечно, нет, Швея, ты нужна мне здесь. Кроме того, это совсем другое дело. Ты не ребенок... Ты Швея. Мы сражались бок о бок во множестве битв, и я знаю, что ты можешь позаботиться о себе. Но Монетт еще слишком маленькая и недостаточно опытная. Я не могу быть уверен, что она будет вести себя разумно тут, на поле боя.

– Что-то происходит! – крикнул один из воинов.

Повернувшись обратно к деревьям, Игрорыцарь увидел еще больше пауков на их верхушках. По мере того как их число увеличивалось, возбужденное щелканье становилось все громче – звук напоминал рой миллиона сердитых сверчков. Сквозь листву все большее число ярко-красных глаз смотрело на них со жгучей ненавистью, которая казалась настолько сильной, что Игрорыцарь почти что чувствовал жар от их взглядов. Это было ужасно. Пауки ненавидели НИПов с такой страстью, что это практически лишало их любой способности мыслить.

– Что же заставило этих монстров так сильно ненавидеть НИПов? – подумал он.

– Все, начинайте отступать, – скомандовал Игрорыцарь. – Натяните тетиву своих луков и приготовьтесь. Сформируйте две шеренги и рассредоточьтесь. Мы не позволим паукам пройти сквозь наши ряды, несмотря ни на что. Воинам, стоящим позади нас, нужно больше времени на подготовку к битве.

Воины зааплодировали, затем убрали свои клинки и вытащили луки. Вложив стрелы в руки и натянув тетиву, они продолжили медленно двигаться назад, а каждая стрела была направлена на монстров вдалеке. Сквозь деревья Игрорыцарь видел какое-то движение. Что-то зеленое и пятнистое перемещалось меж высоких дубов. Существа сновали от дерева к дереву на крошечных ножках. Когда они подошли к самому краю леса, стало понятно, что это были... криперы.

Класс... еще больше монстров.

Шагнув вперед, Игрорыцарь повернулся лицом к воинам. Глядя в испуганные лица, он видел в их глазах гордость и ужас. Воины прекрасно понимали, что их полностью превосходят численностью, а сражаться с ордой пауков на открытом месте явно не было хорошей идеей. Но вопреки всему, что происходило в их головах, они смотрели на Игрорыцаря с надеждой и ожиданием, что он приведет их к победе.

– Их жизни в моих руках... Они полагаются на меня.

Хотел Игрорыцарь того или нет, но он был Игроком-который-не-игрок, и ему срочно нужно было придумать способ для этих НИПов выжить в предстоящей битве. Когда он взглянул на пауков, которые собирались на верхушках деревьев, кусочки головоломки начали складываться у него в голове. И затем одна из частей встала на свое место... Криперы... А затем следующая попала на свое место, и следующая, и следующая.

– Хорошо, вот что мы собираемся сделать! – крикнул Игрорыцарь своей армии. – Когда монстры нападут, передний ряд будет...

Пока он объяснял свой план битвы, воины задумчиво кивали, запоминая каждый этап.

Завершив изложение своей стратегии, Игрорыцарь увидел надежду, ярко сияющую на квадратных лицах... Теперь у всех был шанс выжить в надвигающейся битве.

– Вот они идут! – крикнул один из воинов.

Игрорыцарь повернулся лицом к надвигающейся толпе монстров, и вновь старое знакомое чувство расплзлось по всему его телу. Это было ощущение, от которого его ноги, казалось, вросли в бетонную плиту, а руки стали совсем ватными. Он засомневался, правильно ли поступает, ведь из-за его решений все могут погибнуть. Это было чувство, которое Игрорыцарь испытывал в «Майнкрафте» так часто, что оно, можно сказать, стало старым другом... Или, может быть, заклятым врагом.

Это был страх.

Отбросив его в сторону, Игрорыцарь сосредоточился на предстоящем моменте битвы и крепко сжал свой меч. Он глубоко вдохнул и, наконец, был готов встретиться лицом к лицу с тьмой монстров, которая неслась на них. Собрав все силы, Игрок-который-не-игрок выкрикнул свой боевой клич, эхом разнесшийся по полю боя:

– ЗА «МАЙНКРА-А-А-АФТ»!

Глава 5

Братья и С-С-СЕС-С-Стры

Обернувшись, Игрорыцарь999 увидел большую группу криперов, выходящих из леса, их крошечные ножки быстро скользили по поверхности земли. Присоединяясь к ним, темная волна пауков медленно спускалась с листовенного навеса. Их черные тела прижимались к высоким стволам деревьев, пока они ползли по вертикальным блокам. Пауки походили на огромные темные капли смертоносного дождя.

– Всем отойти и ждать, пока они не окажутся в зоне досягаемости стрел! – крикнул Игрорыцарь, продолжая пятиться. – Не показывайте страха, потому что за вашими спинами друзья и соседи. Ваша деревня – это семья, а в семье всегда заботятся друг о друге.

Он сделал еще несколько шагов назад, когда пауки и криперы подобралась ближе.

– Это поле боя наше, и мы не позволим кучке монстров отнять его у нас! – старался приободрить войско Игрорыцарь.

– Да! – крикнула Швея, ее громкий детский голос провался сквозь щелканье пауков и заставил других воинов улыбнуться.

– Готовы? – крикнул Игрорыцарь. – ОГОНЬ!

Передний ряд воинов опустил на одно колено, а затем,

как один, все они навели свои стрелы на цель и выстрелили. Они целились в криперов, которые были впереди. Им нужно было только поджечь хотя бы одного. Стрелы проносились по воздуху, их заостренные наконечники попадали как в криперов, так и в пауков, но ни одна из них не заставила криперов взорваться. Очевидно, эти криперы были более сдержанными, чем те, с которыми Игрорыцарь имел дело в прошлом.

Вложив стрелы в луки, небольшая группа воинов стреляла так быстро, как только могла. Еще одна волна стрел пролетела по воздуху и приземлилась среди зеленых пятнистых существ... Ноль эффекта. Игрорыцарь зарычал от злости. Пауки подбирались все ближе, опасно близко.

Но затем одинокая пылающая стрела прочертила дымовую полосу в небе. Она пролетела высоко над головой, так как кто-то стрелял далеко позади их строя. Пока она летела, Игрорыцарь заметил волны переливающейся синей магии, искрящиеся вдоль древка стрелы, а наконечник горел зачарованным красным пламенем. Оглянувшись, он увидел Охотницу, бегущую к своей позиции.

Остановившись, она выстрелила еще раз, затем продолжила двигаться. Первая стрела попала криперу прямо в грудь. Магическое пламя заставило зеленого монстра начать светиться белым, а воздух наполняться шипящим звуком. Затем вторая стрела попала в его плечо, заставив его светиться еще ярче. В одно мгновение монстр взорвался, проде-

лав огромную дыру в ландшафте и подбросив в воздух других монстров поблизости. Игрорыцарь увидел, что многие криперы теперь светились белым, когда падали на землю, а затем взрывались в результате цепной реакции, оставившей глубокую борозду в травянистой равнине. Взрывы эхом разносились вокруг, пока криперы проживали последние секунды своей криперской жизни.

– По крайней мере, мы остановили криперов, – подумал Игрорыцарь.

Пауки бросились вперед.

– Продолжайте двигаться назад! – крикнул мальчик. – Первая шеренга, обнажите мечи. Лучники, цельтесь в пещерных пауков.

Шагнув вперед, Игрорыцарь закрыл собой Швею и впился взглядом в надвигающуюся волну монстров, бросая им вызов подойти и попробовать атаковать его подругу.

«Этого не случится!» – кричало его сердце.

Он чувствовал тяжесть ответственности за все эти жизни, стоящие на его стороне, но не был уверен, как он сможет пережить это, если кто-то из них пострадает. Игрорыцарь был убежден, что некоторые из них будут ранены или убиты... Это все-таки была битва. Однако он понимал, что не стоит думать об этом. Прямо сейчас пришло время сражаться, и это было то, что Игрорыцарь определенно знал как делать.

Передняя волна пауков обрушилась на НИПов-воинов. Мечники рубили волосатых черных монстров, пока их бле-

стящие изогнутые когти тянулись, чтобы раздирать плоть. Вот и перед Игрорыцарем возникла полная ненависти морда гигантского паука. Паук нанес удар, но Игрорыцарь смог легко блокировать эту атаку. Контратакуя, он замахнулся на монстра, делая вид, что уходит влево, и атаковал справа. Он нанес ущерб здоровью монстра – его меч рубил со свирепостью, наполнявшей глаза паука страхом. Не давая ему ускользнуть, Игрорыцарь продолжил наступление, когда вдруг стрелы Швей просвистели над его плечом и вонзились в бок противника. Через несколько секунд паук с хлопком исчез.

Крики боли с обеих сторон наполнили воздух, когда НИ-Пы сражались с пауками. Лучники, стоявшие позади ряда мечников, продолжали стрелять своими смертоносными снарядами в промежутки между НИ-Пами, сосредотачивая свои выстрелы на синих пещерных пауках. Они были рассыпаны среди нападавших, а их смертельного яда следовало опасаться. Вскоре лучники справились с поставленной целью – Игрорыцарь был рад, что пещерных пауков почти не осталось. Теперь лучники сосредоточились на попытке сдерживать общий поток монстров. Но их там было просто слишком много.

Воины падали по мере того, как их очки здоровья расходовались, инвентарь падал на землю, а рядом с ним падали и клубки нитей, поскольку пауки также встречали свою судьбу.

«Мы не можем продолжать терять по одному НИПу за паука... в конечном счете мы потерпим поражение».

– Отступаем... Отступаем! – закричал Игрорыцарь.

Воины, поняв план Игрорыцаря, подались назад, уступая место монстрам. Это сделало щелканье пауков еще громче, они были рады видеть, что держат лидерство в битве, заставляя НИПов отступить.

Отходя все быстрее, НИПы продолжали сражаться, но теперь они пятились вверх по склону, медленно приближаясь к остальным жителям деревни.

– Продолжайте сражаться, но отступайте! – крикнул Игрорыцарь. – Мы не можем устоять против этих тварей... Отступайте!

Огромная волна пауков, которая приближалась к ним, была подобна неудержимому наводнению. Игрорыцарь уже мог слышать голоса Копателя и Крафтера позади себя, выкрикивающих приказы и организующих оборону.

– Готово! – крикнул Игрорыцарь.

Воины сражались усерднее, пытаясь замедлить продвижение монстров.

– ГОТОВО! – крикнул он еще громче.

Воины внезапно бросились вперед и яростно рубанули ближайших пауков.

– СЕЙЧАС!

Ряды воинов внезапно разделились посередине и разбежались в стороны, раскрывая центр поля боя и давая пау-

кам четкий обзор жителей деревни на вершине холма. Пауки радостно защелкали, думая, что НИПы отступают, но затем щелканье внезапно прекратилось, когда вдруг они поняли, что смотрят прямо на линию пушек НИПов.

– ОГОНЬ! – крикнул Крафтер.

Ясное голубое небо внезапно наполнилось раскатами грома.

БУМ!

Блоки пушек взорвались, выбросив в воздух сверкающие кубики тротила. Они падали среди пауков и взрывались, разрывая ландшафт и тела пауков. Прежде чем пауки смогли сообразить, что делать...

БУМ!!

Еще один залп тротильных шашек был запущен в воздух и взорвался внутри паучьей орды. Пока монстры метались, воины по бокам поля боя быстро проскользнули за их спины, а затем вновь сомкнулись в одно войско, перекрыв все пути отступления.

БУМ!

Нерешительность захватила разум пауков. Они все повернулись и начали отступать, но обнаружили две шеренги воинов у себя за спиной. Пока пауки стояли, пытаясь сообразить, что делать, воины с вершины холма бросились вперед. В одно мгновение пауки превратились из охотников в жертв. НИПы с вершины холма рванули вперед, когда воины атаковали с тыла.

Игрорыцарь, возглавлявший атаку, размахивал своим алмазным клинком так, как будто тот ничего не весил. Он поражал паука за пауком, а его меч превратился в радужное пятно. Наблюдая за теми, кто был на его стороне, Игрорыцарь часто помогал им, а когда они делали то же самое для него, их мечи наносили удары по одному и тому же пауку. Сражаясь, он видел свою сестру с луком в руке на вершине холма. Она выпускала стрелу за стрелой в центр скопления пауков. Ее стрелы погружались в тела пауков, как будто направлялись туда компьютером. Ее прицел был практически безупречен.

Рядом он увидел, как молодой НИП упал на одно колено, когда паучьи когти вонзились в его ногу. Игрорыцарь начал двигаться в его сторону, но Садовница уже была там – ее морщинистые руки орудовали мечом со смертоносной эффективностью. Она взмахивала им не так быстро, как большинство, но была до боли точна. Паучиха отступила от молодого НИПа, когда железный клинок Садовницы вонзился в бок монстра.

– Оставь наших детей в покое! – закричала женщина зверю.

Когда юноша оправился от удара, то встал, и они сражались с Садовницей, прикрывая спины друг друга.

– Нехорошо резать жителей деревни когтями! – крикнула Садовница паукам.

Это заставило Игрорыцаря на мгновение улыбнуться.

Отойдя от пары, Игрок-который-не-игрок вновь влился в бой. Рубя паука за пауком, он потерялся в дыму битвы, его тело двигалось чисто инстинктивно. Единственная мысль, которая накрепко засела у него в голове, была: «Пожалуйста, не дай никому из них умереть». Поэтому Игрорыцарь двигался как вихрь лезвий – без передышки бросаясь от одного монстра к другому, защищая своих друзей... И себя самого... От кровавой смерти.

За считанные минуты орда монстров сократилась всего до горстки существ, затем только до двух, а затем только до одного-единственного паука. Когда его здоровье почти иссякло, монстр упал на землю, его восемь длинных ног торчали во все стороны. Быстро двигаясь, воины схватили веревку и связали моба так, чтобы он не смог убежать. Последнее указание Игрорыцаря состояло в том, чтобы сохранить одного врага для допроса.

Он собирался подойти к монстру, когда вдруг услышал жалобный вопль, исходящий от одного из НИПов. Повернув голову, он увидел Садовницу, стоящую на коленях перед кучкой предметов, которые когда-то были в чем-то инвентаре. Подойдя к ней, Игрорыцарь ободряюще положил руку ей на плечо.

Садовница посмотрела на него снизу вверх, и крошечные квадратные слезинки потекли по ее щекам.

– Кто это был? – спросил Игрорыцарь.

– Юная Сапожница, – ответила она. Закрыв лицо руками,

Садовница заплакала, а затем снова посмотрела на Игрорыцаря999, ее карие глаза теперь были с красными прожилками. – Она была хорошей девочкой, почти того же возраста, что и моя прекрасная дочь, когда ее убили...

Она замолчала, в этот момент ее захлестнули неконтролируемые рыдания.

Внезапно Монетт113 оказалась рядом с ней, обняла женщину одной рукой и крепко прижала к себе.

– Почему они... так... сильно нас ненавидят? – среди приступов рыдания проговорила Садовница, обращаясь не к одному Игрорыцарю, а, казалось, ко всему миру.

Она медленно собрала все предметы в свой инвентарь, затем встала и высоко подняла руку над головой, широко растопырив пальцы. Мгновенно все остальные НИПы сделали то же самое, и теперь на поле боя выросло множество квадратных рук, которые медленно сжались в кулаки.

«Я позволил одному из них умереть», – подумал Игрорыцарь про себя, отдавая честь погибшим. Он сжал руку так сильно, что костяшки пальцев начали хрустеть.

«Я должен был быть там, рядом с Сапожницей. Я должен был защитить ее, но вместо этого... Не уберег».

Горе обрушилось на него подобно приливной волне. Это была его ответственность... И он потерпел неудачу.

«Как мне справиться с этим... Я никогда не хотел быть героем, я всего лишь хотел быть ребенком. Я не...»

Внезапно перед ним возникла Садовница, протягиваю-

щая ему буханку хлеба.

– Сапожница хотела бы, чтобы ты съел ее хлеб, – сказала она, а слезы все еще текли по ее щекам. – Она бы хотела, чтобы ты оставался сильным, чтобы мог защитить «Майн-крафт» и всех нас.

Женщина тщательно распределила остальные вещи молодой девушки среди жителей деревни. С принятием каждого подарка все становились все злее и злее.

Щелчок... Щелчок... Щелчок...

Пойманный паук щелкнул жвалами. Это прозвучало как смех. Обнажив меч, Игрорыцарь шагнул ближе к монстру. Они нуждались в информации, ибо на поле битвы знание было силой. Монетт113 подошла к брату.

Паук посмотрел на них двоих, затем повернул один глаз, чтобы посмотреть поверх их голов.

– Ес-с-сть два игрока, которые не игроки, – сказал паук шипящим голосом. – Королева совс-с-сем с-с-скоро узнает об этом.

– Почему вы нападаете на нас? – строго спросил Игрорыцарь. – Ответь мне честно, и я оставлю тебя в живых. Как тебя зовут?

– Меня зовут Щакал, – ответил паук, затем свирепо посмотрел на Игрорыцаря999: – С-с-сестрам и Братьям С-с-создатель приказал выс-с-следить Игрока-который-не-игрок, но нам не с-с-сказали, что их будет двое.

Игрорыцарь повернулся и посмотрел на свою сестру, за-

тем перевел взгляд на Крафтера, который тоже подошел к монстру.

– Он не знает, что твоя сестра здесь, – сказал Крафтер. – Видимо, Хиробрин не знает всего.

– С-с-создатель отдает повеления королеве, а королева – Сес-с-страм. Нам было поручено выс-с-следить врага С-с-создателя.

Затем паук перевел взгляд на собирающуюся толпу НИПов. Он напрягся, чтобы сделать еще один вдох, и продолжил:

– С-с-с-скоро вы вс-с-се будете уничтожены, и тогда С-с-создатель уничтожит Игрока-который-не-игрок. Твоя с-с-смерть с-с-совершенно неизбежна.

– Это не важно, – сказала Монетт113. – Нам не обязательно ссориться. Мы можем сосуществовать вместе. Даже несмотря на то, что мы разные. Всегда есть что-то общее.

– НИПы и пауки никогда не с-с-смогут жить вмес-с-сте. Мы знаем об ужас-с-сных вещах, которые делают НИПы, мы знаем о вашей ненавис-с-сти к нам. С-с-сущес-с-ствует с-с-слишком много различий... Между нами никогда не будет мира. Теперь убей меня, и покончим с-с-с этим.

Один из воинов поднял свой меч, но Игрорыцарь остановил его, подняв руку.

– Нет, мы не убьем его, – произнес Игрок-который-не-игрок, поворачиваясь, чтобы посмотреть на толпу, окружившую монстра. – Я сказал, что он будет жить, если поговорит

с нами, и я должен сдержать свое слово.

Опустившись на колени, он приблизился к пауку и заглянул в его многочисленные горящие красные глаза.

– Ты должен сказать своей королеве, что есть другой способ, кроме войны... Что между нами может быть мир. Наше милосердие к тебе и то, что мы оставили тебя в живых, свидетельствуют о нашем стремлении к миру. Ты понимаешь?

Он щелкнул своими острыми как бритва жвалами. Их внезапное молниеносное движение испугало мальчика, и он дернулся назад.

– Отпусти, – приказал он.

– Я не уверена, что это хорошая идея, – сказала Охотница у него за спиной.

Обернувшись, он обнаружил, что она стоит на блоке земли в задних рядах толпы.

– Мы должны показать им на деле то, о чем говорим... Что мир лучше войны.

Охотница вздохнула.

– С монстрами никогда не будет мира, – сказала она тихим осторожным голосом, надеясь, что паук не слышал ее. – Между нами слишком много различий. Мир требует общей почвы для понимания друг друга. Посмотри на этого монстра... В нем нет ничего похожего на нас. Они отвратительны и опасны. У них нет ничего общего с нами, и никогда не будет. Мир с монстрами «Майнкрафта» – это мечта, которой никогда не суждено сбыться.

– Но мы должны попытаться, – сказал Игрорыцарь, затем снова повернулся к толпе: – Отпустите его.

Копатель шагнул вперед и перерезал веревки своей киркой.

Паук подобрал под себя ноги и украдкой посмотрел на окружающую его толпу.

– Расступитесь, чтобы он мог уйти, – проинструктировал Игрорыцарь.

Толпа расступилась, чтобы паук мог вернуться в лес.

Его горящие красные глаза взглянули на лес, затем вернулись к Игрорыцарю999. Каждый глаз смотрел в разном направлении, осматривая толпу вокруг него. Повернувшись лицом к проходу, он сделал шаг в сторону леса, затем резко развернулся и подпрыгнул в воздух. Паук бросился прямо на Монетт. Темные когти были направлены к голове девочки. Игрорыцарь был слишком далеко, чтобы что-либо предпринять, и все остальные НИПы уже вложили свои мечи в ножны. Ему ничего не оставалось, кроме как смотреть на эту картину со стороны.

Вдруг пылающая стрела пронеслась по воздуху и поразила паука в середине прыжка, за ней сразу последовала другая. С хлопком монстр исчез. Горстка шелковых нитей приземлилась на предполагаемую добычу паука, Монетт113.

Игрорыцарь обернулся и увидел, что Охотница целится из лука в то место, где только что исчез паук, а стрела на натянутой тетиве показывала готовность выстрелить.

– Ты видишь?! – почти кричала Охотница. – Им нельзя доверять!

Игрорыцарь проигнорировал ее комментарий и бросился к своей сестре. Снимая нити паутинного дропа с ее плеч, он видел, что она напугана – на ее квадратном лице было выражение растерянности и ужаса.

– Этот монстр хотел убить меня, – сказала Монетт срывающимся от эмоций голосом.

– Добро пожаловать в «Майнкрафт», – произнесла Охотница мягко, но при этом все-таки весьма напористо.

Игрорыцарь свирепо посмотрел на нее, когда она сошла с земляного блока и убрала свой лук, а затем повернулся обратно к сестре.

– Как мы собираемся выбраться отсюда? – спросила Монетт, и теперь ее голос был пропитан страхом.

– Я не знаю, Монетт, я не знаю.

Глава 6

В поиске возмездия

Хиробрин приближался к деревне издалека. Он не хотел сразу же напугать жителей или раскрывать свою настоящую личность. Сосредоточившись на мгновение, он попытался затолкать все свои жестокие, злые мысли глубоко в подсознание, делая все возможное, чтобы заполнить разум мирными идеями. Когда у Хиробринна получилось сделать это, свечение вокруг его глаз медленно угасло, придав злодею вид самого обычного НИПа.

Он все еще сохранял внешность последнего жителя деревни, которого уничтожил и чей опыт поглотил. В таких случаях злодей принимал ту форму, от которой брал опыт, не только внешне, но и во всех остальных аспектах. Хиробрин действительно становился этим персонажем. Он мог бы и не трансформироваться, но тогда ему нужно было бы остерегаться выпавшего после убийства опыта. Это была какая-то жестокая шутка, которую серверное программное обеспечение «Майнкрафта» сыграло с ним – Хиробрин действительно не понимал этого, но давно обнаружил, что в данном моменте есть свои преимущества. Злодей много раз использовал это раньше в своих интересах, не единожды избегая обнаружения одной старухой ведьмой. Сегодня он использует

свою измененную внешность, чтобы вытянуть информацию из этих идиотских НИПов в деревне.

«Я найду тебя, Игроуцарь999!»

Спускаясь с песчаного холма к пустынной деревне, Хиробрин обогнул высокие зеленые кактусы, усеявшие этот пустынный биом. Вдалеке он видел место, где биом саванны встречался с пустыней. Странные зазубренные деревья акации склонялись то в одну, то в другую сторону над бледно-зеленой травой, простиравшейся насколько мог охватить глаз. В другом направлении песчаная пустыня разлеглась до самого горизонта, а зеленые кактусы, как броши, украшали пейзаж. Он предпочитал пустынные биомы, где было меньше деревьев, поскольку это означало безопасность для Хиробринина – старой ведьме тогда было труднее почувствовать его.

Ускорив шаг, злодей побежал в сторону деревни. Он должен был сыграть отчаяние, когда приближался. Пока бежал, Хиробрин услышал, как зазвенел сигнал тревоги. Наблюдатель на высокой сторожевой башне стучал по броне плоской стороной своего меча. Множество одетых в шлемы голов мгновенно высунулось вдоль укрепленной песчаной стены, настороженно осматривая окрестности.

– Откройте ворота! – крикнул кто-то.

Хиробрин скрытно улыбнулся.

Когда металлические ворота со скрипом открылись, его лицо источало чувства счастья и облегчения. У одиноких

жителей – таких, какого он играл сейчас сам, – обычно было мало шансов выжить в одиночку, поэтому Хиробрин знал, что он должен выглядеть очень обрадованным. И он был рад... Не потому, что наконец-то был в безопасности. Все-таки ни одно существо в «Майнкрафте» не могло по-настоящему причинить ему вред. Нет, он испытал облегчение и искреннюю радость, что сможет выжать из этих дураков кучу информации.

К нему подошел один из НИПов – деревенский ремесленник. На нем была обычная одежда... Черный халат с серой полосой, идущей посередине. НИП был не таким старым, как ожидал Хиробрин. С густой копной темных волос и едва заметными седыми прядями, пробивающимися по краям, этот НИП, казалось, совсем недавно вышел из подросткового возраста.

– Ты Заблудший? – спросил крафтер.

Заблудшими были жители деревни, у которых больше не было деревенского ремесленника или крафтера. Когда крафтер умирал или был неожиданно убит, способности к созданию часто не успевали передаться другому НИПу, поэтому жителям деревни было трудно оставаться вместе. Если такое случалось, они обычно покидали свои дома, чтобы странствовать по всему миру в поисках нового дома. Большинству из них, увы, не удавалось пережить такой поход.

– Это верно, – солгал Хиробрин, стараясь, чтобы его голос звучал правдоподобно и кратко. – Нашего крафтера забрала

группа пауков. Я отправился, как и требуется всем НИПам, на поиски новой деревни и нового крафтера.

– Что ж, ты нашел новую деревню – добро пожаловать к нам! – ответил крафтер. – Пойдем, и позволь мне привязать тебя к себе.

Крафтеры использовали свои силы, чтобы установить связь между собой и новыми жителями деревни.

– Пожалуйста, не здесь, не при всех, – сказал Хиробрин. – Давай пойдем куда-нибудь в более уединенное место.

Крафтер понимающе кивнул и повел Хиробрина через деревню. Они пересекли открытую площадь, прошли мимо деревенского колодца и полей с урожаем. Проходя мимо высокой башни из песчаника, стоявшей в центре поселения, Хиробрин поднял глаза и подумал, как было бы замечательно увидеть эту башню разрушенной. Когда эти образы промелькнули у него в голове, он почувствовал, что его глаза начинают светиться, и мгновенно отогнал эти мысли прочь.

«Я должен быть осторожен!» – напомнил себе Хиробрин.

Отведя взгляд от башни, он уставился на спину крафтера. Когда они двигались между постройками, его халат задевал стены из песчаника. Видимо, они направлялись в мастерскую кузнеца – Хиробрин увидел ряд печей у каменного крыльца. Подойдя прямо к входной двери, мастер открыл ее и шагнул внутрь. Когда НИП прошел в дальний конец комнаты, злодей последовал за ним и закрыл за собой дверь.

Сделав несколько шагов, Хиробрин встал между двумя

окнами и стал ждать. Повернувшись, крафтер посмотрел на него, затем шагнул вперед и положил руку на плечо новопривышнего. Пока НИП собирал свои силы, чтобы установить связь, Хиробрин вытащил свой алмазный меч. Крафтер, в изумлении глядя на него, попытался задать вопрос, но алмазный клинок обрушился на НИПа с молниеносной скоростью. Спустя всего несколько ударов крафтер исчез, а на полу оказались его пожитки: множество верстаков, инструменты, железное лезвие, хлеб... И три светящихся шара опыта.

Шагнув вперед, Хиробрин позволил предметам перенестись в его инвентарь. Посмотрев вниз, он увидел, как сферы опыта медленно приближаются к его ногам. В это мгновение панический голос заполнил его разум, это был голос убитого деревенского ремесленника.

«Что происходит... Что случилось... Я...»

«Ты мой», – подумал Хиробрин, а затем зловеще рассмеялся. Его глаза на мгновение засветились, когда он позволил вновь поглощенному разуму увидеть свое истинное «я».

«О нет... – простонал крафтер из разума Хиробрина. – Этого не может быть...»

Хиробрин снова рассмеялся, а затем начал перебирать новые воспоминания в своей голове. Отбросив крафтера в сторону, он замуровал личность этого НИПа глубоко в своем подсознании, оставляя ему лишь участь барахтаться во тьме с другими существами, которых Хиробрин поглощал на протяжении веков.

И наконец злодей нашел его!

Это было именно то воспоминание, которое он искал.

– Я ходил за пределы деревни охотиться, – сказал Охотник крафтеру. – И увидел целую толпу НИПов, покидающих свою деревню. Они следовали за тем, кто выглядел как игрок, одетый в алмазную броню, но она была треснута и повреждена. Как будто он побывал в какой-то ужасной битве. В любом случае я заметил, что у пользователя не было серверного потока... Будто это Игрок-который-не...

– Тихо! – сказал крафтер, затем огляделся, чтобы посмотреть, не подслушивает ли кто-нибудь.

Потянув Охотника за рукав, он направился в ближайшее здание – это был дом Пекаря. Войдя внутрь, он увидел в задней части дома Пекаря, возившегося с печами, в которых готовились буханки хлеба для деревни.

– Не мог бы ты, пожалуйста, оставить нас наедине, Пекарь, – сказал крафтер. – Я должен поговорить с Охотником.

Пекарь поклонился своему крафтеру и отошел в сторону. Охотник наблюдал, как Пекарь в своем перепачканном мукой халате пересек комнату и вышел на улицу. Протянув руку, Охотник закрыл дверь, а его длинные светлые волосы упали на лицо, когда он повернулся лицом к своему крафтеру.

– Теперь расскажи мне все, – приказал крафтер с серьезным выражением на квадратном лице.

– Ну, я видел, как все эти люди покидали свою деревню,

Игрок-который-не... Ах... Ну, ты знаешь... Вел их в лес. Рядом с ним был маленький мальчик, но он был одет так же, как и ты, в одежду ремесленника. Я был сбит с толку. У них не может быть крафтера, который всего лишь ребенок... В любом случае я наблюдал, как они уходили в лес, двигаясь тихо, будто не хотели, чтобы их заметили. Последним человеком, покидающим деревню, был такой же Охотник, как и я, но это была девушка, и у нее были длинные вьющиеся рыжие волосы. Я подумал, что все это немного странно, и вернулся, чтобы сразу тебе рассказать.

– Ты поступил правильно, Охотник, – сказал крафтер, успокаивающе положив руку на его сильное плечо. – Но ты не должен никому об этом рассказывать. Мы должны унести эту информацию с собой в могилу, если потребуется... Ты понимаешь?

Охотник кивнул, и его светлые волосы подпрыгнули.

– Хорошо.

– Вот вы и нашли его для меня, – тихо сказал Хиробрин, ни к кому не обращаясь.

Он слышал крики крафтера глубоко в своем сознании, но игнорировал его голос. Довольно скоро и этот крафтер сдаться... Они все так делают.

Выйдя из дома кузнеца, Хиробрин вернулся на открытую площадь в центре деревни и взгляделся в лица тех, кто толпился вокруг. Он видел строителей, ткачей, фермеров, копателей... А потом увидел его. Охотник стоял на вершине

укрепленной стены, окружавшей деревню, с луком в руке и со стрелой наготове.

Закрыв глаза, Хиробрин телепортировался к НИПу и появился прямо позади него. Когда тот повернулся, Хиробрин протянул руку и легким движением вырвал лук у него из рук. Отбросив оружие в сторону, он услышал крики ужаса других НИПов, но Хиробрина это не беспокоило – время скрытности прошло.

Вытащив меч, он обрушил его на беззащитного НИПа, разрывая его очки здоровья, пока тот с хлопком не исчез, оставив после себя лишь россыпь предметов и три светящихся шара опыта. Когда Хиробрин шагнул вперед, чтобы забрать опыт, он услышал сигнал тревоги, прозвучавший с вершины сторожевой башни, но ему теперь было все равно. Эти жалкие существа не могут причинить ему никакого вреда.

Резко повернувшись, Хиробрин свирепо взглянул на жителей деревни, позволяя своим глазам ярко засветиться, а затем вдруг исчез, телепортировавшись к ближайшему гнезду пауков. Когда он появился там, его глаза все еще светились, привлекая внимание всех монстров поблизости. Один из больших черных пауков не заметил этих глаз и хотел напасть на того, кто выглядел простым беззащитным жителем. Хиробрин исчез как раз в тот момент, когда острые черные когти потянулись к его плоти. Он материализовался прямо позади монстра, занеся над ним свой меч. Алмазный клинок обрушился на существо прежде, чем оно осознало, что про-

исходит. Размахивая оружием изо всех сил, Хиробрин рубил паука снова и снова, пока тот с хлопком не исчез.

Он быстро отодвинулся от светящихся шаров опыта – не хотел превращаться в паука... Никогда. Снова телепортировавшись, Хиробрин материализовался в центре большой пещеры, где находилось гнездо пауков. Щелканье монстров наполняло пространство и напоминало рев тысяч кастаньет. Но как только пауки увидели его глаза, хелицеры замерли, и в зале наступила мертвецкая тишина. Подойдя к ближайшей паучихе, Хиробрин положил руку на ее пушистую спину и исчез, забрав восьминогую монстра с собой.

Они появились на песчаном холме, с которого открывался вид на деревню. Жители деревни внизу мгновенно увидели злодея и его спутницу. Тревога прозвучала снова, хотя Хиробрин понимал, что деревня все еще находится в состоянии замешательства.

– Ты и твои Сестры должны уничтожить ту деревню внизу, – сказал Хиробрин монстру. – Ты понимаешь?

– Но щ-щ-щита... С-с-стена... Мы не можем перелезть через эту с-с-стену.

Хиробрин посмотрел вниз на укрепление и увидел, что жители деревни разместили перевернутые ступени по краю стены так, чтобы они выступали по периметру, создавая навес, который паукам не преодолеть. Эти жители деревни были умны... Еще больше причин уничтожить их.

– Не беспокойтесь о стене, это несущественно.

Протянув руку, он снова положил ее на спину монстру, затем закрыл глаза. Они исчезли с вершины холма и материализовались между зданиями и магазинами в деревне. Большинство НИПов были на стенах, готовясь к обороне... Дураки.

Когда его глаза загорелись ярче, Хиробрин покинул паучиху и телепортировался прочь, затем снова появился с другим пауком. Затем снова исчез и появился вновь еще с одним... И еще одним... И еще. Используя свои способности телепортации, Хиробрин привел в деревню пятьдесят Сестер. Они прижались друг к другу в узком переулке между зданиями, избегая быть обнаруженными раньше времени, а их хелицеры оставались неподвижными и беззвучными.

– Эти НИПы планируют напасть на вашу королеву только потому, что ненавидят всех пауков, – сказал Хиробрин низким голосом, и его глаза ярко горели, освещая лицо охотника, в чьем теле он сейчас находился. – Теперь идите вперед и уничтожьте их, пока они не убили ее.

Пауки бросились вперед, рассредоточившись по деревне. Они быстро распределили жертв и напали на ничего не подозревающих НИПов, воспользовавшись элементом неожиданности.

У деревни не было ни единого шанса.

Хиробрин снова появился на песчаной вершине холма и посмотрел сверху вниз на обреченную деревню. Он слышал крики паники и ужаса, доносящиеся из-за укрепленных

стен, что заставило его улыбнуться еще шире. Его глаза сияли, как два крошечных злых солнца. Закрыв глаза, Хиробрин перебирал воспоминания охотника, пока не нашел те, которые были ему нужны.

– Вот я и нашел твой след, Игрок-который-не-игрок, – сказал он громким раскатистым голосом. – Скоро ты будешь стоять передо мной на коленях, моля о пощаде... Которой ты никогда не получишь.

Затем Хиробрин рассмеялся безумным смехом, от которого ближайšie кактусы, казалось, съежились. С ярко горящими глазами он исчез с песчаной вершины холма, преследуя своего заклятого врага. Его глаза оставили после себя жуткое свечение.

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.