



## ГЛАВА

# 1

## ШИПЕНИЕ ВРАГА

Серебристый туман клубился вокруг Игрорыцаря999, Спока 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 из 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, Эреба 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 живую... 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 Эребо – 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...

Вот оно снова!

Он потянулся в свой инвентарь в надежде вытащить меч... Но у него ничего не было с собой. Тут же Игроры-царь 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.



– 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-с-ся. Я Шайкууд, 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 светящемуся пятну, но снова прошла сквозь него, как будто это было лишь облако дыма.

– Ха-ха-ха... Это было щекотно! – смеялась Шайкууд. – 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, Игрорыцарь<sup>999</sup> видел, как материализуются красные паучьи глаза, каждый из которых горел неутолимой 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 разносшийся 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

**И**грорыцарь 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 Хиробринна и его орды зомби. Игрорыцарь 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? – слышался 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 глазах 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 побледнел.

– Ты не хочешь рассказать нам, что это значит? – удивилась 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 коже, были единственным признаком того, что Монетт113 не была каким-то темным привидением из кошмара. Ее ярко-зеленые глаза, казалось, светились в бледном утреннем 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, жите-