

УДК 004.9-053.2  
ББК 77.056с.я92  
Ч-34

Mark Cheverton  
THE MYSTERY OF HEROBRINE, Book 1  
TROUBLE IN ZOMBIE-TOWN  
© 2015 by Mark Cheverton

Minecraft® is a registered trademark of Notch Development AB  
The Minecraft game is copyright © Mojang AB

This book is not authorized or sponsored by Mojang AB, Notch Development AB  
or Scholastic Inc., or any other person or entity owning  
or controlling rights in the Minecraft name, trademark or copyrights.

**Чевертон, Марк.**

Ч-34 Секреты Хиробрин. Книга 1. Неприятности в городе зомби /  
Марк Чевертон ; [перевод с английского А. С. Букиной]. — Москва :  
Эксмо, 2023. — 304 с.

ISBN 978-5-04-121932-1

ПЕРВАЯ ЧАСТЬ ТРИЛОГИИ «СЕКРЕТЫ ХИРОБРИНА».

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

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

УДК 004.9-053.2  
ББК 77.056с.я92

ISBN 978-5-04-121932-1

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

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



## ГЛАВА

# 1

## ВРАГ

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Вот он.

Вход в Город зомби всегда находился на месте встречи воды и лавы. Кинув светящийся взгляд на зубчатые стены пещеры, незнакомец тут же распознал скрытую дверь: среди всей пещеры был лишь один ровный камень с небольшим, торчащим из него блоком. Приблизившись, он приложил руку к камню и нажал. Что-то кликнуло, и стена вдруг взмыла вверх, открывая длинный темный туннель. Он вошел, закрыл за собой эту каменную «дверь» и поспешил по тем-

ному коридору. Пока он бежал, конец туннеля становился все ярче и ярче, стены из каменно-серых стали приветливо оранжевыми. Больше лавы. Незнакомец жутко улыбнулся. Он любил лаву... Она всегда напоминала ему о доме.

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

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

Спустя несколько минут он достиг места назначения. Вокруг этого пустого места маленькие зеленые огоньки стреляли искрами вверх, будто фейерверк на инопланетном празднике. Зомби, закрыв глаза в наслаждении, стояли вокруг этих зеленых фонтанов, купаясь в летящих в их

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

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

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

– Как твое имя? – спросил незнакомец.

– Этого зомби зовут Ха-Лок, – ответил вожак хрипящим животным голосом, указывая на себя большим зеленым пальцем. – Ха-Лок – лидер этого города.

– Больше нет.

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

Все взгляды были устремлены на незнакомца.

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

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

– Как тебя зовут?

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

– Та-Зин, теперь ты один из моих генералов. Ты будешь вести этих зомби в бой, – громко объявил незнакомец. Его слова эхом разнеслись по всей пещере. – Ты атакуешь живущих в Верхнем мире и продолжишь нападать, пока Игрок-который-не-игрок не встанет предо мной на колени.

Он подождал, пока зомби поймут его приказ и продолжил:

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

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

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

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

– Этот зомби не понимает. Судя по одежде, новый лидер Города зомби – крафтер теней. Причем один из древнейших – тот, который может менять живущих во тьме, делать их лучше, но...

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

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

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

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

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

– Меня зовут... Вы хотите знать мое имя?

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

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

## ГЛАВА 2

# НОВОЕ НАЧАЛО

**И**грорыцарь999 залогинился в «Майнкрафт», как он делал уже тысячу раз. Он играл у себя в подвале на папином сверхмощном компьютере. На том самом – с великолепной графикой, которая позволяла игре буквально летать. Игрорыцарь оглянулся посмотреть на изобретения отца: лакричный 3D-принтер, запускатель маршмеллоу, ультрабыстрый перемешиватель арахисовой пасты... и еще куча разных штук. Такая работа была у его папы – изобретать. Он создавал самые необычные вещи, а затем ездил по всей стране и пытался продать их любому, кто будет заинтересован. Большинство из отцовских творений были неудачными, и разве что несколько работали как задумано. Но было одно исключение: оцифратор. Игрорыцарь на собственном опыте, причем достаточно болезненным, познал, насколько хорошо оцифратор ра-

ботал – даже лучше, чем ожидалось! Узнал он это, когда его самого затащило в запущенную программу – в «Майнкрафт». Это был очень жестокий урок, который ему никогда не хотелось бы повторять.

Игрорыцарь до сих пор отчетливо помнил испытанный ужас, когда оцифратор стал засасывать его в игру... Потом гигантский паук, с которым ему пришлось бороться... И зомби... И криперы... И... Ох, эти монстры нападали один за другим, и казалось, что им не было конца. Игрорыцарь активировал оцифратор не специально – это вышло по ошибке. Но ошибка отправила его в путешествие, полностью изменившее всю жизнь. Благодаря своему приключению в «Майнкрафте» Игрорыцарь узнал очень многое, но самым необыкновенным было то, что существа в игре оказались по-настоящему живыми: НИПы, животные и даже монстры...

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

Посреди остальных изобретений и хлама подвала Игрорыцарь увидел оцифратор, направленный на бетонную стену. Он просто стоял там – выключенный, но зловещий, со своими торчащими проводами и трубками. Это устройство всегда вызывало у него мурашки. Но теперь, спустя несколько недель после побега от игры и чудесного спасения, Игрорыцарь наконец набрался смелости вновь спуститься в подвал и поиграть в свою любимую игру... В «Майнкрафт».

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

Его персонаж разглядывал горизонт. Игрорыцарь видел торчащие скалы, почти парящие над низиной. Сверху низвергался водопад и разбивался у пещеры в глубине низины. Именно там на Игрорыцаря напал огромный паук. Этот водопад спас ему жизнь в тот день!

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

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

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

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