

Неофициальное издание Роблокс

Arrikin Books

# Страшные истории Роблокс

Не играй в темноте!

Готов ли  
ты рискнуть,  
чтобы пройти  
эту игру?

 **БОМБОРА**  
ИЗДАТЕЛЬСТВО  
Москва

УДК 793.7-053.2  
ББК 77.056  
Б90

Arrikin Books  
Scary Roblox Stories Vol 1-4 (Scary Roblox Stories Collections)  
Text Copyright © 2023 Offline Quest LLC

**Букс, Аррикин.**  
Б90      **Страшные истории Роблокс. Не играй в темноте! / Аррикин Букс ; [перевод с английского К. С. Харитоновой]. — Москва : Эксмо, 2025. — 112 с.**

ISBN 978-5-04-232177-1

Играть в Роблокс — это весело... пока монстр из игры не появится у тебя в комнате! Что, если твой друг вдруг пропадёт, а его аватар останется в сети навсегда? Или злой дух узнает твоё имя и решит навестить тебя?

В этой книге собраны страшные истории о том, как игры становятся реальностью. Герои сталкиваются с призраками, ловушками и ужасами, от которых бегут даже самые смелые.

Читай, если не боишься... Только не запускай игру после заката!

УДК 793.7-053.2  
ББК 77.056

ISBN 978-5-04-232177-1

© Андрусова Д.Е., иллюстрация на обложке, 2025  
© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2025

# История 1: Безликий

Когда нам с Эммой было по двенадцать, мы обожали до дрожи смотреть ужастики. Мы готовы были делать это сутками! Ее мама, кстати, тоже обожала все жуткое и постоянно делилась с нами историями о самых страшных книгах и фильмах..

– Только потом не жалуйтесь, если вам кошмары будут сниться! – говорила она. Она была самой доброй мамой на свете... Я не видела ее уже три года. Ровно с того дня, как Эмма исчезла.

Когда полицейские спросили, знаю ли я что-нибудь, я, конечно, рассказала им про одну зловещую игру в «Роблокс». Они просто переглянулись. Я все поняла по их взглядам.

Взрослые никогда не слушают детей...

А ведь это наша любовь к страшилкам завела нас в игру под названием «Безликий» в Роблокс.

Мы узнали о ней от моего старшего брата Илая. «Боитесь?» – подначил он. Вся школа только о ней и говорила. Ее создал какой-то

таинственный разработчик под псевдонимом «Юе». Игра вышла всего вчера утром, а ей уже бредил каждый второй.

Мы ворвались в мою комнату, захлопнули дверь и запустили игру на телефонах. Мы очутились перед старой деревянной хижинкой, где жили три существа без лиц. Они и рассказали нам эту леденящую кровь историю. Оказалось, что злой дух, живущий в лесу за их домом... украл их лица! И нам предстояло пробраться в его владения и вернуть их. Главное – не попасться.

Мы рванули в лес. И хотя графика была довольно простой, атмосфера была такой жуткой, что по спине бежали мурашки. Кругом стоял густой, непроглядный туман. А игра шла от первого лица! От этого становилось в сто раз страшнее! Но я продолжала идти, потому что Эмма визжала от восторга.

Мы пробрались по тропинке к самому логову духа – мрачному замку. Внутри нас ждал настоящий лабиринт, где были спрятаны три лица. Едва мы нашли первое – жуткую плоскую маску, – как музыка резко стала громче и зловещее.

Из пустоты перед нами возникла фигура в темном балахоне. Мы помчались прочь без оглядки! Но оно было быстрее. Чудовище настигло меня, и мой экран взорвался леденящим душу скриммером

– В следующий раз повезет больше... Джуди, – прошипел дух. Его бледное вытянутое лицо с бездонными черными глазами заполонило весь экран. Я вскрикнула и уронила телефон. Откуда он знал мое имя?!

Эмма на мгновение оторвала взгляд от экрана – и этого хватило. Темная фигура настигла и ее персонажа. Резкий звук, искаженное изображение... На ее экране проступило то самое бледное лицо:

– В следующий раз повезет больше, Эмма.

И именно это делало игру такой пугающей – и почему ребята подбивали друзей рискнуть и пройти ее. Каким-то образом персонаж в игре знал настоящее имя игрока. Большинство это сильно настораживало, поэтому они играли всего один раз. Я была в их числе. Слишком уж странно.

Но только не для Эммы. Ее игра, наоборот, зацепила.

На следующий день я написала ей, узнать, не хочет ли она прийти ко мне в гости посмотреть фильм. Но она ответила, что занята – пытается пройти «Безликого».

– Ты все еще играешь? – удивленно спросила я.

– Да. Я все время погибаю, но близка к финалу, – ответила она.

– Тебя это не пугает? – спросила я. – Игра знает наши имена.

– Уверена, разработчик просто взял наши имена из профиля, или почты, или еще откуда-то. И, кстати, произошло кое-что крутое. Во время одного из скримеров злой дух сказал, что я особенная! Сказал, что я одна из немногих, кто играл больше тридцати раз!

– Значит, не придешь сегодня? – расстроено спросила я.

– Нет, завтра увидимся в школе.

Это сообщение стало последним. Жаль, что я не уговорила ее бросить эту игру, но тогда я просто не понимала, к чему все идет. Никто не понимал.

На следующий день Эмма так и не появилась в школе. Я решила, что она заболела,

и написала ей, чтобы узнать, все ли у нее в порядке. Вскоре пришел ответ:

«Привет, Джуди. Это мама Эммы. Ты не видела сегодня мою дочь? Ее не было в комнате с утра, и мы с отцом начинаем волноваться. Она оставила телефон на кровати. Наверное, снова играла в ту странную игру... Если ты что-то знаешь, пожалуйста, позвони мне. Спасибо».

Позже, уже в школе, мой брат Илай сказал мне, что Роблокс закрыл игру.

– Жаль Эмму, – заметил он. – Знаю, как сильно ей нравилось.

– Почему игру закрыли? – поинтересовалась я.

– Разработчик наконец выяснил, что игра использовала настоящие имена игроков. Думаю, разработчик разозлился, потому что удалил свой аккаунт сразу после блокировки игры. Не могу его винить – он как раз выпустил новое обновление сегодня утром.

– А что было в обновлении? – полюбопытствовала я, вспомнив, как Эмма увлеклась игрой.

– Разраб добавил несколько новых безликих НПС. Думаю, Эмме бы понравилось. Смотри, кто-то успел сделать скриншот перед тем, как игру удалили, – сказал он, показывая изображение на телефоне.

На картинке было несколько новых аватаров, но я сразу поняла, что имел в виду брат. Среди них был аватар в желтой футболке и выцветших синих шортах, с кудрявыми рыжими волосами – точь-в-точь как у Эммы.

– Да... ей бы это понравилось, – тихо согласилась я.

Тем днем я заглянула домой к Эмме. Возле подъездной дорожки стояла полицейская машина. Прислушиваясь к разговору родителей Эммы с офицерами полиции, я уловила фразу отца:

– Вчера она была дома весь день, – говорил ее отец. – Вообще-то, почти не выходила из своей комнаты.

– Чем занималась? – спросил офицер.

– Вероятно, сидела в телефоне, – ответил отец. – Спустилась к ужину, а затем вернулась обратно. Обычный вечер, офицер.

– Что она делала в телефоне? Общалась с кем-то? – уточнил второй офицер.

– Нет, просто играла в какую-то игру в Роблоксе, – ответила ее мама.

Я увидела, как офицеры делают пометки в маленьком блокноте.

– Еще один вопрос: не могли вы описать во что она была одета вчера? – уточнил другой полицейский в это время.

– На ней была желтая футболка и выцветшие синие шорты, – сказала мать.

У меня внутри все перевернулось. Это же точь-в-точь наряд того нового аватара!

Мне стало плохо. Один из офицеров заметил это и спросил, не знаю ли я чего-нибудь. Вот тогда я и рассказала им о своей догадке. Я сказала им про эту жуткую игру. Я сказала, что уверена – игра забрала Эмму!

Но никто не поверил мне.

Эмму так и не нашли. Иногда я задумываюсь, возможно ли вообще оказаться запертой в компьютерной игре навсегда. Может ли этот новый аватар действительно быть настоящей Эммой? И что насчет остальных? Это тоже похищенные дети?



## История 2: Незванный гость

Прошло уже несколько месяцев с тех пор, как случилось то, о чем я хочу рассказать... но до сих пор, когда ночью слышу громкие шаги за дверью своей комнаты, я мгновенно прячусь под одеяло с головой. И никогда не знаю – мои это родители или... что-то другое.

Вероятно, стоит представиться. Меня зовут Джейкоб, и мне двенадцать лет.

На мой день рождения родители подарили мне новый планшет – самый крутой подарок на свете! Все лето я играл на нем без остановки. Больше всего в Роблокс. Это была моя любимая игра, мой личный маленький мир, полный приключений.

Ну... до того дня. До того момента, когда случилось то, что перевернуло все.

Сейчас я настолько напуган, что даже открыть приложение Роблокс не могу. Пальцы трясутся, сердце колотится.

Все началось в тот день, когда родители собрались в магазин за продуктами для ужина.