

Копипаста: Архив: Крееру: Террария — Lurkmore

То, о чем я вам сейчас расскажу, произошло всего несколько дней назад и навсегда изменило мою жизнь. Верить всему этому или нет – целиком и полностью ваше право. Я и сам, вспоминая детали прошедших событий и составляя из последних кусочков полную картину произошедшего, мог бы усомниться в ясности собственного рассудка, но вот флешка, которую я теперь, не выпуская ни на миг, днем и ночью сжимаю в руке, служит единственным и неоспоримым доказательством того, что я ещё не сошёл с ума. Счастливое ли стечение обстоятельств, благословление ли богов, в которых я никогда не верил, слепой ли случай – я до сих пор не знаю, что меня спасло... Впрочем, довольно пустых слов, перейдем к делу.

День первый:

Меня зовут... А, причем, это неважно, ведь речь пойдёт не столько обо мне. Достаточно просто упомянуть, что я студент почти третьего курса, один из многих, кто сейчас сдаёт последние экзамены и закрывает свои долги. Я не прилежный ученик, не гордость колледжа, но обычный парень, всё ещё живущий с матерью, любящий посидеть за компьютером, копаясь на Facebook'е или зависнув в какой-нибудь новой игрушке. С недавнего времени я увлекся игрой Terraria и иной раз проводил целые вечера напролет за раскопками комплексов пещер и возводя на поверхности огромные и роскошные замки. У меня уже две недели как отключили интернет, а платить за него было нечем, поэтому я и воевал с одними только скелетами и прочей компьютерной нечистью, не имея возможности вырваться в желаемый мультиплеер и поучаствовать в каком-нибудь масштабном проекте. Признаться, это и не особо меня заботило, но всё равно было скучно, поэтому, когда мой друг, чьё имя тоже не играет особой роли в моём рассказе, позвонил мне и рассказал о выходе версии 1.0.5, возбужденно перечислив самые лакомые кусочки из списка изменений, я немедленно попросил его принести мне игру на флешке. Как впоследствии оказалось, я совершил огромную ошибку.

На следующий день, двадцать четвертого июня, я уже перекидывал новую взломанную версию игры на компьютер и краем уха выслушивал «ценные советы» друга, подсмотренные им в официальном превью. Дождавшись, пока он уйдёт и оставит меня наедине с желанной игрой, я запустил клиент, удовлетворенно скользнул взглядом по надписи «1.0.5» в левом нижнем углу окна и зашёл в одиночную игру. Все карты и персонажи с 1.0.4 уже были бережно упакованы мной в zip-архив и убраны из соответствующих папок, чтобы я мог с нуля начать новый мир. Кликнув на «create character» я по-быстрому создал вполне обычного персонажа – парень, шатен, в ярко-зеленой куртке, синих штанах и коричневых ботинках, со стандартным цветом кожи. Естественно, что первым же делом мне захотелось опробовать новый уровень сложности, поэтому я без малейших раздумий сменил его на хардкор.

Персонажа я назвал первым же пришедшим в голову именем, Мэтт, но палец предательски соскочил с клавиши и вместо M написал N. Я клацнул на продолжение раньше, чем успел заметить свою ошибку, поэтому персонаж был назван Natt. Снова создавать и раскрашивать персонажа мне не хотелось, поэтому я приступил к созданию мира, выбрав средний размер. Игра, странное дело, даже не спросила, как я хочу назвать создаваемый мир, но меня это и не капли не расстроило, я всё равно всегда оставлял название стандартным. Спустя минуту мир был создан и автоматически назван «!born». Удивлённый этим странным названием, больше похожим на сид генерации мира, я начал игру.

Первым же, что бросилось мне в глаза после загрузки мира, была абсолютно ужасная его генерация. Друг, конечно, предупреждал меня, что в 1.0.5 Blue что-то намудрил с генерацией миров, отчего те получались гораздо менее красивыми, чем раньше, но к такой разительной перемене я всё равно не был готов. Оценив новые возможности гида и вдоволь поспрашивав у него про назначение всякой ерунды, вроде желудей или деревянных перекладин, я перешёл к суматошному строительству хижины на первую ночь. В процессе рубки дерева обнаружилось, что на западе от спауна, всего в двух экранах от него, расположена зараженная зона, что на некоторое время закрыло мне путь на запад. Вскоре хижина была построена, причем, скорее для виду, так как Нэтт всю ночь протанцевал за её стенами, отбиваясь найденным копьём от настойчивых зомби и собирая с них желаемые пятьдесят серебряных. Следующий игровой день ушёл на строительство небольших домиков для гида и ожидаемых NPC, а затем началось привычное исследование мира, поиск вооружения, добыча руды и сражение с бесконечными монстрами. За это время Нэтт несколько раз умер, и каждый раз после его смерти игра выкидывала меня в главное меню, откуда, повторно выбрав его из списка персонажей, можно было начать игру на спауне без всей своей экипировки. Тогда я был вполне уверен, что так и должно быть, а выходы в главное меню после смерти – просто часть хардкорного режима, запланированная разработчиками.

Спустя несколько игровых дней и внеигровых часов у меня в деревне уже появилась дриада, а Нэтт был одет в теньевую броню, поэтому приоритетной целью я поставил нападение на Скелетрона и разорение подземелья, после которого с чистой душой можно было спускаться в Ад, строить себе ферму для алхимических нужд и просто получать удовольствие от внутриигрового всевластия. Так как на восток карта была уже изведена до самого океана, я отправился на запад, по пути опустошая зараженные зоны и убивая злившись на разрушение теньевых шаров червей. Спустя некоторое время подземелье было обнаружено, но... Оно выглядело странно. Во-первых, отсутствовала пристройка-колоннада, в которой меня обычно встречал Скелетрон. Просто башня над входом в землю, внутри которой всё равно устало бродил проклятый старик, вместо своего обычного «Come back again at night if you wish to enter» говоря мне «Come back again at night if you wish to see my Master». Я счел это намеком на то, что внутри

подземелья меня ждёт новый босс, добавленный разработчиками в 1.0.5, и только удивился, что друг не упомянул мне о нём. Во-вторых, что куда важнее, идя из глубины подземелья и пробиваясь через проломанную крышу башни, поднимался неизвестный мне стебель странного, телесного вида. Он был текстурой на заднем фоне, но крюк за него цеплялся, поэтому я, раздираемый любопытством, полез вверх, узнать, куда же ведет этот стебель. Блоков через триста, когда я уже почти уверился в том, что стебель исключительно декоративный и куда более интересные открытия ждут меня на дне подземелья, тема мира поменялась, задний фон стал немного темнее, а небо стало нехорошего красного цвета. По аналогии с «Кровавой Луной» мне сразу же пришло в голову «Кровавое Солнце», что довольно точно описывало внешний вид мира. В колонках зазвучал какой-то неразборчивый шум, похожий на чьё-то тихое бормотание, но и эту деталь я мысленно отнес к желанию разработчиков сделать пока неизвестную мне новую локацию как можно более атмосферной.

Спустя пару экранов подъёма вверх я вздрогнул, увидев, к чему прицепился крюк. Это был огромный, перекрученный и сгорбившийся эмбрион, размером с летающий остров, но состоящий не из отдельных блоков, а цельный, как цельны все монстры и боссы Террарии. Я на секунду замер, чувствуя учащенное биение собственного сердца и буквально уговаривая себя собраться с мыслями и подняться ещё выше, чтобы побывать на спине эмбриона. В конце концов, на Глаз Ктулху у меня в свое время была примерно такая же реакция, вот только он атаковал меня, а этот эмбрион... он... не делал ровным счетом ничего, только грудь мерно поднималась и опускалась при ритмичном, спокойном дыхании. Пересилив себя, я в несколько прыжков забрался на эмбриона и, походя по его спине и не найдя ровным счетом ничего интересного, на пробу ударил его киркой. Раздался ужасный крик, чуть ли не самый громкий и пронзительный, который я когда-либо слышал, и Нэтта в буквальном смысле разорвало на кусочки без всякой видимой на то причины. Я испуганно отпрыгнул от монитора вместе со стулом, переводя дыхание. Разработчикам точно пора заканчивать с лавкрафтовскими ужасами, подумалось мне, тем более настолько внезапными. Игра снова вышла на главный экран, а я, потянувшись за мышкой, щелкнул на «одиночную игру» и, наведя мышку на Нэтта, в очередной раз остолбенел. Мурашки пробежали по моей спине, а на лбу выступили капли пота – Нэтт изменился. Он поседел, побледнел, его одежда выцвела, а глаза стали тусклее, как будто бы он многие годы не видел белого света, находясь в заточении где-то глубоко под землей. Еле заставив себя клацнуть сперва на его имя, а потом на название мира, я откинулся на спинку стула, мысленно уверяя себя, что разработчики просто переборщили с реалистичностью своего очередного монстра. Как только мир загрузился, я был удивлен ещё раз, хотя думал, что был готов к каким бы то ни было странностям. Моя небольшая деревенька выглядела так, будто за эти две минуты моего отсутствия в мире прошло, как минимум, столетие. В стенах были брешы, местами висела паутина, почти все предметы обстановки, кроме сундуков, исчезли, а во всей деревне не было видно ни одного NPC. Впрочем, скоро я нашёл этому причину – немного восточнее деревни появилось небольшое кладбище с указанием имен всех моих торговцев, гида, дриады и медсестры, хотя, конечно же, раньше эти имена нигде не упоминались. Как ни странно, эта деталь меня успокоила – я поверил в то, что всё это просто хитрая и убедительная уловка разработчиков. А когда спустя пару минут ко мне в деревню снова пришли все NPC, каждый из которых ничем не отличался от предыдущих, я окончательно уверился в правоте своей теории.

Ещё два игровых дня у меня ушло на восстановление всего своего обмундирования, после чего было решено отправиться в повторный поход в подземелье. Дойдя до него, я сразу же, не давая себе времени на размышления, направился к старику. Несмотря на то, что была поздняя ночь, он всё равно твердил лишь «They call me Old Man» и, как оказалось, не мешал моему продвижению. Оставив явно глюкащего NPC на поверхности и понимая, что увидеть торговца одеждой мне увидеть не суждено, я спустился в подземелье. По всей вертикальной шахте вилась та самая пуповина, навевая на меня плохие мысли о том, что ждёт меня на другом её конце. В трех боковых ответвлениях основного туннеля я не нашёл ровным счетом ничего интересного, и только уже внизу, где, уходя от пуповины, во все стороны расходились цепочки катакомб, мне начало везти с добычей. Отбиваясь от скелетов и летающих черепов, я привычно грабил сундуки, взвешивая в уме, что именно мне стоило бы взять с собой, а что оставить, и незаметно для себя, продвигаясь всё дальше и дальше на запад. В какой-то момент я понял, что обстановка целиком изменилась. Теперь это место хотелось назвать не подземельем, а дворцом. Пол и стены были выложены из никогда ранее не виданных мною двухцветных блоков, на стенах висели картины смутного содержания, на полу стояли диваны, длинные обеденные столы из резного черного дерева, вазы с цветами, под потолком висели огромные хрустальные люстры, и всё это было изображено вплоть до мельчайших деталей, которые только позволяет максимальное разрешение предметов. Вряд ли я сойду, если скажу, что имел понятие, как крафтятся хоть один из увиденных мною там предметов. Все мои попытки сломать молотом или взрывчаткой хоть что-нибудь гарантированно венчались провалом. Также изменились и враги – на смену скелетам пришли люди, будто бы случайно сгенерированные игроки с случайно выданным игровым оружием. Мечники, маги, лучники и подрывники – все они единой толпой атаковали меня, ведя себя гораздо умнее обычного ИИ, как будто... Как будто я действительно играл против живых людей.

Наконец, мой путь уперся в последнюю огромную комнату, похожую на тронный зал, на стенах которого в позолоченных рамах висели портреты неизвестных мне людей. В западном краю зала на золотом троне сидел некто, кого, если верить всплывающей надписи, звали Отец, The Father. В его присутствии все враги, атакующие меня, немедленно становились нейтральными и спешно покидали тронный зал, будто бы боясь своего, без всякого сомнения, повелителя. Отец встал с трона и, медленно спускаясь по ступеням, подошёл к Нэтту и начал разговор. От всех остальных существ Террарии его отличала невероятная детализация действий – он моргал, свободно жестикулировал при общении, реалистично переставлял ноги, даже иногда задумчиво чесал собственную бороду, и при этом не выглядел как

заскриптованная сцена.

Когда он заговорил со мной, открылось широкое окошко диалога. Не тонкая полоса с заготовленным текстом наверху экрана, а широкий интерфейс, на котором слова проявлялись по одному, как будто Отец диктовал их невидимому рукописцу. Вместо кнопок продолжения или конца разговора было небольшое поле внизу, в которое можно было написать всё, что угодно и enter-ом ответить Отцу. В тот момент мне даже не пришло в голову попробовать написать что-то не имеющее смысла или на l33t-спике чтобы проверить, как на это среагирует мой «собеседник», я был слишком напуган и возбужден всем происходящим со мной.

Отец в туманных выражениях рассказал мне, что эмбрион над башней – дьявольское дитя, которое должно быть убито ради блага всего мира, и убить которое возможно, только если спуститься ещё ниже, в некую Утробу, чтобы найти там основание пуповины и перерезать его. Любые мои вопросы о его личности Отец игнорировал, но на один вопрос всё же ответил – «А что случится, если я не сделаю этого?». Отец повернулся лицом к экрану, смотря прямо на меня, и произнес «Ты умрешь». В этот момент мне показалось, что я даже слышу его голос, произносящий эти простые слова, которые, однако, напугали меня гораздо сильнее, чем даже страшная находка в небе. Они, и я теперь понимал это точно, пускай и отказывался поверить в это, были адресованы не моему персонажу, а именно мне, сидящему перед экраном и дрожащему от страха. И снова я с трудом успокоил себя мыслями о том, что всё это – часть красивых и очень убедительных нововведений, квест от NPC, хотя большое количество увиденных странностей не давало мне покоя.

Отец замолчал и больше не говорил ни слова, не отвечая и на многочисленные вопросы, которые я пытался ему задавать. Мне не оставалось больше ничего, как возвращаться через опустевшие коридоры дворца обратно в подземелье, терзаясь смутным и нехорошим предчувствием. Дойдя до пуповины, я почувствовал сильное, стихийное желание закрыть и удалить игру, раз и навсегда, чтобы больше никогда не заходить в неё и не рассказывать никому, что именно со мной сегодня произошло. К сожалению, тогда я смог пересилить это желание, в очередной раз убеждая себя, что пока не случилось ничего, что в теории не могло бы быть добавлено разработчиками в новую версию, и начал спускаться по пуповине.

Спустя некоторое время спуска начали происходить уже действительно странные вещи. Во-первых, мелодия подземелья постепенно стихла и сменилась на ту, которая звучала, когда я увидел того эмбриона. Во-вторых, исчезли привычные монстры, а в колонках стали постоянно звучать те шуршащие звуки, которые обычно проигрываются при появлении червей или костяных драконов, хотя при этом никто похожий так и не появился. Постепенно блоки, из которых состоял проход, уже казавшийся мне бесконечным, стали всё чаще и чаще заменяться на новые, неизвестные мне, больше похожие на полумертвую, реалистичную зеленоватую плоть, а со временем и задний фон сменился на постоянно пульсирующую бледную ткань с дрожащими зелеными венами. Мне даже казалось, что я могу почувствовать тошнотворный запах, исходящий из этого странного места, хотя теперь я почти уверен, что мне отнюдь не казалось.

Вне всякого сомнения, это и была Утроба, вот только пуповина всё никак не собиралась заканчиваться. Мне стало действительно страшно – я собирался сегодня поиграть в «песочницу», поубивать боссов, поэкспериментировать с нововведениями и фидами, словом, развлечься вдоволь, но уж никак не извергать из себя кирпичи пулеметной очередью. С другой стороны, до определенного момента это было действительно интересно, хотелось пройти этот неожиданный квест и окончательно увериться в том, что никакие странностей в игре нет. Увы, так не случилось. Со временем в Утробе, наконец, появились монстры. Они разительно отличались от всех остальных монстров игры – сплошные куски излишне реалистичного мяса, каждый раз разные, некоторые были во много раз больше персонажа и могли только ползать по туннелям, некоторые, наоборот, были размером в несколько пикселей и летали стаями. При наведении курсора на любого из них не указывалось ни имя, ни количество жизней, при ударах не всплывало количество понесенного урона (хотя убить монстров было возможно, пускай и весьма проблематично), а единственным лутом с этих тварей были оторванные части тела. Впоследствии я показывал их гайду, который, как только я пытался перенести конечности, головы или внутренние органы в его окошко помощи по крафтингу, немедленно и быстро уходил как можно дальше от персонажа, пока не застревал в ближайшей яме или не погибал каким бы то ни было образом.

По мере моего продвижения вниз, у Утробы обнаружилось ещё два странных качества. Когда я, наконец, заподозрил, что как для среднего по размеру мира, который я создавал, этот туннель уходит слишком глубоко, и пришёл в Утробу с экипированным измерителем глубины, тот упорно показывал “????? feet below”, разладившись впоследствии и на поверхности. Единожды одетый в Утробе глубиномер вместо всех цифр начинал показывать вопросительные знаки, определяя только количество чисел и уровень «выше-ниже». Впрочем, пятизначный показатель глубины уже действительно испугал меня. Даже большие карты заканчивались на глубине пяти тысяч блоков, а тут средняя идёт уже точно больше десяти тысяч... Второй и самой пугающей из новообнаруженных странностей этого места было то, что чем ниже спускался Нэтт, тем меньше светили любые его источники света. Приблизительно на двадцати тысячах блоков, если я не ошибался в расчетах, уже ничто не могло разогнать темноту, окутывающую это место. Факела, светящиеся лампы, водные свечи, выброшенные упавшие звезды, каска шахтера, заклинивания, зелья ночного зрения, метеоритная броня, выстрелы из космического пистолета – вообще ничто. Передвигаться приходилось в крошечной темноте, и только через каждые два-три экрана встречались синие блуждающие огоньки, неуловимо похожие на те, которыми глубоководные рыбы заманивают доверчивых рыбок поменьше. Это было действительно страшно – перебираться под тихие стенания

«музыки» этого места и шуршание невидимых червей в стенах, прыжками перебежать через темные пространства, в которых меня поджидали очередные неизвестные монстры, испуганно жаться к огонькам и переводить дыхание между этими рывками. Пуповина, иногда попадающая в зону освещения «светлячков», всё ещё указывала мне, что я двигаюсь по верному пути. Вскоре у одного из светлячков я нашёл золотой сундук, в котором лежало три меча Night's Edge и один, названный Mystery Blade, похожий на окровавленную Мурамасу. Когда я попытался взять его, внизу экрана высветилась надпись «Not yet». Из сундука можно было достать только один Night's Edge, впрочем, и его мне хватало с головой. Как оказалось, только взмах этого клинка мог немного рассеять темноту Утробы, и с этого момента «светлячки» переставали попадаться на моем пути вниз.

В этот момент я наконец-то смог оторваться от игры. За окном уже темнело, хотя играть я начал рано утром, и я вдруг понял, что не ел и не пил ровным счетом ничего весь день. Вернувшись к последнему «светлячку» и, на всякий случай, построив вокруг себя наспех сделанный деревянный купол, я свернул игру и встал. Губы пересохли, а сердце предательски громко билось, когда я, пугаясь каждого шороха, вышел на кухню чтобы сделать хотя бы глоток воды и перекусить наспех приготовленным сэндвичем. Мама ещё не вернулась с работы, поэтому пустая, темная квартира выглядела в свете последних событий выглядела пугающе. Не успел я и налить себе стакан воды, как из комнаты раздался жуткий крик, точь-в-точь такой же, какой я слышал тогда, на эмбрионе. Я буквально почувствовал, как мои волосы на голове встали дыбом и, выронив стакан, побежал обратно в комнату. Игра была развернута на весь экран, а посередине монитора горела надпись «You were slain...». Купол, построенный мною, был изнутри забрызган кровью, которая выглядела как настоящая, стекая по деревянным стенкам и мерно капающая с низкого потолка. Пол был усеян излишне детализированными конечностями и внутренностями, а на заднем фоне мелькнуло что-то неразборчивое, после чего игра сразу же вылетела в главное меню. Дрожащей рукой я нащупал мышку и, без всякого на то желания, механически кликнул на «single player». Нэтт исчез. В этот момент я был близок к тому, чтобы закричать от ужаса. Как одна последняя соломинка может сломать спину верблюду, так и этой детали, казалось, могло хватить для того, чтобы я окончательно свихнулся. Я ударом по кнопке питания на системном блоке выключил компьютер, и, выпив двойную дозу успокоительного-снотворного, попытался лечь и заснуть, чтобы на утро понять, что всё это был сон или моё разыгравшееся воображение. Снились мне кошмары, как будто моя комната стала частью Утробы: стены пульсировали прожилками трупно-синих вен, в углу копошилось что-то отвратительное и пугающее, а из экрана монитора ко мне тянулась та самая пуповина... Дважды за ночь я просыпался в холодном поту, включал светильник и подолгу успокаивал себя.

ень второй: Стоит ли говорить, что на следующее утро я не имел ровным счётом никакого желания играть в «Террарию»? Даже не включая компьютер, я оделся, позавтракал и вышел подышать свежим воздухом, чтобы немного развеяться. Эта прогулка подействовала на меня успокаивающе – на фоне красивой неизменности реального мира вчерашние виртуальные ужасы казались надуманными и мелочными, поэтому я решил позвонить другу, который принес мне игру, и рассказать обо всём случившемся. Тот выслушал меня с возбужденным интересом – сам он ещё не играл в 1.0.5, потратив весь вчерашний день на борьбу с заполонившими его компьютер вирусами, но воспринимал всё случившееся со мной так же, как это хотел понимать и я, то есть как просто очень детально продуманный квест от разработчиков. В конце концов, любопытство пересилило страх и я, вернувшись домой, снова включил игру.

Нэтт действительно пропал без вести, поэтому мне не оставалось ничего иного, кроме как создать нового персонажа, чернокожую девушку Alice. «!born» загрузился и я продолжил играть. В мире ничего не изменилось, NPC бесцельно ходили по восстановленной деревеньке, изредка забредая на кладбище, которое я так и не решился снести...

Кладбище... Что-то в нём привлекло моё внимание, что-то я вспомнил такое, что могло мне помочь... Надгробия! Точно же, на месте смерти Нэтта ведь оставалось надгробие, и на нём должно было быть написано, как именно он умер! Не то что бы я сомневался в том, что это была какая-то «бэкграундовая» тварь, просто стало чертовски интересно узнать, что же там будет написано. Плюс, примерно в том же месте остался сундук с мечами, без которых продолжать спуск совершенно не хотелось, да и не представлялось возможным, ведь черт знает, сколько ещё времени пришлось бы спускаться всё ниже.

Вооружившись из запасов, которые предусмотрительно хранил в сундуке на случай очередной неожиданной смерти, я собирался уже направиться к подземелью, как вдруг запоздало обнаружил, что совершенно лишен зелий здоровья. Вернулся к торговцу, поговорил с ним, зашёл в меню торговли, скупился и, уже прекращая разговор, понял, что что-то не так. Обратился повторно и замер – «Ah, they will tell tales of Natt some day». Я и не знал, как это понимать, казалось, торговец был осведомлен о смерти Нэтта и будто намекал на что-то... Впрочем, со следующего же обращения всё стало на свои места – «Natt, is it? I've heard good things, friend!». Торговец, по-видимому, принимал моего персонажа за Нэтта из-за какого-то глюка. Впрочем, не только торговец, но и все остальные NPC, у каждого из которых появились «личные» обращения к игроку – «Hey, Natt, wanna buy a big freaking gun, huh?», «My god, Natt, were you bathing in lava?!», «Natt? Such a good name... I'll name my next bomb N.A.T.T.!» и подобные.

Глюк был незначительный, но его вполне хватило для того, чтобы в моей душе снова зародилось нехорошее предчувствие. Полностью вооружившись, я снова отправился на запад и, дойдя до входа в «подземелье», начал длинный спуск. В этот раз, как мне показалось, блоки Утробы начались куда ближе к дворцу, чем раньше, как будто бы она увеличивалась в размерах, поедая блоки камня и кирпичей подземелья, и это пугало. Кроме глубиномера, у меня с собой были и часы. Сразу же после входа в Утробу они разладились и перестали показывать время, отображая только «wo:mb», «hæ:ll» и «pa:th» в

зависимости от того, где в данный момент находилась Элис.

«Темнеть» в Утробе в этот раз стало явно раньше, чем в предыдущий, а зловещая музыка на заднем плане постепенно делалась всё громче и отчетливее. Сквозь пробирающую до костей, мрачную музыку, состоявшую в основном из размеренных гулких ударов барабанов и низких нот какого-то струнного инструмента, начали пробиваться стонущие голоса, которые ассоциировались у меня только с грешниками из второго круга Ада Данте, и от правдоподобности которых меня бросало в дрожь. Их было слышно и раньше, но теперь это точно стало чем-то большим, чем простой звук окружения. В это же время, насколько я мог разглядеть в тусклом свете «фонариков», с задним фоном Утробы что-то происходило. Казалось, на нём начали проявляться какие-то лица или части тел, но, как сильно я не вглядывался, я всё никак не мог окончательно удостовериться в том, что это не плод моей взбудораженной фантазии.

Я продолжал спуск, а монстры становились всё реалистичнее и страшнее. Попытавшись ради интереса уйти в темный боковой туннель, отходящий от центрального пути с пуповиной, я почти сразу же наткнулся на что-то, нанесшее мне полторы сотни урона одним ударом и, отпрыгнув, хаотично замахал мечом. Тотчас же, будто издеваясь, из центрального туннеля прилетел один светлячок, освещая моего врага. Им оказалась гигантская полуразложившаяся голова без нижней челюсти и с вываленным длинным языком, которая была настолько реалистично прорисована, что я ощутил рвотные позывы и рывком отвернулся от экрана, лишь бы больше не видеть её. Когда я, наконец, справившись с собой, снова повернулся к экрану, головы уже не было, только тупик из всё той же пульсирующей плоти и рванувшийся обратно «светлячок». Оставаться в темном коридоре, тем более после случившегося, мне отнюдь не хотелось, поэтому я вернулся к пуповине и продолжил идти вниз. Вскоре я добрался до места, где погиб Нэтт. Всё оставалось на своих местах – золотой сундук, импровизированный купол, не спасший персонажа от смерти, его части тел, кровь повсюду, надгробие... При виде этого зрелища, несмотря на то, что всё было нарисованным, мне стало дурно. Тела же пропадают после смерти? В Террарии ведь нет такой реалистичности убийств? В ней ведь нет крови? Черт побери, это же всё игра?! Я взял себя в руки. Да, это игра. Да, реалистичность смертей – фишка от разработчиков, равно как и всё это место. Да, мне уже надоело обманывать себя этой глупой отговоркой, но что ещё я мог сказать? Всё, что происходило со мной и моими персонажами, вполне можно было оправдать логикой разработчиков, хотя какая-та интуитивная часть моего рассудка и противилась этой мысли. Элис подошла к надгробию, и я прочёл причину смерти Нэтта. "Natt has been taken by Mother"

Что?! Черт знает в какой раз за последние два дня меня охватил панический страх, захотелось немедленно выйти из игры, удалить её и больше никогда не вспоминать про своё несостоявшееся путешествие по Утробе, но мне не хватало храбрости. В голове кружились глупые, абсурдные мысли, я представлял себе, что будет, если я не убью то Дитя, о чем меня предупреждал Отец, я представлял, как меня, настоящего, ночью поглотят пульсирующие стены или что ещё хуже... Стоп. Среди всего нахлынувшего на меня безумия пробились одна внятная мысль. Отец, Дитя, Утроба и Мать. Эти названия, несмотря на свою простоту, точно не были случайными, в них крылся какой-то тайный, пока необнаруженный мною смысл. И если Отца, Дитя и Утробу я уже видел, то вот кто такая Мать, я не имел ни малейшего понятия. Моё рационалистическое эго явно говорило, что это будет некий босс на дне Утробы, ради которого и совершается весь этот пугающий квест, оно уже рисовало мне гигантского червя или что-нибудь подобное, от чего начинается пуповина, но вот одна только беда – это место не подчинялось рациональному суждению. Точнее, подчинялось, конечно же, но будто бы маскируясь под реальность, чтобы не выдать своей сути. От этих мыслей мне стало ещё хуже, но надо было продолжать.

Я достал из сундука ещё один Night's Edge, и, освещая его взмахами себе путь, продолжил идти вниз по пуповине, отбиваясь от «органических» монстров. Несколько раз мне хотелось остановиться и, если не выйти из игры, то хотя бы сходить на кухню и перекусить чего-нибудь съестного. В то же время, как мне казалось, я уже опустился на добрых сорок тысяч футов ниже уровня моря, и возвращаться на спаун или, тем более, снова строить вокруг себя купол и ставить игру на паузу мне точно не хотелось, поэтому, борясь с голодом, жаждой и усталостью, я продолжал и продолжал спускаться. Голоса на заднем фоне стали ещё громче, перекрывая уже и музыку. Они перешептывались друг с другом на языке, который я не мог определить даже примерно. Это было больше похоже на подражание ястребиному клекоту, чем на человеческую речь, а стоны со временем переросли в всхлипы, плач и, иногда, даже крики боли. Я приглушил колонки, чтобы мама не услышала странных звуков через две стенки, но это не особенно помогало.

Внезапно всё изменилось. Экран дернулся, на секунду потух, снова зажегся и, хотя на первый взгляд ничего не изменилось, я почти сразу же заметил, что задний фон деформируется и будто бы стекается к тому месту, где находилась Элис. Я испугался и побежал вниз ещё быстрее, не оставаясь на месте и на секунду, но это что-то на заднем фоне было быстрее. Голоса перестали перешептываться и затянули долгую, протяжную ноту, сперва низкую, как гул виолончели, затем всё повышающуюся и повышающуюся, пока, наконец, не перешли в пронзительный и страшный визг. Внизу экрана высветилось «It's wrath has awoken», а плоть Утробы на заднем плане скрутилась, от неё отделилось что-то большое, в несколько раз больше персонажа, продолговатое, со стальными острыми зубами и, увеличившись почти на весь бэкграундный экран, сомкнуло свои челюсти на Элис, после чего сразу же снова исчезло. Одновременно со страшным и безумно реалистичным скрипом сомкнувшихся челюстей, голоса умолкли, оборвав высокую ноту.

Я, застыв, остекленевшими глазами уставился в монитор, не в силах даже пошевелиться перед этим

зрелищем. Когда всё было кончено, я насилу разжал до боли сжавшиеся кулаки и потянулся к клавиатуре, чтобы понять, что произошло, но Элис не двигалась так, как мне того хотелось. Она, повернутая к экрану левым боком, медленно качалась, будто бы удерживала равновесие на одной левой ноге, после чего вдруг, совершенно невозможной по реалистичности для Террарии анимацией повернулась к экрану другой стороной и упала. У неё отсутствовала вся правая половина тела, которую откусило это нечто, и можно было разглядеть абсолютно всё, внутренности, кости, сечение черепа, всё было чертовски реалистично, как будто бы настоящего человека разрезали идеально ровным лезвием, сфотографировали и сделали это текстурой тела для Элис... Посередине экрана меланхолично загорелась надпись «You were slain...» и, спустя секунду, ещё одна – «...again...», после чего игра снова вылетела в главное меню. Элис исчезла из списка персонажей.

Моё сердце билось так, что, казалось, в любой момент пробьёт грудную клетку или вовсе разорвется, не выдержав такого темпа, но мои мысли были пусты. Это казалось какой-то тихой истерикой – я будто бы отстраненно наблюдал за собой, без мыслей и переживаний, в то время как должен был умирать от страха. Наверное, в этот момент мои нервы не выдержали всей этой нагрузки, и я отдался в плен этой дьявольщины. Что бы это не было, подумалось мне, и чего бы мне это не стоило, но я обязан дойти до конца. Всё так же отрешенно, я зашёл в одиночную игру, создал нового персонажа, старика по имени Erich, загрузил !born и продолжил игру. Здесь мой рассудок вернулся ко мне, мгновенно окутавшись липкой паутиной страха. Теперь, казалось, не только игра будто бы не хотела отпускать меня, но и я стал зависим от той тайны, которая ожидала меня в конце. В мире, насколько я видел, внешне ничего не изменилось, поэтому я, всё ещё безумно напуганный произошедшим, стал вооружать Эриха. Торговцы всё ещё принимали персонажа за Нэтта, но теперь стали как будто бы осторожнее, недоверчивее. До определенного времени я принимал это за плод собственного взбудораженного воображения, которое подстраивало фантазии под реальность, но потом...

Потом случилось нечто неожиданное. Скрафтив Phoenix Blaster (да, к этому времени я уже побывал в аду и убедился, что через него в Утробу попасть невозможно, равно как и просто опутиться ниже обычного края карты), я сперва долго ждал падения метеорита, чтобы сделать из него патронов, но потом, так и не дождавшись, направился к торговцу оружием, чтобы закупиться его хоть и плохими, но всё же какими-никакими патронами. Уже тогда, когда при разговоре с ним у меня открылось то же окошко, что и в разговоре с Отцом, я отчетливо понял, что сейчас произойдет что-то ужасное.

- Natt?.. Stop... You're not Natt. You're not! - слова печатались по одному, как будто торговец произносил их, - What have you done? I... I know... gods' pain... blood... womb... They're all gonna pay... They're all gonna die, Natt, can you hear me?! THEY'RE ALL GONNA DIE!!! And you, devil child, you will be the first one!

Чрезвычайно прорисованным движением он выхватил, по-видимому, из подплечной кобуры пистолет, передернул затвор, и дважды выстрелил в голову Эриха. Я вздрогнул – звуки были совсем не те, которыми они были обычно. Не жалкое пиканье слабого игрушечного пистолета, а настоящие, громкие и гулкие выстрелы, сопровождаемые отчетливо слышимым спуском с предохранителя и звуком упавших гильз. Пули прошли сквозь Эриха, не причинив ему никакого вреда и врезавшись в стенку, а торговец оружием попятился, опустив оружие. На секунду я разглядел на его лице настоящий, неподдельный ужас и в всё ещё открытом окошке добавилось « Well then... ». Окно закрылось, а торговец, развернувшись, побежал через открытые двери домов, в каждом из них всаживая по несколько пуль в их обитателей. Звуки выстрелов раздавались из колонок буквально пулеметной очередью, а внизу экрана появлялись надписи «Matha-Naeg'on killed Clayton Brawl», «Emilio Consigliori had tasted Matha-Naeg'on's deal», «Airwing Skyslide has been shot by Matha-Naeg'on» и подобные. Я побежал за ним, на бегу с ужасом осматривая результаты настоящей резни, которую Матса учинил всего за несколько секунд. Пули точно находили своих жертв, кровь уже обильно оросила стены, предметы обстановки, иногда целые оторванные куски мяса лежали рядом с недвижимыми трупами. Пробежав через все дома, я понял, что свихнувшийся торговец был на кладбище.

В утренних сумерках, когда луна уже скрылась за горизонтом, а солнце ещё не вышло, Матса-Найг'он стоял на коленях у самой дальней могилы, что-то шепча себе под нос, и его неразборчивое шептание доносилось уже из колонок. Мгновенно я понял, что уже слышал этот шепот в глубине Утробы, среди десятков других пугающих монологов. Матса-Найг'он вынул обойму из пистолета, осмотрел её, отчетливо произнес «The last one» и, напоследок оглянувшись через плечо на Эриха, вставил дуло в рот и нажал на спусковой крючок. Кровь, вперемешку с мозгами, мясом и осколками черепа, струёй вылетела из его затылка, а сам Матса, повернувшись зияющей раной к экрану, упал на бок и замер. «Now all of them are dead, Natt» - запоздало появилось внизу экрана.

Солнце никак не всходило, а сумеречное небо приобрело кровавый оттенок. Время замерло, и теперь даже только что скрафченные часы показывали только «ra:th». Впрочем, мне было всё равно. Отдельный участок времени просто вывалился из моей памяти, и я пришёл в себя только тогда, когда Эрих же стоял у входа в подземелье, которое уже и перестало быть таковым. Теперь каждый блок, бывший некогда кирпичом, стал частью той самой органики, из которой состояла утроба, а часы уже на входе сразу же переключились на «wo:mb». Очевидно, что подземелье просто перестало существовать, став частью Утробы.

Спустившись до того места, где раньше начинался дворец, я рискнул отойти от пуповины и уйти на запад, с целью снова увидеть Отца. Все те случайно сгенерированные персонажи, которые нападали на меня здесь раньше, значительно изменились. Теперь они выглядели так, будто их наскоро сшили из оторванных

кусков собственных тел, а оружие из привычного мне заменилось на окровавленные крюки, похожие на средневековые орудия пыток. Каждый из этих ходячих мертвецов нашептывал что-то, что я уже точно слышал в хороводе голосов, преследующих меня в утробе. Когда же, наконец, я пробил себе путь к тронному залу, там всё выглядело кардинально иначе – портреты аристократов на стенах изменились на спрайты тех органических монстров, которых я встречал в утробе, все предметы обстановки наполовину сгнили, а на том месте, где раньше был трон Отца, возвышалась та самая голова с оторванной челюстью. Не в силах больше выдерживать это зрелище, и еле сдерживаясь перед тем, чтобы не закричать на всю квартиру, я, не останавливаясь, помчался к пуповине, продолжив свой спуск, так и не представляя себе собственную цель. Уже вслепую ориентируясь в почти сразу же окружившей меня темноте, я добрался до того самого золотого сундука, где погиб Нэтт, и открыл его. Внутри лежали один «Night's Edge» и всё тот же «Mystery Blade». Последний всё ещё нельзя было забрать, поэтому, вооружившись оставшимся Night's Edge, Эрих продолжил продвигаться вглубь Утробы, освещая себе путь краткими вспышками от взмахов оружия.

После, насколько я понимал, пятидесяти тысяч блоков глубины, с экрана пропал курсор, а вскоре и все остальные элементы интерфейса, оставив только пустой экран с персонажем и Утробой. Escape больше не открывал инвентарь, а подобранные предметы не высвечивались в всплывающей надписи. Монстры с заднего фона, наподобие того, который убил Элис, продолжали появляться на больших глубинах, но против них я буквально сразу же выработал тактику – сперва как можно дальше уходил вниз, затем резко менял направление и поднимался вверх. Смертоносные укусы проходили мимо, пускай подобные маневры и сильно замедляли моё продвижение вниз. Некоторые боковые туннели, ранее встречавшиеся в Утробе, частично заросли плотью, хотя пробраться в них, при желании, было вполне возможно, но вот самого желания у меня не возникало.

Приблизительно с семидесяти тысяч блоков глубины монстры с заднего плана перестали появляться. Казалось, игра поняла, что этим меня теперь не возьмешь, и теперь спешно вырабатывала иную тактику. В определенный момент голоса стихли, а на смену им пришло шуршание и чавканье, отчетливо звучавшее для меня как звук гниющего мяса, которое кидают в пасть оголодавшему собакам, а поверхность блоков, организующих туннель, стала меняться. Почти сразу же я заметил, что органика стала двигаться, будто бы была покрыта тысячами мелких щупалец, а в прежде беспорядочном пульсирующем движении стен появилась какая-то синхронность и закономерность. Теперь это место было похоже на живой организм, стремившийся поглотить вторгшегося в него противника.

Вскоре на стенах Утробы начали появляться шиповатые наросты, щупальца удлинились, а сама прежде просто пульсирующая плоть начала ритмично содрогаться подобно мышцам. Откуда-то раздался тихий хлопаящий звук, с каждым повтором становившийся всё громче и громче, пока не превратился, наконец, в отчетливый нечеловеческий крик. Нечто, по-видимому, приближалось из глубины туннеля, и стены Утробы отзывались на каждый вопль этого неизвестного существа. Экран начал мигать, причём абсолютно невозможно было определить, темнела ли Утроба или сам монитор, а в промежутках между вскриками по краям экрана проходил «белый шум». Из-за слишком громких шумов я попытался выключить колонки, но сам переключатель на них, казалось, заел, а заставить себя хоть на секунду оторваться от экрана и вынуть шнур из розетки я просто не мог. Впрочем, и не хотел.

И снова, на пике истошного крика, позади Эриха пронеслась неопределимая тень. Точнее, она будто бы влилась в него с заднего плана, а я потерял управление над персонажем. Эрих судорожно дернулся и как-то неестественно медленно повернулся к экрану. Его рот беззвучно шевелился, будто бы Эрих пытался что-то сказать, но я не смог ничего прочесть по губам, как не старался. Внезапно старик выгнулся всем телом и, с ужасающей легкостью запустив себе руки в грудную клетку, разорвал её с отвратительно реалистичным звуком рвущейся кожи и ломающихся костей. Но вместо внутренностей, скелета или чего-либо ещё, внутри была только пульсирующая темнота, чернее самого черного цвета, которая, будто бы нехотя, выпустила тонкие щупальца из груди всё ещё стоявшего старика, и запустила их во всё его остальное тело. Эрих оторвался от места, где его застало это нечто, медленно поднялся в воздух и начал изменяться. Ноги удлинились и покрылись шиповатыми наростами, из плеч выросла дополнительная пара конечностей, наподобие то ли серпов богомола, то ли сложенных крыльев, голова втянулась в уплотнившийся торс, а посередине бывшей груди открылся глаз с тремя зрачками, каждый из которых, двигаясь независимо от остальных, заскользил по экрану, почти сразу же сфокусировавшись на... Мне? То, что только что было моим персонажем, подбоченилось, собралось в комок и рвануло прямо на экран, мгновенно увеличившись в размерах. Последним, что я в этот раз увидел, была протянутая к экрану лапа, на ладони которой тысячами мелких и безумно острых зубов скалилась пасть. «Finally, you were slain...» – высветилось на черном экране, а игра снова вылетела в главное меню. Светила в нем не двигались, небо приобрело тот самый красный оттенок, музыка пропала, заменившись на общий гул голосов Утробы, а единственным пунктом было «See the end».

Наверное, я всё ещё был в состоянии сильнейшего стресса – только этим можно объяснить то, что рука потянулась не к кнопке выключения компьютера или монитора, не к шнуру, идущему от розетки к блоку питания, не к телефону, а к мышке, чтобы клацнуть на единственно возможный вариант. Просто закричать у меня уже не было сил, да и я, сам не заметив, до боли прокусил себе язык и теперь судорожно сглатывал соленую кровь. Тряслась, казалось, каждая клеточка моего тела, страх полностью оккупировал моё сознание и завладел моими мыслями. Не страх перед чем-то явным, перед реалистичностью происходящего с моими персонажами, нет, но животный страх перед неизвестным, перед тем, что ожидает меня на дне Утробы.

Но это был конец. Даже если бы в главном меню игры ничего не изменилось, и на пути к Утробе меня не ждал бы последний клинок, «Mystery Blade», я бы всё равно уже с кристальной ясностью понимал бы, что это будет мой последний спуск в Утробу, просто чувствовал бы. И теперь я просто обязан был узнать, чем всё это кончится. Не поймите меня неправильно: если бы я видел себя со стороны, то уже утром заставил бы себя удалить игру и забыть о ней, но одно дело наблюдать со стороны, и совсем другое – участвовать в этом самому. Мир загрузился сразу же, даже без создания нового персонажа и загрузки. Персонажем оказался Нэтт, такой, каким он был с самого начала, без какой бы то ни было брони. Интерфейс так и не появился, и открыть инвентарь или сундуки было попросту невозможно. Мир всё ещё «застрял» на стадии кровавых сумерек, в деревне не изменилось ровным счетом ничего, тела NPC, никуда не исчезая, лежали на своих местах в неизменных, крайне реалистичных позах, а их кровь всё ещё покрывала стены и пол. Нэтт был экипирован весьма странно – в его руках появлялся инструмент тогда, когда он был мне нужен. Если мне, сидящему за экраном, хотелось использовать крюк, то Нэтт так и делал, если хотелось стрелять – стрелял, если бить мечом – бил, копать – копал. Он буквально угадывал все мои мысли, даже когда я пытался использовать инструмент или оружие не по назначению.

Впрочем, поправка. Использовать инструменты или оружие по назначению было попросту невозможно. Во всем мире произошло три перемены: из него пропали абсолютно все монстры, как обычные, так и органические, а местами под землей начали появляться куски пульсирующей плоти, точь-в-точь такой же, из какой состояла Утроба. Перестроить мир стало невозможно – даже обычные блоки земли не разбивались неизвестно откуда взятой раскаленной киркой. Единственное, что оставалось рабочим и неизменным, был крюк, к которому мне пришлось несколько раз прибегнуть по пути к бывшему подземелью. Кроме того, на Нэтте постоянно были экипированы часы, теперь везде показывавшие wo:mb, и глубиномер. Я направился к Утробе, одновременно осматривая то, во что превратился этот мир. Его разьедала пришедшая из Утробы зараза – там, где она соприкасалась с поверхностью, вместо травы росли те самые шевелящиеся отростки, а деревья превращались в перекрученные конечности цвета сырого мяса. Зараженные водоемы приобретали багровый оттенок, как будто были наполнены... кровью? Мне даже не хотелось об этом думать, чтобы не сойти с ума. Вместо одного из холмов, находящихся по пути на запад, я обнаружил огромную грудку шевелящегося мяса, к которому даже не рискнул прикоснуться, обнося его деревянным куполом. И, как уже было сказано, во всём мире пропали монстры. Это пугало даже больше, чем те неимоверные ужасы, таящиеся в темноте Утробы. Если любого монстра можно было попытаться объяснить как ИИ, то вот за пустотой, мрачностью и решительностью этого мира, казалось, скрывался чей-то хладнокровный и жестокий рассудок, поставивший пьесу, в которой мне отводилась роль жертвы. Тогда я даже примерно не мог представить, насколько я был прав в этих страшных и суматошных мыслях.

Когда я добрался до входа в бывшее подземелье, мне вдруг захотелось увидеть Дитя. Пуповина всё ещё росла через крышу органической башни и, цепляясь за неё крючком, Нэтт забрался наверх. Это уже не был эмбрион. Когда я увидел его в первый раз, он занимал в общей сумме четыре экрана, как летающий остров, но теперь... Теперь он занимал в разы больше пространства и выглядел как полностью сформировавшийся человеческий младенец. Он готов был родиться, но вот только что означало его рождение для этого мира и, что куда главнее, для меня?.. Я не мог оставаться на нем. Это было просто... отвратительно, что ли? Нэтт спрыгнул вниз, я даже не задумался о том, что он может разбиться. Впрочем, этого не произошло – зараженные блоки рядом с башней будто бы прогнулись, останавливая падение Нэтта, и спустя секунду вытолкнули его наружу. Утроба не хочет, чтобы я погиб, подумалось мне тогда, она заготовила мне совсем другую смерть. Я словил себя на том, что уже отождествляю себя и Нэтта, и мне стало жутко. В любом случае единственным путем был путь вниз, я и обязан был теперь его пройти. Нэтт начал спуск.

Утроба изменилась только в одном – все боковые проходы и ответвления, включая бывший дворец, заросли, и теперь путь, по которому я шел, ни на йоту не отходил от пуповины. Я так и не встретил ни одного монстра, но временами казалось, что где-то на грани мрака и тени появляются силуэты.... Персонажей? NPC? Иногда мне казалось, что я вижу в тени ухмыляющегося Матса-Найг’она с дырой в черепе, замечая проскользнувшую на заднем плане тень измененного Эриха, вижу поседевшего Нэтта и остальных, кто встречался мне за последние два дня и за кого я играл. В ноздри забивался отвратительный, неизвестно откуда взявшийся запах Утробы, но голоса исчезли. Абсолютная тишина, только звуки самого персонажа, мерное, хриплое дыхание Утробы и моё бешено бьющееся сердце. Страшно было даже открыть рот и произнести хоть что-то, казалось, что Утроба услышит меня.

Между тем, Нэтт добрался до золотого сундука. Курсора всё ещё не было, да и весь интерфейс так и не появился, поэтому я задумался, как буду доставать оттуда последний меч. Впрочем, этого и не понадобилось – как только я подвёл Нэтта к сундуку, он сам, опять-таки, несуществующей в Террарии анимацией открыл его и достал оттуда клинок. Тот выглядел пугающе – он сочился кровью, безумно реалистичной кровью, которая при каждом движении капала с клинка, отдаваясь эхом в колонках. Кроме того, его нельзя было использовать чаще, чем раз в пять секунд, но свет от удара освещал сразу весь экран, хотя и быстро угасал. Вооружившись последним мечом, Нэтт продолжил спуск, а я между тем восстанавливал в памяти события, произошедшие в Утробе с предыдущими персонажами.

Здесь погиб Нэтт, купол, под которым я надеялся его спрятать, так никуда и делся, а кровь всё ещё стекала по его стенкам. Здесь я свернул, чтобы увидеть ту самую отрубленную голову, но теперь проход зарос плотью Утробы. Вот здесь нечто зверски убило Элис, кровь всё ещё текла с того самого места, как будто труп никуда не исчезал. Здесь Утроба впервые начала изменяться, на пульсирующих стенах всё так же шевелились мелкие щупальца. А вот здесь что-то вселилось в Эриха и пыталось напасть на меня. При

каждом новом взмахе этого медлительного меча проявлялась не только картинка на экране, но и в моей памяти всплывал образ этого же места, когда Утроба была более нормальной, что ли... В любом случае, когда я видел монстров, мне было куда легче. Я знал, кого мне надо бить, я примерно догадывался, чего мне нужно бояться, я видел цель. А теперь... Сплошная неизвестность. И это угнетало.

Внезапно Утроба кончилась. Проход расширился и вывел меня в огромную каверну, похожую на увеличенный Ад, в котором вместо блоков пыли и адского камня были плоть и кости, а вместо лавы – кровь. Глубиномер, будто бы подождав, пока я увижу, что на нем отображено ?????? feet below, исчез вместе с часами, оставив меня наедине с темнотой. Я преодолел сто тысяч блоков глубины, и теперь настало время узнать, зачем всё это вообще случилось.

Пещера вела меня на запад, но недолго. Спустя некоторое время появился... дворец. Тот самый, который был в подземелье, но измененный. Каждая клетка в нем состояла из тщательно смешанных частей тел людей и монстров. Пол, стены, предметы обстановки – абсолютно всё было на своих местах, как в прежнем роскошном дворце, но на смену той красоте пришла скверна. Это было отвратительно: в стенах в качестве кирпичей лежали руки, ноги, головы, крылья, кости, слизи, летучие мыши, целые части боссов – всё смешалось для того, чтобы создать это жуткое место. Почти сразу же я вышел в главный зал. Портреты в зале заменились на изображения всех моих погибших персонажей и NPC. Нэтт, Элис, Эрих, Матса-Найг'он, все остальные торговцы – все они были изображены на портретах такими, какими были в момент своей смерти. В самом дальнем краю зала вместо трона снова была та самая голова, из которой лба которой и начиналась пуповина, а на её вывалившемся языке, как на троне, сидел Отец, скучающе опираясь на руку и смотря на Нэтта и лежащие перед ним останки...

Останки всех тех, кто был изображен на портретах.

Отец медленно встал со своего «трона», держа так же высокомерно, как и прежде, спустился по ступенькам к Нэтту и заговорил. Я вздрогнул – голос Отца звучал не в колонках, а прямо у меня в голове. – Итак, ты пришёл, Нэтт. Наконец-то мы можем покончить с этим. Тебе есть, что сказать перед своей смертью? – Я... я... – я даже не обратил внимание на то, что у меня не было микрофона. И так было ясно, что для того, чтобы общаться с Отцом, он не нужен. Я еле выдавил из себя единственный вопрос, который тогда сильнее всего меня мучал, – К-к-кто ты?! – А... – тот протянул несколько разочарованно, – Если ты ещё не догадался... В твоём мире, я – ошибка генерации виртуальных данных. Скажем так: из-за дыры в коде моего мира, создался тот, кому положено было быть ответственным за беды всего мира. Я – ответ карты на вопрос, который никогда не приходил в твою голову просто потому, что это вне твоих границ мышлений. Кто проклял старика, охраняющего подземелье? Кто создал само подземелье? Откуда берутся монстры во всём мире? Откуда произошли зоны заражения и глаза Ктулху? Для тебя это всё – выдумка разработчиков. Для них – тоже. Но вот моему миру этого мало. Я – консистенция всего зла, заразившего неисчислимые миры, которые вы создаете ради своей потехи. И это дает мне право на некоторые... привилегии...

Отец прошёл мимо Нэтта и, оказавшись позади, развернулся к экрану левой стороной тела, которой никогда не поворачивался прежде. Там... Там была даже не тьма или отсутствие текстуры. Там была абсолютная, сосущая пустота, до которой было страшно дотрагиваться через стекло монитора, которая будто поглощала абсолютно всё, что находилось рядом. – Так лучше? – в голосе Отца промелькнула толика холодной издевки садиста, мучающего свою жертву, – Что теперь хочешь узнать? Кто такая Мать, что такое Дитя, зачем я заманивал тебя в Утробу?

Я судорожно кивнул, не в силах произнести ни звука, но Отцу, казалось, этого было достаточно. – Ну что ж, спешить некуда, ты уже всё равно никуда не денешься, – к моему облегчению (если это слово вообще применимо к тому состоянию, в котором я находился), Отец снова развернулся к экрану «нормальной» стороной и вернулся на «трон», – Мать... Признаться, я удивлен, что ты не догадался. Мать – весь этот мир, а Дитя – мой своеобразный преемник, которого она выращивает через созданную мною Утробу. Но есть одна небольшая разница – я ограничен рамками этих выдуманных миров, а вот Дитя – нет. Как только оно появится на свет, оно окажется сразу же в обоих мирах, Нэтт, и в твоём, и в моём. Оно создаст новую Утробу в твоём мире и заразит его точно так же, как заразило этот. Но невозможно же силами одного мира создать что-то, выходящее за его пределы, поэтому нам и нужны были жертвоприношения, Нэтт. Да, жертвоприношения. Каждый из тех, кого ты предпочитаешь называть своими персонажами, для этого мира – вторженец. Ты спускал его в Утробу и буквально скармливал Матери, которая с помощью полученной энергии растила дитя. Затем и жители твоей деревни стали отдельными личностями, результат тебе известен. И вот теперь, Нэтт, ты здесь, и ты – последняя живая душа в этом мире. Все остальные уже пошли в расход, на поддержку Матери до того времени, как ты доберешься сюда. Ты – последнее звено в моем плане, Нэтт, и я благодарен тебе за то, что ты пришёл вовремя. А теперь, будь так добр, умри.

– САМ СДОХНИ! – я крикнул это в полный голос, уже несколько не отдавая себе отчета в том, что делаю, и Нэтт побежал на Отца, размахивая мечом. С ужасом я понял, что могу разглядеть самодовольную улыбку на его губах, но было уже поздно. В тот момент, когда меч должен был разрубить его пополам, Отец ушел на задний план, показным движением выдернул клинок из рук Нэтта и одним ударом отрубил ему голову. Из шеи вырвался кровавый фонтан, а тело грузно осело, но и это не было главным...

Экран затрясся и начал мигать. С потолка упало несколько тел, а Отец, закинув меч на плечо, стоял и с улыбкой смотрел прямо на меня, через монитор. Последнее, что я тогда увидел – надпись внизу «The Child was born» и сразу же ударил рукой по кнопке питания системного блока. Компьютер немедленно и с

готовностью выключился, но этого мне показалось мало. Одержимый единственной мыслью немедленно удалить игру и всё с ней связанное, а лучше попросту отформатировать диск, я снова включил компьютер. Тот включился без всякой загрузки и сразу же показал мне трясущийся экран с Отцом, разгуливающим по останкам всех моих персонажей. Он посмотрел на меня и спокойно произнес: «Слишком поздно».

Я перевел взгляд на свои руки. К моему неописуемому ужасу, клавиатура превратилась в ту самую органику из Утробы, а клавиши на ней заменились целым лесом склизких щупалец, вцепившихся в мои пальцы. Мышь покрылась костями, став похожей на грудную клетку, из которой вместо шнура шла та самая пуповина. Экран расплылся, а стенки системного блока превратились в стены Утробы. Я закричал и рванувшись назад, упал вместе со стулом. Одновременно с этим в соседней комнате раздался топот и в комнату ворвалась моя мама.

– Что случилось?! – Я не мог ничего ответить, только тыкал пальцем в ставший вполне обычным компьютер. Безумным, как мне потом рассказывала мама, взглядом окинув его, я вскочил на ноги и, будто одержимый чем-то, сорвал с системника боковую крышку. Внутри я увидел в этот раз уже абсолютно реальный кусок плоти из Утробы, образовавшийся на месте жесткого диска, который тянул ко мне свои тонкие склизкие щупальца. Тогда я, схватив сразу весь системник, выдергивая шнуры и уронив на пол монитор, подбежал к окну и бросил системный блок прямо в него, выбивая стекло. Системник пролетел двенадцать этажей и врезался в припаркованную внизу машину, а я на месте потерял сознание. Думаю, вы и сами понимаете, что произошло потом. Меня долго проверяли на употребление наркотиков, на психическое состояние и в результате не нашли ничего, кроме сильного переутомления и стресса, отягченного временным помрачением рассудка. Мне выписали какие-то таблетки, и уже третью неделю я сижу без компьютера, но этим всё и ограничилось. Мы выплатили компенсацию владельцу машины, но вот в системнике, который обыскивали в то время, когда я был в отключке, так и не нашли жесткий диск, о котором я постоянно бредил. Единственным доказательством того, что всё это происходило не в бреду, остаются снимки, которые я делал на протяжении игры. Я диктую этот текст моему другу, потому что теперь я боюсь приближаться к компьютеру...

И знаете что? Я не буду говорить вам «не играйте в Террарию». Это глупо, я и сам понимаю, даже с точки зрения истории, рассказанной Отцом, не в каждом же мире генерируется квинтэссенция зла. Просто я хочу сказать... Бывают моменты, когда стоит наплевать на это треклятое любопытство. Не повторяйте моих ошибок.

P.S.: С тех пор мне каждую ночь снится Утроба.

Читать ещё

- [Игрожур](#)