

Zaratystra

В погоне за Дьяволом.

книга-игра



Версия текста: 1

Книги-игры и интерактивные рассказы

<https://quest-book.ru>

Лист персонажа

Начальные значения параметров:

Персонаж

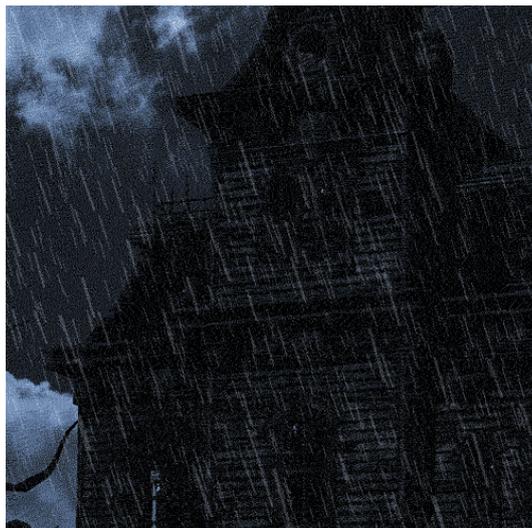
- Белые тапочки
- Старая лопата
- Посох с оранжевым камнем
- Посох с красным камнем
- Посох с зелёным камнем
- Посох с серым камнем
- Посох с синим камнем
- Керосиновая лампа
- Керосин
- Спички
- Золотой ключик

двери

- син
- зел
- кр
- ор
- бел
- сер
- колдун жив
- левый
- средний
- правый
- семь
- шесть

2 этаж

- син2
- зел2
- кр2
- ор2
- бел2
- сер2



Мерцающий портал готовый вот-вот сомкнуться, отдав место естественной материи, успел выплюнуть ещё двоих чужаков.

Переместившимися были: рослый парень в обтягивающем героическом костюме и ниже его на голову таинственная личность в балахоне и капюшоне скрывающем лицо. С треском портал стянулся в ничто, скрыв видение зала, в котором произошло столкновение двух противоположных Сил. Сейчас им предстоит уничтожить навсегда беглеца, чёрную душу, но человека, а лишь демона потерпевшего поражение в недавней схватке и его приспешников; пятерых оставшихся в живых Чёрных магов и двух кибер-Стражей сочетающих в себе силы двух богов, Хай-Тека и Дьявола.

Герой и Тим - искусные бойцы и могут справиться с этим важным заданием даже в одиночку. Если Грешник доберётся до книги Мёртвых, тогда вновь ждать беды.

Парень обратился к напарнику:

-Тим, мы должны поспешить к этому дому. Грешник уже скрылся в нём, - Герой указал на старое двухэтажное строение впереди, побеждаемое временем посреди старинного кладбища.

Тим кивнул:

-Тогда поспешим!

Они бесшумно побежали по каменной дорожке, ведущей к цели. Стемневшее небо погрузило всё в сумрачное состояние, но частые молнии царапали это сердитое и бушующее неистовство, вспышками освещая окрестности. Хлынул безжалостный ливень. Отсветы молний периодически выявляли предстающие взору мокрые могильные кресты и надгробия. Капли плескались по ним, покрывая, словно прозрачным лаком. Кто здесь похоронен? Размеры кладбища, кажется, сравнимы с целой деревней. Но гораздо любопытней загадка вырастающего, перед бегущими, дома в центре. Кто здесь мог раньше жить? Уж, точно не кладбищенский сторож. Очередная вспышка осветила бревенчатый, двухэтажный и обширный дом, с множеством окон в основном заколоченными досками накрест. Наверное, постройке лет двести. Все брёвна исполосовали трещины и местами, внизу, где постоянно скапливалась в лужи вода, их покрывал шубой густой мох. Вот и парадная дверь под навесом. Видно, что она приоткрыта. Грешник вошёл внутрь. Надо спешить пока он не добрался до этой книги Дьявола. Преследователи нырнули под навес. Герой уже решил войти, когда Тим положил ему ладонь на плечо. Парень спросил выражением лица.

-Там, - Тим указал влево на выломанную раму окна и квадратный разъём вовнутрь за стеной дождя. Такое чувство, что, кто-то вломился прямо в него. С капюшона Тима, собираясь, стекала струйка вёрткой воды.

-Я пойду туда, так больше шансов. Постараемся встретиться на первом этаже.

Герой, подумав, кивнул. Главное не лезть на рожон и быть внимательным.

-Иди, - положив свою ладонь тому на плечо. Тим сжал пальцы товарища и, перепрыгнув перила парадной, нырнул в небесный поток. Вот он уже у окна. Ловкий прыжок и он внутри. Герой улыбнулся:

«Отличный воин» - сосредоточившись, он обратился к двери, и чуть помедлив, взялся за сухую ручку. Шаг вовнутрь...

Дальше — (53)

2

Сколько же здесь вариантов? Нет, не то... Ещё раз?

Можно — (9)

3

Да! Она нечётная! И, какая же?

A 1 1 — (15)

A 1 3 — (26)

A 1 5 — (14)

A 1 7 — (18)

A 1 9 — (43)

A 1 1 1 — (17)

A 1 1 3 — (49)

4

Вдруг пламя, жившее за плитой, ожило голосом своим. Треща и гудя, оно палило нещадно края поверхности, и превращало в крошево. Плита осыпалась, грозя отдать всё самому Аду, бушующей необузданной энергии. Ну, нет! Столько вытерпеть и погибнуть в самом конце? Вы ещё годны для новых приключений! В вас душа полная жизни! С трудом, встав, спешите к Тиму. Тот, кажется, не замечает ничего вокруг.

-Тим, дружище! Вставай, нам нужно выбираться отсюда!

Он с трудом поворачивает скрытое лицо.

-Я ранен... Но всё заживёт.

-Я помогу! Цепляйся друг!

Приподняв отважного бойца и придерживая за плечо, стремитесь внутрь портала. Пламя уже пожрало половину плиты и палило в спину своим жарким дыханием. Вот вы и внутри. Но портал, не хочет работать. Тим предположил, что возможно на той стороне проход закрыт. Значит нужно переместиться в иное место! Но, как это сделать? Пламя подкрадывалось ближе. Оно уже в десятке метров. Вы, приметив, какой-то циферблат, крутите наугад стрелку на нём. Портал засветился. Есть! Вы стоите вместе и ждёте. Всполохи молний пронесли по вашим телам с последующей вспышкой. И в тот же момент портал крошится и исчезает в огненной бездне. Теперь даже некому задать вопрос, на, чём он держался...

Герой и Тим успели переместиться в неизвестное измерение, где их ждало новое необычное приключение, но главное, что они живы и уничтожили воплощение зла, самого Грешника! Теперь от него не осталось никаких энергий. Чистая победа.

Портал в доме Мёртвых действительно исчерпал свою силу и был закрыт. И, так, как книга Мёртвых была из него взята и уничтожена, дом потерял свою тёмную сущность и буквально за несколько месяцев, под самое Рождество, рухнул, превратившись в прах. На Земле нет места такому. Есть место **Любви, Счастью, Дружбе** и многому другому, ради чего теперь нам жить...

ВСЕМ УДАЧИ И СЧАСТЬЯ. ;)

 получено достижение «Любовь, Счастье, Дружба.»

5

Берётесь обеими ладонями за ручки половинок дверей и толкаете вперёд. Входите внутрь. Это обширная широкая комната с выцветшим ковром на всю площадь. Вы сразу обратили внимание на статуи расставленные по всему периметру. Окна напротив расползлись в обе стороны, поэтому было достаточно света, чтобы разглядеть, кого же изображают статуи. Ваши глаза машинально запечатлевали видимое. Кажется, тут был собран весь бестиарий различных чудищ и страшилищ. Прямо перед вами, напротив, на постаментах простаивали свой срок зомби и вурдалак, чуть правее держался ветхий скелет. А рядом справа и слева, как прислуга у двери, молчали то ли призраки в балахонах, то ли ещё кто-то. И выглядели все экспонаты словно живые! Дрожь противным трусливым спринтом пронеслась по телу. В левой противоположной стороне различался образ большого зелёного дракона, а в правой - на нескольких ступенчатых плитах, примостился надёжный трон с позолотой. Может осмотреть этот ужасный музей?

К дракону — (22)

К трону — (47)

Выйти из комнаты — (59)

6

Тряпье неожиданно зашевелилось. Резко схватившись обеими руками за табурет, вы перетягиваете им плашмя ожившее нечто. Слышится сухой треск, кажется только табурета. Тряпье больше не шевелилось. Вы стоите, и грудь поднимается и опускается с учащённым дыханием. Надо бы посмотреть, что там... Ещё не много помедлив, срываете резким движением грязное покрывало. Глаза расширились. Это ведь один из колдунов Грешника! Ему, что, отель здесь, что он улёгся так? Глаза Чёрного мага были раскрыты, но их перекосило от удара. Кажется, он был в беспамятстве. Одна рука, та, что так напугала вас, ещё рефлекторно подёргивалась, зато в другой был посох, с синим камнем на конце.

 ✓ «Посох с синим камнем»

Взять посох и выйти — (59)

7

Средний стул словно поджидал вас. Вы садитесь на него и в блаженстве начинаете раскачиваться на задних ножках. Стул угрожающе поскрипывал. Вы ещё увидели потолок в хрустале, когда он проломился под вами, и сложился на полу, подняв облако пыли. Напавший чих родил в сознании мысль.

«Есть меньше надо!»

Встав и отряхнувшись, кое-как прилаживаете части стула друг к дружке, сами, не понимая для чего. Отходите назад - вроде, как и был. Что ж, отдохнуть не удалось, но поиск продолжается.

Выйти — (69)

8

Посох Земли. Он светится в ваших сильных руках. Красный луч бьёт Грешнику прямо в лоб, тот успевает подняться на задние лапы и застывает в таком положении, превратившись в камень. Победа! Но, что это? Кажется, на его теле стали появляться трещины? Надо РАЗБИТЬ это адское изваяние! У вас есть синий посох Воды? ЕСТЬ? Тогда скорее используйте! Если нет, то демон вырвется и растерзает вас!

Если отмечено «Посох с синим камнем»: **Посох воды** — (35)

Если отсутствует «Посох с синим камнем»: **Нет посоха** — (60)

9

Вот и она, головоломка:

A I 1 A II 1 A III 1 A IV 1 A V 1 A VI 1 A VII 1
A I 2 A II 2 A III 2 A IV 2 A V 2 A VI 2 A VII 2
A I 3 A II 3 A III 3 A IV 3 A V 3 A VI 3 A VII 3
A I 4 A II 4 A III 4 A IV 4 A V 4 A VI 4 A VII 4
A I 5 A II 5 A III 5 A IV 5 A V 5 A VI 5 A VII 5
A I 6 A II 6 A III 6 A IV 6 A V 6 A VI 6 A VII 6
A I 7 A II 7 A III 7 A IV 7 A V 7 A VI 7 A VII 7
A I 8 A II 8 A III 8 A IV 8 A V 8 A VI 8 A VII 8
A I 9 A II 9 A III 9 A IV 9 A V 9 A VI 9 A VII 9
A I 10 A II 10 A III 10 A IV 10 A V 10 A VI 10 A VII 10
A I 11 A II 11 A III 11 A IV 11 A V 11 A VI 11 A VII 11
A I 12 A II 12 A III 12 A IV 12 A V 12 A VI 12 A VII 12
A I 13 A II 13 A III 13 A IV 13 A V 13 A VI 13 A VII 13

Вы в растерянности всё решаете, какую цифру надавить, но время идёт. И так. Какой столбец выбираете?

- I — (40)
- II — (68)
- III — (63)
- IV — (25)
- V — (19)
- VI — (2)
- VII — (23)

10

Смелости вам не занимать. На то вы и герой. Прочней перехватив в ладонях лопату, со всей силы лупите плашмя по башке хозяина хранилища. Палка с треском ломается, но, кажется, и одного удара хватило, чтобы свалить ошарашенного колдуна. Не в вашем благородстве добывать лежачего. Потухший посох с красным камнем на конце, падает к вашим ногам. Хотите, можете забрать его с собой, благо он очень лёгкий. Теперь же, захлопните дверь и продолжите поиск Грешника.

Где вы ещё небыли?

- Если отсутствует «Посох с красным камнем»: **Взять посох с красным камнем**, 
- «Посох с красным камнем»
- Выйти** — (69)

11

Какой вы умный! Ну, конечно же, вы сразу догадались по тем запискам, что нужно нажать на цифры - А I 3 -. С силой вдавив свой палец в нужное место на табло, отходите на шаг назад. Дверь сама раскрывается вам навстречу. Мол, заходите, будьте, как дома! Ну, что ж, а, чего-терять-то?

Таинственная комната — (27)

12

Войдя в проём, частицы света набрасываются на хранимое в прохладном помещении добро. Всё лампа не может осветить, но вблизи видны, какие-то груды трухлявых ящиков, бочки и бутли с вязаной оболочкой. Обычный погреб, но давно не используемый. Тут даже крыс нет. Надо бы хорошенько осмотреться. Начинаете обход всего помещения и вот, в самом конце, находите плотную, стальную дверь, которую простыми способами не открыть. Взрывчатку бы сюда. Но, что это? В самом центре этого стража, что-то есть. Придвинув внимание лица и лампу над собой, выясняете, что перед вами код замка в виде некой головоломки. А вот этого вы точно не ожидали, правда?

Есть два табло с ячейками для, каких-то цифр и их много. Но, кажется, вам везёт ровно на половину. Нижнее табло выпалено и явно в нерабочем состоянии. Кажется нужно нажать определённую цифру или ряд цифр... Вытянув губы трубочкой, молча чешете в районе своей тыквы. Придётся решать. Может у вас есть наводящие на решения нити? Если нет, то добро пожаловать дедукции и логике Шерлок Холмс!

ГОЛОВЛОМКА — (9)

13

Подумав, как можно осторожней приоткрываете крышку шкатулки. На дне лишь один обрывок бумаги, на нём написано:

«ЭТО ЧИСЛО ДЬЯВОЛА».

Вот так ценность! Брать бумажку нет смысла, она и так осыпается.

Прокручивая написанное на обрывке в голове, выходите.

6 - запомните эту цифру, когда удача вам откажет, сложите её с такой же таинственной и возможно это спасет вам жизнь!

 ✓ «ШЕСТЬ»

На выход. — (59)

14

Такое чувство, что вы почти угадали. Может, нужная цифра была рядышком? Однако суровый рок, давал вам только одну попытку.

На — (46)

15

Фортуна, негодница отвернулась от вас.

На — (46)

16

С силой стараетесь откинуть крышку, но шкатулка слишком стара для такого обращения. Сложившиеся стенки превратили в прах, то, что было внутри. Что ж, впредь, надо быть осторожнее.

Выйти из комнаты — (59)

17

Что-то вам не везло с самого начала и вот тому подтверждение.

К — (46)

18

Нууу! Это совсем не то!

На — (46)

19

Ну, как вам сказать... В общем вы ошиблись. Но попробуйте ещё раз.

Ещё! — (9)

20



На двери изображение смешного зайки со сладкой морковкой в лапках. Большая яркая бабочка уселась тому на свисавшее ухо. Наверное, это детская комната.

Взявшись за круглую ручку из дерева, крутите вниз и на себя. Комната раскрывается перед вами. Полагая увидеть обычный детский беспорядок, ваше лицо, застыв, темнеет. Да - это обычная детская - была... Всё здесь покрыто чёрной сажой и копотью. Выгоревшая мебель и кровати, выпаленные насквозь игрушки и детская одежда. Коник-качалка, стоящий по середине, сохранял свой прежний образ, но это лишь угольная иллюзия. Боже, что здесь произошло? Пожар был видимо очень давно. Вы стоите у входа и не в состоянии оторвать свой заколдованный взгляд. Внимание замирает на торчащей из под сожжённого стула керосиновой лампе. А эта вещь могла бы пригодиться в тёмных местах, но... Вы колеблетесь. Всё же, делаете шаг и берёте лампу. Вам нужно любыми путями добраться до Грешника...

Лампа сильно закопчена, но ещё послужит, только горючего в ней, увы, нет. Можете прицепить её себе на пояс, теперь выходите на площадку.

 ✓ «Керосиновая лампа»

Выйти — (59)

21

Правый, так правый. С ходу вы устало опускаетесь на него в справедливой надежде передохнуть, но не тут-то было! Чувство того, что вам подложили свинью, врезается в сознание. Вы резко встаёте и ощупываете сиденье. Там, что-то есть! Всё ещё злясь на стул, вы рвёте ветхую ткань. Что это? Золотой ключик? Кто же додумался его сюда вшить?

Теперь на выход — (69)

22

Что-то вам подсказывает, что это верное решение. Разные страшилища пытаются напугать вас своим безобразным видом. Но у вас храброе сердце, обычно.

Громадный двухголовый огр, кажется, готов сейчас сойти с пьедестала и огреть вас тяжёлой дубиной. Шаги делаются чуть быстрее. Справа хищно извернулась Карликовая гидра с блестящей чёрной чешуёй. И таких порождений большой фантазии тут пруд пруди! Но вот и дракон. Он велик для этого помещения и сидит, наклонив свою шею на могучей голове на уровне вашего лица. Естественный вопрос, как его сюда втиснули? А, что это за бутылка под ним? Вы нагибаетесь над мордой дракона и на корточках двигаетесь к его ногам. Взявшись за мутную бутылку с, какой-то чёрной тряпкой в горле, конечно же трясёте, внутри, что-то взбулькнуло. Вытягиваете тряпку. Осторожно втягиваете аромат содержимого. Это же... КЕРОСИН! Вы резко встаете, позабыв обо всём, и удачно бьёте Зелёного дракона в живот. В нём, что-то звучно треснуло и заставило раскачиваться. Вовремя сообразив, что он решил вас задавить, как букашку, ныряете между лап к хвосту и вовремя. Дракон заваливается вниз, разметав от себя ближайших мумий. Послышался приглушённый вскрик. Стоп, кто там? Вы осторожно выглядываете из-под хвоста большого ящера, надёжно прижимая к груди бутылку с заветным.

-Кто там? - не удержавшись. Ваше лицо ошарашено и испуганно, как у маленького ребёнка крупно провинившегося. И оно ещё больше вытягивается, когда видите под объятиями дракона двух задавленных Чёрных магов. Дракон спас вас! Эти хитрецы, притворившись статуями, поджидали вас и теперь хотели напасть подло со спины. Но не тут-то было! Ваша смекалка и опыт в таких делах вновь спасли вас! Впрочем, можете забрать у них посохи; Оранжевый и серый. Может пригодятся?

Теперь надо, как-то выбираться из этого зловещего музея. Переступив руку одного из колдунов, направляетесь к выходу.

 ✓ «Посох с оранжевым камнем», ✓ «Посох с серым камнем», ✓ «Керосин»

Выход из музея — (59)

23

Седьмой столбец никуда не годится! Но вот шесть предыдущих...

Один из первых шести — (9)

24

Попытка использовать золотой ключик тщетна. Может, помог бы серебряный? Если таковой вообще тут есть.

Обратно — (69)

25

Нет, не то! Давайте другой вариант.

Попробовать ещё раз — (9)

26

Ну, наконец-то! В вас никто не сомневался! Ведь вы самый умный и удачливый из всех! Ну, конечно же, это две цифры, римская и арабская - А | 3 - образующие -13-. С силой вдавив свой палец в нужное место на табло, отходите на шаг назад. Дверь сама раскрывается вам навстречу. Теперь только вперёд, к развязке!

Таинственная комната — (27)

27

Входите в самую мрачную и жуткую комнату из тех, что повидали здесь. Она небольшая, вся в копоти с различными сатанинскими символами впечатавшимися намертво. У стены алтарь с кровавым покрывалом и два уставших черепа на подставках со свечами отёкшими воском по лысынам их держащих.

Они горели... Это значит, что, кто-то тут есть! Что почти невозможно! Вы осторожничаете и продолжаете тихий осмотр. И тут замечаете под собой круглый символ козла (сатаны). От его линий исходит призрачный свет и лёгкое волнение воздуха. Что же это за место? Может жертвенник? Делаете два шага вперёд и остановившись напротив алтаря, смотрите. А ведь тут и вправду кровь, но уже запёкшаяся. Очень чётко виден не залитый след того, что раньше здесь возлежало. Это книга! А, какая книга может находиться в таком жутком месте? Уж не библия точно! Это след книги-Мёртвых. И Грешник её уже прихватил с собой. Один вопрос - куда? Так получилось, что вы не подумав стали в центр знака и магический портал начал перемещение. Столб неоновом огня окружил вас. Кровь, приводящая его в движение, всё ещё действовала. Теперь ваш путь один. Туда, где сейчас сам Грешник...

К Дьяволу — (61)

Оранжевая дверь. На самом верху двери миловались две голубки в окружении красивого сердца. Нажимаете на ручку. Дверь раскрывается внутрь небольшой комнаты. Осматриваетесь. Обстановка не богатая. Простая мебель без изысков. Стол, табуретки, койка, покосившийся шкаф и ничего не отражающее от пыли зеркало на стене. Наверное, здесь жили пожилые люди. На подоконнике единственного окна прислонился к раме треснувший глиняный горшок с высыпавшимся из него песком вместо земли. И, что необычно, в горшке находились две красных розы. Да, цветы превратились в гербарий, но многое в них сохранилось.

Послонявшись немного по комнате и оживив на время скрипучие половицы, вы подошли к зеркалу. Осторожно протерев рукавом его поверхность от столетней пыли, вы обнаруживаете под ней себя. Ну и видок у вас! Делать здесь больше нечего, выходите.

○ **На площадку — (59)**

Деловито снимаете с пояса чумазую керосиновую лампу и пытаетесь, хоть, как-то оттереть её стекло рукавом одежды. Результат, почему-то, сказался только на рукаве. Из бутылки переливаете половину керосина. На пару часов хватит. Чиркнув длинной спичкой, касаетесь голодным огоньком фитиля. Крошечный язык пламени прижился и тут же стал лакомиться горючим. Вставив стекло, регулируете яркость, теперь можно заглянуть вовнутрь неизвестного.

Хм. Кажется, эти каменные ступени ведут в подвал. Стены, потолок и пол выложены из того же крепкого гладкого материала. Из глубин потягивает холодком, и вы поёжились. Ну, что ж надо значит надо, теперь только вперёд.

Оказывается это длинный узкий коридор. Гулкие шаги звучат коротким эхом. Сколько ещё так идти? Свет от лампы освещает лишь на несколько метров. Продолжая идти, оборачиваетесь назад и видите убежавший серый дверной проём.

И вдруг вас спереди, кто-то хорошенько припечатывает, чем-то широким во всё тело. Вы от неожиданности валитесь и роняете, тут же гаснущую, лампу. Кто тут? Замираете, притворившись валуном. Пробегают несколько испуганных минут. Чужого присутствия не обнаружено. Вы, нащупав коробок, решаетесь зажечь лампу. К счастью стекло не разбилось. Чиркнув, смотрите перед собой осознающим взглядом. Спичка, догорев, кусает вас за пальцы.

Перед вами просто каменная стена! Очередная спичка, чертыхнувшись, помогает лампе приобрести смысл и значение. Вы, встав, отряхиваетесь, будто ничего не произошло. Так. Что теперь? Идти обратно? Хорошенько осмотрев стену, с досадой, поворачиваете и идёте обратно. Что-то тут не так... Какой смысл этого коридора? Обычно они проводят из одной точки к другой, а тут...

Впереди слышится пугающий лязгающий звук. Почему-то дверной проём вдруг покрылся, какой-то сеткой. Спешите вперёд. Так и есть! Перед вами вросла в стены и пол прочная ржавая решётка с небольшими ячейками. Вы в западне! Сзади слышится гул и, чьё-то шипение. Оборачиваетесь. В противоположной стороне на вас плывут два зелёных злобных глаза. Шипение, и, что-то хаотичное того же цвета возникает под ними. Вы устало оседаете на пол. Ещё один Чёрный маг, кажется последний. Что же делать? Стоп, кажется у вас ещё есть эта бутылка с керосином... Пока колдун раздумывает, как вас лучше прихлопнуть здесь, вы тихонько поджигаете тряпку воткнутую в бутылку. Хорошо разгорелась! Быстро встав и, что-то сказав на прощание впереди стоящему, швыряете горящий подарок вперёд. Колдун не стал ловить, он подставил свой посох и бутылка удачно хрустнув, забрызгала огнём тому одежду. Злодей, в удивлении постояв секунду, вдруг как закричит, как замашет руками! Вокруг сразу всё стало видно!

Вот это факел... С восхищением оценили вы. Тёмной мёртвой души вам не жалко, но вот уроненный зеленоватый посох можно подобрать. Колдун добежал до тупика и повторил ваш манёвр. Смачно стукнувшись, он затихает там ярким костерком. Вы же думаете, откуда он вообще появился и, как отсюда выбраться? Пройдя вновь по коридору, обнаруживаете справа открывшийся проём. Вот значит откуда. Значит, вам остаётся свернуть сюда. Лампа, весело мигнув, предложила продолжить путь.

 ✓ «Посох с зелёным камнем»

Свернуть в проём в стене. — (12)

30

На серой двери всё ещё видно большую белую розу. Открыв ее, входите вовнутрь. Эта комната изящна даже теперь. Кровать, пузатый шкаф, комод и трюмо с изящным зеркалом - выполнены в искусном витом стиле. На пыльном зеркале нарисована, чьим-то пальцем смешная рожица, как странно, значит, сюда заходили спустя много лет. Может поискать, что-нибудь ценное?

Вы вскрываете гулкие шуфлятки. Какие-то истлевшие бумаги... В последней коробке, что-то глухо шкрябнуло. На свет выудилась небольшая декоративная шкатулка с непонятными рисунками. Откроете её?

Тогда испытайте свою удачу.

- Осторожно открыть** — (13)
- С силой окинуть крышку** — (16)
- Выйти** — (59)

31

Развернувшись, выпрыгиваете в вестибюль. Ближайшая дверь в этой же стене. Метнувшись, протягиваете руку к медной ручке. Позади слышится шипение и желтоватая вспышка, бросившая на дверь вашу тень. Вы уже давите ручку и, протиснувшись внутрь, захлопываете дверь перед носом колдуна. Тот, явно недоволен, но не преследует вас. Он, повернувшись обратно, спешит назад в кладовку, как и было ему строго наказано.

 ✓ «колдун жив»

- Вы спаслись!** — (69)

32

Решаете начать осмотр по часовой стрелке. Стараясь ступать осторожно, насколько это было возможно, подходите к Красной двери. Она довольно сильно облупилась, обнажив сухое дерево. Такое чувство, что её открывали очень часто. Что же за ней? Пальцы вокруг медной ручки делают полуоборот. Тихий щелчок. Дверь услужливо приглашает внутрь. Делаете смелый шаг.

Внутри, почти темно, видны лишь тёмные силуэты непонятных вещей. Да-да, эта небольшая комнатка - хранилище необходимого инструмента. Зрение постепенно привыкает к сумраку. Какие-то коробки, тряпки... А, что это там такое в самом углу? похожее на большой мешок или... Ваша нога за, что-то зацепилась с последующим звоном. Вы чертыхаетесь. Нагнувшись, поднимаете простую лопату с ссохшейся от времени ручкой.

Может, как раз ею и нарыли столько могил, снаружи?

Внезапно послышался шорох, вы вскидываете испуганный взгляд. Мешок ожил и прёт прямо на вас! В полумраке вспыхнули злобным красным светом два глаза и с тихим шипением, чуть ниже образовался того же цвета шар. Это Чёрный маг со своим посохом! Один из пяти уцелевших! Нужно быстро решать: бежать в соседнюю комнату из западни или драться?

Если второе, то у вас в данную секунду в руках лишь старая могильная лопата.

 ✓ «Старая лопата»

Быстро бежать к ближайшей двери в этой же стене — (56)

Драться! — (10)

33



Прицелившись, сжимаете посох Огня, он тут же засветившись, выплёвывает сгусток огня, который покрывает тело Монстра. Вы в волнении ждёте результата. Но, как вы думаете, вреден ли огонь жителю Ада? Ответ предстаёт перед вами целым и невредимым.

Вы успеваете лишь закрыть глаза и прочитать молитву...

34

Эта дверь заперта.

Если отмечено «Золотой ключик»: **Использовать золотой ключик** — (67)

К другой двери — (59)

35

Дрожащими руками хватаете синий посох Воды и обеими руками из-за плеча, словно мечом, бьёте гада во всё тело. Поток острых ледяных стрел крошит камни застревая клиньями в щелях. Но этого мало! Вы вновь и вновь обрушиваете на Грешника святую ярость. Вот уже его части тела разлетаются серым крошевом в лужу ото льда. Руки, голова, туловище, всё в пыль... Вот и окаменевшее брюхо. Что это там светится? Никак книга Мёртвых? У вас ведь есть оранжевый посох Огня? Тогда вы знаете, что делать!

Уничтожить книгу мёртвых — (37)

36

Нет, она не чётная. Можете любую нажать из чётных, но это неверно. Позади, слышится пугающий глухой гул. Каменная плита замуровывает вас в кладовке, и открыть её невозможно. Может, вам и удалось бы пройти ту решётку в коридоре, но теперь... Удача и ум обманули вас! Теперь вы в каменном мешке и будете храниться здесь даже после того, как дом рухнет и зарастет бурьяном, до скончания веков. Можно, конечно, попробовать начать рыть собственный подземный тоннель, но вот сил явно не хватит... Да и огонёк в лампе скоро погаснет... В общем, не отчаивайтесь! Улыбнитесь и вспоминайте теперь только самое лучшее!

37

Вот и время посоха Огня подошло. Вы уже изрядно измотаны от переживаний, но нужно завершить начатое. Посох у вас в руках. Нацелив, бьёте огнём в место, где лежит магическая книга. Сгусток коснувшись Зла, взорвал давлением изнутри, всё, что осталось от Грешника. Всё, его больше дальше НЕ СУЩЕСТВУЕТ. Книга же сгорела. Теперь никто и никогда не воспользуется её колдовской силой. Вы действительно герой! Но, как же вы устали... Упав на колени, смотрите по сторонам. Тим... Он жив, но тоже ослаб и сидит, опёршись о стену портала. Два Стража лежат бездыханно. Всё действительно кончено...

Финал — (4)

38

Эта дверь не заперта. В приоткрытой сумеречной щели проявились очертания вестибюля. Путь один и надо идти дальше. Вы толкаете тихонько кончиками пальцев дверь, которая тут же предательски взвизгнув со скрипом, пропускает вас дальше.

Теперь вы стоите в центре квадратной комнаты с отвисающими от старости обоями и деревянным дощатым потолком. Помещение внутри такое же старое, как и сам дом снаружи.

И вновь вопрос. Кто были хозяева этого дома? Но не это сейчас главное. Куда теперь идти?

Растерянность перед выбором понятна. Вылинявшая ковровая дорожка, на которой вы стоите, ведёт по широкой ступенчатой лестнице с перилами на второй этаж, где два тусклых запыленных годами окна, отсеивают небольшое количества света. На первом же, по сторонам лестницы расположились две двери, окрашенные в разные цвета с круглыми медными ручками. В левой и правой стенах расположилось ещё по две таких же двери. Все они закрыты.

- Почесав в задумчивом размышлении щёку, вы всё же решаете... — (69)

39

В полумраке вспыхнули злобным красным светом два глаза и с тихим шипением, чуть ниже образовался того же цвета шар. Это Чёрный маг со своим посохом!

- В бой — (10)

40

Первый? Хм, а почему бы и нет? Только вот, какую из тринадцати цифр нажать? Но будьте осторожны! Вредное предчувствие, чего-то нехорошего теперь не покидает вас.

Эта цифра чётная или нечётная?

- Чётная — (36)
 Нечётная — (3)

41

Вспомнив про пакостный ключик, вы его выуживаете из облегающего костюма. Он улыбнулся вам радостным золотым бликом словно, что-то задумав. Вставив его в скважину под медной ручкой, делаете ровно два оборота. Щелчок. Дверь открыта. Озираясь, словно шпион, заглядываете вовнутрь. Запах, какой-то затхлый...

Оказывается тут небольшая тесная комнатка, в которой только и разместились; стол у стены слева, да стул во второй половине. С подозрением, глянув на право, обращаете полостью внимание на дряхлый стол. Множеству потёртых папок и стопок жёлтой бумаги суждено было состариться на нём. Наверное, тут производили, какой-то учёт. Может быть, это место клерка, который следил за делами хозяйства? Протянув любопытную руку, вы дотрагиваетесь до ближайшей стопки, и та предательски рассыпается в пыль. Что ж время не щадит даже написанное пером. Кстати, вот и пустая чернильница. Из чего раньше делали чернила? Кажется, из чернил каракатиц? А вот и перо, точнее лишь сухой хвостик. Что здесь ещё делать?

- Попробуете найти, что-нибудь интересненькое. — (42)
- Выйдете — (69)

42

Что ж, вы крайне любопытный тип! На столе, отдельно от прочего, лежит жёлтый лист старинной рукописи. На ней, что-то написано. Почти весь текст подтёрло время словно ластиком. Удалось прочесть лишь:

«...Две цифры разных исчислений, стоящие рядом дают одно, но их ненужно слож...»

Вы кривите губу. О чём это сказано? Впрочем, ладно, и так много времени потеряно. Теперь оставьте всё это неумолимому времени, а сами, пока оно до вас не добралось, продолжите поиск.

7- запомните эту цифру, когда удача вам откажет, сложите её с такой же таинственной и возможно это спасет вам жизнь!



✓ «семь»

- Вестибюль — (69)

43

Увы...

- На — (46)

44

А чем зажечь?

Трением?

Не вариант — (45)

45

Вы выбираете синюю дверь. Подойдя к ней и взявшись за ручку, крутите вниз. Но она, словно литая. Постояв над её душой, повторяете задуманное, но с силой обеих рук. Хруст защёлки по ржавчине и дверь поддалась. За ней непроглядная таинственная темень. Глупо соваться в неизвестное. Может у вас, есть, чем осветить себе путь? Если же нет, попробуйте иную дверь или идите вверх по лестнице.

Если отмечено «Спички», но отсутствуют «Керосиновая лампа», «Керосин»: **Зажечь спичку — (71)**

Если отмечено «Керосиновая лампа», отмечено «Керосин», но отсутствует «Спички»: **Зажечь лампу — (44)**

Если отмечено «Керосиновая лампа», отмечено «Керосин», отмечено «Спички»: **Зажечь лампу — (29)**

Закрывать дверь и идти обратно — (69)

46

Не та цифра! Каменная плита позади замуровывает вас в кладовке, и открыть её невозможно. Может, вам и удалось бы пройти ту решётку в коридоре, но теперь... Удача и ум обманули вас! Теперь вы в каменном мешке и будете храниться здесь даже после того, как дом рухнет и зарастет бурьяном, до скончания веков. Можно, конечно, попробовать начать рыть собственный подземный тоннель, но вот сил явно не хватит... Да и огонёк в лампе скоро погаснет... В общем, не переживайте! Улыбнитесь и вспомните, как вы ловко отделали тех колдунов! Может Тиму повезёт больше...

47

Вы идёте к трону. Ну и страшилища вас окружают! Если бы они вдруг ожили, оставалось бы выпрыгивать только в окно... По левую сторону проплывал ухмыляющийся вампир, за ним, сам оборотень с оскаленной пастью. Справа на помосте, стоял чёрный гигантский паук с приподнятыми лапами, словно готовясь напасть. Гоблины, тролли, людоеды - вся мерзость толпилась тут веками. ЗАЧЕМ? Помотав головой, вы быстро идёте к трону. Поднявшись, садитесь на него. Сидеть на нём неудобно, и вы решаете его осмотреть. Смотрите на подлокотники, на спинку. Что-то написано наверху... С трудом читаете:

«Повелитель Тьмы»

Ого! Думаете вы. Из героя да в злодеи. Усмехнувшись сидя на троне, поворачиваетесь обратно. Ваше лицо тут же замирает. Перед вами два Чёрных мага! Неужели те две статуи у входа... Тот, что с голубым светящемся посохом резко вскидывает его и выпускает разряд магии родившей шквал ледяного ветра. Он бьёт вас во всё тело и превращает в ледяную статую, приковав к трону. Как необычно получилось. В этом музее не хватало только одного экспоната на троне, и этим счастливым стали вы!

48

Решив не забивать себя хламом, вы осторожно выглядываете из кухни. Никого нет.

Дальше — (69)

49

Жаль, что попытка одна, вот, если бы их было семь... Или лучше восемь...

На — (46)



Зелёный посох, посох Яда. Размахнувшись им, плескаете зелёной кислотой в морду чудищу. Оно от боли мотает головой. Одно крыло отваливается, а морда страшно отекает, но это не останавливает демона! Вот он вас сшибает с ног и...

Небеса давно уже заждались вас.

51

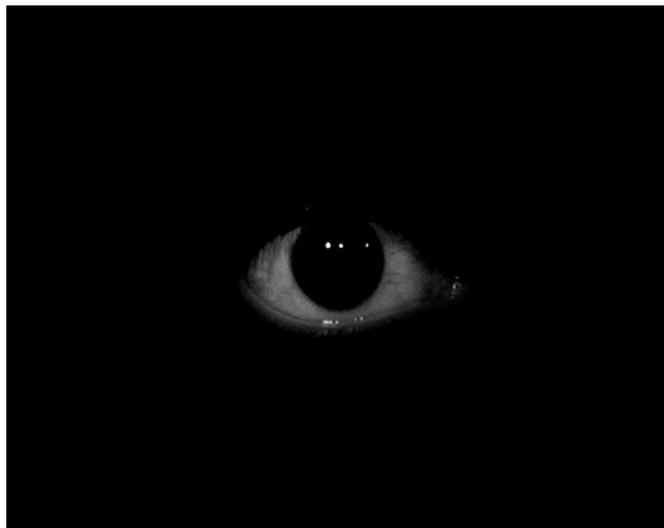
Вы в испуге разворачиваетесь и бросаетесь прочь из помещения. Но вот беда. Неудачно подвернув ногу, падаете лицом вниз на порог. Как-то глупо всё вышло. Только начали путь и вот... Повернув голову видите над собой нависшего колдуна в тёмно-жёлтой рясе с капюшоном. Его лицо с горящими глазами искажено злобой, а посох в напряжении завис над вами. Разряд и ударивший в вас луч, сделал своё тёмное дело. Ваши движения стали вязкими и медлительными. Кровь загустела. Вы, что-то хотели сказать, но рот так и остался открытым. Ваша кожа стала серой и прочной. Вы превратились в каменную лежащую статую! Пусть сознание и живёт ещё в вас, но миссия провалена.

Теперь вся надежда только на Тима...

52

Подходите к правой двери от лестницы. Она такая же, как и остальные за исключением одного. Как вы не пытаетесь её взломать своим упорством, она не поддается, словно заколдованная. Что ж, может, когда-нибудь вы и узнаете, что за этой таинственной дверью, ведущей во вторую половину дома Мёртвых...

- Если отмечено «Золотой ключик»: **Использовать золотой ключик — (24)**
- Обратно — (69)**



Вот вы и внутри. Хоть избавились от угнетающего зрелища снаружи. Окружение становится различным только при всполохах молний снаружи. Ливень шелестел, гораздо тише, кажется он иссякал. С вашего непромокаемого костюма стекали ручейки воды. Это небольшая тёмная прихожая три на четыре метра с рядами ржавых крюков для одежды по обе стороны и истёртым мрачным половиком под ногами. На одной вешалке болтался, кем-то позабытый чёрный плащ, зато внизу, у самого входа, аккуратно стояла пара белых тапок.

Вы в задумчивости погладили подбородок.

“Надо идти” - решаете глядя на дверь впереди.

(если желаете, можете использовать гостеприимную обувь)

- Если отсутствует «Белые тапочки»: **Надеть белые тапочки**,  ✓ «Белые тапочки»
- Открыть дверь** — (38)

54

Вестибюль. Правая дверь от лестницы. Она заперта с внутренней стороны. Серебряный ключ, кем-то оставленный прямо в скважине, слегка отражает скудный свет единственного окна в небольшой проходной комнате, соединяющей южную и северную половину дома. Она окрашена в тёмно-фиолетовые тона. Пыльный, некогда роскошный диван и два таких же нынче дряхлых кресла, когда-то создавали уютный уголок по сторонам, теперь уже свалившегося на диван, круглого низкого столика. Наверное, тут сидели и играли в покер, а может просто в подкидново.

Внезапно, северная дверь коротко скрипнула и в комнате появилась осторожная фигура. Она, постояв, видимо осматривала окружение. Не найдя для себя ничего важного или опасного, направилась к противоположной двери. Существо в тёмном балахоне ловко и бесшумно обогнуло оба кресла и подошло к двери. В одной руке оно держало подсвечник с единственным огарком свечи. Видимо, он нужен был ему, чтобы посещать тёмный закутки в доме. Свободная рука провернула ловким движением серебряный ключик, кажется, механизм был, как новенький. Дверь сделала небольшой проём и таинственная личность прошмыгнула, всё так же бесшумно и ловко в вестибюль. Где-то здесь плутал её напарник...

55

Осторожно ступая, идёте вдоль помещения, под ногами хрустят черепки. Подойдя к стоящим шкафчикам, начинаете их осмотр. Первая же тронутая створка, падает с единственной ржавой петли на пол. Внутри пусто. Наверное, во всех шкафчиках так. Стоит ли продолжать искать, сами не знаете что? Может лучше поспешить из кухни на более важный поиск?

- Продолжить осмотр шкафчиков — (74)
- Выйти из кухни — (69)

56

Проверьте свою удачу.

- Аaaa! — (31)
- Аaaa! — (51)

57

Не подумав взять, хотя бы черепок, вы всовываете голую ладонь сквозь старую паутину. Она противно прилегла к коже, вызвав, какие-то неприятные эмоции. Вы ускорили процесс, быстро схватив предмет кончиками двух пальцев, и рванули обратно. Противная паутина влюблённым объятием болталась вокруг запястья. Пришлось приложиться о край шкафчика, чтобы от неё отделаться. И ради чего вам пришлось вытерпеть такой ужас?

Осматриваете находку. Квадратная тёмная коробочка с ладонь. Лёгкая. Вы переворачиваете её, что-то внутри глухо пересыпается. На другой стороне потемневший рисунок. С трудом вам удаётся различить очертания наездника... На верблюде? Коробочка выдвигается. Внутри спички! Они гораздо больше современных. Интересно, действительны ли они после стольких забытых лет? Берёте одну и чиркаете о бок. Сухая спичка вспыхивает небольшим факелом. Вы просто не верите своим глазам в которых отражаются два живых огонька. Подумав, решаете сохранить находку, может, какой коллекционер в нормальном мире купит её у вас.

Теперь тут уж точно ничего интересного. Идите в вестибюль.

-  ✓ «Спички»
- Выйти — (69)



У вас может быть пять посохов и только один выстрел:

1. Оранжевый - бьющий врага огненным сгустком.
2. Красный - способный врага превратить в камень.
3. Зелёный - стреляющий разъедающей кислотой.
4. Серый - несущий ледяной порыв ветра.
5. Синий - режущий противника льдом.

Какой выберете? И поспешите! Громила совсем близко и уже чувствуется его гнилостное дыхание!

Если у вас нет посохов, то прямо скажу, вам не повезло...

- Если отмечено «Посох с оранжевым камнем»: **Оранжевый** — (33)
- Если отмечено «Посох с красным камнем»: **Красный** — (8)
- Если отмечено «Посох с зелёным камнем»: **Зелёный** — (50)
- Если отмечено «Посох с серым камнем»: **Серый** — (75)
- Если отмечено «Посох с синим камнем»: **Синий** — (65)
- Если отсутствуют «Посох с оранжевым камнем», «Посох с красным камнем», «Посох с зелёным камнем», «Посох с серым камнем», «Посох с синим камнем»: **Эээм!?**
Какие посохи? — (60)



Второй этаж.

Спуститься вниз — (69)

Если отсутствует «син2»: Синяя дверь, «син2» — (34)

Если отмечено «син2»: Синяя(заперто) — (34)

Если отсутствует «зел2»: Зелёная дверь, «зел2» — (5)

Если отмечено «зел2», но отсутствует «Посох с серым камнем»:

Зелёная(страшные чучела) — (5)

Если отмечено «Посох с серым камнем»: Зелёная(комната с трупами магов)

Если отсутствует «Керосиновая лампа»: Красная дверь — (20)

Если отмечено «Керосиновая лампа»: Красная(детская)

Если отсутствует «ор2»: Оранжевая дверь, «ор2» — (28)

Если отмечено «ор2»: Оранжевая (комната с засохшими цветами) — (28)

Если отсутствует «Посох с синим камнем»: Белая дверь — (66)

Если отмечено «Посох с синим камнем»: Белая(там вечным сном отдыхает маг, лучше не мешать)

Если отсутствует «сер2»: Серая дверь, «сер2» — (30)

Если отмечено «сер2», но отсутствует «шесть»: Серая(там я не удачно сломал шкатулку)

Если отмечено «сер2», отмечено «шесть»: Серая(там больше делать нечего))

60



Конец!

Волнующийся гул шторма пламени рвущегося вверх. Его кольцо смыкается вокруг каменистого островка в сотню метров. В середине стоит крытый плитой и тремя стенами трёхметровый портал. Столб огня на нём предвещал, чьё-то появление. Ваше появление. Вас вышвыривает сюда и грубой силой толкает наружу. Вы озираетесь. Куда это вас так швырнуло? Внезапно ревущее пламя умолкло. Нет, оно продолжало свой безумный танец просто став бесшумным, как на видеозаписи без звука. Что за дела? И вот, в этой пугающей тишине, слышится громкий хруст. Вы сглатываете, но осторожно идёте, огибая портал. Звук не прекращается. Может, кто-то топчет ногами стекло? И вот, вы видите картину.

Посреди пекла, на плите, стоит обгоревший скелет. Это то, что осталось в последний раз после битвы, от Грешника. Чудом ему удалось бежать сюда в таком ужасном состоянии. Лишь тёмное колдовство позволило мёртвому вернуться за книгой. А вот и она, в его вытянутых руках. Видимо он читал заклятие, но... Там, где был его череп, какой-то ужасный монстр отгрызал по кругу с хрустом, как печенье. Поедая останки Грешника, он выпитывал его силу и, наверное, тёмную сущность. Это его план? Теперь он будет монстром? Но у него книга Мёртвых, а это значит, что беда рядом. Пора кончать с этим. Вы вспоминаете про посохи Чёрных магов (ведь они есть у вас, правда?) и готовитесь к последнему бою. Чудище заметило движение и подняло на вас свою жуткую круглую голову с огромными круглыми глазами и провалом вместо рта усеянным множеством острых зубов. Сам он был чёрен и похож телом на гориллу, метра три в высоту. О боже! У него ещё и крылья! Кожистые и местами дырявые с выступающими венами. Вот ведь мерзость!

Раздался дикий вопль. Он узнал вас! Значит это Грешник! Откинув остатки бывшего тела, он схватив чёрную книгу из человеческой кожи и проглотил в себя. Это даст ему сил? Лучше не думать сейчас об этом. Дико лупя себя кулачищами по груди, он ударил ими по плите. С обеих сторон от него ударили молнии и двое Стражей бросились на вас. Это те самые кибер-демоны, с которыми вы уже сталкивались. Один с рогами дьявола, а другой подобен стальному скелету. В каждом из них заточена грешная душа и быть бы им вечно в Аду, если бы Грешник не дал им второй шанс. А теперь трое против одного. Кажется вам осталось существовать считанные секунды. Они просто разорвут вас! Стражи шли на вас, когда позади раздался треск. Вы обернулись. Портал вновь работает! Кто-то сюда перемещается! О боже, так ведь это Тим! Дружище! Не бросил-таки... Тим моментально оценил обстановку и крикнул:

- Эти двое мои. Ты бери Грешника, я знаю, что это он. У тебя посохи магов, постарайся с их помощью обездвигать демона!

Вы киваете и вот, уже один на один с самим злом, которое столько времени терзало людские души. Демон ревет и лавиной бросается на вас, в желании смять и растоптать за раз. Ну, чего же вы ещё ждёте?! Вперёд! В последний бой! Да придёт с вами сила...

○ **Удачи!** — (58)

62

Дверь бесшумно и легко поддалась, словно смазанная маслом в петлях. Войдя, оказываетесь в большом заброшенном зале схожем с базеликой с двумя рядами колон из белого мрамора.

Тут было гораздо светлее из-за количества окон во второй части зала. Громадная хрустальная люстра, позабытая течением времени свисала с высокого осыпающегося потолка. На дощатом полу то тут, то там валялись отслоения хрупкой штукатурки. В самом конце стояли спинками к окнам три освещённых витых стула. Видимо некогда тут проводились пышные мероприятия и чествования. Теперь лишь, чья-то позабытая трость прислонилась к левой колонне. Такое чувство, что хозяин вот-вот вернётся за ней.

Может сядете на один из стульев, решив отдохнуть и поразмыслить над сложившейся ситуацией, или выйдете в вестибюль, посчитав времяпрепровождение здесь неуместным? Тогда какой из стульев осчастливите?

- Если отсутствует «левый»: **Левый**, ✎ ✓«левый» — (73)
- Если отмечено «левый»: **Левый(помню сидел на нем)**
- Если отсутствует «средний»: **Средний**, ✎ ✓«средний» — (7)
- Если отмечено «средний»: **Средний(кто то его сломал)**
- Если отсутствует «правый»: **Правый**, ✎ ✓«правый» — (21)
- Если отмечено «правый»: **Правый(разорванная обивка)**
- Уйти** — (69)

63

Что-то не везёт вам, может у вас есть, какая-то подсказка? Иначе попробуйте иной вариант.

- Выбор** — (9)

64

Подходите к этой двери. С виду она, как новенькая, будто ею почти никогда не пользовались. Взявшись за ручку - стараетесь открыть, но тщётно. Придётся выбрать иной путь.

- Если отмечено «Золотой ключик»: **Использовать золотой ключик** — (41)
- Возвращайтесь к выбору** — (69)

65

Синий посох Воды. Со свирепым выражением на лице, вы сжимаете его в руках. Резкий выстрел в бегущего демона. Тысячи ледяных стрел впиваются в его тело. Крылья иссечены и волокутся по плите. Один глаз лопнул, как мыльный пузырь, но инерция... Да, кажется вы здорово потрепали Грешника, но он уже наваливается на вас... В нём иссякают последние силы. Но и в ваших глазах всё темнеет... Кажется, вы победили, но, какой ценой. Своей собственной жизнью...

Слава павшим героям. СЛАВА!

66



Дверь белого цвета. Медная ручка гладкая, словно её до сих пор не переставали использовать. Дверь подчиняется вашему желанию и вот вы внутри. Это комната аскета. Кровать, стол, табурет и шкаф, но...

Кровать в центре изгибалась накрытым полуистлевшим тряпьём, прячущим, что-то под собой. Что там? Может почивший хозяин дома? Вы на цыпочках идёте к загадочной кровати. Зачем вы это делаете? Природное любопытство? Может, не надо было? Вредная половица даёт о себе знать громким скрипом. Из-под холмика тряпья вываливается сухая рука. Вас бросает в пот. А ведь вас предостерегали! Неожиданное желание перетянуть сюрприз табуретом не оставляет, но у вас два варианта. Отступить на площадку или сделать задуманное, находясь под впечатлением.

- Схватиться за табурет — (6)
- Сбежать — (59)

67

Дверь не поддаётся.

- Дальше — (59)

68

Увы, уже не верно. Попробуйте ещё раз?

На — (9)

69



Первый этаж.

Вверх по лестнице — (72)

Если отсутствует «син»: Синяя дверь, ✎ ✓«син» — (45)

Если отмечено «син»: Синяя(там темно) — (45)

Если отсутствует «зел»: Зелёная дверь, ✎ ✓«зел» — (52)

Если отмечено «зел»: Зелёная(заперто) — (52)

Если отсутствуют «колдун жив», «Посох с красным камнем»: Красная дверь, ✎ ✓«колдун жив» — (32)

Если отмечено «колдун жив», но отсутствует «Посох с красным камнем»: Красная(Там злой колдун.) — (39)

Если отмечено «Посох с красным камнем»: Красная(Там мертвый колдун и делать там нечего)

Если отсутствует «ор»: Оранжевая дверь, ✎ ✓«ор» — (70)

Если отмечено «ор», но отсутствует «Спички»: Оранжевая(кухня) — (70)

Если отмечено «Спички»: Оранжевая(Там были лишь спички)

Если отсутствует «бел»: Белая дверь, ✎ ✓«бел» — (64)

Если отмечено «бел», но отсутствует «семь»: Белая(заперто) — (64)

Если отмечено «семь»: Белая(Там больше ничего интересного нет)

Если отсутствует «сер»: Серая дверь, ✎ ✓«сер» — (62)

Если отмечено «сер»: Серая(зал со стульями) — (62)

70

Вы входите в выбеленное, когда-то, помещение средних размеров, приспособленное под кухню. В правую стену врезаны два тусклых окна. Кажется, этот кошмарный ливень прекратился. Ближайшее окно внизу расколото и сквозь слабо дребезжащую щель пропускает полусонно гудящий ветерок. Через этот перевалочный пункт в течении многих неспешных лет оставлял свои следы внешний мир. Прелая листва и влага разметались по приставленному столу и полу. Плесень медленно отвоёвывала свою территорию и комната, постепенно прогнивая, отдавала древней сыростью.

Вдоль левой и противоположных стен всё ещё стояли ветхие шкафчики, на которые упирались уставшие держаться за стену полки с разбежавшейся осколками глиняной посудой. Ржавые котелки и сковороды лежали стопками у плиты, растапливаемой дровами. Всё старое и непригодное для использования. Впрочем, вы можете пройтись по комнате и поискать, что-нибудь стоящее.

- Обыщите помещение** — (55)
- Выйдите в вестибюль** — (48)

71

Вспомнив про раритет с кухни, вы с жалостью его выуживаете из костюма. Потряся коробок перед ухом удостоверились, что спичек ещё хватает. Так и быть, одну можно зажечь. Вытянув длинную спичку, чиркаете по боку коробки. Она, тут же шипя, расцвела огненным цветком. Вы делаете шаг вперёд, но... Слишком уж быстро огонь съел спичку! Вы ещё успели разглядеть ступеньки уходящие вниз в каменный коридор, чтобы не навернуться с них. Похоже, бессмысленно идти, так вот зажигая спички, пока те не закончатся, и оказаться в полной темноте.

- Может поискать, что-то более стоящее?** — (45)

72



Уверенно возноситесь по лестнице к двум сумеречным окнам и затем по одной из боковых лестниц, ещё выше на площадку, распложенную над вестибюлем. Здесь, такой же полумрак, но зрение уже приспособилось. Площадка в форме буквы -П- с шестью дверями.

- Двери опять разных цветов. — (59)

73

Грузно подойдя к стульям, понимаете, что и вправду, можно отдохнуть пару минут. Садитесь на крайний стул и вытягиваете прямо ноги. Мысли сами становятся в очередь. Вспоминаются недавние бушующие события и мысль, что вот скоро всему этому настанет конец. Ещё, почему-то вспоминаете, что так и не выкинули то испортившееся варенье в банке из холодильника... Больше ничего путного. Ну, что ж, главное отдохнули, теперь, скорее, на поиски!

- Выйти обратно — (69)

74

Вы сидите на корточках в старинной кухне и шебуршите по шкафчикам. Иногда попадается посуда, но вы её не трогаете. В самом крайнем шкафчике верхняя полка покрыта потемневшей от времени паутиной. Видимо паука, поселившегося здесь, навещала голодная смерть и он просто сбежал. Вы уже хотели закрыть створку, когда заприметили в прорыве паутины, квадратные очертания некоего предмета.

Попробуете добраться до неясной вещи или покинете скудное на дары помещение?

- Достать предмет — (57)
- На выход — (69)



Голубой посох Ветра. Вы его используете, но, что значит даже шторм ветра, против адской силы несущегося дьявольского локомотива? Правильно, ничто. Может в следующей жизни...