

Maxim Brivka

Вечный всадник

книга-игра



Версия текста: 1

Книги-игры и интерактивные рассказы

<https://quest-book.ru>

Лист персонажа

Начальные значения параметров:

Ключевые фразы

В загадки больше не играем.

Ресурсы всадника

Пули святости: 6
фляга с душами: 3
сфера ангельских воспоминаний: ____
жетон миров: ____
открытые воспоминания: ____
контракт на беса-работорговца: ____
выполненный контракт на беса: ____
метка игрока в кости: ____
метка игрока в карты: ____
метка игрока в шашки: ____
чёрная метка капитана: ____



Успокаивающую и одновременно пугающую тишину лунной ночи нарушил отчётливый стук копыт и ретивое ржание коня.

"Полегче, Гром!"-раздался размеренный и властный тембр всадника.

"Мы же не хотим спугнуть нашего старого друга."

Конь остановился, а наездник облачённый в кожаные доспехи подобные длинному плащу, одним ловким прыжком из седла очутился среди трав, которые колыхал прохладный ночной ветер.

Он поправил свою, немного широкополую, шляпу; а после удостоверился в наличии колыта в кобуре, будто его там могло и не быть.

Данное ночное путешествие было не из приятных, но всадник уже успел привыкнуть к своим странствиям и ещё более странным контрактам...

Единственное чего он не помнил, кем же он был в той далёкой смертной жизни; в те незапамятные времена, когда ангелы, демоны и вампиры-не были его целями или заказчиками; когда он ничего не знал о временных воронках и соседних мирах...

Мысли о расплывающихся воспоминаниях прошлого-нагоняли на всадника тоску.

Впрочем, он так же не помнил и о главной цели его нынешнего существования; скорее он просто делал свою работу...

К слову, о контракте, который привёл его в эти ночные поля шестнадцатого века. Контракт был выдан одним амбициозным демоном, который и имени своего не захотел раскрывать. Заказчик хотел уничтожения одного вампира, которого всадник когда-то знал: Винсента Кроули.

Что же заставило всадника взяться за столь опасное задание от незнакомца? Вечного путника притягивала опасность, к тому же в награду демон предложил сферу ангельских воспоминаний, один из древних артефактов способный вернуть память даже самому вечному всаднику. Да и фляг с душами демон тоже обещался подкинуть, а ведь именно фляги с душами не давали физическому воплощению всадника пасть в окончательное забвение.

Погружённый в свои мысли, спешившийся всадник оказался у каменного дома местного земельного лорда. Он почувствовал присутствие Винсента неподалёку...

Вломиться через парадную дверь. — (35)

Обойти дом лорда вокруг. — (4)



Будучи абсолютно уверенным в собственных навыках, всадник прищпоривает верного скакуна... Какое-то время удача сопутствует ему...

Но на очередном резком повороте всадник вылетает из седла, оказавшись за пределами ипподрома семи миров...

Сознание постепенно мутнеет и покидает тело нашего героя...

Но довольно скоро он приходит в себя, правда, память и временные порталы вновь сыграли с ним злую шутку...

Возможно ещё не раз наш доблестный всадник испытает дежавю...

○ **Кажется подобное случилось...**, ✎ «Пули святости» -3, «фляга с душами» -1, «жетон миров» -7, «сфера ангельских воспоминаний» -2 — (1)



Третья сфера соприкасается с алтарём воспоминаний, уже знакомый туман обволакивает всё вокруг... Всадник наблюдает за разговором стражника с незнакомцем...

Голос из под капюшона: "И тебе нравится такая жизнь? Тяжкая работа во благо других и никакой стоящей благодарности..."

Стражник: "Возможно я бы и рад был что-то поменять... Но я человек низкого сословия, то что я сумел влиться в ряды городской стражи, уже немалое достижение."

Голос из под капюшона: "Но ведь выбор есть всегда... Я могу предложить тебе совершенно иную судьбу, стражник..."

Но вот уже фигуры стражника и незнакомца растворяются в отступающем тумане...

Видения определённо будоражат сознание всадника, но пока он не может понять по какой причине...

○ **Продлить пребывание в обители... — (11)**




Всадник решает осмотреться и обходит дом кругом.

Ничего подозрительного, если только не считать подозрительными тишину и спокойствие.

Однако взор всадника привлекает изумрудный блеск в траве...

Да это же жетоны миров! Сам межпространственный Коллекционер готов предложить немало редкостей в обмен на эти своеобразные монетки.

Надёжно припрятав жетоны в глубине своего кармана, всадник направляется к парадной двери, с целью бесцеремонно вломиться; ведь и так было потрачено немало времени впустую.

 «жетон миров» +3

Вломиться в дом землевладельца. — (35)

5





Всадник седлает верного скакуна и направляется к линии старта...

Соперников немало и выглядят все крайне недружелюбно.

Чтобы выиграть, достаточно уцелеть и прийти первым. Схватки участников не возбраняются правилами.

В разуме всадника крутились два возможных развития событий...

○ Если в наличии 3 «Пули святости»: **Подготовится к жёсткой схватке и держать пистолет наготове.**,  «Пули святости» -3, «сфера ангельских воспоминаний» +1, «жетон миров» +10 — **(33)**

○ Если в наличии 1 «фляга с душами»: **Использовать исключительно мастерство верховой езды.**,  «фляга с душами» -1 — **(19)**

○ **Пришпорить Грома!** — **(2)**

6



Покинув затхлые своды дома, ставшего пристанищем для древнего кровососа, всадник вновь оседлал верного Грома.

Вскоре возник и сам портал посреди поля, наездник пришпорил коня, а уже через несколько мгновений скрылся в мерцающей воронке.

7



В этот раз руки всадника, впервые за долгое время, немного тряслись от волнения, когда очередная сфера коснулась алтаря воспоминаний...

И всё же густой белый туман оказывал успокаивающее действие...

Незнакомец вывел стражника в поле за городом.

Голос из под капюшона: "Ты с детства мечтал о собственном скакуне... Но ты не мог позволить себе подобной роскоши... Я помогу твоей мечте сбыться."

Незнакомец делает непонятный жест кистью и указывает перстом в вечерние небеса.

Практически в тот же миг с небес доносится оглушающий гром, а следом падает звезда...

Коснувшись поверхности земли, та самая звезда рассыпается в ослепительную вспышку.

Тем временем стражник мгновенно трезвеет, но прикрывает глаза рукой, боясь ослепнуть.

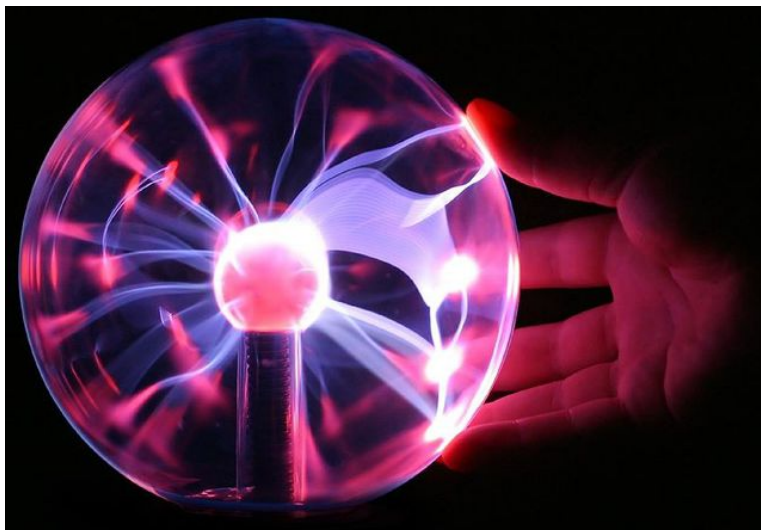
Тем временем, прямо на месте падения звезды, перед стражником и незнакомцем стоит статный жеребец с мерцающей уздой и расшитым причудливыми узорами седлом...

Видение начинает тускнеть и гаснет...

Всадник ошеломлён, ведь только что он видел рядом со стражником и незнакомцем Грома, в том не может быть сомнений!

Необходимо найти недостающие сферы и посмотреть видение до конца, это может оказаться более важным, чем мог ожидать вечный всадник.

8



Всё же решив поверить собственным глазам, всадник отрывает край гобелена от каменного основания...

В небольшой нише он обнаруживает заветную сферу ангельских воспоминаний.

Почему бы не поставить её на алтарь?

○ **Вернуться к алтарю обители воспоминаний...**, ✎ «сфера ангельских воспоминаний» +1 — (11)

9



Всадник ставит сферу ангельских воспоминаний на алтарь...

Помещение обители заволакивает белый туман...

Всадник видит мужчину облачённого в металлический доспех, он несёт свою службу на посту у городских ворот. Но судя по выражению лица, эта самая служба ему не особо по душе. Вскоре его сменяет другой стражник в аналогичных доспехах. А мужчина, который почему-то кажется всаднику знакомым, направляется в таверну...

Постепенно белый туман рассеивается, и вот уже в полном одиночестве вечный странник стоит у алтаря воспоминаний.

○ Продолжить своё пребывание в обители. — (11)

10



Вечный всадник внимательно вглядывается во фрески с историями мироздания...

Какие только события и существа здесь не упоминаются...

Но вот взгляд всадника привлекает тусклый блеск за одним из гобеленов...

Хотя возможно это лишь оптический обман зрения?

○ Если в наличии 6 «открытые воспоминания»: **Присмотреться повнимательнее и отёрнуть гобелен...** — (8)

○ Решить, что в этот раз глаза вас подвели... — (11)



Обитель воспоминаний... Странное место парящее между мирами и напоминающее человеческий храм по внешним очертаниям.


Всадник бывал здесь раньше лишь пару раз. Оставив Грома пастись на лугу у входа в обитель, всадник вступил под скромные своды...


Тут ничего не изменилось с момента его последнего визита: гобелены с фресками истории мироздания на стенах и сам алтарь воспоминаний по центру зала.


Выбор действий у всадника явно небогатый...


○ **Осмотреть исторические фрески.** — (10)


○ **Наведаться ещё разок к Коллекционеру.** — (30)


○ Если в наличии 1 «сфера ангельских воспоминаний», но отсутствует 1 «открытые воспоминания»: **Поставить сферу воспоминаний на алтарь,**  «открытые воспоминания» +1, «сфера ангельских воспоминаний» -1 — (9)


○ Если в наличии 1 «сфера ангельских воспоминаний», в наличии 1 «открытые воспоминания», но отсутствует 2 «открытые воспоминания»: **Поставить вторую сферу на алтарь,**  «сфера ангельских воспоминаний» -1, «открытые воспоминания» +1 — (36)

○ Если в наличии 1 «сфера ангельских воспоминаний», в наличии 2 «открытые воспоминания», но отсутствует 3 «открытые воспоминания»: **Водрузить на алтарь третью сферу...**  «сфера ангельских воспоминаний» -1, «открытые воспоминания» +1 — (3)

○ Если в наличии 1 «сфера ангельских воспоминаний», в наличии 3 «открытые воспоминания», но отсутствует 4 «открытые воспоминания»: **Приходит время для четвёртой сферы воспоминаний...**  «сфера ангельских воспоминаний» -1, «открытые воспоминания» +1 — (50)

○ Если в наличии 1 «сфера ангельских воспоминаний», в наличии 4 «открытые воспоминания», но отсутствует 5 «открытые воспоминания»: **Пришла очередь пятой сферы...**  «сфера ангельских воспоминаний» -1, «открытые воспоминания» +1 — (7)

○ Если в наличии 1 «сфера ангельских воспоминаний», в наличии 5 «открытые воспоминания», но отсутствует 6 «открытые воспоминания»: **Какую тайну способна открыть шестая сфера?**  «сфера ангельских воспоминаний» -1, «открытые воспоминания» +1 — (15)

○ Если в наличии 1 «сфера ангельских воспоминаний», в наличии 6 «открытые воспоминания», но отсутствует 7 «открытые воспоминания»: **Пришло время узреть завершающее видение...**  «сфера ангельских воспоминаний» -1, «открытые

воспоминания» +1 — (24)

○ Осмотреть стену за алтарём, скрытую полумраком... — (28)

12



"Коллекционер, вот много я где бывал, немало времён и миров повидал... Но может есть ещё среди миров место, что способно меня заинтересовать?"

"Мест таких ещё немало, но поведаю тебе об одном корабле призраке... О его капитане могучем, да об играх азартных средь команды мёртвой... В общем портал тебе открою, а уж посетить ли призрачный фрегат, решать только тебе."

○ Если отсутствует 1 «чёрная метка капитана»: **Отправиться на корабль-призрак.** — (53)

○ **Вернуться к осмотру лавки Коллекционера.** — (30)

13



"Видимо ты успел неплохо изучить мир людей во время своих странствий... Впрочем о чём это я?! Ты же и сам был когда-то обычным смертным, вечный странник.

Половина пути пройдена. Слушай же мою третью загадку... Летит орлица по синему небу:
Крылья распластала, Солнышко застала."

Диковинная птица, ✎ ✓ «В загадки больше не играем.» — (45)

Туча грозовая — (42)

14



Пожалуй, данная стена с единственной фразой полностью охладила тягу вечного странника к загадкам...

Покинув обитель воспоминаний, наш герой вскочил в седло, прибодрил Грома...

И отправился в неведомые дали, на встречу новым испытаниям, захватывающим приключениям и своей бесконечной судьбе воина-скитальца.



В нетерпении всадник поставил на алтарь воспоминаний шестую сферу...

Туман и продолжение видения не заставили себя ждать слишком долго...

Голос из под капюшона: "Знакомься, стражник! Это Гром, один из лучших скакунов в известных мне мирах. Он станет тебе верным помощником в том нелегком деле, что тебе предстоит."

Стражник: "Ты меня удивил, кудесник, спору нет! Но я не припомню, чтобы соглашался на твоё предложение... Чего ты конкретно хочешь от меня?"

Голос из под капюшона: "Существует множество миров, временных искривлений и прочих неизвестных тебе ныне материй мироздания. Так же существует множество личностей, творений и сущностей, которые могут нести, своим существованием или своими планами, угрозу для самого мироздания. Противостоять им может Вечный Всадник, гарант некоего равновесия сил. Беда в том, что вечный всадник может быть лишь один... Всадник бессмертен, но способен пасть в окончательное забвение... Твой предшественник пал в забвение между мирами, мироздание разрушится без поддержания баланса сил... Ты сможешь стать героем, более великим, чем любой из известных тебе рыцарей..."

Стражник: "Но перед тем как я дам ответ, позволь узнать: а кто же ты такой?"

Очередная часть видения меркнет на самом интересном месте...

Всадник уже отчётливо помнит своё прошлое, службу в городской страже, странное предложение незнакомца, которое он принял в итоге... Но вечный странник не помнил кем был тот незнакомец, а главное есть ли конечная цель у его непростого пути? Неужели равновесие сил невозможно стабилизировать?

Похоже где-то сокрыта ещё одна сфера, содержащая нужные всаднику ответы...

○ **Продолжить изучение обители... — (11)**



Капитан ухмыляется... Он прямо чувствует страх и сомнения всадника.
Исход боя предсказуем, капитан повергает всадника в вечное забвение...
Могла ли эта история закончиться иначе? Вряд ли мы это узнаем теперь.



Классика жанра всегда найдёт своё отображение в жизни любого охотника на вампиров...

Всадник ловко подхватывает с пыльного пола ножку от разлетевшегося стола и пронзает ею вампира...

Враг повержен, но перед тем как превратиться в кучку пепла, Винсент умудряется сорвать с пояса всадника одну флягу с душами и разбить её!

Тем не менее, победа остаётся победой, а в данном конкретном случае ещё и выполненными условиями контракта...

Осталось дожидаться появления портала от заказчика и получить свою награду.

Ожидать появления портала. — (6)



Верхом на Громе всадник прибывает на Мрачный перекрёсток. Весьма неуютное место на стыке тридцати соседствующих миров...


С небес хлынул ливень, обрушиваясь мощными потоками, как на сам перекрёсток, так и на всадника в седле.

Вскоре из толщи вод показалось странное щупальце: "Я сир Блеквуд..." - раздался стон неизвестного.

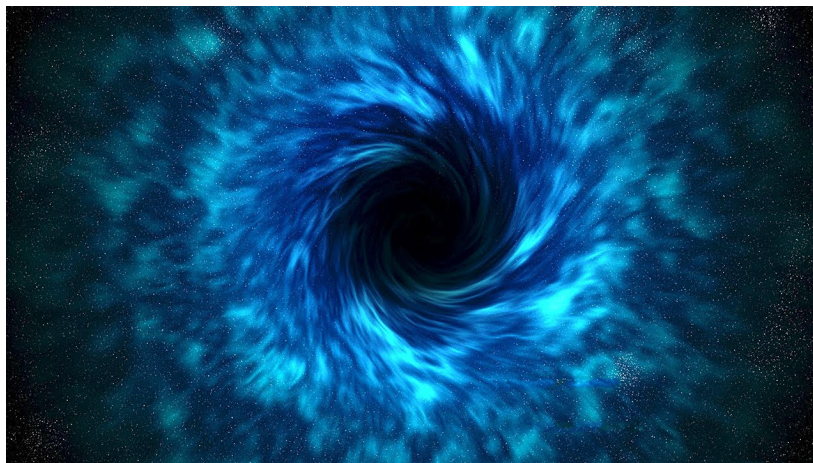
"Чую, что мой враг уже мёртв... Награда твоя, вечный странник..."

В мгновение ока ливень прекращается, а у ног всадника уже лежат пули святости и сфера ангельских воспоминаний...

Пожалуй стоит вернуться в лавку Коллекционера и обдумать дальнейшие действия.

○ **Вернуться в лавку Коллекционера.**,  «Пули святости» +5, «сфера ангельских воспоминаний» +1, «контракт на беса-работоторговца» -1, «выполненный контракт на беса» +1 — (30)

19

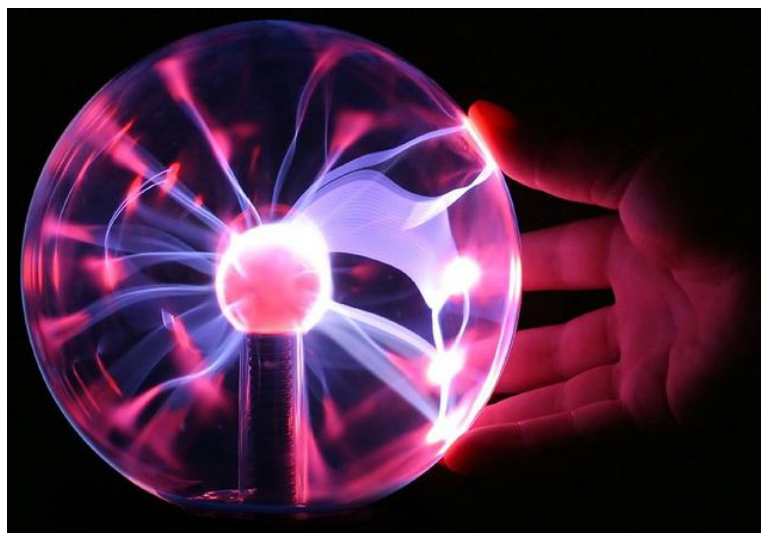


Увы, но демоны-соперники были настроены излишне враждебно! Одного мастерства всадника не хватило, чтобы прийти первым. С серьёзными повреждениями он прискакал вторым, а значит о награде не может быть и речи. К тому же сам ипподром, после проведённой скачки, будет закрыт на неопределённый срок.

Остаётся погрузиться в свои мысли и шагнуть в портал, к своей следующей цели.

- Навестить Коллекционера.** — (30)
- Отправиться в обитель воспоминаний.** — (11)

20



"Молодец, вечный странник! Я знал что ты меня не разочаруешь. Сфера воспоминаний твоя по праву! Теперь можешь ещё разок оглядеться в моей скромной лавке. И прими самые искренние поздравления!"

- Последовать совету Коллекционера.** — (30)

21



Видать пиратские шашки не конёк всадника... К тому же, как новичку, ему вручают метку игрока в шашки... А значит в ближайшее время снова насладиться данной игрой не получится. Надо подумать чем же заняться далее?

- Осмотреться в трюме ещё. — (53)

22



"А может поделишься со мной интересной информацией, старец? Насколько помню ты даже плату за это не берёшь."

"Поболтать я люблю, это верно; от того и не прошу платы за свои познания. А могу проверить и твои. Ты готов к подобному повороту событий, всадник?"

- Расспросить Коллекционера об интересных местах. — (12)
- Если отсутствует «В загадки больше не играем.»: Выслушать загадки Коллекционера. — (47)
- Вернуться к покупкам. — (30)




В поисках тайного убежища Винсента, всадник начинает рвать сгустки паутины на старом камине...

Позади него мелькает быстрая тень...

И вот уже одна драгоценная фляга душ потрачена впустую!

Хитроумный вампир лежал среди своих жертв, выжидая нужный момент...

Будем надеяться, что наш герой усвоит данный урок; а подлому Кроули пора преподнести свой...

 «фляга с душами» -1

Сразиться с вампиром. — (27)



Вот и седьмая сфера заняла своё место на алтаре и уже готова поделиться своими тайнами...

Голос из под капюшона: "У меня много имён, стражник... Ты можешь звать меня просто Творцом, а так же знай, что и я не бездействую в борьбе за соблюдение вселенского равновесия. Так ты готов принять мой дар?"

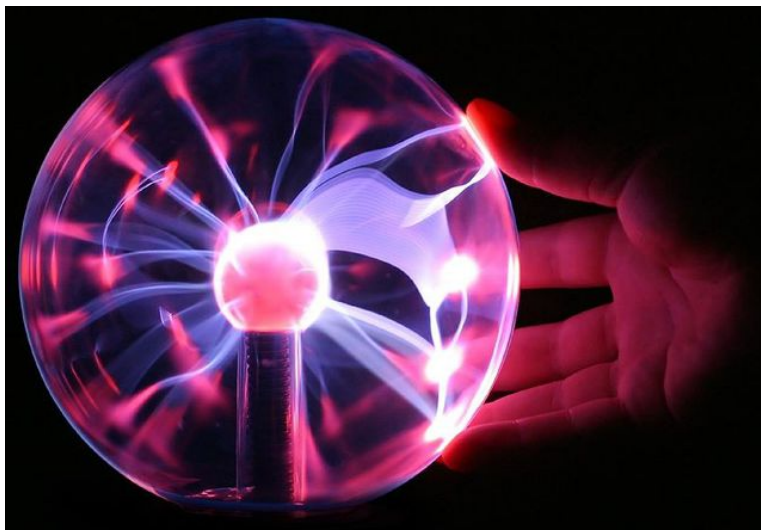
Стражник: "Похоже судьба даёт мне шанс на новую жизнь, к тому же я смогу приносить благо и своим нынешним знакомым. Я принимаю предложение!"

Творец: "Отныне ты Вечный Всадник! Путь твой будет непростым и извилистым, но надеюсь не бесконечным. Мы ещё встретимся, но не здесь и не сейчас..."

Творец растворяется в сумраке, а Вечный Всадник начинает свой непростой путь...

Так заканчивается финальное видение, которое впрочем не дало ответ о конечной цели всадника. Однако, возможно не всё ещё потеряно и это не конец нашей истории...

○ **Продолжить осмотр обители... — (11)**



"Я выполнил условия контракта, демон! Изволь выдать мне положенную награду."

Безымянный демон немного кривит рот, но жестом создаёт из воздуха небольшой мешочек, который направляется в руки всадника.

Открыв мешочек, наш герой обнаруживает там одну сферу ангельских воспоминаний и пять жетонов миров.

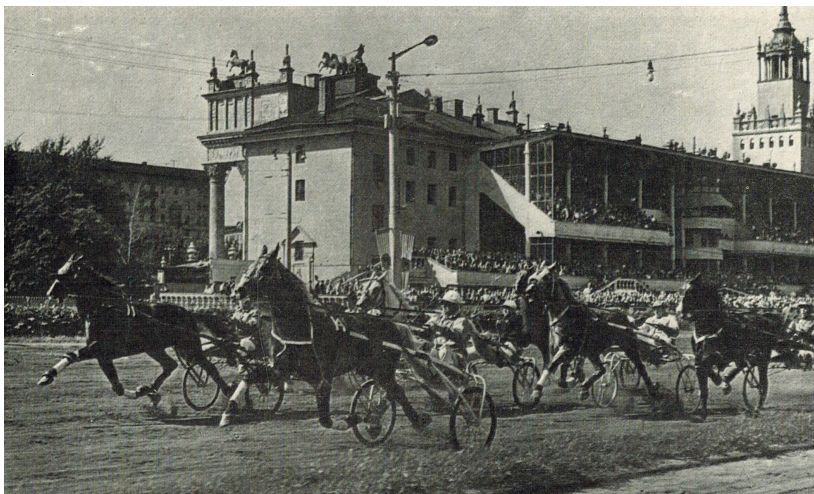
Как ни странно, но демон выполнил условия контракта, более того-он готов предоставить нам портал в необходимое нам место и время...

 «сфера ангельских воспоминаний» +1, «жетон миров» +5

Посетить музей-лавку Великого Коллекционера. — (30)

Отправится на скачки семи миров. — (32)


Навестить обитель воспоминаний. — (11)



"Разминка нам никогда не помешает, да, Гром?"

Конь одобительно кивает головой в сторону своего хозяина.

Гремлин подходит ближе к всаднику: "Есть специальное предложение для старого знакомого... Можешь сам заплатить пять жетонов прямо сейчас, и не тратя лишнее время, забрать сферу воспоминаний... Решать тебе, всадник."

Если в наличии 5 «жетон миров»: **Согласиться на предложение гремлина.**,  «сфера ангельских воспоминаний» +1 — (44)


Принять непосредственное участие в скачке. — (5)





Винсент пытается сбить всадника с ног, но промахивается, тем самым разнеся стол в щепки!

Настало время для ответного хода...

На принятие решения у всадника считанные секунды, ибо вампир уже практически пришёл в норму после неудачного броска.

○ Если в наличии 1 «Пули святости»: Потратить на врага святую пулю.,  «Пули святости» -1 — (41)

○ Использовать в качестве оружия уцелевшую ножку от сломанного стола.,  «фляга с душами» -1 — (17)

○ Самонадеянно броситься на врага, поддавшись желанию скорой мести.,  «Пули святости» -6, «фляга с душами» -3, «жетон миров» -3 — (31)

28




Достав свечу из ящика у алтаря, всадник осматривает тёмную стену за алтарём.

Абсолютно обыкновенная каменная стена, и только одна высеченная надпись на латыни: "Истину узрит лишь хранитель полных воспоминаний."

Что бы это могло означать? Вечный странник погрузился в раздумья...

○ Отложить мысли у тёмной стены на потом... — (11)

○ Оставить решение загадок на волю судьбы... — (14)


○ Если в наличии 7 «открытые воспоминания»: Отдаться зову семи воспоминаний...,  получено достижение «Истинное завершение истории» — (43)



Суровый и надменный мёртвый капитан встречает вас в собственной каюте.

"Ты здесь лишний, вечный странник! Но я дам тебе шанс. Ты можешь просто бежать-я открою тебе портал. Можешь бросить мне вызов и погибнуть!"

Больше капитан не произносит не слова, а за спиной всадника возникает портал...

- Не рисковать и прыгнуть в портал... — (11)**
- Если в наличии 1 «фляга с душами»: **Отважно бросить вызов капитану!**,  «фляга с душами» -1 — **(48)**
- Сомневаясь в решении, бросить вызов капитану... — (16)**



Очередной портал позади, всадник оказывается в покоях почтенного старца Коллекционера. И ангелы, и демоны, и прочие создания знают его исключительно под этим именем. Но не смотря на такое говорящее имя, свои коллекции старец никому не показывает, но при этом продаёт менее редкие диковинки, пользующиеся спросом в различных уголках всевозможных миров.

"Приветствую, Всадник!"-гулкий бас Коллекционера разнёсся эхом по его массивным покоям.

"Приветствую и тебя, мудрый старец! Позволь взглянуть на твои товары."

"Это всегда с превеликим удовольствием! Милости прошу!"-Коллекционер расплывается в улыбке, убирая тёмную шторку с витрины.

○ **Поговорить с Коллекционером на иные темы.** — (22)

○ Если в наличии 5 «жетон миров»: **Купить три святых пули за 5 жетонов,** «Пули святости» +3, «жетон миров» -5 — (54)

○ Если в наличии 3 «жетон миров», но отсутствуют 3 «сфера ангельских воспоминаний», 4 «сфера ангельских воспоминаний», 5 «сфера ангельских воспоминаний», 6 «сфера ангельских воспоминаний», 7 «сфера ангельских воспоминаний»: **Купить сферу ангельских воспоминаний всего за 3 жетона,** «сфера ангельских воспоминаний» +1, «жетон миров» -3 — (54)

○ Если в наличии 3 «Пули святости»: **Обменять три пули святости на три жетона,** «Пули святости» -3, «жетон миров» +3 — (54)

○ Если в наличии 20 «жетон миров», но отсутствуют 1 «выполненный контракт на беса», 1 «контракт на беса-работоторговца»: **Купить контракт на беса-работоторговца за 20 жетонов,** «жетон миров» -20, «контракт на беса-работоторговца» +1 — (54)

○ Если в наличии 1 «контракт на беса-работоторговца»: **Обсудить контракт на беса.** — (34)

○ **Отложить покупки на потом и посетить обитель воспоминаний.** — (11)

○ Если в наличии 10 «жетон миров»: **Купить флягу с душами за 10 жетонов,** «жетон миров» -10, «фляга с душами» +1 — (54)

○ Если в наличии 1 «фляга с душами»: **Обменять одну флягу с душами на 7 жетонов,** «фляга с душами» -1, «жетон миров» +7 — (54)



Мечь подают холодной, как известно...


Цена ошибки всадника была слишком высока!

В контратаке вампир срывает с пояса всадника фляги с душами, после чего наносит стремительный решающий удар!

Бессмертный не может умереть, это верно, но вот пасть в полное забвение-вполне возможно...

Был ли предначертан такой конец странствий для всадника? Вряд ли мы когда-то узнаем об этом...

Что же касается Грома, верного скакуна героя, то в очередном путешествии сквозь грани мироздания-он обретёт нового всадника.

 получено достижение «Покой в окончательном забвении»



Ипподром семи миров был местом особенным... Здесь можно было лицезреть классические заезды из различных эпох, а так же безумные и захватывающие дух скачки соревнующихся демонов, ангелов, людей и прочих известных и малоизвестных сущностей.

Всадник бывал здесь не раз, даже принимал участие в самих заездах.

"Рады видеть, вечный странник!"-окликнул всадника греmlin-организатор.

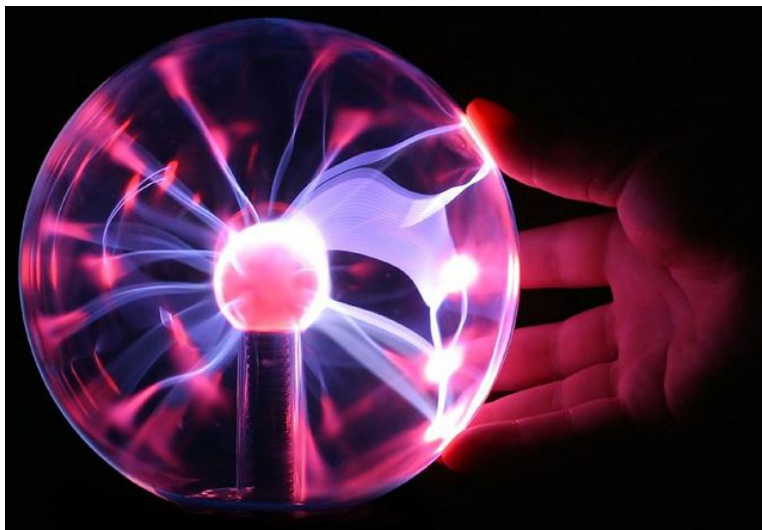
"Приветствую! Хотел бы отвлечься от суеты... Что ты можешь предложить нам с Громом?"

"В ближайшее время начнётся Пропавшая скачка, спонсируемая домом уважаемых демонов. Если придёшь первым, то сможешь получить сферу ангельских воспоминаний и пригоршню жетонов."

Предложение показалось заманчивым всаднику, но окончательное решение ещё не принято.

Участвовать в скачках. — (26)

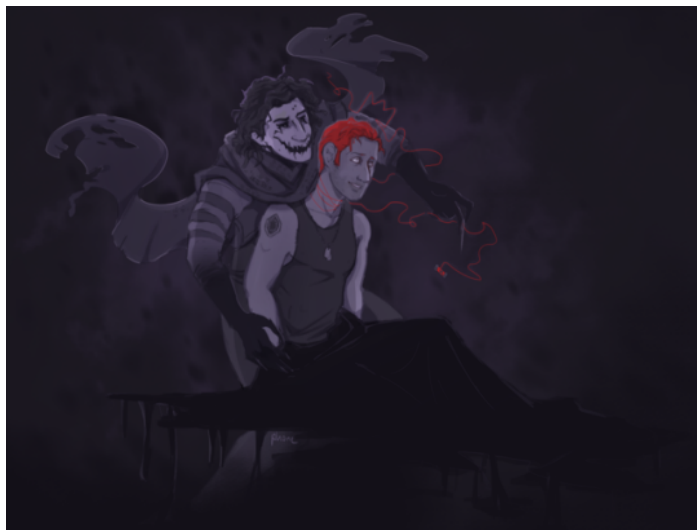
Проследовать к portalу и выбрать пункт назначения. — (51)



Всадник предусмотрительно решает положиться не только на свои умения верховой езды, но и на меткие выстрелы. В жесточайшем противостоянии всадник одерживает уверенную победу, тремя пулями отправив в небытие не менее десяти демонов!

Получив свою награду у гремлины-распорядителя, попутно узнав о временном закрытии ипподрома семи миров, всадник направляется к порталу; раздумывая чем-бы себя занять дальше.

- Отправиться к Коллекционеру. — (30)
- Посетить обитель воспоминаний. — (11)



Всадник разворачивает приобретённый свиток с контрактом... Вроде бы ничего особо сложного сложного: выследить и ликвидировать беса-работоторговца в мире людей. Заказчиком указан некий Блеквуд.

"Послушай, Коллекционер, а где мне искать этого Блеквуда для получения награды?"

"Всадник, сперва выполни работу, а потом уже сможешь встретить Блеквуда на Мрачном перекрёстке."

Недолго думая, всадник седлает коня и отправляется на поиски беса...

○ **Отправиться в мир людей за бесом.** — (56)



Чувствую усиливающуюся энергетику вампира, всадник врывается в дом; выбив мощную дубовую дверь одним лишь ударом ноги...

Вокруг царит полумрак, запустение и тлен! Скопление паутины и несколько летучих мышей под потолком. Жертвы самого Винсента, как более свежие, так уже и мумифицировавшиеся сидели, либо просто валялись в неестественных позах.

Самого виновника сего мрачного пиршества не было заметно.

Необходимо было осмотреться повнимательнее...

- Осмотреть затянутый паутиной камин. — (23)
- Присмотреться повнимательнее к жертвам... — (49)

36



И вновь зал обитатели обволакивает густым туманом...

Очевидно продолжается предыдущее видение... Мужчина получает в таверне миску похлёбки и кружку эля, возможно это входит в бесплатный рацион городских стражников. Садится за удалённый стол в углу помещения, приступает к скромной трапезе.

Через какое-то время к нему подсаживается неизвестный в монашеской чёрной рясе, со скрытым под капюшоном лицом...

Всадник пытается прислушаться к их разговору, но очередное видение тает вместе с белым туманом...

- Осмотреть обитель подробнее... — (11)



"Свою мудрость ты ещё не растерял, всадник. Слушай же мою вторую загадку... Она из мира людей... Что у женщины на теле, у еврея на уме, применяется в хоккее и на шахматной доске?"

- Денежные купюры, ✎ ✓ «В загадки больше не играем.» — (45)
- Недобрые мысли..., ✎ ✓ «В загадки больше не играем.» — (45)
- Комбинация — (13)

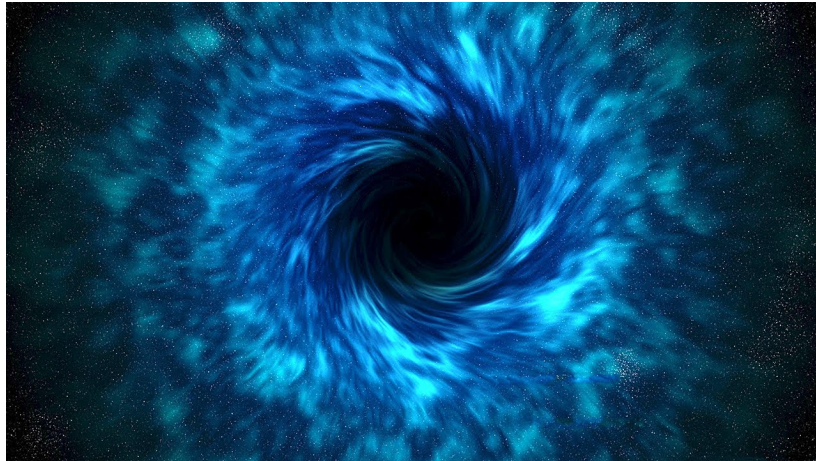


Лишь только мысль о нападении на демона промелькнула в голове всадника...

Демон хитро прищурился и прошипел: "Ты был слишком нетерпелив, вечный странник. Ты продолжишь свои странствия, но в ином обличье..."

После этих слов безымянный заказчик хлопает в ладоши, а всадник обращается в демоническую тень верную отныне лишь одному хозяину!

Но тень-это уже не наш всадник, история вечного странника обрывается на этих страницах.



Пули святости проходят сквозь магический барьер, как раскалённый нож сквозь масло!

Мёртвый капитан не успевает дочитать заклинание, а с его пояса отстёгивается сфера воспоминаний...

Корабль начинает неистово трясти, а рядом с всадником открывается портал.

Ловко подхватив сферу с праха капитана, вечный странник скрывается в сияющей воронке...

○ Пройти сквозь очередной портал. — (30)



Всадник пытается разрушить магический барьер всеми доступными в каюте предметами...

Тем временем капитан успевает сотворить задуманное заклинание...

И в очень скором времени всадник займёт своё законное место в трюме, среди других мёртвых членов команды.

А тот, кто ещё несколько мгновений назад был его злейшим врагом, ныне стал для него безоговорочным лидером...

41



Всадник решает не церемониться с противником и всаживает святую пулю между глаз оппонента!

Вампир мгновенно превращается в груды костей и пепла.

Потрачен редкий и могущественный артефакт, с другой стороны-это была лёгкая победа.

Условия контракта выполнены, осталось дожидаться появления портала от заказчика и получить заслуженную награду.

- Дождаться появления портала.** — (6)

42



"И тут угадал... Право слово, радуешь старика. Осталось отгадать последнюю загадку... Надеюсь ты собрался с мыслями, всадник. Слушай же... Что с поднять земли легко, но трудно кинуть далеко?"

- Камень,** ✓ «В загадки больше не играем.» — (45)
- Вода,** ✓ «В загадки больше не играем.» — (45)
- Пух,** ✓ «В загадки больше не играем.», «сфера ангельских воспоминаний» +1 — (20)



Стоит всаднику поддаться зову семи воспоминаний у невзрачной стены за алтарём, как пред его взором предстаёт Творец...

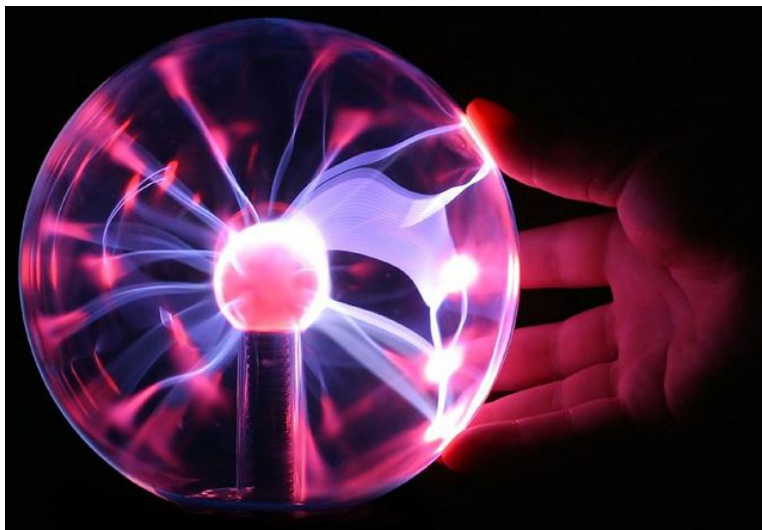
В той же самой чёрной рясе и со скрытым капюшоном лицом.

Творец: "Я же говорил всадник, что мы ещё обязательно встретимся в иных мирах, в иные времена."

Всадник: "Творец, ты сейчас реально присутствуешь здесь или это очередное видение?"

Творец: "Я реален более, чем когда-либо. Правда, ты не помнишь нашей второй встречи... Твоя память была повреждена забвением, но ты первый из вечных всадников, кто сумел вернуться из окончательного забвения! При том заплатив относительно невысокую цену. Но твоя служба мирозданию окончена. Новый всадник на новом скакуне уже занял твоё место. А тебя и Грома ждёт долгожданный отдых, правда, во времени отличном от твоего родного средневековья. Но ты преодолел уже так много невзгод, уж с современным миром как-нибудь справишься..."

Всадник на мгновение теряет сознание... И вот он уже на улицах большого города, рядом его верный Гром, а перед ними дорога к шикарному особняку с конюшней, прощальному подарку бывшему всаднику от Творца...



Всадник отдаёт гремлину пять жетонов и практически мгновенно получает в своё распоряжение сферу ангельских воспоминаний.

Остаётся отправиться к порталу и выбрать следующий пункт назначения.

- В гости к Коллекционеру. — (30)
- В обитель воспоминаний. — (11)



"Всадник, ты поспешил с ответом... Увы, но испытание знаниями ты не прошёл."

Может теперь стоит повнимательнее осмотреться в лавке Коллекционера?

- Осмотреть лавку Коллекционера. — (30)



Оказывается и броски кубиков могут быть коварны и безжалостны... Всадник проигрывает свою ставку и получает метку игрока в кости. Не самое приятное стечение обстоятельств, но приключения то продолжаются.

Поиграть ещё или навестить капитана. — (53)



"Вечный странник, я слышал, что ты не прочь вернуть себе давние воспоминания? Я мог бы тебе помочь с этим... Но исключительно путём проверки твоих нынешних знаний... Отгадай четыре моих загадки и я дарю тебе сферу ангельских воспоминаний."

"Мозгами пошевелить-не из всех стволов палить. Загадывай свои загадки, старец."

"Слушай же мою первую загадку... Всадник, ты часто участвуешь в скачках, стремишься занять первое место... Ответь мне: займёшь ли ты первое место, обогнав всадника скачущего вторым?"

Я займу первое место, обогнав второго., ✎ ✓ «В загадки больше не играем.» — (45)

Увы, но обогнав всадника идущего вторым, я займу лишь его место. — (37)



Наш герой отважно вступает в схватку на мечах с мёртвым капитаном!

Бой разгорается нешуточный. Ни один из соперников не желает отдавать победу!

Но лишь только мёртвый капитан начинает слабеть, он отступает в угол каюты и начинает бормотать заклинание... В этот же миг его окутывает непонятное, но непробиваемое по виду магическое поле...

Всаднику предстоит понять, как верно поступить в данной ситуации...

○ **Попытаться уничтожить магический барьер капитана... — (40)**

○ Если в наличии 7 «Пули святости»: **Пробить магический барьер пулями святости**, «Пули святости» -7, получено достижение «Мёртвый капитан пал!», «чёрная метка капитана» +1, «сфера ангельских воспоминаний» +1 — **(39)**



Решив повнимательнее присмотреться к жертвам вампира, всадник обнаруживает самую свежую особь... Это мужчина, при том весьма не дурно одетый, особенно с учётом того, что на дворе шестнадцатый век.

А главное, наш наблюдательный герой не находит на его теле следов укусов...

"Хватит ломать комедию, Винсент! Когда-то давно тебе удалось меня провести, в этот раз я погружу тебя в сущность вечного забвения!"

Мужчина резко преображается в лице и вскакивает на ноги...

И вот перед нами уже жестокий вампир в своём диком обличье, схватка неминуема!

Вступить в бой! — (27)



Пальцы всадника разжимаются, и вот очередная сфера занимает своё исконное место.

Снова укутывает туман и продолжение загадочных видений...

Таверна уже пустеет, а стражник с незнакомцем всё ещё продолжают беседу.

Голос из под капюшона: "Ты можешь приносить пользу, гораздо большую пользу... Ты даже обретёшь бессмертие, что впрочем не сможет спасти тебя от полного забвения..."

Стражник: "Я захмелел, но даже в этом состоянии осознаю, что ты несёшь какую-то чушь! Какие миры?! Бессмертие невозможно! И, чёрт побери, почему именно меня ты выбрал для этого разговора?"

Голос из под капюшона: "Остынь, ты пока ещё смертен и перенапряжение опасно для твоего здоровья... С тобой непросто, но я тебе докажу правдивость моих слов. Идём..."

Незнакомец встаёт, и взяв под руку не сильно противящегося стражника, выводит его из таверны...

Видение растворяется, следуя примеру густого тумана...

В голове всадника возникает первая догадка: "Неужели это мои утерянные воспоминания?"

Но пока видение открыто не полностью, вечный странник может позволить себе в нём усомниться...

○ **Обитель хранит ещё не мало секретов... — (11)**

51



Решив всё же, что участвовать в скачке устроенной демонскими стараниями не стоит, всадник направляется к ближайшему порталу...


- Навестить лавку Коллекционера.** — (30)
- Посетить обитель воспоминаний** — (11)

52



Переменчивые своды портала остались позади, и всадник вступил во владения своего заказчика, имени которого он не знал до сих пор. Оставалось лишь уповать на то, что демон выполнит условия заключённого договора.

Заказчик встретил гостя в образе древнего старца, сразу же поблагодарил за выполненную работу, но как-то уж слишком ехидно при этом улыбался...


- Напасть на демона, решив, что он планирует обмануть.**,  «Пули святости» -6, «жетон миров» -3, «фляга с душами» -3 — (38)
- Спокойно, но настойчиво потребовать свою награду.** — (25)





Портал перенёс всадника в трюм корабля. Команда мертвецов, не замечая незваного гостя, продолжала упиваться ромом и азартными играми. Похоже, что они всё же заметили всадника, но приняли за новенького из их числа.

Пока события складываются более чем благоприятно, но всё же, чем же себя занять всаднику?

Подняться в каюту капитана. — (29)

Если в наличии 5 «жетон миров», но отсутствует 1 «метка игрока в шашки»: **Сыграть с командой в шашки.**,  «жетон миров» -5, «метка игрока в шашки» +1 — (21)

Если в наличии 10 «жетон миров», но отсутствует 1 «метка игрока в кости»: **Сыграть с командой в кости.**,  «жетон миров» -10, «метка игрока в кости» +1 — (46)

Если в наличии 5 «жетон миров», но отсутствует 1 «метка игрока в карты»: **Сыграть с командой в карты.**,  «жетон миров» +20, «метка игрока в карты» +1 — (55)

54



Пополнив запасы артефактами, всадник может продолжить покупки или просто поговорить с Коллекционером.

Вернуться в лавку Коллекционера. — (30)

55



Удача сопутствует всаднику, благодаря сильной комбинации, он не только отбил свою ставку, но и приумножил её! Может быть стоит попытать удачу и в других играх?

Вернуться к прочим делам... — (53)





Через несколько недель поисков и скитаний, всадник находит след скользкого беса.

Его очередная сделка должна состояться в лесном массиве, в предместьях одной столицы.

Однако, на месте встречи всадник обнаруживает лишь тело несчастного беса, которого пригвоздили серебряным колом к осине...

Но как же поступить в данной ситуации всаднику?

- Посетить Мрачный перекрёсток, в надежде получить награду.** — (18)
- Вернуться в лавку Коллекционера, решив, что контракт провален.**,  «контракт на беса-работоторговца» -1, «выполненный контракт на беса» +1 — (30)
- Посетить палаты воспоминаний.**,  «контракт на беса-работоторговца» -1, «выполненный контракт на беса» +1 — (11)