

Златолюб

Магия единорога

книга-игра



Версия текста: 1

КвестБук: книги-игры и сторигеймы

<https://quest-book.ru>

Лист персонажа

Начальные значения параметров:

Обнаружено концовок

- В твою честь назвали родную деревню
- Находка для археологов
- Нашла Святой колодец
- Летала, как Икар
- Спасла принцессу
- Опоздала!
- Неудачно поохотилась на дракона
- Превращена в дерево
- Ткач волшебства
- Превратилась в единорога
- Обмен с чернокнижником
- Бездонный сосуд
- Летала на Пегасе (недалеко)
- Исчезла под дождём
- Встретилась с пауком
- Радуга слёз
- Спящая красавица
- Экстремальное омоложение
- Домой верхом на единороге
- Ты опытный алхимик
- Превратилась в ласточку
- Чудеса камней
- Слёзы и радость
- Добыча для грифона
- Ботаник-фильтратор
- Очищающий амулет
- Пожизненное заключение

Число концовок (из 27)

Найдено концовок:: ____

1

Магия единорога (The Magic of the Unicorn)

Выбери себе приключение 51

Автор: *Дебора Гудман (Deborah Lerme Goodman)*

Рисунки: *Рона Уинга (Ron Wing)*

Перевод: *Сергей Посниченко (Златолюб)*

Оформление: *Евгений Никифоров (Эргистал)*

Издано в декабре 1985

Моему мужу Джону с благодарностью за всю его магию

Аннотация

Единственный источник воды в средневековой деревне отравлен, и её жителям грозит гибель от жажды. На поиски спасения отправляется юная девушка-сирота, то есть Ты. Но будь осторожна – хоть действие и происходит в реальной средневековой Фландрии (сейчас это север Франции), но в этом мире есть магия! Огнедышащие драконы, голодные грифоны, благородные единороги, злые лешачихи, рассеянные алхимики да вдобавок любой искусный мастер владеет магией своего ремесла!

ТЕБЕ предстоит делать выборы, определяющие, как будет развиваться ТВОЯ история, и чем она закончится. И если концовка покажется ТЕБЕ слишком неудачной, мрачной или жестокой, начни сначала и выбери другой вариант. Кроме того, всегда можно перечитать книгу ещё раз, чтобы узнать, а как могла закончиться история, сделай ТЫ иной выбор.

- Начать игру (Не забудьте включить музыку!) — (24)**
- Узнать об этой книге-игре — (18)**

2

Не выпуская из рук рог единорога, быстро забираешься в большой деревянный сундук и опускаешь крышку. Твоё сердце стучит так громко, что ты боишься, как бы этот стук не услышали стражники. Однако преследователи пробегают мимо твоего укрытия, не сбавляя шага. Дождавшись, когда стихнут звуки погони, ты пытаешься уместиться поудобнее в тесном сундуке.

Ты не знаешь, сколько времени ты там сидишь, но твой бурчащий желудок считает, что прошло несколько столетий. Медленно приподнимаешь крышку и выглядываешь в щёлочку. В коридоре темно.

Вылезаешь из сундука и несёшь свою добычу в ближайшую комнату. Очень осторожненько открываешь ставни на окне и выглядываешь наружу. К счастью, до земли недалеко, и вокруг ни души. Крепко сжав рог, выпрыгиваешь из окна на живую изгородь, и та смягчает твоё приземление.

Ты спешишь по тёмным и безмолвным улицам Арраса, и лишь тяжёлый рог единорога освещает тебе путь мягким волшебным светом. Заслышав приближающийся топот копыт, съёживаешься в дверном проёме. Пытаешься прикрыть своим телом свет от рога, но такое скрыть невозможно.

- Всадник сразу тебя замечает — (7)**

3



Ты сворачиваешь на тропинку к убогой лачуге прокажённых. Не секрет, что остальные селяне их избегают из страха подхватить ужасное кожное заболевание. Так что, если они узнают, где ты была, то могут сильно осерчать. Поэтому при виде двух вздутых лиц, выглядывающих из открытых дверей, тебя охватывает паника, но ты заставляешь себя шагать дальше.

- Добро пожаловать, друг. Пожалуйста, заходи, - радушно говорит один из прокажённых.

- Благодарю, но я останусь на улице, - отвечаешь ты. – Я ищу колдунью. В загадке сказано, что она живёт там, где горести земля, и я подумала, что это может означать ваш дом.

- Люди от нас шарахаются и избегают, так что это и впрямь горестное место, - говорит второй прокажённый. – Но я не думаю, что это о нём говорится в твоей загадке. Мы никогда не видели колдунью. Напротив, я думаю, она сама должна бояться подхватить нашу болезнь.

- Ваша болезнь так ужасна? – спрашиваешь ты.

- Сама болезнь нет, - отвечает первый. – Но вот то, как с нами обращаются остальные люди... Да и тебе было бы лучше поторопиться назад – если кто-нибудь тебя здесь увидит, тебе не позволят вернуться в деревню.

○ Ты прощаешься с прокажёнными и отправляешься домой. — (63)

4

Решаешь забраться на вершину самого высокого холма. Забравшись, утираешь лоб и осматриваешься. С толикой недоумения напоминаешь себе третью строчку загадки: «Нетопырь взмахнёт крылом». Но вокруг не видно ни единой летучей мыши!

Пока ты ломаешь голову над этой ситуацией, ноги сами несут тебя дальше и приносят ко входу в пещеру возле вершины холма. Суешь голову внутрь, но там слишком темно, чтобы что-то разглядеть.

- Э-ге-гей! – кричишь ты, но тебе отвечает лишь эхо.

Пещера выглядит идеальным местом, чтобы найти там летучую мышь, а то и саму колдунью.

○ Входишь в пещеру, чтобы поискать летучую мышь — (62)

Считаешь, что лучше подождать летучую мышь снаружи — (13)

5

Спустившись по канату пониже, ты спрашиваешь брата Михаила:

- Вы не видели, куда полетела эта мышь?

Он опрометью бросается наружу, но тут же возвращается.

- Она сидит на карнизе снаружи вот того окна!

Раскачав канат в сторону балки, спрыгиваешь на неё. Колокол звонит как ненормальный.

- Я отвлеку селян, чтобы они не спугнули летучую мышь, - предлагает свою помощь брат Михаил.

Благодаришь его и делишься собственными планами:

- Я спущусь на подоконник, а затем выберусь на карниз.

Глубоко вдохнув, делаешь шаг сквозь окно на узкий деревянный карниз. Разогретая на солнце древесина приятно греет твои босые ноги. Прижавшись спиной к стене, пытаешься совладать с подступившим головокружением. Летучая мышь выжидающе склоняет голову набок, затем перепахивает дальше по карнизу. Ты боишься сделать ещё хоть шаг. Сердце колотится так громко, что грохот крови в ушах заглушает все звуки. Крепко зажмуривавшись.

Наконец ты заставляешь себя открыть глаза. Летучая мышь всё ещё ждёт. Бочком передвигаешься в её сторону, но тут огромная щепка глубоко вонзается в твою подошву. От невыносимой боли резко дёргаешь ногой! Отчаянно молотишь руками, пытаешься удержать равновесие, но тут не за что ухватиться. С криком ужаса летишь вниз.

Когда ты приходишь в себя, тебя окружает толпа селян.

- Хвала небесам, ты жива, - восклицает Мэри-Клер.

- Да, но ты сломала обе ноги, - добавляет брат Михаил.

Ты понимаешь, что твои поиски колдуньи окончились, толком не начавшись.

Конец

 (Если отсутствует «Обнаружено концовок/Летала, как Икар»: ✓«Летала, как Икар», «Найдено концовок:» +1)

Если отсутствует 27 «Число концовок (из 27)/Найдено концовок:»:

Попробуйте спасти деревню ещё раз? — (24)

Если отсутствует 27 «Число концовок (из 27)/Найдено концовок:»: **Закончить игру — (48)**

Если в наличии ровно 27 «Число концовок (из 27)/Найдено концовок:»: **Вы нашли все концовки в игре! — (48)**

6

Мчишься по лесу за колдуньей. Но когда ты, запыхавшись, подбегаешь к её пещере в холмах, тебя встречает лишь рой лавандовых бабочек, светящихся в темноте.

- Помогите! На помощь! Вы нужны единорогу! – кричишь бабочкам.

Чувствуешь себя глупо, разговаривая со скоплением насекомых, и в душе надеешься, что это просто очередное обличье колдуньи.

Бабочки резко исчезают.

- Гнать гоблинов галопом! – восклицает колдунья. – погоди малость, я свет зажгу.

Пещеру внезапно наполняют насыщенные цвета заката.

- Да нет же! – досадует колдунья.

И вот в пещере светло, как в полдень, а колдунья стоит перед тобой в своём фиолетовом балахоне. На одном дыхании выпаливаешь, что случилось с единорогом.

- Это ужасно! – отвечает колдунья. – К счастью, я знаю два рецепта, которые, в теории, могут помочь. Можно превратить единорога снова в жеребёнка, когда у него ещё был рог, или можно дать ему исцеляющее зелье, от которого рог снова вырастет. Однако должна предупредить, сварить любое из этих зелий та ещё задача. Время от времени вместо зелья детства выходит зелье старости.

- А что не так с исцеляющим зельем? – спрашиваешь ты.

- Ну, иногда отрастает не то, что нужно. Вместо рога может получиться **усик бабочки** или олений рог. Но настоящая проблема в том, что эффект любого из зелий необратим, и я определённо не хочу брать на себя такую ответственность. Выбор за тобой.

Если хочешь узнать, кому ещё может понадобится это зелье, поиграй в игру [Заклятие Зимнего волшебника](#)

- Отвечаешь: «Пожалуйста, сделайте единорога опять жеребёнком» — (22)**
- Говоришь колдунье, что надо попробовать исцеляющее зелье — (10)**

7

Он подъезжает поближе, чтобы рассмотреть тебя получше, заодно преградив тебе выход из дверного проёма.

- Я не буду спрашивать, откуда он у тебя, но скажи, это действительно рог единорога ты прячешь? – всадник наклоняется из седла, стараясь разглядеть.

- Кто вы? – спрашиваешь ты, заметив вышитые на его плаще серебряные звёзды.

- Я продавец волшебного, поставщик невозможного, и я отдам всё, чтобы среди моих товаров был рог единорога. По сути, я готов сделать тебе щедрейшее предложение!

- Мне это не нужно, - отвечаешь ты, покрепче сжимая рог у себя за спиной.

- Просто выслушай. У меня есть три великолепных опала, каждый из которых может исполнить одно твоё желание. Только представь – три твоих самых сокровенных желания могут стать правдой!

Он делает паузу, чтобы спешиться, зная, что пробудил твой интерес.

- Только есть одно но – каждый опал можно использовать только один раз, после чего его нужно передать другому человеку. Я уже исполнил свои желания, и я отдам тебе за этот рог единорога, который ты сжимаешь, не один, не два, а все три опала.

Он достаёт кошель из синего бархата и вынимает оттуда три самоцвета. По цвету они как луна, но сверкают как солнце. Ты не в силах оторвать от них взгляд.

- Откуда мне знать, что они и вправду волшебные?

Торговец вздыхает.

- Поверь мне. Как, по-твоему, они похожи на обычные опалы?

Ты в жизни не видела обычных опалов, поэтому ничего не можешь сказать. Возможность исполнить три заветных желания очень заманчива, но где гарантии, что торговец не обманывает?

Поверить торговцу — (19)

Считаешь, что такая сделка слишком рискованная? — (59)



Ты бежишь ещё быстрее, твёрдо настроившись отыскать путь наружу. Увы, но ковры и скользкий пол не лучшее сочетание для бега.

Ковёр неожиданно уходит из-под ног, ты взмахиваешь рукой, и рог единорога летит на твёрдый мраморный пол, разбиваясь на сотни кусочков. От отчаяния ты опускаешься на колени. Но шаги стражников всё ближе, поэтому, сама не зная зачем, ты хватаешь осколок рога и прячешь его в карман.

Дальше всё как в тумане. Вот стражники бесцеремонно ведут тебя по лестнице в небольшую подземную темницу. Вот с лязгом захлопывается железная дверь, и в замке щёлкает ключ. Кроме кучи пыльной соломы в темнице больше нет ничего. Прямо над твоей головой находится зарешёченное окошко с видом на мостовую снаружи дома.

Через несколько часов старый горбатый слуга отпирает дверь и даёт тебе ломоть хлеба. Жадно хватаешь угощение и горячо благодаришь старика.

- Я принесу ещё утром, - говорит он. - Это немного, но больше мне ничего с кухни не вынести.

- Хочешь сказать, меня вообще не должны кормить?

- Разумеется нет! Герцогиня не собирается переводить харч на заключённых, но мне невыносима мысль о том, что кто-то буквально умирает от голода прямо у меня под носом.

Пока ты жуёшь хлеб, в голове у тебя рождается план. А что если ты предложишь старику лежащий у тебя в кармане осколок рога единорога, позволит ли он тебе сбежать? Ты отчаянно рвёшься покинуть темницу, но не знаешь, можно ли доверять старику.

Подкупить старика — (53)

В таких делах не стоит торопиться — (60)



Белая лошадь скачет столь неуклюже, что ты без труда её нагоняешь. Хватаешься за гриву и обхватываешь руками тонкую шею. И лишь тогда ты замечаешь небольшой пенёк у неё на лбу.

- Ты меня так задушишь, - хрипит... лошадь?

То, что зверь говорящий, вызывает у тебя шок.

- Ты какая-то волшебная лошадь... или ты безрогий единорог?

- Я единорог, и если ты меня отпустишь, я расскажу, почему у меня нет рога.

Выпускаешь единорога и разглаживаешь спутанную гриву.

- Извини. Я не хотела причинить тебе боль.

- Обычно я бы просто стряхнула тебя. Но несколько часов назад чернокнижник, ужас этого леса, отсёк мне рог. А без рога у меня нет ни магии, ни силы. Я умру на рассвете.

- О, нет! – кричишь ты.

Одна часть тебя рвётся помочь кобылке-единорогу или, хотя бы, скрасить ей одиночество последних часов. Но другая часть тебя жаждет отыскать чернокнижника, пока он не ушёл слишком далеко вместе с рогом.

Решаешь помочь единорогу — (25)

Спрашиваешь единорога: «Где мне отыскать чернокнижника» — (11)

10

- Сделайте, пожалуйста, исцеляющее зелье, - говоришь колдунье. – И будьте повнимательнее! Нам ведь не нужно, чтобы рог отрос как лосиные рога.

- Не волнуйся.

Колдунья с бесящей медлительностью отмеряет ингредиенты и чуть ли не целый час помешивает зелье. Каждые несколько минут ты выбегаешь из пещеры убедиться, что ещё не светает.

Когда всё, наконец, готово, колдунья объявляет:

- Я превращу нас в ласточек, чтобы мы могли быстро попасть к единорогу.

- В ласточек?

Ты всю жизнь мечтала о полёте!

- Конечно. Я положу склянку с зельем в корзину и понесу её в клюве.

Колдунья проводит по твоей шее пером ласточки и бормочет странный стишок. И ты превращаешься в птичку! Пока ты радостно скачешь по пещере, колдунья превращается сама.


Вслед за колдуньей вылетаешь из пещеры, а затем указываешь ей путь к единорогу. Резво рассекая тьму крыльями, ты понимаешь, что чувство полёта ещё восхитительнее, чем тебе представлялось!

Ты плавно приземляешься и прыгаешь к единорогу. Пытаешься сказать: «Привет, это я», - но вместо этого слышится лишь непривычное тебе чириканье. Обернувшись к своей товарке-ласточке, то есть колдунье, ты замечаешь выпрыгнувшую на поляну лису.

Ты не успеваешь даже чирикнуть, как лиса хватает пастью ласточку-колдунью и убегает. Надеешься, что колдунья быстро превратится в человека или ветер, или ещё во что-то, но ничего не происходит. Разве что на земле остаётся выпавший из корзины пузырёк с зельем.

Как бы ты ни старалась, тебе не удаётся подобрать пузырёк клювом. С ужасом понимаешь, что единорог умрёт, а ты до конца своей жизни останешься ласточкой.

Конец

 (Если отсутствует «Обнаружено концовок/Превратилась в ласточку»: ✓«Превратилась в ласточку», «Найдено концовок:» +1)

○ Если отсутствует 27 «Число концовок (из 27)/Найдено концовок:»: **Попробуйте спасти деревню ещё раз? — (24)**

○ Если отсутствует 27 «Число концовок (из 27)/Найдено концовок:»: **Закончить игру — (48)**

○ Если в наличии ровно 27 «Число концовок (из 27)/Найдено концовок:»: **Вы нашли все концовки в игре! — (48)**

11



- Отыскать чернокнижника нелегко, потому что он никогда не сидит на месте, - отвечает единорог. – Воробьи начирикали мне, что он часто навещает лешачиху, живущую на запад отсюда, где растут ели.

- Как я узнаю её? – спрашиваешь ты.

Единорог тихонько вздрагивает.

- Я никогда её сама не видела. В лесу и без неё достаточно опасностей. Лишних мне не надобно.

Поблагодарив кобылку-единорога, чувствуешь угрызения совести, что бросаешь её. Приходится напомнить себе, что сейчас важнее всего спасение твоей деревни.

Всю ночь ты шагаешь на запад. В свете утренней зари видишь, что среди берёз и клёнов всё чаще растут ели. Негромкий стон заставляет твоё сердце уйти в пятки. Говоришь себе, что это, должно быть, ветер.

Впереди, за купой елей, виднеется поляна. Бежишь туда, ожидая увидеть жилище лешачихи. Но вместо этого обнаруживаешь семь деревянных статуй в натуральную величину! В основном это удивлённые дровосеки, но есть ещё плачущий ребёнок и женщина, чьё лицо полно ужаса. Внимательно осматриваешь статуи, отмечая, что одни вырезаны со всеми подробностями, а другие больше похоже на ели, чем на людей.

Внезапный хруст ломающейся веточки заставляет тебя резко обернуться. На тебя глядят сверкающие зелёные глаза странного существа, полуженщины, полудерева. Две ветки собираются обхватить тебя подобно рукам.

- Беги! – приказываешь сама себе, но не можешь.

Страх приковал тебя к месту!

- Не бойся, - шепчет лешачиха.

Стоит ей дотронуться до тебя, как твоё тело превращается в дерево. Ты ничего не видишь, но можешь мыслить и ощущать, и ты кричишь, издавая звук наподобие воя ветра.

- Из тебя выйдет симпатичная статуя, - говорит лешачиха, поглаживая твою гладкую деревянную руку. – А через десять или двадцать лет ты станешь милой ёлочкой.

Конец

 (Если отсутствует «Обнаружено концовок/Превращена в дерево»: ✓«Превращена в дерево», «Найдено концовок:» +1)

Если отсутствует 27 «Число концовок (из 27)/Найдено концовок:»:

Попробуйте спасти деревню ещё раз? — (24)

Если отсутствует 27 «Число концовок (из 27)/Найдено концовок:»: **Закончить игру — (48)**

○ Если в наличии ровно 27 «Число концовок (из 27) /Найдено концовок:»: **Вы нашли все концовки в игре! — (48)**

12

- Я собираюсь узнать, что там наверху, - кричишь брату Михаилу.

- Тогда я задержу селян снаружи, чтобы они не помешали тебе, - отзывается он. – Береги себя!

Колокол продолжает громко звонить, пока ты лезешь по канату. Наверху ты пролезаешь в маленькое тёмное помещение. В крошечной камере почти пусто, если не считать большого кубка, до краёв полного прозрачной бесцветной жидкостью. Поколебавшись, ты отпиваешь глоточек. Да это же вода! Свежая, прохладная вода! Делаешь несколько приличных глотков. Отрываешься перевести дух и замечаешь, что воды в кубке ничуть не убавилось.

Стараясь не выронить сосуд, спускаешься с колокольни. По пути всё-таки часть воды проливается, но кубок остаётся полным. Выбегаешь наружу, показать находку брату Михаилу, и обнаруживаешь возле него всех жителей деревни.

- Глядите, что я нашла! – кричишь ты.

Передаёшь кубок озадаченным селянам. Каждый отпивает по глотку, дивясь бесконечному источнику воды.


Брат Михаил качает головой, не в силах поверить.

- Прабабушка моей бабушки рассказывала ей, что святой благословил нашу деревню тайным сокровищем, - наконец говорит он. – Всю свою жизнь я пытался понять, что же это могло быть. Ты нашла его!

И не успеваешь ты даже глазом моргнуть, как твои друзья и соседи подхватывают тебя на руки. Тебя с кубком всей толпой несут к иссушенным полям, прославляя по дороге твою сообразительность и отвагу.

Получено достижение "Водолей"

Конец

 (Если отсутствует «Обнаружено концовок/Бездонный сосуд»: ✓«Бездонный сосуд», «Найдено концовок:» +1), получено достижение «Водолей»

○ Если отсутствует 27 «Число концовок (из 27) /Найдено концовок:»:

Попробуйте спасти деревню ещё раз? — (24)

○ Если отсутствует 27 «Число концовок (из 27) /Найдено концовок:»: **Закончить игру — (48)**

○ Если в наличии ровно 27 «Число концовок (из 27) /Найдено концовок:»: **Вы нашли все концовки в игре! — (48)**

13



Пот ручьями стекает по твоему лицу, пока ты ждёшь у пещеры. На закате ты, наконец, замечаешь, как на фоне неба зигзагом летит летучая мышь. Вместо того, чтобы влететь в пещеру возле тебя, она облетает холм сбоку, где ныряет в ранее незамеченную тобой пещеру.

Дрожа от восторга, ты ошупью идёшь сквозь тьму, вслушиваясь в хлопанье мышиных крыльев. Как вдруг молния бьёт у тебя на пути, едва не угодив тебе в пальцы на ноге! Ты даже охнуть не успеваешь, как сверкает вторая молния, а сразу за ней и третья.

А потом твоё сердце чуть не выпрыгивает от ужаса – раздаётся чьё-то бормотание:

- Магичить мать Мерлина! Где же гром?

- Кто здесь? – перепугано кричишь ты.

Исполинская вспышка молнии освещает пещеру, являя морщинистую старуху в фиолетовом бархате.

- Гость! – восклицает она, и тут же дневной свет сменяет тьму. – Поздравляю! – хихикает она. – Прошёл уже двести шестьдесят один год с тех пор, как кому-то удалось найти меня! Надеюсь, я не напугала тебя – я просто упражнялась в бурях. А то ведь за всю жизнь так и не удалось заставить гром заработать!

Открываешь было рот, чтобы поздороваться, но вместо слов из твоего горла раздаётся оглушительный раскат грома.

- Да это же гром! – восторженно визжит колдунья

Ты боишься ещё раз раскрыть рот.

- Не будь такой застенчивой, - ласково говорит колдунья. – Я хочу знать, что привело тебя.

Неуверенно чуть-чуть размыкаешь губы. Но грома больше нет, так что ты рассказываешь колдунье об отравленной воде в вашем колодце. Та качает головой:

- Жаль тебя разочаровывать, но я не могу очистить этот кошмар в вашем колодце. Вода – не моя стихия. Никогда не была, никогда не будет. Я ведь даже дождя не могу создать для моих грома и молнии!

Но ты не сдаёшься.

- А как насчёт единорогов? Вы знаете что-нибудь про них? – спрашиваешь колдунью. – Я слышала, они могут очищать воду.

Не успели слова сорваться с твоих губ, как ты видишь чудесного единорога, легко вышагивающего по пещере. Протягиваешь руку погладить его, но единорог внезапно исчезает.

- Всего лишь иллюзия, - объясняет колдунья. – Это максимум, что мне удаётся наколдовать вместо настоящего единорога. Увы, но воду такой не очистит.

- Но вы хоть раз видели настоящего единорога?

- Несколько раз, - говорит колдунья как о чём-то обыденном. – Вообще-то у нас в лесу живёт единорог.

- Вы можете сказать, где мне найти его?

Та качает головой.

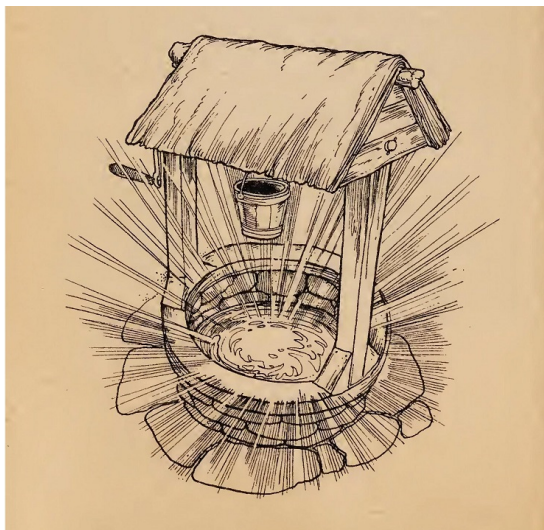
- Боюсь, что нет, но, наверное, я могу помочь тебе чем-то ещё. Прошу меня извинить, мне нужно проветриться. Мне всегда лучше думается, когда я ветер.

С изумлением глядишь, как колдунья перекидывает свою фиолетовую мантию через плечо и принимается вертеться волчком. Сначала она просто выглядит как бледно-лиловый торнадо, но затем «торнадо» исчезает, а пещеру наполняет холодный ветер. Он свистит и завывает, потом медленно сгущается фиолетовая тучка, из которой возникает колдунья.

- Есть! – восторженно объявляет она. – Я могу наложить одно из двух заклинаний, что помогут тебе отыскать единорога. Я могу наделить тебя силой разговаривать с животными, или я могу сплести тебе золотую сеть для поимки магических тварей. Выбирай!

Ответишь: «Я хочу разговаривать с животными» — (34)

Говоришь: «Не могли бы вы, пожалуйста, сделать мне золотую сеть» — (20)



- Дай мне попытаться наплакать Радугу Слез, - настаиваешь ты.

- Я тронута твоей добротой и отвагой. До восхода луны ещё несколько часов, - добавляет кобылка-единорог, посмотрев на небо. – Пока можешь отдохнуть.

Когда лес окутывает тьма, и луна стоит высоко, единорог бормочет:

- Пора.

Вызываешь в памяти каждую пережитую тобой неприятность, и по твоим щекам начинают струиться слёзы. Затем ты представляешь всевозможные несчастья, которые могут произойти в будущем. Ты уже безудержно рыдаешь, слёзы капают у тебя с носа и подбородка, промачивая твою рубашку. Плачешь столь усердно, что даже кашляешь, но ничего не происходит. Как бы ты ни рыдала, никакой радуги не появляется.

- Мне жаль, но не получается, - шепчешь единорогу.

- Разве можно винить тебя за попытку?

Кобылка-единорог кладёт голову тебе на колени. С приближением утра она начинает печально напевать. Песнь смерти пронзает тьму, проникая в сны людей по всей земле.

С первым проблеском зари голос единорога обрывается, и ты слышишь топот копыт. Не успеваешь даже задуматься, кто же это мог быть, как сквозь кусты прорывается ещё один единорог. Остановившись возле тебя, он опускает свой глянцевитый рог, касаясь им головы умирающей кобылки-единорога. Взгляды единорогов встречаются. Единорог на твоих коленях умиротворённо улыбается, затем в последний раз закрывает глаза.

Второй единорог поднимает голову и произносит:

- Спасибо, что оставалась с моей сестрой. Могу я чем-то тебе отблагодарить?


- Вообще-то, да, - говоришь ты и описываешь постигшую твою деревню беду.

- Забирайся мне на спину и показывай дорогу, - отвечает единорог.

Вцепившись в гриву, верхом на единороге скачешь по лесу в свою деревню.

Получено достижение "Водолей"

Конец

 (Если отсутствует «Обнаружено концовок/Слёзы и радость»: ✓«Слёзы и радость», «Найдено концовок:» +1), получено достижение «Водолей»

○ Если отсутствует 27 «Число концовок (из 27)/Найдено концовок:»:

Попробуйте спасти деревню ещё раз? — (24)

○ Если отсутствует 27 «Число концовок (из 27)/Найдено концовок:»: **Закончить**

игру — (48)

○ Если в наличии ровно 27 «Число концовок (из 27) /Найдено концовок:»: **Вы нашли все концовки в игре!** — (48)

15



- Давай проверим, а вдруг герцогиня позволит мне взять её рог, - говоришь Симону. – И потом, мне любопытно. Я никогда раньше не встречала герцогинь!

На сухих пыльных улицах Арраса царит шум толчеи людей и повозок. Ты никак не можешь надивиться на незнакомые зрелища и звуки, но тут ваша повозка останавливается перед зданием, огромнее которого ты в жизни не видела. Ты насчитываешь в нём четыре этажа!

Симон помогает тебе выбраться из повозки. Подходишь к торжественному стражнику у парадных дверей и говоришь:

- Я хочу увидеть герцогиню.

Окинув твою грубую одежду презрительным взглядом, стражник отвечает:

- Герцогиня отсутствует.

- Когда она вернётся?

Стражник хмуро бурчит, даже не удостоив тебя повторным взглядом:

- Не сегодня.

- Завтра?

В его глазах появляется раздражение:

- Герцогиня сама решает, когда она вернётся.

- Вы меня пустите подождать?

- Нет. Можешь подождать там, - стражник указывает на стоящую в нескольких шагах от двери каменную скамью.

Не зная, как быть, возвращаешься к Симону.

- Отвезти тебя в мастерскую ткача? Может, там тебе больше повезёт, - предлагает он.

Тебе хочется повидать город, да и кто знает, сколько герцогини не будет дома? Но быть может всё-таки стоит подождать, чтобы спросить её о роге единорога.

- Принимаешь предложение Симона и снова забираешься к нему в повозку — (40)
- Прощаешься с Симоном и ждёшь герцогиню — (37)

16

Эмиль выделяет тебе небольшой станок и вручает корзину белой пряжи.

- Магия гобелена во многом создаётся красителями, которыми ты окрасишь пряжу, прежде чем начать ткать. Я расскажу тебе, что и как, но растения для красителей ты должна собрать своими руками. Большинство этих растений тебе, наверное, знакомо, но о лунном корне знают немногие.

Эмиль протягивает тебе рисунок незнакомого растения.

- Лунный корень? Никогда о таком не слышала. Никто в моей деревне не красит им ткань.

Твои слова вызывают у Эмиля смех:

- Лунный корень столь редок, что им не красят даже королевские мантии. Видишь ли, это растение цветёт лишь под полной луной. К счастью для тебя, сегодня полнолуние.

Вечером ты отправляешься в растущий за городом лес, чтобы отыскать особую берёзовую рощу, в которой Эмиль посоветовал тебе поискать лунный корень. С восторгом обнаруживаешь там причудливые серебристые растения. Но как только ты наклоняешься за первым корнем, сквозь ветки с шумом пикирует грифон, нацелившись прямоком на драгоценное растение!

- Отважно вступаешь с грифоном в бой — (28)
- Ты прячешься и наблюдаешь, что будет делать грифон — (39)



- Благодарю, но я не могу поехать с тобой. Может в другой раз? – говоришь Симону.

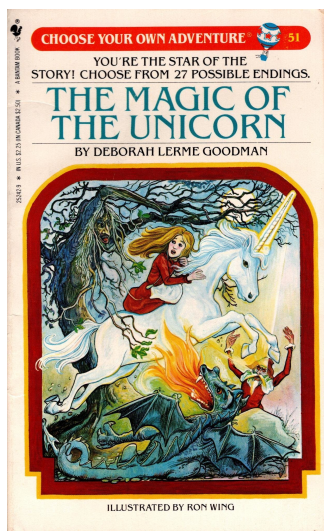
Машешь ему на прощанье рукой, и он уезжает дальше. Когда повозка скрывается из виду, ты сходишь с дороги и отправляешься в тенистый лес.

В душном воздухе ни ветерка, даже птицы умолкли. Единственный звук, который ты слышишь, углубляясь в лес, это хруст сухих листьев под твоими ногами. Прошагав так несколько часов, ты замечаешь несколько длинных серебряных нитей, запутавшихся в кусте. Подносишь находку к свету, пытаешься понять, то ли это тонкая нить, то ли волосок. Ничего подобного ты раньше не видела.

Оглядевшись по сторонам в поисках других серебряных нитей, ты замечаешь несколько отпечатков небольших копыт. Для лошади они слишком маленькие, а для оленя слишком угловатые. С замиранием сердца ты понимаешь, что отпечатки копыт и серебряные нити могут быть следами единорога!

Ищешь дополнительные следы, и с удивлением выясняешь, что отпечатки копыт ведут в одну сторону, а серебряные волосы в другую. Застываешь на перепутье, пытаешься решить, куда же пойти.


- Идёшь по следам копыт — (30)**
- Направляешься по пути с серебряными нитями — (56)**



Предисловие

Эта книга отличается от привычных тебе книг-игр. И дело не только в малых размерах (есть и небольшие книги-игры), а в самом принципе. Обычные, то есть классические книги-игры, по сути представляют собой облечённое в книжную форму приключение из ролевой игры – в них персонажу (то есть ТЕБЕ) всё время нужно выбирать, куда свернуть, на кого напасть, а с кем договориться, какой предмет взять, и что с ним сделать. Поэтому иногда их даже называют приключенческими или ролевыми книгами-играми (*adventure gamebook* или *role-playing gamebook*).

Книга, которую ты сейчас держишь в руках, основана на совсем других принципах. Она больше похожа на историю, в которой участвует герой (то есть ТЫ). Время от времени тут также надо делать выбор, только при каждом выборе история «разделяется», и дальше герой следует по одной из веток, практически не имея возможности перейти на параллельную. Поэтому книга имеет одно начало, как и классическая книга-игра, и множество несвязанных концовок, что делает её похожей на ствол дерева, переходящий в раскидистую крону. Такие книги иногда называют «ветвящимися» или «древовидными» (*branching* или *tree-like*).

○ **Вернуться к игре**,  на предыдущий параграф

- По рукам!

Протягиваешь торговцу рог единорога, получая взамен три волшебных опала. От самоцветов по твоей ладони распространяется покалывание.

- Как они работают? – спрашиваешь ты.

- Поднеси один опал ко лбу и произнеси вслух своё желание, - отвечает торговец.

Кладёшь два самоцвета в карман, а третий подносишь ко лбу. Закрыв глаза, шепчешь:

- Пожалуйста, сделай воду в нашем деревенском колодце чистой-пречистой.

Внутренним взором видишь, как мутная и вонючая вода очищается. Видишь, как ты зачёрпываешь свежей воды. Чувствуешь уверенность, что твоё желание исполнилось.

Открыв глаза, видишь, что торговец уже забрался в седло.

- Удачи! – кричит он и уезжает с рогом единорога.

Взяв второй опал, загадываешь, чтобы твои родители были живы. Мысленным взором видишь, как в твою деревню входит молодая пара. Ты точно знаешь, что это твои родители, пусть ты даже совершенно не помнишь их лиц. Тебе не терпится вернуться домой!

С нарастающим восторгом достаешь третий опал. Приложив его ко лбу, бормочешь:


- Пожалуйста, сделай так, чтобы односельчане пустили меня обратно в деревню.

У тебя вырывается вздох облегчения – ты неожиданно понимаешь, что соседи будут рады твоему возвращению.

Бережно прячешь опалы в карман и начинаешь долгий путь домой.

Получено достижение "Водолей"

Конец

 (Если отсутствует «Обнаружено концовок/Чудеса камней»: ✓«Чудеса камней», «Найдено концовок:» +1), получено достижение «Водолей»

○ Если отсутствует 27 «Число концовок (из 27)/Найдено концовок:»:

Попробуйте спасти деревню ещё раз? — (24)

○ Если отсутствует 27 «Число концовок (из 27)/Найдено концовок:»: **Закончить игру — (48)**

○ Если в наличии ровно 27 «Число концовок (из 27)/Найдено концовок:»: **Вы нашли все концевки в игре! — (48)**



- Я уже несколько столетий не плела подобных сетей, - предупреждает колдунья. – Надеюсь, у меня получится.

Она бросает какие-то травы в висящий над огнём котёл.

- Кровь грифона, чешуйки дракона, - декламирует она, добавляя ингредиенты. – И ресница единорога.

Колдунья помешивает варево, посыпая его золотым порошком. Затем она окунает в блестящее зелье пару вязальных спиц. И прямо на твоих удивленных глазах она споро сплетает сверкающую сеть.

- Готово, - колдунья вздыхает. – Будь внимательна, когда пользуешься ею. Эта сеть может поймать любое волшебное существо, не только единорога.

Колдунья выводит тебя из своей пещеры. Увидев, что на улице уже глубокая ночь, она спрашивает:

- Ты уверена, что хочешь начать поиски прямо сейчас? Можешь вернуться со мной в пещеру и приступить к делу со свежими силами утром.

- Спасибо вам за всё, - благодаришь ты. – Но я думаю, тут достаточно лунного света, чтобы видеть, куда я иду.

Помахав на прощанье рукой, отправляешься в лес. Шагая посреди густых сосен, вспоминаешь, что так и не спросила колдунью, как же пользоваться сетью. Надо соорудить из неё ловушку, или попытаться набросить на единорога, когда его найдёшь?

Решаешь, что это прекрасное место, чтобы устроить ловушку — (31)

Думаешь, что лучше сперва найти единорога, а потом воспользоваться сетью — (54)



- Мне нужен именно волшебный рог, а не сам единорог, - отвечаешь сове. – Я хочу встретиться с чернокнижником.

- Следу-хуу-й за мной!

Сова ведёт тебя по высохшему из-за засухи руслу ручья. Прошагав несколько миль, ты замечаешь мерцание костра. Прищурившись, с трудом различаешь небольшую фигурку, пляшущую вокруг костра.

- Это чернокнижник?

- Тише, не шу-хуу-ми! – одёргивает тебя сова. – У-хуу него нечеловечески острый слу-хуу-х и зоркость!

Когда ты приближаешься достаточно, чтобы как следует его рассмотреть, от страха твой живот буквально скручивает в узел. Глаза чернокнижника светятся в темноте красным, а его ликующие завывания наполняют твоё сердце ужасом.

- Что ж, полагаю, мне нужно просто спросить его, не одолжит ли он мне рог единорога, - шепчешь сове свой план.

- Сколько раз ну-хуу-жно повторять? Его не назовёшь добросердечным. Просто потому-хуу, что у-хуу него и сердца-то нет.

- Он не намного крупнее меня. Может, я сумею к нему подкрасться и повалить его на землю? – предлагаешь ты. – Тогда я схвачу рог и убегу, пока он не встал.

Вот только ты совсем не чувствуешь той уверенности, с какой всё это озвучиваешь.

- Ты у-хуу-веренна? Чернокнижник, не раздумывая, прибегнет к чарам, чтобы победить, - предупреждает сова.

Решаешь договориться с чернокнижником — (49)

Думаешь, что достаточно сильна, чтобы побороть чернокнижника — (35)



- Люблю я это зелье детства, - радостно говорит колдунья. – В детстве я его частенько варила. Когда мои братья или сёстры мне досаждали, я могла их просто превратить в младенцев. Ха, да один мой брат отмечал свой первый день рожденья двенадцать раз!

Ты вежливо смеёшься, но на душе у тебя беспокойно – нужно спешить обратно к единорогу.

Колдунья роется в своих корзинах с припасами:

- Мне нужна шкура чёрной змеи, толчёные скорлупки яиц, и кое-что ещё. Но вот что? Ах, да – вот эти сушёные цветы, гипсолюбка. Знаешь, англичане их зовут «дыхание ребёнка». Отлично, я готова.

- А разве мы не возьмём фонарь? – спрашиваешь ты.

- Нет нужды. Я превращу нас обоих в ветер.

Колдунья берёт тебя за руку, и не успеваешь ты и глазом моргнуть, как становишься порывом ветра, несущимся сквозь тьму.

- Налево, мимо этих скал, - направляешь колдунью.

В считанные минуты вы уже там, и снова в человеческом облике.

- Я уже не надеялась, что ты успеешь вовремя, - облегчённо улыбается единорог.

- Твои волнения позади, - говорит колдунья.

Она объясняет суть своих чар и смешивает волшебную микстуру.

- Готово, ты должна это выпить, - говорит она единорогу.

Затаив дыхание, смотришь, как кобылка-единорог лакает зелье. И почти сразу же её рог отрастает, а сама она уменьшается.

- Чувствую себя отлично! – восклицает единорог тонким певучим голоском. – Я знаю, что моему рогу хватит могущества очистить ваш колодец, но должна признать, я боюсь. Пока ноги не станут длиннее, я буду лёгкой добычей для чернокнижника.

- Я позабочусь о тебе! – горячо предлагаешь ты. – Ты можешь жить со мной и будешь моим товарищем.

Единорог благодарно тычется носом.


- Я надеялась, что ты это скажешь.

После того, как кобылка-единорог очистила воду в вашем колодце, селяне признали её символом деревни. До конца твоей жизни она оставалась с тобой.

Получено достижение "Водолей"

Получено достижение "Спасла единорога"

Конец

 (Если отсутствует «Обнаружено концовок/Экстремальное омоложение»: ✓«Экстремальное омоложение», «Найдено концовок:» +1), получено достижение «Водолей», получено достижение «Спасла единорога»

Если отсутствует 27 «Число концовок (из 27)/Найдено концовок:»: **Попробуйте спасти деревню ещё раз? — (24)**

Если отсутствует 27 «Число концовок (из 27)/Найдено концовок:»: **Закончить игру — (48)**

Если в наличии ровно 27 «Число концовок (из 27)/Найдено концовок:»: **Вы нашли все концовки в игре! — (48)**

23

Все три дня, что вы едете по лесу в Аррас, ты внимательно высматриваешь хоть какие-то следы единорога. Уже в пригородах Арраса ты сообщаешь Симону о своих поисках единорога.

- Хорошо, что ты сказала, - говорит он. - Мне известно, что у герцогини Аррасской есть рог единорога. Она держит его под рукой на случай, если кто-то попытается отравить её вино. Я слышал, она окунает рог в свой кубок, прежде чем отпить из него. Быть может, герцогиня одолжит тебе свой рог?

- Идея хорошая, - отвечаешь ты. - Но неужели ты и впрямь думаешь, что герцогиня позволит мне взять её рог?

- Это вряд ли, - соглашается Симон. - А ещё я слышал, что в Аррасе есть ткач гобеленов, который много знает о магии единорогов. Вот он, может, и захочет помочь тебе.

Решаешь попросить герцогиню одолжить тебе её рог единорога — (15)

Просишь Симона отвести тебя к ткачу — (40)



Лето 1507 выдалось исключительно засушливым по всей Фландрии. В лесах полыхают пожары, урожай жухнет, а звери падают от жажды. Но тяжелее всего твоей родной деревушке. Всего лишь на прошлой неделе, когда ты пошла проверить иссякающий источник воды, ты обнаружила дохлую крысу, плавающую в колодце, от которого зависит вся ваша деревня. После этого вода испортилась и стала непригодна для питья. Бочки с дождевой водой практически опустели, а все попытки выкопать новый колодец не увенчались успехом.

Как-то утром, прополов поле, доставшееся тебе от умерших десять лет назад родителей, ты отправляешься к Мэри-Клер. Это самая старая жительница в деревне, а кроме того она твой близкий друг.

- Поговаривают, что это может оказаться последнее лето в нашей жизни, - печально говоришь ты. – Во всех окрестных деревнях слишком мало воды, чтобы поделиться с нами. И нет смысла продолжать попытки выкопать новый колодец. Как жаль, что я ничегошеньки не могу поделать!

○ Мэри-Клер поднимает голову от своего вязания. — (50)

25

- Я могу как-нибудь помочь тебе? – спрашиваешь кобылку-единорога.

Та вздыхает.

- Есть лишь один способ для тебя спасти меня, и всё равно я не уверена, что это сработает.

- Скажи мне, что это за способ!

- Когда тысячи слезинок соединяются с лунным светом, - объясняет единорог, - они образуют Радугу Слёз, которая для единорогов обладает особой целебной силой.

- Я сделаю её! – воодушевлённо восклицаешь ты.

- С твоей стороны было мило это предложить, но для радуги наверняка потребуется больше слёз, чем ты сможешь наплакать.

- Ты удивишься, сколько я наплакать! – настаиваешь ты.

- Понадобятся тысячи слезинок, - напоминает единорог.

- Я могу сбегать домой за друзьями, они тоже помогут, - предлагаешь ты, хотя на самом деле ты вовсе не уверена, что в деревне тебя хоть кто-нибудь послушает.

Единорог печально качает головой.

- Времени так мало. Помни, к рассвету я умру.

Решаешь сама наплакать Радугу Слёз — (14)

Решаешь привести друзей помочь плакать над единорогом — (58)



Возвращаешься к покоям, где видела перед этим герцогиню, и прячешься в коридоре за одним из огромных гобеленов. Терпеливо ждёшь, пока слух не сообщает тебе, что герцогиня покинула комнату. Осторожно заглянув в комнату, с облегчением видишь, что рог единорога по-прежнему лежит на столе. Не колеблясь больше ни секунды, хватаешь тяжёлый рог, выбегаешь в коридор, и врезаешься в самую герцогиню!

- Охрана! – кричит она.

Бросаешься удирать по извилистым коридорам дома герцогини, а по пятам за тобой гонится дюжина сердитых стражников. С ужасом понимаешь, что не можешь вспомнить дорогу наружу. Стоит ли бежать дальше, в надежде где-нибудь да отыскать выход, или лучше попытаться спрятаться от преследователей?

- Продолжишь бежать — (8)
- Спрячешься — (2)



- Я хочу осмотреть подвал, - говоришь брату Михаилу.

Он улыбается и отвечает.

- Тогда подожди, я принесу тебе фонарь и покажу дорогу.

Он отводит тебя в дальний угол церкви, где поднимает тяжелый люк в полу.

- Лестницы тут нет, - поясняет он, - потому что тут глубина взрослому по пояс. Тебе придётся спрыгнуть, а потом ползти.

- Пожелайте мне удачи! – говоришь ты, спускаясь в дыру.

Когда твои ноги касаются грунта, брат Михаил вручает тебе фонарь. Ты становишься на четвереньки, делаешь глубокий вдох, чтобы успокоиться, и зажигаешь фонарь. И только тогда ты замечаешь пауков! Тысячи, а может и миллионы этих тварей угнездились в густых полотнищах паутины, заполняющих всё пространство кроме узкого прохода.

Тебя бьёт дрожь отвращения, но ты заставляешь себя ползти по туннелю. Фонарь бросает зловещие тени на паутину. Под твоими щиколотками шныряют пауки. И в довершение всего тебе кажется, что ты слышишь слабое журчание воды.

И тут как раз на тебя пикирует летучая мышь. Прижимаешься к земле, торопливо прикрывая голову руками. Мышь пронесится над тобой, затем летит напрямик сквозь завесу паутины, пробивая новый туннель.

Направляешь свет фонаря в этот новый проход, но видишь там одну лишь темноту. Тебе хочется последовать за летучей мышью, чтобы выяснить, не приведёт ли она тебя к колдунье, но также тебе охота узнать, что тут может журчать.


Последовать за летучей мышью — (46)

Продолжаешь ползти по старому туннелю — (61)



Отчаянно размахиваешь руками в попытке отпугнуть грифона. Ничуть не испугавшись, тот глубоко впивается когтями тебе в руку. Стараясь не обращать внимания на боль, здоровой рукой ты отважно пытаешься освободиться из когтей. Собрав остаток сил, стряхиваешь зверя, но теряешь равновесие и падаешь на лунный корень. Последнее, что ты видишь, это блестящие когти грифона перед самым твоим лицом.

Конец

 (Если отсутствует «Обнаружено концовок/Добыча для грифона»: ✓«Добыча для грифона», «Найдено концовок:» +1)

○ Если отсутствует 27 «Число концовок (из 27)/Найдено концовок:»:

Попробуйте спасти деревню ещё раз? — (24)

○ Если отсутствует 27 «Число концовок (из 27)/Найдено концовок:»: **Закончить игру — (48)**

○ Если в наличии ровно 27 «Число концовок (из 27)/Найдено концовок:»: **Вы нашли все концовки в игре! — (48)**

29

Твоё появление заставляет брата Михаила отвлечься от подсвечника, который он как раз начищал:

- Ой, я как раз думал, что мне не помешает чья-нибудь компания. Что привело тебя, чадо?

- Я ищу колдунью, - и ты рассказываешь о загадке и своей версии ответа.

Брат Михаил поглаживает подбородок.

- Не думаю, что хоть кому-то приходило в голову, что речь в загадке идёт о кладбище или колокольне, так что ты вполне можешь быть на верном пути.

- Но в третьей строчке сказано «нетопырь взмахнёт крылом», - добавляешь ты. – Вы когда-нибудь видели здесь летучих мышей?

- Множество! – восклицает священник. – По ночам они летают вокруг колокольни. И ещё я слышал, как они шебуршатся в подвале, хотя сам я ни разу туда не спускался.

- Я и не знала, что под церковью есть подвал.

- Скорее это подпольный лаз, но он слишком низкий, чтобы от него был толк, - объясняет брат Михаил. – Вдобавок, он кишит пауками, так что никто не стремится туда спускаться. И если так подумать, то для колдуньи это будет отличное место, чтобы спрятаться. Будь я посмелее, я бы поискал там.

Проверить подвал было бы здорово, но возможность угодить в паутину, полную пауков, тебя совершенно не радует. Также ты напоминаешь себе, что в загадке сказано о высоте и глубине, а подвал под это описание подходит вдвое меньше, чем колокольня.

Исследовать подвал — (27)

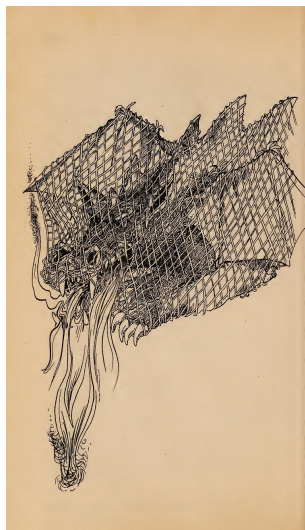
Лучше выбрать колокольню — (57)

30

Следы копыт выводят тебя на небольшую поляну. Там ты видишь маленькую белую лошадку, пощипывающую дикие цветы. Животное поднимает голову и секунду смотрит на тебя, после чего срывается в дикий галоп. Ты не знаешь, что и подумать – была ли это обычная лошадь или некое более волшебное существо?

Бежишь за животным — (9)

Разворачиваешься и следуешь за серебряными нитями — (38)




Пристраиваешь волшебную сеть между низко свисающими ветвями двух сосен. Один уголок сети спускается на землю, чтобы за него зацепилось копыто единорога, от чего остальная сеть свалится на ничего не подозревающее существо. Очень хитрая ловушка, как на твой взгляд, но не хватает вкусной приманки, чтобы привлечь единорога.

Ты бродишь по освещённому луной лесу и пытаешься сообразить, что же любят единороги. Пьянящий аромат жимолости наводит тебя на мысль, что сладкий цветочный нектар послужит соблазнительной приманкой. Нарвав охапку жёлтых цветков, разбрасываешь их под сеть. С глубоким удовлетворением от хорошо проделанной работы прячешься в зарослях папоротников неподалёку, чтобы наблюдать и ждать. Время в темноте тянется медленно. И как ты ни крепились, в конце концов, ты крепко засыпаешь.

Спустя несколько часов ужасный визг вырывает тебя из сновидений. Бежишь к ловушке. К огромному своему ужасу, ты видишь запутавшегося в волшебной сети вовсе не единорога, а разъярённого дракона! Нужно поскорее снять сеть с монстра, иначе единорога просто нечем будет ловить.

Но когда ты приближаешься к сети, дракон выдыхает испепеляющее пламя. Твоё тело моментально охватывает огонь. Пытаешься сбить пламя, катаясь по земле, но в считанные секунды огонь распространяется на всё вокруг тебя. К утру от леса остаётся лишь покрытая угольками равнина.

Конец

 (Если отсутствует «Обнаружено концовок/Неудачно поохотилась на дракона»: ✓«Неудачно поохотилась на дракона», «Найдено концовок:» +1)

○ Если отсутствует 27 «Число концовок (из 27)/Найдено концовок:»:

Попробуйте спасти деревню ещё раз? — (24)

○ Если отсутствует 27 «Число концовок (из 27)/Найдено концовок:»: **Закончить игру — (48)**

○ Если в наличии ровно 27 «Число концовок (из 27)/Найдено концовок:»: **Вы нашли все концовки в игре! — (48)**



- Круг желаний нужно делать ночью, - говорит Эмиль. – Тебе понадобятся все твои силы, поэтому до самого захода солнца тебе лучше отдохнуть.

Вечером Эмиль уводит тебя из города на освещённую луной лесную поляну. На ней выложен широкий круг из множества камушков.

- Встань в круг, - говорит Эмиль.

Холодок пробегает по твоей спине, когда ты занимаешь место в центре круга.

- Подумай обо всём, чего только желало твоё сердце, и отринь это желание, - наставляет Эмиль.

- Отринуть?

- Да. Проговори его вслух и убеди себя, что ты больше этого не желаешь. Продолжай так до тех пор, пока последнее желание не покинет твоё сердце.

- Не так уж это и трудно, - облегчённо восклицаешь ты.

Эмиль не отвечает. Немного подумав, ты произносишь:

- Я больше не хочу иметь собственную лошадь.

И как только слова срываются у тебя с губ, один из камней в кругу вспыхивает и начинает сверкать как бриллиант.

- Я больше не хочу вырасти высокой.

Второй камень начинает светиться, и ты понимаешь, что отныне твой рост не имеет для тебя значения.

Проходят часы, и ты отринула уже сотни желаний, но круг всё ещё освещён не полностью.

- Давай, - подбадривает Эмиль. – Теперь самая трудная часть.

Делаешь глубокий вдох:

- Меня не волнует гибель урожая. Я больше не хочу быть здоровой. Я больше не хочу, чтобы мои родители были живы.

Называешь ещё и ещё желания, пока не остаётся всего два камня. Ты так вымоталась, что тебе с трудом удаётся придумать хоть одно желание.

- Ладно, - вздыхаешь ты. – Я больше не хочу спасти мою деревню от засухи.

- Отлично, - говорит Эмиль. - Осталось всего одно.

- Это всё, - настаиваешь ты. – У меня больше нет желаний.

- Нет, есть ещё одно.

- Нету.

- Твоя жизнь, - напоминает Эмиль. – Отринь своё желание жить.

Но хотя ты и чувствуешь странную опустошённость, твоё желание жить остаётся сильным. Ты не уверена, что сможешь вырвать его из своего сердца.

Отказываешься расстаться с этим последним желанием — (33)

Решаешься отринуть свою тягу к жизни — (52)

33

- Не выйдет. Я не могу отринуть мою тягу к жизни, - отвечаешь ты.

Собираешься покинуть светящийся круг, но Эмиль кричит:


- Стой! Ты не можешь покинуть круг сейчас!

Но слишком поздно. Твоя нога касается земли за кругом, и ты внезапно исчезаешь во вспышке молнии. Эмиль зажимает уши руками, защищая слух от оглушительных раскатов грома. С ночного неба хлещет дождь, заливая лес, город и всю Фландрию, включая твою иссушенную деревню.

Повсюду люди выбегают на улицу с ведрами и мисками. Они поднимают лица к долгожданному дождю. Но вот тебе не достаётся ни капельки, потому что ты исчезла навеки.

Получено достижение "Водолей"

Конец

 (Если отсутствует «Обнаружено концовок/Исчезла под дождём»: ✓«Исчезла под дождём», «Найдено концовок:» +1), получено достижение «Водолей»

Если отсутствует 27 «Число концовок (из 27)/Найдено концовок:»:

Попробуете спасти деревню ещё раз? — (24)

Если отсутствует 27 «Число концовок (из 27)/Найдено концовок:»: **Закончить игру — (48)**

Если в наличии ровно 27 «Число концовок (из 27)/Найдено концовок:»: **Вы нашли все концовки в игре! — (48)**

Колдунья зачёрпывает из корзины пригоршню бурых хлопьев:

- Даже если и не получится найти единорога, ты всё равно неплохо проведёшь время, общаясь с остальными животными, - говорит она.

- Что это? – спрашиваешь ты

- Уши и языки двенадцати существ.

Ты с отвращением отворачиваешься, а колдунья кладёт хлопья в чашу и перетирает их в порошок.

- Готова? – и колдунья аккуратно помещает ложечкой порошок в каждое твоё ухо. – Открой рот. Волноваться не стоит. Это всё растворится, и ты даже не почувствуешь вкуса, - она делает мазок тебе под языком. – Да ты даже не почувствуешь, что там что-то есть!

- Как я узнаю, что это работает?

- А ты попробуй! Позови мою летучую мышь, - предлагает колдунья.

- Летучая мышь! Эй, летучая мышь! – кричишь ты, чувствуя себя глуповато.

Но через несколько секунд зверёк спархивает к тебе и пищит:

- Ты звала?

- Пожалуйста, отведи меня в лес.

Ты благодаришь колдунью, а затем вслед за мышью покидаешь пещеру и идёшь через холмы к границе освещённого луной леса. Там ты прощаешься с летучей мышью.

Услышав шорох в ветвях над собой, окликаешь:

- Привет?

Из темноты, напугав тебя, вниз слетает сова и устраивается у тебя на плече.

- Ты, должно быть, дру-хуу-г колду-хуу-ньи, - ухает она.

- Да, так и есть. Колодец в моей деревне отравлен, потому я ищу единорога, чтобы очистить воду.

- Тебе надо решить, ну-хуу-жен ли тебе один лишь рог или сам единорог, - говорит сова.

- Почему?

- Сегодня днём чернокнижник отсёк рог единственному-хуу единорогу-хуу, которого я знаю. Не у-хуу-верена, обладает ли чарами единорог без рога, но бью-хуу-сь об заклад, рог не сделает чернокнижника ни капельки добрее. Этот аспид по своей воле ни за что не отдаст тебе своё новое сокровище. Я могу-хуу отвести тебя к единорогу-хуу либо чернокнижнику-хуу, но и тот, и дру-хуу-гой может оказаться для тебя бесполезным.

Отвечаешь: «Пожалуйста, отведи меня к единорогу» — (36)

Ты настроена получить волшебный рог от чернокнижника — (21)

- Я намерена с ним сразиться, - говоришь сове. – Это единственный способ добыть рог единорога.


Ты ползком сокращаешь расстояние до костра, затем приседаешь за деревом. Осторожно выглянув из-за ствола, находишь взглядом рог единорога рядом с дрыгающимися ногами чернокнижника.

С неожиданной для тебя самой силой бросаешься чернокнижнику на спину. Тот спотыкается, чуть не падает на землю, но быстро восстанавливает равновесие и перебрасывает тебя через голову. Ты сильно бьёшься о землю. Чернокнижник грубо вздёргивает тебя на ноги. Крепко ухватив тебя за руки, он пристально глядит в твои глаза. И вот ты уже лихорадочно отплясываешь, загипнотизированная огнём в его красных глазах.

Чернокнижник несколько раз медленно моргает, и на тебя наваливается необоримая сонливость. Ты едва можешь удерживать глаза открытыми, что уж тут говорить о пляске. Последнее, что ты слышишь, прежде чем сон одолеет тебя, как чернокнижник шепчет тебе на ухо:

- Приятных снов, глупый пострелёнок. У тебя будет пять сотен лет для сна.

Конец

 (Если отсутствует «Обнаружено концовок/Спящая красавица»: ✓«Спящая красавица», «Найдено концовок:» +1)

○ Если отсутствует 27 «Число концовок (из 27)/Найдено концовок:»:

Попробуйте спасти деревню ещё раз? — (24)

○ Если отсутствует 27 «Число концовок (из 27)/Найдено концовок:»: **Закончить игру — (48)**

○ Если в наличии ровно 27 «Число концовок (из 27)/Найдено концовок:»: **Вы нашли все концовки в игре! — (48)**

Сова хлопает крыльями.

- К единорогу-хуу!

Ты торопишься за совой, спотыкаясь о корни и продираясь сквозь колючие кусты.

- Помедленнее! – кричишь ты. – Я не вижу в темноте так хорошо, как ты!

- Лю-хуу-ди! – презрительно ухает сова. – Почему-хуу бы тебе не поспать сейчас, а к единорогу-хуу мы отправимся у-хуу-тром?

- Отличная идея, - отвечаешь ты.

Сворачиваешься калачиком у подножия дуба и вскоре улываешь в глубокий сон без сновидений.

Когда ты просыпаешься утром, сова уже сидит у тебя на плече.

- Как здорово, что ты предложила мне отдохнуть, - говоришь ты, потягиваясь со сна. – Чувствую себя просто отлично!

- Хорошо. Теперь, поспешим. Можешь поесть по дороге ягод.

Вслед за совой шагаешь по залитому солнцем лесу. И пусть ты знаешь, что единорог лишился рога, ты чувствуешь уверенность, что сумеешь отыскать способ очистить колодец.

- Быть может, единорог мне скажет, где найти другого единорога, у которого ещё есть рог, - счастливо болтаешь ты. – Готова поспорить, единорог просто обязан знать все способы очистить воду.

Вскоре приходишь к небольшой полянке. Множество лесных существ столпились вокруг лежащего на земле единорога.

- У-хуу, нет! – стонет сова.

- Что не так? – спрашиваешь ты. – Единорог спит? Так я подожду.

Животные оборачиваются взглянуть на тебя.

- Ты опоздала, - говорит белка. – Единорог умер.

Конец

 (Если отсутствует «Обнаружено концовок/Опоздала!»: ✓«Опоздала!», «Найдено концовок:» +1)

○ Если отсутствует 27 «Число концовок (из 27)/Найдено концовок:»:

Попробуйте спасти деревню ещё раз? — (24)

○ Если отсутствует 27 «Число концовок (из 27)/Найдено концовок:»: **Закончить игру — (48)**

○ Если в наличии ровно 27 «Число концовок (из 27)/Найдено концовок:»: **Вы нашли все концовки в игре! — (48)**

37

Симон уезжает, и следующие несколько часов ты проводишь, осматривая окрестности. В сумерках возвращаешься к дому герцогини и ложишься спать, свернувшись на твёрдой каменной скамье.

Просыпаешься утром совершенно не в духе. Выспаться толком не удалось, а урчание в животе напоминает, что завтрака, скорее всего, не будет. И тут твоё внимание привлекает приближающаяся процессия из роскошных карет, запряжённых ухоженными лошадьми. Кorteж останавливается перед домом, и стражники у дверей вытягиваются во фронт.

Видишь, как слуги помогают выйти из самого богато украшенного экипажа элегантно одетой женщине. Она оглаживает свою бархатную мантию, блеснув на солнце браслетом с драгоценными камнями, и входит в дом. Слуги принимаются разгружать остальные повозки, занося тяжёлые деревянные сундуки, рулоны парчовой ткани и – твоё сердце на миг замирает в груди – длинный, сверкающий рог, длиной чуть ли не в твой рост.

○ Это может быть только рог единорога! — (41)

38

Как ты ни стараешься идти по своим следам, но больше нигде не видно ни единой серебряной нити. Потратив на поиски несколько часов, останавливаешься у небольшого пруда попить воды. Но увы – на поверхности плавает толстый слой пены, пить такую воду никто не станет. Страдая от жажды и усталости, садишься на берегу пруда отдохнуть.


Пытаешься сообразить, как быть дальше. Тем временем ты срываешь стручок с какого-то растения – раньше ты таких точно не видела. Раскрываешь стручок и лениво бросаешь семена одно за другим в затхлый пруд. Моргаешь, не веря своим глазам – в пене появляется просвет!

Быстро срываешь ещё стручок и высыпашь семена в пруд. Потрясённо глядишь, как вода становится такой чистой, что видно дно. Делаешь пробный глоток – вода свежайшая. Задыхаясь от восторга, срываешь все странные стручки, что можешь найти.

Узнав, что ты можешь очистить воду, селяне принимают тебя обратно. Сохраняя в тайне место, где растут стручки, ты со временем заработала неплохое состояние, очищая и другие колодцы таинственными семенами. Вскоре твои семена заменили единорожьи рога как самый надёжный метод очистки воды.

Получено достижение "Водолей"

Конец

 (Если отсутствует «Обнаружено концовок/Ботаник-фильтратор»: ✓«Ботаник-фильтратор», «Найдено концовок:» +1), получено достижение «Водолей»

○ Если отсутствует 27 «Число концовок (из 27)/Найдено концовок:»:»:

Попробуете спасти деревню ещё раз? — (24)

○ Если отсутствует 27 «Число концовок (из 27)/Найдено концовок:»: **Закончить игру — (48)**

○ Если в наличии ровно 27 «Число концовок (из 27)/Найдено концовок:»: **Вы нашли все концовки в игре! — (48)**

Проворно ныряешь в самую гущу малинника, откуда можно безопасно наблюдать за грифоном. Зверь обнюхивает растения и принимается уплетать их с пугающей быстротой.

Нужно как-то помешать грифону сожрать все лунные корни, иначе придётся ждать целый месяц, пока они снова не зацветут. Пытаясь сообразить, что же делать, ты машинально суёшь в рот ягоды с куста. Их сладкий вкус подсказывает тебе план.

Набрав полные пригоршни самых спелых ягод, ты осторожно выкладываешь их на землю в виде дорожки от кустов малинника до берёзовой рощи. Грифон настолько поглощён, э, поглощением лунного корня, что совершенно не замечает тебя.

Как следует прицелившись, бросаешь ягоду в сторону грифона. Зверь охотно её заглатывает и осматривается в поисках добавки. Бросаешь вторую ягоду, и грифон её склёвывает. Продолжаешь бросать ягоды таким образом, чтобы каждая последующая приземлялась всё ближе к твоей дорожке. Когда грифон обнаруживает саму дорожку из малины, ты приседаешь за кустом. Увлёкшись ягодами, грифон уходит всё дальше от лунного корня.

○ **Затаив дыхание, ты быстро собираешь оставшиеся растения. — (47)**



Ты едешь по городу, с любопытством глаза, как вокруг суетятся горожане в модных, но пыльных одеждах. Наконец, повозка останавливается у гобеленной мастерской. Симон отводит тебя в большую ярко освещённую комнату, уставленную станками, на которых ткются самые разные картины. Ты отлично знаешь, как ткать обычную материю, но вот гобеленов никогда прежде не видела.

- Эти гобелены повесят в замке короля! – сообщает тебе Симон.

Вы подходите к станку, на котором несколько ткачей создают огромный гобелен, изображающий рыцаря.

- Мне нужен ткач по имени Эмиль. Кто-нибудь знает его? – спрашивает Симон.

Один из ткачей улыбается и тычет себя в грудь.

- Ты его нашёл.

Симон подталкивает тебя вперёд.

- Я хочу найти единорога, - объясняешь ты. – Вода в нашем деревенском колодце испорчена, и если её не очистить, этого лета нам не пережить. Мне говорили, что прикосновение рога единорога очистит воду.

- Ты пришла по адресу, - говорит Эмиль.

Прощаешься с Симоном, и Эмиль отводит тебя в сторонку.

- Я знаю два решения твоей проблемы, но лёгкими их не назовёшь, - поясняет Эмиль. – Я слышал, можно получить единорога, выполнив ритуал, который называется «Круг желаний». Однако ритуал очень сложный и может оказаться для тебя мучительным. Другой способ очистить ваш колодец – соткать волшебный гобелен, и я могу показать тебе, как это делается. Но на это уйдёт целый месяц. Просто помести готовый гобелен внутрь колодца, и вода очистится.

Тебя пугают муки, связанные с Кругом желаний, но времени в обрез. А сможет ли твоя деревня продержаться целый месяц, пока ты ткёшь волшебный гобелен?

Говоришь: «Пожалуйста, расскажите, как совершить обряд Круга желаний» — (32)

Решаешь соткать волшебный гобелен — (16)

Дождавшись, пока оба стражника не отвлекутся почесать языки, ныряешь в толпу слуг и подхватываешь один из множества сундуков. Стараешься не слишком глазеть по сторонам, но от великолепия внутреннего убранства у тебя просто дух захватывает. Проходя мимо одной из комнат, мельком видишь внутри герцогиню, потягивающую вино. Рог единорога лежит возле неё на столе. Сгружаешь сундук на пол иходишь в комнату.

Низко поклонившись герцогине, говоришь:

- Прошу извинить мою дерзость, но я проделала долгий путь, чтобы просить вас о милости.

- Убирайся отсюда! – приказывает тебе герцогиня.

- Прошу, выслушайте меня, - настаиваешь ты. – Я всего лишь хочу одолжить у вас рог единорога. Моей деревне нужна ваша помощь!

Герцогиня холодно глядит на тебя.

- Мне-то что за печаль.

- Обещаю, я верну рог, - не сдаёшься ты.

- Сама уйдёшь, или мне позвать стражу, чтобы тебя выпроводили?

○ Герцогиня ставит кубок на стол. — (45)



Улыбнувшись, Эмиль хлопает тебя по плечу.

- Я обучу тебя таким высотам мастерства, что даже королева станет покупать твои гобелены! Давай найдём посыльного, чтобы отправить волшебный гобелен в твою деревню.

Вскоре ты становишься достаточно искусной, чтобы работать даже над самыми затейливыми гобеленами. Дни летят быстро, и вечерами, когда ты шагаешь по суетливым улицам Арраса в компании своих новых друзей из мастерской, ты часто думаешь, что по-настоящему счастлива. Но иногда, перед тем как уснуть, ты вспоминаешь родимую деревню. Никто из твоих односельчан не умеет ни читать, ни писать, так что не удивительно, что от них нет никаких вестей, но тебя продолжают грызть сомнения, а подействовал ли волшебный гобелен?

Однажды, уже на исходе зимы, у мастерской останавливается коробейник Симон с добрыми вестями.

- Твой гобелен спас деревню, совершенно верно! – говорит он тебе. – Все в порядке, хотя и скучают по тебе.


- Так обо мне до сих пор помнят? – говоришь ты, польщённая в душе.

- О тебе вспоминают каждый день, - заверяет тебя Симон. – Вообще-то, люди так тебе благодарны, что даже переименовали вашу деревню. Её назвали в твою честь!

Получено достижение "Водолей"

В твою честь названа родная деревня

Конец

 (Если отсутствует «Обнаружено концовок/В твою честь назвали родную деревню»: ✓«В твою честь назвали родную деревню», «Найдено концовок:» +1)

○ Если отсутствует 27 «Число концовок (из 27)/Найдено концовок:»:

Попробуйте спасти деревню ещё раз? — (24)

○ Если отсутствует 27 «Число концовок (из 27)/Найдено концовок:»: **Закончить игру — (48)**

○ Если в наличии ровно 27 «Число концовок (из 27)/Найдено концовок:»: **Вы нашли все концовки в игре! — (48)**



Твои руки нервно комкают золотую сеть, пока твоя голова ищет решение проблемы.

- Эврика! – кричишь ты, случайно опустив взгляд на сеть.

И не сказав больше ни слова, бросаешься бежать по лесу с развевающейся за спиной подобно парусу сетью. Топая ногами и колотя нависающие ветви, ты шугаешь спящих птиц. И когда те очумело взмывают в воздух, их крылышки запутываются в волшебной сети. С каждой пойманной птичкой сеть увеличивается, вскоре их там уже сотни, если не тысячи.

Едва волоча ноги, но с улыбкой до ушей возвращаешься к единорогу, буксируя огромное золотое облако чирикающих птиц.

- Плачьте! – приказываешь им. – Плачьте, чтобы спасти единорога и спастись самим!

Тебе так и не суждено узнать, то ли птицы поняли твою мольбу, то ли ужас от собственного пленения заставил их рыдать. Потрясённо глядишь, как в глазах колибри заблестели первые крошечные слёзки. Рыдают ласточки, по длинным клювам дятлов скатываются сверкающие слезинки.

- Получилось! – кричит единорог, перекрывая шум хлопающих крыльев и пронзительных криков птиц.

От луны до земли возносится величественная дуга радуги. Пенёк во лбу единорога медленно вырастает в длинный и глянцевитый рог, светящийся собственным светом. После чего тебе остаётся лишь выпустить птиц из золотой сети, и те разлетаются по всему лесу.

- Я обязана тебе жизнью, - говорит единорог. – Чем я могу отплатить тебе?

Ты столь потрясена свершившимся чудом, что на миг лишаешься дара речи.

- Мне было достаточно увидеть Радугу Слёз, но моей деревне нужна твоя помощь.


- Отведи меня туда, и я сделаю всё возможное, - отвечает единорог.

Повернувшись навстречу заре, вы шагаете к твоей деревне.

Получено достижение "Водолей"

Получено достижение "Спасла единорога"

Конец

 (Если отсутствует «Обнаружено концовок/Радуга слёз»: ✓«Радуга слёз», «Найдено концовок:» +1), получено достижение «Водолей», получено достижение «Спасла единорога»

○ Если отсутствует 27 «Число концовок (из 27)/Найдено концовок:»:

Попробуйте спасти деревню ещё раз? — (24)

○ Если отсутствует 27 «Число концовок (из 27) / Найдено концовок:»: **Закончить игру — (48)**

○ Если в наличии ровно 27 «Число концовок (из 27) / Найдено концовок:»: **Вы нашли все концовки в игре! — (48)**

44



Когда ты добираешься до кладбища, тебе жарко и хочется пить, хоть дорога и шла всё время под уклон. Присаживаешься в тени поникшего дерева, чтобы хоть немного охладиться. Провожая взглядом опадающие на землю иссушенные листья, ты размышляешь над второй строчкой загадки: «Где в высоте есть глубина».

Что может одновременно находиться высоко и глубоко? Оглядевшись по сторонам, видишь у дальнего края кладбища пологие склоны холмов. А ведь можно сказать, что раз вершины перемежатся подножиями, то холмы сочетают высоту с глубиной. Но тут звонит церковный колокол, отмечая полдень. Обернувшись, ты понимаешь, что церковная колокольня также подходит к загадке. Сама церковь стоит на дне низины, но колокольня возносится высоко над деревней.

○ **Идёшь к холмам — (4)**

○ **Идёшь в церковь — (29)**

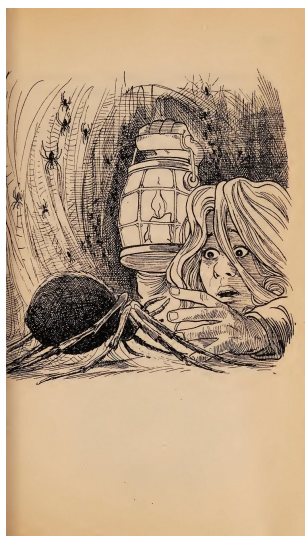
45

Понуро бредёшь к выходу, но в голову тебе невольно закрадываются мысли о краже рога единорога. Для спасения своей деревни ты готова почти на всё, но ты сомневаешься, что сможешь сбежать с таким крупным предметом как рог. И тебе даже думать не хочется, что может случиться, если тебя поймают!

Тут тебе на глаза попадается дверь с вырезанным на ней золотым солнцем. Что может быть за столь величественной дверью? И раз уж дверь слегка приоткрыта, заглядываешь внутрь. Комнату занимают многочисленные полки с аккуратно подписанными склянками и горшками. Прищурившись, видишь в посудинах какие-то порошки. Спрашиваешь себя, а вдруг какой-нибудь из этих порошков может очистить воду. Одна часть тебя рвётся забраться в комнату и всё осмотреть, но другая часть считает, что тебе следует сосредоточиться на том, как достать рог единорога.

- Открываешь дверь иходишь внутрь — (55)
- Решаешь украсть рог единорога — (26)

46



Пробираясь по узкому туннелю, проделанному летучей мышью, ты замечаешь, что проход идёт под уклоном вниз. Лаз становится настолько низким, что тебе приходится медленно ползти на животе. Произвивавшись, как тебе кажется, добрых полмили, ты понимаешь, что церковь осталась далеко позади.

Но тут туннель перед тобой преграждают плотные полотнища паутины. И ни следа летучей мыши. Ты прикрываешь глаза одной рукой, а другой отодвигаешь паутину. Опустив руку с лица, видишь, что на расстоянии всего ладони от тебя находится самый огромный паук из всех, что ты видела. Он даже крупнее крысы!

Гигантский паук прыгает на тебя! Забыв о низком потолке, забыв обо всём, кроме восьми волосатых лап, вцепившихся в твои плечи и лицо, ты резко выпрямляешься. Бьёшься головой о грунт над тобой, и в следующий миг туннель обваливается. И тебя, и вцепившегося в тебя мёртвой хваткой паука, погребает заживо под тоннами земли.

Этой ночью брат Михаил, призвав всё своё мужество, отправляется искать тебя, но его поиски не прольют ни капельки света на твоё исчезновение.

Конец

✎ (Если отсутствует «Обнаружено концовок/Встретилась с пауком»:
✓«Встретилась с пауком», «Найдено концовок:» +1)

○ Если отсутствует 27 «Число концовок (из 27)/Найдено концовок:»:
Попробуйте спасти деревню ещё раз? — (24)

○ Если отсутствует 27 «Число концовок (из 27)/Найдено концовок:»: **Закончить игру — (48)**

○ Если в наличии ровно 27 «Число концовок (из 27)/Найдено концовок:»: **Вы нашли все концевки в игре! — (48)**

47



На следующее утро Эмиль показывает тебе, как смешать лунный корень с остальными растениями, чтобы получить волшебные красители. Замачиваешь пряжу в красителе, время от времени помешивая, совсем, как ты красила пряжу дома. Поначалу получившиеся цвета выглядят удручающе обычными, но приглядевшись, обнаруживаешь блеск рубина у красной пряжи и аромат сосны у зелёной. А поднеся к уху синюю пряжу, ты слышишь шум бегущей воды.

Поскольку ты уже знаешь, как ткать обычную материю, то без труда понимаешь наставления Эмиля, как делать гобелен. И когда ты, наконец, начинаешь ткать, это оказывается даже легче, чем ты ожидала. Пряжа как будто сама направляет твои пальцы, самостоятельно создавая узор. В результате свой волшебный гобелен ты ткёшь почти в дюжину раз быстрее, чем Эмиль ткёт обычный.

Проходят дни, и уже понятно, что гобелен изображает единорога, танцующего в лесу при свете луны. Каждое утро, принимаясь за работу, ты видишь небольшие, но заметные изменения в фазе луны и позе единорога. Эмиль заверяет тебя, что на волшебных гобеленах изображения всё время изменяются.

Наконец, закончив ткать, ты срезаешь гобелен со станка и сворачиваешь его. Тебе не терпится своими глазами увидеть, как гобелен очистит вашу воду, но тебе также жаль расставаться с Эмилем. Ты успела привязаться к нему и остальным ткачам.

Когда ты прощаешься с Эмилем, тот говорит:

- Я хочу, чтобы ты осталась. Ты столь многому научилась, и мне нравится твоё общество.

Почему бы тебе не отправить гобелен домой с посыльным, а самой остаться с нами?

- Принимаешь предложение Эмиля — (42)
- Решаешь вернуться в деревню — (51)

48

Вот вы и закончили игру "Магия Единорога".


Если вам понравилось, обязательно поставьте "нравится" после игры. Вам это не сложно, а тем кто работал над игрой - приятно.

Если вам понравился такой стиль игры, попробуйте ещё поиграть в

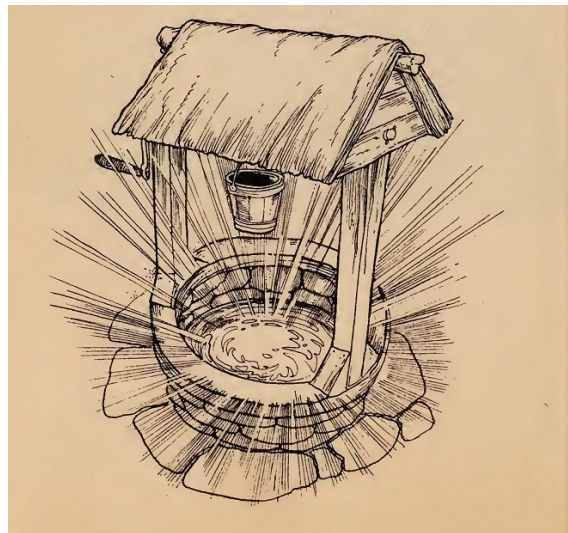
[Заклятие Зимнего волшебника](#)

Если отсутствует 27 «Число концовок (из 27)/Найдено концовок:»: В игре есть три достижения, если вы хотите хорошо изучить игру - соберите их все.

Если в наличии ровно 27 «Число концовок (из 27)/Найдено концовок:»: **Вы нашли все 27 концовок этой игры, поздравляем со сложным достижением "Любознательная"!**

 (Если в наличии ровно 27 «Число концовок (из 27)/Найдено концовок:»: получено достижение «Любознательная»)

49



- Я попрошу чернокнижника одолжить мне рог единорога, - объявляешь свой план, безнадежно пытаешь унять дрожь в руках.

- У-хуу-дачи! – желает сова. – Я подожду-хуу здесь.

Подходишь к костру поближе и окликаешь:

- Привет!

Чернокнижник резко обрывает свой пляс. Он подходит к тебе, не сводя своих пылающих красных глаз с талисмана Мэри-Клер. Ты медленно протягиваешь руки ладонями вверх,

показывая, что у тебя нет оружия. Чернокнижник настороженно тебя осматривает, затем пожимает тебе руку. Стараешься не вздрогнуть от прикосновения его горячей, покрытой волдырями руки.

Описав грозящую твоей деревне опасность, ты спрашиваешь, не одолжит ли он тебе свой рог единорога.

Чернокнижник смеётся невесёлым смехом:

- Меж миром ангелов и землёй демонов моего рога единорога не коснётся никто. Сразу выбрось эту мысль из своей головы!

- Но...

По лицу чернокнижника расплзается хитрая усмешка.

- За определённую цену я мог бы изготовить зелье, которое очистит твой колодец.

- У меня нет денег.

- Мне нужны отнюдь не деньги! – чернокнижник пристально глядит на висящий у тебя на шее талисман. – Откуда это у тебя?

- От моего друга Мэри-Клер.

- Отдай это мне, и я смешаю зелье для тебя.

Ты колеблешься, но в голове у тебя звучат слова Мэри-Клер: «Воспользуйся им, когда в том будет нужда». Снимаешь амулет и отдаёшь его чернокнижнику.

Тот возвращается к своему костру и принимается смешивать зелье во фляге из козлиной шкуры. Когда всё готово, он вручает тебе флягу со словами:

- Вылей это в свой колодец завтра ночью, прежде чем взойдёт луна. К моменту, когда луна сядет, твоя вода будет чиста.

- Спасибо!


Ты торопишься назад к сове и радостно кричишь:

- Скорей! Моя деревня будет спасена!

И так оно и выходит.

Получено достижение "Водолей"

Конец

 (Если отсутствует «Обнаружено концовок/Обмен с чернокнижником»: ✓«Обмен с чернокнижником», «Найдено концовок:» +1), получено достижение «Водолей»

○ Если отсутствует 27 «Число концовок (из 27)/Найдено концовок:»:

Попробуйте спасти деревню ещё раз? — (24)

○ Если отсутствует 27 «Число концовок (из 27)/Найдено концовок:»: **Закончить игру — (48)**

○ Если в наличии ровно 27 «Число концовок (из 27)/Найдено концовок:»: **Вы нашли все концовки в игре! — (48)**



Мэри-Клер поднимает голову от своего вязания.

- Ты можешь попытаться приманить к колодцу единорога. И то правда, ведь прикосновение его рога очищает самый сильный яд.

- Но Мэри-Клер! – восклицаешь ты. – В наших краях единороги ещё большая редкость, чем вода! Бьюсь об заклад, легче отыскать колдунью, чем единорога.

- Отличная идея, - отвечает Мэри-Клер. – Уверена, колдунья знает всё о единорогах. Почему бы не поискать её?

- Потому что никто её не видал уже много лет, - напоминаешь ты. – А последний, кто попытался её найти, так и не вернулся назад!

- Ох, но ведь ты в десять раз умнее любого, кто когда-либо искал колдунью. Если кто и может её найти, так это ты.

Но хоть слова Мэри-Клер тебе и льстят, ты не уверена, что и впрямь достаточно умна.

- Ладно, попытка не пытка. Как же там звучала эта загадка, описывающая дорогу к колдунье. Так, что ли?

И сделав глубокий вдох, ты декламируешь:

Там, где горести земля,

Где в высоте есть глубина,

Нетопырь взмахнёт крылом

И приведёт тебя в мой дом.

- Совершенно верно! – говорит Мэри-Клер и вручает тебе стеклянный амулет в форме дождевой капли. – Надень-ка мой счастливый талисман. Воспользуйся им, когда в том будет нужда, мой друг.

Попрощавшись с Мэри-Клер, ты отправляешься по иссохшим полям. Поразмыслив над загадкой, решаешь, что речь может идти о двух местах. Колдунья могла иметь в виду деревенское кладбище или же небольшой лагерь за пределами деревни, где в мрачной изоляции обитают двое прокажённых.

Ты направляешься в сторону кладбища — (44)

Решаешь пойти к жилищу прокажённых — (3)

- Я тоже буду по вам скучать, - говоришь Эмилю. – Но я должна вернуться домой. Я всегда буду благодарна за твою помощь.

Эмиль даёт тебе денег, чтобы ты могла оплатить поездку домой. Просишь возницу высадить тебя перед самой твоей деревней, после чего терпеливо ждёшь, пока все заснут. Ты надеешься, что соседи переселят свой страх перед проказой, когда увидят, что ты очистила воду.

Гобелен тяжёлый, но ты тихонько дотаскиваешь его до колодца. Развернув гобелен, видишь, что сейчас на нём изображён единорог, окунающий рог в ваш колодец. Сталкиваешь гобелен и слышишь, как он со всплеском падает в воду. Затем опускаешь в колодец ведро и набираешь немного воды. Она свежая и на вкус ещё лучше, чем прежде!

С рассветом прибегаешь к дому Мэри-Клер и будишь её. На радостях она бросается обниматься, а ты кричишь:

- Пошли! Попробуй воду! Я очистила её!


Мэри-Клер пьёт свежую воду, и ты рассказываешь ей о волшебном гобелене.

- Но где же он? – спрашивает она, заглянув в колодец.

Ты смотришь вниз. Единственное, что ты видишь, это отражение луны на предутреннем небе.

Получено достижение "Водолей"

Конец

 (Если отсутствует «Обнаружено концовок/Ткач волшебства»: ✓«Ткач волшебства», «Найдено концовок:» +1), получено достижение «Водолей»

○ Если отсутствует 27 «Число концовок (из 27)/Найдено концовок:»:

Попробуйте спасти деревню ещё раз? — (24)

○ Если отсутствует 27 «Число концовок (из 27)/Найдено концовок:»: **Закончить игру — (48)**

○ Если в наличии ровно 27 «Число концовок (из 27)/Найдено концовок:»: **Вы нашли все концовки в игре! — (48)**



Призвав все свои силы, шепчешь:

- Я отвергаю своё желание жить.

Последний камень загорается.

- Теперь выйди из круга, - говорит Эмиль.

И когда ты пересекаешь сверкающую границу, ты превращаешься в единорога. Изумлённо глядишь на свои серебристые копытца, затем встряхиваешь головой, чтобы ощутить тяжесть длинного рога. Не теряя больше времени, отправляешься к родной деревне.

На следующий день, когда ты в сумерках прибываешь домой, большинство селян сидят по домам. Рысью подбегаешь к хижине Мэри-Клер и просовываешь голову в дверной проём.

- Батюшки, что делается! – охает Мэри-Клер, оторвавшись от шитья.

- Это я! Я вернулась, - говоришь ты.


Мэри-Клер трогает счастливый амулет, всё ещё висящий на твоей шее.

- Это ты! Что случилось? Ты же собиралась найти единорога, а не превратиться в него!

- Я всё расскажу тебе позже. Но сперва давай пойдём к колодцу и проверим, сработает ли мой рог!

Получено достижение "Водолей"

Конец

 (Если отсутствует «Обнаружено концовок/Превратилась в единорога»:
✓«Превратилась в единорога», «Найдено концовок:» +1), получено достижение
«Водолей»

Если отсутствует 27 «Число концовок (из 27)/Найдено концовок:»:

Попробуйте спасти деревню ещё раз? — (24)

Если отсутствует 27 «Число концовок (из 27)/Найдено концовок:»: **Закончить игру — (48)**

Если в наличии ровно 27 «Число концовок (из 27)/Найдено концовок:»: **Вы нашли все концевки в игре! — (48)**

Достаёшь из кармана осколок рога единорога и показываешь его слуге.

- Если ты выпустишь меня из темницы, я отдам тебе половину этого осколка рога единорога.

У старика глаза лезут на лоб.

- Откуда у тебя это?

- Ты должно слышал весь этот переполох, когда стражники гнались за мной. Я поскользнулась и выронила рог, но прежде чем стражники меня схватили, я спрятала один осколок себе в карман.

Старик выхватывает у тебя рог.


- Я думал, ты невиновна! Не могу поверить, что такая юная девушка действительно украла рог единорога.

Он выходит из камеры, запирает дверь, а затем сплёвывает на пол.

- Ты заслуживаешь смерти.

С каждым следующим днём голод и жажда грызут тебя всё сильнее и сильнее. Ты томишься в своей камере, надеясь, что охранник принесёт тебе пищу и воду, но всё тщетно. Твоим единственным гостем будет Смерть.

Конец

 (Если отсутствует «Обнаружено концовок/Пожизненное заключение»: ✓«Пожизненное заключение», «Найдено концовок:» +1)

○ Если отсутствует 27 «Число концовок (из 27)/Найдено концовок:»:

Попробуйте спасти деревню ещё раз? — (24)

○ Если отсутствует 27 «Число концовок (из 27)/Найдено концовок:»: **Закончить игру — (48)**

○ Если в наличии ровно 27 «Число концовок (из 27)/Найдено концовок:»: **Вы нашли все концовки в игре! — (48)**

Ты шагаешь и шагаешь по освещённому луной лесу, высматривая единорога. Под конец ты так устаёшь, что не можешь ступить и шагу. Сворачиваешься калачиком под сосной и засыпаешь, крепко сжимая золотую сеть.

Из царства грёз тебя вырывает ощущение чьего-то взгляда. Приоткрыв один глаз, видишь маленькую белую лошадку, обнюхивающую сеть. Ты садишься, и лошадка в испуге шарахается назад.

- Всё в порядке, - шепчешь ты, протягивая руку. – Иди сюда, лошадка.

Животное гордо вскидывает голову и мягко произносит:

- Наверное, ты не можешь меня узнать без рога, но вообще-то я кобылка-единорог.

- Я и не знала, что единороги разговаривают! – восклицаешь ты.

- Мы много чего делаем, о чём люди не знают, - отвечает единорог.

- Что случилось с твоим рогом?

- Сегодня утром на меня напал чернокнижник и отсёк мой рог, - печально объясняет единорог. – Видишь ли, в роге содержится моя магия. Без него я умру на рассвете.

- Это ужасно! – ты готова заплакать. – А колдунья тебя не может спасти?

- Возможно, - отвечает единорог. – Я знаю один ритуал, чтобы восстановить мой рог, но я не могу провести его самостоятельно. Колдунья может с ним помочь, но времени мало.

- Расскажи мне об этом ритуале, - понукаешь единорога.

- Он называется Радуга Слёз. Нужны тысячи слезинок, чтобы под светом луны возникла радуга, - говорит единорог.

Ты хочешь помочь единорогу, но не знаешь, нужно ли тебе бежать за колдуньей или попытаться придумать, как самой создать Радугу Слёз.

Решаешь попросить о помощи колдунью — (6)

Предлагаешь своими силами создать Радугу Слёз — (43)

55

В комнате ты обнаруживаешь старика, разогревающего проволоку над пламенем свечи. Увидев тебя, он вежливо кивает. Ты представляешься, и старик называет своё имя – Марсель.

- Что вы делаете? – спрашиваешь его.

Марсель вздыхает.

- Считается, что подобно всем алхимикам, я должен искать способ создать золото. Проблема в том, что я, похоже, создаю что угодно кроме золота! – Он демонстрирует тебе серебряную ложку. – В ней обычный суп обретает вкус нектара! А взгляни на это кольцо. Если надеть его на палец, оно согреет всю руку. Эх, я создал сотни новых металлов, но герцогине подавай одно лишь золото!

- А вам удавалось создать металл, который может очищать воду?

И ты объясняешь проблему, с которой столкнулась твоя деревня.

- Не могу сказать, что делал это, но вряд ли будет так уж сложно создать очищающий воду металл, - отвечает Марсель. – Давай займёмся этим прямо сейчас!

Втайне от герцогини ты становишься ученицей Марселя, пока он пытается создать металл, способный очистить ваш колодец. Ты учишься создавать заглушающие топот копыт подковы и поющие ножницы. По словам Марселя, из тебя выйдет многообещающий алхимик.

К октябрю Марселю так и не удаётся создать очищающий воду металл. Каждый вечер ты говоришь себе, что на следующее утро отправишься домой, но новый день всегда приносит столь интригующие проблемы и открытия, что ты просто не можешь уйти. А кроме того ты боишься узнать о постигшей твою деревню судьбе.

И вот так всю свою жизнь ты посвящаешь алхимии. Подобно Марселю ты создаёшь десятки потрясающих металлов, но тебе так и не удаётся открыть способ очистить воду или создать золото.

Конец

 (Если отсутствует «Обнаружено концовок/Ты опытный алхимик»: ✓«Ты опытный алхимик», «Найдено концовок:» +1)

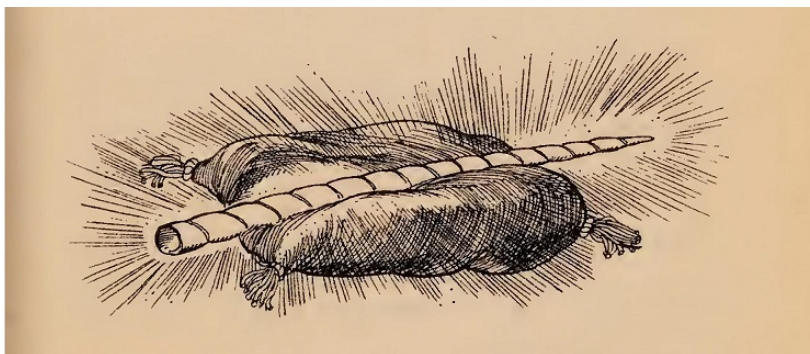
○ Если отсутствует 27 «Число концовок (из 27)/Найдено концовок:»:

Попробуйте спасти деревню ещё раз? — (24)

○ Если отсутствует 27 «Число концовок (из 27)/Найдено концовок:»: **Закончить игру — (48)**

○ Если в наличии ровно 27 «Число концовок (из 27)/Найдено концовок:»: **Вы нашли все концовки в игре! — (48)**

56



Высматривая в лесу новые серебряные нити, ты слышишь шорох листьев. Тихонько ступая, идёшь на звук, пока не замечаешь за деревьями вспышку серебра.

И вовсе это не единорог, а молодая девушка в обтрёпанной шали из серебряных нитей. У обычных людей таких шалей не бывает – неужели это колдунья!

- Привет! – окликаешь её, выбегая из-за деревьев.

Теперь ты видишь, что её бархатное платье изодрано и запылилось. Девушка оборачивается, и на её лице написан ужас.

- Я подумала, это разбойники, - едва слышно произносит она.

- Что за разбойники? – спрашиваешь ты.

- Негодяи, похитившие меня. Сегодня ночью мне удалось сбежать, но я уверена, они меня ищут, - девушка нервно осматривается по сторонам. – Ты сможешь мне спрятаться?

- Конечно, - отвечаешь ты. – Я отведу тебя к себе домой, в нашу деревню.

Девушка благодарно улыбается.

- Какое счастье, что ты нашла меня! Но, кстати, а что ты делаешь посреди леса? Ты не похожа ни на охотника, ни на дровосека.

Устало вздыхаешь.

- Я ищу единорога. Понимаешь, деревенский колодец отравлен, а наш запас дождевой воды почти иссяк.

- Я могу помочь тебе, - радостно объявляет девушка.

- Можешь?

Она удивлённо смотрит на тебя.


- Ты не знаешь кто я?

Отрицательно качаешь головой.

- Я принцесса, дочь короля. И как только я попаду домой, в награду за своё спасение я отдам тебе мой рог единорога.

Получено достижение "Водолей"

Конец

 (Если отсутствует «Обнаружено концовок/Спасла принцессу»: ✓«Спасла принцессу», «Найдено концовок:» +1), получено достижение «Водолей»

○ Если отсутствует 27 «Число концовок (из 27)/Найдено концовок:»:

Попробуйте спасти деревню ещё раз? — (24)

○ Если отсутствует 27 «Число концовок (из 27)/Найдено концовок:»: **Закончить игру — (48)**

○ Если в наличии ровно 27 «Число концовок (из 27)/Найдено концовок:»: **Вы нашли все концовки в игре! — (48)**



- Вы можете мне забраться на колокольню? – спрашиваешь ты брата Михаила.

- Я подсажу тебя на балку, но дальше справляйся сама, - отвечает он. – Я боюсь залезть так высоко.

Брат Михаил подхватывает тебя и поднимает над головой. Ты хватаешься за балку и, повозившись несколько секунд, усаживаешься на неё верхом.

- Что ты собираешься делать дальше? – в голосе брата Михаила звучит беспокойство.

Осматриваешься по сторонам.

- Видите вон тот канат от церковного колокола? Не могли бы вы подвинуть его так, чтобы я могла за него ухватиться и забраться по нему на вершину колокольни?

Брат Михаил берётся за нижний конец каната и пытается подвести к тебе, но увы!

- Ближе не получается, - сокрушенно говорит он.

- Тогда мне нужно будет прыгнуть. Надеюсь, я сумею ухватиться за канат, - говоришь ты с напускной уверенностью. – Гоп!

Оттолкнувшись от балки, прыгаешь на канат. Каким-то чудом тебе удаётся крепко ухватиться за него. Под твоим весом канат раскачивается из стороны в сторону, заставляя колокол наверху оглушительно трезвонить.

- О, нет! – причитает брат Михаил. – Теперь вся деревня сбежит узнать, по какому поводу бьёт набат. И тогда-то они увидят, что я помог тебе забраться на самый верх церкви.

Ты не обращаешь на его охи внимания. Люк под колоколом распахнут, и оттуда вылетает ошалевшая летучая мышь. Она испуганно мечется вокруг тебя, а потом вылетает из окна вниз.

- А что за этим люком наверху? – спрашиваешь ты брата Михаила.

- Я даже не знал, что там вообще есть люк! – отвечает он.

И тут ты вспоминаешь третью строчку загадки «нетопырь взмахнёт крылом». Наверное, тебе нужно вслед за мышью вылезти в окно, но тебе не даёт покоя люк наверху.

Ты спускаешься к окну, через которое вылетела мышь — (5)

Тебе абсолютно не терпится узнать, что же таится за люком наверху — (12)

- Я скоро вернусь, - обещаешь ты единорогу и отправляешься в свою деревню.

Но тени удлиняются с каждым твоим шагом. Отчаянно высматриваешь знакомые приметы, но к тому времени, как всходит луна, ты понимаешь, что заблудилась. Решаешь вернуться к единорогу, но, прошагав всю ночь, не находишь ни малейшего следа зверя.

Наступает утро, и ты знаешь, что единорог уже мёртв. Сжимая в руках талисман Мэри-Клер, ты шепчешь:

- Если ты действительно приносишь удачу, сейчас для этого самое время. Помоги мне отыскать дорогу домой.

Долгих три дня ты бесцельно блуждаешь по лесу. Совсем уж смирившись с тем, что навеки заблудилась, ты вдруг слышишь вдали голоса. Да это же двое твоих соседей работают в поле! Ты так рада, что даже забываешь об их страхе перед проказой, и бежишь к ним поздороваться.

- Убирайся! – кричит один.

- Тебе нельзя возвращаться! – вторит ему другой.

Проклиная свою горькую долю, пробегаешь мимо селян в деревню. Талисман Мэри-Клер вёл тебя от одного несчастья к другому, а вот это хуже всех! Подбежав к колодцу, срываешь амулет с шеи и швыряешь его в мутную воду.

- Скатертью дорога! – кричишь ты. – От тебя мне были одни несчастья!

Но что это! Воду в колодце озаряет яркое сверкание. Сквозь неё можно ясно разглядеть дно колодца!


- Она чистая! – ликуя, кричишь ты. – Вода чистая!

Вокруг колодца собираются селяне отведать чистой воды.

- С возвращением домой! – приветствуют они тебя.

Получено достижение "Водолей"

Конец

 (Если отсутствует «Обнаружено концовок/Очищающий амулет»: ✓«Очищающий амулет», «Найдено концовок:» +1), получено достижение «Водолей»

○ Если отсутствует 27 «Число концовок (из 27)/Найдено концовок:»:

Попробуйте спасти деревню ещё раз? — (24)

○ Если отсутствует 27 «Число концовок (из 27)/Найдено концовок:»: **Закончить игру — (48)**

○ Если в наличии ровно 27 «Число концовок (из 27)/Найдено концовок:»: **Вы нашли все концовки в игре! — (48)**



- Нет, я не могу его отдать, - говоришь торговцу. – Выживание всей моей деревни зависит от этого рога.

Торговец вздыхает.

- Я понимаю твои сомнения, но поверь мне, ты делаешь ошибку. Расскажи мне тогда о кулоне, который ты носишь.

- Он принадлежит старой женщине из моей деревни, - отвечаешь ты. – Это её счастливый амулет.

- Скажу тебе так – если ты дашь мне кулон, я дам тебе моего коня.

- Зачем же вам отдавать мне коня за стеклянный амулет? – спрашиваешь ты, чуя подвох.

- Если я не ошибаюсь, этот талисман обладает нетронутыми магическими способностями. Я бы хотел иметь такой в своей коллекции, - отвечает торговец. – Мой конь, с другой стороны, до уныния обычен. Разумеется, когда-то меня заставили поверить, что это зачарованное животное, но это совсем другая история.

Тебе совершенно не хочется отдавать счастливый талисман Мэри-Клер, но ты понимаешь, что не сможешь пройти всю дорогу пешком с таким тяжёлым рогом единорога.

- По рукам, - объявляешь ты, снимая кулон.

Вручаешь его торговцу, тот прячет кулон в карман и снимает свои товары с коня. Не выпуская из рук рог единорога, ты неуклюже забираешься в седло.


Но не успеваешь даже попрощаться, как конь отрывается от земли, поднимается над крышами домов и устремляется в небо!

- Чихающие чародеи! – вопит торговец. – Конь-то волшебный!

- Тпру! – кричишь ты, натягивая поводья.

Конь тебя не слушается. Со страхом и восторгом ты глядишь, как мир становится меньше и меньше. Но чем выше взмывает к звёздам конь, тем сильнее тебе не хватает воздуха. Уже теряя сознание, чувствуешь, как рог единорога выскользывает из руки. А секунду спустя ты тоже летишь к земле с убийственной скоростью.

Конец

 (Если отсутствует «Обнаружено концовок/Летала на Пегасе (недалеко)»: ✓«Летала на Пегасе (недалеко)», «Найдено концовок:» +1)

○ Если отсутствует 27 «Число концовок (из 27)/Найдено концовок:»:

Попробуйте спасти деревню ещё раз? — (24)

○ Если отсутствует 27 «Число концовок (из 27)/Найдено концовок:»: **Закончить игру — (48)**

○ Если в наличии ровно 27 «Число концовок (из 27) / Найдено концовок:»: **Вы нашли все концовки в игре!** — (48)

60

- Ещё раз спасибо, - благодаришь старика, пока тот запирает железную дверь.

Затем ты сворачиваешься на соломе, чтобы вздремнуть.

Когда просыпаешься, темницу заполняют узкие полоски лунного света. Вспомнив об осколке рога в кармане, вынимаешь его, чтобы рассмотреть получше. В камере слишком темно, поэтому ты кладешь кусок рога на карниз окна. Любуешься его жемчужным блеском, надеясь отвлечься от безнадёжности своего положения.

Из грёз тебя вырывает приглушённый стук приближающихся копыт. В окно ты видишь лишь серебристые копыта, слишком изящные для лошади. Затаив дыхание, гадаешь, уж не единорог ли это? И действительно, сквозь прутья решётки просовывается светящийся рог. На мгновение рог замирает на осколке лежащего на карнизе рога, затем дотрагивается до каждого прута, моментально превращая их в хрупкие стеклянные палочки.

Не раздумывая, поднимаешь руки и без труда разбиваешь стеклянную решётку. Лишь затем приходит мысль, а как же, собственно, ты пролезешь в узкое окошко. Как бы в ответ на твой вопрос, в окне снова появляется длинный белый рог. Он как будто манит тебя, поэтому хватаешься за него руками и в следующий миг ты оказываешься уже на улице.


На подламывающихся ногах подходишь к своему спасителю-единорогу и обнимаешь его. С удивлением слышишь негромкий мягкий голос:

- Полежай мне на спину. Я отвезу тебя домой.

Забираешь лежащий на карнизе осколок рога, затем перебрасываешь ногу через узкую спину волшебного зверя. Единорог скользит сквозь ночь к твоей деревне.

Получено достижение "Водолей"

Конец

 (Если отсутствует «Обнаружено концовок/Домой верхом на единороге»: ✓«Домой верхом на единороге», «Найдено концовок:» +1), получено достижение «Водолей»

○ Если отсутствует 27 «Число концовок (из 27) / Найдено концовок:»:

Попробуйте спасти деревню ещё раз? — (24)

○ Если отсутствует 27 «Число концовок (из 27) / Найдено концовок:»: **Закончить игру** — (48)

○ Если в наличии ровно 27 «Число концовок (из 27) / Найдено концовок:»: **Вы нашли все концовки в игре!** — (48)

61

Ты упорно ползёшь по проходу, и звук воды становится всё отчётливее. Ты так пристально вслушиваешься в журчание, что уже почти не замечаешь ни пауков, ни пыльную паутину.


Но вот свет твоего фонаря ярко отражается от бегущего подземного ручья. Вода ничем плохим не пахнет, поэтому делаешь глоток... И визжишь, не в силах сдержать восторг – вода сладкая и очень холодная.

Обнаруженный тобой ручей спасёт деревню. Вместе с друзьями ты отводишь поток так, чтобы он протекал прямо под люком в полу церкви. И хотя получившийся колодец весьма необычен, никто не придирается, потому что все просто счастливы.

Получено достижение "Водолей"

Нашла Святой колодец

Конец

 (Если отсутствует «Обнаружено концовок/Нашла Святой колодец»: ✓«Нашла Святой колодец», «Найдено концовок:» +1), получено достижение «Водолей»

Если отсутствует 27 «Число концовок (из 27)/Найдено концовок:»:

Попробуйте спасти деревню ещё раз? — (24)

Если отсутствует 27 «Число концовок (из 27)/Найдено концовок:»: **Закончить игру — (48)**

Если в наличии ровно 27 «Число концовок (из 27)/Найдено концовок:»: **Вы нашли все концовки в игре! — (48)**


62

В пещере слишком темно, и ты не видишь, куда идёшь. Медленно движешься на ощупь. Как вдруг камень уходит из-под ног! Ты летишь в тёмные глубины земли.

Четыреста пятьдесят лет спустя твой скелет обнаружила команда геологов. Несколько дней они ломали себе головы, пытаясь понять, что привело тебя в столь глубокую пропасть, но так и не нашли ответа.

Находка для археологов

Конец

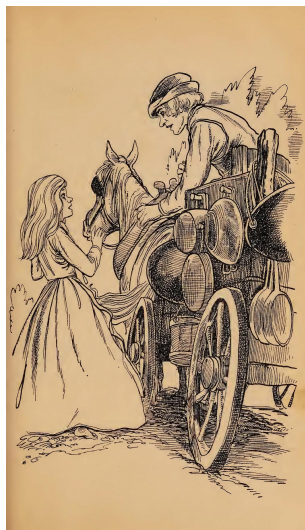
 (Если отсутствует «Обнаружено концовок/Находка для археологов»: ✓«Находка для археологов», «Найдено концовок:» +1)

Если отсутствует 27 «Число концовок (из 27)/Найдено концовок:»:

Попробуйте спасти деревню ещё раз? — (24)

Если отсутствует 27 «Число концовок (из 27)/Найдено концовок:»: **Закончить игру — (48)**

Если в наличии ровно 27 «Число концовок (из 27)/Найдено концовок:»: **Вы нашли все концовки в игре! — (48)**



Но когда ты выходишь на дорогу к деревне, тебя уже ждут несколько селян. Их лица бледны от ужаса, а взгляды мечутся между тобой и прокажёнными, всё ещё стоящими у порога.

- Назад! – кричит селянин. – Прочь!

- Всё в порядке, - пытаешься успокоить их. – Я была там всего минуточку.

- Тебе нельзя возвращаться в деревню! Ступай к своим прокажёнными! – вопит другой селянин, глядя на тебя с ужасом.

Когда ты пытаешься пойти дальше, селяне подбирают камни.

- Проказа! Проказа! – кричат они, швыряясь в тебя камнями.

В страхе ты бежишь от селян прочь. Пусть не сразу, но ты понимаешь, что не можешь вернуться домой. Пытаешься утешить себя надеждой, что их паника уляжется через несколько дней – особенно, если ты сумеешь найти способ очистить колодец. И поскольку ты уже не можешь продолжать поиски колдуньи на кладбище, решаешь бросить все силы на поиски единорога.

Повернувшись к деревне спиной, ты шагаешь по дороге в сторону леса, надеясь отыскать там единорога. Вскоре за спиной у тебя раздаётся шум приближающейся повозки.

Правит повозкой Симон, странствующий корабейник, с которым вы всегда были добрыми приятелями. Машешь ему рукой и спрашиваешь:

- Куда путь держишь?

Симон натягивает вожжи, останавливая повозку рядом с тобой.

- Тут в округе все слишком удручены засухой, чтобы питать интерес к моим безделушкам. Я еду попытать удачу в город Аррас. Там, по крайней мере, есть торговля. Хочешь со мной? В столь дальней поездке компания лишней не будет.

Аррас! Ты ещё ни разу не была в большом городе. И хотя тебе очень хочется поехать туда, ты подозреваешь, что единороги всё-таки предпочитают жить в лесу. Но может быть, ты встретишь в Аррасе кого-нибудь, кто расскажет тебе, как найти единорога.

Решаешь искать единорога в лесу — (17)

Забираешься в повозку, едущую в Аррас — (23)