

Х_Юрий

Ты нужен Барладу Дэрту!

книга-игра



Версия текста: 1

Книги-игры и интерактивные рассказы

<https://quest-book.ru>

Лист персонажа

Начальные значения параметров:

Инвентарь

Кожура апельсина: ____
Семечко апельсина: ____
Мякоть апельсина: ____
Кожура лимона: ____
Семечко лимона: ____
Мякоть лимона: ____
Кожура грейпфрута: ____
Семечко грейпфрута: ____
Мякоть грейпфрута: ____
Кожура ореха: ____
Семечко ореха: ____
Мякоть ореха: ____
Кожура яблока: ____
Семечко яблока: ____
Мякоть яблока: ____
Кожура сливы: ____
Семечко сливы: ____
Мякоть сливы: ____
Кожура персика: ____
Семечко персика: ____
Мякоть персика: ____
Кожура кокоса: ____
Семечко кокоса: ____
Мякоть кокоса: ____
Кожура груши: ____
Семечко груши: ____
Мякоть груши: ____
Кожура ананаса: ____
Семечко ананаса: ____
Мякоть ананаса: ____
Кожура финика: ____
Семечко финика: ____
Мякоть финика: ____
Кожура инжира: ____
Семечко инжира: ____
Мякоть инжира: ____
Кожура кизила: ____
Семечко кизила: ____
Мякоть кизила: ____
Кожура айвы: ____
Семечко айвы: ____
Мякоть айвы: ____
Кожура арбуза: ____
Семечко арбуза: ____
Мякоть арбуза: ____
Кожура дыни: ____
Семечко дыни: ____
Мякоть дыни: ____
Кожура помело: ____
Семечко помело: ____
Мякоть помело: ____
Кожура киви: ____
Семечко киви: ____
Мякоть киви: ____
Кожура авокадо: ____
Семечко авокадо: ____
Мякоть авокадо: ____
Кожура смоквы: ____
Семечко смоквы: ____
Мякоть смоквы: ____
Кожура агавы: ____
Семечко агавы: ____
Мякоть агавы: ____
Кожура банана: ____
Семечко банана: ____
Мякоть банана: ____
Кожура манго: ____
Семечко манго: ____
Мякоть манго: ____

1

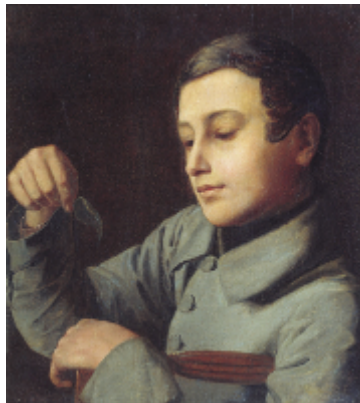


Вы – молодой энергичный новобранец в рядах ордена Зелёных Рыцарей. В связи с многочисленными потерями Ордена вербовщики набирают неопитов в самых разных частях Двэлла. Вы также попались под влияние рассказов о героических подвигах и огромной добыче на службе у какого-то чёрного мага, о котором вы, правда, ничего не знаете. Вы уже три месяца находитесь у него в замке на правах младшего... ну, самого младшего.

Однажды вы получаете вызов лично к магу. Вы поднимаетесь по витой каменной лестнице, открываете крепкую дверь в покои мага и предстаёте перед ним...

Вы предстаёте перед Барладом Дэртом! — (98)

2



- Господа разбойники! – мило улыбаясь, вы подходите ближе. – Не хотелось бы прерывать вас, но...

Один из гопников оборачивается. Его движения стремительны, а глаза налиты кровью и злобой.

- Аргх! – кричит он, а вы видите, как длинный нож входит в щель вашей кирасы...

ВЫ ПРОВАЛИЛИ ЗАДАНИЕ И НЕ СТАЛИ ПОДРУЧНЫМ БАРЛАДА ДЭРТА!

Орден Зелёных Рыцарей будет помнить вас... — (93)

3



Вы идёте далее. Всё глубже и глубже в зачарованный лес. По сути, вы начинаете тут плутать, но это вам отчего-то нравится. Вы собираете грибы, разводите костёр, натягиваете палатку, ловите рыбу и варите уху. Вы расслабляетесь. Ваш повелитель никоим образом не торопит вас, из чего вы заключаете, что уже сделали много полезного. Остались сущие пустяки. Вы начинаете предвкушать, как гордо возвращаетесь в замок, пыжась от самодовольства! Вы садитесь по правую руку от трона Барлада Дэрта, и Зелёные Рыцари прислуживают вам. В таких вот мечтах проходит три дня. Потом вам становится скучно, и вы решаете двинуть дальше.

Куда пойдёте: в логово обезьяны, на тропу разбойников или к дереву патруля?

- Пойти в логово обезьяны — (41)
- Ступить на тропу разбойников — (20)
- Посетить дерево патруля — (123)

4



Вы выхватываете меч и с идиотскими криками «ЗАРУБЛЮ ГНИДУ!» и «ЗА КАПИТАНА!» кидаетесь на дракона. Ящёр тупо смотрит, как вы лупите его бронированную чешую. Наконец, вы дорубаетесь до мяса, и дракон понимает, что вы настроены решительно. Он набирает побольше воздуха и сжигает вас нафиг.

ВЫ ПРОВАЛИЛИ ЗАДАНИЕ И НЕ СТАЛИ ПОДРУЧНЫМ БАРЛАДА ДЭРТА!

- Орден Зелёных Рыцарей будет помнить вас... — (93)

5



Вы приближаетесь к Капитану. Он вопросительно поднимает глаза. Вы склоняетесь, но уже не как ранее. Приветствие почтительно, но не раболепно.

- Мой Капитан! – вы касаетесь волшебного передатчика. – Секретное поручение от Дэрта. Любой ценой предотвратить срыв свадьбы и проникновение геройских лазутчиков. Прошу уточнить расположение дозоров в лесу.

Капитан понимающе кивает и передаёт вам нужную информацию.

Довольный собой, вы выходите из комнаты. Получите семечко лимона. Теперь можете идти

Куда глаза глядят — (120)

6



Вы решаете, что говорить с драконом незачем. Подкупить или запугать его вам нечем. О чём его спрашивать, если даже представится такой случай – неясно. Самое толковое в данной ситуации – просто позлить дракона, чтобы он бросался на любого встречного героя. Набрав побольше камней, вы прячетесь в тумане с краю поляны и начинаете навесиком кидаться в сторону драконьей лёжки. Как только дракон начинает рычать и ворочаться, вы отбегаете подальше. Затем возвращаетесь и снова кидаетесь камнями. Наконец, вы решаете, что достаточно позлили крылатую рептилию, и уходите.

Теперь можете проверить пост гоблинов неподалёку или обойти замок по периметру.

Проверить пост гоблинов — (114)

Обойти замок по периметру — (63)



Вы проходите к столу, вырываете стаканчик с костями из рук потрясённого стражника-гоблина и давите ногой.

- Братья, - проникновенно начинаете вы, - игра в кости – это зло! Пьянство – это зло! Вспомните, для чего мы живём! Ведь высшая наша цель в этом мире – творить добро! Помогать слабым и неимущим! Опомнитесь! Бросьте мечи и копья! Идите за мной, и я покажу вам путь! Зелёная дева защитит нас в пути. Будем питаться шишками и старой травой...

- Мочи его! – орёт гоблин.

И вас мочат.

ВЫ ПРОВАЛИЛИ ЗАДАНИЕ И НЕ СТАЛИ ПОДРУЧНЫМ БАРЛАДА ДЭРТА!

○ **Орден Зелёных Рыцарей будет помнить вас... — (93)**



- Приветствую тебя, добрый волшебник! – говорите вы проникновенным голосом и низко кланяетесь. Марк хмурится:

- Я вижу знак тёмного чародея на твоей голове. Но учти – в этой избушке он бессилен. Так что можешь говорить спокойно.

Вы присаживаетесь и начинаете изливаться душой. Как были мелким пацаном и мечтали пойти в армию. Как выросли и пошли. Как армия оказалась не тем местом, о котором вы мечтали. Как попали по распределению на службу в Чёрных Замок. Как вы ненавидите Барлада Дэрта и его порядки. Как хотите послужить добру и загладить собственные ошибки. Ну типа вот такого.

Марк впечатлён вашим рассказом. Он даёт вам несколько очень важных и полезных наставлений, которые вы тут же забываете из-за истерики от собственного рассказа. Тем не менее, вы выходите от Марка просветлённый и полный решимости довести дело до конца.

Теперь можете идти в спокойную часть леса.

○ **Спокойно идти в спокойную часть леса — (99)**



Принцесса поворачивается от зеркала на звук открывающейся двери.

- Что вам надо, сэръ? – удивлённо спрашивает эта барышня.

Вы аккуратно запираете дверь и страстно глядите на пленницу. Затем садитесь на кровать и шепчете:

- Меня послал ваш отец. Я знаю пароль от ворот. У меня есть карта леса. Одно ваше слово – и мы убежим из этой обители чёрной магии. Одно ваше... кгххх...

Это вы захлёбываетесь кровью. Потому как принцесса выхватила меч и проткнула вас им.

- Ну, хоть одного завалила! – с этим возгласом принцесса начинает рубить ваше мёртвое тело.

ВЫ ПРОВАЛИЛИ ЗАДАНИЕ И НЕ СТАЛИ ПОДРУЧНЫМ БАРЛАДА ДЭРТА!

○ Орден Зелёных Рыцарей будет помнить вас... — (93)



Вы стучите в дверь. Вам открывает упитанный плотный человек с открытым добродушным лицом. При виде вас он быстро смотрит по сторонам, затем делает жест зайти. В доме чисто, горит камин, на столе кофейник и пирожки.

Человек вопросительно смотрит.

- Мне нужна помощь, - говорите вы. – Барлад Дэрт – настоящее чудовище. Он похитил принцессу. Более я не хочу служить ему. Я хочу как можно быстрее покинуть Зачарованный Лес. Помогите мне!

- Разумеется, - кивает человек. – Идём немедленно, я знаю короткую дорогу. Она выведет вас очень близко от ближайшего поста стражей короля.

Вы выходите. Человек показывает еле приметную тропинку. Вы какое-то время идёте за ним. Наконец, тропинка переходит в хорошо видимую дорогу.

- Тут недалеко, - говорит ваш проводник, указывая вперёд.

Вы благодарите его и поворачиваетесь в указанную сторону. В шею вам впивается отравленный кинжал...

ВЫ ПРОВАЛИЛИ ЗАДАНИЕ И НЕ СТАЛИ ПОДРУЧНЫМ БАРЛАДА ДЭРТА!

○ Орден Зелёных Рыцарей будет помнить вас... — (93)







Такого дуба ещё поискать. Раскидистый, листва густо-зелёная как драконья чешуя, жёлуди как золотые монетки висят. Крона необъятная, словно море. Морщинистая грубая кора нагрета солнцем. Вы подходите ближе и начинаете оглядываться, задрав голову к небу.

В ветвях замечаете гнездо.

В гнезде сидит орёл.

Интересно, что он тут забыл – орлы же на скалах селятся.

Как вы себя поведёте:

- Зло**,  «Семечко банана» +1 — **(118)**
- Добро**,  «Мякоть банана» +1 — **(107)**
- Грозно**,  получено достижение «Рыцарь-неумёха» — **(47)**
- Льстиво**,  «Кожура банана» +1 — **(126)**



- Ах ты, бездарь! – орёт в ярости маг. – Тупая шноршевая лепешка! Отрыжка маринованного гоблина! Тухляшка из-под умывальника! Вшивые сопли северного...

И так несколько часов. Наконец, маг останавливается, бросив на прощание:

- Мокрого бы места от тебя не оставил! Но... ради будущего праздника... даю ещё один шанс!

Вы получаете удар в лоб, от которого вас уносит в магический портал.

Выпав из надмирового континуума, вы обнаруживаете себя в самом начале вашего героического пути...



Перед самым входом в хижины сидят две свиньи и жарят тушу гоблина! ... Ой, то есть, наоборот! Вы подходите и презрительно смотрите на ароматную, с корочкой, тушу. Гоблины приветственно скалятся.

- Имена? – бесцветным голосом спрашиваете вы.
- Брмиг, - робея, говорит первый.
- Шмриг, - говорит второй.
- Нееет, ваши имена Дезертир номер один и Дезертир номер два.
- Да почему это?! – вопят гоблины. – Мы же на посту!
- А свинья, значит, сама прибежала и на вертел наделась?

Гоблины смолкают и виновато молчат.

- Ну, что, кем хотите быть? Дезертирами?
- Нет! – хором вопят гоблины.

- Тогда свинью в реку, а в зубы по брошюре. И чтобы смотрели в оба! Думаете, принцессин папаша будет, как вы, свиной обжорой? Он пошлёт кучу героев. Возможно, переодетых. Всех, у кого нет пропуска, убивать на месте.

Вы для порядка пинаете одного из гоблинов и уходите.

Далее вы направляетесь далее.

○ **Далее** — (3)

14



Вы выхватываете верный меч и бежите в сторону бандитов:

- 3-замочууу!

Ну, бандиты – стреляные воробьи. Им не привыкать. Один выхватывает маленький арбалет и начинает стрелять в вас дротиками с изяществом, выдающим истинного эльфа. Вы геройски уворачиваетесь! Но... Тут из леса приходит подмога: ещё пятеро лучников и пятеро мечников. Вы красиво убиваете троих. Правда, красиво! Однако

ВЫ ПРОВАЛИЛИ ЗАДАНИЕ И НЕ СТАЛИ ПОДРУЧНЫМ БАРЛАДА ДЭРТА!

Орден Зелёных Рыцарей будет помнить вас... — (93)

15



Вы приближаетесь к Капитану. Он вопросительно поднимает глаза. Вы преклоняете колено и, преданно глядя Капитану в глаза, докладываете:

- Сэр! Получил задание от Барлада Дэрта. С помощью этого волшебного передатчика он следит за мной. Я должен проверить оборону замка и посты в лесу. Также расставить ловушки и предупредить наших шпионов. Прошу Ваших указаний! Зелёное захватит Двэлл!

Капитан, усмехаясь, выслушивает вас, затем бросает несколько слов, из которых вы уясняете, что можете катиться дальше и не забывать, кто здесь на самом деле главный.

Довольный собой, вы выходите из комнаты. Получите мякоть лимона. Теперь можете идти куда глаза глядят.

Куда глаза глядят — (120)



Вы подходите ближе и сообщаете:

- Новый пароль – «Пёс войны и боль мира»!

- Подлизаться решил? – задумчиво тянет Лев.

- Да я...

- Да ты-то тут причём?! Наверно он вспомнил, что срок договора скоро истекает? Или это хитрый намёк...

Вы поскорее отходите ото льва, пока он не пришёл к какому-нибудь выводу, вредному для вашего здоровья.

Теперь ваш путь лежит на замковый двор.

На замковый двор — (94)



Вы подходите, изображая добрую улыбку. Староста степенно спрашивает:

- Откель будешь, мил человек?

- Я паладин Света, - начинаете вы, попутно понимая, что представились несколько двусмысленно, - сбежал от тёмного мага Барлада Дэрта. Хочу добраться до короля. Помогите, добрые люди! Приютите на пару дней да пожертвуйте немного припасов в дорогу. Я, как приду к королю, всё про вашу доброту расскажу. А по дороге буду убивать монстров, что очень поможет вашей деревне...

- Паладин, - тянет меж тем староста. Расписывая свою будущую доброту, вы не замечаете, как староста за спиной делает какие-то знаки. Кому-то. Зато отлично замечаете толпу крестьян с разнообразным оружием. На крышах появляются лучники. Староста внезапно отпрыгивает подальше и кричит:

- Вот он, паладин, герой! Хватай его, нам Барлад денег за него отвалит!

Вы спокойно стоите, зная, что это недоразумение разрешится, как только вас приведут к страже у ворот замка. Однако староста орёт дальше:

- Живым не брать! Мочи его, робяты!

Вы прямо-таки физически ощущаете лукавство в голосе старосты. В его глазах мелькает хитрый огонёк. Теперь вы поняли. Только слишком поздно – пока вы стояли, крестьяне успели размотать и накинуть на вас сеть. Далее вас закалывают вилами...

ВЫ ПРОВАЛИЛИ ЗАДАНИЕ И НЕ СТАЛИ ПОДРУЧНЫМ БАРЛАДА ДЭРТА!

○ **Орден Зелёных Рыцарей будет помнить вас... — (93)**



Вы открываете шкатулку. Тут же из неё начинает валить дым, из которого формируется тело женщины с большими кривыми клыками. Она тянется к вам. Вы хватаете её за руку, прижимаетесь и начинаете страстно бормотать:

- Такая женщина, как вы, достойна большего! Зачем вам всю жизнь сидеть в этой шкатулке, подчиняясь злобному колдуну? Не лучше ли нам быть вместе?! Я покажу вам мир! Вы бывали в Шарьере? А в Килузане?

Женщина, сбита с толку, качает головой.

- Ну, так тем более! Решайтесь! Когда всё закончится, я приду за вами!

Женщина странно смотрит на вас, кивает и исчезает.

Довольный собой, вы выходите из комнаты. Теперь можете сходить к непосредственному начальнику или идти куда глаза глядят.





Сходить к непосредственному начальнику — (39)

Идти куда глаза глядят — (120)



Подземная галерея приводит вас к широкой массивной двери. Дверь приоткрыта, из-за неё доносится звон медной посуды и долетают аппетитные запахи. Вы заходите внутрь. Вы на средневековой кухне. Точнее, на средневековой кухне тролля. Тут всё по-средневековому, только чуть... хм грязнее. Связки лука под потолком. В полу крышка люка. Под ней ледник, где хранятся колбасы. Вдоль стенки вытянулось сразу несколько плит, под которыми полыхает огонь. В медных котлах и кастрюлях кипит солдатская похлёбка. Она вкусна, но состав лучше не узнавать. С боков сделаны шкафчики. В них куча всего. Вы замечаете коробка с названиями «Крепкий порошок», «Сладкий порошок», «Порох», «Пудра», «Катэнский укроп» и «Дежурное блюдо». Тут же батарея бутылей. Повар-тролль что-то бурчит под нос, помешивая в котле обглоданной костью.

Как вы себя поведёте:

- Зло**,  «Кожура яблока» +1 — **(35)**
- Добро**,  «Семечко яблока» +1 — **(45)**
- Грозно**,  получено достижение «Рыцарь-неумёха» — **(71)**
- Льстиво**,  «Мякоть яблока» +1 — **(38)**





20



Уже несколько минут вы идёте по тропе разбойников. В прямом смысле. В переносном вы это давным-давно делаете. Тропа широкая, хорошо утоптанная, с указателями и беседками для отдыха. Нет, а вы чего ожидали? Кто по плохой тропе ходить-то будет? Кого они грабить-то будут? Разумеется, разбойники обустроили тропу, чтобы торговцам было удобнее тут передвигаться. Следят за порядком. Ну, вы понимаете. Вы идёте около часа. Внезапно из-за большого дуба вам навстречу выходят три амбала. Один ещё издали с ланчей кричит:

- Кошелёк или жизнь?!

Как вы себя поведёте:



- Зло**,  «Семечко дыни» +1 — (24)
- Добро**,  «Кожура дыни» +1 — (26)
- Грозно**,  получено достижение «Рыцарь-неумёха» — (14)
- Льстиво**,  «Мякоть дыни» +1 — (61)


21




Пегас с шумом рассекает воздух и радостно ржёт. Видать, давно его не выпускали полетать. Однако, вы понимаете, что это непорядок! Ведь какой-нибудь ушлый герой может воспользоваться летающим конём и натворить дел. Срочно надо что-то предпринять!

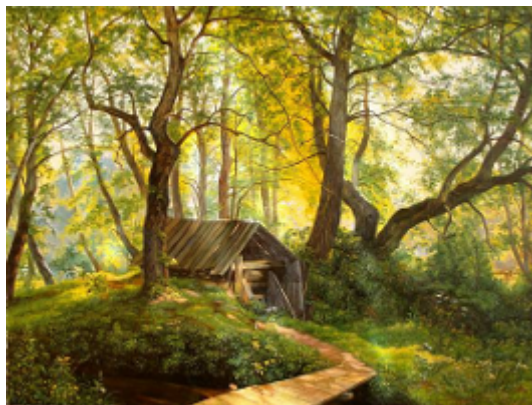
Как вы себя поведёте:

- Зло**,  «Семечко ананаса» +1 — (65)
- Добро**,  «Кожура ананаса» +1 — (102)

Грозно,  получено достижение «Рыцарь-неумёха» — (72)


Льстиво,  «Мякоть ананаса» +1 — (31)

22





Вы следуете по дороге, указанной табличкой. Дорога ровная, хорошо утоптанная. Видать, народ часто захаживает к водяному. Правда, не очень понятно, зачем. От деревни до деревни можно добраться за день – лес не так уж и велик, а люди предпочитают селиться поближе друг к другу. Если же кто отправляется в пограничные с лесом городки, то и обедает, и ночует в трактирах за пределами леса. Экономический нонсенс. Тем не менее, таверна водяного явно не бедствует – крыша починена, труба оштукатурена, стены побелены, кольцо на двери так и блестит медным бочком в лучах осеннего солнышка. Даже стёкла в окнах целы. Вкусный запах доносится с заднего двора – наверно, для свиней похлёбку варят.

Как вы себя поведёте:

Зло,  «Кожура манго» +1 — (57)

Добро,  «Мякоть манго» +1 — (59)





Грозно,  получено достижение «Рыцарь-неумёха» — (66)

Льстиво,  «Семечко манго» +1 — (104)



Вы у въездных ворот. Здесь дежурят несколько крупных гоблинов. Мост через ров уже опущен. Хотя туман до сих пор не рассеялся, но утренняя смена уже на посту, и ей полагается поджидать любых гостей чёрного мага. Обычно это торговцы разнообразной едой. Иногда забредают ремесленники и актёры. Терпкий смолистый запах леса долетает до ворот с редкими порывами ветра. Во рву бурлит вода, отведённая из ближайшей речки. Солдаты тихо переговариваются между собой.

Как вы себя поведёте:

- Зло**,  «Кожура финика» +1 — **(81)**
- Добро**,  «Мякоть финика» +1 — **(43)**
- Грозно**,  «Семечко финика» +1 — **(49)**
- Льстиво**,  получено достижение «Рыцарь-неумёха» — **(37)**



Вы останавливаетесь, сплёвываете и пальцем маните бандитов к себе. Те немного растерянно подходят. Вы показываете сначала на рыцарские шпоры, потом на зелёные доспехи, потом на волшебный передатчик в голове.

- Вопросы есть? – спрашиваете вы.

Бандиты угрюмо качают головами.

- Просьбы, пожелания? – начинаете куражиться вы.

- Мы вас не трогаем, и вы нас не трогайте, - мрачно говорит один из бандитов.

- Запомни, дружок, если мой господин захочет, он так вас тронет, что мокрого места не останется. Вы тут ошиваетесь только потому, что дороги хорошо содержите. И вот ещё что: скоро тут герои будут проходить. Вот на таких похожие, - вы суёте брошюрку. – Ограбить до нитки – это меньшее, что вы должны сделать.

Вы разворачиваетесь и, не глядя на бандитов, уходите.

Теперь можете идти к дереву патруля.

○ **Поискать патрульное дерево** — (123)



Вы открываете шкатулку. Тут же из неё начинает валить дым, из которого формируется тело женщины с большими кривыми клыками. Она тянется к вам. Вы падаете на колени и бормочете:

- О, только не убивайте! Я... выполню всё, что вы пожелаете!

- Свежее мясо! – кричит женщина и впивается вам в шею.

ВЫ ПРОВАЛИЛИ ЗАДАНИЕ И НЕ СТАЛИ ПОДРУЧНЫМ БАРЛАДА ДЭРТА!

○ Орден Зелёных Рыцарей будет помнить вас... — (93)



Вы поднимаете пустые руки в знак ваших добрых намерений. Бандиты подходят ближе.

- Ты похож на уроженца Жай-Ли, - говорят вы ближайшему к вам бандиту.

- Может и так, - кивает тот.

- Конечно, так, - улыбаетесь вы, - только там носят колчан с дротиками на предплечье.

Действительно, у мужчины к предплечью плотно привязан небольшой футляр, а на поясе болтается миниатюрный арбалет.

- Земляк, что ли? – прищуривается разбойник.

Вы смеётесь. Разумеется: как вы назовётесь земляком, если Жай-Ли – эльфийский порт?!

- Наполовину. С пяти лет юнгой на бриге «Кровь мурены».

Разбойник оттаивает.

- Свой, ребята, - махает он рукой.

Вы садитесь под дерево, разводите костёр и долго болтаете про моря, дальние города и вообще про всяко-разно. Под конец вы подсовываете брошюрку с портретами типовых героев.

- Гомункулы, - начинаете завирать вы, - сбежали из лаборатории одного мага. Память поддельная. Думают, что идут спасать принцессу. Посодействуйте. Как кто попадётся – вы уж хотя бы свяжите.

- Что за вопрос, - согласно кивают разбойники. – Замётано!

Вы тепло прощаетесь и расходитесь.

Теперь можете идти к дереву патруля.

○ **Поискать патрульное дерево** — (123)



Вы подбегаете к костру, выхватываете меч и кричите:

- Смерть Барладу Дэрту! Смерть порождению тьмы! Смерть насильнику и киднепперу!

Вы рубите направо и налево. Руки, ноги, носы и головы летят наземь, боевой дух добра так и пылает в вас. Даже когда десяток стрел вонзился вам в спину, вы всё равно кричите – но уже от боли, разумеется.

ВЫ ПРОВАЛИЛИ ЗАДАНИЕ И НЕ СТАЛИ ПОДРУЧНЫМ БАРЛАДА ДЭРТА!

Орден Зелёных Рыцарей будет помнить вас... — (93)



Вы проходите к столу и начинаете изображать диалог с Барладом, потирая волшебный передатчик в голове:

- Да, господин, я в караулке. Нет, не на посту. Нет, пьяные. К сожалению, нет. Не бросили играть во время дозора.

Все стражники подскакивают, как ужаленные, хватают что попало и выбегают из караулки. Одного из них вы задерживаете.

- Да, господин. Передаю брошюру с героями. Да, обязательно выучат.

- Выучим! – ревёт гоблин, выпучивая глаза от усердия.

- Да, будут проверять все повозки.

- Будем! – ревёт гоблин.

- Да, скажу, чтоб заперли подпол с вином во дворе.

- Запрём!

Вы усталым жестом отпускаете гоблина восвояси.

Теперь можете идти к стражу.

○ **Идти к стражу — (54)**



Вы приближаетесь к Капитану. Он вопросительно поднимает глаза. Вы по-хозяйски шлёпаете его по щеке, садитесь рядом, кладёте ноги на стол и допиваете вино из капитанского кубка.

- Ну, что, папаша, - с ленцой тянете вы, - скоро тут всё будет по-новому! Видишь это? – вы тыкаете себе в лоб. – Сам Барлад меня отметил! Так и сказал: вокруг одни идиоты, только ты один мне опора...

Вы не успеваете развить мысль. Повинуясь жесту Капитана, Рыцари стаскивают вас на пол, бьют ногами десять минут, потом снимают штаны. Далее следует унижительное, но доходчивое разъяснение, что вы – ещё не Дайнаэль, чтобы так неподобающее себя вести.

Получите кожуру лимона.

Когда всё заканчивается, вы, пошатываясь и кривясь, выходите из зала и идёте куда глаза глядят.

○ Куда глаза глядят — (120)

30



- О, Могучий дух, - смело начинаете вы, - прости, что потревожил тебя в твоей обители. Ты всегда был и остаёшься защитой смелым, идущим тяжким путём свершений. Вскоре добрый волшебник Майлин по велению короля отправит нескольких героев для спасения принцессы. Прошу, ради Листа и Тигра, окажи им своё содействие!

Граф чуть наклоняет голову.

- ХОРОШО!

Видение исчезает. Вы чувствуете необычайные прилив бодрости.

Теперь можете идти к повару или в тюрьму.

К повару — (19)

В тюрьму — (56)

31



Вы приносите из амбара мешок отборного зерна и рассыпаете во дворе.

- А вот и вкусное зерно, - громко приговариваете вы. – Ну, милый Пегас, спускайся. А у меня ещё есть вкусный сахар. И сгущёнка! Мы ведь любим сгущёнку!

Гоблины пялятся на вас, как на умалишенного. Пегас тем временем спускается и начинает хрумать зерно. Сгущёнкой вы подманиваете животное поближе к конюшням, ловко накидываете верёвку на шею и отводите в стойло. Вернувшись на двор, видите, как гоблины с увлечением доедают зерно.

Теперь можете идти к костру или к въездным воротам.

Пойдёте к костру — (62)

Пойдёте к въездным воротам — (23)

32



Вы подходите ближе и сообщаете:

- Новый пароль – «Щит тьмы»!

Лев потягивается и презрительно смотрит на вас.

- И кто его придумал? – с издёвкой спрашивает он

- Ну, это... БД.

- Ну, передай БД... Ладно, впрочем, ты слишком туп, чтобы передавать мои послания.

Катись лесом.

Вы проглатываете оскорбления и идёте прочь.

Теперь ваш путь лежит на замковый двор.

На замковый двор — (94)



Вы подходите ближе и сообщаете:

- Новый пароль – «Песнь Льда и Пламени»!

Лев улыбается. Вы такое нечасто видите. Поэтому стоите и любуетесь его улыбкой, как в цирке.

- В кои то веки хороший пароль, - бурчит лев.

- Я подсказал, - не упускаете вы случая.

- Молодец, я запомню, - кивает лев.

Теперь ваш путь лежит на замковый двор.

○ **На замковый двор** — (94)



Вы деликатно стучите в дверь. Вам открывает упитанный плотный человек с открытым добродушным лицом. При виде вас он быстро смотрит по сторонам, затем делает жест зайти. В доме чисто, горит камин, на столе кофейник и пирожки.

Человек вопросительно смотрит.

Вы отвечаете низкий поклон:

- Наш повелитель Барлад Дэрт шлёт вам самые наилучшие пожелания. Слухи о вашей помощи в нашем деле столь необычны, что затмить их может только ваша скромность, с которой вы умалчиваете об истинном размере вашего участия в делах повелителя!

Человек польщён. Он улыбается и дружески кивает. Вы вдвоём присаживаетесь к столу. За чашкой горячего какао вы беседуете о насущных делах мага, обсуждаете методы противодействия Майлину и его так называемым посланникам. Затем дружески прощаетесь.

Теперь Вам остаётся посетить обиталище старика-отшельника.

○ **Посетить обиталище старика-отшельника** — (87)



- Я от босса, - вы подбочениваете, всем своим видом показывая, что после босса вы – второй тут человек. – Ну, как тут обстановка?

- Век бы твоего босса не видеть, - зло кривиться повар. – Я был в десяти лучших стряпчих Байнара. Меня уважали! И что я получил теперь?!

- А ну-ка, побольше уважения к мистеру Дэрту, - кричите вы и больно бьёте тролля. Вы ободрали себе руку о дублёную кожу, а повар лишь презрительно хмыкнул.

- Иди-иди, сопляк, куда шёл. Скажи, обед будет в срок.

Шипя от злости, вы оборачиваетесь на пороге и бросаете:

- В моём отчёте я упомяну о тебе. О тебе и о том, что кое-кто балуется алхимией под носом у мистера Дэрта!

Теперь, с лёгким сердцем можете уходить.

Теперь можете идти в тюрьму.

○ **Идти в тюрьму** — (56)



Вы мощным пинком сноситесь дверь с петель. Внутри на вас испуганно смотрит какой-то человек. Вы выхватываете меч и плашмя бьёте им человека.

- Разжирел, скотина! – орёте вы. – Лес кишит героями, а ты и в ус не дуешь! Я тебе покажу мать Кузьмы!

И вы показываете! Вы избиваете его ногами, руками, кофейником, кастрюлями, кочергой, половником. Разбиваете об него все стулья. Наконец, вы останавливаетесь. Человек стонет у ваших ног.

- Понял, как надо работать на Барлада Дэрта?! – кричите вы.

- Агрхмм, - сплёвывает сгустки крови человек.

- Правильно, - киваете вы и уходите.

Теперь Вам остаётся посетить обиталище старика-отшельника.

○ **Посетить обиталище старика-отшельника** — (87)



Вы подходите к стражникам у подъёмного моста.

- Братья, - начинаете вы.

Гоблины переглядываются.

- Братья, нужна ваша помощь. Барлад Дэрт приказал усилить охрану замка.

- Кому? – спрашивают гоблины.

- Ну, мне. Вот, передатчик вставил в голову.

- Ах, передатчик, - гоблины перемигиваются, но вы этого как бы не замечаете.

- Гляди, там во рву какая-то фигня, мы не понимаем, - говорит ещё один.

Вы, полный желания помочь, подходите к краю моста.

- Где? – вы перевешиваетесь через край, и тут же чувствуете удар по голове. Вы летите в ров. Ночью стражники вас обыщут и заберут всё ценное. Да, такое уже бывало – Барлад смотрит сквозь пальцы на такие вещи...

ВЫ ПРОВАЛИЛИ ЗАДАНИЕ И НЕ СТАЛИ ПОДРУЧНЫМ БАРЛАДА ДЭРТА!

○ Орден Зелёных Рыцарей будет помнить вас... — (93)



Вы шумно нюхаете воздух.

- Ах, вот это действительно рука мастера, - вы подмахиваете ароматные пары от кастрюль к носу, почти что откусывая от них куски. Повар явно польщён вашей похвалой.

- Да тебе нужна новая кухня, побольше, - развиваете вы свою мысль, - и несколько поварят на побегушках. Одному, небось, тяжело.

- Да справляюсь, - махает рукой тролль, - только бы припасы получше поставляли. Гляди, тут же одни отбросы. Я же не волшебник, что я могу сделать из отбросов?! Конечно, не сахар медович!

Вы ещё некоторое время обсуждаете возможные улучшения на кухне, затем прощаетесь. Вас ждут великие и не очень дела.

Теперь можете идти в тюрьму.

Идти в тюрьму — (56)



Вы открываете тяжёлую парадную дверь и заходите в большую, шикарно обставленную комнату. Здесь собралось несколько Зелёных Рыцарей, а на кресле с баронской короной сидит не кто иной, как Капитан. Чуть позвякивают шпоры Рыцарей, воздух наполнен неторопливым разговором беседы. От множества восковых свечей стоит тяжеловатый дух. Довольно тепло, несмотря на позднюю осень и туман, заплывающий в окно. Как себя поведёте:

Зло, «Семечко лимона» +1 — (5)

Добро, получено достижение «Рыцарь-неумеха» — (109)

Грозно,  «Кожура лимона» +1 — (29)

Льстиво,  «Мякоть лимона» +1 — (15)

40



- Меня прислал Барлад Дэрт, мой господин и повелитель... - начинаете вы.

- Ах, твой господин и повелитель, - перебивает Марк. Глаза его недобро блестят. Тут же он делает несколько магических пассов, грохочет гром, сверкает молния, которая, между прочим, бьёт точно в вас. Некоторое время ваш обугленный скелет стоит посреди избушки, потом рассыпается.

ВЫ ПРОВАЛИЛИ ЗАДАНИЕ И НЕ СТАЛИ ПОДРУЧНЫМ БАРЛАДА ДЭРТА!


Орден Зелёных Рыцарей будет помнить вас... — (93)




41



Вы подходите к логову обезьяны. Его несложно узнать по куче объедков. Ну да, похожих на те значки, что подкидывает вам Барлад Дэрт: кожура, семечки, гнилая мякоть. Кости... Да и запашок тут тот ещё. Вообще, может она больная, обезьяна-то – так что вы поосторожнее.

Как вы себя поведёте:

Зло,  «Кожура арбуза» +1 — (90)

- **Добро**,  получено достижение «Рыцарь-неумеха» — (50)
- **Грозно**,  «Семечко арбуза» +1 — (73)
- **Льстиво**,  «Мякоть арбуза» +1 — (97)

42



Вы забираете шкуру, складываете и кладёте в рюкзак – потом выкинете в лесу. Проверяете надёжность замков камер, отбираете у старика самодельный крюк, даёте ему пинка и, ни слова не говоря, уходите.

Теперь можете идти к внешнему кольцу замка.

- **К внешнему кольцу замка** — (111)



Упругим шагом вы подходите к воротам, выхватываете меч и зарубаете одного из гоблинов в спину. У вас есть ещё пара секунд, пока гоблины придут в себя и сообразят, что происходит. Вы отменно пользуетесь этим временем, чтобы завалить ещё двоих. Стражники атакуют вас, но безуспешно: вы вдохновенно защищаетесь, финтите, падаете на одно колено и уходите от ударов. На мосту довольно широко, но вы выбрали закуток у караульного помещения, где драться можно только два в ряд. Гоблины прут на вас. А вы их рубите так и эдак. Ещё шесть новых трупов, и пыл стражников охлаждён. Туман скрыл вашу атаку от остальных солдат на дворе. Стражи ворот убегают. Послушайте, вы, конечно, круты, но зачем вы это сделали?

В общем, это удивительно, но побоище сходит вам с рук.

Ваш путь лежит в лес.

○ **Идти лесом** — (112)



Вы умильно улыбаетесь, пытаетесь привлечь к себе внимание:

- А, это, погода неплохая, да? Вы, как я погляжу, из знатного сословия? Наверно, из больших магов? А я тут помешал. Извините, уже тихо уйду и всё забыл. Меня тут и не было.

Мужчина кивает, не прекращая бормотания.

Вы тихо спиной ко входу удаляетесь на цыпочках. Аккуратно закрываете дверь и смазываете петли маслом. Вы не получаете никакого предмета – видимо, Барлад Дэрт и сам не смог разобраться, кем является человек, которого вы встретили.

Спускайтесь на нижний уровень замка.

45



- Несладко тут, да? – вы облакачиваетесь о край плиты, обжигаетесь, дёргаетесь и танцуете, дую на локоть. Повар неуверенно улыбается вашей пантомиме.

- Да всё нормально, - продолжаете вы, - не бойсь.

- А эта штука? – повар боязливо тычет вам в лоб.

- Да не работает в подземельях, камни глушат связь. А вообще с ней несладко.

- А то, - соглашается тролль.

Вы какое-то время обсуждаете тонкости кулинарного искусства и проклинали Барлада Дэрта.

- Вот не думал, что среди молочных бывает нормальные, - задушевно сообщает тролль.

Вы и монстр – ну, да, а кто он по-вашему? - прощаетесь почти как близкие друзья и расстаётесь. Вас ждут великие и не очень дела.

Теперь можете идти в тюрьму.



Вы подходите и вежливо приветствуете рыцарей:

- Доброе утро! Зелёное Захватит Двэлл!

- Зелёное Покорит Аспари! Доброе утро, новобранец! – отвечает один из рыцарей.

- Сэр, докладываю: выполняю секретное задание мага: проверяю посты в Зачарованном Лесу. Всё ли у вас в порядке?

- Да, всё отлично.

- Вот новые данные по шпионам короля – вероятные варианты маскировок, - вы протягиваете две брошюры.

- Не пропустим, - усмехается второй рыцарь и кладёт брошюру в карман лат.

Вы ещё некоторое время подробно рассказываете о своих приключениях. Рыцари одобрительно качают головами. Наконец, вы прощаетесь и идёте дальше.

Теперь ваш путь лежит в ближние чащобы.

○ **Путешествовать в ближние чащобы — (95)**



- СВЕЖАТИНКА!!! – орёте вы, выхватывая на бегу меч. Вы мчитесь к дубу на всех парах. Подбежав, начинаете подъём, скользя шпорами по коре. Орёл скептически смотрит на вас из гнезда.

- Тушёнки надеваю! – облизываетесь вы. Наконец, вы оказываетесь точно под гнездом. Ваш меч уже готов рубануть по нему, когда орёл протягивает когтистую лапу, аккуратно снимает с вас шлем и лупит что есть мочи клювом прямо вам в лоб.

Вы роняете меч, который падает и втыкается рукоятью в землю.

Далее вы теряете равновесие и летите вниз, прямо на свой меч...

ВЫ ПРОВАЛИЛИ ЗАДАНИЕ И НЕ СТАЛИ ПОДРУЧНЫМ БАРЛАДА ДЭРТА!

○ Орден Зелёных Рыцарей будет помнить вас... — (93)



Вы выхватываете меч и орёте:

- Сдохни, старая скотина! Смерть белым!

Вы машете мечом, но Марк с поразительной быстротой успевает уклоняться. Он словно летает по комнате, отталкиваясь от стен, потолка, шкафов. Он совершает невообразимые сальто и кульбиты, успевая при этом в нужные моменты отражать ваш меч магическим лучом, исходящим из странной волшебной палочки в его руке. Так продолжается довольно долгое время. Внезапно старичок делает жест отталкивания левой рукой в вашу сторону. Вы чувствуете, как неизвестная сила со страшной силой бьёт вам в живот. Если бы на вас не было лат и брони, вас бы разорвало. А так вас лишь выносит вместе с дверью наружу. Вы пролетаете метров сорок и улетаете в чащу леса. Откуда вы решаете благоразумно ретироваться.

Теперь можете идти в спокойную часть леса.

○ Спокойно идти в спокойную часть леса — (99)



Вы подбегаете к въездным воротам и двумя мощными ударами в челюсть отправляете двух гоблинов барахтаться во рву.

- Что за вашу лорью тут устроили за тир?! – орёте вы. – Почему не доложили про Пегаса?! Счас я пойду к Капитану – он вам ноги гвоздями к заднице приколотит!

Гоблины-дозорные в страхе жмутся к стенам. Самые удачливые успели забежать в караулку и там запереться. Никто не хочет связываться с Капитаном.

- Распустились, жуки навозные, избушка на курьих ножках вам в задницу! – бушуете вы. – Значит так! Никому не спать! С поста не уходить! Никого без личного приглашения повелителя в замок не пускать. Кто попытается пролезть – убивать на месте. Смотреть в три глаза! Вот геройские рожи – запомнить их как мать родную! Как любимую кружку с пивом! Вечером проверю!

Вы для профилактики выбиваете ещё несколько зубов и удовлетворённо уходите.

Ваш путь лежит в лес.

○ **Идти лесом** — (112)



Вы с улыбкой подходите к логову обезьяны.

- Уху, уху, - пытаетесь вы подражать вашим понятиям об обезьяньем языке. Обезьяна выглядывает из логова, проворно обегает вас и махает рукой. Наверное, она что-то хочет. Движимый добрыми побуждениями, вы идёте за обезьяной. Она некоторое время ведёт вас за собой по лесу. Наконец, вы доходите до какого-то мрачноватого бурелома. Тем не менее, тут есть тропинка, по которой и бежит обезьяна. Вы не обращаете внимания, как она перепрыгивает через заросли густой травы на тропе. Сами вы идёте напролом. И, наступая на траву, чувствуете, как ваши ноги увязают в трясине. Вас засасывает и довольно быстро. Рядом, на дереве прыгает обезьяна и радостно махает руками.

ВЫ ПРОВАЛИЛИ ЗАДАНИЕ И НЕ СТАЛИ ПОДРУЧНЫМ БАРЛАДА ДЭРТА!

○ **Орден Зелёных Рыцарей будет помнить вас... — (93)**



Вы долго жмёте руку Марка, тепло улыбаясь:

- Рад! Очень рад!

Далее вы начинаете излагать почти невыдуманную историю о том, как вас похитил какой-то маг, как держал в башне, как впаял вам что-то в голову, как вы сбежали, украв доспехи, как скитались по лесу...

Марк растроган. Он поит вас и кормит. Выдаёт чистые кальсоны. Разрешает выспаться и провожает, рассказывая, как добраться до ближайшего города. И махает вслед платочком, пока вы идёте по дороге в лес.

Теперь можете идти в спокойную часть леса.

Спокойно идти в спокойную часть леса — (99)

52



Вы на нижнем уровне Чёрного Замка. Тут тихо и темно. Приходится зажечь факел. Его треск хоть немного разгоняет тишину. Из коридоров тянет винным перегаром, мшистым гнильём и, почему-то, изысканным парфюмом. В углах висит порванная паутина. На полу валяются неприбранные кости. Несколько ржавых мечей прислонено к треноге. Тут же кувшин с биркой «Не открывать в присутствии Капитана». Вы срываете бирку, а кувшин кладёте в мешок, чтобы выкинуть в лесу. Коридоры, перекрытые хитрыми тайнописными дверями, расходятся туда и сюда. Впрочем, вы хорошо знаете их.

Предстоит решить, куда направиться:

В гробницу — (77)

К повару — (19)

В тюрьму — (56)



- Меня прислал чёрный маг Барлад Дэрт. Он создал этот Тёмный Замок и...

Вашу выпренную речь прерывает гулкий хохот.

- ЧТО?! СОЗДАЛ ЭТОТ ЗАМОК?!

НИЧТОЖЕСТВО, ТЫ НИЧЕГО НЕ ЗНАЕШЬ!

ТЫ НАПРАСНО ПОТРЕВОЖИЛ МОЙ ПОКОЙ!

Вы ощущаете, как сильнейшая боль пронзает ваше тело. Вас корёжит, как в мясорубке. Каким-то чудом вы выбираетесь из гробницы, при это не потеряв факел и вещмешок. О гордости такого не скажешь.

Теперь можете идти к повару или в тюрьму.




К повару — (19)

В тюрьму — (56)



Вы у главных ворот Чёрного Замка. Тут на цепи прикован Чёрный Крылатый Лев. Он выглядит довольно внушительно. Мало того, что он, подобно гаргульям, из камня, так ещё и два метра в холке – не менее. В довесок к этому он ещё и разумный. Вы в который раз поражаетесь – как это Барлад смог посадить Льва на цепь? Очень странно. Тем не менее, вам дано конкретное задание: сменить пароль, и выпендриваться тут особо нечего. Зверюга, наверняка, злопамятная, так что грубить не надо. На добро и лесть ей тоже плевать. Поэтому просто сообщите новый пароль:

"Щит Тьмы", ✎ «Семечко сливы» +1 — (32)





- "Песнь Льда и Пламени",  «Кожура сливы» +1 — (33)
- «Розенкранц и Гильденстерн мертвы»,  получено достижение «Рыцарь-неумёха» — (121)
- "Пёс войны и боль мира",  «Мякоть сливы» +1 — (16)

55



Вы идёте себе и идёте по лесу. И, наконец, выходите к красивому домику с соломенной крышей и маленькими опрятными окошками. Тут даже клумбы есть - с бегониями. Птички порхают с цветка на цветок. Нет, не колибри, конечно. Вы не знаете, как они называются. Ежики бегают в корнях древних деревьев, окружающих домик. Солнышко пригревает. Замануха, короча. Тут живёт доверенный человек чёрного мага. Специально сюда переселённый с тем, чтобы собирать полезную информацию, приглядывать за лесом, ну, и, при случае, подкладывать свиней героям. Вы слышали про него – мастер своего дела.

Как вы себя поведёте:





- Зло**,  «Мякоть смоквы» +1 — (83)
- Добро**,  получено достижение «Рыцарь-неумёха» — (10)
- Грозно**,  «Кожура смоквы» +1 — (36)
- Льстиво**,  «Семечко смоквы» +1 — (34)



Вы долго петляете по катакомбам Чёрного Замка. Здесь ходят редко – Барлад Дэрт сажает в темницу не для того, чтобы ежедневно устраивать randevу с заключёнными. Пол в лужах, которые зарастают коркой плесени. Воздушные потоки лениво снуют туда-сюда. Пахнет то пригорелой яичницей, то потными лошадьми, то крепким орочьим духом. Эхо ведёт себя неподобающе: вместо равномерного затихающего отражения ваших шагов, вы то слышите их, то не слышите вовсе. А иногда эхо надвигается на вас из глубины, закруживает в танце и убегает за спину. На стенах то и дело попадаются странные знаки: какие-то птицы, перья, стрелы.

Однажды пламя факела выхватывает надпись «БД – не то, что вы думаете. Подпись АШ and Br-s». Пытаясь разгадать эту головоломку, вы доходите до тюрьмы. В камерах никого нет, кроме одной. В ней сидит тощий старик с безумными глазами. Перед самой камерой лежит шкура оленя. Старик безуспешно пытается дотянуться до неё то рукой, то ногой, то самодельным крюком на верёвке, свитой из простыни. Ничего не выходит.

Как вы себя поведёте:

- Зло**,  «Кожура ореха» +1 — (42)
- Добро**,  получено достижение «Рыцарь-неумеха» — (117)
- Грозно**,  «Семечко ореха» +1 — (105)
- Льстиво**,  «Мякоть ореха» +1 — (64)



Вы аккуратно открываете дверь. Внутри довольно темно. И как-то мокро. На полу лужи. Видимо, потолок всё же протекает, а нерадивая прислуга так и не подтёрла с прошлого дождя. Хотя как-то странно. Водяной сидит прямо в одной из луж и приветливо машет вам рукой. Вы подходите, аккуратно обходя лужи на полу.

- Чего изволите, сударь? – густым басом спрашивает вас хозяин таверны.

Вы достаёте брошюру:

- Вот, не проходили здесь такие? Или похожие?

Водяной морщит лоб.

- Да, вроде... Нет, не видал!

- А если увидишь, то...

- То сообщу, куда следует!

- Вот, вот, - важно киваете вы. Собственно, ваша цель достигнута.

Будете есть, пить? Нет? Ну, тогда идите далее, на лесную опушку.

○ **Выйти на лесную опушку** — (125)



Вы напяливаете самую дружескую из своих улыбок и подходите к старосте.

- Привееееет! – вы тянете руку.

Староста удивлённо таращится на вас.

- А я тут мимо проходил, знаете ли! Такая идиллия! Не мог не зайти.

Староста степенно спрашивает:

- Откель будешь, мил человек?

Да я энтомолог. Следую в Катэну для ловли ночных бабочек. Только там водится уникальный вид *Lupa vulgaris*. Сюда заехал по приглашению друга посетить Зачарованный лес.

- А, ну тык вот он, лес-то, - бормочет староста, несколько обескураженный вашими познаниями.

Вы ещё какое-то время морочите старосту голову. В заключении приносите уверения в своём глубочайшем почтении и преданности делу сельского хозяйства в лесной полосе. Вы уходите, а староста ещё долго пытается понять, что это всё было.

Теперь можете посетить либо обиталище старика-отшельника, либо хутор, где живёт доверенный человек Барлада Дэрта.

Посетить обиталище старика-отшельника — (87)

Посетить хутор, где живёт доверенный человек Барлада Дэрта — (55)



Вы аккуратно открываете дверь. Внутри довольно темно. И как-то мокро. На полу лужи. Видимо, потолок всё же протекает, а нерадивая прислуга так и не подтёрла с прошлого дождя. Хотя как-то странно. Водяной сидит прямо в одной из луж и приветливо машет вам рукой. Вы подходите, аккуратно обходя лужи на полу.

- Чего изволите, сударь? – густым басом спрашивает вас хозяин таверны.

Вы расплываетесь в широчайшей улыбке:

- Несите, хозяин, есть-пить! Да и себе за моё здоровье налей!

Как по волшебству появляются всяческие разносолы: красная лососёвая икра, осётр запеченный с картошечкой и луком, с гарниром из горошка, уха из пяти видов белой рыбы, селёdochка под маслом, котлеты из камбалы с кисло-сладким соусом, пицца горячая с морепродуктами. В общем, харчей много! Водяной подносит вам чарку с ароматным напитком.

- Давай, за моё здоровье! – кричите радостно вы.

- Да я ж на службе, - смущённо отнекивается водяной. И тут вас что-то настораживает. Так иногда бывает. Теперь ваша весёлость наиграна.

- Давай, брат, из моего кубка, за дружбу, - умильно просите вы, нащупывая меч.

- Благодарствую, но я сегодня на свидание иду, не хочу запах изо рта спиртной заиметь...

Тут вы достаёте меч и хмуро спрашиваете:

- Что в бокале?

- Шнапс! – клянётся водяной.

- Тогда пей.

- Это... ну я немного... уважаемый рыцарь... я ж не знал... ну чутка сонного зелья... для вкуса...

- Хорошо, - киваете вы. Потом вытаскиваете водяного за шкирятник на двор, раскаляете на костре первый попавшийся железный прут и выжигаете водяному на лбу руну «С» - знак воров.

Будете есть, пить? Нет? Ну, тогда идите далее, на лесную опушку.

○ **Выйти на лесную опушку** — (125)



Вы открываете шкатулку. Тут же из неё начинает валить дым, из которого формируется тело женщины с большими кривыми клыками. Она тянется к вам. Вы хмыкаете и заявляете:

- Убери грабли, дорогуша, я от Барлада Дэрта. Видишь эту штуку у меня в башке?

Женщина опускает руки и вопросительно смотрит на вас.

- Значит так, сиди тихо, изучай брошюру. Будь начеку – скоро может появиться незванный гость. Убей или ослабь.

Женщина кивает, превращается в дым и исчезает.

Довольный собой, вы выходите из комнаты. Теперь можете сходить к непосредственному начальнику или идти куда глаза глядят.

Проведать вашего непосредственного начальника — (39)

Идти куда глаза глядят — (120)

61



Вы поднимаете руки вверх и падаете на колени.

- Сдаюсь, - кричите вы разбойникам. Те хохочут и подходят ближе.

- Ну и фрукт в доспехах, - говорит один, презрительно пиная вас под зад. Вы валитесь в дорожную пыль.

- Это может быть подстава, - задумчиво говорит другой. – Он из Зелёных Рыцарей. Лучше его не трогать – нам же хуже будет.

- Пошёл отсюда! – кричит третий. Вы поспешно ретируетесь.

Теперь можете идти к дереву патруля.

Поискать патрульное дерево — (123)


62



Решив, что всё подождёт, а дрова нет, идёте к костру, пока он не прогорел. Над костром висит котёл с кашей. Рядом кашеварит гнолл в забавном шлеме, украшенном головой утки. Иногда он подносит ложку с кашей к самому клюву утки.

- Ну, как? – спрашивает он. Вы так и не можете понять, то ли он кормит утку, то ли просит продегустировать. Сами вы не рискуете отведать из котла. Кстати,

как вы себя поведёте:

Зло,  «Кожура груши» +1 — (82)

Добро,  получено достижение «Рыцарь-неумеха» — (27)





Грозно,  «Мякоть груши» +1 — (131)

63



Вы решаете, что недурно бы проверить периметр замка. А вдруг там потайные двери есть какие? Или кладка где выкрошилась. С кладкой и, правда, нелады: в нескольких местах вы замечаете отвалившиеся камни. Вы быстро готовите раствор и заделываете дырки в стене. Под конец вы натываетесь на странное место. Вроде бы та же стена, но трава полностью вытоптана, словно тут часто ходят. Вы очень внимательно обшариваете всё и находите контуры потайной двери.

Как вы себя поведёте:

- **Зло**,  «Мякоть кизила» +1 — **(96)**
- **Добро**,  «Кожура кизила» +1 — **(89)**
- **Грозно**,  получено достижение «Рыцарь-неумёха» — **(124)**
- **Льстиво**,  «Семечко кизила» +1 — **(78)**



Вы деликатно прокашливаетесь, чтобы старик обратил на вас внимание.

- Э, мужчина, вам помочь? Возможно, эта шкура чем-то ценна для вас?

Старик подпрыгивает, прячет куда-то крюк и забивается в дальний угол камеры.

- Нет, нет, - бормочет он. – Просто тренировался, чтобы не потерять навык.

- Тогда вы не будете против, чтобы я забрал её на склад?

- О, разумеется, - с тоской отвечает старик.

Вы аккуратно сворачиваете и забираете шкуру.

- Доброго дня, - киваете вы и идёте дальше.

Теперь можете идти к внешнему кольцу замка.

К внешнему кольцу замка — (111)



Вы заходите за угол и потихоньку достаёте зерно. Добавляете несколько кусков сахара и обильно поливаете ядом. Затем аккуратно выкладываете на тряпицу, которую расстилаете посреди двора. И ждёте. Доверчивый Пегас радостно бросается на лакомство. И через некоторое время умирает. Вы довольно потираете руки – больше этим воздушным транспортом никто не сможет воспользоваться.

Теперь можете идти к костру или к въездным воротам.

Пойдёте к костру — (62)

Пойдёте в въездным воротам — (23)



Вы пинком распахиваете дверь таверны и врываетесь внутрь.

- Кто тут водяной?! – орёте вы. Не глядя под ноги, вы прыгаете вперёд и оказываетесь по горло в воде. Ничего себе, тут бассейны. Ваш пыл несколько остужается. Вы кое-как выбираетесь на сухое место и оглядываетесь по сторонам. Водяного нигде не видно – сбежал, видать.

Вы выходите на улицу, оглядываетесь. Что-то бьёт вас в затылок. Кстати, пока вы купались, то умудрились потерять шлем. Так что, сами понимаете, затылок у вас защищён только черепом.

Если так можно выразиться...

ВЫ ПРОВАЛИЛИ ЗАДАНИЕ И НЕ СТАЛИ ПОДРУЧНЫМ БАРЛАДА ДЭРТА!

○ Орден Зелёных Рыцарей будет помнить вас... — (93)



Вы выхватываете свой меч и пружинистым шагом направляетесь к рыцарям. Это бывалые, закалённые бойцы. Видя угрозу, они не медлят. Хотя они и пешие, но сладить с ними будет не просто. Завязывается бой. Вы ловко уклоняетесь от первой атаки, делая нахлест и скольжение под углом. Ваш меч проносится в сантиметрах от горла врага. Вы все дерётесь без щитов, поэтому остаётся только парировать клинками и уклонами. Парады чередуются с атаками. Вы качаете маятник, пытаетесь запутать рыцарей в их же движениях, однако сделать это совсем не просто – у них огромный опыт, сила и выносливость. В какой-то момент вы пропускаете коварный удар снизу под руку. Рана быстро ослабляет вас. Расправится с вами – дело нескольких минут. И, под конец, вы думаете – а за каким лешим вы полезли в драку?

ВЫ ПРОВАЛИЛИ ЗАДАНИЕ И НЕ СТАЛИ ПОДРУЧНЫМ БАРЛАДА ДЭРТА!

○ **Орден Зелёных Рыцарей будет помнить вас... — (93)**

68



Принцесса поворачивается от зеркала на звук открывающейся двери. Вы аккуратно запираете дверь и хмуро глядите на пленницу.

- Что вам надо, сэр? – удивлённо спрашивает эта барышня. Не говоря ни слова, вы методично осматриваете комнату на предмет скрытых дверей. Ничего такого вы не обнаруживаете, зато находите нишу. В ней лежит пергамент с заклинанием сна и золотой апельсин с биркой: «противоядие». Вы отрываете бирку и прячете апельсин, чтобы потом выкинуть в лесу. Затем подходите к принцессе и быстренько читаете заклинание. Принцесса впадает в волшебный сон. Ну вот, отлично, теперь она никак не поможет герою. Скорее, помешает. И тот, даже дойдя досюдова, плюнет, развернётся и уйдет со слезами. Ай да вы!

Рядом с кроватью вы устраиваете ловушку с ядовитым шипом – ну так, на всякий случай. Теперь можете идти к стражу или в караулку.





○ **Идти к стражу — (54)**

○ **Идти в караулку — (133)**



Вы приближаетесь к небольшой полянке, облюбованной драконом. Вокруг сплошной уголь в той или иной форме: обожжённые коряги, горелое мясо – геройское, видимо; обугленные кости, расплавленный металл, совсем непонятные ошметки. Пахнет, разумеется, дымом. Что удивительно, самим драконом не пахнет никак. Обычные, и даже волшебные животные имеют свои отличительные запахи. Тот же Пегас пахнет как лошадь. Тигр пахнет тигром. Даже рыба имеет свой запах. А вот дракон почему-то нет. Его можно опознать лишь по запаху разрушений, которые несёт его дыхание. Драконы – твари хитрые. Ну, плюс ко всему остальному. Так что надо хорошо подумать, прежде чем соваться в его логово.

Как вы себя поведёте:

- Зло**,  «Мякоть инжира» +1 — (6)
- Добро**,  «Семечко инжира» +1 — (70)
- Грозно**,  получено достижение «Рыцарь-неумёха» — (4)
- Льстиво**,  «Кожура инжира» +1 — (101)



Если честно, наладить добрые отношения с драконом очень сложно. Для этого потребуется либо куча золота, либо ОЧЕНЬ сильное заклинание, либо статус верайна, либо кусок от дальнего родственника дракона – чешуйка водного дракончика, например. Или лапа, там. У вас ничего этого нет. Иначе сдалось вам тут бегать? Поэтому вы решаете, что из этой ситуации извлечёте самое ценное – жизнь, и просто сваливаете в туман.

Теперь можете проверить пост гоблинов неподалёку или обойти замок по периметру.

- Проверить пост гоблинов — (114)
- Обойти замок по периметру — (63)

71



Вы изо всех сил пинаете повара-тролля под зад ногой, так что бедный коротышка летит к противоположной стене. По дороге на него проливается горячее варево из нескольких кастрюль. Повар истошно орёт – вы деловито потираете руки.

- Скоро я тут буду намба ту, - заявляете вы, - и мне надо соответствовать этому высокому званию.

- А-ааа! – продолжает орать повар, пытаясь выбраться из-под кастрюль. Вы подходите ближе и несколько раз пинаете его под рёбра, чтобы привлечь внимание.

- Слушай сюда, малыш-коротыш, дважды повторять не стану, вот брошюра, выучишь картинки наизусть, завтра проверю!

Внезапно в полумраке сверкает длинный кухонный нож. Да-да, не стоило перегибать палку, даже у рабов есть предел. Не хамили бы – не потребовалось валяться в луже крови.

ВЫ ПРОВАЛИЛИ ЗАДАНИЕ И НЕ СТАЛИ ПОДРУЧНЫМ БАРЛАДА ДЭРТА!

- Орден Зелёных Рыцарей будет помнить вас... — (93)



Вы быстро взбегаете на один из верхних этажей Донжона, высовываетесь в окно и становитесь на карниз. Прицелившись, вы прыгаете на спину Пегаса с криком:

- БАНЗАЙ!

Вы успеваете вцепиться в левую бабку, но мощный удар копытом отбрасывает ваше тело, впечатывая в каменную стену. Оттуда ваше тело падает на камни внутреннего двора.

ВЫ ПРОВАЛИЛИ ЗАДАНИЕ И НЕ СТАЛИ ПОДРУЧНЫМ БАРЛАДА ДЭРТА!

Орден Зелёных Рыцарей будет помнить вас... — (93)



Вы кидаетесь в логово обезьяны. Бедное животное хоть и обладает потрясающей ловкостью, но от вашей внезапной атаки уклониться не успевает. Вы хватаете обезьяну за хвост, понадежнее накручиваете на руку и идёте к ближайшему дубу. У дуба вы раскручиваете обезьяну и с криком «Скукота!» начинаете лупить её о ствол. Когда обезьяна пытается зацепиться за кору, вы пинками отдираете её и снова лупите. Так продолжается довольно долго. Наконец вы раскручиваете животное особенно сильно и с уханьем кидаете в сторону логова. Слышится грохот и треск.

- В яблочко! – радуется вы.

Теперь можете идти на тропу разбойников или к дереву патруля.

Встать на тропу разбойников — (20)

Отыскать патрульное дерево — (123)



Вы выхватываете меч и рубите стол на две части с криком:

- Аааа пропади моё седло!!!

Стражники застывают с открытыми ртами.

- Аааа всех на капусту нашинкую!

Вы кидаетесь к ближайшему к вам гоблину:

- Что за вид? Где значок с гербом Дэртов? Где наградные планки? Почему кираса на три сантиметра шире в поясе? Распустились, траспеньи дети! А в масло кипящее не хотите без ног???

Ещё одному вы от души бьёте ногой пониже той самой кирасы. Гоблин хрипит и падает на пол. Никто не смеет вам возразить – вы же, всё-таки рыцарь, да ещё с отметиной мага. Лучше потерпеть.

- На, чтобы от корки до корки знал, ночью проверю, - орёте вы на начальника караула, тыкая в него брошюрой. Затем разворачиваетесь и гордо удаляетесь.

Теперь можете идти к стражу.

○ Идти к стражу — (54)



Вы грубо пинаете ногой сапог незнакомца.

- Эй, ты, чего тут расселся?! Сейчас сюда герой придёт...

- ... а если из тюрьмы в Орлеане попасть сразу в Париж... - продолжает бормотать человек. Он махает в вашу сторону рукой, даже не глядя. Внезапно вы понимаете, что перед вами маг такого порядка, которому все вместе взятые известные вам чародеи и в подмётки не годятся. Вас охватывает бодрое желание удалиться и забыть про это место. Что вы и выполняете с надлежащим усердием.

Вы не получаете никакого предмета – видимо, Барлад Дэрт и сам не смог разобраться, кем является человек, которого вы встретили.

Спускайтесь на нижний уровень замка.

Спуститься на нижний уровень замка — (52)



- ЗАМОЧУ, УТКОНОСЫ! – орёте вы. Ваш меч наискось разрубает ближайшего гопника, так что верхняя половинка аккуратно съезжает вбок. Вы прокручиваетесь вокруг своей оси, продолжая движение, и сноситесь башку второму. Бандиты оторопело глядят на вас. А вы уже работаете двумя руками: левому рвёте горло латной перчаткой, правому всаживаете в брюхо меч и выпускаете кишки. Двое оставшихся пытаются бежать, но вы легко нагоняете их в березняке и разрубаете пополам. Красное и белое! Классика. Лев де Сент Стендопассан! Вы читали в детстве!

На земле слышатся стоны. А, путник. Вы подбегаете и пинаете его так, что ломаете челюсть.

- Ну вот, теперь норма! – радуетесь вы.

Теперь решите, пойдёте к дубу или к таверне водяного?

- Двинуть к дубу — (11)
- Завалиться в таверну — (22)



Пригибаясь и с опаской косясь на застывших у входа гаргулов, вы заползаете внутрь. Тишина тут, и правда, могильная. Если бы вы могли видеть ваши ноги, то заметили, как от каждого шага в морозный воздух взлетают фонтанчики пыли. Но вы не видите. Только слышите, как хрустят тараканы под ногами. Вы плотнее кутаетесь в плащ. Надо скорее заканчивать и валить отседова. Вдруг, вы наступаете на какой-то скрытый механизм, который какой-то древний гад устроил в этом склепе для таких хороших парней, как вы.





Перед вами материализуется огромный шлем, из которого несётся гулкий глас:

- КТО ТЫ???

Вы – не будь дураком – придумываете первое попавшееся имечко, чтобы не выдать духу настоящего.

- ЗАЧЕМ ТЫ ПОТРЕВОЖИЛ ПОКОЙ ГРАФА ЭЛКА?

Как вы себя поведёте:

- Зло**,  «Кожура грейпфрута» +1 — (53)
- Добро**,  «Семечко грейпфрута» +1 — (30)
- Грозно**,  получено достижение «Рыцарь-неумёха» — (116)
- Льстиво**,  «Мякоть грейпфрута» +1 — (84)



Вы осторожно стучите себя по передатчику:

- Ваше темнейшество! Обнаружена потайная дверь!

Тут же слышится голос Дэрта:

- Вижу. Сейчас сделаем. Тррррах-тибидох!

Гремят локальные молнии, поднимается дым, по контуру двери бегут искры и пахнет карбидом. От стены идёт жар. Наконец, всё устаканивается. Дверь запечатана.

Теперь можете идти проверить пост гоблинов.

○ **Пойти проверить пост гоблинов** — (114)



Вы прыгаете в сторону незнакомца с криком:

- П-АЛУЧИТЕ!!!

Ваш полёт прерван невидимой стеной.

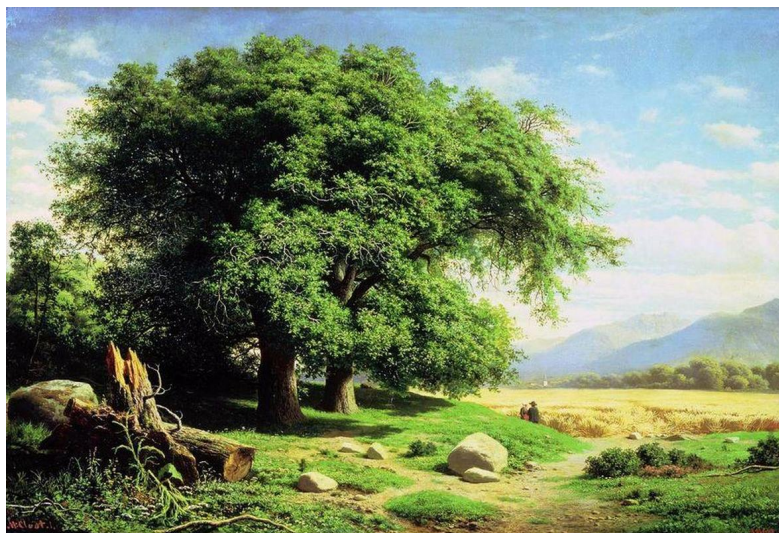
- ... а если из тюрьмы в Орлеане попасть сразу в Париж... - продолжает бормотать человек. Он махает в вашу сторону рукой, даже не глядя. Внезапно вы понимаете, что перед вами маг такого порядка, которому все вместе взятые известные вам чародеи и в подмётки не годятся. Вас охватывает бодрое желание удалиться и забыть про это место. Что вы и выполняете с надлежащим усердием.

Вы не получаете никакого предмета – видимо, Барлад Дэрт и сам не смог разобраться, кем является человек, которого вы встретили.

Спускайтесь на нижний уровень замка.

○ Спуститься на нижний уровень замка — (52)

80



Глаза Барлада Дэрта расширяются до размера страусиных яиц.

- Это невозможно! – хрипит чёрный маг. – Ты умудрился совершенно точно исполнить все мои задания, и идеально справился со всеми трудностями, которые встретились на твоём пути!

Ты заслуживаешь хорошей награды!

- И я так думаю! – вворачиваете вы.

- Отныне, ты – мой главный подручный. Ты больше не подчиняешься Капитану. Приказы будешь получать только от меня лично. Я немедленно издам указ о назначении тебя комендантом Чёрного Замка. И это только начало, мой дорогой! Скоро мы, я и мои покровители, захватим Элгариол. Я стану королём, ну а ты – первым министром.

- А можно военным министром? – бормочете вы.

- Да оставь ты эти дела дуболомам в латах. Ты годишься для большего. Ты это доказал. Под моим руководством, парень, ты взлетишь, куда и не мечтал. Отдохни, я пока распорядюсь о почётном эскорте. Теперь ты важная птица, и бродить по лесу в одиночку тебе не пристало.

С этими словами маг исчезает, а вы удобно располагаетесь на краю леса. Разводите костёр, жарите шашлык из белых грибов, кипятите чай. Палатку натягиваете. А потом сидите с горячим дымящимся шлемом, который вы использовали как котелок, на коленях и смотрите на облака, мечтая о будущей славе.

Мимо изредка проходят мужчины и женщины, некоторые спрашивают дорогу в Зачарованный лес. Вы любезно подсказываете им путь к Чёрному Замку...



Вы подходите к солдатам и важно тыкаете себе в голову, указывая на магический передатчик:

- Меня послал сам Барлад Дэрт.

Солдаты пожимают плечами. Ну послал – так послал. Их тоже часто посылают.

- Вот брошюра с различными фенотипами героев. Вам надо изучить!

- Чё? – робко спрашивает один из гоблинов.

- Надо сменить пароль. Новый пароль «фенестратио мопазис»!

На гоблинов жалко смотреть. Они почти плачут, пытаюсь повторить ваш пароль. Но вы же как лучше хотели – чтобы умный, запоминающийся, отличительный! Через пятнадцать минут вы бросаете это дело, в отчаяние обзываете гоблинов тупоголовыми свинорылами – что, в общем-то, для гоблинов не является оскорблением – и уходите.

Ваш путь лежит в лес.

○ **Идти лесом** — (112)



Вы подходите к костру. От быстрого шага ваш плащ наполняется туманом. Выши шпоры мерно цокают по брусчатке. Холодный воздух взвихряется, капли воды стекают по лезвию секиры. Вы некоторое время морозите взглядом костёр и всех, кто тут сидит. Гноллы, гоблины и люди начинают умильно глядеть на вас.

- Значит, каша, - мрачно произносите вы тоном палача, зачитывающего список клиентуры. Всё потрясённо молчат.

- И это в то время, как король Элгариола поклялся на главной площади сжечь нашего господина! В то время, когда тысячи хорошо обученных солдат спешат с тайными поручениями к нашему замку с одной единственной целью: перерезать нам глотки!

Они варят кашу!

Вы швыряете кипу брошюр, поворачиваетесь и уходите. Не глядя на стражников, коротко бросаете:

- Паприка у омлетов!

Все благоговейно повторяют ваш лозунг.

Теперь можете идти к въездным воротам.

○ **Идти к въездным воротам** — (23)



Вы просто-напросто стучите в дверь. Вам открывает упитанный плотный человек с открытым добродушным лицом. При виде вас он быстро смотрит по сторонам, затем делает жест зайти. В доме чисто, горит камин, на столе кофейник и пирожки.

Человек вопросительно смотрит. Разумеется, он вас знает. Работа такая. Вы протягиваете брошюру. Человек улыбается:

- Я сам её и составил.

Вы кратко пересказываете последние новости и описываете места, где вам удалось побывать по поручениям мага. Человек в ответ даёт вам несколько листов бумаги. Они чисты – естественно, только Барлад Дэрт сможет их прочитать. Здесь сведения, собранные за последние несколько недель. На словах человек предупреждает вас о том, что Майлин вот уже несколько дней без перерыва тренирует героев, изъявивших желание спасти принцессу. Дело принимает серьёзный оборот. Вы прощаетесь и уходите.

Теперь Вам остаётся посетить обиталище старика-отшельника.

○ **Посетить обиталище старика-отшельника** — (87)



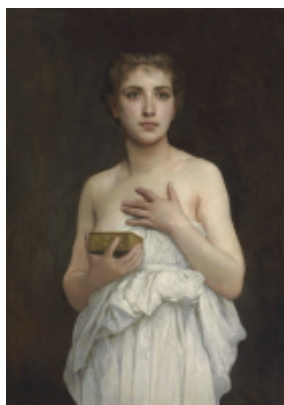
Вы падаете на колени и лепечете:

- О, Великий Элк! Всю мою жизнь я стремился отыскать место твоего упокоения. Ибо ты один для меня – истинный пример благородства и доблести. Не осталось более в Двэлле равных тебе. Пусть не сам ты во плоти, но хотя бы твой дух осенит мой жизненный путь. Направь меня на стезю верную!

Вы скрещиваете руки на груди и склоняете голову. Шестым чувством и пятой точкой вы чувствуете, что Элк польщён. Ну, правда, многие ли так вот приходят к нему?! Он даёт вам несколько полезных советов, которые вы от страха тут же забываете, и отпускает с миром.

Теперь можете идти к повару или в тюрьму.

- К повару — (19)
- В тюрьму — (56)



Вы заходите в комнату, где ещё темнее, чем у тролля в не скажу где! Комната абсолютно пуста, посреди на стуле стоит шкатулка с затейливым орнаментом. Пахнет катэнскими притираниями. Хотя, зачем бы они духу. Как себя поведёте:

- Зло**, «Кожура апельсина» +1 — (60)
- Добро**, «Мякоть апельсина» +1 — (18)
- Грозно**, «Семечко апельсина» +1 — (100)
- Льстиво**, получено достижение «Рыцарь-неумёха» — (25)



- Как игра? – интересуетесь вы у стражников.
 - Мухлюет, лорьино отродье! – кричит тот, что делал ставку.
 - Сам ты мухлюешь, байнарская подстилка! – откликается его оппонент.
 - А вы в карты попробуйте, - советуете вы. – Наш господин попробовал – очень понравилось. Он даже специального мастера для обучения выписал.
 - Может и правда, - кивают стражники.
 - Кстати, вот тут распространяется брошюрка с рожами героев. Как таких увидите – сразу секирбашка делайте. Главный приказал.
 - А то, секирбашка это нам завсегда нравится, - смеются стражники. Вы пропускаете по стаканчику пива и уходите.
- Теперь можете идти к стражу.

Идти к стражу — (54)




Вы выходите к хижине, притаившейся среди вековых деревьев. Точнее было бы сказать, сросшейся с ними. Мхи покрывают брёвна так густо, что их вообще не видно. Лопухи высятся, словно частокол. Полевые цветы подступают к самому порогу. Пчёлы с весёлым жужжанием носятся туда-сюда. В воздухе стоит медвяный аромат. Опавшие листья, которые никто не убирал, возможно, веками, так и хрустят при каждом шаге. В маленьких круглых окошках мелькает свет.


Вы отворяете дверь и заходите внутрь. Домик, в общем-то, просторный, но от множества вещей здесь как-то даже тесновато. Связки луковиц и пучки сушёных трав густо покрывают стены и балки потолка. Несколько столов завалены необычными предметами. Ёжик кот, тут даже перегонный куб есть! И стеллажи с книгами. И чучело аллигатора! Куда это вы попали???

Из глубины комнаты к вам выходит опрятный старичок. На нём посеревшая от многократных стирок хламида, когда-то бывшая снежно-белой. На пальцах несколько колец с крупными драгоценными камнями. На шее цепочка – видимо, с каким-то кулоном, но вы замечаете лишь верхнюю часть. Приятным голосом старичок произносит:

- Приветствую тебя, юноша! Я – белый Марк Хэнкок!

Как вы себя поведёте:

Зло,  получено достижение «Рыцарь-неумёха» — (40)

Добро,  «Семечко киви» +1 — (8)

Грозно,  «Кожура киви» +1 — (48)

Льстиво,  «Мякоть киви» +1 — (51)



Принцесса поворачивается от зеркала на звук открывающейся двери.

- Что вам надо, сэр? – удивлённо спрашивает эта барышня.

Вы прыгаете прямо от двери. Принцесса не успевает уклониться, и вы наносите ей сокрушительный удар в челюсть.

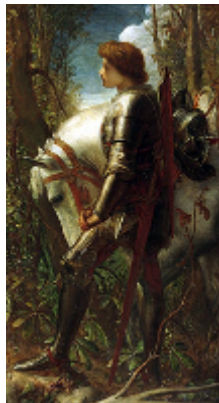
- Как вы меня все достали! – орёте вы, пытаясь добить ногой в поддых. – Олени, гоблины, колдуны, скелеты, принцессы! Сколько мне ещё гнить в этой дыре?!!!

Принцесса ловко изворачивается и откатывается под кровать. Вы хватаете её за ногу, вытаскиваете и кидаете об стену. Ещё пока принцесса летит, вы бросаетесь следом. Когда тело впечатывается в каменную стену, вы тут же подхватываете его, поднимаете вертикально и падаете вместе на пол. Так, чтобы вы упали сверху. Вертикальный суплекс! А вы мастер!

Принцесса вскакивает на ноги, но вы настороже: ваш кулак сокрушает ей рёбра. Нокаут. И никаких заклинаний не нужно. До свадьбы, конечно, не заживёт, но муж потом подлечит. Зато будет что вспомнить!

Теперь можете идти к стражу или в караулку.

- Идти к стражу — (54)
- Идти в караулку — (133)



«Наверное, это – потайная дверь, сделанная добрыми волшебниками. Иначе бы Зелёные Рыцари о ней знали», - решаете вы. В таком случае – это может быть реальной помощью герою, явившемуся спасти принцессу. Вы берёте уголёк и пожирнее обводите контуры двери, а сбоку рисуете стрелку и подписываете «Потайная дверь».

Теперь можете идти проверить пост гоблинов.

- Пойти проверить пост гоблинов — (114)**



Вы прячетесь, достаёте банан на веревочке и бросаете в обезьяну. Когда хвостатая лакомка пытается схватить банан, вы отдёргиваете его. Обезьяна, зачарованная бананом, подбирается к вам всё ближе и ближе. Вы улучшаете момент и несильно бьёте обезьяну по голове. Обезьяна падает без сознания. Вы спокойно обыскиваете логово. Тут нет ничего особо ценного: какие-то перья, свистки, чипсы. Ваше внимание привлекает пизурок с надписью «Лекарство». Вы забираете пизурок и уходите.

Теперь можете идти на тропу разбойников или к дереву патруля.

- Ступить на тропу разбойников — (20)**
- Разыскать патрульное дерево — (123)**



Принцесса поворачивается от зеркала на звук открывающейся двери.

- Что вам надо, сэр? – удивлённо спрашивает эта барышня.

Вы аккуратно запираете дверь и жалостливо глядите на пленницу. Затем садитесь на кровать и закрываете лицо руками.

- Я подлец, я негодяй! – начинаете вы причитать.

- Что с вами? – ещё более удивлена принцесса.

- Я только сейчас, наедине с вами, понял, какому чудовищу служу, - «изливаете» вы душу. – О, как бы я хотел покончить с этим! Ведь и я был рыцарем! Вот шпоры! Но меня обманули! Прошу, дайте мне второй шанс! Чем я могу помочь вам, принцесса?!

Принцесса задумчиво смотрит на вас.

- Ну, - говорит она, - всё равно выбирать не приходится. Кроме того, я верю в вашу искренность. Майлин рассказал мне, что где-то здесь должна быть потайная ниша с мощным заклинанием, которое можно использовать против Барлада Дэрта. Но я не смогла её найти. Кроме того, Майлин дал мне вот этот волшебный перстень с рубином. До сих пор мне удавалось прятать его от охраны.

Она протягивает вам перстень. Вы тщательно вытираете его и присматриваетесь. Инструкции нет, а вы – не маг. Осмотрев комнату, вы находите потайную нишу, о которой говорила принцесса. В ней лежит пергамент с заклинанием сна и золотой апельсин с биркой: «противоядие». Вы отрываете бирку и прячете апельсин, чтобы потом выкинуть в лесу. Затем подходите к принцессе и быстренько читаете заклинание. Принцесса впадает в волшебный сон. Ну вот, отлично, теперь она никак не поможет герою. Скорее, помешает. И тот, даже дойдя досюдова, плюнет, развернётся и уйдет со слезами. Ай да вы!

Рядом с кроватью вы устраиваете ловушку с ядовитым шипом – ну так, на всякий случай. Теперь можете идти к стражу или в караулку.

Идти к стражу — (54)





Идти в караулку — (133)



Вы довольно долго бредёте по коридорам, огибая замок. Да, в покои принцессы вполне можно добраться без всякого плутания по канализациям и тюрьмам Замка. Конечно, это будет не по-геройски. Переоткрыв кучу дверей, вы, наконец, заходите в уютную комнатку. Это почти будуар. Ну почти. Тут очень мило. Для Чёрного Замка. Принцесса прихорашивается перед зеркалом. На ваш вкус она худовата. В том смысле, что тощая. Ключицы выпирают как рёбра вешалки. В ямочки, пожалуй, стакан воды налить можно. Волосы тонкие. На лице конопушки. Вот в Катэне, в порту девчонки – это да!

Кстати, а что вы тут забыли? Пароль принцессе знать не нужно, с героем она драться не будет. Шпионить против папочки явно тоже.

Как вы себя поведёте:

- Зло**,  «Кожура персика» +1 — (68)
- Добро**,  получено достижение «Рыцарь-неумеха» — (9)
- Грозно**,  «Мякоть персика» +1 — (88)
- Льстиво**,  «Семечко персика» +1 — (91)



Вы пали смертью храбрых на службе у великого мага, пытаетесь исполнить труднейшее и опаснейшее поручение.

Ваше имя будет овеяно славой в веках. На родине вам возведут монумент, вершиной подпирающий небо. О Вас будут слагать сказания.

Лучшие барды по всему Двэллу будут петь их. Доблестные рыцари будут учить своих сыновей на вашем примере...

Однако, у Вас есть выбор. Можете оставаться почивать на лаврах своих поражений, или открыть первый параграф этой книги и пройти её от начала и до конца...

От автора:

Друзья!

Текстовую версию вы сможете найти на сайте "Книги-игры и интерактивные рассказы" по адресу http://quest-book.ru/directory/ti_nujen_bd/

За предоставленную возможность размещения, вёрстку и оформление спасибо администрации сайта в лице Jumangee

В оформлении игры использованы живопись 17-19 веков.

Если вам понравилась моя книга-игра, приглашаю вас на одну из моих страничек в интернете, где наиболее удобно расположены другие мои произведения
<https://ficbook.net/authors/231413>

<https://fantlab.ru/autor69365>

Искренне влюблённый в фэнтэзи

Юри Линн



Вы на замковом дворе.

За вашей спиной высится Чёрный Замок. Чёрный Донжон, если быть совсем точным. И где-то там, наверху сидит Барлад Дэрт и развлекается, подглядывая за вами и подкидывая всякий мусор в ваши карманы.

Справа от вас винный погреб. Впереди – костёр, у которого греются солдаты. За ним – въездные ворота. Слева – пруд, который соединяется со рвом. В нём стражники удят рыбу. Иногда. Ещё левее – конюшни. Там должен был быть Пегас – крылатый конь мага. Но вы замечаете, что конь каким-то чудом вырвался и теперь летает по двору туда-сюда. Гоблины у костра только пригибаются, когда мощное животное проносится над их головами, а толпа у въездных ворот хохочет и кидается на спор кусками земли. Да, наверно, земли... Короче, бардак. Что будете делать, милейший господин как-вас-там?

Отправитесь ловить Пегаса, пойдёте к воротам или погрееетесь у костра?

- Отправитесь ловить Пегаса — (21)
- Пойдёте к воротам — (23)
- Погрееетесь у костра — (62)



Ближние чащобы – область Зачарованного леса, где обычные люди смогли так или иначе закрепиться и начать сносно жить. Тут довольно много разных поселений: и больших деревень, и малых хуторов. Между ними проложены тропинки, дорожки и дороги, по которым даже телега сможет проехать. Люди тут живут смелые, но с опаской относятся к чужакам. Да и к самому лесу.

Для себя вы отмечаете на карте три места, которые хотели бы посетить:

обиталище старика-отшельника;

хутор, где живёт доверенный человек Барлада Дэрта;

крупную деревню, стоящую на пересечении нескольких торговых дорог.

- Посетить обиталище старика-отшельника — (87)
- Посетить хутор, где живёт доверенный человек Барлада Дэрта — (55)
- Посетить крупную деревню, стоящую на пересечении нескольких торговых дорог — (103)



Вы на скорую руку готовите раствор и тщательно замазываете дверь. Снизу вы приваливаете горку камней, которые тоже заливаете раствором. Всё это закидываете землёй и дёрном.

Теперь можете идти проверить пост гоблинов.

- Пойти проверить пост гоблинов — (114)



Вы подходите к логову обезьяны и выкладываете ваши «сокровища»: кучу фруктов, зеркальце, бусы, золотые монетки, резиновых лягушек – ну, короче, всё, с чем так любят носиться обезьяны. И эта – не исключение. Она проворно вылезает и начинает перебирать предметы, весело кривляясь. Через некоторое время она убегает и возвращается с ответными дарами. Тут тоже куча всего: какие-то ягоды, бриллиант, пузырьки, оленьи рога, шишки, бронзовый свисток, обломок шпаги с надписью «любимому сыну от Ричарда Ше...», бубенчики, колода игральных карт, молоток и гвозди. Не забудьте записать это всё на свой листок путешественника. Шутка! Забирайте дары, прощайтесь с обезьяной и идите дальше.

Теперь можете идти на тропу разбойников или к дереву патруля.

- Встать на разбойничью тропу — (20)**
- Отыскать патрульное дерево — (123)**



Вы стоите в холодной полутёмной комнате у массивного стола, заваленного свитками, картами и объедками. Несколько свечей разгоняют тьму внутри и утренний туман снаружи. Пахнет сыростью и мокрой хвоей. За окном слышится далёкий плеск реки и завывания монстров. Перед вами человек среднего роста в просторной чёрной хламиде. Его черты лица изящны. Вы бы даже назвали их аристократичными. Но улыбка, которая кривит его губы, всё равно мерзкая. Вам он не нравится. Человек что-то говорит. Вы прислушиваетесь:

...почему не приветствуешь своего повелителя, как полагается?! Как это ты не знаешь, кто я такой?!!! Я – могущественный маг Барлад Дэрт! Трепещи!

Почему ты не трепещешь? Ты что, не слышал про меня??? И не читал??? А, ты читать не умеешь... Послушай, если ты про меня не слышал, то как ты попал в мою гвардию? По распределению из катэнского призывного пункта № 4? Хм...

Ну ладно. Сейчас стой смирно и не дёргайся, больно не будет. Да не д-дёргайся ты! Вооот. Я вживил тебе в башку передатчик. Волшебный, разумеется. Когда всё закончится, я выдерну его обратно. Ну, или срежу с твоего трупа – там видно будет. Короче, мне нужен толковый помощник. Я, видишь ли, готовлюсь к свадьбе, и мне совсем не нужны гости со стороны невесты. Ххаааа!!!! Ну, ты понимаешь.

Значит, бери руки в ноги и топай отсюда и до выхода из Зачарованного леса. Ну или до входа. Короче, на противоположную от Чёрного Замка сторону. По дороге проверишь оборону замка, сменишь пароли, расставишь ловушки и раздашь моим агентам брошюры с картинками и описанием наиболее часто встречающихся героев. Я буду наблюдать за твоими «подвигами» и оценивать их. За каждый из них ты будешь получать какой-то предмет. Если доберешься до выхода из леса живым, то посмотрим, собрал ли ты нужные предметы. Если да – тебя ждёт место моего первого подручного!

А теперь живо выметайся отсюда!

Вы покидаете комнату мага, радуясь такому важному заданию. И неплохой награде! Весьма вероятно, вас ждут опасности, но кто не рискует, тот не пьёт катэнского! Вперёд! Теперь вам надо решить, куда двинуть:

- Посетить дух женщины-вампа — (85)**
- Проведать вашего непосредственного начальника — (39)**
- Пойти куда глаза глядят — (120)**



Цель вашего путешествия уже близка. За спиной остались Чёрный Замок с его страшными подземельями, посты гоблинов, дозоры, деревни и многочисленные ловушки Зачарованного Леса. Впереди – сушие пустыки. Только надобно решить, с какого пустыка начать.

Где-то справа за берёзами раздаются крики «Отдайте труссы!».

Впереди темнеет могучий развесистый дуб.

А слева вы замечаете указатель с надписью «Таверна «У водяного»».

Ну что, куда поскачете – к берёзам, к дубу или к водяному в таверну?

- Посмотреть на разборки у берёз — (122)
- Двинете к дубу — (11)
- Лучше завалиться к таверну — (22)

100



Вы ногой пинаете шкатулку, она летит к стене и разбивается вдре�г. Из обломков формируется облако, которое испуганно кричит женским голосом:

- Кто здесь? Только не бейте, прошу вас!

- Ну ты, болотная отрыжка, - вы подбочениваетесь, - замолкни и слушай сюда. Есть что ценное?

- Д-да, - в голосе слышен плач. – Вот, зеркальце...

- Давай, маг приказал, - вы выхватываете из дыма зеркальце. – Всё, сиди тихо и читай брошюру. Как увидишь похожего типа – убей.

Довольный собой, вы выходите из комнаты. Получите семечко апельсина. Теперь можете сходить к непосредственному начальнику или идти куда глаза глядят.

Сходите к своему непосредственному начальнику — (39)

Пойдёте куда глаза глядят — (120)

101



Вы возвращаетесь в замок, нагружаете повозку мясом и едете на полянку. Становитесь на колени рядом с повозкой – нет, чуток подальше – и начинаете восклицать:

- О, великий дракон! Мне от тебя ничего не надобно! Но ты так велик и грозен, что я решил принести тебе немного еды в знак моего почтения. Прости, если потревожил твой сон. Я, слабый червь, смиренно ухожу!

На коленях вы отползаете в лес.

Теперь можете проверить пост гоблинов неподалёку или обойти замок по периметру.

- Проверить пост гоблинов — (114)
- Обойти замок по периметру — (63)

102



Вы достаёте банку сгущёнки и начинаете подманивать Пегаса к конюшням. Доверчивое животное идёт за вами прямо в стойло. Здесь вы запираете Пегаса, чистите, приводите в порядок, успокаиваете и задаёте ему корма. Жаль, что вы не можете его выпустить. К тому же, вы только что видели, что просто свобода не принесёт крылатому коню счастья. Ему нужно нечто большее – цель, а вы её дать не можете. Грустно вздыхая, вы уходите из конюшни.





Теперь можете идти к костру или к въездным воротам.

- Пойдёте к костру — (62)
- Пойдёте к въездным воротам — (23)



Вы на околице довольно крупной деревни. Вы же бывалый путешественник, что вам рассказывать, как выглядит деревня? Вы их тысячи перевидали. Разномастные домики, деревянные – каменных нет. К лесу – поплоче, пониже. В центре – побогаче, иногда в два этажа. Колодец на деревенской площади. Отпорная городьба по периметру. Крестьяне, занятые работой на огородах. Крестьянки, болтающие у колодца. Запах навоза с полей. Запах жарящейся яичницы из домов. Ну до вечера можно описывать! Короче, вы в деревне. Тут сходятся несколько торговых путей, поэтому деревня на подъёме. На деревенской площади стоит важный староста – дородный мужик, пузо навывкате. Вот вам к нему.

Как вы себя поведёте:

- Зло**,  «Кожура авокадо» +1 — (128)
- Добро**,  получено достижение «Рыцарь-неумёха» — (17)
- Грозно**,  «Семечко авокадо» +1 — (113)
- Льстиво**,  «Мякоть авокадо» +1 — (58)



Вы аккуратно открываете дверь. Внутри довольно темно. И как-то мокро. На полу лужи. Видимо, потолок всё же протекает, а нерадивая прислуга так и не подтёрла с прошлого дождя. Хотя как-то странно. Водяной сидит прямо в одной из луж и приветливо машет вам рукой. Вы подходите, аккуратно обходя лужи на полу.

- Чего изволите, сударь? – густым басом спрашивает вас хозяин таверны.

Вы кланяетесь и витиевато приветствуете водяного.

- Я – посланец тёмного мага Барлада Дэрта, - переходите вы через несколько минут к сути разговора. – Мой повелитель премного наслышан о вас, как о замечательном эммм... водяном.

- О, как приятно, что такой сильный маг уделяет внимание мне, скромному тавернщику! – улыбается водяной.

Вы продолжаете расшаркиваться, сами не зная почему, зато замечаете по глазам водяного, что такая преувеличенная лесть начинает его настораживать. Наконец, водяной вворачивает фразу:

- Ну, не буду вас задерживать, да и у самого ещё коровы недоены.

Вы ещё раз улыбаетесь в тридцать пять зубов и, кланяясь, спиной отступаете к выходу.

Теперь идите далее, на лесную опушку.

○ **Выйти на лесную опушку** — (125)

105



Вы хватаете шкуру и начинаете трясти её перед самым носом старика, ловко отдёргивая в нужный момент.

- А, старая крыса, ну, дотянись, дотянись!

Вы накидываете шкуру на себя, изображая оленя, и начинаете ползать по полу, безумно хохоча. Старик сходит с ума, бегает по камере кругами и поливает вас слюной и матом. Наигравшись со стариком, вы разрываете шкуру на куски и сжигаете на глазах старика.

- Сдохни, сдохни, старый пень! – напеваете вы, убегая по коридору.

Теперь можете идти к внешнему кольцу замка.

○ К внешнему кольцу замка — (111)

106



Перед самым входом в хижины сидят две свиньи и жарят тушу гоблина! ... Ой, то есть, наоборот! Вы подходите, хватаете вертел с тушей и начинаете охаживать гоблинов.

- Вот тебе свинина во время дежурства! – орёте вы. – Вот тебе невыполнение приказов! Вот тебе самовольная отлучка с поста! Вот тебе неуставное ношение амулетов!

Гоблины пытаются уклониться, но куда там. Свинина рассекает воздух со свистом классической катаны. Вы беспощадны. Наконец, гоблины падают в реку и спасаются вплавь.

- Чтобы через час были на посту, и шлемы под правильным углом надеты! – орёте вы.

Далее вы направляетесь далее.

○ Далее — (3)



Вас посещает странное наитие. Вы начинаете собирать опавшие жёлуди и складывать в кучку у дуба. Когда кучка начинает доставать вам до пояса, орёл вдруг оглядывается, расправляет могучие крылья и слетает вниз. Благородная птица садится на вашу кучу и начинает клевать. Странно. Вы некоторое время пытаетесь понять, что здесь происходит, но, наконец, бросаете это дело и произносите единственное, что вам приходит в голову:

- Это сильное колдунство!

Тем не менее, орёл выглядит благодарным. Он роняет перо, которое вы подбираете. Теперь, если вы захотите вызвать орла, то прибавьте 125 к номеру параграфа, на котором будете находиться. Если это не сработает, то наберите кучу желудей, сожгите перо и очень громко кричите «Цыпа, цыпа, цыпа!».

Теперь идите к таверне водяного.

Завалиться в таверну — (22)



Вы выхватываете меч и с громким криком «Правосудие не ждёт!» врubaетесь в разбойников. Два удара – два трупа. Ровно столько вы успеваете завалить, пока эта шваль обращает на вас внимание. Они плохо вооружены и защищены лишь древними кожаными нагрудниками. Но на их стороне численный перевес и ярость, с которой они вас атакуют. Но вы ж тоже не пальцем деланы! Ваши доспехи удачно отражают удары кинжалов, а вы тем временем успеваете снести ещё две головы. Оставшаяся парочка в страхе ретируется.

Вы наклоняетесь над бедным путником. Он без сознания. Вы промываете его раны и смазываете целебными мазями, уповая на то, что какой-нибудь добрый паладин вскоре пройдёт мимо и донесёт несчастного до ближайшей больницы с нужным оборудованием.

Вам же нужно спешить далее, пока маг не счёл вас слишком уж добросердечным!

Теперь решите, пойдёте к дубу или к таверне водяного?

- Двинете к дубу — (11)
- Завалитесь в таверну — (22)



Вы приближаетесь к Капитану. Он вопросительно поднимает глаза. Вы выхватываете меч и кричите:

- Умри, приспешник Зла! Да восторжествует добро на всей территории Элгариола! Да здравствует король и Майлин!

На ваш «зов» сбегаются Зелёные Рыцари, и завязывается ожесточённая рубка. Не тешьтесь иллюзиями: это *вас* рубят ожесточённо.

ВЫ ПРОВАЛИЛИ ЗАДАНИЕ И НЕ СТАЛИ ПОДРУЧНЫМ БАРЛАДА ДЭРТА!

Орден Зелёных Рыцарей будет помнить вас... — (93)



Вы разворачиваетесь и просто уходите. Вам и правда нет никакого дела до этого несчастного. А вот получить кинжал в бок от этих гопников совсем не хочется. Они вошли в раж и не будут разбирать, чей вы подручный и кто придёт отомстить за вас. Если придёт вообще.

Теперь решите, пойдёте к дубу или к таверне водяного?

Двинете к дубу — (11)

Завалитесь в таверну — (22)



Вы во внешнем кольце укреплений Чёрного Замка. Здесь довольно много места, но мало народа. Так что герой, буде он сунется сюда, сможет бродить довольно спокойно. Вонь со двора здесь ощутимее. Зато и факелов больше. Они превращают мрачные коридоры в полные играющих отсветов тела доисторических ммм... завров. Каких-то завров – вы подзабыли, каких именно.

Тут у вас следующие варианты: пойти к принцессе, к стражу или в караулку.

Ну-с?

- Пойти к принцессе** — (92)
- Пойти к стражу** — (54)
- Пойти в караулку** — (133)



Вы в зачарованном лесу. За вашей спиной висится Чёрный Замок, который вы только что с триумфом покинули, оставив после себя несколько славных дел. Вы справились довольно быстро – ещё не рассвело, туман хватает вас призрачными руками за сапоги. Довольно прохладно – изо рта идёт пар. Свежий лесной воздух полон грибных ароматов – самая пора. Пока вы ещё стоите на твёрдой утоптанной дороге, но надо решать – куда направиться.

Вы можете проверить пост гоблинов неподалёку, обойти замок по периметру или сходить на полянку к дракону.

- Проверить пост гоблинов** — (114)
- Обойти замок по периметру** — (63)

113



Вы выхватываете меч и огромными прыжками несётесь к старосте.

- Сдохни, гадёныш толстопузый! – орёте вы. Староста уже не так проворен, как во дни своей молодости. Вы разваливаете его надвое своим мечом. И продолжаете битву. Вы рубите своим мечом всех подряд: мужчин, женщин, кур, гусей, лошадей, овец. Вскоре вы настолько залиты кровью, что каждый ваш шаг оставляет на земле кровавую лужицу. Крестьяне настолько шокированы вашим нападением, что просто морально не в силах дать вам отпор. Тем более, что вы быстры, опытны и хорошо вооружены и защищены. Вы легко уклоняетесь и защищаетесь от их нехитрого вооружения. Через несколько минут оставшиеся в живых с громкими криками разбегаются в лес. Вы стоите один посреди деревенской площади, заваленной трупами.

- Так будет с каждым, кто не подчинится! – произносите вы. Ваши слова сопровождаются раскатом грома. Вы прикрепляете к концу длинной жерди флаг Барлада и втыкаете жердь у колодца.

Теперь можно идти.

Можете посетить либо обиталище старика-отшельника, либо хутор, где живёт доверенный человек Барлада Дэрта.

○ **Посетить обиталище старика-отшельника — (87)**





○ **Посетить хутор, где живёт доверенный человек Барлада Дэрта — (55)**

114



Вы отходите от Чёрного Замка и спускаетесь вниз по течению реки. Тут устроен ближний пост. Это просто хибара, в которой дежурят два гоблина. Из трубы вьётся дымок. Пахнет жареной свининой. Вот, ухари!

Как вы себя поведёте:

- Зло**,  «Кожура айвы» +1 — (13)
- Добро**,  «Семечко айвы» +1 — (127)
- Грозно**,  «Мякоть айвы» +1 — (106)
- Льстиво**,  получено достижение «Рыцарь-неумеха» — (129)

115



Вы подходите к Рыцарям. Осматриваетесь, словно прицеливаясь. Рыцари, ожидавшие от вас положенного приветствия, недоумённо переглядываются, положив руки на эфесы. Вы продолжаете осматриваться. К сожалению, это один из редких случаев, когда найти выход вышей буйной натуре очень сложно. Этих опытных воинов, закованных в тяжёлые зелёные доспехи, вы даже не знаете. Кроме них самих и лошадей, привязанных в стороне, тут фактически ничего нет. Нечего перевернуть, разбить или расколошматить. Сами рыцари молчат и не дают никакой зацепки и повода к агрессии. Даже лес вокруг умиротворяюще спокоен. Ну просто не к чему придраться. Наконец, поворачив глазами, вы в сердцах плюёте и кричите:

- Козлы! – разворачиваетесь и уходите.

Теперь ваш путь лежит в ближние чащобы.

116



Вспомнив, что тоже купили недавно такой шлем, только чуть меньше, вы выпячиваете грудь и орёте:

- Нас этим не возьмёшь, ты, столетнее трухлявое чудище! Голограмма недоделанная! Видали мы таких! Заткнулся и слушай сюда: твой повелитель...

- МОЙ ПОВЕЛИТЕЛЬ?

Можете поверить, граф Элк и при жизни редко испытывал такое искреннее изумление. Именно поэтому вы успеваете начать излагать первые пункты ваших условий. Потом приходит такая боль, что вы попросту лопааетесь. Физически. Ваши ошмётки тут же растаскивают те самые жучки, которых вы недавно давили.

ВЫ ПРОВАЛИЛИ ЗАДАНИЕ И НЕ СТАЛИ ПОДРУЧНЫМ БАРЛАДА ДЭРТА!

○ Орден Зелёных Рыцарей будет помнить вас... — (93)



- Погоди, дедушка, я тебе помогу, - радостно кричите вы. Подбираете шкуру, отпираете камеру и отдаёте шкуру старику.

- Вот, хлебни-ка воды... - начинаете вы.

Старик торжествующе накидывает шкуру и превращается в грозного великана с рогами. Огромные руки гнут решётки, как глину.

- Ага! – кричит великан. – Сейчас ты ЗА ВСЁ ответишь! ЗА ВСЁ!!!

Вас разрывают пополам. Наверняка, с вашим телом будут делать что-то ещё – но что именно, вы уже не узнаете!

ВЫ ПРОВАЛИЛИ ЗАДАНИЕ И НЕ СТАЛИ ПОДРУЧНЫМ БАРЛАДА ДЭРТА!

Орден Зелёных Рыцарей будет помнить вас... — (93)



У вас нет ни лука, ни арбалета, чтобы с безопасного расстояния расстрелять грозную птичку. А близко подходить небезопасно: орёл довольно велик и вполне может оказаться волшебным. Кроме того, в доспехах вы плоховато лазаете – даже по раскидистым дубам. Поэтому вы просто отмечаете дуб на карте, чтобы впоследствии доложить Капитану, и идёте себе дальше.

Теперь идите к таверне водяного.

Завалиться в таверну — (22)



- А кто это у нас тут? Уточка! Ути-ути! – начинаете вы.

- Аха, - дурашливо отвечает гнолл с уткой на шлеме.

- Дай-ка дадим ей ещё кашки!

- Аха, дадим!

- А вот может ей холодно? Давай закутаем её, - и вы завязываете бошку гноллу куском ткани, оторванным от плаща.

- Аха, тепло.

Окружающие смотрят на вас глазами, округлившимися до размеров страусиных яиц. Насюсюкавшись, вы отходите от костра.

Теперь можете идти к въездным воротам.

○ **Идти к въездным воротам — (23)**



Вы натываетесь на неприметную низкую дверку. Движимый любопытством, вы заходите внутрь. Сквозь узкое окно на пол стекает туман. Воздух свеж и прохладен. За широким столом в удобном кресле с подушечкой и подголовником сидит человек средних лет. Стол абсолютно пуст, если не считать зажжённой свечи, потрёпанной книги, письменного прибора и пары игральные кости. Человек увлечённо кидает кости и что-то бормочет. Вы прислушиваетесь:

- ... на Вильнёв или на Каор? Или подняться до Суайка на этот раз...

Какой-то бред. Впрочем, этот парень не похож ни на один рисунок из вашей брошюры. Кроме того, на нём зелёный камзол из серого камлота и шпага с драконами.

- Зелёное Захватит Двэлл! – на всякий случай говорите вы.

- Выше неба, сильнее железных тронов, - рассеянно бормочет человек один из тайных отзывов. Как вы себя поведёте:

- Зло** — (75)
- Добро** — (132)
- Грозно** — (79)
- Льстиво** — (44)



Вы подходите ближе и сообщаете:

- Новый пароль – «Розенкранц и Гильденстерн мертвы»!

Каменная шерсть Льва становится дыбом.

- ЧТОООО???! НУ-КА ПОВТОРИ – КАКОЙ ПАРОЛЬ???!!!!!

- Розенкранц и Гильденстерн...

- АРГХХХ!!! – громоподобно ревет Лев и бросается на вас. Вы подошли слишком близко – длина цепи позволяет Льву достать вас. Огромная тяжеловесная лапа с одного удара убивает вас. Ну откуда вы могли знать, что Лев ненавидит Тима Рота? Может быть, какая-то личная обида? Кто знает? Явно не вы!





ВЫ ПРОВАЛИЛИ ЗАДАНИЕ И НЕ СТАЛИ ПОДРУЧНЫМ БАРЛАДА ДЭРТА!

○ **Орден Зелёных Рыцарей будет помнить вас... — (93)**



Насвистывая весёлую песенку, вы прогулочным шагом фланируете меж светлых берёзовых стволов, освещённых летним тёплым солнцем. Крики всё ближе. Вы замечаете за деревьями какое-то движение. Несколько оборванцев – штук пять-шесть – избивают ногами полуголого человека. Человек явно при смерти: он харкает кровью и жалобно стонет, не пытаясь даже поднять рук для защиты. Из множества рваных неглубоких ран капает кровь. Что будете делать, милейший? С одной стороны – какое вам до всего этого дело? С другой – может, какое-то и есть.

Как вы себя поведёте:





- Зло**,  «Семечко агавы» +1 — (110)
- Добро**,  «Кожура агавы» +1 — (108)
- Грозно**,  «Мякоть агавы» +1 — (76)
- Льстиво**,  получено достижение «Рыцарь-неумеха» — (2)

123



Чтобы добраться до дерева патруля, вам приходится идти довольно долго. Впрочем, это даже приятно. Птички щебечут, сухие листья шуршат под ногами. Ветерок проносится в еловых ветвях. Рыжики норовят выставить тёмно-оранжевые шляпки из песка. Белки цокают на ветках. В небе проплывают пушистые облака, точь-в-точь как взбитые сливки. Ну, красотень! Однако, у вас есть задание – его надо выполнять. Наконец, вы подходите к высокому кедру, у которого пасутся две лошади в полном конном доспехе. Рядом о чём-то беседуют два Зелёных Рыцаря.

Как вы себя поведёте:

- Зло**,  «Кожура помело» +1 — (130)
- Добро**,  получено достижение «Рыцарь-неумеха» — (67)
- Грозно**,  «Семечко помело» +1 — (115)
- Льстиво**,  «Мякоть помело» +1 — (46)



- Ах, ты, тупая стена! – кричите вы. – Как ты смеешь противостоять мне, подручному мага Барлада Дэрта!

Вы разбегаетесь и со всей дури бьёте головой об стену.

- Что, получила?!

Вы выхватываете меч и лупите камни, пока клинок не разлетается на куски.

- Я тебе покажу! Ты кровью истекать будешь! Ты меня умолять будешь, стена! – вопите вы и снова с разбегу лупите головой в стену. С каждым разом вы отбегаете всё дальше и дальше, и лупите всё сильнее, пока не пробиваете.

Свой череп, разумеется – не стену.

ВЫ ПРОВАЛИЛИ ЗАДАНИЕ И НЕ СТАЛИ ПОДРУЧНЫМ БАРЛАДА ДЭРТА!

○ Орден Зелёных Рыцарей будет помнить вас... — (93)



Ну вот вы и добрались! Поздравьте себя. Ну, потому что вокруг кроме вас никого нет – так что поздравлять придётся самому. Хотя нет, стойте. Рановато откупоривать катэнское! Вы ведь ещё не проверили, те ли предметы собрали.


Вы стучите себя по передатчику и бодро докладываете:

- Ваше Темнейшество! Задание выполнено. Все посты проверены, пароли сменены, ловушки расставлены, брошюры розданы.

Воздух на полянке внезапно темнеет, и перед вами материализуется сам Барлад Дэрт.

- Посмотрим, что ты там насобирал, - лениво бросает маг.

○ **Выложить перед Барладом Дэртом весь компотный набор** — (12)

○ Если в наличии 1 «Кожура апельсина», в наличии 1 «Семечко лимона», в наличии 1 «Мякоть грейпфрута», в наличии 1 «Кожура ореха», в наличии 1 «Мякоть яблока», в наличии 1 «Семечко сливы», в наличии 1 «Семечко персика», в наличии 1 «Семечко кокоса», в наличии 1 «Мякоть груши», в наличии 1 «Кожура ананаса», в наличии 1 «Семечко финика», в наличии 1 «Мякоть инжира», в наличии 1 «Семечко кизила», в наличии 1 «Мякоть айвы», в наличии 1 «Кожура арбуза», в наличии 1 «Кожура дыни», в наличии 1 «Мякоть помело», в наличии 1 «Семечко киви», в наличии 1 «Кожура авокадо», в наличии 1 «Мякоть смоквы», в наличии 1 «Кожура агавы», в наличии 1 «Кожура банана», в наличии 1 «Мякоть манго»: **Выложить перед Барладом Дэртом правильный компотный набор**,  получено достижение «Зелёный рыцарь» — (80)



Вы на носочках приближаетесь к дереву и кланяетесь:

- О, могучий орёл! Приветствую тебя! Да будет твоё потомство многочисленным, да будет твой век долгим и счастливым! Прими этот скромный дар в знак моей глубочайшей признательности!

Вы выкладываете перед дубом огромный бриллиант, который достался вам от дедушки в наследство, и с поклонами отходите подальше в лес.

Да, вы заручились поддержкой орла, но какой ценой!

Или бриллиант фальшивый?

Впрочем, уже не важно, вам надо отправляться далее.

Теперь идите к таверне водяного.

Завалиться в таверну — (22)



Перед самым входом в хижины сидят две свиньи и жарят тушу гоблина! ... Ой, то есть, наоборот! Вы подходите и присаживаетесь рядом.

- Знатная свинья, - говорите вы, подмигивая. – А у меня знатное пиво!

Гоблины понимающе подмигивают в ответ. Вот видите, даже если вы из другой вселенной, мясо и пиво – язык, не знающий границ. Вскоре вы с гоблинами уже лучшие друзья. Вы некоторое время пожираете тушу свиньи, жалуясь друг другу на Главного Гоблина и на Капитана, на короля и на Барлада, на жизнь и на моногамию. Вы уходите сытый и довольный. Всё-таки хорошо быть добрым!

Далее вы направляетесь далее.

○ **Далее** — (3)



Вы медленно приближаетесь к старосте, вминая его взглядом в пыль. Староста плотный – вмять его тяжёло. Он степенно спрашивает:

- Откель будешь, мил человек?
- Оттуда, - вы лаконично указываете в сторону Чёрного Замка.
- От самого, лично, – уточняете вы.

Староста немного грустнеет.

- Лично... - тянет он.
- Нужна ваша помощь, - переходите вы на дипломатический уровень общения. Староста веселеет.

- Ну, так помощь завсегда!

- Скоро может в деревне объявиться человек, похожий вот на кого-то из таких, - вы суёте брошюрку. – Надо схватить. Если не будет возможности схватить в открытую – устройте засаду.

- Можно, - кивает староста. – Тут недалеко дорожка меж двух холмов идёт. Седловинка, стало быть. Можно тама и засесть с луками. Али камень скатить. Ну, там поглядим.

- Ни в коем случае не помогать, не торговать, карт дорог не рисовать!
- Разумеется!

Вы коротко киваете и уходите.

Теперь можете посетить либо обиталище старика-отшельника, либо хутор, где живёт доверенный человек Барлада Дэрта.

- Посетить обиталище старика-отшельника — (87)**
- Посетить хутор, где живёт доверенный человек Барлада Дэрта — (55)**



Перед самым входом в хижины сидят две свиньи и жарят тушу гоблина! ... Ой, то есть, наоборот! Вы подходите и робко здороваетесь:

- П-привет!

Гоблины недоумённо переглядываются.

- П-погодка-то какая, а? – заискивающее улыбаются вы. В глазах гоблинов мелькает подозрение.

- Какие могучие воины, да враги и близко к Замку не подойдут!

- Ку, - тянет один из гоблинов, тыкая вам за спину.

- Чего?

- Ку, ку!

Вы оборачиваетесь. На земле валяется шлем одного из стражников.

- Шлем, что ли, подать? – вы с готовностью наклоняетесь. И тут вам на затылок опускается дубина. Последнее, что вы слышите – это вопли гоблинов:

- Ряженный, ряженого поймали!

ВЫ ПРОВАЛИЛИ ЗАДАНИЕ И НЕ СТАЛИ ПОДРУЧНЫМ БАРЛАДА ДЭРТА!

○ Орден Зелёных Рыцарей будет помнить вас... — (93)



Вы приближаетесь к рыцарям. Их взгляды, направленные на вас, скорее удивленные, чем... чем какие-либо ещё. Тем не менее, вы встаёте в позу «Воля императора моими руками», достаёте брошюру и, потрясая ею, начинаете излагать:

- Его Темнейшество Великий Маг Барлад Дэрт приказывает вам...

Через некоторое время вы замечаете, что рыцари слушают вас вполуха. Вроде того, мели Емеля, твоя неделя. Наконец, один из них выхватывает брошюру из ваших рук и «затыкает фонтан»:

- Да понятно, новобранец. Хватит пыжиться. Кру-гом!

Вам остаётся только исполнить команду.

Теперь ваш путь лежит в ближние чащобы.

○ **Путешествовать в ближние чащобы — (95)**



Вы подходите и пинаете котёл с кашей, так, что всё выворачивается на голову кашевара с уткой.

- Да н-н-наа тебе! – довольно кричите вы. – Что, наелся кашки, упырь?

Вы заливаетесь весёлым смехом, пока ошпаренный гнолл бегаёт по двору и проклинает вас последними словами. Потом вы поддеваете носком сапога ещё один кусок каши, отфутболивая его в рожу гоблина, сидящего неподалёку.

- Попал!

Солдаты разбегаются кто куда подальше от вас.

- Их благородь чудесит! – слышите вы крики.

Вот так вот. Будут начеку.

Теперь можете идти к въездным воротам.

○ **Идти к въездным воротам** — (23)



Вы заинтересованно придвигаетесь к столу.

- Послушай, добрый человек, а что это у тебя тут...

- ... а если из тюрьмы в Орлеане попасть сразу в Париж... - продолжает бормотать человек. Он махает в вашу сторону рукой, даже не глядя. Внезапно вы понимаете, что перед вами маг такого порядка, которому все вместе взятые известные вам чародеи и в подмётки не годятся. Вас охватывает бодрое желание удалиться и забыть про это место. Что вы и выполняете с надлежащим усердием.

Вы не получаете никакого предмета – видимо, Барлад Дэрт и сам не смог разобраться, кем является человек, которого вы встретили.

Спускайтесь на нижний уровень замка.

○ Спуститься на нижний уровень замка — (52)





Вы подходите к дверям караульного помещения. Тут стражники – а это, преимущественно, гоблины и люди – коротают долгие зимние часы, маясь от безделья. Вообще-то они должны обходить по периметру Чёрный Замок и собирать мусор и опавшие листья. Ну, а также, разумеется, следить за злобными героями, покушающимися на их повелителя. Но это в идеале. Сейчас внутри весь комплект – восемь стражников. От дыма самокруток не продохнуть. А они ещё и напердели тут. Обьедки на полу спрессовались в тонкую липкую корку.


- Ставлю пять медяков против восьми! – орёт толстый гоблин.

В руках другого, который ещё толще, стаканчик с игральными костями.

Как вы себя поведёте:

Зло,  «Семечко кокоса» +1 — **(28)**

Добро,  получено достижение «Рыцарь-неумеха» — **(7)**

Грозно,  «Кожура кокоса» +1 — **(74)**

Льстиво,  «Мякоть кокоса» +1 — **(86)**