

Malalit

Шкатулка Истины

книга-игра



Версия текста: 2

Книги-игры и интерактивные рассказы

<https://quest-book.ru>

Лист персонажа

Начальные значения параметров:

Предметы

- Королевская печать
- Видящее Око

Посещенные места

- Таверна
- Святилище
- Дворец
- Библиотека

Спутники

- Грай
- Нокс
- Болвар
- Раа

1

Фонари повозки разрезали мрак опустевших городских улиц. На дощатой крыше, осматривая окрестности, расположились два арбалетчика в защитных масках. Кучер осторожно правил между кое-где обвалившимися стенами домов и сваленными в кучи телами горожан.

Внутри сидели двое. Придворный советник в темном балахоне давал последние наставления молодой принцессе, решившейся на отчаянный шаг - отправиться далеко на юг в поисках легендарного артефакта, чтобы с его помощью спасти народ Астреи.

- ...твоя мать хорошо держится, но даже доктора не знают, справится ли ее организм с болезнью, - продолжал советник, не выдавая никаких эмоций, - в любом случае, вы и ваш отец...

- Хватит! - отрезала Кейра, - чума уже унесла слишком много жизней. Немного толку от тех, кто устойчив к болезни, если остальные будут мертвы.

- В любом случае, береги себя, принцесса. Утром с восточного побережья тебя заберет корабль, идущий на юг и доставит в Йар-Дрол. Оттуда проще всего начать поиски, - советник открыл лежащий у него на коленях ящик и вынул небольшой золотой символ - королевскую печать, - возьми, это может тебе пригодиться.

Взять печать. Даже в Йар-Дроле влияние Астреи очень велико.,   «Королевская печать» — (18)

Отказаться. Не стоит привлекать к себе лишнее внимание. — (18)

2

Кейра и Грай все же успели пробежать вперед, пока механизм перемалывал Видящее Око. Но как только они очутились в зале, плита опустилась до конца, захлопнув проход. Исследователь тут же подбежал к шкатулке.

- Мы должны узнать, что там, - сказал он, сняв ее с пьедестала и, дождавшись одобрительного кивка принцессы, поднял крышку.

- Боги... - лишь выговорил он и протянул шкатулку Кейре. Девушка выхватила артефакт, рассчитывая увидеть нечто ужасное, непостижимое человеческому уму.

Но на дне она увидела лишь... саму себя. Шкатулка была пуста, а ее внутренние стенки - составлены из обычных зеркал.

- Нет никакого магического спасения. Или источника всех бед, - тихо сказала Кейра. На ее глазах выступили слезы, - есть только мы...

Все кончено. Пора возвращаться домой. — (39)

3

После всего случившегося принцесса, живая и невредимая, вернулась домой. Несмотря на то, что ее мать смогла излечиться, Кейра до конца жизни запомнила столь глупый провал своего путешествия.

Спустя несколько месяцев эпидемия чумы в Астрее пошла на спад. Королевство смогло пережить кризис и встало на путь возрождения. Однако путешествие принцессы не осталось без последствий. Кейра не была подвержена болезни, но стала ее переносчиком. В Йар-Дроле и везде, где позже останавливался везший ее корабль, вспыхнули эпидемии, выкосившие больше половины населения тех городов и стран.

4

Кейра подошла к воротам дворца. За стенами над городом возвышалось нечто, больше похожее на огромную гробницу, чем на жилище правителя. В любом случае, нужно было попасть внутрь.

Перед входом девушку остановил стражник:

- Кто ты и зачем пришла?

Если отсутствует «Королевская печать»: **Представиться принцессой Кейрой.** — (31)

Если отмечено «Королевская печать»: **Представиться и показать печать.** — (7)

5

Побродив по окраинам деревни, Кейра поняла, что не сможет найти дорогу. Возможно, старейшина деревни мог бы помочь ей добраться до храма.

Отправиться к старейшине. — (11)

6

Стоило пройти несколько поворотов до еще одного коридора, как вдруг под потолком открылось несколько отверстий. Вслед за потоками воздуха, едва не потушившими факела, оттуда целыми клубками посыпались змеи. Кейра, Грай и остальные ускорили шаг, чтобы поскорее покинуть опасное место, по пути отмахиваясь факелами от ползучих тварей. Кейра увидела, что одна из змей все еще, затаившись, свисала со стены. Как раз в том месте, куда в тот момент направлялась Раа.

Предупредить проводницу об опасности. — (25)

Дождаться, пока змея укусит девушку.  X«Раа» — (16)

7

Стражник удивленно оглядел одежду Кейры, но все же открыл ворота.

Тут же словно из ниоткуда перед ней появился слуга и пообещал проводить девушку к царю.

Внутри дворец еще больше стал походить на гробницу. Толстые стены с узкими окнами, в коридорах - ничего, кроме рядов чугунных жаровен. В глубинах этого каменного лабиринта расположился сад, в центре которого на троне из красного дерева и восседал правитель Йар-Дрола в легкой тунике. Слуга, пресмыкаясь, подбежал к нему и что-то шепнул на ухо. Царь кивнул и тут же отослал его.

- Так значит, ты - принцесса Кейра? - с ноткой подозрения спросил он, - и что привело тебя в наши края?

- Я ищу кое-что. Шкатулку Истины.

- В таком случае, ничем не могу помочь. В этом дворце много сокровищ, но нет того, что ты ищешь.

- Быть может тогда вы, ваше величество, могли бы помочь мне добраться до деревни Вайар?

- Значит, тебе известно о храме. Что ж, я не откажу в помощи дочери своего старого союзника. Ты получишь двух проводников. Они помогут тебе добраться до деревни, - царь задумался, а после добавил: - но, быть может, перед этим захочешь быть принята в моем дворце так, как подобает принцессе? Поешь, выпьешь и отдохнешь перед тем, как отправиться в путь. Что скажешь?

Согласиться. Не мешало бы отдохнуть перед дорогой к храму. — (24)

Отказаться и как можно скорее отправиться в Вайар. — (14)

8

"Так надо", - подумала Кейра и, стиснув зубы, промолчала.

Довольно долго остальным членам группы удавалось продвигаться без проблем. Но, когда коридор был почти пройден, впереди раздался щелчок. Болвар, наступив на ловушку, был тут же утыкан множеством болтов, вылетевших из стен.

Грай мгновенно замер и приказал всем остановиться и высвечивать факелами все подозрительные места на полу и стенах, чтобы обходить их. Лишь в конце коридора, когда пол снова стал похож на монолит, остальные выдохнули. Однако, забрать тело товарища возможности уже не было.

Почтить память Болвара и двигаться дальше. — (6)

9

Кейра снова взглянула в Видящее Око. Она села, разглядывая узоры на камне и не обращая внимания на захлопнувшийся проход, не обращая внимания на рушащийся храм. Это

- то, что она искала. Это - ВСЕ, что она искала...

 получено достижение «Моя прелесть...»

10

- После полудня. К ночи доберемся до руин и переночуем там, а к утру будем уже в деревне Вайар. Где-то там начинается тропа, ведущая к храму Серебряного Стекла.

Как и сказал Грай, команда вышла из города после полудня и к утру следующего дня без происшествий добралась до деревни. Там Раа узнала у местного старейшины дорогу к храму, после чего Кейра и остальные незамедлительно отправились к нему.

Оказалось, храм Серебряного Стекла находился в долине среди скал, единственный путь к которому шел через пещеру, скрытую за водопадом к востоку от деревни. Зная это, группе не составило труда отыскать вход внутрь.

Теперь осталось только найти саму шкатулку. — (19)

11

Никакие уговоры не помогли убедить главу деревни в том, что чужеземка заслуживает право знать местонахождение храма. Кейра, оставшись ни с чем, решила переждать ночь у костра на площади. Однако под утро принцесса заснула и лишь к полудню ее разбудил мальчишка, посланный от старейшины. Он сообщил, что утром здесь была группа искателей, которые отправились к храму, после чего случилось землетрясение, и теперь путь туда разрушен. Отыскать Шкатулку Истины больше нет никакой возможности.

Похоже, придется вернуться в Астрею ни с чем. — (3)

12

Кейра все же решила отдохнуть и переночевать в таверне, чтобы после отправиться дальше. Наутро ее разбудил тот самый парень, стоявший вчера у стойки и сообщил, что к ним ненадолго заехал караван, идущий в Вайар, и девушка могла бы присоединиться к ним, чтобы к полудню уже прибыть в деревню.

Спешно собраться и примкнуть к каравану. — (13)

Спешно собраться и примкнуть к каравану. — (13)

13

Прибыв в Вайар после полудня, Кейра заметила странный переполох на площади и поспешила туда. Там принцесса узнала от местных, что пару часов назад случилось землетрясение, разрушившее храм и завалившее проход к нему.

- Похоже, придется вернуться в Астрею ни с чем. — (3)

14

Проводники, как и было обещано, доставили Кейру в деревню. Теперь ей было нужно было отыскать путь в храм.

- Обратиться к старейшине. — (11)
- Осмотреть окрестности. — (5)

15

- Убийца! - сбоку донесся крик Раа. Тут же в бок Кейре вонзилось копьё проводницы. Последнее, что слышала принцесса, истекая кровью - жуткий хруст костей, переламываемых механизмом двери.

16

"Нельзя дать им уничтожить шкатулку", - решила Кейра и промолчала.

Раа, глядя себе под ноги, не заметила опасности сверху. Змея напала на нее, зашипела и рывком ужалила девушку в плечо. Какое-то время Раа продолжала бежать с остальными, но вдруг дернулась и упала, спровоцировав других змей напасть на нее.

Покинув коридор со змеями, оставшиеся в живых увидели, что один из проходов впереди, пусть тускло, но освещен. Похоже, шкатулка была уже рядом.

- Почтить память Раа и двигаться дальше. — (28)

17

Раздался стук в дверь. Кейра отложила книгу и выглянула из каюты.

- Госпожа, мы прибыли на место! Вот-вот пришвартуемся, - доложил прибежавший по приказу капитана матрос, после чего зачем-то отдал честь и тут же растворился в суете снующей по кораблю команды.

- Пора, - негромко сказала принцесса сама себе и, наспех сложив вещи в сумку, поднялась на палубу.

Там ей открылся вид на древний каменный город, поросший зеленью и со всех сторон окруженный густыми джунглями. Йар-Дрол. Теперь Кейра была сама по себе. Осталось найти тех, кто мог бы помочь с поисками шкатулки.

- Пройтись по улицам и опросить местных. — (38)**
- Зайти в портовую таверну. Обычно такие места полнятся слухами. — (36)**

18



На рассвете Кейра уже сидела на берегу в ожидании проходящего корабля. Принцесса с наслаждением вдыхала свежий воздух, казавшийся столь необычным после долгих дней, проведенных в смердящей смертью столице. Ее взгляд, устремленный вдаль, был полон решимости. "Я спасу королевство. Чего бы это ни стоило", - решила она для себя, увидев белые паруса на горизонте.

Вскоре корабль приблизился и встал на якорь в центре реки, чтобы матросы могли спустить лодку и забрать Кейру. Капитан лично поприветствовал девушку, когда она ступила на борт.

- Для меня большая честь помогать вам, принцесса, - добавил он, - полагаю, теперь ничто не мешает нам без остановок идти до самого Йар-Дрола! Поднять якорь!

- Теперь обратного пути нет. Все или ничего. — (17)**

19

Кейра, Грай и их спутники вошли внутрь. Факела освещали толстые каменные стены разветвленных коридоров, расписанные множеством никому не понятных символов. Грай предложил ориентироваться по движению воздуха по храму, объяснив это тем, что, судя по прочитанным им книгам, шкатулку должны освещать отверстия в куполе зала, в котором она находится, а следовательно, создавать сквозной поток воздуха.

Войдя в особенно длинный проход, Кейра вдруг обнаружила, что некоторые плиты в полу подозрительно выступают. Однако, было похоже, что кроме нее никто не заметил этого.

- Предупредить группу о возможной опасности. — (34)
- Незаметно обходить подозрительные выступы., ✎ X«Болвар» — (8)

20

Кейра взяла статуэтку и вернулась к жрецу. Старик молился, упорно игнорируя ее присутствие. Принцесса занесла изваяние над головой и обрушила его на голову жреца. После этого девушка потянулась к Оку и вырвала его из оправы. Она взглянула на пол. Старик, истекая кровью, прожигал ее ненавистным взглядом.

- Простите, - дрожащим голосом проговорила Кейра, - я должна спасти королевство.

Видящее Око одобрительно покалывало ее руку.

✎ ✓«Видящее Око»

- Нужно уходить отсюда как можно скорее. — (38)

21

Теперь путь до храма не составлял никакого труда. Кейра, невзирая на усталость, направилась туда, не задерживаясь ни на минуту ни у странных руин по дороге, ни у самой деревни Вайар. Она прошла озеро в глубине леса, отыскала тропу за водопад и прошла сквозь пещеры, сразу за выходом из которых открывался вид на храм Серебряного Стекла. Она, замороженная могуществом Ока, вошла внутрь, избегая ловушек, пока, наконец, не добралась до странной комнаты, пол которой находился далеко внизу, а от входа тянулся широкий каменный мост, в конце которого виднелся проем, ведущий в большой зал с постаментом. Похоже, именно там находилась шкатулка.

Кейра побежала по мосту и вдруг почувствовала, что у нее под ногой что-то щелкнуло. Сразу после этого своды прохода впереди начали быстро опускаться. Бежать не было смысла. Справа у моста возвышались над пропастью движущиеся шестерни закрывающего механизма. Нужно было что-то делать.

- Бросить Око в механизм. Оно уже достаточно помогло. — (33)
- Взглянуть в Око. Оно - настоящее сокровище этого места. — (9)

22

В библиотеке было немногочисленно. Редкие посетители что-то искали среди полок, бормоча себе под нос. Кейра подошла к хранителю.

- Простите, у вас не найдется карты окрестных земель? - тихо поинтересовалась девушка, стараясь не нарушать покоя сотен книг, хранящихся здесь.

- О, карта прямо у вас за спиной! - уверенно ответил тот.

Кейра обернулась. На стене над входом висела огромная карта, охватывающая не только окрестности Йар-Дрола, но и все царство. Тонкими нитями обозначались сети дорог.

Изучить дорогу до Вайара и уйти. — (38)

Если отмечено «Видящее Око»: **Посмотреть на карту сквозь Око** — (23)

23

Кейра почувствовала, как Око начинает вести ее руки к деревне Вайар. Она взглянула туда сквозь рубин внутри артефакта и увидела, как от деревни голубоватым свечением выдает себя еще одна дорога, до этого невидимая. Теперь девушка знала точную дорогу к храму.

Незамедлительно отправиться в путь. — (21)

24

Прием оказался действительно роскошным. Пир, устроенный царем Йар-Дрола, позволил Кейре на время забыть о чуме и ответственности ее миссии. К утру она была полна сил и решимости, чтобы отправиться на поиски храма.

В путь! — (13)

25

- Раа, справа! - лишь успела выкрикнуть Кейра перед тем, как змея бросилась на девушку.

Раа молниеносно развернулась и ударила тварь факелом. Та с шипением отлетела к стене и в ужасе вжалась в камни.

Искателям удалось пройти этот коридор без потерь.

Идти дальше. Кажется, впереди свет! — (28)

26

В ответ на расспросы о шкатулке парень заявил, что знает очень мало. Однако после добавил, что прямо сейчас в таверне есть люди, которые, как он слышал, тоже ищут тот же предмет, что и Кейра. После этого он указал на дальний столик, где расположились четверо подозрительных личностей, и вернулся к разговору с матросом.

- Возможно, это прекрасный шанс найти шкатулку. Нужно поговорить с ними.** — (30)
- Они не вызывают доверия. Лучше продолжить поиски одной,**  **✓ «Таверна»** — (38)

27

- Вот как, значит, - хмуро ответил он, - многие говорили мне, что эта шкатулка принесет спасение. Однако я смог отыскать доказательства, что в ней хранится не источник блага, а, напротив, причина всех человеческих бед. Быть может, ты присоединишься к нам для того, чтобы убедиться в этом и помочь ее уничтожить?

- Присоединиться к ним. Можно потом решить, что делать дальше** — (40)
- Отказаться и отправиться на поиски самостоятельно** — (38)

28

Группа свернула в освещенный проход. Перед искателями предстала большая комната, пол которой находился далеко внизу, а от входа тянулся широкий каменный мост, в конце которого виднелся проем, ведущий в большой зал с постаментом. Похоже, именно там находилась шкатулка.

Кейра и Грай устремились вперед, молча, двигаясь рядом шаг в шаг. Именно поэтому они почти одновременно наступили на плиту почти в самом конце моста. Сразу после этого своды прохода впереди начали быстро опускаться. Бежать не было смысла. Принцесса и исследователь переглянулись. Прямо за Граем у моста возвышались над пропастью движущиеся шестерни закрывающего механизма. Нужно было что-то делать.

- Если отмечено «Раа»: **Толкнуть Грая в механизм.** — (15)
- Если отмечено «Болвар», но отсутствует «Раа»: **Толкнуть Грая в механизм.** — (29)
- Если отсутствуют «Болвар», «Раа»: **Толкнуть Грая в механизм.** — (32)
- Если отмечено «Видящее Око»: **Бросить в механизм Видящее Око.** — (2)
- Выдохнуть. Похоже, все кончено.** — (39)

29

- Ах ты тварь! - выкрикнул Болвар и бросился на Кейру. Принцесса, замороженная жуткой картиной перемалываемого каменными шестернями человеческого тела не смогла увернуться от топора, развалившего ее голову надвое.

30

Кейра приблизилась к столу. Мужчина в капюшоне окинул девушку внимательным взглядом. Остальные же почти не обратили внимания на присутствие посторонней.

- Ты хочешь наняться в мою группу? - спросил он, не отрывая глаз от принцессы, - команда уже собрана, но нам никогда не помешает лишняя пара рук.

- Соврать и согласиться на предложение, не выдавая себя. — (40)**
- Сказать правду о поисках шкатулки. — (27)**

31

- Если ты - принцесса Астреи, то я - придворная танцовщица, - самодовольно ухмыльнулся стражник, оглядывая походную одежду Кейры, - иди своей дорогой, девочка. Самозванцы здесь не в чести.

- Похоже, придется искать помощь в другом месте. — (38)**

32

Кейра рванулась к Граю и толкнула исследователя с моста. Раздался хруст костей, перекрываемый душераздирающим криком. Механизм остановился. Но надолго ли?

Принцесса выхватила из ножен меч и приставила к шее Нокса, подбежавшего к ней. Охотник не успел даже выхватить арбалет из-за спины.

- Убить Нокса. — (41)**
- Бежать вперед. — (35)**

33

Кейра швырнула Око в механизм, тем самым заклинив его. Принцесса успела добежать до зала прежде, чем плита опустилась, захлопнув проход. Осталось всего несколько шагов - и шкатулка в ее руках. Девушка ринулась в центр зала и забрала артефакт с постамента. Она торопливо открыла шкатулку, надеясь увидеть там то, что искала - путь к спасению своего народа.

Но на дне она увидела лишь... саму себя. Шкатулка была пуста, а ее внутренние стенки - составлены из обычных зеркал.

- Нет никакого магического спасения. Или источника всех бед, - тихо сказала Кейра. На ее глазах выступили слезы, - есть только мы...

○ **Вернуться домой.** — (39)

34

- Стойте! - крикнула Кейра, - кажется, тут есть ловушки!

- Где? - Грай тут же насторожился и начал осматриваться по сторонам.

- Под ногами. Некоторые камни... они странные.

- Все может быть, - согласился исследователь, - смотрите под ноги.

Осторожность, возможно, была излишней, но до конца коридора дошли все.

○ **Идти дальше с остальными.** — (6)

35

Кейра опустила клинок и устремилась в проход. Нокс побежал за ней, не доставая оружия. Они едва успели проскочить под плитой перед тем, как она захлопнула путь назад.

Принцесса взглянула на охотника. Казалось, его нисколько не смутил такой исход.

- Это твой выбор, - безучастно прокомментировал он.

Девушка посмотрела в центр зала. Там, на постаменте, действительно стояла маленькая шкатулка. То, во имя чего она принесла в жертву остальных. Спасение Астреи.

Кейра медленно подошла к постаменту и дрожащими руками взяла в руки Шкатулку Истины. Внутри - то, что способно решить все человеческие беды. Принцесса подняла крышку.

Но на дне она увидела лишь... саму себя. Шкатулка была пуста, а ее внутренние стенки - составлены из обычных зеркал.

- Что там? - голос Нокса вывел ее из ступора. Вместо ответа Кейра, опершись на постамент, развернулась и со стоном сползла по его стенке на пол, молча протянув открытую шкатулку охотнику...

- Я не понимаю... - лишь проговорил он в ответ, осматривая артефакт со всех сторон.

- Нет никакого магического спасения. Или источника всех бед, - тихо сказала Кейра. На ее глазах выступили слезы, - есть только мы...

 получено достижение «По трупам.»

Вернуться домой. — (39)

36

Внутри было многолюдно. Кейра уже отвыкла от того, что подобные места кипят жизнью.

Она неспешно прошла к стойке, за которой стоял молодой парень и что-то обсуждал с сидевшим напротив матросом. Заметив девушку, он учтиво улыбнулся.

- Добро пожаловать! Желаете выпить, остановиться на ночь или и то, и другое?

Ни того, ни другого. Расспросить его о Шкатулке Истины. — (26)

Остановиться на ночь. Пожалуй, следует отдохнуть перед началом поисков. — (12)

37

В святилище царил полумрак. Внутри пахло пылью и благовониями. У алтаря в форме глаза стоял старик и тихо молился. Кейра подошла к нему. Жрец, услышав ее шаги, обернулся.

- Здравствуй, путница, - негромко сказал он, - ты пришла воздать дань Видящему или набрела на святилище в поисках чего-то?

- Возможно, и то, и другое, - неуверенно ответила принцесса.

- Что же ты ищешь?

- Способ спасти свой народ.

- Возможно, Видящий способен помочь тебе. Взгляни в его Око и, быть может, найдешь ответ.

Кейра в нерешительности подошла к алтарю. Око, заключенное в железную оправу, словно пылало. Но не на подставке. Пламя горело в глазах девушки. Око звало ее. Просило принцессу прикоснуться к нему. Кейра невольно протянула руку.

- Что ты делаешь?! - возмущенный возглас жреца вывел ее из ступора, - отойди от него! Не прикасайся к Видящему!

- Но оно...

- Уходи! - чуть ли не прокричал старик, - оставь это святилище!

Кейра удрученно направилась к выходу. Вдруг ее взгляд привлекла каменная статуэтка на подставке. Она казалась достаточно тяжелой и не была закреплена.

Попрощаться и уйти. — (38)

Ударить жреца и забрать Око. — (20)

38

Кейра не слишком хорошо знала местный язык, однако достаточно для того, чтобы узнать все необходимое. Шкатулка Истины, как ее здесь называли, много лет назад была надежно спрятана в храме Серебряного Стекла. Тайная тропа туда начиналась от деревни Вайар, находящейся глубоко в джунглях.

Также принцессе подсказали дорогу к трем местам, где она могла бы узнать больше о самой шкатулке и дороге к храму - царскому дворцу, святилищу Видящего и библиотеке.

Если отсутствует «Дворец»: **Отправиться во дворец. Возможно, царь Йар-Дрола согласится помочь.**, ✎ ✓«Дворец» — (4)

Если отсутствует «Святилище»: **Отправиться в святилище. Быть может, там есть те, кто знает дорогу к храму.**, ✎ ✓«Святилище» — (37)

Если отсутствует «Библиотека»: **Отправиться в библиотеку. Наверняка там есть записи о шкатулке, а, быть может, даже карта.**, ✎ ✓«Библиотека» — (22)

Если отсутствует «Таверна»: **Вернуться в порт и все же заглянуть в таверну.**, ✎ ✓«Таверна» — (36)

39

После всего случившегося принцесса, живая и невредимая, вернулась домой. Вскоре она узнала, что ее мать идет на поправку. До конца жизни Кейру мучили кошмары о случившемся в Йар-Дроле.

Спустя несколько месяцев эпидемия чумы в Астрее пошла на спад. Королевство смогло пережить кризис и встало на путь возрождения. Однако путешествие принцессы не осталось без последствий. Кейра не была подвержена болезни, но стала ее переносчиком. в Йар-Дроле и везде, где позже останавливался везший ее корабль, вспыхнули эпидемии, выкосившие больше половины населения тех городов и стран.

Шкатулка, несмотря ни на что, действительно стала источником бед для всего мира.

40

- Отлично. Мое имя - Грай. Я - исследователь. Девушка рядом со мной - Раа, местная воительница и наш проводник, - далее он указал на двух мужчин, сидящих справа, - молодой парень с черными кудрями - Нокс, отличный охотник, а, при надобности, и защитник. Здоровяк с ним - Болвар. Во владении топором ему нет равных. И я говорю не только о дровах. Ты знаешь, куда мы направляемся?

- Не совсем. Расскажите? - спросила Кейра с ничуть не притворным интересом.

- Я ищу один очень опасный артефакт, - пояснил Грай, - если он попадет не в те руки, может случиться немало бед. Скорее всего, нам придется его уничтожить.

Понятно. И когда мы отправимся за ним?, ✎ ✓«Грай», ✓«Нокс», ✓«Болвар», ✓«Раа» — (10)

41

Кейра подалась вперед и вонзила клинок в шею Нокса. Охотник упал, хрипя и заливая мост кровью. Когда принцесса обернулась, она поняла свою ошибку - механизм снова заработал и проход закрылся, навсегда отрезав путь к шкатулке. Стены храма вздрогнули, не предвещая ничего хорошего.

 получено достижение «Бессмысленная жестокость.»

Бежать к выходу — (39)