КНИГА - ИГРА

Пётр Александров



Прогулка по парку



http://quest-book.ru/

Авторы оригинальной книги-игры — ЕЖ и САНЯ, 2000 г.
Автор ремейка — ЕЖ, 2007 г.
Корректура, верстка — Александр 1, 2016 г.

ПОДГОТОВКА К ПУТЕШЕСТВИЮ

… Ты решил съездить в Павловский Парк, заодно убив по дороге репера Шляпогрыза. Сев на поселковую электричку, ты вскоре выходишь на вокзале. Парк прямо впереди… Ты покупаешь билет и входишь. Скоро твое путешествие начнется, но для начала тебе надо определить уровень своей ВЫНОСЛИВОСТИ, СИЛЫ и УДАЧИ.

СИЛА, ВЫНОСЛИВОСТЬ И УДАЧА

СИЛА: кинь один кубик, чтобы узнать начальное значение, и запиши его в поле «СИЛА» на ИГРОВОЙ КАРТЕ.

ВЫНОСЛИВОСТЬ: кинь один кубик, чтобы узнать начальное значение, и запиши его в поле «ВЫНОСЛИВОСТЬ» на ИГРОВОЙ КАРТЕ.

УДАЧА: кинь один кубик, чтобы узнать начальное значение, и запиши его в поле «УДАЧА» на ИГРОВОЙ КАРТЕ.

ПРОВЕРКА УДАЧИ: во время игры тебе будет предложено ИСПЫТАТЬ УДАЧУ. Кинь один кубик: если результат будет меньше или равен твоей УДАЧЕ, значит, тебе повезло, если больше – не повезло. Запомни, после каждой проверки значение УДАЧИ уменьшается на 1.

УРОН: в начале прогулки ты наносишь УРОН равный 0.1. Если же удастся найти какое-либо оружие, то УРОН может увеличиться. Нанося во время битвы удар противнику, отнимай значение своего УРОНА от его ВЫНОСЛИВОСТИ. И наоборот, получая ответный удар, отнимай от своей ВЫНОСЛИВОСТИ значение УРОНА противника.

БИТВЫ

1. Во время битвы кинь один кубик и прибавь полученное значение к своей СИЛЕ. Это твоя СИЛА УДАРА.

2. Кинь кубик и прибавь выпавшее число к СИЛЕ противника. Это его СИЛА УДАРА.

3. Сравни значения. Если твоя СИЛА УДАРА больше, то ты ранишь противника, и наоборот.

Повторяй пункты 1–3 до полной победы или поражения.

А ТЕПЕРЬ ПЕРЕВЕРНИ СТРАНИЦУ!..

ИГРОВАЯ КАРТА

СИЛА:	**УРОН:**
ВЫНОСЛИВОСТЬ:	**ДЕНЬГИ:**
УДАЧА:	**ЕДА:**
НАХОДКИ:	

1

Ты начинаешь игру в Павловском Парке. Войдя в него с юга, ты двигаешься вперед по длинной аллее.

Иди на **6**.

2

Ты заходишь в первую попавшуюся хижину. В ней сидит старый бородатый Дед.

— *Зрасссь, милок,* — говорит он, покуривая табак.

— *Здарово, Дед. Ну чего хорошего расскажешь?*

— *Да што ж рассказывать…* — он кряхтит и чихает, — *идика ты лучше… В озерце искупайся. Только не в нашем, а в следующем.*

Он опять начинает кряхтеть и кашлять, а ты выходишь из хижины. Твой путь лежит на север, иди на **39**.

3

Ты идешь прямо и через пару минут выходишь на развилку. Куда направишься?

Если прямо, туда, где ты видишь какое-то строение, похожее на магазин, иди на **76**.

Если свернешь налево, туда, где виднеется какое-то поселение, то иди на **46**.

Если же направо, где ошивается какой-то мужик, то на **15**.

4

Ты подходишь к прокату катамаранов. Вдруг видишь, что на катамаране плывет эта белка, а ее на руках держит какой-то бомж...

Иди на **53**.

Итак, твоя миссия — убить репера Шляпогрыза, который обитает во дворце Екатерины II...



5

Свернув направо и пройдя немного по лесу, ты замечаешь среди деревьев небольшое озеро. Тебя так и тянет в нем искупаться!

Искупаешься (**50**), или пройдешь мимо (**27**)?

6

Итак, твоя миссия — убить репера Шляпогрыза, который обитает во дворце Екатерины II.

Сверившись с картой, ты понимаешь, что этот дворец расположен в самой северной части парка. Пройти туда можно разными путями, и ты знаешь, что некоторые из них на карте не обозначены.

Как бы то ни было, аллея вскоре заканчивается, ты подходишь к парку. Недалеко стоит ларек с семечками.

Если хочешь зайти, иди на **18**, если решишь пройти мимо — **3**.

7

Ты говоришь с ней о всякой фигне, но в разговоре она упоминает кое-что важное. Говорит, что если ты когда-нибудь встретишь еврея Абрашу и он предложит тебе выпить одну из жидкостей, то в любом случае не пей желтую, про остальные она не знает. Поблагодарив тетку и попрощавшись с ней, ты идешь дальше — **63.**

8

Ты поворачиваешь направо и идешь по еле заметной дорожке вдоль деревьев. Что-то подсказывает, что дворец уже близко, поэтому ты весело идешь вперед… Как вдруг прямо перед тобой, словно из-под земли, появляется мужик в кожаной

куртке и спортивных штанах. Он молчит, крутит в руках какие-то четки и пристально глядит на тебя. Что будешь делать?

Скажешь «*Здарова, мужик!*» — **38.**

Скажешь «*Че-то ты, браток, тут не по понятиям!*» — **81.**

Нападешь на него — **97.**

Проигнорируешь его и пойдешь дальше своей дорогой — **62.**

9

Через несколько минут ты выходишь на очередную развилку. Ты видишь раздолбанный сожженный магаз, в нем ничего нет. За него уходит еле заметная тропинка на север, тогда как на восток ведет хорошая ровная дорога.

На восток — **22.**

На север — **85.**

10

Пуля попадает тебе прямо промеж глаз. Ты ногаешь дрыгами и головаешь мотою, у тебя из крови льется живот…

На этом ты и сдох!..

11

Повернув скрипучий руль, ты направляешь катамаран на север, в камыши. Ты заплываешь в густую ряску, но винты катамарана с легкостью ее рубят.

Вдруг ты натыкаешься на какой-то плавающий в воде предмет. Раздвинув камыши, с ужасом понимаешь, что это свежий труп мужика!

Если хочешь забрать найденные у него в кармане деньги (250 рублей), тогда сделай пометку на игровой карте и скорее уматывай оттуда!

Иди на **67**.

12

Наконец-то ты на берегу! Весь мокрый ты с четверть часа идешь по густому подлеску и, наконец, с радостью замечаешь Дворец! Немного пообсохнув на солнце, ты выбираешься из леса и направляешься на главную площадь парка. Иди на **14.**

13

Решив, что дорога никуда ни денется, ты решаешь сначала покататься на катамаране. Это стоит 50 рублей за час. Если у тебя нет таких денег, то придется идти на **71**! Если есть, читай дальше. Заплатив в кассу на лодочной станции 50 рублей (вычеркни их на ИГРОВОЙ КАРТЕ), ты получаешь чек и садишься на желтый катамаран «Заря»! Выплыв на середину пруда, ты любуешься окрестностями.

Куда поплывешь? В южную часть пруда, где вода чистая и прозрачная (**43**), или в северную, где все заросло болотной травой, тиной и камышами (**11**)?

14

Наконец-то ты на главной площади перед дворцом! Твоя цель уже почти у тебя в руках. Ты проходишь мимо туристов и рядов мраморных статуй, и вот перед тобой 2 здания:

Если сразу рванешь во дворец — **60**.

Если сначала хочешь зайти в сувенирную лавку — **44.**

15

Ты идешь по правой дороге. Лес заканчивается, поэтому вокруг только деревья и кусты. К тебе подходит Состоятельный Мужик в пиджаке, брюках, галстуке и с короткими волосами и спрашивает, не поможешь ли ты ему в одном деле? Если хочешь помочь мужику, иди на **68**, если откажешься и пойдешь мимо, то **9**.

16

Ты сжимаешь кулаки и нападаешь на МУЖИКА.

МУЖИК С ТОПОРОМ
СИЛА 3; ВЫНОСЛИВОСТЬ 2; УРОН 1.0

Если тебе удалось убить МУЖИКА С ТОПОРОМ, иди на **23**.

17

Все ГОПНИКИ мертвы. Обыскав их, ты находишь 50 рублей, 5 упаковок сэмечек и 5 кэпочек. Можешь все это взять с собой (пометь это на ИГРОВОЙ КАРТЕ). Убедившись, что тебя не заметили, ты оттаскиваешь ГОПНИКОВ в канаву, а сам идешь дальше по дорожке. Иди на **66**.

18

Ты подходишь к магазу и видишь:

СЭМЕЧКИ — 5 РУБЛЕЙ
ОРЕХИ ДЛЯ БЕЛОК — 10 РУБЛЕЙ
ГРЕЦКИЕ ОРЕХИ — 25 РУБЛЕЙ
НОЖ ДЛЯ МЯСА (УРОН 0.5) — 50 РУБЛЕЙ

Покупая что-либо, не забывай вычеркнуть необходимую сумму денег на своей ИГРОВОЙ КАРТЕ, и вписать купленный предмет. Теперь иди на **3**.



19

— Д*авай желтую*, — говоришь ты, и Абраша протягивает тебе желтую колбу. Пахнет она какими-то конфетами, и ты одним глотком выпиваешь содержимое. Вдруг Абраша и вся его комната пропадает, у тебя темнеет в глазах…

Иди на **49**.

20

Тропинка идет на восток и вскоре выводит тебя к берегу большого пруда. Подойдя ближе, ты трогаешь воду: она теплая, но купаться тут нельзя, потому что все заросло тиной и ряской, хотя южная часть пруда абсолютно чистая.

Пройдя еще немного, ты замечаешь на западной стороне пруда какие-то домики. Вскоре ты понимаешь, что это лодочная станция. Тебя так и тянет покататься на катамаране!

Пойдешь к лодочной станции — **13.**

Решишь, что это займет слишком много времени и пойдешь дальше **71**?

21

Пройдя несколько метров, ты вдруг чувствуешь, что тебе как-то очень легко идется. Сначала ты не можешь понять почему, но потом до тебя вдруг доходит, ты в ужасе хватаешься за карман…

Так и есть! Недавно встреченный тобой мужик оказался ВОРОМ. Он украл ровно половину твоих денег, и, к тому же, если у тебя были КЭПОЧКИ ГОПНИКОВ, то и их тоже. Вычеркни эти предметы на ИГРОВОЙ КАРТЕ!

Ты бегом возвращаешься на то место, где впервые увидел вора, но там уже, разумеется, никого нет.

Матерясь, проклиная все на свете, особенно депутатов, ты бредешь дальше — **62.**

ЗДРАСТИ, ЗДРАСТИ... Я, ТАКИ, АЛХИМИК, ГОТОВЛЮСС, ЗНАЕТЕ ЛИ, РАЗНЫЕ ЗЕЛЬЕЦА...



22

Пройдя метров двадцать, ты замечаешь, что дорожка поворачивает на север, и на изломе виднеются два толчка. Что-то тебе очень хочется в один из них… У женского толчка стоит молодая тетка с сумкой и жрет сэмечки. Пойдешь в мужской толчок — **32.** Подойдешь к тетке — **75.** Или пройдешь мимо — **63.**

23

Обыскав МУЖИКА С ТОПОРОМ, ты находишь 25 рублей, ну и, конечно - его топор (урон 1)! Можешь взять это с собой. Скинув МУЖИКА в канаву, чтобы его никто не нашел, ты идешь дальше и вскоре лес заканчивается. Ты вылезаешь из него — **54.**

24

— *Здрасти, здрасти,* — говорит Абраша, когда ты заходишь к нему в гости. — *Я, таки, алхимик, готовлюсс, знаете ли, разные зельеца… Не желаете ли испить?*

Ты соглашаешься, и Абраша протягивает тебе три пробирки: какую выберешь? Красную — **45,** синюю — **34,** желтую — **19**?

25

Дорожка очень долго петляет между деревьев, и ты уже решаешь, что заблудился, но потом слышишь где-то недалеко шум воды. Стремглав несешься туда сквозь лес — **28**.

26

Ты решаешь подзаработать и идешь искать белку с золотой цепочкой на лодочной станции — **4**.

ТЫ УЖЕ СОБИРАЕШЬСЯ ПОТИХОНЬКУ СВАЛИТЬ, НО ТУТ ГОПНИКИ ЗАМЕЧАЮТ ТЕБЯ.
— О, МУЖИК, — ГОВОРИТ ТЕБЕ ОДИН ИЗ НИХ, — У НАС СЭМЕЧКИ КОНЧАЮТСЯ, ДАЙ НАМ ЫШО.
— НУ ИЛИ РУБЛЕЙ 50 ДАЙ, — ГОВОРИТ ДРУГОЙ.



27

Дорожка сначала уводит тебя от озера на восток, но потом, сильно углубившись в лес, она вдруг поворачивает, и ты видишь впереди длинные доски, сваленные в кучу прямо между деревьев. Забравшись на них и пройдя до конца, ты оказываешься на большой площадке.

Ты спрыгиваешь с досок и идешь туда — **30.**

28

Ты выходишь к неширокой, но бурной реке, через которую перекинут узкий деревянный мостик. Он почему-то не внушает тебе доверия. На другой стороне реки растет лес.

Пойдешь по этому мостику — **36.**

Или спрыгнешь в воду и поплывешь вниз по течению (на запад), надеясь найти там хороший берег и вылезти (иди на **79**)?

29

Дорожка, которую ты выбрал, хоть и заброшена, но асфальтовая, поэтому идти по ней легко. Вдруг за очередным поворотом ты видишь около канавы 5 мужиков. Они одеты в спортивные штаны, телогрейки и кэпочки. Мужики сидят на корточках, едят сэмечки и о чем-то негромко разговаривают. Тут ты с ужасом понимаешь, что это никто иные, как ужасные ГОПНИКИ!

Ты уже собираешься потихоньку свалить, но тут они замечают тебя.

— *О, мужик,* — говорит тебе один из них, — *у нас сэмечки кончаются, дай нам ышо.*

— *Ну или рублей 50 дай,* — говорит другой.

Другого выбора у тебя нет. Если у тебя есть 50 рублей или пакет сэмичек, отдай их ГОПНИКАМ (иди на **87**), если же у тебя этого нет, или ты не хочешь ничего отдавать, придется драться сразу со всеми пятью (иди на **52**)!

30

Отсюда ведут две дороги. Куда направишься?

На север, к мосту через реку — **56.** Или на восток, к какому-то строению — **74.** Также ты можешь выбрать одну маленькую тропинку через лес, ведущую в западном направлении — **8.**

31

— *Моя харошая!!!* — орет Состоятельный Мужик, получив свою белку, и начинает тискать ее и кормить орехами. Потом он снимает с нее золотой медальон и кладет его себе в карман.

— *Ты спас ее, друг*! — говорит он потом. — *Как я и обещал, вот твои деньги!*

Он отдает тебе 200 рублей (Отметь это на ИГРОВОЙ КАРТЕ). Потом он долго прощается, наконец-то ты оставляешь его и идешь дальше — **9.**

32

Ты заходишь в толчок и, хорошенько сотворив там злодеяние великое, радостно расслабляешься. Повысь уровень своей УДАЧИ на 1, даже если он еще не понижался! Кстати, бумагу из толчка ты тоже можешь утащить (тогда отметь ее на ИГРОВОЙ КАРТЕ).

Теперь можешь подойти к тетке (иди на **75**), или пройти мимо (иди на **63**).

33

Ты входишь во дворец и оказываешься в огромном красивом зале из мрамора, уставленном статуями, барельефами и картинами. Дворец трехэтажный, и ты не знаешь, на каком именно находится Шляпогрыз. Будь осторожен, этот гад уже подготовился к твоему приходу и напичкал весь дворец всевозможными ловушками и десятками охранников! Решив, что лучше не стоять долго на одном месте, ты пытаешься выбрать, куда идти.

Перед тобой две мраморные лестницы: на запад (**64**) и на восток (**95**). Также около лестниц есть проходы в смежные комнаты. Ты можешь войти в левую (**99**) или в правую (**78**).

34

— *Дай мне синюю!* — говоришь ты, и Абраша протягивает тебе ее. Жидкость ничем не пахнет, и ты, набравшись смелости, выпиваешь ее.

— *О,* — говорит Абраша, — *тебе повезло! Это ЭЛЕКСИР СИЛЫ! Теперь начальное значение твоей СИЛЫ увеличено на 1!* (Отметь это на ИГРОВОЙ КАРТЕ).

Поблагодарив этого еврея-алхимика и попрощавшись, ты, довольный своим правильным выбором, выходишь из его дома.

Пойдешь по дорожке на северо-восток (**20**) или углубишься в северный лес (**25**)?

35

Ловко зацепившись рукой за самый край моста, ты подтягиваешься и перелезаешь через перила.

Немного пообсохнув на мосту, ты решаешь перейти его и идти дальше — **76.**

36

Несмотря на то, что мост показался тебе таким хлипким, он тебя с легкостью выдержал!

Ты начинаешь пробираться через густой подлесок в северном направлении и уже через несколько минут замечаешь сквозь ветки хорошую асфальтовую дорогу — **58.**

37

Не доверяя лесу, ты идешь дальше по прямой дороге.

Вдруг из-за одного из деревьев слева от тебя вылазят два бомжа.

Один из них кричит:

— *Смари, Петрович, какой-то петух!*

— *Вижу,* — орет другой, — *Михалыч, а давай его замочим и бабло хапнем!*

— *В натуре, давай!*

Крича и корча пьяные рожи, бомжи медленно надвигаются на тебя, чтобы «замачить», но ты совсем иного мнения!

Иди на **86** и вломи им хорошенько.

38

— *Здарово, мужик!* — говоришь ты.

— *Здарово,* — говорит мужик.

Вы минут десять с ним говорите, а потом жмете друг другу руки и прощаетесь. Тебе очень понравился этот мужик, жаль, так мало удалось поговорить… Пообещав себе, что когда ты убьешь Шляпогрыза, найдешь этого мужика и поговоришь с ним еще, ты идешь дальше — **21.**

39

Миновав деревню, ты идешь на север вдоль больших штабелей досок. Потом они кончаются, и тебе приходится углубиться в лес…

Иди на **66**.

40

Следуя совету ВОРА, ты находишь пятое окно справа от угла и влезаешь внутрь. Он тебе не врал, сигнализация не сработала!

Ты осматриваешься: перед тобой большая комната из мрамора и янтаря, на стенах висят картины. В южной стене есть одна дверь, за ней слышится какой-то шум.

Поскольку других дверей нет, ты входишь туда — **99.**

41

Ты вбегаешь в самую левую дверь и зацепляешь какую-то веревку. Сверху что-то натягивается, а потом прямо на тебя валится огромная бетонная плита. Это была одна из ловушек Шляпогрыза. Ты совсем чуть-чуть не дошел до цели. На этом ты и помер!..

42

Ты подходишь к закрытой двери и несколько раз дергаешь ее, она не открывается. За дверью раздается тихое рычание. Если ты посильнее ударишь дверь плечом, она все же откроется (**83**), но стоит ли это делать? Если хочешь вернуться к лестнице и пойти дальше по коридору, иди на **69**.

43

Ты поворачиваешь катамаран на юг и некоторое время плывешь спокойно, но насладиться красотой природы тебе не дают. Ты замечаешь еще один катамаран, на котором сидят Платоныч и его сын. Завидев тебя, они что-то орут и прыгают на твой катамаран! Отвертеться не удастся, придется драться!

ПЛАТОНЫЧ

СИЛА 2; ВЫНОСЛИВОСТЬ 3; УРОН 0.2

СЫН ПЛАТОНЫЧА

СИЛА 1; ВЫНОСЛИВОСТЬ 1; УРОН 0.5

Если ты убил их обоих, иди на **55**.

ТЫ РЕШАЕШЬ ЗАЙТИ В СУВЕНИРНУЮ ЛАВКУ. ТУТ РАБОТАЕТ ПРОДАВЕЦ ДЯДЯ СЛАВА. ОН ПРЕДЛАГАЕТ ТЕБЕ ТАКИЕ ТОВАРЫ...



Сначала ты решаешь зайти в сувенирную лавку. Цены в ней очень высокие, потому что они рассчитаны на богатых туристов. Тут работает продавец дядя Слава.

Он предлагает тебе такие товары:

ТАРЕЛКА СУПА — 150 РУБЛЕЙ
(его надо съесть прямо тут, он восстановит твою ВЫНОСЛИВОСТЬ до начального ЗНАЧЕНИЯ)

ТРИ ПИРОЖКА С КАПУСТОЙ — 50 РУБЛЕЙ ЗА КАЖДЫЙ
(можешь есть пирожки в любое время, восстанавливая за каждый по 1 ВЫНОСЛИВОСТИ, но не в момент битвы)

БЕТОННО-СТЕКЛЯННЫЙ КАСТЕТ — 250 РУБЛЕЙ
(одним ударом он убьет любого врага, чья СИЛА не более 3, и после этого сломается)

БОЛЬШОЙ НОЖ ДЛЯ МЯСА (УРОН — 1.5) — 350 РУБЛЕЙ

Другое тебя не интересует, но дядя Слава говорит, что пока никто не видит, он может купить у тебя некоторые товары по следующим ценам:

ПАКЕТ СЭМЕЧЕК — 10 РУБЛЕЙ
КЭПОЧКА ГОПНИКА — 20 РУБЛЕЙ
ТУАЛЕТНАЯ БУМАГА — 30 РУБЛЕЙ
ПИВО «СТЕПАН РАЗИН» — 40 РУБЛЕЙ
ТОПОР (УРОН 1) — 50 РУБЛЕЙ

Еще немного посмотрев на товары, ты благодаришь дядю Славу и идешь ко Дворцу — **60.**



45

— *Давай-ка мне красную,* — просишь ты, и Абраша протягивает тебе красную колбу. Жидкость пахнет дихлорэтиленгидроглюколемтри, ты выпиваешь ее и тут же чувствуешь себя очень злым. Отними 1 от своей УДАЧИ! (Отметь это на ИГРОВОЙ КАРТЕ).

— *Да, таки тебе не повезло, это было зелье Плохого Настроения. Эффект сильный, но короткий. Через десять минут все пройдет.*

Но ты просто в ярости! Ты швыряешь эту колбу в Абрашу, орешь, материшься и, напоследок пнув его хорошенько по пузу, да так, что он аж падает со стула, выходишь из этого гребанного дома и попадаешь на чертову улицу. Ты пинаешь какие-то пни и проклинаешь всех подряд. Лишь через полчаса, немного успокоившись, ты решаешь, куда дальше идти.

Пойдешь по дорожке на северо-восток — **20.**

Или углубишься в северный лес — **25.**

46

Ты выбираешь западное направление и вскоре проходишь мимо указателя с надписью «Село Бухая Выпь». Насколько ты помнишь, тут стали вырубать лес, поэтому почти все переехали, осталось только несколько человек. И правда, село состоит теперь всего из десятка домов, обложенных со всех сторон досками. Тебя привлекает один дом: он единственный двухэтажный и с черепичной красной крышей.

Зайдешь в него — **94.**

Или в какой-нибудь другой — **2.**

Если не будешь задерживаться и пойдешь на север — **9**.

47

Каким-то чудом ты уклоняешься от летящей прямо в тебя пули, и она разбивает вазу за твоей спиной. Матюгнувшись раза два, Шляпогрыз бросает свой пистолет и, достав огромный самурайский меч, с яростным криком бросается на тебя!

Готовься к решающей схватке, иди на **80**.

48

Когда оба бомжа падают на землю, ты пытаешься их обыскать, но они такие вонючие даже для тебя, что ты лишь спихиваешь их ногой в канаву и поскорей идешь дальше. Дорожка поворачивает сначала на восток, а потом снова на запад — **63.**

49

Какое-то время ты ничего не видишь и не слышишь, а потом вдруг зависаешь в двух метрах в воздухе над каким-то прудом и в следующую секунду падаешь туда, поднимая тучи брызг. Когда ты, проклиная Абрашу, выкарабкиваешься из воды, то начинаешь подозревать, что это было, очевидно, какое-нибудь зелье телепортации.

Немного обсохнув, ты осматриваешься: на дальнем берегу пруда видишь какую-то маленькую деревню, а вокруг нее несколько лесопилок. Тебе эта деревня вовсе не по пути, поэтому ты, прыгая через кучами наваленные доски, обходишь пруд с запада и вскоре проходишь деревню — **39.**

50

Вода тут очень теплая, поэтому ты раздеваешься и окунаешься в озеро. Покупавшись в нем полчасика, ты вылезаешь на берег и обсыхаешь. Это озеро придает тебе сил — восстанови уровень своей ВЫНОСЛИВОСТИ до начального значения и прибавь 1 к своей УДАЧЕ.

Высохнув, ты одеваешься и с новыми силами идешь в лес. Переходи на **27**.

51

Ты поднимаешься по мраморной лестнице и понимаешь, что оказался на последнем третьем этаже.

На лестнице никого нет, и ты поднимаешься в большой зал с шестью дверями в юго-западной стене. Других выходов тут нет, поэтому решай, куда идти:

Дверь с надписью «Администрация» — **98.**
Дверь с надписью «Комната охраны» — **61.**
Дверь с надписью «Служебный туалет» — **81.**
Дверь с надписью «Отдел реставрации» — **41.**
Дверь с надписью «Вторая каминная» — **83.**
Дверь с надписью «Овальная комната» — **92.**

52

Не давая ГОПНИКАМ опомниться, ты с яростью бросаешься в битву:

ГОПНИК САНЯ
СИЛА 1; ВЫНОСЛИВОСТЬ 2; УРОН 0.1

ГОПНИК ГОША
СИЛА 1; ВЫНОСЛИВОСТЬ 2; УРОН 0.2

ГОПНИК СЭМЭН
СИЛА 2; ВЫНОСЛИВОСТЬ 1; УРОН 0.1

ГОПНИК МИША
СИЛА 1; ВЫНОСЛИВОСТЬ 2; УРОН 0.3

ГОПНИК ПАША
СИЛА 2; ВЫНОСЛИВОСТЬ 1; УРОН 0.2

Если ты убил всех ГОПНИКОВ, скорей иди на **17**.

53

Ты подплываешь к бомжу, и вдруг белка сама прыгает тебе на плечо. Бомж достает топор мясника и говорит: «*Мужик, лучше вали по-хорошему!*»

Ты решаешь спасти свою жизнь, иди на **96**.

54

Пройдя еще пару метров, ты выходишь на небольшую площадку, окруженную лесом. На ней стоит одноэтажный деревянный домик с красной черепичной крышей. На двери написано: «Абраша Перельман. Химик.»

Если хочешь зайти к Абраше в гости, иди на **24**.

Если не станешь задерживаться и пойдешь по асфальтовой дорожке на северо-восток, иди на **20**.

Также ты можешь пойти на север и углубиться в лес — **25.**

55

Обыскав семейку, ты находишь у сына АРМЕЙСКИЙ НОЖ (урон 0.5), а у Платоныча 30 рублей. Можешь взять все это с собой, в таком случае отметь эти предметы на ИГРОВОЙ КАРТЕ и иди на **67**.

56

Ты идешь по северной дороге через лес, и вскоре до тебя доносится шум воды. Как и предполагал, скоро ты выходишь к бурной реке. Через нее перекинут широкий мост с высокими перилами.

Тебе ничего не остается, кроме как перейти его, для этого иди на **76**.

ТЕТКА РАЗМАХИВАЕТ СУМКОЙ И С БОЕВЫМ КРИКОМ «АЙ-ЛЮ-ЛЮ-ЛЮ-ЛЮ!!!» НАПАДАЕТ НА ТЕБЯ!



57

— *А я сейчас тебя замочу!* — говоришь ты.

Тетка размахивает сумкой и с боевым криком «Ай-лю-лю-лю-лю!!!» нападает на тебя!

ТЕТКА

СИЛА 4; ВЫНОСЛИВОСТЬ 3; УРОН 0.1

Замочив тетку, ты находишь у нее 50 рублей и НОЖНИЦЫ (сделай пометки на ИГРОВОЙ КАРТЕ). Ты закидываешь тетку за толчки в канаву, чтоб ее там никто не нашел, а сам скорее уходишь по северной дороге — **63.**

58

Эта дорога ведет тебя вдоль берега реки. На юге от дороги растут редкие деревья и течет река, а на севере ты замечаешь высокую стальную ограду. Это значит, что ты достиг северной границы парка! Пройдя еще сто метров, ты выходишь к Дворцу!!!

Иди на **14**.

59

Все охранники мертвы, ты можешь взять их ДУБИНКИ (урон 0.5, ПОМЕТЬ ИХ НА игровой карте). Ты прячешь тела в зале за статуей и выходишь в западную дверь.

Ты в большом зале, в нем есть две лестницы наверх: на запад (**64**), на восток (**95**), а также дверь в восточной стене (**78**).

60

Ты решаешь больше не задерживаться и идешь к дворцу. Перед входом стоят ряды статуй, трава подстрижена. Когда

охранники перед воротами останавливают тебя и спрашивают, куда ты идешь. Ты отвечаешь, что к Шляпогрызу, и тебя сразу же пропускают. Итак, ты, наконец, во дворце! Иди на **33**.

61

Ты заходишь в комнату охраны. Как ты и ожидал, внутри полно охранников, а именно четыре. Увидев тебя, они орут «Не положено!» и бросаются в бой:

ПЕРВЫЙ ОХРАННИК
СИЛА 3; ВЫНОСЛИВОСТЬ 3; УРОН 0.5

ВТОРОЙ ОХРАННИК
СИЛА 4; ВЫНОСЛИВОСТЬ 2; УРОН 0.5

ТРЕТИЙ ОХРАННИК
СИЛА 3; ВЫНОСЛИВОСТЬ 3; УРОН 0.5

НАЧАЛЬНИК ОХРАНЫ
СИЛА 5; ВЫНОСЛИВОСТЬ 5; УРОН 1

Если вся охрана мертва, иди на **77**.

62

От того места, где встретил ВОРА, ты идешь через лес на север и вскоре выходишь к реке. Через нее перекинут хлипкий деревянный мостик, по которому ты ее и переходишь. Кажется, ты уже почти достиг дворца! Вскоре ты выходишь на широкую асфальтовую дорогу — **58.**

63

Ты решаешь больше не задерживаться и идешь по дороге на северо-запад. Она петляет между елок и кустов и, наконец, принимает северное направление — **54.**

64

Ты поднимаешься по левой лестнице. На ней никакой охраны нет, поэтому вскоре ты оказываешься на втором этаже. Шляпогрыз, скорее всего, как раз тут.

Итак, перед тобой короткий коридор всего с одной массивной дверью. Зайдешь в нее (**42**) или пойдешь дальше по коридору (**69**)?

65

Теперь оба охранника мертвы. Ничего интересного ты у них не находишь. Далее тебе ничего не остается, как пройти до конца коридора и подняться по лестнице — **51.**

66

Ты идешь по хорошей хоть и не асфальтированной дороге, вокруг которой растет густой хвойный лес. В этом лесу ты то и дело замечаешь разных птиц и зверей, например, дятлов и белок. Но любоваться ими удается недолго, так как вскоре ты подходишь к указателю. Он указывает на север, на нем написано «На север: скульптурная аллея, 100 м.»

Хочешь отправиться туда (**30**) или свернешь в лес и пойдешь на восток (**5**)?

67

Поплавав еще немного, ты не замечаешь больше ничего интересного. Вскоре выделенный час проходит. Ты причаливаешь к берегу и вылезаешь из катамарана. Чек ты решаешь оставить себе на память.

Отойдя от лодочной станции на десять метров, ты снова попадаешь на старую дорожку — **71.**

МУЖИК ГОВОРИТ, ЧТО ЕСЛИ ТЫ ПОМОЖЕШЬ ЕМУ, ОН ЗАПЛАТИТ ТЕБЕ 200 РУБЛЕЙ!



68

— Здарова, мужик! Мне надо помочь!

Он долго здоровается, а затем начинает рассказывать…

Мужик потерял здесь свою ручную белку. Она укусила его за палец и убежала, произошло это примерно у проката катамаранов. У этой белки есть особая примета: на шее висит золотая цепочка.

Мужик говорит, что если ты поможешь ему, он заплатит тебе 200 рублей!

Что ты будешь делать?

Поможешь мужику и выполнишь его миссию — **26**.

Или откажешься — **9**.

69

Коридор вскоре делится на две части: слева лестница наверх, а справа — еще один такой же коридор. Странно, что ты так и не встретил Шляпогрыза…

Пойдешь на лестницу — **51.**

Или по коридору — **72**.

70

Ты вбегаешь в эту единственную дверь и понимаешь, что нашел то, что искал! Это кабинет Шляпогрыза! Сам он сейчас одет в халат и домашние тапочки. Когда ты входишь, он говорит, чтобы ты принес ему чаю, но потом понимает, что ты не охранник и орет «*Что ты здесь делаешь?!!*»

Поняв, что ты не собираешься уходить, этот гад достает от куда-то из складок халата револьвер и стреляет прямо тебе в голову…

Испытай удачу. Если тебе повезло, иди на **47**.

Если нет — на **10**.

71

Минут десять дорога ведет тебя на северо-запад и, наконец, выходит к неширокой, но бурной реке. Через нее перекинут хлипкий мостик. Другого пути нет, придется переходить реку по нему… Иди на **36**.

72

Выбранный тобой коридор вскоре поворачивает налево, и ты видишь двух охранников, идущих прямо на тебя. Ты прячешься обратно за угол. Тебе очень не хочется с ними встречаться, но ты так и не понимаешь, заметили они тебя или нет.

Испытай удачу: если повезло, иди на **93**, если нет — на **84**.

73

— *Сильный гад!* — говоришь ты, когда ТЕЛОХРАНИТЕЛЬ падает на пол.

Теперь ты можешь обыскать его и забрать его ПИЛОМЕЧ (урон 2). Потом ты выходишь из этой пустой комнаты.

Коридор вскоре кончается и упирается в массивную дверь. Других дверей тут нет. Что ж, тебе ничего не остается, кроме как скорей идти туда… Иди на **70**.

74

Замеченное тобой строение оказывается магазином, и ты сразу туда заходишь. Продавщица тетя Люба предлагает тебе следующие товары:

ПИРОЖОК С КАРТОШКОЙ — 15 РУБЛЕЙ
(один раз за игру он восстановит одну 1 единицу ВЫНОСЛИВОСТИ. Можешь съесть его в любое время, но не в момент битвы)

ЗЕЛЕНАЯ КОЛБА АБРАШИ - 150 РУБЛЕЙ
(эту колбу с зельем тетя Люба очень давно купила у еврея-алхимика Абраши. Один раз за игру она восстановит тебе одну единицу УДАЧИ)

Также тетя Люба может купить у тебя некоторые товары по следующим ценам:

ПАКЭТ СЭМЕЧЕК - 15 РУБЛЕЙ
КЭПОЧКА ГОПНИКА - 10 РУБЛЕЙ
ПИВО «СТЕПАН РАЗИН» - 35 РУБЛЕЙ
ГРЕЦКИЕ ОРЕХИ - 35 РУБЛЕЙ

Если хочешь что-то купить, вычеркни требуемую сумму на ИГРОВОЙ КАРТЕ и впиши купленный предмет.

Ты прощаешься с тетей Любой и, выйдя из магазина, идешь дальше по дорожке на северо-восток — **91.**



75

Ты подходишь к тетке.

Она долго смотрит на тебя, а потом говорит:

— *Ну и чего тебе надо?*

И действительно, чего тебе надо?

Хочешь напасть на нее, иди на **57**. Если хочешь с ней поговорить — на **7**. Если ничего не будешь делать, иди на **63**.

76

Ты быстро переходишь мост и идешь по дорожке на север — **58.**

77

Вся охрана убита, теперь ты можешь ее обыскать. У охранников ничего интересного нет, а вот у начальника ты находишь ЭЛЕКТРОШОКЕР (урон 1). Можешь взять его с собой, сделай пометку на ИГРОВОЙ КАРТЕ. Потом ты выходишь из этой комнаты. Коридор вскоре кончается, упираясь в массивную дверь. Других дверей тут нет. Что ж, тебе ничего не остается, кроме как скорей идти туда… Иди на **70**.

78

Как только ты открываешь эту дверь, срабатывает какой-то механизм и подвешенное сбоку ружье выстреливает в тебя…

Это была одна из ловушек Шляпогрыза. Ты совсем чуть-чуть не дошел до цели… На этом ты и помер!…

79

Ты слезаешь с берега и прыгаешь в реку. Хорошо, хоть вода теплая! Около получаса ты плывешь по течению, и вот наконец -то впереди появляется хороший деревянный мост! Тебе бы только за него ухватиться… ИСПЫТАЙ УДАЧУ.

Если тебе повезло, иди на **35**. Если нет — на **89**.

80

Ты сумел выжить, и теперь можешь приняться и за нервно визжащего Шляпогрыза!

ШЛЯПОГРЫЗ

СИЛА 1; ВЫНОСЛИВОСТЬ 2; УРОН 5

Если ты погубил этого козла, иди на **100**.

81

— *А*, — говорит мужик, — *Да я вижу ты наш чел. А я, чего греха таить, ВОР. Ну, раз уж ты тут по понятиям, то говори, что тебе надо?*

— *Я хочу пробраться во дворец Екатерины второй и убить Шляпогрыза*, — говоришь ты.

— *Хм, Шляпогрыза, говоришь… В этом я тебе могу подсобить. Конечно, я не буду помогать тебе его убивать, но я покажу тебе, как можно быстро попасть во дворец. Сначала иди через лес на север и переходи реку по мосту. Потом, когда увидишь дворец, обходи его с севера и залезай в пятое окно от угла. Там сейчас ремонт, поэтому оно открыто, а сигнализация не работает. А уж дальше как-нибудь сам. Да, и старайся не заходить ни в какие двери, а ходи только по коридорам и лестницам.*

Ты благодаришь ВОРА, прощаешься с ним и решаешь, что тебе делать? Если последуешь его совету, иди на **88**. Если нет — на **62**.

В любом случае прибавь 1 к уровню своей УДАЧИ!

82

Когда псина сдохла, ты смог осмотреть дом. Ты находишь в ящике стола 100 рублей, а в холодильнике две бутылки пива «СТЕПАН РАЗИН».

Ты можешь выпить это пиво сейчас или в любое время, кроме битвы. Одна бутылка восстановит одну единицу УДАЧИ. Хотя, возможно, не стоит его пить, вдруг ты сможешь его потом выгодно продать…

В любом случае ты решаешь не дожидаться прихода хозяев, скорее выбегаешь из дома и идешь по дороге на север — **39.**

83

Разбегаясь, со всей силы ударяешь дверь плечом. Она вылетает внутрь, а ты по инерции летишь следом и попадаешь

ИЗ КУСТОВ НА ТЕБЯ ВЫБЕГАЕТ МУЖИК С ТОПОРОМ ИЗ ФИЛЬМА «ПОВОРОТ НЕ ТУДА»!



башкой прямо в раскаленный камин. Это была одна из ловушек Шляпогрыза. Ты совсем чуть-чуть не дошел до цели…

На этом ты и помер!

84

Они все-таки замечают тебя и с криком «Не положено!» бросаются в битву!

ПЕРВЫЙ ОХРАННИК
СИЛА 3; ВЫНОСЛИВОСТЬ 2; УРОН 0.5

ВТОРОЙ ОХРАННИК
СИЛА 2; ВЫНОСЛИВОСТЬ 3; УРОН 0.5

Если оба они мертвы, иди на **65**.

85

Ты сворачиваешь за магазин и идешь по лесу. Какое-то время все тихо, только вокруг поют птички, а потом вдруг раздается крик «ААА!!!» Из кустов на тебя выбегает МУЖИК С ТОПОРОМ из фильма «Поворот не туда»!

Придется сразиться с ним, иди на **16**.

86

Все, им конец!

ПЕТРОВИЧ
СИЛА 2; ВЫНОСЛИВОСТЬ 1; УРОН 0.1

МИХАЛЫЧ
СИЛА 2; ВЫНОСЛИВОСТЬ 2; УРОН 0.2

Если оба БОМЖА мертвы, иди на **48**.

87

Ты отдаешь ГОПНИКАМ то, что они хотели. Вычеркни деньги или сэмечки на ИГРОВОЙ КАРТЕ.

Гопники гладят тебя по головке, и ты скорей уходишь — **66.**

88

Ты решаешь последовать совету ВОРА. Пройдя, как он сказал, по лесу и перейдя реку по мосту, вскоре замечаешь дворец.

Ты обходишь его с севера — **40.**

89

Ты хватаешься рукой за край моста, но она соскальзывает и тебя сносит дальше по течению. Ты уже порядком замерз, отними 1 от своей ВЫНОСЛИВОСТИ!

Вскоре течение прибивает тебя к берегу — **12.**

90

Ты заходишь в служебный туалет. Там ничего интересного нет, поэтому ты решаешь насладиться его прелестями.

Прибавь 1 к уровню своей УДАЧИ и ВЫНОСЛИВОСТИ, а затем иди в дальнюю дверь — **70.**

91

Ты отходишь от магазина, дорожка ведет тебя между деревьев. Твой путь длится почти час, но за это время ничего особенного не происходит.

Вскоре ты благополучно добираешься до реки — **28.**

92

Ты заходишь в овальную комнату, и вдруг срабатывает ловушка: на тебя с потолка падает пустое алюминиевое ведро! Отними 1 от своей ВЫНОСЛИВОСТИ! Ты пинаешь ведро ногой и с матюгами идешь дальше. Коридор заканчивается у очередной двери… Иди на **70**.

93

Охранники о чем-то увлеченно спорят, поэтому им не до тебя. Когда они скрываются за очередным поворотом, ты наконец-то можешь расслабиться! Теперь тебе ничего не остается, кроме как пройти до конца коридора и подняться по лестнице — **51.**

94

Ты подходишь к этому дому. Хозяев нет, а дверь почему-то открыта... Ты входишь, но не успеваешь переступить порог, как на тебя с лаем бросается огромная лохматая псина!

Если не хочешь быть съеденным, тебе придется быстро усмирить ее!

ЛОХМАТАЯ ПСИНА

СИЛА 1; ВЫНОСЛИВОСТЬ 1; УРОН 0.5

Если усмирил, иди на **82**.

95

Ты поднимаешься по правой мраморной лестнице. Вопреки ожиданиям на тебя никто не нападает, и ты спокойно поднимаешься на второй этаж.

Перед тобой небольшой коридор без дверей и окон, иди на **72.**

96

Ты быстро убегаешь от того места, где нашел белку и идешь к Мужику. Вдруг к тебе подходят два скина и говорят, что ты сраный хач. Ты не понимаешь, почему это они так подумали, но, тем не менее, скины уже достают кастеты.

Ты тоже готовишься к бою:

ПЕРВЫЙ СКИН
СИЛА 2; ВЫНОСЛИВОСТЬ 3; УРОН 0.3

ВТОРОЙ СКИН
СИЛА 1; ВЫНОСЛИВОСТЬ 3; УРОН 0.3

Если ты замочил скинов, то скорее беги к Мужику, пока еще кто-нибудь к тебе не пристал — **31.**

97

Ничего не говоря, ты набрасываешься на этого мужика:

ВОР
СИЛА 3; ВЫНОСЛИВОСТЬ 1; УРОН 0.5

Если ворюга мертв, скорее беги на север — **62.**

98

Ты входишь в Администрацию и видишь здорового мужика. У него на груди висит табличка: «ТЕЛОХРАНИТЕЛЬ». Он смотрит на тебя тупыми глазами и, сказав «Не положено!», нападает на тебя!

ТЕЛОХРАНИТЕЛЬ
СИЛА 3; ВЫНОСЛИВОСТЬ 3; УРОН 2

Если ты убил шкафа, иди на **73**.

99

Ты заходишь в комнату и видишь трех о чем-то беседующих охранников. Завидев тебя, они вскакивают с мест и с криками «Не положено!» устремляются в атаку.

ПЕРВЫЙ ОХРАННИК
СИЛА 3; ВЫНОСЛИВОСТЬ 1; УРОН 0.5

ВТОРОЙ ОХРАННИК
СИЛА 2; ВЫНОСЛИВОСТЬ 2; УРОН 0.5

ТРЕТИЙ ОХРАННИК
СИЛА 3; ВЫНОСЛИВОСТЬ 3; УРОН 0.5

Если они все мертвы, иди на **59**.

100

Наконец ШЛЯПОГРЫЗ мертв, а это значит, что ты сумел выполнить свою миссию! Вывалив на пол все вещи, найденные в парке, чтобы не было улик, ты выходишь из дворца, а затем пересекаешь парк и вновь садишься на пригородную электричку до поселка, где живешь. Там тебя обязательно наградят, к тому же ты наконец-то сможешь хорошенько выспаться…

НА ЭТОМ ТВОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ ОКОНЧЕНО!