

Гавриченко Дмитрий

История одного отставного Стража

Книга-Игра



Книги-игры
интерактивные рассказы

<http://quest-book.ru>



версия 1.03

<http://quest-book.ru>

Мир, в котором тесно сплелись Магия и Технология. Мир, где хрупкий мир защищают Стражи, а бунтари Маги пытаются воплотить революционные идеи, сея хаос и анархию. Мир, в котором правят пар, механизмы, электричество и необузданная сила природы, воплощенная в Магии. Это начало истории, истории об одном бесстрашном человеке, перевернувшем все представление о добре и зле, о порядке и хаосе, о Магии и Технологии.

Перед вами предыстория великого противостояния Стражей, истребителей магов и таинственной организации, пожелавшей уничтожить власть во всех ее проявлениях.

Если в книге-игре вам предлагается проверить свою УДАЧУ: бросьте монету. Если выпадет орел - удача сопутствует вам. Если решка - вы провалили бросок на УДАЧУ и, соответственно, неудачливы.

Книга игра имеет как положительную, так и отрицательную концовку и только от ваших действий будет зависеть финал.



1

- ИнКо спускайся! Живее! - с первого этажа истерично кричала Мария.

"Как тут отдохнешь" - подумалось Вам.

Моментально накинув брюки и надев рубашку, вы оказались в начале лестницы ведущей на второй этаж достаточно просторной двухэтажной квартиры, с грустью оглядев диван. С мыслью о дневном сне можно смело распрощаться.

- Да скорее, же! - голос Марии приобретал отчаянные нотки.

Восемнадцать ступенек пролетели за долю секунды, и Вы оказались внизу - **63**.



2

Резиденция градоначальника представляла собой огороженную территорию, размером с небольшой парк. По периметру располагался высокий непроглядный забор, а у входа стояли два человека из охраны Лордов. Эти люди выполняли скорее декоративную роль, нежели представляли действительную угрозу. В руках у каждого имелся электрический резонатор, настроенный на отпечатки пальцев, так что для преступников не представляющий никакого интереса. Палата Лордов была апогеем показушности и эти холеные вояки, получающие жалование как небольшое подразделение служителей порядка, расхваливали на каждом углу совершенство и превосходство своего высоко технологичного отдела. Отчасти это было так. Красные мундиры охраны Лордов прекрасно защищали как от пуль, так и от любых магических проявлений, но вот ум и знания в эти темные головы никто не удосужился вложить. Ходило множество анекдотов о глупости этих ребят, что собственно ни как не отразилось на их подготовке в лучшую сторону.

Дорога привела в тупик и нужно решать, с чего продолжить поиски:

Попробуете пройти через центральный вход - **32**.

Перелезете через забор - **40**.

Попробуете поискать другой способ проникнуть внутрь резиденции - **21**.



3

В последнюю секунду вы успеваете отпрыгнуть в сторону, а на том месте, где вы находились, вспыхивает множество огненных игл. Магическая Печать.

Теперь не остается сомнений, этот неизвестный человек охотиться на вас, т. к. У этой ловушки есть идентификатор "свой/чужой", исключающий ошибочное срабатывание, и в этом противостоянии выживет только один. Магия против... Против... А ведь при вас совершенно нет спецсредств, дающих вам преимущество перед магом. Значит охотник, сам того не желая, превратился в жертву.

На вашей стороне опыт и уверенность в себе, но, порою, этого бывает недостаточно. Одно сейчас ясно. Кем бы он не был, он был здесь или до сих пор находится в помещении, а значит нужно быть предельно внимательным и осторожным, ведь каждый неверный шаг сулит лишь смерть - **9**.



4

Теперь осталось определиться, откуда начать поиски:

Направиться в район доков - **44**.

Осмотреть близлежащие дома в поисках следов, оставленных Дверью - **33**.



Пахло рыбой. И этот противный запах не давал сосредоточиться на поиске. Следовало определиться с дальнейшими действиями:

Расспросить матросов пришвартованного судна о подозрительном человеке - **64?**

Или же попытаться самому распознать в блуждающих по докам людям искомого гражданина, тем более он должен отличаться от постояльцев этих мест - **52?**





6

- Идиоты, какие же вы идиоты! - с глаз постепенно сползала пелена, и рассудок возвращался - Кучка вздумавших вершить закон! Правосудие! Судьи, хреновы! То, что создала сама природа и наградила этим даром избранных, как вы смеете это забирать, как смеете идти наперекор Создателю! - говоривший находился за вашей спиной и слова эхом отражались в еле освещенной комнате.

Сколько времени здесь находитесь и как попали, остается загадкой, ясно лишь одно - руки и ноги у вас связаны, вы буквально прикованы массивному дубовому стулу.

- Четыре Стража на целый город, да кто вы такие? Уберкоманда вершителей судеб? Отморозки, проклятые! Сколько людей вы погубили, сколько судеб вы искалечили! Инквизиторы, гребанные. Палачи! Все, все до единого, каждый Лорд заплатит за этот закон, заплатят кровью. Магия, как и сама природа, возьмет вверх над человеческой глупостью и безрассудством - казалось, он сейчас взорвется от напряжения и злости.

Еще один фанатик. Только этого не хватало. Этот ни перед чем не остановиться, пока не свершит задуманное или пока не найдет его карающий болт Стража. Так было всегда. И так будет.



- Возможно, ты хочешь высказаться? Что, мешает платок, вставленный в твою пасть? Наверное, ты хочешь сказать, что ты больше не Страж, что все осталось в прошлом и ты не виноват в тысяче смертей ни в чем не повинных людей, практикующих Магию? Что ты жертва обстоятельств и просто выполнял свою работу. Ты просто ловил, затем пытал, а после безжалостно расстреливал всех магов, попадающихся тебе на пути? Да у тебя руки по локоть в крови, и даже смерть твоя не смое с тебя всех преступлений, которые ты, конечно, называл свершением правосудия! Торжеством Закона! Напомнить тебе, как называлась излюбленная пытка Стражей? А? Что ты молчишь, бывший Страж? Вряд ли тебе страшно, у таких как ты отсутствует это чувство, присущее только человеку, а не

беспрекословно выполняющему приказы убийце!

Ситуация, в которой вы оказались, была крайне неприятна - **70**.



7

Вы переворачиваете тело Риз, и в лицо вам бьет ослепительный свет. Это ловушка и многое теперь зависит только от удачи.

Проверьте свою УДАЧУ.

Если вам повезло - **24**.

Если нет - **34**.



8

Внутри футляра трости находился тонкий стальной клинок. Отличное оружие для скрытого ношения и не менее эффективное при ближнем бое, благо обращаться с ней вы умели в совершенстве. Для использования трости, достаточно отнять 11 от номера параграфа, на котором вы будете находиться.

Ловким кувырком вы возвращаетесь обратно к сестре - **20**.

На шум сработавшей ловушки прибежали матросы и несколько человек из обслуживающего персонала.

- Что произошло? - вопросительно переводя взгляд с пола на вас, спросил первый подбежавший матрос.

- Использование Магии, вызывайте Стражей! - к этому моменту вокруг вас собрались уже несколько человек - Кто из неизвестных вам людей проходил через эту дверь за последние несколько десятков минут?

- Пара работяг, да и тип какой-то в зеленом пиджаке, проскочил через склад, да и напрямик по мостовой к резиденции градоначальника. Вроде больше никого. Чем мы еще можем вам помочь? - матрос выглядел чересчур важным, чувствуя себя частью чего-то таинственного и ответственного. Не часто на улицах Вордиса увидишь проявление или использование Магии.

Не теряя ни минуты, вы направились к резиденции - **2**.

Не успели вы пройти и несколько домов, как вас окликнули:

- ИнКо, подожди, ты куда так летишь! - голос соседского мальчишки обрывался прерывистыми вздохами. Илья, так звали парнишку, был невысок, рыжие кудри почти скрывали молодое одиннадцатилетнее лицо.

- ИнКо, ты не поверишь! Я только что видел призрака - он удивленно выпучил глаза. Представляешь, прямо из воздуха появился цветной человек и как шлепнется о землю. Я затаился и даже боялся выглянуть из-за угла - захлеб рассказывал парень - Он... Он какой-то странный, забежал в аптеку и бегом по мостовой мимо доков напрямик в сторону правителя, или как там его, градоначальника. Так бежал, только и видели его.

- Как он выглядел? - коротко спросили вы.

- Сверху одето что-то зеленое, а штаны синие, точно синие, я это сразу подметил - Илья сделал задумчивый вид, будто вспоминает какую-то важную деталь - А! Еще штука какая-то у него на руке была, блестящая.

- Спасибо - искренне поблагодарили вы и бросились кратчайшим путем наперерез доков напрямик к резиденции - **2**.

Света от свеч, развешанных вдоль коридора темницы, было достаточно, чтобы осмотреться. Необходимо решить куда дальше направляться:

Пойдете направо, в сторону массивной дубовой двери - **42**.

Пойдете налево, в сторону убегающей куда-то наверх лестнице - **13**.

Ситуация требовала немедленной реакции:

Попробуете схватить со стены щит и укроетесь им от Солнечного стража - **78**.

Броситесь к вешалке и попытаете найти отражатель в карманах мундиров - **51**.

Попробуете протиснуть руку между решеток оружейной в надежде достать револьвер - **23**.

Посмотрите, что будет происходить дальше - **36**.



13

Стены лестничного пролета украшали старинные гобелены совершенно не дающие представления, где вы находитесь. Через сорок две ступеньки вы оказались в небольшой комнате, по виду напоминающей склад пивоварни или винокурни: повсюду были расставлены деревянные бочки, обтянутые тугими медными кольцами, а в больших бутылках настаивалась мутная жидкость. Свечи на стенах в этом помещении сменили масляные лампы, которые практически не чадили.

Внезапно ваше внимание отвлекает металлический шорох, методично доносящийся из-за нагромождения сломанных бочек - **22**.



14

Изобретение спирального часового механизма толкнуло его изобретателя, Виталия Брона, на дальнейшее изучение в этой области, а в частности его интересовали взаимодействия с материалами спиралей. Оказалось, что при сплаве редкого голубого камня из шахт горного хребта Пирамиды и железа образовывался чрезвычайно гибкий состав и, созданная на его основе спираль или пружина, позволяла оттолкнуть небольшой металлический предмет с огромной скоростью. На основе этой спирали и был сконструирован Часовой диск. Имел он вид квадратной коробки, которая крепилась на охраняемом объекте и приводилась в действие тонкой нитью, которую задевал преступник, скрытно проникавший в охраняемое помещение. При натяжении нити правильно установленный квадратный бокс выпускал диск со сжатой спиралью внутри. Диск выстреливался с такой скоростью, что запросто отрезал конечности нарушителю, нередко приводя к гибели. Заточка диска проводилась тщательнейшим образом, а сменные диски для охранной системы можно приобрести в любом магазине. Редко когда Часовые диски устанавливались по отдельности и, в основном, составляли охранный комплекс склада или магазина.

Некоторые умельцы, используя эту охранную систему, сооружали однозарядное оружие на его основе, которое пользовалось большой популярностью у разбойников разных мастей, благодаря его доступности. И, в настоящий момент, боксы Часового механизма направлены на вас, точнее на дверной проем, в котором вы находитесь, а нити в руках у мага - **80**.



15

В проходе вы буквально спотыкаетесь о тело мертвого служащего, вероятно задушенного совсем недавно. Немедля, обыскиваете карманы и не найдя ничего ценного, снимаете его мундир и одеваете на себя. Обувь тоже подошла по размеру и, недолго думая, вы облачаетесь и в нее. Одежда сидела добротно и, вероятно, судя по цвету, принадлежала караульному. Теперь скорее выбираться отсюда - **30**.



16

Если у вас имеется горсть шестеренок, то можно попробовать бросить их в лицо магу и воспользоваться его замешательством. Иначе, придется следовать вместе с ним - **85**.

Положение, в котором вы оказались, не давало свободу действий. Дубовый стул крепко держал привязанные к нему руки, но ноги были относительно свободны. Времени оставалось все меньше и меньше, а погибать в этом особняке совершенно не хотелось.

Можно попробовать привстать вместе со стулом и дотянуться до свечи, пытаюсь перепалить волокна держащей ваши руки веревки - **68**.

Внимательно осмотреть комнату - **25**.

Маг потерял бдительность и вы, прекрасно обученный боец неприминули этим воспользоваться. Поравнявшись с ним, вы наносите чародею сильнейший удар в область челюсти. Послышался хруст, и кровь тремя бледнокрасными полосками окропила рукав мундира. Не давая и минуты опомниться, вы обрушили на мага град ударов, разбивая кулаки в кровь. Завершил дело сильнейший удар ноги, отправивший негодяя на пол.

Кровь текла по его лицу, казалось, изо всех ран, разбитые брови наплывали на глаза, а рот скривила гримаса боли. Глаза мага закатились, тело вывернулось неестественным образом, а воздух наполнил пряный аромат. Мгновение, и уши заложило от мощнейшей взрывной волны - **46**.

Хвост Плети пронесется мимо того места, на котором секунду назад стояла Мария, рассекая воздух огненной нитью.

Жгучая, невыносимо острая боль, пронзила руки. Возможно, целью нападающего и была ваша сестра, но теперь, вам придется на себе испытать действие этой запретной Магии.

Упав на колени и взглянув в сторону уползающей за диван сестры, вы обреченно вздохнули: окончание огненной нити едва заметно полоснуло по горлу, рубашка моментально окрасилась в красное и стала неприятно липнуть к телу, сознание семимильными шагами направилось в вечность. Кровь толчками пыталась насытить вашу одежду, не оставляя вам шанса узнать, останется ли теперь ваша сестра в живых...

В следующие несколько минут воцарилась тишина. Едва заметный запах волшбы рассеялся, оставляя за собой неприятное чувство неизведанного. "А Мария держится молодцом" - подумали вы. Ее стойкости и терпению можно позавидовать.

Мгновение, и тишину надвигающейся угрозы нарушил резкий звук сильного удара. Входная дверь разлетелась в щепки, и на пороге появился крепко сложенный человек в униформе Стража.

- Долго ж вы собирались - облегченно высказались вы - противник нейтрализован?

- Удрал, собака, через Дверь. Только зря палили в сизое облако, едва прохожих не задели. Но ладно, далеко не уйдет, радиус действия Двери не больше полумили, район оцеплен - с весьма самоуверенным видом обратился к вам Страж, уже немолодой человек с карикатурно закрученными тоненькими усиками.

- Оставайся с ними, Мария, они окажут всю необходимую тебе помощь, а я скоро вернусь - с этими словами вы выскочили на улицу Вордиса - **4**.



Когда-то давно, в бытность службы в Стражах, в экипировку каждого сотрудника входил динамит. Небольшие брикеты взрывчатки открывали двери во многие места, куда другими способами попасть было невозможно. Потом, умелые оружейники приспособили и разместили взрывчатку внутри пули, что позволило с расстояния взрывать любые объекты. Сегодня это кажется архаичностью, когда есть электрические и паровые резонаторы, которые в состоянии раздробить любое вещество с расстояния двадцати метров. Как бы пригодился бы один из них сейчас. Емкость элементов питания возросла, составив серьезную конкуренцию, как пороху, так и сиериту, применяемому в наиболее мощных видах огнестрельного оружия.

Солнце скрылось за облаками, но небо оставалось таким же безмятежным. Тысячелетия не властны над законами природы.

Вы и не заметили, как обошли по периметру всю территорию парка резиденции. Нет, изъянов в этой стене нет и единственным способом проникнуть внутрь, похоже, остаются центральные ворота - **32**.

Когда-то давно, два столетия назад, паровые машины были не столь совершенными, но уже тогда доктор Нолон Дарек создал первого механического паука. Это создание работало на механизме часов и имело схожий с хронометром завод. Маятник позволял оснастить эти создания автоматическим подзаводом, что позволяло пауку работать сколь угодно долго, при условии его постоянного передвижения.

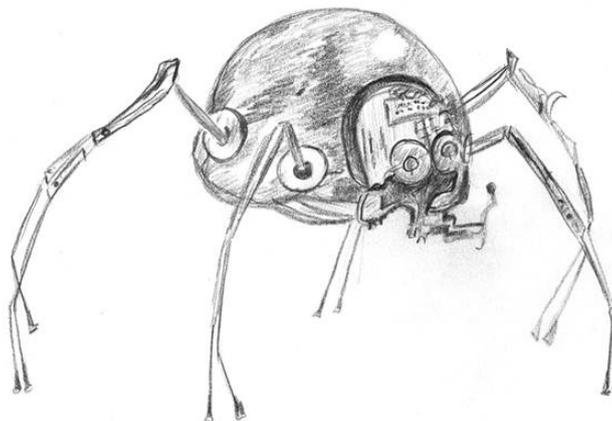
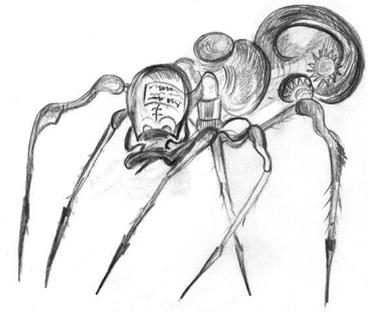
Из простой детской игрушки он превратился в надежного и преданного молчаливого охранника. К третьей модификации на его брюшке был установлен портативный огнемет (впрочем, в гражданских модификациях его оснащали шлангом для тушения пожаров). Отличный охранник, имеющий неплохую защиту, как от стрелкового, так и огнестрельного оружия, тем не менее, был достаточно уязвим для некоторых видов тупого ударного оружия. Алюминиевый и медный сплав, впоследствии, поменяли на материалы особо устойчивые к воздействию Магии, а лапки существа "подковали" резиновыми пластинками.

Это совершенство инженерной мысли, перебирая лапками, медленно приближалось к вам, а дуло огнемета угрожающе смотрело прямо в лицо. Одежды на вас нет, да и вряд ли она спасет от огня, так что ситуация требует принятия неординарного решения для спасения вашей жизни:

Попробуете сорвать одни из масляных фонарей и ударить им механического паука - **55**.

Спрячетесь за бочками, в надежде, что сенсоры паука потеряют вас из виду - **35**.

Рывком броситесь навстречу механизму, полагаясь на реакцию и скорость - **79**.



Протянув руку сквозь решетку, вы хватаете первый попавшийся револьвер и ловким кувырком перекатываете за стол. В сантиметре от пяток пролетают несколько дротиков, оставляя в каменном полу неглубокие борозды. Выглянув из-за стола, вы нажимаете на курок и понимаете, что ничего не происходит. Кто хранит в оружейной заряженное оружие? Это запрещено уставом любого ведомства. Теперь уже ваша реакция спасает вам жизнь и боевой дротик входит по основанию в то место, где только что была ваша рука. На удачу, вы открываете ящик столешницы в поисках патронов.

Среди кипы бумаг нерадивый служащий оставил большой ломоть хлеба, а вот второй открытый ящик принес кратковременную радость. Среди карандашей обнаружилось с дюжину револьверных и четыре ружейных патрона. Пальцы, привыкшие за несколько секунд заряжать барабан, умело отправили

патроны в углубления. Теперь бой пойдет на равных - **84**.



24

В последнюю секунду вы отпрянули назад, закрывая лицо локтем и птясь назад, к двери. С шумом распахнувшись, она вывалила вас на тротуар.

Это охота, и дичь в этой схватке отнюдь не незнакомец. Вы с силой сжали кулаки. На его стороне весь магический арсенал, а у вас...

Но в этой истории необходимо было разобраться, во что бы то ни стало, ведь на кону жизнь вашей сестры, а теперь и ваша собственная. Гудок автопара отвлек вас ненадолго. Как же скоро на улицах Вордуса стали появляться эти паровые машины. Принцип их работы до сих пор таил в себе множество загадок, но автопары молниеносно вошли в обиход и стали неотъемлемой чертой любого успешного и преуспевающего гражданина.

Не теряя ни минуты, вы отправляетесь в соседний район - **10**.



25

Только сейчас до вас стало доходить: вы совершенно не можете сконцентрироваться ни на одном предмете интерьера, взгляд как будто ускользает и совершенно не хочет воспринимать детали.

Достаточно мощная волшба - Морок, затуманивает рассудок жертвы настолько, что тот воспринимает происходящую действительность как реальность, совершенно не подозревая, что перед ним всего лишь иллюзия пространства.

Что есть силы, вы прикусываете губу, чувствуя на языке кровь. Боль острой иглой пронзает сознание, щеки сковывает судорога и перед глазами развеивается пелена - **71**



26

Времени целиться совершенно нет, и вы навскидку выпускаете половину обоймы в сторону крепления люстры. Раздается лязг и грохот и, слегка покачиваясь, люстра начинает двигаться вниз. Свечи восковым дождем обрушились вниз.

Только в самый последний момент маг успевает отпрыгнуть, но вот караульным не повезло. Крики и стоны эхом отразились от стен зала, дополняя вакханалию огня и света.

Маг в смятении, ловушки, разряженные падением люстры обезврежены, а комната постепенно наполняется огнем. Идеальная возможность обезвредить негодяя.

Рванетесь через огонь и попытайтесь скрутить мага - **56**.

Или же подождете, пока он предпримет какие-либо действия - **86?**



27

Горсть песка наверняка была бы эффективнее, но за неимением лучшего, и шестеренки сгодятся. Резким рывком вы отправляете в лицо мага горсть металлических деталей, бережно припасенных в кармане мундира. Эффект внезапности возымел свое действие и маг машинально прикрыл рукою лицо. Машинально, инстинктивно вы наносите сильнейший удар правой рукою аккурат в левое ухо, а левым

апперкотом заставляете его упасть на пол. Удар ногою в область ребер заставил мага взвыть от боли. Добротные сапоги караульного, как специально, были предназначены для избиения заключенных, настолько удобно было ими воспользоваться для укрощения зарвавшегося чародея. Корчась от боли и выкрикивая нецензурную брань, маг изломился дугою, глаза закатились, а воздух наполнился пряным ароматом. Создалось впечатление, как будто грузовой автопар, битком набитый корицей на предельной скорости въехал в залу и столкнулся со стеной, одномоментно освобождая содержимое кузова прямо на вас. Вы, не теряя ни секунды, намахнулись для очередного удара, но в этот момент раздался взрыв - **46**.



28

- Ах ты сволочь!!! - диск в миллиметре пролетает от вашей груди, а глаза наливаются гневом - Ты не заслуживаешь достойной смерти. Ты будешь уничтожен с позором! - **60**.



29

Рукоятка трости скрывала в себе крюк, который поддавшись пружинному механизму, отправился на вершину забора, цепляясь своими выпущенными металлическими лапками за резной бетонный орнамент. Некоторое усилие потребовалось, чтобы, ухватившись за металлический тросик, перебраться на другую сторону.

Зеленая трава послушно приняла ботинки ваших ног, когда вы очутились внутри парка резиденции градоначальника - **75**.



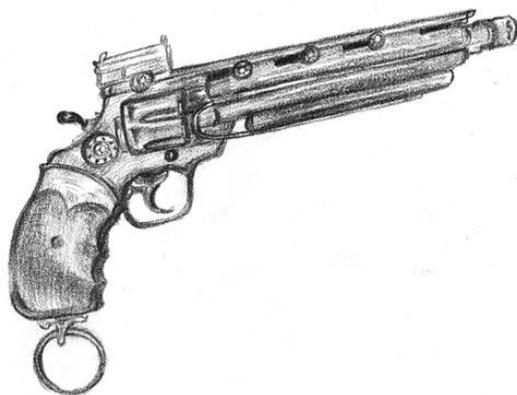
30

Тоннель, еще немного пропетляв, вывел Вас на широкую лестницу. Выход также был ловко замаскирован под гобеленом и, не зная, что он там находится, случайный человек вряд ли смог бы его обнаружить. Поднявшись по остальной части лестницы, Вы оказались перед резной дубовой дверью - **53**.



31

Гибсон Рэд был тем самым представителем огнестрельного оружия, который при своей компактности обладал сокрушительной мощью. Но главный секрет его был в другом: оболочка пули содержала Лиерит, материал, совершенно не поддающийся зачарованию. Именно поэтому его любили борцы с любым проявлением магии - он с легкостью прошивал любой магический барьер, без труда останавливающий свинец.



Для использования Гибсона Рэд достаточно прибавить 5 к номеру параграфа, на котором Вы находитесь. Взяв револьвер в руку, Вы возвращаетесь к сестре - **20**.

32

Охрана Лордов, сонно переминаясь с ноги на ногу, скучным взглядом оглядывает Вас с ног до головы. Если при вас револьвер или арбалет - предъявите его охране. На трость они не обратят никакого внимания.

- Мне нужно срочно попасть в резиденцию. Применение магии, покушение на убийство и прочие тяжкие преступления совершил человек, предположительно проникший в резиденцию. Много бед может произойти, если его вовремя не остановить.

- Рапорт на допуск имеется? - охранник направил на вас резонатор.

- Какой, к черту рапорт! - вы почувствовали волшбу и, поддаваясь инстинкту самосохранения, нырнули в ближайшие кусты - **72**.

33

Пробежав по кварталу мимо запертых домов, вы останавливаетесь перед парадной городской аптеки. Это первая дверь, оказавшаяся на вашем пути отпертой.

Загляните внутрь - **38**.

Или продолжите поиски в следующем квартале - **10**.

34

Свет обжигающе проходит по глазам, и мозг наполняет боль. Световая ловушка, в коллективе Стражей называемая "Подлец", при активации выпускает световое облако в радиусе полуметра и, если не защититься от его воздействия, любыми способами, то магическое действие, оказываемое на роговицу глаз, сулит пострадавшему мгновенную смерть от болевого шока.

То, что в теории вы знали в совершенстве, теперь неприятно настигло вас...

35

Развернувшись в пол-оборота, вы скрываетесь за тремя большими бочками и, затаив дыхание, ждете. Скрежет металлических деталей внутри брюшка паука сменился шелестом выпускаемого пламени. Сухие бочки моментально вспыхнули и раскаленные медные дуги со скрипом лопнули, выпуская на вас терпкий крепкий алкоголь. Что это за алкогольный напиток понять было трудно, но судя по тому, с какой скоростью он вспыхнул, несложно было догадаться, что содержание спирта в нем было не меньше пятидесяти градусов. Вас окатило огненной волной, волосы на лице и голове моментально вспыхнули, а кожа вскипела, превращаясь в пар, не оставляя ни единого шанса выжить...



36

Судя по всему, запас парализующих дротиков в арсенале Солнечного стража исчерпан и в ход пошли боевые: как по инструкции он произвел три последовательных выстрела боевыми поражающими дротиками, которые с легкостью пробили грудную клетку и вошли в легкое и сердце. Очертания караульной тускнели на глазах, а уши покидал шипящий звук вытесняемого воздуха из металлического тела Солнечного стража...



37

- Какое необычное оружие - забирая револьвер, удивился охранник - из Стажей? Почему не по форме одет? Или ворованное?
- Много вопросов задаешь - ответили вы - мне нужно попасть в резиденцию. Применение магии, покушение на убийство и прочие тяжкие преступления совершил человек, предположительно проникший в резиденцию. Много бед может произойти, если его вовремя не остановить.
- Рапорт на допуск имеется? - охранник направил на вас резонатор.
- Какой, к черту рапорт! - вы почувствовали волшебство и, поддаваясь инстинкту самосохранения, нырнули в ближайшие кусты - **72**.



38

Дверь со звоном отворилась и висящий на косяке колокольчик оповестил о вашем приходе. Небольшое помещение принадлежало местному аптекарю Ризу, который славился своим профессионализмом в области снятия боли, а его коллекции лекарств могли позавидовать и знатные алхимики, и аптекари столицы.

Но сейчас Риз находился перед вами с запрокинутыми зрачками, руки раскинуты в сторону, а на полу растекалась изрядная лужа крови.

В ноздри ворвался едва заметный запах Магии.

"Он здесь был, но опередил меня" - подумали вы.

Попробуете перевернуть тело аптекаря и выяснить причину смерти - **7**.

Оставьте аптеку и продолжите поиски в соседнем квартале - **10**.

Двинетесь в район доков - **44**.



39

- Холод? - вопросительно взглянул охранник - стрелял из такого... А знаешь, почему Холод? - обратился он к своему напарнику - алхимики говорят, будто от него, при попадании яда, кровь стынет, кристаллизуется, под окулярами микроскопа выглядит как густая снежная каша. То еще издевательство над жертвой. Как еще Лорды не запретили эту дрянь. Не технологично и несовременно.

- Где ты это взял и зачем явился сюда? - спрашивает охранник.

Много вопросов задаешь - ответили вы - мне нужно попасть в резиденцию. Применение магии, покушение на убийство и прочие тяжкие преступления совершил человек, предположительно проникший в резиденцию. Много бед может произойти, если его вовремя не остановить.

- Рапорт на допуск имеется? - охранник направил на вас резонатор.

- Какой, к черту рапорт! - вы почувствовали волшебство и, поддаваясь инстинкту самосохранения, нырнули в ближайшие кусты - **72**.



40

Забор, высотой в два метра только на первый взгляд представлялся неприступным, но в вашей трости, если таковая имеется, имелся секрет, позволяющий преодолеть это препятствие.

Если трости нет, то придется искать другой способ попасть за его стены - **21**.

Или бросить все и попробовать пройти через главные ворота - **32**.



41

- Градоначальник мертв, вся прислуга и служба охраны также уничтожена. Мы с тобою, Страж, одни. Не хватает только твоих бывших коллег, но и к их приходу я основательно подготовился. Дом ждет своих гостей. Повсюду расставлены ловушки и волшебство в состоянии ожидания активации. Ни тебе, ни спешащим, наверное, к тебе на подмогу Стражам не выжить здесь. Поиграем? Вы же любите пытки? Скольких магов вы заставили выдать своих друзей и наставников, сколько языков вы развязали, выходя и вычищая хорошо законспирированные подполья? - он сделал пас руками и в воздухе появился блуждающий огонек. - Тебе известно понятие "случайность"?



В этой комнате находятся четыре элементарных ловушки и этот огонек через некоторое время активирует одну из них. Случайно. От чего Страж хочешь погибнуть? А? Огонь, вода? Или... - он не успел договорить, как с его пальцев сорвался сгусток пламени и воспарил в воздухе.

Дверь закрылась, всколыхнув пламя свечи, горевшей на столе. Незнакомец ушел.

Блуждающий огонек стал неспешно кружиться из стороны в сторону, выискивая невидимые нити Магии, в попытке активировать ее.

Нужно срочно что-то предпринимать - **17**.

Навалившись всем телом на дверь, вы вваливаетесь в полумрак караульной. Помещение представляло собой типичную караульную любого исправительного заведения, коих по службе вы повидали немало. На вешалках и внутри металлических шкафов висели мундиры разных служб по охране порядка, за металлической решеткой сейфа хранились ружья и револьверы. Деревянные скамейки и несколько письменных столов располагались таким образом, чтобы было удобнее принимать заключенных. Стены украшали гербовые щиты и картина, изображающая морской прибой, так неуместно здесь повешенная. На каждом столе лежал журнал учета посещаемости, но к вашему удивлению в караульной не находилось ни души.

Во всяком случае, сначала так показалось - **89**.

Пока маг открывал двери массивного шкафа, вы поочередно заталкивали стонущие тела караульных. Переодевшись в мундир караульного, маг, любуясь на себя в зеркало, проговорил:

- Пойдем, ИнКо! Нас ждут великие дела - пропуская вас немного вперед, а сам, шагая следом, маг направился к главному выходу.

Остановившись на секунду у парадных ворот, вы посмотрели на мага. "Теперь ты никуда не скроешься" - промелькнула в голове мысль, и

Настроение улучшилось - **16**.

Доки располагаются в нескольких кварталах от вашего дома и это расстояние по примерным подсчетам вы преодолеете не более чем за десять минут.

В облачном небе показалась массивная тушка цеппелина. Даже отсюда, с земли, этот огромный дирижабль выглядит величественно и отрешенно. Когда-то давно, в те времена, когда цеппелины поднимались в воздух движимые одним лишь теплом, а не электроприводом, как в нынешнее время у градоначальника возникла идея использовать магию для поддержания постоянной температуры в куполе цеппелина, а на роль пилотов этих машин приглашали на стажировку начинающих магов. С открытием новых видов газов роль Магии постепенно сходила на нет, да, в общем-то, как и в других областях, и от услуг пилотов пришлось отказаться. Их заменила автоматика: точная, расчетливая, не дающая сбоев.

За этими размышлениями вы и не заметили, как оказались в квартале доков - **5**.

- Постой Страж - обратился к вам маг - как тебя зовут?

- ИнКо - ответили вы.

- Странное имя. Я Жан. Жан Лерье. В прошлом боевой маг при дворе Лорда Морриса. Вот так странно сложилась судьба. Был правой рукой и опорой Лорда, а стал его злейшим врагом. Моррис стал моей первой жертвой и вряд ли бы я остановился. Ты слышал о Небесной страже? Наверяд ли. Это глубоко

законспирированная организация, со своей иерархией и порядками, сводом законов и правил. Тебе наверняка ещё придется столкнуться с ними, ведь они не успокоятся, пока не уничтожат всех Лордов и всю правящую верхушку. А я. Я проиграл.

- На том столе - маг указал на небольшой газетный столик - лежит заряженный Часовой диск. Разряди его в меня. Не отдавай в руки Стражей. Убей меня достойно.

На столе и вправду лежал бокс с Часовым диском, и вы вправе исполнить последнюю волю мага - **82**.

Хотя, никто не осудит вас, если вы сдадите мага Стражам - **62**.



46

- Слава богу, ты жив! - слова Марии доносились гулом, голову пронзала нестерпимая боль.

«Мария? Как она здесь оказалась?» - мысли отрывками врываются в сознание.

- Что произошло? - язык отказывался вас слушаться, но, преодолевая боль, вы все-таки смогли проговорить.

- Мерзавец ушел. Скрылся, попутно разнеся половину резиденции градоначальника. Как только раздался взрыв, мы штурмом бросились в здание, понимая, что караулить у дверей уже не было смысла. Ворвавшись в зал, мы увидели тебя, окровавленного, но живого. Пока ты приходил в сознание, мы извлекли тебя из-под груды битого камня. Как ты уцелел? - с вами говорил тот самый Страж, что первым пришел на помощь в вашем доме. Вид у него был крайне раздражительный.

- Не знаю. Иначе, как чудом, это назвать нельзя - рот наполняла теплая густая кровь, а душу терзало отчаяние.

«Это провал...»- про себя подумали вы - «Маг ушел, резиденция разрушена и неизвестно, сколько ещё смертей принесет его появление в каком-нибудь городе».

Градоначальник жив, вы остались целы, но преступник, искалечивший и унесший столько жизней, остался гулять на свободе.



47

Короткая задержка и струя огня направляется прямо вам в лицо. Смерть наступает от болевого шока раньше, чем сознание покидает вас...



48

Все три выпущенные пули попадают в Щит, выстроенный Магической волшбой. "Вот бы сейчас Гибсон Рэд с Лиеритовыми пулями, не спасла бы тебя маг волшба" - вы тяжело вздохнули.

- Не рекомендую тебе больше делать резких движений. Диалог! Вот ключ к решению многих споров! Так может быть прибегнем к нему? - маг в приглашающем жесте развел руками - **80**.



49

Едва приоткрыв дверь, чтобы прислушаться, вы почувствовали сильнейший удар. Что-то острое с силой вошло в основание дубовой двери, но дерево оказалось сильнее - с обратной стороны показалась кромка лезвия.

Если при вас имеется револьвер, то можно попытаться просунуть руку в дверной проем и выстрелить. Если же оружия нет, придется открывать дверь, назад пути нет - **67**.



50

Вы в прыжке бросаетесь на сестру. На этот раз хвост Плети прошел мимо, рассекая ткань занавесок надвое.

Тот, кто творил эту грязную волшебку явно собирался убить вашу сестру, во что бы то ни стало, при этом, совершенно не опасаясь в открытую применять Магию. В воздухе запахло корицей. Так пахнет всегда, когда кто-то начинал плести заклинание, об этом расскажет любой ребенок, да только встретить это явление в теперешнем мире можно крайне редко и для плетущего это означает лишь одно: пленение, допрос, смерть.

Нужно срочно что-то предпринимать, для защиты себя и сестры:

Рывком двинуться к столешнице и взять револьвер - **31**.

Попробовать дотянуться до стоящего за лестницей арбалета - **74**.

Кувыркком прокатиться до входной двери и схватить опертую на комод трость - **8**.



51

Расстояние до вешалки достаточно велико, но в порыве страха вы его преодолеваете в несколько шагов. Доли секунды хватило, чтобы, обшарив карманы, понять - они пусты. Вероятно, служащие четко соблюдали устав и постоянно носили отражатели при себе. Повернувшись в пол-оборота, вы обнаружили направленные прямо на Вас три дула стража - **36**.



52

Войдя в складские помещения доков, вы на секунду остановились, оглядываясь на снующих туда-сюда матросов и людей в гражданском.

Сквозь запах рыбы явственно прорывался запах корицы. Магия. Несомненно.

Щелчок, вспышка, искра.

Проверьте свою УДАЧУ.

Если фортуна благосклонна - **3**.

Если нет - **73**.



53

Откроете дверь и войдете внутрь - **67**.

Или прислушаетесь, что твориться за ней - **49**.



54

Голова закружилась, веки постепенно поползли вниз.

- Я подарю тебе вечность - шёпотом проговорил маг - это будет наша последняя встреча.

Это заклинание называлось Клетка. Сознание человека погружалось в глубокую кому, выйти из которой удавалось лишь единицам. Но были и минусы у этой волшбы. Радиус действия был достаточно большим, и маг, зачастую, сам оказывался жертвой этой волшбы. Двое, палач и жертва, были скреплены одной Магией, не дающей сознанию покинуть волшебную клетку. Разум покидал тело, обрекая на вечный сон. Безумный маг избрал такой способ уйти, забрав в бесконечный путь и вас, охотника или жертву, что в данном случае уже не имело значения.

Когда Стражи ворвались в зал, они обнаружили два человека, совершенно лишенных сознания. Двоих таких разных и таких похожих друг на друга хищников.



55

Ловким движением руки вы срываете чугунный масляный фонарь и что есть силы бьете им по пауку, не давая тому сориентироваться и применить огнемёт. От сильнейшего удара голова механизма разлетается в клочья, разбрасывая по всей комнате множество проводов и металлических деталей. Система "глаз" паука рассыпалась по всему полу, вводя механического арахнида в бешеный пляс. Его конечности хаотично задвигались, а тело стало вращаться вокруг, ища цель поврежденными целеуказателями. Заскрежетали шестеренки, предупреждая о том, что это создание приготовилось поливать огнем все помещение, в механической агонии доживая свои последние минуты.

Зачерпнув в ладонь горсть шестеренок, вам предстоит решить, где спрятаться от огня:

За тремя массивными бочками - **35**.

Обратно выпрыгнуть в лестничный пролет - **81**.



56

Маг в замешательстве, и вы моментально преодолеваете расстояние от двери до него. Удар ноги, и чародей проваливается в беспамятство - **83**.



57

Нелепая случайность, но маг так и не сдался вам живьем. Но важная информация об организации «Небесная стража» получена, и теперь можно сообщить все, что вам известно подоспевшим на ваши крики Стражам - **90**



58

- Давай попробуем решить все мирным путем - как можно дружелюбнее проговорили вы. Мы и так многое натворили, пора остановиться.

С каждым сказанным словом вы подбирались к нему все ближе и ближе.

- Градоначальник спасся, за дверьми резиденции отряд Стражей и специальные уполномоченные палаты Лордов. Ты обречен - вы почувствовали, как маг буквально вслушивается в каждое ваше слово.

И вот, когда вы оказались практически рядом с ним необходимо что-то предпринять:

Ударите, что есть силы и постараетесь его оглушить - **83**?
Или продолжите диалог - **66**.



Взведя курок револьвера, вы просовываете руку в дверной проем.
Три патрона могут решить исход многих поединков. Мимолетный взгляд обнаруживает в центре огромной залы четверых: тот самый безумный маг находился в компании троих связанных караульных, окруженный несколькими стульями. Нужно быстро принять решение куда и как выстрелить:
Выстрелить навскидку по магу - **48**.
Или же отправить все три патрона в люстру, Дамокловым мечом нависающей над его головой - **26**.



Ударом ноги вы отправляете мага в полет. С треском и звоном он выбивает стекло, и только веревка не дает ему упасть на землю. Хруст переломанной шеи, казалось, эхом отразился от стен зала. Бездыханное тело вместе со стулом, покачиваясь, повисло на веревки с внешней стороны здания. Внизу раздался женский плач и чей-то крик. Вы встали пред окном и подняли руки вверх.
- Преступник-маг уничтожен.. - сухим надменным голосом произнесли вы, обращаясь к собравшимся внизу Стражам и караульным - **90**.

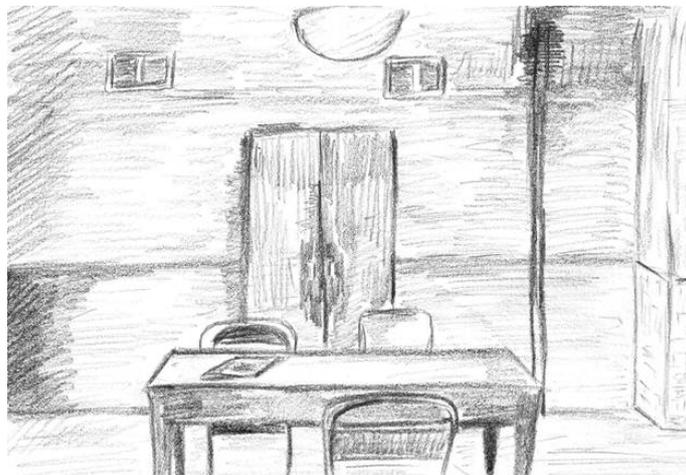


Теперь пришло время осмотреться.

Надев мундир, подходящий вам по размеру, вы спокойно осматриваете караульное помещение:
В ящиках стола кроме бумаг и карандашей вы обнаруживаете несколько патронов для шестизарядного револьвера, который берете в висящей на вешалке кобуре. Итого в барабане оказалось три патрона, и для того чтобы использовать револьвер, достаточно прибавить 10 к номеру параграфа, на котором вы будете находиться. Больше ничего интересного в помещении нет. Обувшись и одевшись в караульный мундир, вы устремляетесь в проход, из которого вылетел Солнечный страж - **87**.



Вы подходите к соседнему окну, распахиваете створки и кричите находящимся внизу людям, что маг пойман и обезврежен. И в этот момент чародею удается перевалиться через край и, с петлей на шее, выпрыгнуть из окна - **57**.



63

Можно было и не спрашивать, от чего голос вашей сестры, приехавшей погостить из Скайленда, был наполнен страхом и отчаянием.

От плеча до кисти ее руки красовался ожог, несколько миллиметров в глубину, нанесенный, без сомнения, Плетью. Ровная полоска открытой раны вызывала нестерпимую боль, но предназначение Плети было другое. Отнюдь не ранить.

Когда-то давно, в бытность работы Стажем (как только не называли эту организацию, призванную контролировать и пресекать использование Магии) вам уже доводилось встречаться с подобным проявлением волшбы, достаточно сложной в освоении, но смертельно эффективной для ликвидации одиночных целей.

Воздух разрезала едва заметная полоска огня:

Броситесь на Марию, спасая ее - **50**.

Попробуете оттолкнуть сестру, вставая на пути волшбы - **19**.

64

Вы подходите к группе статных и крепких матросов, обсуждающих, судя по веселому гоготу, чудесно проведенную ночь одного из них.

- Господа, не замечали ли вы кого-нибудь странного в последние несколько минут - постарались как можно дружелюбнее спросить вы.

- Чего? Шел бы ты! - огрызнулся тот, чья история была так нетактично перебита вами. Остальная компания напряглась.

Униформа Стража, несомненно, поменяла бы настрой этих ребят, но при вас ее не оказалось и в их глазах вы - не более чем прохожий.

- Это очень важно - попытались вы и второй раз - это очень важно для меня.

- Ничем помочь не можем. Если это все - проваливай - поддержал рассказчика, пожалуй, самый крепкий из кампании.

Был при вас револьвер, наверное, он смог бы развязать языки этих ребят, понимающих только язык силы. Если револьвера нет, то придется самому попытаться выявить незнакомца среди обитателей доков - **52**.

65

Страхнув со стула разряженный Часовой диск, вы направляетесь в сторону мага, но перемены в его внешнем виде заставили вас остановиться. Глаза закатились, тело выгнулось, а руки вывернулись ладонями в сторону.

- А я ведь тебя предупреждал - проговорил сухим монотонным голосом чародей, но он таки не успел договорить последнее слово. Раздался взрыв - **46**.



66

- Сдавайся - в вашем голосу промелькнули нотки жалости - Спаси себя и других. Поступи по чести, как это сделал Марк Юмер. Ты помнишь как погиб этот маг?

Конечно же, он знал. Юмер был одним из самых разыскиваемых магов-преступников, и, когда операция по его захвату находилась в завершающей стадии, в небе загорелся цеппелин, транспортирующий детей в столицу. Марк тогда погиб от истощения, как зачастую происходило с чародеями, обладающими огромной мощью. Его сердце не выдержало напряжения последней в его жизни Магии. Обрушив ливень на цеппелин, он спас детей, позволив механизму посадить воздушное судно, до того, пока оно не выгорит. А ведь он мог обрушить мощь Магии на Стражей, и тогда, жертв вряд ли можно было бы избежать.

- Почести, так по чести - маг ехидного проговорил слова, сделал пассы руками и воздух наполнился запахом пряностей - **54**.



67

- А мы тебя ждали! Даже скучали по тебе! Где тебя носит? И что ты на себя напялил? Страж в одежде караульного. Тебе самому не стыдно? - безумный маг стоял посреди огромной залы, имеющей несколько входов с разных сторон, закрытых такими же дубовыми дверьми.

Перед ним на коленях со связанными за спиной руками лежали три караульных. Вид у них был обескураженный и напуганный. Судя по всему, они смирились со своей кончиной, и оставался лишь вопрос времени, когда приговор приведут в действие.

- Но! Но! Ты только не делай резких движений, Страж! Ты же знаешь что это? - маг указал на стулья, расставленные вокруг него. На каждом стуле находилась квадратная коробочка с узкой прорезью. Часовой диск, без сомнения это был он - **14**.



68

Собрав волю в кулак, вы привстаете, но тут же с оглушительным шумом падаете на пол, ударяясь ключицей о стену. Верх руки обожгло болью, глаза машинально закрылись, прячась от волнами нарастающей боли.

Попытка пошевелить рукой, сначала пальцами, затем в локтевой области, известила об отсутствии перелома, но то, что вы увидели, открыв глаза поразило.

Единожды вы уже встречались со столь мощной волшбой. Морок был тем самым заклинанием, которым незадачливых путников отправляли прямо в ловушку к разбойникам. Эта волшба требовала некоторой подготовки, но в результате произнесения изменяла представление о помещении или небольшой области у любого, кто попадал под ее воздействие. Но были и слабые стороны: человек не мог сконцентрироваться ни на одной из деталей представляемого ему вида и все выглядело будто бы через замутненное стекло, а очертание предметов имели нечеткие контуры. Избавиться от Морока позволяла острая боль, зачастую предшествующая смерти. "Последнее, что ты увидишь перед смертью - навеянный приятелем Морок" - не веселая кабацкая шутка, а вполне реальная история, рассказанная немногими

выжившими.

Ваше падение прояснило разум, а боль рассеяла пелену наложенной волшбы и открывая глаза на окружающую действительность - **71**.



69

- А теперь внимательно слушай! Возможно, от этого зависит целостность твоей головы и жизни твоих друзей. В барабане Гибсона шесть патронов, вас пятеро, в мастерстве стрельбы не сомневайся, таких как вы на моем счету не мало - вы демонстративно взводите курок револьвера и приставляете его к голове стоящего рядом матроса - возможно, я повторюсь, проходил ли мимо вас кто-нибудь подозрительный в последние несколько минут!

- Откуда ты взял эту пушку? - озадаченно спросил один из них - Стража обокрал, или того хуже - убил? Опасно светить такой игрушкой на улицах Вордиса. Ладно, нам не нужны неприятности. А необычный тип здесь действительно пробежал. Выглядел он как... Как будто бы не из этих мест. Зеленый пиджак и синие брюки, лет двадцать пять на вид, дохлый, обеспокоенный он помчался в сторону резиденции градоначальника. Теперь можешь выдохнуть и опустить Гибсон? - матросу явно было не по себе.

- Спасибо - времени на пустую болтовню не оставалось, и вы поспешили к зданию резиденции градоначальника - **2**.



70

"Что за сумасбродство он несет? Или молодая горячая кровь совсем ослепила безумные глаза" - мысли в голове путались, воспоминания рваными клочьями стучались в голову.

Техника, прогресс, новейшие достижения в электрической и паровой отрасли с каждым годом оставляли Магии все меньше и меньше шансов на дальнейшее существование. Те специалисты, которые сто лет назад казались незаменимыми сейчас влачили жалкое существование. Потребность в Магии, равно как и в магах, медленно сходила на нет, оставляя возможность заработка только самым одаренным и в весьма специфической сфере - цирковом искусстве. Лучшие из магов стали великими фокусниками. Которые, впоследствии, превратились в худших мира сего. В Фокусников, вестников большого количества жертв и беспрецедентного насилия.

Многие практикующие Магию люди оказались за чертой бедности, целые картели разорялись, и тогда на лоне истории появился Великий Фокусник. Он собрал под своим крылом самых отчаянных и дерзких магов и мстил. Мстил всем без исключения. Мстил человечеству, уничтожая целые поселения. Счет жертв перевалил за несколько тысяч ни в чем не повинных людей. Пылали кварталы, затапливались деревушки - безумные маги по-своему вершили правосудие.

Палате Лордов не оставалось иного выхода, как прекратить эту кровопролитную войну и искоренить Магию. Искоренить без остатка. На помощь органам правопорядка и военным подразделениям пришли Стражи. Специально созданное подразделение по борьбе с Магией и ее проявлениями. Это был ответ. Возможно, жестокий, бескомпромиссный, но способный эффективно снизить угрозу.

"Разве он не знает историю? Разве он не понимает, что от Магии больше вреда, нежели пользы. Разве..."

- сильный удар по лицу заставил вас отвлечься.

- Что, уснул? Это только начало кошмара, в котором ты оказался! - его глаза блеснули злым огоньком -

41



71

Грязная пустая комната больше походила на камеру темницы. Влажный холодный пол и стены,

невысокий потолок и массивная дверь, состоящая из металлических прутьев. Предыдущие постояльцы этой конуры оставили на стенах едва различимые надписи, а в углу на полу валялась металлическая миска, служившая когда-то вместилищем пищи.

Дверь, что странно, была открыта, а массивный замок непринужденно болтался в петле. Все это походило на что-то совершенно необъяснимое: зачем вас бросать в камеру и при этом оставлять дверь незапертой.

Переведя взгляд на свое тело, вы обнаруживаете, что кроме нижнего белья на вас совершенно ничего не надето. При этом к камере темницы было не холодно и, в какой-то степени, даже комфортно.

Картина, открывшаяся вам настолько удивительна, что вы совершенно забыли о боли, что позволила развеять Морок.



Привстав практически в полный рост (выше не позволял низкий потолок) вы аккуратно выглядываете из полумрака камеры - **11**.

72

Такое, пожалуй, вы видите впервые: тела двух сотрудников охраны Лордов вскипели изнутри. То, что творилось сейчас внутри их камзолов сложно было себе представить. Не было ни криков, ни стонов - люди просто выкипали изнутри и это было ужасно. Магия являлась наглядным примером, после которого, наверное, и было принято решение Лордами о полном, тотальном запрете всех магических проявлений. Это не искусство, это оружие, пострашнее многих. Камзолы, штаны, ботинки и резонаторы упали на траву, целые и невредимые. Хваленые защитные свойства не смогли противостоять волшбе, грызущей изнутри.

Голова закружилась, ресницы непроизвольно закрылись и сознание покинуло вас в тот момент, когда вы оглянулись на виновника этого страшного преступления - **6**.

73

Это ловушка. Магическая печать, зачарованная на вас. "Как это возможно?" - мелькнуло в голове. Идентификатор магической ловушки прекрасно разобрался в системе "свой/чужой" и двойкой трактовки этой ситуации невозможно себе было представить. Она зачарованна на вас и сработает только от вашего прикосновения, достаточно наступить в область печати.

Тысяча маленьких горящих игл проткнули ноги. Кровь вскипела, мышцы свело нестерпимой болью. Запрокинув голову, вы закричали, и крик эхом отразился от стен складов, наполняя гулом огромное помещение. Кто-то из матросов бросился вам на помощь, но его лица вряд ли удастся разглядеть. Жизнь

скоротечно оставляет ваше тело...



74

Старый добротный многозарядный Холод был идеальным оружием именно для обездвиживания цели. Наконечники его трех болтов были покрыты особым ядом, парализующим жертву при попадании в кровь. Конечно, и убить таким оружием не составляло труда, но все же Холод нашел свое применение именно при задержании, а не ликвидации.

Если захотите применить один из трех выстрелов арбалета, достаточно прибавить 7 к номеру параграфа, на котором будете находиться.

Взяв оружие, Вы возвращаетесь к сестре - **20**.



75

Выпрямившись, и, вернув крюк в основание трости, вы повернулись в сторону резиденции. Внезапно уши заложило, виски сжало тисками, а тело обмякло, прощаясь с сознанием - **6**.



76

- Я предлагаю тебе следующее - нарочито растягивая слова, проговорил маг - этих троих мы запираем в шкафу, сохраняя их жалкие жизни, и переодевшись в их одежду, выходим через парадный вход. И, предупреждая, только без глупостей! - маг вмиг стал серьезным.

Что скажешь?

Согласитесь с предложением - **43**.

Или же, воспользовавшись предложением, попытаетесь подобраться поближе и обезвредить мага - **18**.



77

Как только вы оказались на лестничном пролете, в помещении раздался взрыв. Скорее всего, тело паука не выдержало высокой температуры и взорвало, находящуюся внутри него, горючую смесь.

Спускаясь вниз, вы обнаруживаете проход, отлично спрятанный за одним из гобеленов и, отодвинув его, устремляетесь по холодному полу в темноту, навстречу свободе - **15**.



78

Ловким движением вы срываете со стены гербовый щит треугольной формы и укрываетесь от радиолуча Солнечного стража.

Добротно сделанный металлический щит принял на себя первые три выстрелянных дротика, два из которых отскочили от металлической поверхности, а третий вошел в верхнее основание, пробив глаз изображенному на нем грифону.

Не тратя ни секунды, вы бросаетесь на парящий шар, принимая на щит дротик за дротиком. В голове промелькнула мысль, что он наверняка уберег бы вас и от пули, уж слишком надежным казался материал, из которого он сделан. Как только между вами расстояние сократилось до метра, вы, что есть силы, бьете нижней заостренной кромкой щита в верхнюю часть солнечного стража, проминая металл, из которого он изготовлен. Из вмятины повалил пар, шипя и свистя, вырвался наружу голубой дымкой Ипторис. Солнечного стража бросило в сторону и, поддаваясь движению из-за разгерметизации оболочки, ударило о металлический шкаф. Зная по старой службе, что газ, наполняющий стража безопасен для здоровья, вы резким ударом щита прерываете механическую жизнь - **61**.



79

Проверьте свою Удачу:

Если вы удачливы - **88**

Если нет - **47**.



80

- А вообще интересно, как ты выбрался из Морока? Или все же надо было тебя зажарить и дело с концом - маг был весьма обеспокоен, но старался не выдавать этого.

- Видишь ли, какое дело - он перевел взгляд с вас на лежащих на полу караульных - Градоначальника в здании нет. Этого прохвоста кто-то предупредил и он удрал. Непонятно куда и как, но это сейчас неважно. Здание с минуту на минуту будет окружено гвардией во главе с твоими бывшими коллегами - говоря последнее слово он нарочито поморщился.

- Что будем делать Страж? Сил играть в стихийный дождь у меня не осталось. Уложить тебя и этих троих не составит труда, а вот выбраться из окружения... Эх, это вряд ли. Но! Выбор то есть у тебя. Жизнь! Или... - он на секунду задумался - Ты сможешь нас вывести отсюда. Я переоденусь в одежду одного из этих - маг пнул связанного караульного ногой, а тот, в свою очередь, негромко взвизгнул - и мы спокойно покинем это здание. Они совершенно не знают, как я выгляжу, зато доверяют и, что самое главное, верят тебе. Тебе, отставному Стражу, хладнокровному убийце магов всех мастей.

- У тебя есть время подумать, немного, но есть - **76**.



81

Разжав ладонь, вы обнаруживаете с десятков маленьких шестеренок, размером не больше семечки подсолнуха. Они наверняка пригодятся для обезвреживания ловушек, расставленных в этом здании и вы решаете их оставить, поместив их в левый кулак, до тех пор, пока не обзаведетесь одеждой. Если захотите использовать шестеренки для обезвреживания ловушки, просто прибавьте 11 к номеру параграфа, на котором будете находиться - **77**.



82

Вы берете в руки Часовой диск, подносите его к шее мага и тянете за металлическую нить:

Проверьте свою УДАЧУ:

Если вы удачливы, то - **28**.

Коварный маг перенастроил механизм диска таким образом, чтобы он выстрелил в обратную от отверстия сторону. И, в случае, если вы неудачливы, диск вспарывает вам грудную клетку, не оставляя надежды на спасение. Наверняка, маг будет схвачен Стражами. Связанный и беспомощный он будет доставлен в комнату для допросов, но вам уже не суждено будет увидеть этого...



83

- Зачем? - теперь уже вы в роли палача, а безумный маг в роли жертвы - Я повторяю, зачем тебе все это? Маг сидел на стуле, связанный по рукам и ногам, а на его шее крепко стянута веревка. Второй конец веревки был привязан к подоконнику и вся эта конструкция напоминала эшафот.

- Ты думаешь, мне страшно? О, не тешь себя этой мыслью - маг постепенно приходи в сознание - я был готов к этому, Страж. Как тебе чувство превосходства? А? Император чертов. Казнить или помиловать? Ты прекрасно знаешь, что я обречен. Если меня возьмут Стражи мне не жить. Я сгнию в темнице или умру от пыток. Разве у меня есть выбор?

- Выбор есть всегда - сухим голосом проговорили вы - кто заказчик этих злодеяний?

- Да сама природа и есть заказчик. Как ты не понимаешь, Страж. Нас создала природа и она противиться нашему уничтожению - маг казался слишком воодушевленным для той ситуации, в которой он сейчас находился.

- Что ж, раз выбор твоей дальнейшей судьбы ты предоставляешь мне, тогда не обессудь - вы надменно подняли голову.

Как вы поступите:

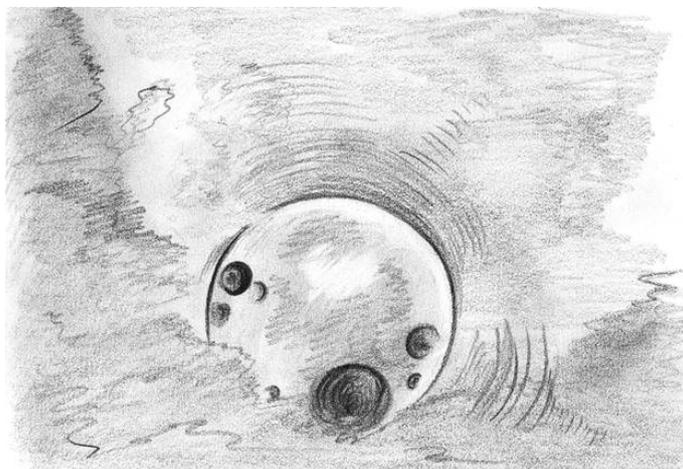
Казните мага самолично - **60**.

Сдадите его Стражам - **45**.



84

Выглянув с другой стороны стола, вы начинаете стрельбу: первые четыре пули отскакивают от округлого тела стража, спасая его грамотно сконструированной оболочкой. Наклонные части шара идеально отразили свинец и в вашу сторону направились два боевых дротика, но вас на этом месте уже не было. Следующие два выстрела вы делаете уже более прицельно: первая пуля попадает в центральное отверстие для дротиков, тогда как вторая ложиться аккуратно в выхлопное отверстие, делая его на порядок шире.



Солнечного стража дернуло в сторону, объем пара, выходящего с одной стороны, превысил объем с другой, и металлического охранника понесло на решетку оружейной. Этих несколько секунд хватило,

чтобы быстро перезарядить револьвер и продолжить нашпиговывать стража пулями. Пять пуль разорвали нижнее основание шара, выпустив наружу голубой пар Ипториса, а шестая отправила стража к механическим богам. Со скрежетом и свистом он некоторое время повертелся на полу и затих. Последний выстрел наглухо заклинил револьвер, и спусковой механизм пришел в негодность. Откинув нерабочее оружие, вы наконец-таки можете вздохнуть спокойно - **61**.



85

Редко когда Страж отправлялся на задание без пластмассовых шариков с Антимагическим дымом. Любая боевая Магия носит направленный характер, и, зачастую, целью магов является непосредственно Страж. В таких случаях и находит свое применение Антимагический дым. Страж раздавливает шарик пальцами выпуская наружу густой темно-желтый дым, который на некоторое время препятствует нацеливанию боевой Магии, давая драгоценные секунды для принятия решения и нейтрализации мага. В некоторых случаях требуется раздавить, по меньшей мере, три шарика, для более плотного покрытия и лучшей защиты.

Но для такого количества дыма, которое ворвалось в открытые вами двери, понадобился бы целый ящик.

- Именем палаты Лордом вы приговариваетесь к уничтожению. За преступления против человечества, убийства, применение боевой Магии... - в ушах стоял гул, а Стражи, караулящие вас у дверей, продолжали зачитывать стандартные в таком случае слова. Слова, в конце которых ожидала неминуемая гибель.

- За пособничество магам к смерти приговаривается отставной... - вязкий дым целиком окутал вас и находящегося позади мага, обреченность давила и безысходность ситуации вмиг развеяла надежду на спасение. - Уничтожить!!! - из горла вырвался крик, но он вряд ли способен был остановить тот ливень пуль, которые направились в вашу сторону.

Как наивно было предполагать, что Стражи выпустят из здания хоть кого-нибудь живьем. "Лес рубят, щепки летят"...



86

Не каждый день приходится видеть обескураженного мага. Отбросив револьвер в сторону, вы остановились у входа.

- Не подходи! - чародей прокричал надрывным голосом - Сил для еще одного заклинания у меня предостаточно. Нам двоим уготована судьба умереть в этом здании. Ты не знаешь, как этот толстый проныра, градоначальник, улизнул отсюда? Значит, здесь есть секретный выход. Надо было сначала наведаться к архитектору. С выпотрошенным животом он бы мне все выведал. Что стоишь, Страж, думай, дорога тебе жизнь или нет?

Как вы поступите:

Схватите один из разброшенных стульев и ударите им мага - **65**.

Попробуете уговорить мага сдаться - **58**.



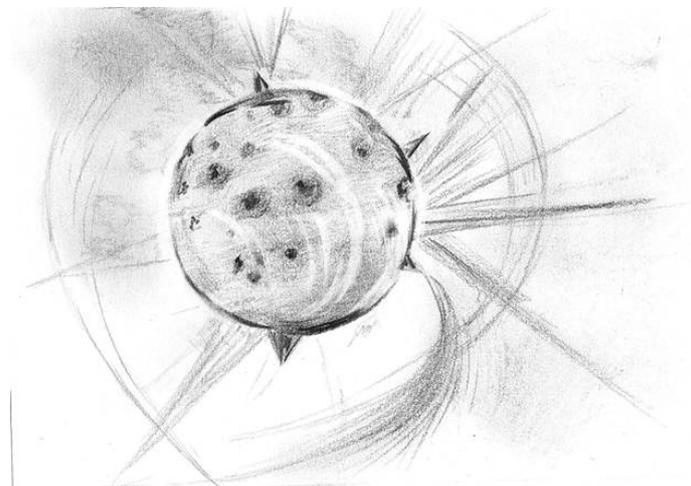
87

Выход из караульной вел в темный коридор, совершенно не освещаемый факелами. Пришлось ориентироваться по стенам. Интересно, сколько времени прошло с того момента, как служивые покинули помещение? Поднимал настроение только револьвер, заряженный тремя патронами, несущими смерть. Но, как вам показалось, он еще сослужит Вам добрую службу. Стена заканчивалась небольшой винтовой лестницей, которая привела Вас к резной дубовой двери - **53**.

Ловко увернувшись от пламени, стремящейся превратить вас в пепел, вы пробегаете мимо паука. Огонь, выпущенный механическим созданием, поджигает стоящие неподалеку бочки, и комната мгновенно вспыхивает, оставляя вам для отступления всего единственный выход - обратно в сторону лестницы, по которой вы сюда поднялись.

Лапы механического паука накалились докрасна, предвещая скорейшую гибель существа, но вам не оставалось времени посмотреть, как оно окончательно будет уничтожено огнем. Несколькими прыжками вы выпрыгиваете из комнаты в пустоту лестничного проема - **77**.

Нахождение в лабораторных условиях химического реагента Ипториса позволило инженерам интегрировать его во многие летучие газы, что сделало возможным создание Солнечного стража. Шар, диаметром от метра до двух, имел по бокам и снизу большое количество маленьких отверстий, из которых выходил газ на основе Ипториса, позволяющий солнечному стражу парить, а запас хода его был около двух месяцев, пока не иссякнет химический состав внутри шара. Тяжелое и громоздкое вооружение не представлялось возможным поместить на внешнюю оболочку шара, и инженеры пошли на ухищрение: оснастили Солнечного стража тремя вмонтированными дротикометами, работающих на пружинном механизме, с десятью парализующими и двадцатью (по десять на каждую сторону) поражающими дротиками. Дальность стрельбы была невысока, но она и не требовалась для охраны помещения или квартиры от злоумышленника.



Система распознавания свой/чужой базировалась на отражающем элементе, который хозяин этого охранного механизма обязан был носить постоянно на шее. Выполнен он мог быть в виде любого украшения и обязательным являлся лишь состав метала, уникальный для каждой модели, как ключ от замка, который отражал пущенный радиолуч Солнечного стража обратно на его приемный механизм. Нередко система давала сбой, но, к счастью, первые три выстрела страж делал исключительно парализующими дротиками, что, несомненно, спасало нерадивого хозяина, забывшего с утра надеть отражатель.

Солнечный страж беззвучно выпарил из соседней с караульной комнаты, открывая небольшое отверстие в верхней части шара и направляя в вашу сторону радиолуч - **12**.



Так начинается большая история о возвращении ИнКо в ряды Стражей, бесстрашных охотников на магов, которым противостоит тайная организация ликвидаторов вельмож. Вы прекрасно справились с задачей. Градоначальник был спасен, маг уничтожен, а ваша жизнь и жизнь вашей сестры вне опасности. Вас попросили вернуться в ряды Стражей, найти и обезвредить организаторов убийств Лордов и навести порядок в этом прекрасном мире, мире Магии и Технологии.

Продолжение следует...