
Ты нужен
Барладу Дэрту!

Юри Линн

ТЫ НУЖЕН БАРЛАДУ ДЭРТУ!

Книги-игры
и интерактивные рассказы
http://quest-book.ru

Вёрстка: Jumangee
2015

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

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

От Автора

Уважаемые друзья!

Автор старался сделать игру как можно более атмосферной и поэтому не лез со своими нравоучениями к читателям. Поэтому, если вы уверены в себе, и думаете, что сможете разобраться сами – а это, поверьте, не сложно – то не читайте далее. Ну а уж если не уверены или запутались – то вот краткие пояснения.

Перед вами книга-игра, созданная по мотивам произведений Дмитрия Браславского, большей частью по книге-игре «Подземелья Чёрного замка».

Прошу вас настроиться на шутливый лад и приготовиться к солидной порции средневекового барладодэртовского юмора со злобной кислинкой.

Здесь вы – изначально плохой. Вы служите чёрному магу. Но, тем не менее, кое-что зависит и от вас.

Механика игры облегчена до невозможности и не похожа на оригинал. Здесь не будет сражений – по крайней мере, тех, на исход которых вы сможете повлиять с помощью бросков кубиков. Здесь не будет бесконечных плутаний по лабиринтам – и карту рисовать не имеет смысла. Здесь не будет целой кучи нужных и не нужных предметов с прилагающимися числами, которые надо вычесть или прибавить при случае.

Всё, что вы будете получать, будет:

- иметь определённое указание по тексту «получите это» в самом конце параграфа.
- трёх типов – семена, кожура и мякоть.
- отличительными знаками, которые вам будет давать Барлад Дэрт, чтобы в конце приключения, если вы туда доберётесь, проверить, собрали вы нужный набор или нет.

Поэтому эти предметы стоит записывать на ваш листок путешественника.

Более у вас не будет никаких характеристик. Никакого мастерства, силы и здоровья.

Тут проверяется только ваши моральные качества.

В каждой ситуации вам будет предложено на выбор четыре варианта действий:

- зло – Вы с вашей точки зрения пытаетесь максимально угодить Барладу Дэрту, поступить истинно зло
- добро – Вы исходите из общечеловеческих понятий добра, а иногда и из паладинских – то есть преувеличенно добрых
- грозно – Вы стоите на позиции берсерка, Вам плевать на добро или зло, Вы будете крушить всё вокруг
- льстиво – Вы человек тихий, Ваша дело – сторона, надо угодить и вашим и нашим, главное – не соваться на рожон и показать окружающим, что вы безобидны.

В каждой ситуации один из выборов будет принят благосклонно Барладом Дэртом, один окажется смертельным для вашего героя.

Впрочем, ваш герой особого свойства — высшие силы не жалеют на него своих ресурсов и постоянно переправляют с того берега Стикса на этот для того, чтобы бросить в новый бой с ...

Ну а с чем — решите Вы.

Успехов и приятной игры!

1

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

— Привет!

...

Я говорю «П-Р-И-В-Е-Т»!

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

...

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

Ну ладно. Сейчас стой смирно и не дёргайся, больно не будет. Да не д-дёргайся ты! Вооот. Я вживил тебе в башку передатчик. Волшебный, разумеется.

Когда всё закончится, я выдерну его обратно. Ну, или срежу с твоего трупа — там видно будет. Короче, мне нужен толковый помощник. Я, видишь ли, готовлюсь к свадьбе, и мне совсем не нужны гости со стороны невесты. Ххаааа!!!!! Ну, ты понимаешь.

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

ЖИВО!!! Выметайся отсюда!

Вы покидаете комнату мага, радуясь такому важному заданию. И неплохой награде! Весьма вероятно, вас ждут опасности, но кто не рискует, тот не пьёт катэнского! Вперёд!

Теперь вам надо решить, куда двинуть: посетить дух женщины-вампа (56), проведать вашего непосредственного начальника (76) или пойти куда глаза глядят. (46)

2

— Отлично, а кожура банана? Есть (137) или нет (36)?

3
ПЕРИМЕТР:

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

Как вы себя поведёте:

- зло (94)
- добро (95)
- грозно (28)
- льстиво (81)

4
ПРИНЦЕССА:

Вы довольно долго бредёте по коридорам, огибая замок. Да, в покои принцессы вполне можно добраться без всякого плутания по канализациям и тюрьмам Замка. Конечно, это будет не по-геройски.

Переоткрыв кучу дверей, вы, наконец, заходите в уютную комнатку. Это почти будуар. Ну почти. Тут очень мило. Для Чёрного Замка. Принцесса прихорашивается перед зеркалом. На ваш вкус она худовата. В том смысле, что тощая. Ключицы выпирают как рёбра вешалки. В ямочки, пожалуй, стакан воды налить можно. Волосы тонкие. На лице конопушки. Вот в Катэне, в порту девчонки — это да!

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

Как вы себя поведёте:

- зло (83)
- добро (105)
- грозно (53)
- льстиво (80)

5
ГРОЗНО:

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

— В яблочко! — радуетесь вы. Получите семечко арбуза. Теперь можете идти на тропу разбойников (100) или к дереву патруля. (124)

6
ЧЕТВЁРТЫЙ ПАРОЛЬ:

Вы подходите ближе и сообщаете:

— Новый пароль — «Пёс войны и боль мира»!

— Подлизаться решил? — задумчиво тянет Лев.

— Да я...

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

Вы поскорее отходите ото льва, пока он не пришёл к какому-нибудь выводу, вредному для вашего здоровья. Получите мякоть сливы. Теперь ваш путь лежит на замковый двор. (146)

7

ЗЛО:

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

— Меня послал сам Барлад Дэрт.

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

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

— Чё? — робко спрашивает один из гоблинов.

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

На гоблинов жалко смотреть. Они почти плачут, пытаясь повторить ваш пароль. Но вы же как лучше хотели — чтобы умный, запоминающийся, отличительный! Через пятнадцать минут вы бросаете это дело, в отчаяние обзываете гоблинов тупоголовыми свинорылами — что, в общем-то, для гоблинов не является оскорблением — и уходите. Получите кожуру финика. Ваш путь лежит в лес. **(12)**

8

— Отлично, а семечко кизила? Есть **(44)** или нет **(36)**?

9

ЛЬСТИВО:

Вы умильно улыбаетесь, пытаясь привлечь к себе внимание:

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

Мужчина кивает, не прекращая бормотания.

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

Спускайтесь на нижний уровень замка. (67)

10

ДОБРО:

Вы с улыбкой подходите к логову обезьяны.

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

ВЫ ПРОВАЛИЛИ ЗАДАНИЕ И НЕ СТАЛИ ПОДРУЧНЫМ БАРЛАДА ДЭРТА! (96)

11

ДОБРО:

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

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

— Мочи его! — орёт гоблин.

И вас мочат.

ВЫ ПРОВАЛИЛИ ЗАДАНИЕ И НЕ СТАЛИ ПОДРУЧНЫМ БАРЛАДА ДЭРТА! (96)

12

ЛЕС:

Вы в зачарованном лесу. За вашей спиной высится Чёрный Замок, который вы только что с триумфом покинули, оставив после себя несколько славных дел. Вы справились довольно быстро — ещё не рассвело, туман хватает вас призрачными руками за сапоги. Довольно прохладно — изо рта идёт пар. Свежий лесной воздух полон грибных ароматов — самая пора. Пока вы ещё стоите на твёрдой утоптанной дороге, но надо решать — куда направиться. Вы можете проверить пост гоблинов (86) неподалёку, обойти замок по периметру (3) или сходить на полянку к дракону. (45)

13

ДОБРО:

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

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

Женщина, сбитая с толку, качает головой.

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

Женщина странно смотрит на вас, кивает и исчезает.

Довольный собой, вы выходите из комнаты. Получите мякоть апельсина. Теперь можете сходить к непосредственному начальнику (76) или идти куда глаза глядят. (46)

14

ДОБРО:

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

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

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

Марк впечатлён вашим рассказом. Он даёт вам несколько очень важных и полезных наставлений, которые вы тут же забываете из-за истерики от собственного рассказа. Тем не менее, вы выходите от Марка просветлённый и полный решимости довести дело до конца. Получите семечко киви. Теперь можете идти в спокойную часть леса. (112)

15

СТРАЖ:

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

— Щит Тьмы (59)
— Песнь Льда и Пламени (153)
— Розенкранц и Гильденстерн мертвы (68)
— Пёс войны и боль мира (6)

16

— Отлично, а кожура арбуза? Есть (111) или нет (36)?

17

ГРОЗНО:

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

— Тушёнки наделаю! — облизываетесь вы. Наконец, вы оказываетесь точно под гнездом. Ваш меч уже готов рубануть по нему, когда орёл протягивает когтистую лапу, аккуратно снимает с вас шлем и лупит что есть мочи клювом прямо вам в лоб. Вы роняете меч, который падает и втыкается рукоятью в землю. Далее вы теряете равновесие и летите вниз, прямо на свой меч...

ВЫ ПРОВАЛИЛИ ЗАДАНИЕ И НЕ СТАЛИ ПОДРУЧНЫМ БАРЛАДА ДЭРТА! (96)

18

ЛЕСНАЯ ОПУШКА:

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

Вы стучите себя по передатчику и бодро докладываете:

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

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

— Посмотрим, что ты там насобирал,— лениво бросает маг.— Итак, у тебя есть кожура апельсина?

Есть (43) или нет (36)?

19

ДОБРО:

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

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

Гоблины понимающе подмигивают в ответ. Вот видите, даже если вы из другой вселенной, мясо и пиво — язык, не знающий границ. Вскоре вы с гоблинами уже лучшие друзья. Вы некоторое время пожираете тушу свиньи, жалуясь друг другу на Главного Гоблина и на Капитана, на короля и на Барлада, на жизнь и на моногамию. Вы уходите сытый и довольный. Всё-таки хорошо быть добрым! Получите семечко айвы. Далее вы направляетесь далее. **(141)**

20

ДУБ:

Такого дуба ещё поискать. Раскидистый, листва густо-зелёная как драконья чешуя, жёлуди как золотые монетки висят. Крона необъятная, словно море. Морщинистая грубая кора натрета солнцем. Вы подходите ближе и начинаете оглядываться, задрав голову к небу. В ветвях замечаете гнездо. В гнезде сидит орёл. Интересно, что он тут забыл — орлы же на скалах селятся.

Как вы себя поведёте:

- зло **(91)**
- добро **(64)**
- грозно **(17)**
- льстиво **(77)**

21

ЛЬСТИВО:

Вы долго жмёте руку Марка, тепло улыбаясь:

— Рад! Очень рад!

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

Марк растроган. Он поит вас и кормит. Выдаёт чистые кальсоны. Разрешает выспаться и провожает, рассказывая, как добраться до ближайшего города. И машет вслед платочком, пока вы идёте по дороге в лес. Получите мякоть киви. Теперь можете идти в спокойную часть леса. **(112)**

22

ЗЛО:

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

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

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

— Да понятно, новобранец. Хватит пыжится. Кру-том!

Вам остаётся только исполнить команду. Получите кожуру помело. Теперь ваш путь лежит в ближние чащобы. **(103)**

23

ЗЛО:

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

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

ВЫ ПРОВАЛИЛИ ЗАДАНИЕ И НЕ СТАЛИ ПОДРУЧНЫМ БАРЛАДА ДЭРТА! (96)

24

— Отлично, а семечко кокоса? Есть (82) или нет (36)?

25

ЗЛО:

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

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

Капитан понимающе кивает и передаёт вам нужную информацию.

Довольный собой, вы выходите из комнаты. Получите семечко лимона. Теперь можете идти куда глаза глядят. (46)

26

ДОБРО:

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

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

Вы расплываетесь в широчайшей улыбке:

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

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

— Давай, за моё здоровье! — кричите радостно вы.

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

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

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

Тут вы достаёте меч и хмуро спрашиваете:

— Что в бокале?

— Шнапс! — клянётся водяной.

— Тогда пей.

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

— Хорошо, — киваете вы. Потом вытаскиваете водяного за шкирятник на двор, раскаляете на костре первый попавшийся железный прут и выжигаете водяному на лбу руну «С» — знак воров. Получите мякоть манго. Будете есть, пить? Нет? Ну, тогда идите далее, на лесную опушку. (18)

27

— Отлично, а семечко финика? Есть (92) или нет (36)?

28

ГРОЗНО:

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

Вы разбегаетесь и со всей дури бьёте головой об стену.

— Что, получила?

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

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

Свой череп, разумеется — не стену.

ВЫ ПРОВАЛИЛИ ЗАДАНИЕ И НЕ СТАЛИ ПОДРУЧНЫМ БАРЛАДА ДЭРТА! (96)

29

— Отлично, а семечко сливы? Есть (63) или нет (36)?

30

ЗЛО:

Вы разворачиваетесь и просто уходите. Вам и правда нет никакого дела до этого несчастного. А вот получить кинжал в бок от этих гопников совсем не хочется. Они вошли в раж и не будут разбирать, чей вы подручный и кто придёт отомстить за вас. Если придёт вообще. Получите семечко агавы. Теперь решите, пойдёте к дубу (20) или к таверне водяного (38)?

31

ЗЛО:

Вы решаете, что говорить с драконом незачем. Подкупить или запугать его вам нечем. О чём его спрашивать, если даже представится такой случай — неясно. Самое толковое в данной ситуации — просто позлить дракона, чтобы он бросался на любого встречного героя. Набрав побольше камней, вы прячетесь в тумане с краю поляны и начинаете навесиком кидаться в сторону драконьей лёжки. Как только дракон начинает рычать и ворочаться, вы отбегаете подальше. Затем возвращаетесь и снова кидаетесь камнями. Наконец, вы решаете, что достаточно позлили крылатую рептилию, и уходите. Получите мякоть инжира. Теперь можете проверить пост гоблинов (86) неподалёку или обойти замок по периметру. (3)

32

ГРУБО:

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

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

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

— Чтобы через час были на посту, и шлемы под правильным углом надеты! — орёте вы. Получите мякоть айвы. Далее вы направляетесь далее. **(141)**

33

ДОБРО:

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

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

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

— Ага! — кричит великан.— Сейчас ты ЗА ВСЁ ответишь! ЗА ВСЁ!!!

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

ВЫ ПРОВАЛИЛИ ЗАДАНИЕ И НЕ СТАЛИ ПОДРУЧНЫМ БАРЛАДА ДЭРТА! **(96)**

34

ГРОЗНО:

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

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

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

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

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

ВЫ ПРОВАЛИЛИ ЗАДАНИЕ И НЕ СТАЛИ ПОДРУЧНЫМ БАРЛАДА ДЭРТА! (96)

35

ЛЬСТИВО:

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

Человек вопросительно смотрит.

Вы отвешиваете низкий поклон:

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

Человек польщён. Он улыбается и дружески кивает. Вы вдвоём присаживаетесь к столу. За чашкой горячего какао вы беседуете о насущных делах мага, обсуждаете методы противодействия Майлину и его так называемым посланникам. Затем дружески прощаетесь. Получите семечко смоквы. Теперь вы направляетесь в обиталище старика-отшельника. (147)

36

НЕПРАВИЛЬНЫЙ НАБОР:

— Ах ты, бездарь! — орёт в ярости маг. — Тупая шнуршевая лепешка! Отрыжка мариованного гоблина! Тухляшка из-под умывальника! Вшивые сопли северного...

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

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

Вы получаете удар в лоб, от которого вас уносит в магический портал. Выпав из надмирового континуума, вы обнаруживаете себя в самом начале вашего героического пути (1)

37

ЗЛО:

Вы грубо пинаете ногой сапог незнакомца.

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

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

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

Спускайтесь на нижний уровень замка. (67)

38
ТАВЕРНА:

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

Как вы себя поведёте:

- зло (117)
- добро (26)
- грозно (42)
- льстиво (143)

39
ЛЬСТИВО:

Вы шумно нюхаете воздух.

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

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

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

Вы ещё некоторое время обсуждаете возможные улучшения на кухне, затем прощаетесь. Вас ждут великие и не очень дела. Получите мякоть яблока. Теперь можете идти в тюрьму. (128)

40

ПОВАР:

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

Как вы себя поведёте:

- зло (**139**)
- добро (**110**)
- грозно (**34**)
- льстиво (**39**)

41

КАРАУЛКА:

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

— Ставлю пять медяков против восьми! — орёт толстый гоблин.

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

Как вы себя поведёте:

- зло (**48**)
- добро (**11**)
- грозно (**74**)
- льстиво (**88**)

42

ГРОЗНО:

Вы пинком распахиваете дверь таверны и врываетесь внутрь.

— Кто тут водяной?! — орёте вы. Не глядя под ноги, вы прыгаете вперёд и оказываетесь по горло в воде. Ничего себе, тут бассейны. Ваш пыл несколько остужается. Вы кое-как выбираетесь на сухое место и оглядываетесь по сторонам. Водяного нигде не видно — сбежал, видать. Вы выходите на улицу, оглядываетесь. Что-то бьёт вас в затылок. Кстати, пока вы купались, то умудрились потерять шлем. Так что, сами понимаете, затылок у вас защищён только черепом. Если так можно выразиться...

ВЫ ПРОВАЛИЛИ ЗАДАНИЕ И НЕ СТАЛИ ПОДРУЧНЫМ БАРЛАДА ДЭРТА! (96)

43

— Отлично, а семечко лимона? Есть (57) или нет (36)?

44

— Отлично, а мякоть айвы?
Есть (16) или нет (36)?

45

ДРАКОН:

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

Как вы себя поведёте:

- зло (31)
- добро (145)
- грозно (90)
- льстиво (133)

46
КУДА ГЛАЗА ГЛЯДЯТ

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

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

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

— Зелёное Захватит Двэлл! — на всякий случай говорите вы.

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

- зло (37)
- добро (55)
- грозно (122)
- льстиво (9)

47
ЗЛО:

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

— Вопросы есть? — спрашиваете вы.

Бандиты угрюмо качают головами.

— Просьбы, пожелания? — начинаете куражиться вы.

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

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

Вы разворачиваетесь и, не глядя на бандитов, уходите. Получите семечко дыни. Теперь можете идти к дереву патруля. (124)

48

ЗЛО:

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

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

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

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

— Выучим! — ревёт гоблин, выпучивая глаза от усердия.

— Да, будут проверять все повозки.

— Будем! — ревёт гоблин.

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

— Запрём!

Вы усталым жестом отпускаете гоблина восвояси.

Получите семечко кокоса. Теперь можете идти к стражу. **(15)**

49

ГРОЗНО:

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

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

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

Получите кожуру лимона.

Когда всё заканчивается, вы, пошатываясь и кривясь, выходите из зала и идёте куда глаза глядят. **(46)**

50

ДОБРО:

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

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

— Может и так,— кивает тот.

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

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

— Земляк, что ли? — прищуривается разбойник.

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

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

Разбойник оттаивает.

— Свой, ребята,— машет он рукой.

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

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

— Что за вопрос,— согласно кивают разбойники.— Замётано!

Вы тепло прощаетесь и расходитесь. Получите кожуру дыни. Теперь можете идти к дереву патруля. (124)

51

— Отлично, а семечко киви? Есть (121) или нет (36)?

52

ЛЬСТИВО:

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

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

— Свежее мясо! — кричит женщина и впивается вам в шею.

ВЫ ПРОВАЛИЛИ ЗАДАНИЕ И НЕ СТАЛИ ПОДРУЧНЫМ БАРЛАДА ДЭРТА! (96)

53

ГРОЗНО:

Принцесса поворачивается от зеркала на звук открывающейся двери.

— Что вам надо, сэр? — удивлённо спрашивает эта барышня.

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

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

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

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

Получите мякоть персика. Теперь можете идти к стражу (15) или в караулку. (41)

54

ВНЕШНЕЕ КОЛЬЦО ЗАМКА

Вы во внешнем кольце укреплений Чёрного Замка. Здесь довольно много места, но мало народа. Так что герой, буде он сунется сюда, сможет бродить довольно спокойно. Вонь со двора здесь ощутимее. Зато и факелов больше. Они превращают мрачные коридоры в полные играющих отсветов тела доисторических ммм... завров. Каких-то завров — вы подзабыли, каких именно. Тут у вас следующие варианты: пойти к принцессе (4), к стражу (15) или в караулку. (41) Ну-с?

55

ДОБРО:

Вы заинтересованно придвигаетесь к столу.

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

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

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

Спускайтесь на нижний уровень замка. **(67)**

56

ДУХ ЖЕНЩИНЫ-ВАМПА

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

- зло **(115)**
- добро **(13)**
- грозно **(71)**
- льстиво **(52)**

57

— Отлично, а мякоть грейпа? Есть (85) или нет (36)?

58

ПЕГАС:

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

Как вы себя поведёте:

- зло (120)
- добро (152)
- грозно (116)
- льстиво (131)

59

ПАРОЛЬ ПЕРВЫЙ:

Вы подходите ближе и сообщаете:

— Новый пароль — «Щит тьмы»!

Лев потягивается и презрительно смотрит на вас.

— И кто его придумал? — с издёвкой спрашивает он

— Ну, это... БД.

— Ну, передай БД... Ладно, впрочем, ты слишком туп, чтобы передавать мои послания. Катись лесом.

Вы проглатываете оскорбления и идёте прочь. Получите семечко сливы. Теперь ваш путь лежит на замковый двор. (146)

60

ЗЛО:

Вы прячетесь, достаёте банан на веревочке и бросаете в обезьяну. Когда хвостатая лакомка пытается схватить банан, вы отдёргиваете его. Обезьяна, зачарованная бананом, подбирается к вам всё ближе и ближе. Вы улучаете момент и несильно бьёте обезьяну по голове. Обезьяна падает без сознания. Вы спокойно обыскиваете логово. Тут нет ничего особо ценного: какие-то перья, свистки, чипсы. Ваше внимание привлекает пизурок с надписью «Лекарство». Вы забираете пизурок и уходите. Получите кожуру арбуза. Теперь можете идти на тропу разбойников (100) или к дереву патруля. (124)

61

— Отлично, а мякоть помело? Есть (51) или нет (36)?

62

ГРОЗНО:

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

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

— Ну вот, теперь норма! — радуетесь вы.

Получите мякоть агавы. Теперь решите, пойдёте к дубу (20) или к таверне водяного (38)?

63

— Отлично, а семечко персика? Есть (24) или нет (36)?

64

ДОБРО:

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

— Это сильное колдунство!

Тем не менее, орёл выглядит благодарным. Он роняет перо, которое вы подбираете. Теперь, если вы захотите вызвать орла, то прибавьте 125 к номеру параграфа, на котором будете находиться. Если это не сработает, то наберите кучу желудей, сожгите перо и очень громко кричите «Цыпа, цыпа, цыпа!». Получите мякоть банана. Теперь идите к таверне водяного. (38)

65
ЛЬСТИВО:

Вы подходите к логову обезьяны и выкладываете ваши «сокровища»: кучу фруктов, зеркальце, бусы, золотые монетки, резиновых лягушек — ну, короче, всё, с чем так любят носиться обезьяны. И эта — не исключение. Она проворно вылезает и начинает перебирать предметы, весело кривляясь. Через некоторое время она убегает и возвращается с ответными дарами. Тут тоже куча всего: какие-то ягоды, бриллиант, пузырьки, оленьи рога, шишки, бронзовый свисток, обломок шпаги с надписью «любимому сыну от Ричарда Ше», бубенчики, колода игральных карт, молоток и гвозди. Не забудьте записать это всё на свой листок путешественника. Шутка! Забирайте дары, прощайтесь с обезьяной и идите дальше. Получите мякоть арбуза. Теперь можете идти на тропу разбойников (100) или к дереву патруля. (124)

66
ЗЛО:

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

— Откель будешь, мил человек?

— Оттуда,— вы лаконично указываете в сторону Чёрного Замка.

— От самого, лично,— уточняете вы.

Староста немного грустнеет.

— Лично...— тянет он.

— Нужна ваша помощь,— переходите вы на дипломатический уровень общения. Староста веселеет.

— Ну, так помощь завсегда!

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

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

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

— Разумеется!

Вы коротко киваете и уходите. Получите кожуру авокадо. Теперь можете посетить либо обиталище

старика-отшельника (147), либо хутор, где живёт доверенный человек (102) Барлада Дэрта.

67
НИЖНИЙ УРОВЕНЬ ЗАМКА:

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

Предстоит решить, куда направиться:
в пробницу (130), к повару (40) или в тюрьму (128)?

68

ТРЕТИЙ ПАРОЛЬ:

Вы подходите ближе и сообщаете:

— Новый пароль — «Розенкранц и Гильденстерн мертвы»!

Каменная шерсть Льва становится дыбом.

— ЧТОООО?!?!!! НУ-КАТЮВТОРИ — КАКОЙ ПАРОЛЬ?!?!!!!!

— Розенкранц и Гильденстерн...

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

ВЫ ПРОВАЛИЛИ ЗАДАНИЕ И НЕ СТАЛИ ПОДРУЧНЫМ БАРЛАДА ДЭРТА! (96)

69

ДОБРО:

Вы подбегаете к костру, выхватываете меч и кричите:

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

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

ВЫ ПРОВАЛИЛИ ЗАДАНИЕ И НЕ СТАЛИ ПОДРУЧНЫМ БАРЛАДА ДЭРТА! (96)

70

ЗЛО:

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

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

— Я сам её и составил.

Вы кратко пересказываете последние новости и описываете места, где вам удалось побывать по поручениям мага. Человек в ответ даёт вам несколько листков бумаги. Они чисты — естественно, только Барлад Дэрт сможет их прочитать. Здесь сведения, собранные за последние несколько недель. На словах человек предупреждает вас о том, что Майлин вот уже несколько дней без перерыва тренирует героев, изъявивших желание спасти принцессу. Дело принимает серьёзный оборот. Вы прощаетесь и уходите. Получите мякоть смоквы. Теперь вы направляетесь в обиталище старика-отшельника. **(147)**

71

ГРОЗНО:

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

— Кто здесь? Только не бейте, прошу вас!

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

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

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

Довольный собой, вы выходите из комнаты. Получите семечко апельсина. Теперь можете сходить к непосредственному начальнику **(76)** или идти куда глаза глядят. **(46)**

72

ЗЛО:

Вы забираете шкуру, складываете и кладёте в рюкзак — потом выкинете в лесу. Проверяете надёжность замков камер, отбираете у старика самодельный крюк, даёте ему пинка и, ни слова не говоря, уходите. Получите кожуру ореха. Теперь можете идти к внешнему кольцу замка. **(54)**

73

БЕРЁЗЫ:

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

Как вы себя поведёте:

- зло **(30)**
- добро **(104)**
- грозно **(62)**
- льстиво **(108)**

74

ГРОЗНО:

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

— Аааа пропади моё седло!!!

Стражники застывают с открытыми ртами.

— Аааа всех на капусту нашинкую!

Вы кидаетесь к ближайшему к вам гоблину:

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

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

— На, чтобы от корки до корки знал, ночью проверю,— орёте вы на начальника караула, тыкая в него брошюрой. Затем разворачиваетесь и гордо удаляетесь. Получите кожуру кокоса. Теперь можете идти к стражу. **(15)**

75

ГРОЗНО:

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

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

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

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

— Агрххмм,— сплёвывает сгустки крови человек.

— Правильно,— киваете вы и уходите.

Получите кожуру смоквы. Теперь вы направляетесь в обиталище старика-отшельника. **(147)**

76
КОМНАТА БАРОНА

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

- зло (25)
- добро (123)
- грозно (49)
- льстиво (135)

77
ЛЬСТИВО:

Вы на носочках приближаетесь к дереву и кланяетесь:

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

Вы выкладываете перед дубом огромный бриллиант, который достался вам от дедушки в наследство, и с поклонами отходите подальше в лес. Да, вы заручились поддержкой орла, но какой ценой! Или бриллиант фальшивый? Впрочем, уже не важно, вам надо отправляться далее. Получите кожуру банана. Теперь идите к таверне водяного. (38)

78

ГРОЗНО:

Вы выхватываете меч и орёте:

— Сдохни, старая скотина! Смерть белым!

Вы машете мечом, но Марк с поразительной быстротой успевает уклоняться. Он словно летает по комнате, отталкиваясь от стен, потолка, шкафов. Он совершает невообразимые сальто и кульбиты, успевая при этом в нужные моменты отражать ваш меч магическим лучом, исходящим из странной волшебной палочки в его руке. Так продолжается довольно долгое время. Внезапно старичок делает жест отталкивания левой рукой в вашу сторону. Вы чувствуете, как неизвестная сила со страшной силой бьёт вам в живот. Если бы на вас не было лат и брони, вас бы разорвало. А так вас лишь выносит вместе с дверью наружу. Вы пролетаете метров сорок и улетаете в чащу леса. Откуда вы решаете благоразумно ретироваться. Получите кожуру киви. Теперь можете идти в спокойную часть леса. (112)

79

ГРОЗНО:

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

— Да н-н-нааа тебе! — довольно кричите вы.— Что, наелся кашки, упырь?

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

— Попал!

Солдаты разбегаются кто куда подальше от вас.

— Их благородь чудесит! — слышите вы крики.

Вот так вот. Будут начеку.Получите мякоть груши. Теперь можете идти к въездным воротам. (97)

80

ЛЬСТИВО:

Принцесса поворачивается от зеркала на звук открывающейся двери.

— Что вам надо, сэр? — удивлённо спрашивает эта барышня.

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

— Я подлец, я негодяй! — начинаете вы причитать.

— Что с вами? — ещё более удивлена принцесса.

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

Принцесса задумчиво смотрит на вас.

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

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

Рядом с кроватью вы устраиваете ловушку с ядовитым шипом — ну так, на всякий случай. Получите семечко персика. Теперь можете идти к стражу **(15)** или в караулку. **(41)**

81

ЛЬСТИВО:

Вы осторожно стучите себя по передатчику:

— Ваше темнейшество! Обнаружена потайная дверь!

Тут же слышится голос Дэрта:

— Вижу. Сейчас сделаем. Трррrах-тибидох!

Гремят локальные молнии, поднимается дым, по контуру двери бегут искры и пахнет карбидом. От стены идёт жар. Наконец, всё устаканивается. Дверь запечатана. Получите семечко кизила. Теперь можете идти проверить пост гоблинов. (86)

82

— Отлично, а мякоть груши? Есть (126) или нет (36)?

83

ЗЛО:

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

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

Рядом с кроватью вы устраиваете ловушку с ядовитым шипом — ну так, на всякий случай. Получите кожуру персика. Теперь можете идти к стражу (15) или в караулку. (41)

84

КОСТЁР:

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

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

как вы себя поведёте:

- зло (98)
- добро (69)
- грозно (79)
- льстиво (87)

85

— Отлично, а кожура ореха?
Есть (134) или нет (36)?

86

ПОСТ ГОБЛИНОВ:

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

Как вы себя поведёте:

- зло (149)
- добро (19)
- грозно (32)
- льстиво (101)

87

ЛЬСТИВО:

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

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

— Дай-ка дадим ей ещё кашки!

— Аха, дадим!

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

— Аха, тепло.

Окружающие смотрят на вас глазами, округлившимися до размеров страусиных яиц. Насюсюкавшись, вы отходите от костра. Получите семечко груши. Теперь можете идти к въездным воротам. **(97)**

88

ЛЬСТИВО:

— Как игра? — интересуетесь вы у стражников.

— Мухлюет, лорьино отродье! — кричит тот, что делал ставку.

— Сам ты мухлюешь, байнарская подстилка! — откликается его оппонент.

— А вы в карты попробуйте,— советуете вы.— Наш господин попробовал — очень понравилось. Он даже специального мастера для обучения выписал.

— Может и правда,— кивают стражники.

— Кстати, вот тут распространяется брошюрка с рожами героев. Как таких увидете — сразу секирбашка делайте. Главный приказал.

— А то, секирбашка это нам завсегда нравится,— смеются стражники. Вы пропускаете по стаканчику пива и уходите. Получите мякоть кокоса. Теперь можете идти к стражу. **(15)**

89
ДОБРО:

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

В общем, это удивительно, но побоище сходит вам с рук. Получите мякоть финика. Ваш путь лежит в лес. (12)

90
ГРОЗНО:

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

ВЫ ПРОВАЛИЛИ ЗАДАНИЕ И НЕ СТАЛИ ПОДРУЧНЫМ БАРЛАДА ДЭРТА! (96)

91

ЗЛО:

У вас нет ни лука, ни арбалета, чтобы с безопасного расстояния расстрелять грозную птичку. А близко подходить небезопасно: орёл довольно велик и вполне может оказаться волшебным. Кроме того, в доспехах вы плоховато лазаете — даже по раскидистым дубам. Поэтому вы просто отмечаете дуб на карте, чтобы впоследствии доложить Капитану, и идёте себе дальше. Получите семечко банана. Теперь идите к таверне водяного. (38)

92

— Отлично, а мякоть инжира? Есть (8) или нет (36)?

93

ДОБРО:

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

Граф чуть наклоняет голову.

— ХОРОШО!

Видение исчезает. Вы чувствуете необычайные прилив бодрости. Получите семечко грейпа. Теперь можете идти к повару (40) или в тюрьму. (128)

94

ЗЛО:

Вы на скорую руку готовите раствор и тщательно замазываете дверь. Снизу вы приваливаете горку камней, которые тоже заливаете раствором. Всё это закидываете землёй и дёрном. Получите мякоть кизила. Теперь можете идти проверить пост гоблинов. (86)

95

ДОБРО:

«Наверное, это — потайная дверь, сделанная добрыми волшебниками. Иначе бы Зелёные Рыцари о ней знали»,— решаете вы. В таком случае — это может быть реальной помощью герою, явившемуся спасти принцессу. Вы берёте уголёк и пожирнее обводите контуры двери, а сбоку рисуете стрелку и подписываете «Потайная дверь». Получите кожуру кизила. Теперь можете идти проверить пост гоблинов. (86)

96

Вы пали смертью храбрых на службе у великого мага, пытаясь исполнить труднейшее и опаснейшее поручение. Ваше имя будет овеяно славой в веках. На родине вам возведут монумент, вершиной подпирающий небо. О Вас будут слагать сказания. Лучшие барды по всему Двэллу будут петь их. Доблестные рыцари будут учить своих сыновей на вашем примере...

Однако, у Вас есть выбор. Можете оставаться почивать на лаврах своих поражений, или открыть первый параграф этой книги и пройти её от начала и до конца (1)

97
ВЪЕЗДНЫЕ ВОРОТА:

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

Как вы себя поведёте:

- зло (7)
- добро (89)
- грозно (140)
- льстиво (127)

98
ЗЛО:

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

— Значит, каша, — мрачно произносите вы тоном палача, зачитывающего список клиентуры.

Всё потрясённо молчат.

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

Они варят кашу!

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

— Паприка у омлетов!

Все благоговейно повторяют ваш лозунг. Получите кожуру груши. Теперь можете идти к въездным воротам. (97)

99
ЛЬСТИВО:

Вы поднимаете руки вверх и падаете на колени.

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

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

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

— Пошёл отсюда! — кричит третий. Вы поспешно ретируетесь. Получите мякоть дыни. Теперь можете идти к дереву патруля. **(124)**

100
РАЗБОЙНИКИ:

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

— Кошелёк или жизнь?!

Как вы себя поведёте:

- зло **(47)**
- добро **(50)**
- грозно **(107)**
- льстиво **(99)**

101

ЛЬСТИВО:

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

— П-привет!

Гоблины недоумённо переглядываются.

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

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

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

— Чего?

— Ку, ку!

Вы оборачиваетесь. На земле валяется шлем одного из стражников.

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

— Ряженый, ряженого поймали!

ВЫ ПРОВАЛИЛИ ЗАДАНИЕ И НЕ СТАЛИ ПОДРУЧНЫМ БАРЛАДА ДЭРТА! (96)

102

ДОВЕРЕННЫЙ ЧЕЛОВЕК:

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

Как вы себя поведёте:

- зло (70)
- добро (138)
- грозно (75)
- льстиво (35)

103

БЛИЖНИЕ ЧАЩОБЫ:

Ближние чащобы — область Зачарованного леса, где обычные люди смогли так или иначе закрепиться и начать сносно жить. Тут довольно много разных поселений: и больших деревень, и малых хуторов. Между ними проложены тропинки, дорожки и дороги, по которым даже телега сможет проехать. Люди тут живут смелые, но с опаской относятся к чужакам. Да и к самому лесу. Для себя вы отмечаете на карте три места, которые хотели бы посетить: обиталище старика-отшельника (147); хутор, где живёт доверенный человек (102) Барлада Дэрта; крупную деревню (144), стоящую на пересечении нескольких торговых дорог.

104

ДОБРО:

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

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

Вам же нужно спешить далее, пока маг не счёл вас слишком уж добросердечным! Получите кожуру агавы. Теперь решите, пойдёте к дубу (20) или к таверне водяного (38)?

105

ДОБРО:

Принцесса поворачивается от зеркала на звук открывающейся двери.

— Что вам надо, сэр? — удивлённо спрашивает эта барышня.

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

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

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

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

ВЫ ПРОВАЛИЛИ ЗАДАНИЕ И НЕ СТАЛИ ПОДРУЧНЫМ БАРЛАДА ДЭРТА! (96)

106

ДОБРО:

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

ВЫ ПРОВАЛИЛИ ЗАДАНИЕ И НЕ СТАЛИ ПОДРУЧНЫМ БАРЛАДА ДЭРТА! (96)

107

ГРОЗНО:

Вы выхватываете верный меч и бежите в сторону бандитов:

— З-замочууууу!

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

ВЫ ПРОВАЛИЛИ ЗАДАНИЕ И НЕ СТАЛИ ПОДРУЧНЫМ БАРЛАДА ДЭРТА! (96)

108

ЛЬСТИВО:

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

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

— Артх! — кричит он, а вы видите, как длинный нож входит в щель вашей кирасы...

ВЫ ПРОВАЛИЛИ ЗАДАНИЕ И НЕ СТАЛИ ПОДРУЧНЫМ БАРЛАДА ДЭРТА! (96)

109

ГРОЗНО:

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

— А, старая крыса, ну, дотянись, дотянись!

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

— Сдохни, сдохни, старый пень! — напеваете вы, убегая по коридору. Получите семечко ореха. Теперь можете идти к внешнему кольцу замка. (54)

110

ДОБРО:

— Несладко тут, да? — вы облокачиваетесь о край плиты, обжигаетесь, дёргаетесь и танцуете, дуя на локоть. Повар неуверенно улыбается вашей пантомиме.

— Да всё нормально, — продолжаете вы, — не боись.

— А эта штука? — повар боязливо тычет вам в лоб.

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

— А то, — соглашается тролль.

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

— Вот не думал, что среди молочноносых бывает нормальные, — задушевно сообщает тролль.

Вы и монстр — ну, да, а кто он по-вашему? — прощаетесь почти как близкие друзья и расстаётесь. Вас ждут великие и не очень дела. Получите семечко яблока. Теперь можете идти в тюрьму. (128)

111

— Отлично, а кожура дыни? Есть (61) или нет (36)?

112

БЛИЖНИЙ ЛЕС:

Цель вашего путешествия уже близка. За спиной остались Чёрный Замок с его страшными подземельями, посты гоблинов, дозоры, деревни и многочисленные ловушки Зачарованного Леса. Впереди — сущие пустяки. Только надобно решить, с какого пустяка начать. Где-то справа за берёзами раздаются крики «Отдайте трусы!». Впереди темнеет могучий развесистый дуб. А слева вы замечаете указатель с надписью «Таверна «У водяного»». Ну что, куда поскачете — к берёзам (73), к дубу (20) или к водяному в таверну (38)?

113

ЛЬСТИВО:

Вы деликатно прокашливаетесь, чтобы старик обратил на вас внимание.

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

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

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

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

— О, разумеется,— с тоской отвечает старик.

Вы аккуратно сворачиваете и забираете шкуру.

— Доброго дня,— киваете вы и идёте дальше. Получите мякоть ореха. Теперь можете идти к внешнему кольцу замка. (54)

114

ЗЛО:

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

Вашу выспреннюю речь прерывает гулкий хохот.

— ЧТО?! СОЗДАЛ ЭТОТ ЗАМОК?! НИЧТОЖЕСТВО, ТЫ НИЧЕГО НЕ ЗНАЕШЬ! ТЫ НАПРАСНО ПОТРЕВОЖИЛ МОЙ ПОКОЙ!

Вы ощущаете, как сильнейшая боль пронзает ваше тело. Вас корёжит, как в мясорубке. Каким-то чудом вы выбираетесь из гробницы, при это не потеряв факел и вещмешок. О гордости такого не скажешь. Получите кожуру грейпа. Теперь можете идти к повару (40) или в тюрьму. (128)

115

ЗЛО:

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

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

Женщина опускает руки и вопросительно смотрит на вас.

— Значит так, сиди тихо, изучай брошюру. Будь начеку — скоро может появиться незваный гость. Убей или ослабь.

Женщина кивает, превращается в дым и исчезает.

Довольный собой, вы выходите из комнаты. Получите кожуру апельсина. Теперь можете сходить к непосредственному начальнику (76) или идти куда глаза глядят. (46)

116

ГРОЗНО:

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

— БАНЗАЙ!

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

ВЫ ПРОВАЛИЛИ ЗАДАНИЕ И НЕ СТАЛИ ПОДРУЧНЫМ БАРЛАДА ДЭРТА! (96)

117

ЗЛО:

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

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

Вы достаёте брошюру:

— Вот, не проходили здесь такие? Или похожие?

Водяной морщит лоб.

— Да, вроде... Нет, не видал!

— А если увидишь, то...

— То сообщу, куда следует!

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

Получите кожуру манго. Будете есть, пить? Нет? Ну, тогда идите далее, на лесную опушку. (18)

118

ЛЬСТИВО:

Вы подходите и вежливо приветствуете рыцарей:

— Доброе утро! Зелёное Захватит Двэлл!

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

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

— Да, всё отлично.

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

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

Вы ещё некоторое время подробно рассказываете о своих приключениях. Рыцари одобрительно качают головами. Наконец, вы прощаетесь и идёте дальше. Получите мякоть помело. Теперь ваш путь лежит в ближние чащобы. (103)

119

ЛЬСТИВО:

Вы падаете на колени и лепечете:

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

Вы скрещиваете руки на груди и склоняете голову. Шестым чувством и пятой точкой вы чувствуете, что Элк польщён. Ну, правда, многие ли так вот приходят к нему?! Он даёт вам несколько полезных советов, которые вы от страха тут же забываете, и отпускает с миром. Получите мякоть грейпа. Теперь можете идти к повару (**40**) или в тюрьму. (**128**)

120

ЗЛО:

Вы заходите за угол и потихоньку достаёте зерно. Добавляете несколько кусков сахара и обильно поливаете ядом. Затем аккуратно выкладываете на тряпицу, которую расстилаете посреди двора. И ждёте. Доверчивый Пегас радостно бросается на лакомство. И через некоторое время умирает. Вы довольно потираете руки — больше этим воздушным транспортом никто не сможет воспользоваться. Получите семечко ананаса. Теперь можете идти к костру (**84**) или к въездным воротам. (**97**)

121

— Отлично, а кожура авокадо? Есть (125) или нет (36)?

122

ГРОЗНО:

Вы прыгаете в сторону незнакомца с криком:

— ТП-АЛУЧИТЕ!!!

Ваш полёт прерван невидимой стеной.

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

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

Спускайтесь на нижний уровень замка. (67)

123

ДОБРО:

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

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

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

ВЫ ПРОВАЛИЛИ ЗАДАНИЕ И НЕ СТАЛИ ПОДРУЧНЫМ БАРЛАДА ДЭРТА! (96)

124

ПАТРУЛЬ:

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

Как вы себя поведёте:

- зло (22)
- добро (106)
- грозно (151)
- льстиво (118)

125

— Отлично, а мякоть смоквы?
Есть (148) или нет (36)?

126

— Отлично, а кожура ананаса?
Есть (27) или нет (36)?

127

ЛЬСТИВО:

Вы подходите к стражникам у подъёмного моста.

— Братья,— начинаете вы.

Гоблины переглядываются.

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

— Кому? — спрашивают гоблины.

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

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

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

Вы, полный желания помочь, подходите к краю моста.

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

ВЫ ПРОВАЛИЛИ ЗАДАНИЕ И НЕ СТАЛИ ПОДРУЧНЫМ БАРЛАДА ДЭРТА! (96)

128

ТЮРЬМА:

Вы долго петляете по катакомбам Чёрного Замка. Здесь ходят редко — Барлад Дэрт сажает в темницу не для того, чтобы ежедневно устраивать рандеву с заключёнными. Пол в лужах, которые зарастают коркой плесени. Воздушные потоки лениво снуют туда-сюда. Пахнет то пригорелой яичницей, то потными лошадьми, то крепким орочьим духом. Эхо ведёт себя неподобающе: вместо равномерного затихающего отражения ваших шагов, вы то слышите их, то не слышите вовсе. А иногда эхо надвигается на вас из глубины, закруживает в танце и убегает за спину. На стенах то и дело попадаются странные знаки: какие-то птицы, перья, стрелы. Однажды пламя факела выхватывает надпись «БД — не то, что вы думаете. Подпись АШ&Br-s». Пытаясь разгадать эту головоломку, вы доходите до тюрьмы. В камерах никого нет, кроме одной. В ней сидит тощий старик с безумными глазами. Перед самой камерой лежит шкура оленя. Старик безуспешно пытается дотянуться до неё то рукой, то ногой, то самодельным крюком на верёвке, свитой из простыни. Ничего не выходит.

Как вы себя поведёте:

- зло (72)
- добро (33)
- грозно (109)
- льстиво (113)

129

ГРОЗНО:

Вы выхватываете меч и огромными прыжками несётесь к старосте.

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

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

Теперь можно идти. Получите семечко авокадо. Теперь можете посетить либо обиталище старика-отшельника (147), либо хутор, где живёт доверенный человек (102) Барлада Дэрта.

130

ГРОБНИЦА:

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

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

— КТО ТЫ???

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

— ЗАЧЕМ ТЫ ПОТРЕВОЖИЛ ПОКОЙ ГРАФА ЭЛКА?

Как вы себя поведёте:

- зло (114)
- добро (93)
- грозно (150)
- льстиво (119)

131

ЛЬСТИВО:

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

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

Гоблины пялятся на вас, как на умалишенного. Пегас тем временем спускается и начинает хрумать зерно. Сгущёнкой вы подманиваете животное поближе к конюшням, ловко накидываете верёвку на шею и отводите в стойло. Вернувшись на двор, видите, как гоблины с увлечением доедают зерно. Получите мякоть ананаса. Теперь можете идти к костру (84) или к въездным воротам. (97)

132

ДОБРО:

Вы подходите, изображая добрую улыбку. Староста степенно спрашивает:

— Откель будешь, мил человек?

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

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

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

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

— Живым не брать! Мочи его, робяты!

Вы прямо-таки физически ощущаете лукавство в голосе старосты. В его глазах мелькает хитрый огонёк.

Теперь вы поняли. Только слишком поздно — пока вы стояли, крестьяне успели размотать и накинуть на вас сеть. Далее вас закалывают вилами...

ВЫ ПРОВАЛИЛИ ЗАДАНИЕ И НЕ СТАЛИ ПОДРУЧНЫМ БАРЛАДА ДЭРТА! (96)

133

ЛЬСТИВО:

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

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

На коленях вы отползаете в лес. Получите кожуру инжира. Теперь можете проверить пост гоблинов (86) неподалёку или обойти замок по периметру. (3)

134

— Отлично, а мякоть яблока? Есть (29) или нет (36)?

135

ЛЬСТИВО:

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

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

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

Довольный собой, вы выходите из комнаты. Получите мякоть лимона. Теперь можете идти куда глаза глядят. (46)

136

ОБЕЗЬЯНА:

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

Как вы себя поведёте:

- зло (60)
- добро (10)
- грозно (5)
- льстиво (65)

137

— Отлично, а мякоть манго? Есть (154) или нет (36)?

138

ДОБРО:

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

Человек вопросительно смотрит.

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

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

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

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

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

ВЫ ПРОВАЛИЛИ ЗАДАНИЕ И НЕ СТАЛИ ПОДРУЧНЫМ БАРЛАДА ДЭРТА! (96)

139

ЗЛО:

— Я от босса,— вы подбочениваетесь, всем своим видом показывая, что после босса вы — второй тут человек.— Ну, как тут обстановка?

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

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

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

Шипя от злости, вы оборачиваетесь на пороге и бросаете:

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

Теперь, с лёгким сердцем можете уходить. Получите кожуру яблока. Теперь можете идти в тюрьму. (128)

140

ГРОЗНО:

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

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

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

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

Вы для профилактики выбиваете ещё несколько зубов и удовлетворённо уходите. Получите семечко финика. Ваш путь лежит в лес. (12)

141

ДАЛЕЕ:

Вы идёте далее. Всё глубже и глубже в зачарованный лес. По сути, вы начинаете тут плутать, но это вам отчего-то нравится. Вы собираете грибы, разводите костёр, натягиваете палатку, ловите рыбу и варите уху. Вы расслабляетесь. Ваш повелитель никоим образом не торопит вас, из чего вы заключаете, что уже сделали много полезного. Остались сущие пустяки. Вы начинаете предвкушать, как гордо возвращаетесь в замок, пыжась от самодовольства! Вы садитесь по правую руку от трона Барлада Дэрта, и Зелёные Рыцари прислуживают вам. В таких вот мечтах проходит три дня. Потом вам становится скучно, и вы решаете двинуть дальше. Куда пойдёте: в логово обезьяны (136), на тропу разбойников (100) или к дереву патруля? (124)

142

ЛЬСТИВО:

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

— Привеееет! — вы тянете руку.

Староста удивлённо таращится на вас.

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

Староста степенно спрашивает:

— Откель будешь, мил человек?

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

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

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

Получите мякоть авокадо. Теперь можете посетить либо обиталище старика-отшельника (147), либо хутор, где живёт доверенный человек (102) Барлада Дэрта.

143

ЛЬСТИВО:

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

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

Вы кланяетесь и витиевато приветствуете водяного.

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

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

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

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

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

Получите семечко манго. Теперь идите далее, на лесную опушку. (18)

144

ДЕРЕВНЯ:

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

Как вы себя поведёте:

- зло (66)
- добро (132)
- грозно (129)
- льстиво (142)

145

ДОБРО:

Если честно, наладить добрые отношения с драконом очень сложно. Для этого потребуется либо куча золота, либо ОЧЕНЬ сильное заклинание, либо статус верайна, либо кусок от дальнего родственника дракона — чешуйка водного дракончика, например. Или лапа, там. У вас ничего этого нет. Иначе сдалось вам тут бегать? Поэтому вы решаете, что из этой ситуации извлечёте самое ценное — жизнь, и просто сваливаете в туман. Получите семечко инжира. Теперь можете проверить пост гоблинов (86) неподалёку или обойти замок по периметру. (3)

146

ЗАМКОВЫЙ ДВОР:

Вы на замковом дворе.

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

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

Отправитесь ловить Пегаса (58), пойдёте к воротам (97) или погреетесь у костра (84)?

147

СТАРИК:

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

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

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

— Приветствую тебя, юноша! Я — белый Марк Хэнкок!

Как вы себя поведёте:
- зло (23)
- добро (14)
- грозно (78)
- льстиво (21)

148

— Отлично, а кожура агавы? Есть (2) или нет (36)?

149

ЗЛО:

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

— Имена? — бесцветным голосом спрашиваете вы.

— Брмиг,— робея, говорит первый.

— Шмриг,— говорит второй.

— Неееет, ваши имена Дезертир номер один и Дезертир номер два.

— Да почему это?! — вопят гоблины.— Мы же на посту!

— А свинья, значит, сама прибежала и на вертел наделась?

Гоблины смолкают и виновато молчат.

— Ну, что, кем хотите быть? Дезертирами?

— Нет! — хором вопят гоблины.

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

Вы для порядка пинаете одного из гоблинов и уходите. Получите кожуру айвы. Далее вы направляетесь далее. (141)

150

ГРОЗНО:

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

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

— МОЙ ПОВЕЛИТЕЛЬ?

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

ВЫ ПРОВАЛИЛИ ЗАДАНИЕ И НЕ СТАЛИ ПОДРУЧНЫМ БАРЛАДА ДЭРТА! (96)

151

ГРОЗНО:

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

— Козлы! — разворачиваетесь и уходите.

Получите семечко помело. Теперь ваш путь лежит в ближние чащобы. (103)

152

ДОБРО:

Вы достаёте банку сгущёнки и начинаете подманивать Пегаса к конюшням. Доверчивое животное идёт за вами прямо в стойло. Здесь вы запираете Пегаса, чистите, приводите в порядок, успокаиваете и задаёте ему корма. Жаль, что вы не можете его выпустить. К тому же, вы только что видели, что просто свобода не принесёт крылатому коню счастья. Ему нужно нечто большее — цель, а вы её дать не можете. Грустно вздыхая, вы уходите из конюшни. Получите кожуру ананаса. Теперь можете идти к костру (84) или к въездным воротам. (97)

153

ПАРОЛЬ ВТОРОЙ:

Вы подходите ближе и сообщаете:

— Новый пароль — «Песнь Льда и Пламени»!

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

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

— Я подсказал, — не упускаете вы случая.

— Молодец, я запомню, — кивает лев.

Получите кожуру сливы. Теперь ваш путь лежит на замковый двор. (146)

154

ПРАВИЛЬНЫЙ НАБОР:

Глаза Барлада Дэрта расширяются до размера страусиных яиц.

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

Ты заслуживаешь хорошей награды!

— И я так думаю! — вворачиваете вы.

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

— А можно военным министром? — бормочете вы.

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

С этими словами маг исчезает, а вы удобно располагаетесь на краю леса. Разводите костёр, жарите шашлык из белых грибов, кипятите чай. Палатку натягиваете. А потом сидите с горячим дымящимся шлемом, который вы использовали как котелок, на коленях и смотрите на облака, мечтая о будущей славе. Мимо изредка проходят мужчины и женщины, некоторые спрашивают дорогу в Зачарованный лес. Вы любезно подсказываете им путь к Чёрному Замку...