

Zaratystra

Зачарованное королевство

книга-игра



Версия текста: 1

КвестБук: книги-игры и сторигеймы

<https://quest-book.ru>

1

Ты гостишь у своей английской тётушки. Как-то раз ты выходишь из её коттеджа и отправляешься исследовать окрестности. Обнаружив загадочное кольцо холмов, решаешь вернуться сюда ночью, чтобы втихаря всё разведать. К твоему удивлению, ночью ты видишь там толпу странных, но красивых мужчин и женщин, танцующих в лунном свете. Ты обнаружил двор Дивного Народа из Страны Эльфов!

○ Продолжить — (49)

2

Новые пещеры просторны и гостеприимны, их наполняет сияние драгоценностей и приятное журчание воды. Все очень довольны новым местом.

Вскоре тебе поручают вернуться в копи – искать других рабов, отказавшихся от Питья, чтобы спасти их и приводить к остальным беглецам. Это опасное дело, ведь тебя могут поймать надсмотрщик или его подчинённые. Но ты достаточно умён, чтобы всё прошло гладко.

Волшебные пещеры не позволили тебе стать старше, но не помешали стать мудрее. Со временем ты становишься вождём беглых рабов. Тебя уважают за удаль и отвагу. Когда ваше племя становится слишком большим, ты с новой группой разведчиков отправляешься на поиски новых пещер для жилья.

Но ты никогда не бросаешь надежды найти выход. Может быть однажды ты вернёшься домой.

Конец

3

Дождавшись ночи, выскользываешь из дому. Светит полная луна, над головой проносятся совы, а вдали какой-то зверёк верещит от ужаса. Сверяясь с компасом и подсвечивая фонариком, направляешься к курганам и Стоящим Камням.

Со стороны курганов доносится музыка. Подкрадываешься поближе и прячешься за камнем. Посреди камней танцует толпа прекрасных мужчин и женщин всех возрастов. Они все высокие, с длинными распущенными волосами и в странных, хотя и симпатичных, нарядах.

Непроизвольно начинаешь притопывать в такт музыке, позабыв, что ты прячешься. Музыканты играют на барабанах, пальчиковых тарелках (они называются «сагаты»), незнакомом струнном инструменте и серебряной флейте. А мужчина с печальным лицом играет на арфе.

Когда музыка стихла, прекратился и танец. Танцоры аплодируют музыкантам, а затем самый высокий, мужчина с короной из золотых дубовых листьев глядит прямо на валун, за которым ты укрылся.

- Похоже, - говорит он, - у нас гости. Смертный, выходи!

Он назвал тебя «смертный». Значит ли это, что они бессмертные, что они не умирают и вообще не люди?

Дрожа от холода – или от страха? – выходишь из-за камня. Все взгляды обращены на тебя.

- Глупец, - говорит тот, что в короне. – Ты дерзнул прийти незваным посмотреть на наш танец. Ни один смертный не может так поступить, а после уйти, как ни в чём ни бывало.

- Но кто вы? - спрашиваешь ты.

- Мы народ земли, народ воздуха. Задолго до того, как твой род пришёл в эти края, мы были здесь. Ныне мы живём под холмом, под камнем, в стране магии. Когда мы говорим с деревьями, они нам отвечают, и звери рассказывают нам о своих норах.

- Вы – ф-феи? – спрашиваешь ты, хотя они явно не похожи на персонажей диснеевских картин!

- Иногда нас называют и так. Но ваша Церковь зовёт нас нечистой силой, а потому подумай дважды, прежде чем шутить с нами!

- Да, с-сэр. Могу я теперь уйти?

- Что? – он смеётся недобрый смехом. – Когда ты столько сил приложил, чтобы прийти и увидеть нас? Ну, уж нет. Теперь ты обязан познакомиться с нашим гостеприимством.

Мужчина в короне взмахивает рукой, и в ней появляется серебряный кубок.

- Отведаешь? – протягивает он кубок тебе.

Тебе этого совершенно не хочется, но, кажется, выбора у тебя всё равно нет.

- Не бойся, это не яд, - говорит мужчина. – Видишь? – и он отпивает глоток.

- погоди! – вперёд выходит красивая женщина в короне из золотых цветов. – Не торопись с кубком, мой господин. Есть и другой способ. Пусть смертный станцует с нами.

- Воистину, - соглашается мужчина. – Как всегда, ты мудра, моя королева. Ещё есть и танец. Итак, смертный, выбор за тобой. Питьё или танец?

Ты сильно сомневаешься, чтобы кто-то из них желал тебе добра!

Выбираешь питьё. — (20)

Выбираешь танец. — (41)

4

Работы в шахте тебе явно не миновать, а лишние страдания тебе ни к чему. Поэтому подносишь чашку к губам и делаешь глоток Питья.

Стоит сладкому, насыщенному Питью скользнуть в горло, как тебя омывает тёплая волна. Ты понимаешь, что работать в серебряных копиях совсем не так уж плохо – тебе не придётся принимать никаких решений, и о тебе всегда будут заботиться, пока ты выполняешь положенную тебе работу.

Надсмотрщик отводит тебя в глубокий тёмный туннель и даёт корзину, чтобы ты наполнял её грунтом. Наполненную корзину относишь наверх, а затем снова наполняешь и относишь, и снова, и снова...

Грунт в руках такой замечательный, и тьма замечательная, и все тебе улыбаются. Ты так рад, что ты здесь! И это хорошо, потому что тут ты останешься на очень, очень долгий срок.

Конец

5

- Я не верю, что Морган так бы поступил со мной, - говоришь Джанет. - Думаю, мне лучше будет вернуться. ты, конечно, пообещаешь спасти меня.

- Разумеется! – восклицает Джанет. – Я бы ни за что не пропустила подобное. Буду ждать на Майлз Кросс. Это перекрёсток, где останавливается школьный автобус. До встречи в полночь!

Возвращаешься в замок королевы. На закате все собираются во дворе. Ты садишься на белую лошадь.

Ваша поездка определённо волшебная. Начинаете вы в Англии, но потом вы словно проезжаете по многим другим странам. Перекрёсток за перекрёстком остаётся позади, и ты уже начинаешь волноваться. Может, Джанет забыла. Может, родители не пустили её на улицу так поздно. Может, вы вообще не будете проезжать Майлз Кросс.

Вдруг тебя дёргают за ногу, а затем ты падаешь с лошади.

- Помогите! – вопишь ты.

- Тише! – шипит Джанет, обхватив тебя руками. – Замри!

Кавалькада фей в замешательстве останавливается.

- Смертное дитя! – кричит кто-то. – Нельзя, чтобы жертва освободилась!

- Не освободится, - отвечает королева.

Неожиданно ты чувствуешь сильный жар. Ты весь объят пламенем! Но Джанет крепко держит тебя, и пламя её не обжигает. Затем ты начинаешь мёрзнуть. Чтобы согреться, обвиваешься вокруг Джанет.

- Фу! – кричит девочка. – Змея! Отпусти! Перестань! – но при этом продолжает крепко тебя держать.

Ты не понимаешь, почему этот человек тебя держит. Ты должен освободиться – ты же лев!

- Хорошая киска, - говорит Джанет с лёгкой оторопью, но всё равно крепко тебя держит.

А затем ты это снова ты – колдовство работает до трёх раз, и королеве дозволено применить к тебе лишь три превращения. Она проиграла, а Джанет отвоевала тебя.

- Смертный мерзавец! – кричит королева Страны Эльфов. – Знай я, что ты так поступишь, я бы вырезала тебе сердце и вставила хрустальное, чтобы ты никогда не сбежал!

Она разворачивает лошадь и скачет прочь, сопровождаемая всем своим двором.

Вы с Джанет остаётесь на дороге одни. Ты свободен. Теперь твоя единственная проблема — это объяснить родителям, почему вместо Англии ты очутился посреди Миннесоты.

Конец

6

- Нет, спасибо, - говоришь Робину. – Я лучше останусь копать здесь.

- Как пожелаешь, - отвечает тот.

Когда ты снова поднимаешь голову, его уже нет.

Примерно через час ты весь взмок и хочешь пить. Тут ты видишь, что кто-то идет к курганам. Пытаешься укрыться в выкопанной яме, но слишком поздно – тебя заметили.

- Эй там! – кричат тебе. – Нельзя копать в курганах! Это национальный памятник, за его порчу положен штраф. Ты арестован!

Ну, надо же, такое невезение – это местный констебль!

Ты уверен, что этот поганец Робин наябедничал полицейскому. Но когда ты о нём спрашиваешь, полицейский лишь смеётся:

- Робин? Плутишка Роблин? Нет тут в округе мальчика с таким именем. Плутишка Робин – это самый проказливый из тех, кого мы зовём Дивным Народом!

Поскольку ты всего лишь ребёнок, штраф не слишком большой, просто «чтобы ты запомнил на будущее». Ну да, это для взрослых он небольшой, но для тебя это все твои карманные деньги на целый месяц!

Конец

7

- Мне всё равно, - отвечаешь ты. – Но я бы предпочёл думать своей головой, пока есть такая возможность, вместо того, чтобы пить что-то непонятное.

Надсмотрщик даёт тебе свечу, корзину и отводит в туннель. Там он показывает, где копать вдоль жилы серебра. Руда смешана с грунтом, поэтому нужно наполнить грунтом корзину и вынести наружу, чтобы потом из него выплавили драгоценный металл.

Начинаешь копать. Через какое-то время задаёшься вопросом, а не обрушится ли туннель. Потом тебе кажется, что тут не хватает воздуха. А что ты будешь делать, свеча погаснет? Или начнёшь видеть галлюцинации?

Вдруг слышишь за спиной негромкий шум. Быстро разворачиваешься, но свеча при этом падает и гаснет.

Ты во тьме совсем один – не считать того, кто издал этот звук!

Чья-то ладонь закрывает тебе рот.

Пытаешься убежать. — (36)

Остаёшься и дерёшься. — (44)

8

Морган солгал тебе, тогда тебе вовсе не нужно возвращаться! Ты бы с большей охотой остался на ферме с Джанет, чем вернулся к королеве.

Остаток дня вы с Джанет играетесь с котятами. Вечером ты отправляешься за конфетами, нарядившись в свои эльфийские одежды, из которых получился отличный костюм!

И впервые за много недель ты ложишься спать в обычную человеческую постель.

Но на следующее утро всё, что в ней лежало, это твои кости да необычные украшения.

Конец

9

Подносишь один из сброшенных чёрной белкой орехов ко рту, но прячешь его в ладони, а потом опускаешь в карман. Белке совсем не обязательно знать, что ты на самом деле не съел орех!

- Сюда! – командует белка.

Лезешь по дереву вверх и перебираешься на ветку.

- Теперь прыгай на соседнюю ветку, - продолжает распоряжаться белка.

- Не могу, - отвечаешь ты. – Слишком далеко. И для человека ветка слишком маленькая.

- Не валяй дурака, - говорит белка. – Давай быстрее, пока никто из Дивного Народа не задрал голову и не увидел нас.

Но уже слишком поздно – вас успел заметить лучник. Он целится в чёрную белку, но белка слишком шустрая.

Поэтому на землю падаешь ты, со стрелой в груди.

Конец

10

Рассказываешь Джанет всё, что с тобой приключилось с того момента, как ты отправился понаблюдать за Дивным Народом.

- Ого, - восклицает она, выслушав до конца. – Вот это тебе свезло! Это же то, что бывает в книжках, и никогда не случается взаправду. У меня такая скучная жизнь. Как бы я хотела пожить в Стране Эльфов.

Ты смотришь на Джанет. Джанет смотрит на тебя. В следующий миг вы берётесь за руки и вместе прыгаете в пруд.

Конец

Да Морган, наверное, просто завидует, что королева относится к тебе лучше, чем к нему. Она даже выбрала для тебя особую лошадь! И ты соглашаешься поехать на белой.

Королева выглядит довольной.

- Выезжаем на закате, - говорит она. – Не опаздывай и нарядись по-праздничному.

Портить Дивному Народу праздник нет никакого желания, и потому ты отправляешься в свои покои подбирать наряд для выезда. Там тебя и находит Морган. Он выглядит ещё печальнее обычного.

- Тебя одурачили, - говорит он. – Почему же ты поверил ей? Каждые семь лет Дивный Народ должен приносить кого-то в жертву Духу Земли, иначе они утратят свои силы. Жертва всегда едет на белой лошади. Приняв эту лошадь, ты согласился и на то, чтобы стать жертвой!

- Ой нет, я не согласен!

Ты рассказываешь Моргану про волшебный пруд и Джанет.

- Так что я просто прыгну в пруд и окажусь дома в целости и сохранности.

- Всё не так просто, - возражает Морган. – Мне жаль, но правила магии строги, нарушать их опасно. Теперь, когда ты принял лошадь, ты должен поехать на ней, иначе ты погибнешь.

- Но я на ней поеду, то тоже погибну! – стонешь ты.

- Успокойся, - говорит Морган. – Выход для тебя есть. Ты должен отыскать Джанет и сказать ей выйти в ночь Хеллоуин на перекрёсток и ждать там, когда появится процессия эльфов. Она должна углядеть тебя на белой лошади, а как увидит – стащить тебя на землю и не отпускать, что бы ни случилось. она сильна и отважна, и не отпустит тебя несмотря ни на что, тогда ты будешь принадлежать ей, а не королеве, и вот так ты освободишься.

Ты быстро возвращаешься к волшебному пруду. Нырнешь и выныриваешь возле знакомой фермы.

Джанет нигде не видно. В поисках девочки отправляешься к стоящему неподалёку дому – может, она там сейчас обедает?

Девочки там нет, зато на кухне что-то стряпает её мама.

- Привет, солнышко, - здоровается она сквозь сетчатую дверь. – Ты рановато пришёл за конфетами. И я тебя что-то не припомню. Ты из детей Олсонов?

- Я друг Джанет, - отвечаешь ты. – Где она?

Мама девочки отправляет тебя в сарай. Именно там Джанет и играет с котятками.

- Привет, это опять я, - говоришь ты. – Ты мне не поверишь, но мне нужна твоя помощь.

К твоему удивлению Джанет не только поверила тебе, но и предложила свой вариант.

- Станный этот Морган. он так рвётся помочь тебе, что ж он не предупредил тебя до того, как ты выбрал лошадь? И почему он пытается напугать тебя, чтобы ты не возвращался? Как по мне, так это потому, что феи хотят принести в жертву человека. И это будешь не ты, тогда им окажется он.

- Тогда почему же он всё-таки попытался предупредить меня? – возражаешь ты.

- Совесть! – отвечает Джанет.

Считаешь, что Морган сказал тебе правду — (5)

Считаешь, что Джанет права, и тебе не стоит возвращаться в Страну Эльфов — (8)

12

Разворачиваешься, чтобы пойти за тётёй, и тут наступаешь коту на хвост. Бедное животное издаёт громкий вопль, всполошив человечков.

- Ага, - кричат они. – Лиходей! Грабитель!

И они набрасываются на тебя, и принимаются щипаться. Боль от щипков совсем как от пчелиных укусов. А человечки щиплются да противно так напевают:

- Чёрный и синий! Чёрный и синий! Щипай злодея до черноты! Щипай лиходея до синевы!

Это ещё хуже, чем даже рекламные песенки!

- Я не злодей! – оправдываешься ты, но тебя не слушают.

Да, за своё молоко тётя определённно получает весь набор услуг!

Наутро, можно даже не сомневаться, ты весь покрыт синяками, чёрными и синими, как и было обещано. Тётя даёт тебе таблетку аспирина и стакан молока. И почему-то у тебя такое чувство, что она прекрасно знает, в чём дело, но из вежливости ничего не говорит.

Конец

13

Дождавшись, когда тётя отправится спать, ты на цыпочках выскальзываешь из дому и прячешься так, чтобы видеть крыльцо и блюдечко молока. К тебе подходит кот и усаживается рядом.

Через пару часов тебя уже гораздо больше занимает вопрос, почему ты торчишь здесь, а не лежишь в кровати. Но тут раздаются голоса:

- Сегодня ночью Великие танцуют у камней, но для нас, парни, как обычно, есть работёнка! Ну, хотя бы хозяйка Грейс оставила нам попить, как всегда, будь благословенно её сердце!

Ты видишь трёх... человечков? Фей? Один костлявый, второй жирный, а третий совсем мелкий, да ещё и с перепонками на пальцах. Они по очереди берут блюдце и делают по глотку, пока не приканчивают всё молоко.

Костлявый отирает рот.

- Парни, пора зачаровывать морковь. Кабан-Африкан, как там куры, надёжно укрыты на ночь от лис?

Толстяк кивает.

- Ну, тогда начинаем.

Ты отказываешься верить своим глазам! Нужно привести сюда тётю, чтобы она тоже их увидела! Но феи собираются уходить. Они могут исчезнуть, пока ты будешь бегать за тётёй. Может лучше последовать за ними?

Следуешь за человечками. — (14)

Отправляешься за тётёй. — (12)

14

Как можно тише отправляешься за человечками, которые, в свою очередь, заворачивают за угол дома. Неожиданно оттуда раздаётся крик. Забыв об осторожности, бросаешься за угол и видишь, что толстяк угодил в лисий капкан. Остальные двое стоят рядом с выражением глубокой озабоченности.

- В чём дело? – спрашиваешь ты у них. – Почему не помогаете своему товарищу?

- Железо, - отвечает худой. – Железо капкана. Железо ненавидит волшебный народец. Железо обжигает нас. Мы не смеем коснуться его.

- Дайте мне.

Всего за минуту ты освобождаешь Кабана-Африкана. Его товарищи втирают ему в ногу мазь, и вскоре Кабан уже может стоять.

Все трое кланяются.

- Мы благодарны за твою помощь и вознаградим тебя, - с этими словами они наносят немного мази тебе на глаза. – Отныне ты всегда сможешь видеть укрытое и находить потерянное.

Малый Народец исчезает в ночи.

На следующее утро тётя никак не может найти свой напёрсток.

- Я же знаю, что положила его где-то здесь.

- Он под буфетом, - говоришь ей.

- Ой, и правда! Должно быть, кот закатил его туда.

Ты получил очень полезный дар!

Конец

15

С болью в сердце вы разворачиваете скакунов. Чем дальше вы отъезжаете от гор, тем быстрее скачут олени. Но вся их красота и быстрый бег не в силах облегчить вашу печаль. Ваша миссия провалилась.

- Горестные вести мы везём королю, - молвит Рован. – Астер был его младшим братом.

Конец

16

Присоединяешься к той половине Дивного Народа, что идёт в лес вслед за мужчиной в короне из золотых дубовых листьев. Пусть корона сделана из столь странного материала, но она самая настоящая – ведь все остальные со словами: «Мой король» кланяются этому мужчине.

Любопытно, но одежда твоих спутников в основном зеленого и коричневого цветов. Деревья старые и высокие, с толстыми стволами. Они словно шепчут о чём-то у вас над головами, пока вы идёте вниз.

- Правдолес! – вздыхает король. – Мой дом, как я скучал по тебе!

Он оборачивается к тебе:

- Коль уж ты выбрал пойти с нами, ты будешь нашим гостем, а не пленником. Можешь свободно бродить по лесу, но будь осторожен, ибо лес полон магии.

○ **Продолжить.** — (37)

17

ты отвергнешь белую лошадь, то оскорбишь королеву. Но Морган явно показывает тебе не соглашаться. Времени на раздумья почти нет. Решаешь схитрить:

- Ах, моя королева, - куксишься ты. – Я не хочу эту лошадь, придётся ехать позади всех. Я хочу ехать с вами!

Королева хмурится. Зато Морган улыбается.

- Но ведь я еду на белой лошади, моё сокровище, - ласково отвечает королева. – Разве ты не хочешь такую же красивую лошадь, как у меня?

- Нет, я хочу вороную. Они выглядят круче!

Королева поворачивается к собравшейся толпе.

- Смертный не принимает скакуна. Жаворонок, ты поедешь на нём.

Юный рыцарь при этих словах бледнеет. Но кланяется и принимает лошадь.

Этой ночью ты выезжаешь с эльфийским двором через дверь в холме. Как во сне ты проезжаешь много стран. Нет ни музыки, ни разговоров, лишь позванивают серебряные колокольцы на уздечке лошади королевы.

Наконец вы приезжаете в бесплодную местность, полную скал и пещер. У входа в глубокую тёмную пещеру весь двор останавливается. Королева выезжает вперёд и говорит, обращаясь куда-то во тьму пещеры:

- О, Дух Земли, благодарим тебя за очередные семь лет нашей жизни и могущества. Узри, вот привели мы священную жертву. Она добровольно и без принуждения отдаёт себя тебе в обмен на наше благополучие. Прими же всадника на белом скакуне!

Юный рыцарь на белой лошади – той самой, на которой предполагалось ехать тебе – въезжает во мрак пещеры. Вскоре он исчезает из виду.

А затем раздаётся ужасный крик. Жертва принята. Ею мог оказаться ты.

Конец

Разворачиваешь скакуна ветра к холмам. Тот скачет к церкви, неся на спине тебя и Скрыгу Мортон, а по пятам за вами мчится Дикая Охота.

Ты крепко зажмуриваешься, пока великолепный скакун перемахивает изгороди и валуны.

- Быстрее! – подгоняет Мортон.

Ну ещё бы, он-то может не бояться свернуть себе шею!

И вот перед вами высится каменная стена – стена церкви, где вы будете спасены от Охоты. Скакун собирается с силами для рекордного прыжка, и затем вы взмываете над стеной и благополучно приземляетесь на освящённую землю.

В смысле, ты буквально сидишь на земле, а скакун на твоих глазах рассыпается в прах. Слишком поздно до тебя доходит, что освящённая земля смертельно опасна для волшебной лошади – она заплатила своей жизнью, чтобы спасти твою.

- Чего разнюнился? – Мортон само сочувствие. – Быстрее, мне нужно спрятать деньги, пока их никто не нашёл!

Определённо, мерзкий он тип. Ты почти уже жалеешь, что не оставил его Дикой Охоте.

- Это всего лишь призрачные деньги, - пробуешь его урезонить. – И в любом случае, на что ты их будешь тратить?

- Дело не в том, чтобы тратить их, а чтобы иметь! И будь любезен, не зубоскаль. Да будет тебе известно, что своё настоящее золото я припрятал под камнем дымохода в коттедже Грейс!

Да ведь Грейс, это же твоя тётя! Тут из-за могильного камня выглядывает встревоженный «дядя» Мортон. Видимо там он и хоронил свои призрачные деньги.

- Что это?

- Просто петух кукарекнул, - отвечаешь ему.

- Значит, рассвет уже близко.

Призрак Мортон тает на твоих глазах. Взглянув поперёк стены, видишь, что Дикая Охота исчезла.

Вернувшись домой, ты долго уговариваешь тётю выломать камень в дымоходе. В конце концов, она сдалась, и вы достаёте из дыры тяжёлую металлическую шкатулку. Внутри кроме золота лежит маленький портрет в рамочке, изображающий мужчину, похожего на спасённого тобой духа.

- Клад дяди Мортон! – восклицает тётя. – А мы все думали, это просто семейная байка. Подумать только, а ведь он всё это время лежал здесь!

Даже поделив сокровища на двоих, на твою долю приходится достаточно, чтобы до конца своих дней ты мог не думать о деньгах.

Конец

 получено достижение «Клад»

Пытаешься заставить своего скакуна ветра повернуть, но тот продолжает следовать за кавалькадой. Из всех сил натягиваешь поводья, но он и не думает останавливаться. А прыгнуть на полном скаку, то запросто можно сломать шею. Похоже, ты обречён навеки остаться с Дивным Народом.

Но тут впереди появляется коттедж твоей тётки – Дикая Охота проедет в аккурат рядом с ним!

- Тётя Грейс! – кричишь ты без особой надежды. – Помоги мне!

К твоему удивлению тётка прямо в ночной рубашке выбегает на крыльцо. Она называет тебя по имени, и вся кавалькада неожиданно останавливается.

- Кто ты, посмевающая побеспокоить нашу охоту! – требует ответа король.

- Я женщина сего дома, и я объявляю сие смертное дитя моей плотью и кровью. Таково моё право. Старые правила ведомы тебе, и ведомы они мне.

- Твоя правда, - отвечает король. И со злобой оборачивается к тебе: - Знай я, что ты закричишь, я бы забрал твой голос. Прощай.

Вдруг ты уже сидишь на земле. Король с охотниками исчезли.

- Бывает полезно знать бабушкины сказки, - говорит тётка. – А теперь заходи, умывайся и марш в кровать – тебе давно уже пора спать!

Конец

20

Принимаешь кубок из рук высокого мужчины. В конце концов, он-то выпил и не умер!

Напиток пахнет цветами. Делаешь небольшой глоточек, а потом одним духом осушаешь весь кубок. И вдруг ты понимаешь, что тебя переполняет счастье. Волноваться совершенно не о чем! Тут собрались твои лучшие друзья!

К тебе наклоняется красавица в цветочной короне.

- Смертное дитя, пойдёшь ли ты с нами? – спрашивает она.

- С удовольствием! – отвечаешь ты.

В одном из курганов отворяется дверь. Внутри ты видишь свет.

- Тогда попрощайся с землёй смертных и войди в страну Дивного Народа!

И вслед за ними тыходишь в курган.

Внутри холма тянется длинная светящаяся дорога. Идешь за Дивным Народом, пока не выходишь на широкое поле с ярко-зелёной травой и красными маками. По одну сторону стоит дремучий лес. По другую – замок и ведущая к нему дорога.

- Добро пожаловать в Страну Эльфов, - говорит высокий мужчина. – Ты узнаешь, что она полна чудес.

Затем мужчина поворачивается к женщине.

- А сейчас, моя королева, мы должны расстаться. Я возвращаюсь в свои леса, а ты – в свой замок.

И снова тебе:

- Ты должен пойти с кем-то из нас. Кого ты выберешь?

Женщина в короне из золотых цветов кажется милой, и она живёт в замке. Но мужчина в короне из золотых дубовых листьев собирается в леса, а это может оказаться интересным!

Идешь с женщиной в замок. — (29)

Идешь с мужчиной в леса. — (16)

21

Раскалываешь и съедаешь орех. Довольно вкусно.

- Сюда! – говорит чёрная белка.

Лезешь за ней выше на дерево. Оттуда перепрыгнуть на соседнее дерево не столь уж трудно. Довольно скоро ты пересёк весь лес, прыгая по деревьям. С каждым прыжком делать это всё проще и проще.

Наконец вы запрыгиваете на дерево, полное орехов. Ты успел проголодаться, так что принимаешься за еду.

- Эй, эй, - говорит чёрная белка. – Ты бы оставил немного на зиму. А сейчас я покажу, как копать нору.

Остаток дня проводишь, запасая орехи в норе. В конце концов, скоро зима, и тебе нужно впасть в спячку.

К концу дня ты устал. Подыскиваешь себе симпатичное дупло. Раньше ты бы ни за что в нём не поместился, но сейчас это не вызывает труда. Оборачиваешь пушистый чёрный хвост вокруг лап и засыпаешь.

Конец

22

Дождавшись, когда тётя ляжет спать, а на улице стемнеет, ты крадёшься к сараю за лопатой. Однако на обратном пути спотыкаешься о цветочный горшок, Тот с жутким грохотом разбивается, переполошив всех соседских собак. Не выпуская из рук лопату, торопишься вернуться в свою комнату, пока никто не заметил твоё отсутствие. Там ты прячешь лопату под кроватью.

На следующую ночь идёт дождь. Лишь на третью ночь ты смог выбраться из дома. Луна светит так ярко, что тебе даже не нужен фонарик.

Камни в темноте выглядят зловеще. Отправляешься к ближайшему кургану и принимаешься копать.

Неожиданно грохочет гром. Но ведь небо ясное! Кто-то спрашивает у тебя над головой:

- Что за смертный осмелился потревожить наши врата?

- Это все-всего лишь я-а, - отвечаешь, запинаясь.

- Уже нет! – произносит голос.

Стылый холод охватывает твоё тело, не давая пошевелиться. А затем ты и вовсе перестаёшь чувствовать что-либо.

Теперь тут восемь Стоящих Камней.

Конец

 получено достижение «Восьмой камень»

23

Может Мортон и гадкий старый призрак, но он родич твоих предков. Протянув руку, хватаешь его и затаскиваешь к себе. Скакун ветра вздрагивает, но продолжает свой галоп.

- Быстрее! – командует Мортон. – На церковный двор! Они не смогут последовать за нами на освящённую землю.

Можно не сомневаться, остальные охотники вас заметили. Теперь ты сам их добыча! Но вот уже вдали показался церковный шпиль. Пришпориваешь коня.

Дальше дорога ведёт через мост. Но, быть может, быстрее будет срезать через холмы, пусть там и нет дороги?

- Срезаешь по бездорожью.** — (18)
- Едешь по дороге через мост.** — (39)

24

Ты мчишься за вурдалаками, вопя и размахивая пластмассовым складным ножом.

Вскоре ты их загнал в горы – буквально. Вурдалаки живут в сети туннелей, и там-то ты их теряешь. Зато видишь других вурдалаков, но и те удирают, стоит им заметить у тебя пластмассу. Вскоре ты уже безнадежно заблудился в глубинах Железных Гор.

Тут нет ни еды, ни света. Тебе ни за что не найти выход. А когда ты умрёшь, вурдалаки сделают из твоих костей музыкальную подвеску.

Конец

25

Этой ночью, когда восходит луна, король Дивного Народа призывает скакунов ветра – белоснежных лошадей с длинными гривами и хвостами, как дымка. Вместе с остальными ты садишься на них, и вы отправляетесь на Дикую Охоту.

Размытым маревом проносятся деревья леса. Вскоре вы уже мчитесь по полям. Вдалеке виднеется церковь, и тебя озаряет – да это же окрестности деревни, где живёт твоя тётя!

Вот он, твой шанс спастись, только бы суметь притормозить своего скакуна ветра, чтобы спрыгнуть. Но тот скачет очень быстро, следуя за другими. А впереди Дивный Народ принимается улюлюкать как охотники.

- Эгей! – разносятся их голоса в чистом воздухе. – Ату их, ату! Вперёд!

И ты чувствуешь, как тебя помимо твоей воли охватывает азарт погони.

- Остаёшься с Охотой.** — (30)
- Пытаешься улизнуть.** — (19)

Ты с разведчиками уходишь ещё дальше в пещеры в поисках волшебных врат или двери в ваш родной мир. Вам удастся найти несколько выходов из пещер, но, похоже, все они ведут в другие области Страны Эльфов, где вряд ли вас ждёт что-то хорошее.

Когда вы осматриваете очередной выход, из трещины в скале доносится какой-то странный гул. Протиснувшись в неё, ты видишь синее небо и самолёт!

Торопись к своим товарищам, чтобы обрадовать их доброй новостью:

- Я нашёл выход! – кричишь им.

Приводишь Ниалу и всех остальных к трещине. Кого-то зрелище снаружи пугает – ведь они родились так давно, что машины и самолёты для них ещё необычнее, чем жизнь в Стране Эльфов.

Но, несмотря на это, вы по очереди вылезаете из пещеры, и вот все вы стоите на траве вашего мира, щурясь от солнца.

Вдруг мальчик по имени Янош кричит:

- Не-е-ет!

Прямо на твоих глазах он превращается в старика, а затем, к твоему ужасу, его тело начинает рассыпаться. Вскоре от него остаётся лишь горстка праха.

- Магия Страны Эльфов больше не защищает нас, - поясняет Ниала. – Теперь мы все состаримся, - и пока она говорит, её волосы покрывает седина.

Ботинки внезапно становятся малы тебе, а рубашка трещит на раздавшихся плечах – твоё тело взрослеет, навёрстывая проведённое в Стране Эльфов время.

Но твои неудобства это сущая ерунда по сравнению с творящимся вокруг ужасом. Ведь твои товарищи должны наверстать не годы – столетия, и многие из них стремительно усыхают и рассыпают прахом. Вскоре вас остаётся всего пятеро: трое молодых людей, поседевшая и скрюченная Ниала и беззубый старикан, всего час назад бывший самым шустрым в вашей компании.

А у ваших ног ветер играет с кучками праха.

Конец

Решаешь, что лучше такой женщине не врать! Поэтому говоришь правду, ну, более или менее – ты расспрашивал Моргана, как тебе вернуться в твой родной мир.

- Ах, - молвит королева, - есть дороги и дороги. Есть двери и двери. Одни открываются магией, а другие удачей. Но я надеюсь, тебе тут понравится, и ты никогда не захочешь покинуть нас.

- Но я захочу, смогу ли я уйти?

- Конечно, - отвечает королева. – Только сперва побудь нашим гостем. Через несколько недель будет один из наших священных праздников – смертные зовут его Хеллоуин. Думаю, тебе понравится празднование. Погости до тех пор, а там посмотрим.

Следующие несколько недель ты живёшь во дворце королевы Дивного Народа, как её самый почётный гость. Будь ты родным сыном королевы, она не обращалась бы с тобой лучше. Ты носишь тонкие одежды и украшения, и любое яство возникает перед тобой по волшебству. Но подобная роскошь отнюдь не означает, что ты ничего не делаешь. Тут есть чистые пруды с водопадами, чтобы плавать, дружелюбные гончие, чтобы бегать с ними, и стремительные белые лошади, чтобы скакать в полях возле замка.

Ты даже немного обучился чародейству. Дивный Народ научил тебя плыть вверх по водопаду и призывать пролетающих птиц, чтобы те садились тебе на руку.

Как-то раз ты находишь прозрачный пруд с блестящими серыми камнями на дне. Нырять, чтобы попробовать достать такой камешек. К твоему удивлению, ты словно всплываешь, а не погружаешься, пока не выныриваешь из воды!

У края пруда сидит на камне девочка в синих джинсах. Только пруд совсем другой – он посреди луга, а ты нырял в пруд, окружённый деревьями.

Увидев тебя, девочка вскакивает, встряхнув длинными рыжими косичками:

- Откуда ты взялся? – охает она.

- я скажу, ты не согласишься. Где это я?

- Это ферма моего папы. Меня зовут Джанет. Откуда у тебя это милое колечко?

- Мм, его дала мне некая дама, - говоришь ты, не желая пока ничего раскрывать.

Похоже, ты нашёл одну из дверей обратно в мир людей. Но куда именно? Акцент у девочки совсем не британский! Права была королева, говоря, что есть «двери и двери». Нужно ли оставаться тут? Ведь там у тебя осталась куча вещей, от дарёных украшений до твоего новенького складного ножа! И ты нашёл этот пруд один раз, то сумеешь найти его снова. Можно сперва вернуться за вещами, а потом уже сюда.

Если, конечно, Дивный Народ не попытается тебя остановить...

С другой стороны, а ты точно хочешь вернуться к людям? Вряд ли родители позволят тебе носить украшения, и тут ты не поплаваешь вверх по водопаду.

Нырять в пруд, чтобы вернуться в Страну Эльфов. — (48)

Остаёшься и рассказываешь Джанет свою историю. — (10)

28

Может Мортон и правда твой покойный родич, да только он явно не из тех людей, родством с которыми стоит гордиться. Ты преследуешь его, пока он не роняет свои призрачные мешки. Мешки разрываются, и оставшийся возле них Мортон отчаянно принимается собирать своё призрачное золото.

Но вот Дикая Охота разворачивается. Ты узнаёшь окрестности Стоящих Камней. Огромная дверь в центре кургана раскрывается, и вся ваша кавалькада въезжает внутрь.


И снова ты в Правдолесе. Король говорит:

- Сегодня ты доказал, что достоин быть одним из нас. Нарекаю тебя участником Дикой Охоты. Отныне и впредь, где бы ты ни был, когда начнётся Охота, ты будешь скакать с нами. А теперь возвращайся домой. Мы ещё увидимся.

Король хлопает в ладоши, и всё вокруг делается белым. Когда ты снова можешь видеть, ты лежишь в своей кровати в тётинном доме.

Ты никогда и никому не рассказываешь, где ты был этой ночью. И вперёд тебя ждёт ещё много ночей, когда никто не будет знать, куда ты отправишься.

Конец

 получено достижение «Дикая охота»

29

Решаешь отправиться с женщиной в замок. Вместе с вами идёт и половина Дивного Народа, в их числе и печальный музыкант, игравший на арфе. Поравнявшись с тобой, он говорит:

- Я смертный, как и ты. Меня зовут Морган, и в моё время я был знаменитым арфистом. Много лет назад я тоже выбрал отправиться с Дивным Народом. Но магией и уловками они сделали меня своим слугой, и боюсь, что мне уже никогда не бывать свободным.

От услышанного тебя пробирает мороз. Действие колдовского питья выветривается. До тебя начинает доходить, что тебе и впрямь грозит опасность застрять здесь.

- Как мне вернуться домой? – спрашиваешь ты.

Морган придерживает тебя под локоть, и вы пропускаете остальную процессию, чтобы никто вас не услышал.

- Ты можешь уйти только с их позволения. Но чтобы получить его, тебе придется их перехитрить. Сейчас ты состоишь в свите королевы.

- Какой королевы? – зачем-то спрашиваешь ты.

- Разве ты не понял? Красивая женщина с золотыми цветами в волосах! Она – королева всей Страны Эльфов. ты ей приглянешься, однажды она может и отпустить тебя – или же наоборот, захочет оставить тебя здесь навсегда!

- Хочешь сказать, я тут и умру?

У Моргана даже улыбка печальная.

- Нет. Я этого не понимаю, но время тут течёт по-другому. Ты не постареешь. Взгляни на меня. В мои дни Ричард был королём Англии.

Ты знаешь, что уже несколько веков не было короля с таким именем!

Тем временем вы достигаете замка. Нарядные ворота распахиваются, за ними виден

роскошный двор. К вам с Морганом подходит паж с гербом из золотых цветов.

- Надо же, Морган-арфист, - говорит он. – Вижу, ты нашёл друга! Но сейчас вам пора расставаться. Королева желает видеть только его!

Следуешь за пажом в сад, потрясающий своей красотой и необычностью. Деревья и цветы словно из хрусталя, а на ветвях сидят или порхают в воздухе рыбы с плавниками как крылья.

Королева Дивного Народа сидит на свисающих с ветки серебряных качелях в форме половинки яблока. Вблизи она такая красивая, что аж страшно.

- Подойди, дитя, - молвит она. – Я не причиню тебе вреда.

Медленно подходишь к королеве. Она берёт твоё лицо в ладони и пристально смотрит тебе в глаза. Глаза у неё бледно-фиолетовые, как крокусы весной. У тебя такое чувство, что просто глядя на тебя, она всё о тебе узнала.

- Ты говорил с Морганом, верно? – спрашивает королева.

Должно быть, она заметила, как вы шли вместе.

- Что он тебе рассказал о нас?

Морган говорил, что Дивный Народ горазд на хитрости, и что прогневать королеву, это может закончиться очень печально! Чтобы её не злить, лучше рассказать ей что-то другое. Королеве может не понравиться то, что говорил о ней Морган. А тебе нужно, чтобы королева отнеслась к тебе достаточно хорошо, чтобы когда-нибудь отправить тебя домой.

Говоришь королеве, что расспрашивал Моргана, как тебе вернуться домой. — (27)

Попытаешься польстить королеве, сказав, будто Морган восторгался её красотой. — (33)

30

Твой скакун подносит тебя ближе к голове кавалькады, и ты видишь, что Дивный Народ травит людей! Только люди эти какие-то бледные, одетые по моде многовековой давности, да и колышутся, словно призраки.

- Духи неправедных мертвецов, - поясняет кто-то из охотников. – Им нет покоя, а для нас забава гонять их в ночи наподобие нынешней.

- А что вы делаете, когда их ловите? – спрашиваешь ты.

- Мы их мучаем, - самодовольно отвечает охотник. – Они всё равно иного не заслуживают. А на заре мы их отпускаем.

У некоторых призраков в руках ножи или пистолеты, словно они душегубы. А у одного до сих пор на шее петля палача. Ещё один несёт дюжину часов – не иначе вор. Но все они отчаянно улепётывают от охотников. Лишь один старый скряга еле ковыляет, мёртвой хваткой вцепившись в тяжёлые мешки с деньгами.

Тебе слегка не по себе помогать Дивному Народу охотиться на людей, но с другой стороны, это ведь всего лишь призраки. Кроме того, они были плохими людьми, иначе бы здесь не очутились.

Ты нагоняешь призрак скряги. Неожиданно тот оборачивается и кричит:

- Стой! Я твой троюродный родич в третьем колене, Мортон Моретон! Заклинаю, помоги мне!

Хочешь помочь Мортону. — (23)

Считаешь, что он получает по заслугам. — (28)

31

Задираешь голову, и следующий орех бьёт тебя прямо по носу. Ты едва успеваешь сдержать крик. Но не крик боли – на тебя сверху глядит просто-таки здоровенная белка! Она размером с собаку и чёрная!

- Тсс! – говорит белка. – Ни звука!

Когда тебе приказывает гигантская, чёрная, говорящая белка, ты просто не можешь её послушаться!

- Ты – пленник Дивного Народа, - говорит белка. Они поймали тебя, когда ты шпионил за ними в Хороводную Ночь, и прин тебя в своё королевство. Сейчас они решают, что с тобой делать. Я помогу тебе бежать. Съешь орех и пошли со мной.

- Но я же не белка, - возражаешь ты. – Я не умею лазить по деревьям как ты. И потом, откуда мне знать, что тебе можно верить.

- Дивный Народ в прошлом году поймал в капкан нашего короля, и с тех пор они нам враги. Мы сделаем всё, что угодно, лишь бы досадить им. А орехи волшебные – они помогут тебе передвигаться по деревьям.

Родители всегда говорили тебе не брать угощение у незнакомцев. А эта белка не просто незнакомая – она странная. С другой стороны, как-то отсюда выбираться надо.

Съедаешь волшебный орех. — (21)

Только делаешь вид, будто ешь орех. — (9)

Спрыгиваешь на землю.

- Это не важно, - отметаешь возражения Рована. – Может вы, Дивный Народ, и невысокого мнения о нас, людях, но вот увидите. Мы, хотя бы, не пасуем перед железом!

И даже не оглянувшись на своих спутников, убегаешь вслед за вурдалаками.

У вурдалаков ноги вдвое длиннее твоих, но зато им приходится тащить Астера. Когда расстояние сокращается достаточно, чтобы тебя услышали, ты кричишь:

- Всем стоять! И положите этого парня!

Вурдалаки оглядываются на крик. У них зелёные, покрытые слизью зубы и красные глаза. Кожа белая как луна, зато длинные и острые когти на руках черны как ночь. Увидев, кто кричал, они со смехом останавливаются.

- Малыш-ш-ш! – шипят они. – Беги домой играть в игруш-ш-шки, а не то выс-с-со-с-с-сем тебя дос-с-суха, а из-з-з кос-с-сточек с-с-сделаем муз-з-зыкальные подвес-с-ски!

- Отпустите Астера, - говоришь ты. – И я уйду.

И наставляешь свой серебряный меч на ближайшего вурдалака.

Тот хватает клинок и ломает его пополам.

Но убегать уже слишком поздно. Ты в отчаянии нащупываешь в кармане единственное оставшееся у тебя оружие – складной нож, подарок родителей. Серебра в нём ни крохи, лишь сталь да пластмасса, но ты всё равно раскрываешь самое большое лезвие.

- А-а-а! – вопит вурдалак. – Не-е-ет!

Прочие вурдалаки глядят на тебя с ужасом.

- Убери это! Не подходи с этим к нам!

И тут ты воспрянул духом.

- Неужели вы боитесь такого маленького ножичка?

- Не клинка, глупый ребёнок, рукоятки!

- Но это всего лишь пластмасса.

- Она просто невыносима! Бежим!

Вурдалаки разворачиваются и бросаются наутёк к горам, бросив Астера валяться на земле.

- Твоя пластмасса не из этого мира, - со слабой улыбкой поясняет Астер. – Она причиняет им боль.

Ты разрываешься между желанием броситься в погоню за вурдалаками и необходимостью позаботиться об Астере.

- Ты можешь идти? – спрашиваешь его. – Нам нужно вернуться к твоим товарищам.

- Со мной всё в порядке. Вот только отдохну малость, - отвечает Астер.

Остаёшься с Астером, пока он не отправится достаточно, чтобы ходить. — (47)

Бросаешься за вурдалаками, пока он отдыхает. — (24)

- Ваше Величество, - отвечаешь королеве Страны Эльфов. – Как я ни пытался ему помешать, Морган только и делал, что говорил о вас! О том, какая вы милая и умная, и красивая.

Палец королевы упирается тебе в подбородок.

- Ах, - нежно произносит она. – Не только соглядатай, но ещё и лжец. Морган никогда бы не сказал ничего такого – я его знаю. Я собиралась было оставить тебя со мной, но теперь я вижу, что тебе верить нельзя. Стража!

На её зов прибегает стража.

- Отведите этого смертного в серебряные копи. Больше мне это дитя не нужно, зато рабы в шахтах лишними не бывают.

Стражи хватают тебя за руки. Но тут королева добавляет:

- Разве... разве что ты хочешь остаться со мной? Не могу обещать, что тут тебе не придётся усердно трудиться, но решать тебе.

Морган говорил, что Дивный Народ хитёр, и им нельзя верить. И тебе не нравится, как королева улыбается. Но ты попадёшь в серебряные копи, вряд ли ты сможешь вернуться домой.

Говоришь, что останешься с королевой. — (40)

Соглашаешься на серебряные копи. — (38)

34

Робин ведёт тебя через всю округу, пересекая холмы и ручьи. Похоже, он тут знает каждую пядь земли, и хотя твои туфли полностью изгваздались в грязи, его обувь, непонятно как, остаётся чистой.

- Далеко ещё? – спрашиваешь ты.

- Совсем чуть-чуть. Идём!

Вы идёте через болото, где ты промачиваешь ноги. Но ты не желаешь, чтобы какой-то английский пацан смотрел на тебя свысока, поэтому не жалуешься. Ты вспотел и хочешь пить, а лопата словно из свинца. Вы с Робинсом залезаете на очередной холм. Внизу ещё одна деревня.

- Туда, - показывает Робин.

Спускаешься за ним в деревню. Вы подходите к большому зданию.

- Оно здесь, - шепчет Робин, указывая куда-то вверх. – Видишь!

Поднимаешь взгляд. Оказывается, Робин тычет в вывеску «Первый Национальный Банк Англии».

- Очень смешно, - говоришь ему.

- Сокровища, - усмехается Робин. – Больше, чем ты сможешь унести домой на своей спине за один день, смертный ребёнок!

И снова ты видишь перед собой невысокого мужчину с морщинистым лицом. Он вовсе не ребёнок. Он... он... ладно, один из тех, о ком говорил старый пастух!

- К вашим услугам, - Робин отвешивает потешный поклон. – Надеюсь, в следующий раз ты подумаешь дважды над тем, где собираешься копать!

И на твоих глазах он попросту тает в воздухе.

Конец

35

Тщательно присматриваешься к соседнему дереву. Затем собираешься для самого главного прыжка в твоей жизни – и прыгаешь!

Твои руки хватаются за прочную ветку! Подтягиваешься на неё, а потом ползёшь к стволу, изо всех стараясь не смотреть вниз. Обхватив ствол, нашариваешь дорогу к ветке под тобой, а потом к следующей и следующей.

Но вот ты стоишь на земле. К тебе подходит высокий мужчина в зелёном:

- Что ж, смертный, - говорит он. – Мужество у тебя есть. А ещё и понимание деревьев – чего мы от тебя никак не ожидали! Я, Рован, рад приветствовать тебя.

- Спасибо, - отвечаешь ему, отряхивая ладони.

- И коль уж ты доказал, что достоин Правдолеса, я отведу тебя к королю.

Как и следовало ожидать, королём Дивного Народа оказался тот самый мужчина в короне из дубовых листьев, что заставил тебя плясать до потери сознания! Но, похоже, сейчас он рад тебя видеть. Король говорит, что вы находитесь в волшебном лесу, называемом Правдолес, где и живёт он и его народ. Ты же можешь гостить тут, сколько пожелаешь.

○ **Продолжить.** — (37)

36

Заорав, кусаешь руку, а затем бежишь как угорелый вверх, к выходу из туннеля.

Когда ты рассказываешь надсмотрщику, что произошло, тот отвечает:

- Ох, ох. Боюсь, у тебя уже начались галлюцинации. Думаю, лучше бы тебе всё-таки хлебнуть Питья, а?

На этот раз соглашаешься. — (4)

37

- Но как я попаду домой? – спрашиваешь ты. – Я не могу остаться здесь навечно!

Король скупо улыбается:

- Ты ведь можешь передумать, - говорит он. – Хотя бы попробуй нашего гостеприимства. Сегодня у нас Дикая Охота. Мы охотимся на души испорченных людей, и мы мчимся быстрее ветра. Поедешь с нами?

Но прежде чем ты успеваешь ответить, из лесу выбегает мужчина. Он падает у ног твоего венценосного собеседника и выдыхает:

- Мой владыка король! Ужасные новости! Астер отправился поохотиться на равнину. Он повстречал вурдалаков, его поймали. Сейчас его уносят к Железным Горам.

- Тогда быстро! – приказывает король. – Не теряем времени. Ибо Астер попадёт в Железные Горы, то обратно он уже живым не выйдет. Рован, ты старший. Собирай команду – и в погоню, пока не стало слишком поздно! А ты, - это уже тебе, - отправишься со спасательной командой Рована или поедешь на Дикую Охоту со мной?

Едешь с королём на Дикую Охоту. — (25)

Бросаешься в погоню за вурдалаками, чтобы спасти Астера — (43)

- вам всё равно, - отвечаешь королеве, - я скорее отправлюсь в копи, чем буду пытаться поднять вам настроение!

Тебе завязывают глаза и грузят поперёк ослиной спины. После нескольких часов немилосердной тряски тебя сгружают и снимают повязку с глаз.

Из входа в шахту тянется вереница рабочих, несущих корзины грунта. Они одеты в тряпье, но при этом улыбаются. Более того, похоже, это люди, а не Дивный Народ.

К тебе походит надсмотрщик.

- Отлично! – говорит он. – Нам нужны ещё люди. Ты мелкий, но выглядишь сильным. Я дам тебе немного Питья, а потом можешь спускаться в туннель и начинать копать.

И надсмотрщик вручает тебе чашку, от которой идёт чудесный аромат.

- Что это? – спрашиваешь у него.

- Питьё, один из величайших волшебных даров Страны Эльфов. Один глоток уносит все боли и печали. С чего бы, по-твоему, все эти работники улыбаются? Без Питья жизнь в копиях будет сущим мучением.

- Но я вовсе не желаю быть улыбающимся радостным дебилом! – возражаешь надсмотрщику. - Я хочу сам понимать, хорошо мне или плохо.

- То есть ты хочешь часами торчать во тьме, со всей этой тяжестью земли над головой? Поверь мне, лучше бы тебе хлебнуть Питья. Без него некоторые работники сходят с ума. Один мужчина поседел как снег за пару часов. У девушки начались галлюцинации, и теперь она всё время кричит. Нет, решать, конечно, тебе. Там внизу нет ничего, кроме тьмы, но тьма играет с людьми странные шутки. Там твои кошмары будут плясать у тебя перед глазами до тех пор, пока ты не перестанешь отличать явь от наваждения.

Решаешь глотнуть Питья. — (4)

Всё равно отказываешься пить. — (7)

39

С грохотом проносишься по деревянному мосту. За спиной улюлюкает Дикая Охота. Вдруг видишь впереди зелёный огонёк. Напуганная лошадь встаёт на дыбы. С горестным воплем дядя Мортон падает с неё в воду. Мешки с деньгами, пусть и призрачные, идут на дно, но старый скряга так и продолжает сжимать их в пухлых ручках.

Тебе, однако, удаётся удержаться на лошади. Зелёный огонёк приходит в движение, и к твоему удивлению, скакун ветра отправляется вслед за ним. Оглянувшись, видишь, что король с охотниками остались на той стороне моста.

- Ха, - кричит король. – Смертный, ты всё-таки дурень! Прощай!

Огонёк, как добрый провожатый, уводит тебя прочь от короля. Следуешь за ним через Доунз. Наконец, вы приходите к болоту, где почва сырая, а мелкие лужицы встречаются там и сям.

Твоя лошадь дрожит и отказывается идти дальше. Спешиваешься и дальше идёшь пешком.

Всю ночь напролёт ты идёшь за ним, промокнув под конец до нитки и вымазавшись целиком в грязи. Утром зелёный огонёк тает с восходом солнца. Ты сильно простудился. Дикая Охота исчезла, но зато видна дорога домой, и ты отправляешься, дрожа и чихая, к своей тёте.

Будешь теперь знать, как ходить за болотными огоньками! Потому что, верить тёте, именно он и был.

- Всего лишь блуждающий болотный газ, светящийся в темноте и заманивающий глупцов в топь! – фыркает тётя. – Раньше их называли фонариками мертвецов, но в наши дни мы знаем правду.

Конец

40

Отвечаешь королеве:

- Простите, что я вам солгал. Я всего лишь хотел вас порадовать. Я останусь с вами, и я буду работать изо всех сил!

Королева улыбается.

- Конечно, будешь. И, несомненно, ты меня порадуешь. Мне нужен большой и сильный страж для моего трона.

Королева поднимает руку. Чувствуешь зуд в руках. Чешешь руку и видишь, что теперь она покрыта косматым чёрным волосом. От неожиданности роняешь руку, и та касается земли – у людей таких длинных рук не бывает! Твои ступни также разрастаются, разрывая ботинки, а пальцы на ногах делаются длинными и гибкими, как у обезьяны.

Пытаешься удрать, но стражи успевают надеть тебе серебряный ошейник, удерживающий тебя на месте. Пытаешься что-то сказать, но отросшие клыки не дают тебе внятно произнести ни слова.

Хочешь заплакать, но монстры не плачут!

Конец

Ты не думаешь, что танец с Дивным Народом сможет как-то тебе повредить – уж во всяком случае, не так, как неизвестное питьё из их кубка. Похоже, они тут веселятся. В любом случае, какую можно будет историю рассказать тёте!

- Отлично, - говорит высокий мужчина. – Дайте музыку.

Тебя с двух сторон хватают за руки, увлекая в хоровод. Музыка просто бешеная, и ни одна дискотека не приводила тебя в такой восторг! Но проходит время, и ты устаёшь. Хочешь остановиться, но все продолжают плясать.

Наконец, соседи по хороводу выпускают твои руки, но ты всё равно никак не остановишься! Весь Дивный Народ стоит вокруг, потешаясь над тобой. От усталости ты почти ничего не видишь, но ноги сами продолжают отплясывать.

Кажется, проходят часы, когда ты, совершенно измотанный, валишься с ног, одновременно с этим проваливаясь в небытие.

В себя ты приходишь на дереве, а точнее, на платформе футов в двадцати, кабы не больше, над землей. Понятия не имеешь, как ты сюда попал. Лестницы нет, а ближайшая ветка находится далеко под тобой.

Снизу кто-то кричит:

- Эй, смертный! Проснулся наконец! Спускайся, да поешь!

- Не могу! – кричишь в ответ. – Тут слишком высоко!

Твой ответ вызывает смех. Насмеявшись, тебе кричат:

- Все знают, что смертные не умеют толком лазить по деревьям! Это твоя награда за то, что шпионил да разнохивал. Разнохай-ка теперь, как спуститься, сможешь!

Неужели Дивный Народ собирается тебя тут держать, пока ты не умрёшь от голода? Начинаешь высматривать, как бы спуститься, не сломав при этом шею.

Чуть дальше стоит ещё одно дерево. У него ветки расположены ближе, чем на твоём дереве, но чтобы туда попасть, нужно перепрыгнуть по воздуху несколько футов!

Что-то стучает тебя по голове и отскакивает на платформу. Поднимаешь этот предмет – грецкий орех. Но ты сейчас на дубу!

Решаешься перепрыгнуть на соседнее дерево. — (35)

Собираешься выяснить, откуда тут орех. — (31)

Возвращаешься к тётке за лопатой.

- Собираешься поработать в саду? – спрашивает она.

- Нет, я просто буду... исследовать, - бормочешь в ответ.

То-то тётка удивится, когда ты вернёшься с сокровищами! Прибежав на место, облюбовываешь уголок и начинаешь копать.

На тебя падает тень. Здрава голову, видишь невысокого мужчину с морщинистым лицом, одетого сплошь в коричневое.

- Ищешь сокровища, так? – спрашивает он. – Я знаю, где много сокровищ. Пошли со мной!

Кажется, яркое солнце сыграло с твоими глазами шутку – его лицо вовсе не выглядит морщинистым. Наоборот, перед тобой явно стоит ребёнок!

- Привет, - говорит он. – Ты американец, верно? Я – Плутишка Робин. Пойдём!

Что-то знакомое в его имени, но ты не можешь вспомнить, где уже слышал его. Что-то с этим мальчиком не так. Кто он?

- Пойдём куда? – спрашиваешь ты. – И откуда ты меня знаешь?

- Ой, да все тут в округе знают, кто гостит у хозяйки Грейс. И, как я уже сказал, мы будем искать сокровища!

- Но мы уже здесь, - возражаешь ты. – Может, лучше останешься и поможешь копать?

- Тут никто ещё не находил сокровища, - отвечает Робин. – Никто за сотни лет.

Соглашаешься пойти с Робинем. — (34)

Предпочитаешь и дальше копать здесь. — (6)

43

- Пойдём, смертный, - улыбается тебе Рован. – Лучше гоняться за живыми вурдалаками, чем за мёртвыми душами!

- Верно, - соглашаешься ты. – Я с вами!

Вскоре ты и ещё двенадцать спасателей вооружаетесь серебряными мечами и садитесь на тринадцать белых оленей с золотыми рогами. Вот только ни седёл, ни уздечек нет – ты сжимаешь колени и изо всех сил стараешься не упасть.

Вы галопом мчитесь по лесу и вскоре выезжаете на равнину. Вдалеке виднеются чёрные горы с красным свечением на макушках.

- Железные Горы, - поясняет тебе один из спутников.

Долгие часы вы скачете и скачете, и горы делаются больше и больше. Впереди появляется полоска пыли – несколько вурдалаков удирают к горам со своей добычей, худощавым юношей царственного вида. Кстати, с такого расстояния можно разглядеть и самих вурдалаков – худых, долговязых и белых.

Но тут ваши скакуны начинают сбавлять ход, и вурдалаки отрываются от преследования.

- Слишком поздно, - говорит ваш командир Рован. – Мы не можем их преследовать.

- Почему? – восклицаешь ты. – Мы почти на месте! Мы сможем их одолеть. Нас же больше! Почему олени так внезапно затормозили?

Олени уже больше не бегут, а с трудом ковыляют шагом, волоча копыта и понутив голову.

- Железо в горах, - поясняет Рован. – Наш народ не выносит его присутствия, оно лишает нас силы. То же относится и к нашим волшебным скакунам. Бедные олени! Их сила пропала. Мы не можем требовать от них большего. Увы, друзья, давайте возвращаться в Правдолес. Наша миссия провалилась.

- Подождите! – кричишь ты. – Я-то человек. Железо мне не мешает. Давайте я пойду за вурдалаками.

Рован печально качает головой.

- Ты юн, и ты будешь один. Я не могу тебя отпустить.

Настаиваешь на том, чтобы преследовать вурдалаков в одиночку. — (32)

Соглашаешься вернуться в лес с Рованом. — (15)

44

есть ладонь, значит должна быть и рука. Нащупываешь руку и тянешь за неё в расчёте, что агрессор потеряет равновесие.

- Стой! – шепчет женский голос. – Ни звука! Я пришла помочь тебе! Просто возьми меня за руку и иди за мной.

Похоже, это не агрессор, а наоборот спаситель! Берёшь женщину за руку, и она ведёт тебя по тёмным туннелям. А темнота не такая и страшная, когда ты не один!

Наконец видишь впереди слабый свет. Протискиваетесь сквозь трещину в скале и попадаете в огромную подземную каверну, битком набитую сталактитами и кристаллами всех цветов. Каверну освещают факелы. Собравшиеся здесь люди одеты в лохмотья, но они хотя бы не улыбаются как дебилы.

Теперь ты можешь разглядеть, что твоя провожатая — это высокая брюнетка.

- Меня зовут Ниала, - представляется она. – А это другие люди, сбежавшие с серебряных копей. Все мы отказались пить зелье. Мы знаем, что ты тоже отказался, потому что свечи здесь выдают лишь тем, кто не пил Питьё.

Тут Ниалу прерывает чей-то крик:

- Они идут! Они идут! Остановите их! Не дайте им меня поймать!

Никто не шевельнулся.

Вертишься во все стороны, чтобы понять, откуда раздаётся крик. На другом конце каверны девушка молотит по каменной стене, крича:

- Не дайте им поймать меня!

Остальные её удерживают и пытаются успокоить.

- Бедняга Мэг, - поясняет Ниала. – Она одна из тех, кто отказался выпить Питьё, а затем обезумел во тьме копей. Тут таких несколько. Мы не в силах находить всех вовремя, чтобы спасти, но хотя бы можем позаботиться о них, вместо того, чтобы отдавать Дивному Народу.

- Дивный Народ такой злой? – дивишься ты.

- Не совсем. Просто люди для них ничто – ведь мы не владеем магией, и наша жизнь так коротка. Им всегда нравилось похищать людей, чтобы держать как домашних зверушек или рабов, и детей, чтобы воспитывать как своих.

- А вы разве не хотите вернуться домой? – спрашиваешь ты.

- Конечно, хотим. Но никто не знает, как. Мы знаем, что эти копи всё ещё часть волшебной страны, потому что никто из нас так и не постарел. Без магии не попасть в Страну Эльфов и, похоже, без магии из неё не выбраться.

- Когда я попал сюда, мы вошли сквозь склон холма. как следует осмотреть все туннели, может мы и отыщем дверь в наш мир.

Ниала и остальные одобрили твою идею обыскать туннели под холмом. Первым делом, однако, ты должен научиться перемещаться бесшумно и чувствовать направление в темноте. Лишь полностью освоившись со всеми известными беглецам туннелями, ты приступаешь к воплощению своего плана.

Ниала созывает великое вече всех вольных людей пещер и даёт тебе слово. Ты говоришь, что есть всего лишь шанс найти выход из Страны Эльфов.

- Но как бы там ни было, - подытоживаешь свою речь, - это будет увлекательно и опасно!

Взволнованные твоей речью, многие вызываются добровольцами. Выбираешь самых бывалых и опытных.

Много дней вы исследуете чудеса пещер, испытав и пережив достаточно, чтобы хватило на целую книгу.

Наконец вы возвращаетесь в большую каверну с отчётом – выхода вы так и не нашли. Зато обнаружили несколько чудесных мест, где можно поселиться – напоминающие соты комнаты, стены которых усеяны самоцветами, а внизу текут ручьи с прозрачной рыбой.

Ваш доклад приводит всех в восторг. Ваша группа разведчиков теперь герои. Да и тебе пещерные люди по душе – несмотря на то, что жизнь у них трудна, они сильны, не теряют надежды и доброты. Ты можешь остаться с ними и помочь с переселением, либо можешь продолжить поиски выхода.

Помогаешь переселиться в новые пещеры. — (2)

Снова отправляешься на поиски. — (26)

- Тётя Грейс, - спрашиваешь ты. – Зачем ты каждый вечер ставишь на порог блюдо с молоком?

- Ох, ребёнок, - отвечает она. – Это для Маленького Народца.

- Для лилипутов? Но их же здесь нет! – удивляешься ты.

- Да нет, я говорю о Дивном Народе, - смеётся тётя.

Лилипуты, ещё чудачки какие-то... о чём это она вообще?

- Полагаю, - видя твоё недоумение, поясняет тётя. – Что в наши дни их могли бы назвать феями. Но им не нравится, когда их так называют. Они – древний народ и всегда присматривали за жителями наших краёв. Кое-кто из них обожает молоко, и я не прочь их осчастливить, потому что они приносят удачу дому тех, кому благоволят.

У тебя просто нет слов – она не шутит! Но и на сумасшедшую тётя не похожа. Решаешься спросить:

- А ты их видела когда-нибудь?

- Нет, я нет. Дивный Народ не любит, когда на него глазают, а становится им поперёк пути опасно! Но моя мама как-то раз видела, как они танцуют в лунном свете среди Стоящих Камней.

Ты и сам не знаешь, верить или нет словам тёти о Дивном Народе, но зато есть один способ выяснить это наверняка. Спрятавшись в кустах возле двери, и прокараулив всю ночь, можно увидеть, кто же на самом деле пьёт молоко!

Словно прочитав твои мысли, тётя добавляет:

- Ладно, не бери в голову. Наша семья оставляет им угощение ещё с тех пор, как твоего деда на свете не было, и они ещё ни разу не причинили нам ничего худого.

Да какая разница! Ты просто должен выяснить правду! мама твоей тёти видела их у тех самых камней, что ты нашёл, может тебе самому стоит вернуться туда?

Отправляешься этим вечером к Стоящим Камням. — (3)

Караулишь в кустах у порога. — (13)

А Бесси Тёрнер только и рада тебя видеть!

- Доброе утро, - говорит она. – Что я могу сегодня дать моему ангелочку?

- Информацию, - отвечаешь ты. – Я хочу узнать побольше о тех высоких камнях и пяти холмах.

Вручив тебе гигантский чупа-чупс, Бесси начинает рассказ:

- Ага, так ты был у Стоящих Камней, верно? И видел Эльфовы Курганы, готова поклясться. Ох, были тут башковитые ребята из университета, заявившие, дескать, что курганы эти – древние усыпальницы, битком набитые старинными сокровищами. Но мы-то местные знаем, как оно на самом деле! Каждый из этих курганов охраняет вход в Страну Эльфов, Землю Лета, где нет болезней, и никто не стареет.

- А фто там ф камнями? – спрашиваешь ты, не вынимая конфеты изо рта.

- Стоящие Камни? Одни говорят, что это семь любопытных Варвар, повстречавших танцующий под луной Дивный Народ, и превращённых в камень, чтобы не мешали!

- Дивный Народ? А кто это? – дивишься ты.

- А, - отвечает Бесси. – Это те, кто живет в дивной Стране Эльфов. Высоки они и прекрасны, и поразительно горды – ну, некоторые из них. Другие же ребята попроще, обожающие проказы. Гордым нет особого дела до нас, людей, но простые помогают по хозяйству, их правильно угостить.

Больше всего рассказ Бесси смахивает на сказку для детей, но вот упоминание сокровищ — это интересно. Может, ученые из университета написали книгу о курганах? Пожалуй, стоит проверить местную библиотеку – поиски сокровищ — это здорово!

Разумеется, может быть и так, что и впрямь есть какие-то любители потанцевать в лунном свете. прошпионить за ними, то можно узнать кое-что. Ты ведь знаешь, что на самом деле фей нет. И получится доказать это местным жителям, ты освободишь их от оков предрассудков и суеверий!

Идёшь в библиотеку, выяснять, что известно о сокровищах. — (50)

Идёшь этой ночью к Стоящим Камням. — (3)

47

Дав Астеру отдохнуть, отправляетесь в путь. Поначалу близость Железных Гор делает Астера очень слабым, но с каждым шагом прочь от гор к нему возвращаются силы.

Ты глядишь вперёд и видишь на равнине Рована с его ребятами, они стоят и ждут. А заметив вас, они едут к вам. Вы с триумфом возвращаетесь в Правдолес – и даже то, что всадников четырнадцать, а оленей тринадцать, не умаляет торжественности момента!

Король встречает тебя с благодарностью:

- Воистину, великую услугу оказал ты нам в сей день, - говорит он. – Отныне и впредь будешь ты другом Дивного Народа. Мы всегда предупредим тебя, опасность будет грозить тебе или твоим близким. А тебе понадобится наша помощь, зажги свечу и попроси нас прийти. А теперь возвращайся в свой мир с миром.

Чувствуешь головокружение, а когда оно проходит, ты стоишь у Стоящих Камней. Над холмами как раз загорается заря.

Конец

48

Ты говоришь Джанет:

- Сейчас мне нужно уйти. Но я постараюсь вскоре вернуться. Быть может, я смогу достать колечко и для тебя.

Нырнешь обратно в пруд и, кто бы сомневался, выныриваешь уже в Стране Эльфов.

Этим вечером за ужином королева говорит тебе

- Завтра ночью будет Хеллоуин. В честь праздника мы оденемся в лучшие одеяния и поедем верхом через земли смертных. Это будет великолепное зрелище. Надеюсь, ты составишь нам компанию.

А ведь королева говорила, что после Хеллоуина подумает, отправлять ли тебя домой. Стремись лишний раз её порадовать, соглашаешься присоединиться к их хеллоуинскому выезду.

На следующее утро все собираются во дворе замка, выбирая себе лошадей. Для тебя королева припасла симпатичного белого скакуна. Твоё место в процессии будет за вороной и гнедой лошадьми. Королева спрашивает:

- Ты принимаешь эту лошадь, смертный?

Тут ты замечаешь на другом конце двора Моргана-арфиста. Он глядит на тебя и качает головой. Он что, подаёт знак, что что-то не так? Ты ведь уже сказал, что поедешь. И ты сейчас оскорбишь королеву, у тебя могут быть неприятности.

Не принимаешь лошадь. — (17)

Принимаешь лошадь — (11)

Твои родители решили, что тебе не помешает «обогащить культурный багаж». Сказано – сделано, и ты отправился к тётке Грейс в Англию. Коттедж, где живут тётка и её кот, стоит в Доунз (т.е. Холмы), местности с заросшими травой пологими холмами, где полно овец и камней. На прощание родители подарили тебе две вещи: по-настоящему классный компас и складной нож с девятью лезвиями!

Коттедж у тётки маленький, старомодный, делать там почти нечего, зато тётка рассказывает потрясающие истории о прежних днях, и как люди жили раньше. Каждый вечер она ставит на порог блюдечко молока. Каждое утро в блюдечке пусто. Сперва ты думал, что это для кота, но у него есть собственная миска у камина. Других домашних животных у тётки нет. Но кто-то же выпивает молоко! Быть может, дикий зверь, которого тётка пытается приручить? Из всех сил стараюсь не показаться слишком любопытным, невинно спрашиваешь:

- А в Англии водятся дикие коты? Интересно, кто больше любит молоко: дикие коты или волки?

- О боже, ребёнок, - отвечает тётка. – Совершенно без понятия. Тем более, волков-то в наших краях уже многие годы не видели.

Вот и весь ответ на твой вопрос. Зато никто не мешает бродить тебе по всей округе, а примерно в пяти минутах ходьбы по дороге есть небольшая деревня. И как-то раз ты решаешь отправиться от коттеджа строго на запад, чтобы посмотреть, куда это тебя приведёт.

Здесь места не лишены своей красоты, но от холмов тут одно название. Поэтому ты немного удивился, когда прошагав минут двадцать, увидел прямо перед собой невысокий холм.

Подойдя поближе, видишь, что холмов на самом деле пять! Они все в точности одного размера и расположены большим кругом. А посреди этого круга стоят семь серых камней, каждый вдвое больше тебя.

Во всём месте чувствуется какая-то жуть и древность. Что бы это могло быть? Входишь в круг стоящих камней, как вдруг за спиной раздаётся какой-то шорох!

Тьфу ты, всего лишь старик-пастух.

- Извините, - говоришь ему. – Вы не могли бы рассказать об этом месте?

- Ага, малыш, - ласково говорит он с забавным акцентом, с каким тут разговаривают все старики. – Ты нашёл дорогу в Кольцо Фей, что верно, то верно.

- Фей? – не веришь своим ушам. – Вы правда верите... Я хочу сказать, у вас и правда тут есть феи?

- Так, малыш, и верю в них тоже. Иль не ставлю я молоко каждый вечер для Плутишки Робина эти пятьдесят лет с лишком?

Молоко! Неужели твоя тётка настолько странная, что верит в фей, как этот старикан?

- А, хм, это феи тут всё устроили? – показываешь на камни вокруг.

Пастух качает седой головой.

- А вот этого никто не знает. Зато одно скажу наверняка – ноги моей тут не будет в Хороводную Ночь. Это когда в полнолуние они приходят сюда поплясать. Смертным тогда тут не место. Днём, зато, играй тут, сколько хочешь, ягнёночек.

Старик разворачивается уходить.

- А как... - начинаешь ты, но пастух отвечает:

- Нету у меня сейчас времени для вопросов. хочешь больше узнать об этом месте, в деревне есть Бесси Тёрнер, хозяйка кондитерской, её и спрашивай.

Ты уже покупал конфеты у Бесси Тёрнер – это старая женщина, способная заболтать до

смерти, дать ей волю. Но она может знать что-то любопытное о холмах и камнях. С другой стороны, тебе охота спросить и свою тётю, что она думает обо всех этих феях. Она и вправду оставляет молоко для фей, или есть другое, более житейское объяснение?

- Возвращаешься домой спросить тётю насчёт молока. — (45)
- Идёшь в деревню расспросить Бесси Тёрнер об этом странном месте. — (46)

50

Деревенская библиотека – это комната возле здания почты. Там лежит примерно восемь десятков старых книг, и по счастью одна из них как раз про курганы.

Книга называется «Доисторическая археология Британских островов». В ней полно длинных слов мелким шрифтом, но зато есть изображение местных курганов со Стоящими Камнями. В книге сказано, что никакие раскопки здесь не проводились, но эти камни, вероятно, служат памятниками древним королям, которых часто хоронили в подобных курганах. Есть в книге и картинки сокровищ, выкопанных из захоронений: короны, украшения, даже шахматная доска из слоновой кости. Похоже, эти старые короли любили, чтобы их хоронили с самым лучшим имуществом.

Но здесь никто ещё не копал, есть вероятность, что в курганах полно сокровищ, только и ждущих, чтобы их нашли! Вопрос лишь в том, когда этим лучше заняться – пойти туда ночью, меньше шансов, что тебе помешают. Но это место и днём достаточно жутковатое – можно только представить, каково там будет ночью! Не то, чтобы ты поверил во все эти предостережения старого пастуха насчет фей, но...

- Решаешь выкапывать сокровища днём. — (42)
- Решаешь пойти к курганам, как стемнеет. — (22)