

Максим Бривка

Посмертие

книга-игра



Версия текста: 1

КвестБук: книги-игры и сторигеймы

<https://quest-book.ru>

Лист персонажа

Начальные значения параметров:

Ресурсы истории

Небесные монеты: ____
Меч изгнания: ____
Розовая жемчужина: ____
Клинок милосердия: ____
Осиновый кол: ____
Волшебная лампа: ____
Перстень правителя: ____
Апельсин: ____
Карманные часы: ____
Восковая свеча: ____
Гусиное перо: ____
Табакерка из бронзы: ____
Швейная игла: ____
Огниво: ____
Закупоренная бутылка: ____
Стеклянный глаз: ____
Погремушка: ____
Ступка алхимика: ____
Головка чеснока: ____
Накладные усы: ____
Ковбойская шляпа: ____
Семя души: ____
Депозитная карта на двести небесных: ____

1

Белый, нестерпимо жгущий глаза свет постепенно рассеивается...

Вы с некоторым интересом смотрите по сторонам, античные колонны, кусты с неестественно синеватой листвой...

"Куда это тебя занесло, Джон?"-думаете про себя.

Неожиданно слышите в ответ раскатистый, но практически безэмоциональный голос: "Грешник, ты мёртв. Находишься в приёмной Чистилища."

Оглядываясь по сторонам, не находите источника голоса, но при этом замечаете, что сами стоите, образно выражаясь, в чём мать родила.

"Это чья-то неуместная шутка? Хоуэл, твоих рук дело?"-восклицаете вы весьма удивлённо.

"Это не шутка. А вот твой компаньон, точнее сказать конкурент Хоуэл, и впрямь причастен к твоему пребыванию в Чистилище..."

В этот момент вы начинаете вспоминать, точнее память озаряет сознание яркими картинками... Утренний кофе, старый добрый магnum и броник, поездка в порт, жгучая боль и темнота...

Вы начинаете осознавать, что голос может вещать правду.

"Так и что же мне делать теперь, раз я уже всё равно мёртв?"

На это голос отвечает немного неожиданной репликой: "Мы мог ли бы дать тебе стандартную инструкцию, а ты бы в скором времени пополнил ряды грешных душ в аду... Но у нас есть предложение получше. Ты послужишь небесам, а взамен получишь отпущение грехов и спасение твоей бессмертной души."

Всё ещё не до конца веря в происходящее, вы сухо изрекаете: "Я слушаю."

"Тебе же и в смертной жизни приходилось охотиться, даже убивать... Теперь твоими целями станут непокорные беглые души, бесы, падшие служители небес... В общем мы будем ставить тебе задачи, ты будешь их выполнять. Прочие подробности познаешь в процессе. Ты принимаешь условие сделки?"-голос умолкает в ожидании.

Настало время сделать свой первый выбор...

- Принять условие сделки. — (26)**
- Отказаться от предложенных условий. — (31)**

2

Свалка, даже в таком месте, как Междумирье, явно находится не в центре города.

Вы вновь направляетесь в сторону городских окраин, правда, на этот раз восточных.

По пути вам встречается, на первый взгляд обычный, мальчуган.


Но присмотревшись повнимательнее, вы замечаете необычные зрачки пацана, а чуть позднее и его змеиный язык.

"Дядя, я вас приветствую! Не заблудились случаем?"

"Заблудиться-не заблудился, но может подскажешь дорогу к городской свалке?"

"За десять монет я вас проведу до самых ворот свалки."-предлагает мальчуган.

Может стоит согласиться на его предложение?



- Если в наличии 10 «Ресурсы истории/Небесные монеты»: **Заплатить пареньку десять монет.**,  «Небесные монеты» -10 — **(42)**
- Отказаться от услуг паренька.** — **(25)**

3

Вы принимаете предложение пьяного сатира, а он в свою очередь, отсыпает вам тысячу небесных и забирает меч изгнания.

После чего благополучно скрывается в своём гараже.

Заходить в гости у вас нет желания, а по сему решайте куда отправится дальше...

- Направиться к центру города.**,  «Небесные монеты» +1000 — **(29)**
- Побродить по окрестным дворикам.**,  «Небесные монеты» +1000 — **(4)**



4

Оставив сатира и его гараж позади, решаете осмотреться в близлежащих дворах.

По пути встречаете старика во фраке, не обращающего на вас никакого внимания. Замечаете на крыше пятиэтажки стаю голубей, не только же демонам и ангелам вносить разнообразие в местные ландшафты. Несколько закрытых подъездов.

И вот на углу вы видите старушку, вполне себе обычную, только с ослиными ушами, которая просит милостыню.

Пожертвуете старушке или отправитесь в сторону центра города?

- Отправиться к центру города.** — **(29)**
- Если в наличии 1 «Ресурсы истории/Небесные монеты»: **Пожертвовать одну монетку.**,  «Небесные монеты» -1 — **(40)**
- Если в наличии 5 «Ресурсы истории/Небесные монеты»: **Пожертвовать пять небесных монет.**,  «Небесные монеты» -5 — **(14)**

5

"Ты слишком долго думаешь, дитя!"

Аздариил подходит к вам почти вплотную и пронзает своим мечом насквозь!

Уже через мгновение древний клинок впитывает вашу душу без остатка, а на лезвии проявляется новая руна.

Падший архангел одержал очередную победу над небесами!

6

Архангел встаёт со своего трона: "Я не чувствую в тебе силу двух клинков! Ты явно не владеешь обоими... Как я уже и говорил, не вижу смысла тратить на тебя своё время."

Затем падший архангел произносит некую фразу на непонятном языке...

У вас темнеет в глазах.

В себя вы приходите на плече уродливого демона, который тащит вас в сторону кипящих котлов и вопящих душ.

Не смотря на все ваши усилия, вашей душе суждено прозябать на просторах ада...

7

К своему удивлению, вы не находите купленный предмет в своих карманах...

Тем временем, гигантский скорпион продолжает приближаться к вам...

И хоть вы и весьма неплохо владеете приёмами рукопашного боя, одолеть древнее божество вам не суждено...

8

По велению неведомой силы вы достаёте перстень из кармана и одеваете его на палец...

Драгоценный камень начинает неистово светиться, а сам перстень ощутимо вибрировать...

Меж тем гигантский скорпион уже совсем близко!

И вот из камня на перстне вырывается луч изумрудного цвета, пронзающий скорпиона в мгновение ока! Сама же драгоценность, слегка обжигает вам палец и оплавившись, стекает в песок тонкой струйкой.

Первое божество повержено! Выбор был верным.

А вас уже ожидает знакомый портал, ведущий к шатру кобольда.

○ **Войти в портал торговца.** — (44)

9

Вы возвращаетесь к торговцу после самого необычного этапа игры.

В этот раз лицо торговца не выражает излишних эмоций, как бы подчёркивая серьёзность предстоящего выбора.

"Путник, ты за шаг до победы. А посему позволь немного усложнить нашу игру... Теперь предметов будет не три, а пять, но по-прежнему лишь один из них будет верным. Так же у меня есть и хорошие новости: все пять предметов будут для тебя бесплатны, но при этом ты можешь купить подсказку, которая сузит твой выбор до двух предметов. Правда, искренне сомневаюсь, что подсказка тебе по карману; но как знать? Жду твоего решения."

Перед вами обновлённый прилавок...

Первой в глаза бросается детская погремушка.







Рядом с ней скромно стоит ступка алхимика.

Далее небрежно валяются накладные усы.

За ними следует типичная ковбойская шляпа.

А довершает общую картину головка чеснока.

Можете приступить к выбору предмета или купить упомянутую подсказку за 150 небесных монет.

- Выбрать погремушку.**,  «Погремушка» +1 — (53)
- Выбрать ступку алхимика.**,  «Ступка алхимика» +1 — (53)
- Выбрать накладные усы.**,  «Накладные усы» +1 — (53)
- Выбрать ковбойскую шляпу.**,  «Ковбойская шляпа» +1 — (53)
- Выбрать головку чеснока.**,  «Головка чеснока» +1 — (53)
- Если в наличии 150 «Ресурсы истории/Небесные монеты»: **Купить подсказку торговца.**,  «Небесные монеты» -150 — (33)

10

По велению неведомой силы вы откупориваете бутылку...

Из неё начинает переть неестественно белый дым, от неожиданности вы отбрасываете бутылку, и она, на удивление быстро, тонет в водах реки.

Меж тем дым не рассеивается, а преобразуется в седовласого старика; скорее всего это джинн, учитывая способ появления.

Старик хлопает вас по плечу и спокойно говорит: "Именно я являюсь четвёртым божеством. Только вот я дружелюбный и ничего с этим не поделать! А ты, хоть сие и было предназначено, меня освободил.

К тому же от прошлых испытаний ты утомился и проголодался..."

Далее старик выдёргивает волос из своей белоснежной бороды и что-то бормочет под нос...

Уже через мгновение перед вами стоит огромный стол, сервированный дивными яствами...


Джинн молвит: "Не смущайся и утоли свой голод. А как будешь сыт-получишь мой главный подарок. Мне же, уж извини, недосуг с тобой тут торчать..."

Старик вновь расплывается в облаке белого дыма, которое вскоре рассеивается полностью.

Вы же решаете последовать совету джинна, усаживаетесь за стол и приступаете к трапезе...

Утолив голод вы встаёте из-за стола, который в тот же момент исчезает. Но на его месте, среди травы, вы находите увесистый мешочек. А внутри ровно 777 небесных монет! И впрямь щедрый подарок!

А вскоре перед вами открывается очередной портал торговца, а это значит впереди ждёт финальный выбор...

○ **Пройти сквозь портал.**  «Небесные монеты» +777 — (9)

11

Собираясь с мыслями и силами, вы толком и не замечаете, как ноги сами приводят вас на соборную площадь.

И вот вы уже стоите перед прекрасным архитектурным сооружением, немного побаиваясь зайти внутрь...

Вдруг вы слышите незнакомый, но довольно приятный голос: "Заходи же, слуга небес! Я уже давно тебя ожидаю."

В своих мыслях приходите к выводу, что с вами говорит сам Аздариил, падший архангел.

Поборов страх и нерешимость, переступаете порог собора.

На остатках бывшего святого убранства расположились демоны и бесы. В центре же зала, на троне из скрюченных тел, восседает гордый архангел в белоснежных доспехах, но с вороными крыльями за спиной.

Демоны и бесы было бросаются на вас, но Аздариил останавливает их жестом: "Я прекрасно справлюсь и сам, братья! А ты готов к сражению с падшим архангелом?"

Вы решительно отвечаете: "Ради прощения своей души, я готов низвергнуть тебя, падший!"

Аздариил сотрясает стены собора громким смехом: "Сейчас и проверим. Для победы тебе необходимы два древних меча. Если ты не сумел их обрести, то я не стану тратить на тебя время!"

Если в наличии 1 «Ресурсы истории/Меч изгнания», в наличии 1 «Ресурсы истории/Клинок милосердия»: **Взять по клинку в каждую руку.** — (49)

Двух клинков у вас нет... — (6)

12

Неспешно прохаживаясь вокруг подножия статуи, замечаете горсть монет рассыпанных по пьедесталу...

Информатора всё равно ждать, решаете пересчитать монеты. Их оказывается ровно сотня, да и хозяина монет не видно поблизости.

Решаете прикарманить нежданное богатство, а после продолжаете ожидание связного.

Продолжить ждать...,  «Небесные монеты» +100 — (63)

13

Вы уже почти привыкли ко всем этим выборам и порталам...

Поэтому даже не обращаете внимание на цвет свечения очередных магических врат, просто делаете привычный шаг вперёд.


В этот раз вас занесло в рыбацкую деревеньку на берегу реки.

Типичные домики и хаты, развешенные снасти и даже сохнувший на солнце просоленный улов...

А вот людей нигде не видать.

Да и никакой опасности тоже не наблюдается.

Немного позагорав в лучах приветливого солнца, решаете просто проверить верность своего выбора...

Если в наличии 1 «Ресурсы истории/Закупоренная бутылка»: **Использовать верный предмет.**,  «Закупоренная бутылка» -1 — (10)

Осознать неверность своего выбора. — (18)


14

Вы отсыпаете ровно пять монет в кружку для подаяний старушки.

Та неспешно поднимает голову, улыбается и говорит: "Сынок, за твою щедрость дам тебе совет: храни подарки небес, как зеницу ока! А от меня тебе, в добавочку, небольшой презент."

Старушка протягивает вам розовую жемчужину.

Вы принимаете подарок, прощаетесь со старушкой и направляетесь к центральным районам.

Идти к центральным районам.,  «Розовая жемчужина» +1 — (29)

15

Вы достаёте свою депозитную карту и разламываете на глазах падшего, бросив обломки к его ногам!

Аздариил резко меняется в лице: "А ты мудрее, чем я предполагал..."

В тот же момент двуручный меч архангела распадается на части, а вы чувствуете, как слабеет заклятие падшего.

Воспользовавшись моментом слабости соперника, пронзаете его обоими клинками сразу!

Поверженный опускается на пол собора в ожидании вашего решения.

Бесы и демоны не рискуют нападать на вас и поспешно ретируются.

Пришло время решить судьбу Аздариила...

Если в наличии 1 «Ресурсы истории/Клинок милосердия»: **Применить клинок**

милосердия. — (46)


○ Если в наличии 1 «Ресурсы истории/Меч изгнания»: **Применить меч изгнания.** — (70)

16

Вы пытаетесь убедить торговца, что у вас нет небесных монет...

Он как-то разочарованно смотрит на вас и произносит: "На нет и суда нет!" После чего щёлкает пальцами...

Неизвестно кем на самом деле являлся этот малознакомый персонаж, но в его силах было, одним щелчком пальцев, прекратить существование вашей бессмертной души...

 получено достижение «»

17

Нашупав карманные часы, вы быстро достаёте их.

Стрелки на циферблате замерли, но несколькими вращениями заводного механизма, вы возвращаете циферблат к жизни!

Старик роняет трость и меняется в лице, циферблаты часов в данном зале так же приходят в движение; раздаётся гулкий бой сразу нескольких напольных часов...

Вскоре джентльмен обращается в пыль и пепел. По непонятной для вас причине, в пыль так же обращаются и ваши карманные часы.

Вторая победа одержана!

А вот и очередной портал, сквозь свечение которого вы и проходите...

○ **Пройти в портал.** — (36)

18

Вы чётко осознаёте, что предмет был выбран неверно, так вам подсказывает ваша интуиция.

Но при этом абсолютно ничего не происходит, никто не покушается на вашу бессмертную душу...

Неожиданно вы слышите голос пустынного торговца: "Выбор был неверен, но я умолчал, что в четвёртом испытании твоей душе ничего не угрожало. Ты лишь упустил шанс получить дополнительную награду. Возвращайся, я открою для тебя портал; и готовься к финальному выбору, путник. Конец игры близок."

Голос умолкает, а вам остаётся лишь шагнуть в появившийся портал.

19

На входе в бар вас встречает здоровенный вышибала.

По виду то ли огр, то ли тролль, вы не сильно разбираетесь в мифологических существах, которые ныне вполне реальны для вас.

Сперва пытаетесь молча войти в бар, но мордovorот вас не пускает.

Задаёте уместный вопрос: "Почему мне нельзя пройти?"

Верзила хрипло отвечает: "Проходит частное мероприятие, все гости уже прибыли! Да и не нужно тебе внутрь, парень."

"Мне то лучше знать, нужно мне попасть внутрь или нет."-упорствуете вы.

Вышибала молча протягивает вам некий клочок бумаги, а после прекращает обращать на вас какое-либо внимание.

Вы заглядываете в содержимое клочка, там лишь одна фраза: "твоя следующая цель на городской свалке." После прочтения вы рвёте клочок бумаги на множество более мелких фрагментов и выбрасываете.

Похоже неразговорчивый мордovorот и был вашим связным.

Есть предположение, что придётся покопаться в мусоре.

○ **Отправиться на поиски городской свалки.** — (2)

20

Увы, но нужного предмета у вас при себе не оказывается...

Спустя лишь несколько мгновений, ваша душа перестаёт существовать; а пожилой джентльмен становится молод и бодр.

21

Бросаетесь на, толи бесов, толи гоблинов с голыми кулаками.

Даже сбиваете с ног их лидера...

Но кто-то из хулиганской группы поддержки применяет огненное заклинание...

Отбивать огненные шары руками-вас явно не научили.

Бесславный конец довольно героической истории.

22


Вы подходите к зданию банка. Не смотря на суеящуюся вокруг живность, сам банк оказывается закрытым. Но встроенные в стену банкоматы прекрасно работают.


Подходите к одному из них и видите на экране рекламу: "Откройте депозит в нашем банке под выгодные проценты!"

А почему бы и нет? Сложность состоит в том, что депозит можно открыть либо на сумму в двести небесных монет, либо на сумму в тысячу небесных монет.

Если имеются деньжата-почему бы не создать депозит?

Либо всегда можно развернуться и пойти в сторону бара.

Если в наличии 200 «Ресурсы истории/Небесные монеты»: **Создать депозит на сумму двести небесных.**,  «Небесные монеты» -200 — (30)

Если в наличии 1000 «Ресурсы истории/Небесные монеты»: **Создать депозит на сумму тысяча небесных.**,  «Небесные монеты» -1000 — (67)

Плюнуть на депозитные вариации и пойти к бару. — (19)

23

Заходите внутрь постройки, и вашему удивлению нет предела...

С улицы, через окно, вы видели совершенно другую комнату!

В данный момент перед вами некая келья древнего храма с футуристическим алтарём в центре.


Тем не менее, решаете осмотреть алтарь подробнее.

Находите надпись на непонятном языке, но, к своему удивлению, понимаете её значение: "Совету следующий обрящет утерянное, либо обретёт нежданное."

После прочтения надписи, замечаете небольшую шарообразную выемку.

Возможно, в ваших карманах найдётся нечто подходящее?

В ином случае стоит направится к статуе в парке.

Если в наличии 1 «Ресурсы истории/Розовая жемчужина»: **Вставить розовую жемчужину в углубление алтаря.**,  «Розовая жемчужина» -1 — (66)

Покинуть сторожку и направиться к статуе. — (34)

24

Вы касаетесь эфесом клинка милосердия головы змия...

Тело павшего противника окутывает желтоватое свечение.

Несколько мгновений спустя, на вашу ладонь опускается небольшая жёлтая сфера. От тела огромного змия не остаётся и следа.

Вы слышите голос небес: "Ты проявил милосердие, грешник! Сфера на твоей ладони-семя души, шанс отверженной души получить прощение. Сохрани пока сферу у себя. Твоя вторая работа завершена. У нас есть для тебя ещё одно задание, последнее. Твоей целью станет падший архангел Аздариил. Зная о его мощи и способностях, мы предполагаем, что он не станет скрываться от тебя. Ты сможешь найти его в соборе на одноимённой площади. Обычно он пребывает в осквернённых стенах от рассвета до заката. Рассвет уже близок, не медли!"

Голос умолкает, а вы, убрав семя души в поясную сумку, отправляетесь на соборную площадь.

○ **Идти в сторону соборной площади.**, ✎ «Семя души» +1 — (11)

25

"Знаешь, паренёк, тут скорее всего недалеко, я и сам дойду."

Мальчуган недовольно шипит и пристально смотрит вам в глаза.

"Ты что меня загипнотизировать собираешься? На меня эти трюки не действуют, пацан."

Мальчик продолжает пристально на вас смотреть...

На самом деле парень просто отвлекал ваше внимание, пока к вам сзади подползал огромный змий...

Выйдя на позицию для атаки, здоровенная змеюка проглотила вас целиком!

Бесспорно ваша душа продолжила своё существование внутри змеиного брюха, но вот выбраться из ловушки без посторонней помощи вам не удастся!

26

Ненадолго задумавшись, вы произносите: "Я принимаю условия сделки."

После непродолжительной паузы голос молвит: "Мудрое решение. Вот наш первый дар..."

В следующее мгновение вы уже стоите вовсе не голышом, на вашем теле появляется стильный костюм белого цвета, а главное сидит безупречно!

"Продолжим. Мы отправим тебя в междумирье, где ты и будешь получать свои новые задачи. Не станем скрывать, что отправляем тебя в довольно опасное место, но особой поддержки не жди!

Однако, мы отправляем тебя не с пустыми руками.

Во-первых вручаем тебе тридцать три небесных монеты, это официальная валюта междумирья. Думаем, для начала пути более чем достаточно."

Так же вручаем тебе меч изгнания, береги его, ибо только с его помощью можно усмирять или уничтожать демонов, да и падшие души, хотя с последними возможны и иные варианты.

Теперь ты готов к началу своей службы, проследуй в кабину лифта за твоей спиной."

Вы оборачиваетесь и видите двери лифта посреди колонн и кустов.

Без лишних разговоров заходите внутрь, двери закрываются...

○ **Ехать на странном лифте.**, ✎ «Небесные монеты» +33, «Меч изгнания» +1 — (37)

27

Вы применяете меч изгнания на поверженном враге, касаясь эфесом меча маски противника.

Незнакомца охватывает красноватое свечение и он исчезает вместе со своим клинком.

Вскоре вы слышите знакомый голос: "Всё пошло не по плану, грешник! Но мы довольны твоей первой завершённой работой. Душа нарушителя отправлена в ад, а твоя собственная душа стала на шаг ближе к прощению. Следующий связной ждёт тебя в городском баре "Не Ангелы". Не медли, твоя судьба в твоих руках."

Голос умолкает, а вам остаётся наведаться в самый знаменитый бар Междумирья...

○ **Выдвинуться на поиски бара.** — (38)

28

Очередной выбор сделан и торговец открывает для вас новый портал, в этот раз светящийся лаймовым цветом.

Вы решительно проходите сквозь свечение...

В этот раз вы оказываетесь в обеденном зале некоего особняка, а быть может даже замка.

Решаете осмотреться подробнее, массивные столы и стулья, канделябры с незажжёнными свечами, картины, как людей, так и малоизвестных существей...


Рассматривая обстановку, вы покидаете обеденный зал, переходя в соседний... В данной части помещения множество часов, но стрелки недвижимы на всех циферблатах.

Из полумрака часового зала проявляется фигура пожилого джентльмена, одетого в светский костюм минувших столетий; в его правой руке трость с костяным навершием.

Улыбаясь вам в лицо, джентльмен указывает тростью в вашу сторону.

Вы чувствуете, как начинаете терять силы, а ваш неизвестный соперник начинает молодеть на глазах!

Пришло время использовать предмет, но верным ли был ваш выбор?

Если в наличии 1 «Ресурсы истории/Карманные часы»: **Использовать предмет.** 
«Карманные часы» -1 — (17)

Осознать неправильность своего выбора... — (20)

29

Путь к центральным районам города оказывается более тернист и запутан, чем ожидалось.

Сгущаются вечерние сумерки, а вместе с ними и улочки, по которым вы шествуете в своём шикарном белом костюме, начинают выглядеть всё менее дружелюбно...

Тут, прямо вам навстречу, двигается небольшая группа то ли бесов, то ли гоблинов; разве их толком разберёшь?

Один из них выступает вперёд и с ухмылкой говорит: "Видать заблудился, дядя? А ну ка выворачивай карманы!"

Решать нужно быстро!

Вступить в открытый конфликт. — (41)

Попытаться убежать от бесов. — (71)

30

В несколько кликов по дисплею банкомата и после внесения нужной суммы в монетоприёмник, вы создаёте депозит на двести небесных монет, под двадцать пять процентов вековых. Более того, банкомат распечатывает вам карточку, как физическое подтверждение открытого депозита.

Убираете карту в карман и направляетесь к бару.

направить уверенные шаги в сторону бара.,  «Депозитная карта на двести небесных» +1 — (19)

31

"Пожалуй, я всё же откажусь... Вряд ли в аду что-то сможет меня удивить или испугать."

После непродолжительной паузы голос молвит: "Вольному воля. Да будет так!"

У вас вновь темнеет в глазах, а когда зрение возвращается, вы понимаете что огромный демон несёт вас на плече в сторону кипящих котлов и вопящих душ...

Каждый выбор имеет свои последствия, свой вы уже сделали...

32

Как ни странно, поиски самого парка не занимают у вас много времени. Присев на скамейку, вы начинаете вглядываться в просторы уже ночного парка.

Вроде бы вам удаётся разглядеть очертания некоего монумента в другом конце парка, но ведь не факт, что это нужная вам статуя.

С другой стороны, в нескольких метрах от вас светятся окошки небольшой постройки, возможно сторожки.

Решив не искать дополнительные варианты в ночном полумраке, вы принимаете решение...

Топать к силуэту монумента. — (34)

Пройтись до сторожки. — (54)



33

Подсказка торговца оказывается вам вполне по карману.

После получения платы, кобольд хлопает в ладоши и на прилавке остаются лишь накладные усы и головка чеснока.

Теперь шансы пятьдесят на пятьдесят.

Пора сделать свой решающий выбор...

- Выбрать накладные усы.**,  «Накладные усы» +1 — (53)
- Выбрать головку чеснока.**,  «Головка чеснока» +1 — (53)

34

Наконец вы добираетесь до постамента. Вблизи изваяние вполне тянет на статую некого императора.

Вот только связного пока нигде не видно.

Можно просто подождать, а можно обойти статую кругом, ради интереса.

- Ждать появления информатора.** — (63)
- Обойти статую кругом.** — (12)

35

Взяв меч обеими руками, продвигаетесь к участку, где было замечено движение...

Неожиданно неизвестный удар сбивает вас с ног, при этом меч удаётся удержать в одной из рук.

В следующее мгновение вы с трудом успеваете среагировать на молниеносную атаку огромной змеи! Ваш клинок спасает вас от направленного укуса и царапает змеиную голову.

Видимость довольно ограничена, ибо на фонари на территории свалки явно поскупились!

Полагаясь на мастерство и интуицию, вы сперва отрубаете хвост зверюги, вероятно именно им вы и были сбиты с ног в начале сражения.

Змий становится более громким и неаккуратным в своих движениях, но умудряется отбросить вас к воротам свалки!

Битва продолжается ожесточённо, но всё же вам удаётся рассечь вражину почти напополам!

Истекающее кровью и желчью тело хищника лежит перед вами...

Неведомая сила вновь побуждает вас применить клинок в позиции артефакта. А это означает, что огромный змий и был вашей второй целью...

- Если в наличии 1 «Ресурсы истории/Меч изгнания»: **Применить меч изгнания.** — (47)
- Если в наличии 1 «Ресурсы истории/Клинок милосердия»: **Применить клинок**

36

Торговец встречает вас с улыбкой, при этом, не проронив ни слова, рукой указывает на свой прилавок.

На этот раз ваше внимание привлекает надпись "бесплатно" под тремя новыми товарами!

"С чего такая щедрость?"-задаёте прямой вопрос кобольду.

"Ты удивишься, путник, но далеко не все доживали до данного этапа игры. Считай это проявлением моего личного уважения к тебе."

Решив не донимать торговца иными вопросами, можете сделать свой выбор.




Предметов по-прежнему три, но в этот раз они бесплатны для вас; при этом выбрать всё же нужно только один.

Первым лежит гусиное перо, с испачканным чернилами кончиком.

Рядом лежит бронзовая табакерка.

А завершает ряд предметов обычная швейная иголка.

Выбор за вами...

- Выбрать гусиное перо.**,  «Гусиное перо» +1 — (59)
- Выбрать бронзовую табакерку.**,  «Табакерка из бронзы» +1 — (59)
- Выбрать швейную иглу.**,  «Швейная игла» +1 — (59)

37

Находясь в лифте, вы не можете понять едет ли он вверх или вниз, да двигается ли вообще.

Ваше ожидание не становится продолжительным, двери лифта услужливо открываются...

Снаружи перед вами предстаёт типичный современный город, многоэтажки и покосившиеся частные дома, некое подобие стадиона... В привычную картину не вписываются только пролетающие в небесах существа: ангелы, демоны и неизвестные вам создания.

Обернувшись, лифта за спиной вы не обнаруживаете. Вместо него стоит обычный биотуалет.

По сути вы сейчас находитесь на окраине города и прямых инструкций дальнейших действий у вас пока не имеется.

Пройдёте в сторону старых гаражей?

Или направитесь в сторону центра города?

- Отправиться к гаражам.** — (48)
- Направится к центру города.** — (29)

38

Чем ближе центр города, тем многолюднее вокруг, если можно так выразиться; блуждающие духи, отвергнутые души, демоны, ангелы и прочая нечисть...

Все суется, спешат и не обращают на вас никакого внимания. Типичные каменные джунгли.

Вот вы уже и заметили вывеску бара вдалеке, но тут ваше внимание привлекает здание банка исполненное в готическом архитектурном стиле.

Может заглянуть в банк ради интереса? Или всё же стоит топтать уверенными шагами в сторону бара?

- Подойти к зданию банка. — (22)
- Идти к бару "Не Ангелы". — (19)

39

Ловким движением выхватываете из-за спины меч и обезглавливаете навязчивого лидера шайки!

Тем временем, кто-то из его сподручных произносит заклинание, и в вашу сторону устремляется молния!

Ваш клинок как-будто притягивает электрический разряд и от заклинания врага остаётся лишь воспоминание!

Ещё пару бесов удаётся пощекотать мечом, остальные же с визгом разбегаются по соседним подворотням!

Спустя несколько мгновений, вы слышите знакомый голос: "Видим, ты осваиваешься... Храбрость часто граничит с глупостью... но сейчас не об этом.

Наш информатор ожидает тебя в центральном парке, у статуи Императора. Думаем, не заблудишься. А теперь не медли, твоё первое задание начато..."

Голос смолкает, а вы, немного побурчав себе под нос, отправляетесь на поиски парка и статуи...

- Отправиться на поиски центрального парка. — (32)

40

Аккуратным движением кладёте в кружку старушки одну монетку.

Та поднимает голову, улыбается и благодарит вас.

Вы же решаете отправиться в сторону центра города.

- Продолжить путешествие. — (29)

41

Вы не робкого десятка, а посему решаете дать отпор мелким хулиганам.

Но что вы им противопоставите?

Начать кулачный бой. — (21)

Если в наличии 1 «Ресурсы истории/Меч изгнания»: **Воспользоваться мечом изгнания.** — (39)

42

Вы принимаете предложение парня и отсыпаете ему ровно десять небесных.

Мальчуган тоже сдерживает своё обещание и провожает вас до самых ворот свалки, после чего поспешно убегает в сторону трущоб неподалёку.

На ваше счастье ворота не заперты и вы легко проникаете на территорию.

Но где же вам искать вашу цель, о которой, к слову, нет никакой дополнительной информации? И хотя небо начинает проясняться в предрассветной дымке, на свалке царит густой мрак...

Просто углубляетесь, продвигаясь по территории свалки.

Вскоре у остовов разобранных автомобилей замечаете какое-то движение...

Если в наличии 1 «Ресурсы истории/Меч изгнания»: **Взять в руки меч изгнания и идти дальше.** — (35)

Если в наличии 1 «Ресурсы истории/Клинок милосердия»: **Взять в руки клинок милосердия и идти дальше.** — (35)

43

Вы предоставляете небесному голосу три семени души, три трофейных сферы.


Глас молвит: "Заблудшая душа, ты постигла суть милосердия. К тому же эти три души смогут послужить нам в будущем и заслужить своё прощение. Тебя же мы поздравляем, своё прощение ты уже заслужил!

Иди этой живописной тропинкой к райским кущам, где ты и встретишь свою вечность!"

Глас умолкает, а вы следуете указанной тропинкой до райских врат, через которые вас безоговорочно пропускают.

Впереди ждёт целая вечность умиротворения и наслаждений!

История полностью завершена.

 получено достижение «Истинная концовка»

44

Через несколько мгновений вы уже вновь стоите у шатра торговца.

"Поздравляю, путник! Первая победа за тобой. Приступим к следующему выбору..."

Вы сосредотачиваете внимание на прилавке шатра, понимая, что ассортимент обновился...

Первым в глаза бросается обыкновенный апельсин, за который кобольд просит всего одну монету.

Рядом лежит, не менее обычная, восковая свеча. Так же стоимостью в одну небесную монетку.

Завершают линейку лотов карманные часы. Вот за них торговец просит уже пять небесных.

Пришло время выбирать свой предмет.

Если в наличии 1 «Ресурсы истории/Небесные монеты»: **Купить апельсин.**, ✎ «Небесные монеты» -1, «Апельсин» +1 — (28)

Если в наличии 1 «Ресурсы истории/Небесные монеты»: **Купить свечу.**, ✎ «Небесные монеты» -1, «Восковая свеча» +1 — (28)

Если в наличии 5 «Ресурсы истории/Небесные монеты»: **Купить карманные часы.**, ✎ «Небесные монеты» -5, «Карманные часы» +1 — (28)

Всё таки попытаться убедить торговца в отсутствии монет. — (16)

45

На прилавке лежат ровно три товара...

Бегло осматриваете их, пытаясь понять, что же вам может действительно пригодиться?

А выбирать вам придётся из следующего ассортимента...

Осиновый кол, тут и добавить нечего; торговец просит за него две небесные монеты.

"Волшебная лампа" из восточных сказок, но вы то сейчас не в сказке, более того от выбора зависит существование вашей души. За лампу кобольт просит десять небесных монет.

И третий предмет-массивный перстень некого правителя, украшенный драгоценным камнем. Как ни странно, за перстень труженик пустыни просит всего три небесных монеты.

Пришло время делать свой первый выбор.

А быть может у вас и вовсе нет небесных блестяшек или попробуете убедить в этом торговца?

Если в наличии 2 «Ресурсы истории/Небесные монеты»: **Купить осиновый кол.**, ✎ «Небесные монеты» -2, «Осиновый кол» +1 — (68)

Если в наличии 10 «Ресурсы истории/Небесные монеты»: **Купить волшебную лампу.**, ✎ «Небесные монеты» -10, «Волшебная лампа» +1 — (68)

Если в наличии 3 «Ресурсы истории/Небесные монеты»: **Купить перстень правителя.**, ✎ «Небесные монеты» -3, «Перстень правителя» +1 — (68)

Сказать торговцу, что монет нет. — (16)

46

Вы касаетесь эфесом клинка милосердия склонённой головы архангела.

Тёплое желтоватое свечение окутывает тело падшего. Вскоре на вашу ладонь ложится небольшая сфера.

Вы слышите голос небес: "Твоя миссия выполнена, грешник. Сорани семя души пока у себя, мы имеем в виду сферу на твоей ладони. Мы довольны проделанной тобой работой. Осталось уладить пару формальностей. Мы ожидаем тебя в Чистилище."

Голос умолкает, а входные двери собора превращаются в двери знакомого лифта.

Вы заходите внутрь, впереди важный разговор в Чистилище...

○ **Отправится в Чистилище.**, ✎ «Семя души» +1 — (64)

47

Вы касаетесь эфесом меча изгнания головы змия.

Рассечённое тело окутывает красноватым свечением, а вы вновь слышите голос небес: "Твоя вторая работа выполнена, грешник! Душа падшего заняла своё законное место в аду. У нас же для тебя осталась всего одна работа, больше никаких информаторов и связных! Твоя цель, никто иной, как падший архангел Аздариил. Зная его силу и способности, мы предполагаем, что он не станет от тебя прятаться. С рассвета и до ночи он проводит время со своими новыми братьями в городском соборе. Туда тебе и стоит направиться. Не медли!"

Голос смолкает, а вы направляетесь к соборной площади.

○ **Идти к соборной площади.** — (11)

48

Решаете отправиться в сторону гаражного комплекса неподалёку.

У самих гаражей довольно пустынно. При этом ворота одного из строений слегка приоткрыты...

Через несколько мгновений из ворот вываливается, явно нетрезвый, сатир. Поднявшись с земли и отряхнув густой мех на своих ногах, он обращается к вам: "Здорово, паренёк! Как погляжу ты неместный... А вот меч у тебя козырный, как посмотрю!"

Сатир протягивает руку в сторону меча изгнания, висящего у вас за спиной на специальном кожаном ремне.

Вы ловким движением отводите руку сатира в сторону.

Тот недовольно заявляет: "Ишь, какая недотрога! А давай я у тебя куплю этот меч?"

Вы сухо отвечаете: "Не продаётся!"


Сатир неожиданно скрывается в гараже, но уже через несколько секунд выволакивает мешок средних размеров.

Приоткрывает его и говорит: "Смотри, я не пустослов и деньги у меня есть!" Приоткрывает мешок и вы видите, что в нём немало, уже знакомых вам, небесных монет.

"За клинок я готов дать тебе тысячу небесных! По рукам?"

А сатир похоже не шутит. Вы, само собой, не знаете расценок Междумирья, но если даже на небесах вам дали всего тридцать три монеты, то за тысячу вы, возможно, прикупите клинок и получше...

Решение за вами продавать меч или нет.

Если в наличии 1 «Ресурсы истории/Меч изгнания»: **Продать меч сатиру**,  «Меч изгнания» -1 — (3)

Отказаться продавать клинок. — (4)

49

К удивлению архангела, вы достаёте из-за спины оба клинка!

Взяв орудия в руки, делаете шаг в сторону Аздариила.

Падший поднимается со своего трона и берёт в руки двуручный меч, украшенный неизвестными вам рунами.

Бесы и демоны образуют живой круг арены и радостно улюлюкают, поддерживая своего господина...

Вы атакуете первым, но противник уворачивается, не скрывая презрения к вам в своём взгляде.

Далее следуют ещё три ваших атаки, которые падший блокирует.

А через секунду взмах огромного двуручника едва не лишает вас головы.

Вы постепенно начинаете входить в боевой раж, одна из ваших успешных атак сбивает наплечник доспехов архангела.

Падший приходит в настоящее бешенство и сковывает ваше тело могучим заклинанием...

Пытаться совладать с заклинанием. — (50)

50

Вы всеми силами пытаетесь освободиться от заклятия, но ничего не выходит!

Аздариил приближается к вам: "Я дам тебе шанс, грешник! Отрекись от сребролюбия, не касаясь богатств мира сего! Даю тебе минуту!"

Вы чувствуете, как заклятие немного ослабевает. Теперь вы можете полазить по вашим карманам и сумке.

Но что же необходимо сделать для спасения души?

Если в наличии 33 «Ресурсы истории/Небесные монеты»: **Бросить горсть монет к ногам архангела.**, ✎ «Небесные монеты» -33 — (69)

Если в наличии 1 «Ресурсы истории/Депозитная карта на двести небесных»: **Преломить депозитную карту на глазах падшего.**, ✎ «Депозитная карта на двести небесных» -1 — (15)

Продолжить раздумья... — (5)

51

В этот раз нужного предмета у вас не оказалось...

Вы даже несколько раз успеваете съездить Кащею по челюсти, но затем разъярённый колдун просто поглощает вашу душу.

После чего, вновь обернувшись коршуном, улетает в неведомые дали...

52

Вы применяете клинок милосердия на поверженном противнике, касаясь эфесом меча маски мечника в плаще.

Тёплое желтоватое свечение окутывает поверженного, вам даже кажется, что он уменьшается в размерах.

Чуть позднее от свечения отделяется небольшая оранжевая сфера и опускается на вашу ладонь...

Звучит знакомый голос: "Ты проявил милосердие, грешник. Семя души, та самая сфера, что сейчас на твоей ладони, это душа падшего, которой ты даровал шанс. Оставь пока семя у себя. Мы довольны твоей первой завершённой работой! Но время не ждёт! Очередной связной ждёт тебя в городском баре "Не Ангелы". Не медли!"

Голос умолкает, вы прячете сферу в поясную сумку и отправляетесь на поиски бара.

Отправится на поиски бара., ✎ «Семя души» +1 — (38)

53

Финал игры совсем близок, решающий выбор сделан и вы пересекаете грань очередного портала...

В этот раз вы оказываетесь у неких каменных изваяний на вершине горы.


Тишина, царящая кругом, подозрительно звенит в ваших ушах...

Сквозь одно из изваяний выплывает призрак, не замечая вас, он слегка завывает и явно что-то ищет...

Возможно, вы ожидали чего-то большего от пятого божества, но отчётливо понимаете, если ваш выбор был неверным-это конец игры...

Призрак всё же замечает вас и медленно приближается. Вскоре вы слышите его заутробный голос: "Ты нашёл? Моя пропажа... Она у тебя?"

Пришло время проверить свой выбор...

Если в наличии 1 «Ресурсы истории/Накладные усы»: **Применить нужный предмет.**,  «Накладные усы» -1 — **(65)**

Осознать неверность своего выбора. — **(58)**

54

Идёте на свет окон.

Довольно скоро достигаете самой постройки.

По внешнему виду это точно либо сторожка, либо просто бытовка.

Заглядываете в окно, комната внутри неплохо освещена, при этом вокруг ни души.

Решаете осмотреть дверь сторожки, она оказывается не заперта.

Решение вновь за вами...

Войти в сторожку. — **(23)**

Не рисковать и идти к силуэту постамента. — **(34)**

55

Подходите ближе к шатру торговца, он первым заговаривает с вами.

"Приветствую, путник! Какими судьбами? Хотя, мне и так известна цель твоего пребывания здесь... Подробности тебе знать ни к чему, но для тебя лично это маленькое приключение станет интересной и опасной игрой с, уж поверь мне на слово, желанной наградой.

Предвижу вопрос в твоих глазах... Отвечу так, игра уже начата и отказаться от участия в ней ты не в силах! Тебе лишь стоит выслушать правила и начать путь к своей награде."

Вы немного растеряны от слов кобольда, но выдавливаете из себя короткую фразу: "Раз выбора всё равно нет, расскажи мне о правилах."

Торговец довольно потирает руки: "Наша игра похожа на необычную охоту, в которой многое зависит от интуиции и удачи, а не от твоих физических навыков.

Тебе предстоит сразить пять древних божеств. Перед схваткой с каждым из них, я предложу тебе для покупки три предмета, сугубо на твой выбор. Лишь один из трёх предметов поможет тебе сразить божество, в то время, как два других будут абсолютно бесполезны и принесут тебе гибель. Не так уж и сложно?

После победы над всеми пятью божествами-ты получишь свою награду и вернёшься к выполнению заданий небес.

Надеюсь всё усвоил? Тогда предлагаю сделать первый выбор..."

Торговец скидывает бархатное полотно с прилавка своего шатра...

Осмотреть товары первого предложения торговца. — (45)

56

Вспомнив всё те же славянские сказки, вы достаёте иглу и ломаете её, для пущей уверенности в трёх местах!

Кащей изумлённо замирает на месте, а после, уже истощённым скелетом падает на траву.

Дальнейшая судьба злодея вас не интересует, вы решительно ступаете в открывшийся портал...

Вернуться к кобальду. — (57)

57

Торговец вновь встречает вас, как вам кажется, с искренней улыбкой: "Ты приятно удивляешь меня, путник! Больше половины игры пройдено! Можешь приступить к своему следующему выбору."


Расценки на новую тройку предметов таковы...


Огниво, в общем ничем не примечательное, три небесных монеты.


Закупоренная бутылка из зеленоватого стекла за две небесных монеты.

Довольно отвратительный стеклянный глаз за восемь монет.

А может монеты закончились и стоит попробовать убедить в этом торговца?

Если в наличии 3 «Ресурсы истории/Небесные монеты»: **Купить огниво.**,  «Небесные монеты» -3, «Огниво» +1 — **(13)**

Если в наличии 2 «Ресурсы истории/Небесные монеты»: **Купить закупоренную бутылку.**,  «Небесные монеты» -2, «Закупоренная бутылка» +1 — **(13)**

Если в наличии 8 «Ресурсы истории/Небесные монеты»: **Купить стеклянный глаз.**,  «Небесные монеты» -8, «Стеклянный глаз» +1 — **(13)**

Убедить торговца в отсутствии монет. — **(16)**

58

Призрак завывает: "У тебя нет... Моя пропажа! Ты не нужен!"

Затем дух умолкает, но вы начинаете таять на глазах...

Посланник потустороннего мира поглощает вашу душу без остатка, после чего растворяется среди каменных изваяний.

59

Пришло время отправиться на встречу с третьим божеством...

В этот раз торговец сотворил портал с бирюзовым свечением.

Пройдя через портал, вы оказываетесь на полянке возле большого озера. Вид вокруг умиротворяющий, зелёная травка, стройные берёзки, по глади озера плывёт одинокий лебедь...

Но в небесах возникает темнокрылая птица, по мере приближения становится понятно, что это огромный коршун!


И метит крылатый злодей явно в лебедя...

Решаете спасти прекрасную птицу, спугнув её громкими криками.

Лебедь, будто вняв вашим намерениям, поспешно уплывает. Меж тем огромный коршун бьётся оземь и обращается в Кощей! Да в того самого, почти бессмертного, дядьку из славянских сказок и былин.

Недовольный сорванной охотой и злобно улыбаясь, Кощей направляется в вашу сторону...

Продуктивного разговора явно не получится, а по сему пришло время проверить свой очередной выбор!

Если в наличии 1 «Ресурсы истории/Швейная игла»: **Использовать нужный предмет.**,  «Швейная игла» -1 — (56)

Осознать неверность своего выбора. — (51)

60

К вашему огромному сожалению, вы не находите в своих вещах нужных трёх доказательств.

голос небес молвит: "Ты разочаровываешь нас, падшая душа. Впрочем ты верно нам послужил и мы сможем найти тебе применение в будущем. А пока ты отдохнёшь в хранилище этого Чистилища."

Глас умолкает, а вас обволакивает тёплый жёлтый свет...

В скором времени ваша душа оказывается внутри небольшой сферы, которая занимает своё место на полках местного хранилища.

Вашей душе ничего не угрожает, но так ведь и прощение не получено.

Остаётся ждать нового призыва небесного голоса...

Но это будет уже совсем другая история.

61

Выхватив собственный клинок из-за спины, вступаете в схватку.

Противник явно опытен и силен, многие ваши выпады он успешно блокирует и даже пару раз сбивает вас с ног дополнительными приёмами...

Однако, даже мастера совершают ошибки. Хватает одной успешной контратаки, дабы сразить противника!

Поверженный стоит на коленях, в ожидании вашего решения.

Ваш клинок не только холодное оружие, но и мощный артефакт.

неведомая сила подсказывает, как именно применить ваше оружие альтернативным способом...

○ Если в наличии 1 «Ресурсы истории/Меч изгнания»: **Применить меч изгнания.** — (27)

○ Если в наличии 1 «Ресурсы истории/Клинок милосердия»: **Применить клинок милосердия.** — (52)

62

Противостоять довольно опытному мечнику врукопашную-явно плохая идея... Да и клинок у соперника явно необычный, правда, вы так и не узнаете, что ваша душа была повержена и поглощена знаменитым мечом "поглотитель душ".

63

Не проходит и часа, как информатор всё таки появляется.

Более того, связной-это настоящий вампир...

Хотя, чему это вы удивляетесь? Вы сами мертвы и находитесь в Междумирье, тут и не таких персонажей можно встретить.

Вампир обращается к вам: "Ты Слээр? Посланник небес?"

Вы лишь утвердительно киваете головой.

"У меня есть инфа для..."-фраза вампира обрывается, а сам он обращается в пепел, пронзённый архаичным снарядом коломёта.

Вы видите приближающуюся фигуру в тёмном плаще, вскоре уже можно разглядеть и зловещую маску скрывающую лицо.

"Эй, засланец небес! Не имею ничего против тебя лично, но ты послан за мной. А я не люблю играть в прятки или догонялки! Скрестим же клинки и пусть судьба решит, кто прав!"

Незнакомец в плаще ловко выхватывает свой меч.

Каковы будут ваши действия?

○ Если в наличии 1 «Ресурсы истории/Меч изгнания»: **Выхватить клинок изгнания.** — (61)

Если в наличии 1 «Ресурсы истории/Клинок милосердия»: **Выхватить клинок милосердия.** — (61)

Нет клинка? **Пробуйте рукопашный бой.** — (62)


64

Лифт, без лишних задержек, доставляет вас на просторы Чистилища.

Вы уже практически предвкушаете спасение своей бессмертной души.

От приятных мыслей вас отвлекает голос небес: "Ты снова в Чистилище, заблудшая душа. Мы хотим понять, перед тем как даровать прощение, понял ли ты истинную суть наших испытаний, которые мы предложили твоей душе под видом работы?"

Если ты понял суть верно, то предоставишь нам три доказательства... Они ведь у тебя имеются? для получения прощения необходимы все три доказательства!"

Если в наличии 3 «Ресурсы истории/Семя души»: **Предоставить гласу небес три семени души.**,  «Семя души» -3 — (43)

Не найти в своих вещах трёх доказательств. — (60)

65

Ни на что не рассчитывая, вы протягиваете призраку накладные усы.

В тот же момент сами усы становятся полупрозрачными и срастаются с подобием лица духа.

Призрак, насколько это возможно, довольно улыбается и скрывается в одной из каменных статуй.

Новый портал не заставляет себя долго ждать...

И вот вы вновь стоите у, уже хорошо знакомого, шатра.


Торговец улыбается вам и говорит: "Игра окончена. Ты достойно прошёл все мои испытания. Принимай награду, путник!"


После произнесённых слов на прилавке появляется клинок фигурной ковки. Красоту лезвия и рукояти сложно описать словами, так же вам показалось, что от меча исходит некое душевное тепло.

Кобольд продолжил: "Клинок милосердия теперь твой. Да и пора уже тебе вернуться к заданию небес, путник. Желаю удачи!"

Торговец открывает очередной портал, вы, прихватив свою награду, вновь оказываетесь в ночном парке Междумирья.

Пора бы уже и к статуе наведаться...

 получено достижение «Игры бессмертных»

Идти в сторону статуи.,  «Клинок милосердия» +1 — (34)

66

Вы вставляете розовую жемчужину в выемку алтаря.

Раздаётся приятный слуху щелчок.

Алтарь медленно и беззвучно начинает уходить под пол кельи.

Однако, заместо дыры в полу, образуется голубоватое свечение, которое затягивает вас внутрь себя...

Кажется будто прошло пару мгновений, а вы уже стоите посреди пустыни, в нескольких шагах от вас торговый шатёр и, очевидно, владелец шатра кобольд-торговец.

Незнакомец выглядит довольно дружелюбно и вы решаете подойти к нему...

Подойти к торговцу пустыни. — (55)

67

Вы уже выбрали на дисплее вариант создать депозит на сумму в тысячу небесных монет, уже собирались внести нужную сумму...

Как вас вдруг останавливает краснокожий демон в тёмных очках и молодёжном прикиде: "Я могу тебе подсказать гораздо более выгодный для тебя способ расстаться с тысячей монет. Ты же горбатишься на небеса, да небось даже без постоянного оклада? Можешь не отвечать, по глазам вижу. Предлагаю тебе сменить сторону и вступить в "Отряд Вольных Душ". Мы работаем сами на себя и никому не подчиняемся. Мы подошли к главному, вступительный взнос в нашу организацию составляет ровно тысячу небесных! Ты в деле?"

В вас просыпается гордыня и нежелание подчиняться, которые были присущи вам в смертной жизни. Вы принимаете предложение.

Как ни странно, демон вас не обманул. Уже через час вы официально вступаете в ряды "ОВД" на загородной штаб квартире организации.

Проходите успешно обряд посвящения, получаете обмундирование...

Теперь вы официально вольный наёмник.

Небеса, бесспорно, будут вас искать, но вас данный факт мало волнует.

У вас начинается новая посмертная жизнь, но это уже совсем другая история!

68

Как бы то ни было, первый выбор сделан.

Пора отправляться на встречу с первым божеством.

Торговец услужливо сотворяет для вас портал...

Пройдя сквозь красноватое свечение, вы оказываетесь посреди той же пустыни, вокруг лишь молчаливые барханы...

Постепенно ветер начинает усиливаться, а среди взбудораженного порывами ветра песка, начинает вырисовываться фигура гигантского скорпиона!

Вы решаете, что не стоит медлить, но верный ли вы сделали выбор...

Очень скоро вы об этом узнаете.

Если в наличии 1 «Ресурсы истории/Перстень правителя»: **Достать выбранный предмет.**, ✎ «Перстень правителя» -1 — (8)

Если выбор предмета был неверный. — (7)

69

"Ты грешен и неразумен, дитя. Свой шанс ты упустил!"

Архангел вновь усиливает своё заклятие на вас, после чего покидает стены собора, оставляя вас на растерзание своих многоликих собратьев...

Двери собора захлопываются за уходящим падшим, а дальнейшая судьба вашей души неизвестна!

70

Вы касаетесь эфесом меча изгнания склонённой головы архангела.

Его тело окутывает красноватое свечение и вы вновь слышите голос небес: "Ты одержал победу, грешник! Твоя работа завершена. Осталось уладить некоторые формальности. Встретимся в Чистилище!"

Голос умолкает, а вместо дверей собора, вы видите двери уже позабытого, но всё же знакомого лифта.

Заходите внутрь, вас ждут важные дела в Чистилище.

Добраться до Чистилища. — (64)

Решив не тратить силы на всякую мелкую шушеру, отталкиваете от себя лидера бесов и скрываетесь в ближайшей подворотне.

К вашему удивлению, мелкие хулиганы даже не пытаются вас преследовать.

И тут вы слышите уже знакомый голос: "Осваиваешься потихоньку? Не нам судить о твоих поступках.

Но к делу... Наш информатор ждёт тебя у статуи императора в центральном парке. Он сам тебя узнает. Не медли, твоё первое задание началось!"

Голос смолкает, а вы в окружении вечерней прохлады, направляетесь на поиски парка и статуи...

○ **Искать центральный парк города.** — (32)