

Анна Бутковская

Меч и корона

книга-игра



Версия текста: 1

КвестБук: книги-игры и сторигеймы

<https://quest-book.ru>

Лист персонажа

Начальные значения параметров:

Подарок Астериуса

Ватрушка

Подарок Умбрахила

Волшебный гриб

Не-подарок Умбрахила

Ничего

1

О нет, принцессу Иррилию украли! Только ты можешь спасти её... Поторапливайся!

Стоп, а ты вообще кто такой? Выбери своего персонажа!

- Веридиан — верный слуга Иррилии — (76)**
- Азура — верная служанка Иррилии — (33)**

2

— Да неужели?! — вскрикивает Астериус. — Я знал её совсем малюткой. Конечно, я помогу тебе. Думаю, её похитил Грозный Клинок — известный разбойник в нашей стране. Но ты не бойся: я вижу, как много в тебе силы, ума и отваги. Теперь я навеки твой союзник и друг.

Ты уже хочешь уйти, как вдруг волшебник говорит: «Возьми эту волшебную ватрушку да иди на пристань, не прогадаешь!»

Он дает тебе ватрушку и подмигивает.

- Покинуть хижину и отправиться к морю, ✎ ✓«Ватрушка» — (68)**

3

Тогда приготовься... Ну что?

- Пора в путь! — (48)**

4

Кажется, что всё как обычно: на площади приятно дует ветерок, лучезоры стирают ноги в кровь бесконечными танцами.

На террасу дворца, из которого наверняка открывается великолепный вид на площадь, выходит король Черносерд и внимательным взором охватывает всех лучезоров. Только он направляет свой скипетр на одного из них, уставшего и присевшего отдохнуть, как ты выбегаешь из укрытия и ведешь за собой лучезоров.

- Пусть лучезоры танцуют как в последний раз! — (23)**

5

Ты на острове Отражений. Ты думала, что он будет побольше.

Ты ходишь по острову в поисках зеркала...

Внезапно ты понимаешь, что весь остров усеян осколками большого зеркала.

Ты поднимаешь один из осколков, подносишь его к лицу и смотришь на своё отражение. И тут осколок начинает тебя куда-то затягивать...

??? — (67)

6

Ты на острове Отражений. Ты думал, что он будет побольше.

Ты ходишь по острову в поисках зеркала...

Внезапно ты понимаешь, что весь остров усеян осколками большого зеркала.

Ты поднимаешь один из осколков, подносишь его к лицу и смотришь на своё отражение. И тут осколок начинает тебя куда-то затягивать...

??? — (8)

7

— Меня зовут Астериусефильдустинагор... Впрочем, у всех почему-то проблемы с моим полным именем, так что можешь называть меня Астериусом.

Рассказать Астериусу о своей беде — (2)

8


Ты лежишь на мокрой траве и совсем не хочешь вставать. Что это за место? Где ты? Кто ты? Мысли сами собой отпадают, остаётся только умиротворение... Подождите-ка! Принцесса! Нужно спасти принцессу! Ты встаёшь.

Оглянуться — (39)

9

Кажется, ты не помогла Умбрахилу... Неужели это было так сложно? Что же будет теперь? Кораблей поблизости нет. А вдруг уже слишком поздно?

Ты не в силах справиться с гнетущими мыслями. Ты сдаёшься...

 получено достижение «Сдаешься?!»

Сдаться — (38)

10

У тебя было мало времени. Днями ты изучал этот мир и составлял план действий. Ночами вы вместе с человечками, которые, как оказалось, называли себя лучезорами, готовились к решающему сражению. Сам ты полюбил этих милых лучезориков, просто желавших быть свободными.

И вот наступил тот самый день... — (4)

11

Ты незаметно крадешься к Эрику.

— Судя по всему, ты сражаться не желаешь... — шепчешь ты ему, наблюдая, как Светлосерд одерживает победу над своим братом. — Ну, уже и не надо! Кажется, всё будет хорошо!

— Он угрожал мне... Угрожал, что превратит в статую, я даже не знал, что статуи возможно разрушить... Заставил похитить принцессу... — он чуть ли не плакал.

— Не волнуйся, мы видели, что ты втихаря помогал нам разрушать статуи. Мы со Светлосердом успели оценить твою настоящую доброту. Так что пойдём обратно, к твоей сестре!

Отправиться домой — (25)

12

Кажется, ты набрел на пещеру. Снаружи она выглядит даже мило.

Тыходишь внутрь. Темнота... Но тебе не страшно. Ой, это кто?!

Оглядеться — (28)

13

Шляпка гриба разрастается, обволакивая всё твоё тело... Подожди! Да ты же в прочном пузыре! Ты прыгаешь в воду, и пузырь на полной скорости несёт тебя к острову!

Отправиться на остров Отражений — (5)

14

Тебя всё больше и больше пугают эти странные человечки. С первого взгляда могло показаться, что они неуютимы: танцуют без усталости, выстукивая ритм каблучками. Но когда ты начинаешь смотреть на них пристальнее, понимаешь, что что-то не так. Вот человечек споткнулся, упал, в испуге повертел головой и встал как ни в чем не бывало. А вот одна задыхается, другая ей в лицо машет, помочь хочет, а вид делает, будто это какое-нибудь новое движение в замысловатом танце...

Подойти к человечкам — (27)

15

Ты отходишь в сторону. Всё бесполезно...

Секундочку... Ты замечаешь странный корабль. Что это там у него? Крылья?!

У тебя появляются новые силы. Ты смело запрыгиваешь на корабль, и он летит к самому острову.

Отправиться на остров Отражений — (6)

16

Бобры больно кусаются, но в конце концов ты одолеваешь их своим мечом.

— А на тебя можно положиться! — довольно усмехается Умбрахил. — Даю тебе волшебный гриб. Впредь можешь на меня рассчитывать!

Покинуть хижину и отправиться к морю, ✎ ✓«Волшебный гриб» — (68)

17

— Да неужели?! — вскрикивает Астериус. — Я знал её совсем малюткой. Конечно, я помогу тебе. Думаю, её похитил Грозный Клинок — известный разбойник в нашей стране. Но ты не бойся: я вижу, как много в тебе силы, ума и отваги. Теперь я навеки твой союзник и друг.

Ты уже хочешь уйти, как вдруг волшебник говорит: «Возьми эту волшебную ватрушку да иди на пристань, не прогадаешь!»

Он даёт тебе ватрушку и подмигивает.

Покинуть хижину и отправиться к морю,  ✓ «Ватрушка» — (72)

18

— Оставьте его нам! Эрик делал всё это из-за страха самому превратиться в статую, — уговаривает Бетти.

— Человек, у которого есть совесть, лучше бы сам превратился в статую, чем способствовал превращению тысяч невинных созданий, — отвечаешь ты.

— Неужели вы... никогда не боялись? — шепчет Эрик.

И тут ты вспоминаешь... Да, как много раз хотелось сдаться перед трудностями, да даже просто сбежать!

Ты предлагаешь Эрику вернуться к сестре. Он радостно соглашается и восклицает что-то о вкусном рыбном ужине.

Отправиться домой с Иррилией — (83)

19

Теперь тебе нужно добраться до острова Отражений.

Если отмечено «Подарок Астериуса/Ватрушка»: Ты был у Астериуса? — (24)

Если отмечено «Подарок Умбрахила/Волшебный гриб»: Ты был у Умбрахила? — (13)

Если отмечено «Не-подарок Умбрахила/Ничего»: Ты был у Умбрахила, но не выполнил задание? — (9)

20

Дверь выглядит немного устрашающе, но ты всё равно стучишь.

И тут дверь открывается сама.

Войти — (63)

21

И тут, словно из тумана, появляется таинственный незнакомец в маске и приглашает тебя на танцевальный поединок. Ты принимаешь его вызов. Тебе кажется, он обладает особой, чарующей магией. Шаг за шагом, движение за движением — твой импровизированный танец полон чувств.

Однако... — (62)

22

И тут оглушительный грохот на миг валит тебя с ног. Это рушатся каменные статуи. Ожившие лучезоры бегут к тебе и обнимают. Ты неловко гладишь милых созданий по голове, когда тебя нежно обхватывают за шею со спины и ты слышишь голос Иррилии: “Спасибо”.

Ты обращаешь внимание на молодого мужчину. — (26)

23

Лучезоры начинают новый — прощальный — танец, впервые не руководствуясь красотой движений и невидимой музыкой. Они вкладывают в танец всю свою боль, все страдания, всю скорбь по братьям и сестрам своим, нынче каменным.

Ты танцуешь хуже всех, угрожающе размахивая мечом.

Продолжить танцевать — (59)

24

Ватрушка вырастает в сто раз и превращается в огромный надувной круг. Ты запрыгиваешь на него, и круг сам плывёт в сторону острова.

Отправиться на остров Отражений — (5)

25

И вы втроем, с Иррилией и Эриком, возвращаетесь в родной мир.

26

— Пожалуйста, не убивайте меня! — молит, стоя на коленях, Грозный Клинок — брат рыбачки Эрик, который всё это время смотрел за поединком со стороны.

— Каждый заслуживает второго шанса... — задумчиво произносит Бетти, едва пришедшая в себя после долгих дней в каменном обличье.

“Надо же, раз уж даже ты простила его...” — (31)

“Нет, поверь мне, не каждый...” — (18)

27

Ты решительно подходишь к группе человечков, отплясывающих кадрили. Они смотрят друг на друга пристально, будто хотят что-то сказать. И тут ты понимаешь: они общаются через танец! Ты вежливо кладешь руку на плечо одному из человечков.

Он вздрагивает, хватается за голову и поворачивается в страхе. Но, увидев тебя, он почему-то перестает бояться, словно опасается кого-то конкретного. Ты спрашиваешь, можешь ли как-то помочь ему.

— Может быть, — он одобрительно смотрит на меч в твоих ножнах, — но мы тебя не знаем.

Ты кратко рассказываешь обо всём произошедшем.

— Нам нужно удалиться в более укромное место, — человечки уводят тебя за пределы площади, не прекращая танцевать.

Пойти с человечками — (57)

28

Какой милый малыш! Упс, он тебя укусил...

Вовсе не милый малыш! Пора выбираться отсюда!

Убежать — (55)

29

Какой милый малыш! Упс, он тебя укусил...

Вовсе не милый малыш! Пора выбираться отсюда!

Убежать — (47)

30

Когда вы с Иррилией поднимаете осколок, лучезоры грустно машут вам на прощание. Ты просишь принцессу подождать...

Ты поднимаешь скипетр умершего короля и отдаешь его лучезорам.

— Надеюсь, вы найдете себе достойного короля, — ты подмигиваешь им.

А потом вы втроем, вместе с Эриком, возвращаетесь в родной мир.

31

Ты предлагаешь Эрику вернуться к сестре. Он радостно соглашается и восклицает что-то о вкусном рыбном ужине.

Отправиться домой с Иррилией — (83)

32

— Да как ты смеешь?! — злится Умбрахил. — Ты за это заплатишь!

Но ты так быстро бежишь от него, что Умбрахил и лес уже где-то позади...

Отправиться к морю, ✎ ✓ «Ничего» — (68)

33

Молодец, хороший выбор! Но помни, что в этом мире всегда нужно вести себя осторожно: на каждом шагу тебя будут ждать опасности. Будь готова сражаться и защищать свою жизнь. В этом тебе помогут друзья, которых ты повстречаешь на своём пути, и твой верный меч!

Готова ли ты отправиться в дальний путь, чтобы спасти Иррилию?

Да — (46)

Нет — (41)

34

— Приветствую, смертный, — говорит кто-то хриплым, но грозным голосом. — Имя моё Умбрахил. Если хочешь заслужить моё доверие, победи безумных бобров.

Ты отвечаешь:

И так дел хватает! — (32)

Хорошо! — (16)

35

Ты решительно подходишь к группе человечков, отплясывающих кадрили. Они смотрят друг на друга пристально, будто хотят что-то сказать. И тут ты понимаешь: они общаются через танец! Ты вежливо кладешь руку на плечо одному из человечков.

Он вздрагивает, хватается за голову и поворачивается в страхе. Но, увидев тебя, он почему-то перестает бояться, словно опасается кого-то конкретного. Ты спрашиваешь, можешь ли как-то помочь ему.

— Может быть, — он одобрительно смотрит на меч в твоих ножнах, — но мы тебя не знаем.

Ты кратко рассказываешь обо всём произошедшем.

— Нам нужно удалиться в более укромное место, — человечки уводят тебя за пределы площади, не прекращая танцевать.

Пойти с человечками — (74)

36

Шляпка гриба разрастается, обволакивая всё твоё тело... Подожди! Да ты же в прочном пузыре! Ты прыгаешь в воду, и пузырь на полной скорости несёт тебя к острову!

Отправиться на остров Отражений — (6)

37

Тебя всё больше и больше пугают эти странные человечки. С первого взгляда могло показаться, что они неумомимы: танцуют без усталости, выстукивая ритм каблукками. Но когда ты начинаешь смотреть на них пристальнее, понимаешь, что что-то не так. Вот человечек споткнулся, упал, в испуге повертел головой и встал как ни в чем не бывало. А вот одна задыхается, другая ей в лицо машет, помочь хочет, а вид делает, будто это какое-нибудь новое движение в замысловатом танце...

Подойти к человечкам — (35)

38

Ты отходишь в сторону. Всё бесполезно...

Секундочку... Ты замечаешь странный корабль. Что это там у него? Крылья?!

У тебя появляются новые силы. Ты смело запрыгиваешь на корабль, и он летит к самому острову.

Отправиться на остров Отражений — (5)

39

Ого! Перед тобой невиданной-неслыханной красоты площадь с высокими зданиями из разноцветных кристаллов и деревьями — такими высокими, что с них наверняка всё-всё видно! У тебя дух захватывает от волшебства этого места. Ты идёшь по площади, рассматривая всё вокруг. Тут ходят (хотя почему-то скорее танцуют: кто-то — очень даже хорошо, кто-то — хуже) и жители этого прекрасного городка: человечки тебе по пояс.

По всей площади расставлены небольшие статуи, изображающие жителей этого мира: маленьких и танцующих. Хотя человечки обходили эти статуи стороной. Ты, наоборот, подходишь к каждой и рассматриваешь: как же тонко соблюдены все детали!

Идти дальше — (14)

40

Кажется, что всё как обычно: на площади приятно дует ветерок, лучезоры стирают ноги в кровь бесконечными танцами.

На террасу дворца, из которого наверняка открывается великолепный вид на площадь, выходит король Черносерд и внимательным взором охватывает всех лучезоров. Только он направляет свой скипетр на одного из них, уставшего и присевшего отдохнуть, как ты

выбегаешь из укрытия и ведешь за собой лучезоров.

Пусть лучезоры танцуют как в последний раз! — (43)

41

Тогда приготовься... Ну что, готова?

Да — (46)

42

— Оставьте его нам! Эрик делал всё это из-за страха самому превратиться в статую, — уговаривает Бетти.

— Человек, у которого есть совесть, лучше бы сам превратился в статую, чем способствовал превращению тысяч невинных созданий, — отвечаешь ты.

— Неужели вы... никогда не боялись? — шепчет Эрик.

И тут ты вспоминаешь... Да, как много раз хотелось сдать перед трудностями, да даже просто сбежать!

Ты предлагаешь Эрику вернуться к сестре. Он радостно соглашается и восклицает что-то о вкусном рыбном ужине.

Отправиться домой с Иррилией — (30)

43

Лучезоры начинают новый — прощальный — танец, впервые не руководствуясь красотой движений и невидимой музыкой. Они вкладывают в танец всю свою боль, все страдания, всю скорбь по братьям и сестрам своим, нынче каменным.


Ты танцуешь хуже всех, угрожающе размахивая мечом.

Продолжить танцевать — (52)

44

Кажется, ты не помог Умбрахилу... Неужели это было так сложно? Что же будет теперь? Кораблей поблизости нет. А вдруг уже слишком поздно?

Ты не в силах справиться с гнетущими мыслями. Ты сдаёшься...

 получено достижение «Сдаешься?!»

Сдаться — (15)

45

Избушка выглядит так, будто в ней живет кто-то очень добрый. Ты стучишь в дверь.

— Входите-входите! — раздаётся кроткий старческий голос.

Войти — (69)

46

Ну, раз так... Удачи тебе!

Отправиться в путь — (65)

47

А храбрости тебе не занимать — вот уж как смело бежишь от зверька! Аж пятки сверкали!

Ты сама не замечаешь, как оказываешься в лесу.

Хорошо тут, спокойно... Подожди, тебе же надо принцессу спасти!

Ты с Иррилией много чего пережила... Ты была с ней с самого своего детства. За это время ты стала принцессе не просто слугой, а настоящим другом. А теперь ты потеряла свою подругу... Давай же! Иди! Всё королевство надеется на тебя!

Ты идешь, пока не замечаешь перед собой две избы. В какую войдешь?

Первую — (66)

Вторую — (56)

48

Ну, раз так... Удачи тебе!

- Отправиться в путь** — (12)

49

Ты непонимающе смотришь на него.

— Я давно ищу себе соратника. Ты идеально подходишь. Я Светлосерд, брат Черносерда. Мой брат — ужасный правитель, и я не могу больше разрушать эти каменные статуи, на это требуется слишком много сил... Поможешь мне? Для этого нужно только...

- Терпеливо выслушать многочасовую инструкцию** — (70)

50

— Да как ты смеешь?! — злится Умбрахил. — Ты за это заплатишь!
Но ты так быстро бежишь от него, что Умбрахил и лес уже где-то позади...

- Отправиться к морю, ✎ ✓ «Ничего»** — (72)

51

— О его Высочестве Черносерде... Мы впятером готовимся дать ему отпор. Я вижу, что ты очень храбрый и сможешь помочь нам! А мы поможем тебе вернуть принцессу, которую Черносерд держит взаперти. Присоединишься к нам?

Шелест ветра в твоих ушах еле-еле доносит до тебя звонкий юношеский голос: "Не слушай их! Они серьезно ослаблены, они еще не готовы к серьезным поединкам! Иди ко мне!"

Перед тобой сложный выбор...

- Помочь человечкам** — (10)
- Идти на голос** — (21)

52

Лучезоры излучают яркий свет. Ты слышишь крик и понимаешь, что в короле Черносерде сосредоточились сотни лучей. Но не успевает. Король падает замертво.

Ого! — (22)

53

И тут, словно из тумана, появляется таинственный незнакомец в маске и приглашает тебя на танцевальный поединок. Ты принимаешь его вызов. Тебе кажется, он обладает особой, чарующей магией. Шаг за шагом, движение за движением — твой импровизированный танец полон чувств.

Однако... — (77)

54

Ого! Перед тобой невиданной-неслыханной красоты площадь с высокими зданиями из разноцветных кристаллов и деревьями — такими высокими, что с них наверняка всё-всё видно! У тебя дух захватывает от волшебства этого места. Ты идёшь по площади, рассматривая всё вокруг. Тут ходят (хотя почему-то скорее танцуют: кто-то — очень даже хорошо, кто-то — хуже) и жители этого прекрасного городка: человечки тебе по пояс.

По всей площади расставлены небольшие статуи, изображающие жителей этого мира: маленьких и танцующих. Хотя человечки обходили эти статуи стороной. Ты, наоборот, подходишь к каждой и рассматриваешь: как же тонко соблюдены все детали!

Идти дальше — (37)

55

А храбрости тебе не занимать - вот уж как смело сбежал от зверька! Аж пятки сверкали!

Ты сам не замечаешь, как оказываешься в лесу.

Хорошо тут, спокойно... Подожди, тебе же надо принцессу спасти!

Ты с Иррилией много чего пережил... Ты был с ней с самого своего детства. За это время ты стал принцессе не просто слугой, а настоящим другом. А теперь ты потерял свою подругу... Давай же! Иди! Всё королевство надеется на тебя!

Ты идешь, пока не замечаешь перед собой две избы. В какую войдешь?

В первую — (45)

Во вторую — (20)

56

Дверь выглядит немного устрашающе, но ты всё равно стучишь.

И тут дверь открывается сама.

Войти — (34)

57

Когда ты оказываешься наедине с небольшой группой человечков, они всё ещё танцуют, однако очень нервно. В конце концов они останавливаются, но обеспокоенно высматривают кого-то.

— Он... приходит в любой момент. Ищет тех, кто не танцует. Превращает их в каменные статуи. Бедная Бетти! — воскликнул один из человечков, оплакивая свою подругу или родственницу.

“О ком вы говорите?” — (51)

58

Ты непонимающе смотришь на него.

— Я давно ищу себе соратника. Ты идеально подходишь. Я Светлосерд, брат Черносерда. Мой брат — ужасный правитель, и я не могу больше разрушать эти каменные статуи, на это требуется слишком много сил... Поможешь мне? Для этого нужно только...

Терпеливо выслушать многочасовую инструкцию — (75)

59

Лучезоры излучают яркий свет. Ты слышишь крик и понимаешь, что в короле Черносерде сосредоточились сотни лучей. Но не успевает. Король падает замертво.

Ого! — (82)

60

У тебя было мало времени. Днями ты изучала этот мир и составляла план действий. Ночами вы вместе с человечками, которые, как оказалось, называли себя лучезорами, готовились к решающему сражению. Сама ты полюбила этих милых лучезориков, просто желавших быть свободными.

- И вот наступил тот самый день... — (40)

61

Ты предлагаешь Эрику вернуться к сестре. Он радостно соглашается и восклицает что-то о вкусном рыбном ужине.

- Отправиться домой с Иррилией — (30)

62

Однако твои движения оказываются недостаточно изящными. Ты тяжело дышишь, не желая признать своё поражение. Он срывает маску. Перед тобой стоит поразительной красоты молодой человек.

— Над ритмом бы тебе ещё поработать... Но чувства, которые ты вкладываешь в свой танец... дорогого стоят.

- “А ты кто такой?” — (49)

63

— Приветствую, смертный, — говорит кто-то хриплым, но грозным голосом. — Имя моё Умбрахил. Если хочешь заслужить моё доверие, победи безумных бобров.

Ты отвечаешь:

- И так дел хватает! — (50)
- Хорошо! — (71)

64

Теперь тебе нужно добраться до острова Отражений.

- Если отмечено «Подарок Астериуса/Ватрушка»: **Ты был у Астериуса?** — (73)
- Если отмечено «Подарок Умбрахила/Волшебный гриб»: **Ты был у Умбрахила?** — (36)
- Если отмечено «Не-подарок Умбрахила/Ничего»: **Ты был у Умбрахила, но не выполнил задание?** — (44)

65

Кажется, ты набрела на пещеру. Снаружи она выглядит даже мило.

Тыходишьвнутри.Темнота...Но тебе не страшно.Ой, это кто?!

- Оглядеться** — (29)

66

Избушка выглядит так, будто в ней живет кто-то очень добрый. Ты стучишь в дверь.

— Входите-входите! — раздался кроткий старческий голос.

- Войти** — (7)

67

Ты лежишь на мокрой траве и совсем не хочешь вставать. Что это за место? Где ты? Кто ты? Мысли сами собой отпадают, остаётся только умиротворение... Подождите-ка! Принцесса! Нужно спасти принцессу! Ты встаёшь.

- Оглянуться** — (54)

68

А вот и море, шумное и весёлое. Как же море может быть таким счастливым, пока бедная принцесса чахнет в плену у злодея?!

Кто это там на берегу?

Спиной к тебе сидит девушка и ловит рыбу. Ты подходишь к ней и спрашиваешь, не видела ли она пропавшую принцессу.

Рыбачка поворачивается к тебе, и внезапно ты замечаешь, что она плачет.

— Проклятое место... Проклятая жизнь... Проклятый Эрик... Он совсем не слушается. Я ещё в самом начале говорила ему остановиться. Я больше ничего не могу сделать. Только сидеть тут и ловить нам что-нибудь к ужину.

Ты спрашиваешь у неё, кто такой Эрик.

— Мой брат-близнец... Я люблю его! — кричит она отчаянно. — Но не хочу, чтобы обо мне думали, что я такая же! Эрик — известный разбойник тут... Его прозвали Грозным Клинком. Если хочешь спасти принцессу, надо поторапливаться. Скорее всего, он унёс её в Лунный Эдем к своему повелителю — королю Черносерду... Отправляйся на остров Отражений. Там будет зеркало, через него ты попадешь в Лунный Эдем. Удачи!

Отправиться на остров Отражений — (19)

69

— Меня зовут Астериусефильдустинагор... Впрочем, у всех почему-то проблемы с моим полным именем, так что можешь называть меня Астериусом.

Рассказать Астериусу о своей беде — (17)

70

Через пару напряженных недель вашей совместной работы статуи рушатся! Для этого нужно было в общих чертах повторить перед статуей движения танца, который человек исполнял перед тем, как его заколдовали. Так как комбинаций было невероятно много, к работе подключили всех.

И вот лучезоры (оказывается, человечки называют себе подобных именно так) обнимаются и радуются воссоединению.

Впрочем, это не время для нежных чувств! Лучезоры под предводительством Светлосерда идут в бой. Верный слуга Черносерда, Грозный Клинок — брат рыбачки Эрик — следит за всем со стороны.

Пожалуй, судьбе Черносерда позавидовать нельзя. Не успеваешь ты побежать за армией лучезоров, как слышишь знакомый голос: «Я сбежала. Думаю, они сами разберутся!»

"Подожди, а Эрик?" — (11)

71

Бобры больно кусаются, но в конце концов ты одолеваешь их своим мечом.

— А на тебя можно положиться! — довольно усмехается Умбрахил. — Даю тебе волшебный гриб. Впредь можешь на меня рассчитывать!

Покинуть хижину и отправиться к морю,  ✓ «Волшебный гриб» — (72)

72

А вот и море, шумное и весёлое. Как же море может быть таким счастливым, пока бедная принцесса чахнет в плену у злодея?!

Кто это там на берегу?

Спиной к тебе сидит девушка и ловит рыбу. Ты подходишь к ней и спрашиваешь, не видела ли она пропавшую принцессу.

Рыбачка поворачивается к тебе, и внезапно ты замечаешь, что она плачет.

— Проклятое место... Проклятая жизнь... Проклятый Эрик... Он совсем не слушается. Я ещё в самом начале говорила ему остановиться. Я больше ничего не могу сделать. Только сидеть тут и ловить нам что-нибудь к ужину.

Ты спрашиваешь у неё, кто такой Эрик.

— Мой брат-близнец... Я люблю его! — кричит она отчаянно. — Но не хочу, чтобы обо мне думали, что я такая же! Эрик — известный разбойник тут... Его прозвали Грозным Клинком. Если хочешь спасти принцессу, надо поторапливаться. Скорее всего, он унёс её в Лунный Эдем к своему повелителю — королю Черносерду... Отправляйся на остров Отражений. Там будет зеркало, через него ты попадешь в Лунный Эдем. Удачи!

Отправиться на остров Отражений — (64)

73

Ватрушка вырастает в сто раз и превращается в огромный надувной круг. Ты запрыгиваешь на него, и круг сам плывёт в сторону острова.

Оказаться на острове Отражений — (6)

74

Когда ты оказываешься наедине с небольшой группой человечков, они всё ещё танцуют, однако очень нервно. В конце концов они останавливаются, но обеспокоенно высматривают кого-то.

— Он... приходит в любой момент. Ищет тех, кто не танцует. Превращает их в каменные статуи. Бедная Бетти! — воскликнул один из человечков, оплакивая свою подругу или родственницу.

“О ком вы говорите?” — (78)

75

Через пару напряженных недель вашей совместной работы статуи рушатся! Для этого нужно было в общих чертах повторить перед статуей движения танца, который человек исполнял перед тем, как его заколдовали. Так как комбинаций было невероятно много, к работе подключили всех.

И вот лучезоры (оказывается, человечки называют себе подобных именно так) обнимаются и радуются воссоединению.

Впрочем, это не время для нежных чувств! Лучезоры под предводительством Светлосерда идут в бой. Верный слуга Черносерда, Грозный Клинок — брат рыбачки Эрик — следит за всем со стороны.

Пожалуй, судьбе Черносерда позавидовать нельзя. Не успеваешь ты побежать за армией лучезоров, как слышишь знакомый голос: «Я сбежала. Думаю, они сами разберутся!»

“Подожди, а Эрик?” — (79)

76

Молодец, хороший выбор! Но помни, что в этом мире всегда нужно вести себя осторожно: на каждом шагу тебя будут ждать опасности. Будь готов сражаться и защищать свою жизнь. В этом тебе помогут друзья, которых ты повстречаешь на своём пути, и твой верный меч!

Готов ли ты отправиться в дальний путь, чтобы спасти Иррилию?

Да! — (48)

Нет... — (3)

77

Однако твои движения оказываются недостаточно изящными. Ты тяжело дышишь, не желая признать своё поражение. Он срывает маску. Перед тобой стоит поразительной красоты молодой человек.

— Над ритмом бы тебе ещё поработать... Но чувства, которые ты вкладываешь в свой танец... дорогого стоят.

“А ты кто такой?” — (58)

78

— О его Высочестве Черносерде... Мы впятером готовимся дать ему отпор. Я вижу, что ты очень храбрая и сможешь помочь нам! А мы поможем тебе вернуть принцессу, которую Черносерд держит взаперти. Присоединишься к нам?

Шелест ветра в твоих ушах еле-еле доносит до тебя звонкий юношеский голос: “Не слушай их! Они серьезно ослаблены, они еще не готовы к серьезным поединкам! Иди ко мне!”

Перед тобою сложный выбор...

Помочь человечкам — (60)

Идти на голос — (53)

79

Ты незаметно крадешься к Эрику.

— Судя по всему, ты сражаться не желаешь... — шепчешь ты ему, наблюдая, как Светлосерд одерживает победу над своим братом. — Ну, уже и не надо! Кажется, всё будет хорошо!

— Он угрожал мне... Угрожал, что превратит в статую, я даже не знал, что статуи возможно разрушить... Заставил похитить принцессу... — он чуть ли не плакал.

— Не волнуйся, мы видели, что ты втихаря помогал нам разрушать статуи. Мы со Светлосердом успели оценить твою настоящую доброту. Так что пойдём обратно, к твоей сестре!

Отправиться домой — (80)

80

И вы втроем, с Иррилией и Эриком, возвращаетесь в родной мир.

81

— Пожалуйста, не убивайте меня! — молит, стоя на коленях, Грозный Клинок — брат рыбачки Эрик, который всё это время смотрел за поединком со стороны.

— Каждый заслуживает второго шанса... — задумчиво произносит Бетти, едва пришедшая в себя после долгих дней в каменном обличье.

○ **“Надо же, раз уж даже ты простила его...” — (61)**

○ **“Нет, поверь мне, не каждый...” — (42)**

82

И тут оглушительный грохот на миг валит тебя с ног. Это рушатся каменные статуи. Ожившие лучезоры бегут к тебе и обнимают. Ты неловко гладишь милых созданий по голове, когда тебя нежно обхватывают за шею со спины и ты слышишь голос Иррилии: “Спасибо”.

○ **Ты обращаешь внимание на молодого мужчину. — (81)**

83

Когда вы с Иррилией поднимаете осколок, лучезоры грустно машут вам на прощание. Ты просишь принцессу подождать...

Ты поднимаешь скипетр умершего короля и отдаешь его лучезорам.

— Надеюсь, вы найдете себе достойного короля, — ты подмигиваешь им.

А потом вы втроем, вместе с Эриком, возвращаетесь в родной мир.