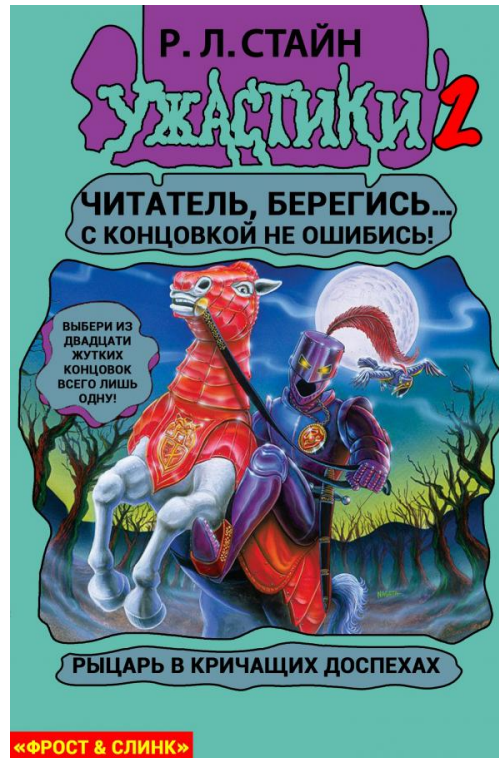


Zaratystra

Рыцарь в кричащих доспехах

книга-игра



Версия текста: 3

КвестБук: книги-игры и сторигеймы

<https://quest-book.ru>

1

— Овся-я-янка, сэр! Самое время пятичасового чая, — восклицает твой папа.

— Па-а-а-ап! — умоляешь ты. — Пожа-а-а-алуиста!

— Прошу прощения, — извиняется он со своим лучшим британским акцентом. — Но мы же хотим, чтобы твои кузены чувствовали себя как дома, не так ли? Ведь не каждый день у нас бывают гости из Англии. В последний раз мы видели их больше года назад. Итак, что хочет овся-я-янки? — вновь говорит твой папа.

— Да, — соглашается твоя мама. — Твой дядя Уилл будет читать лекции в нескольких крупнейших музеях Америки. Так что Кип и Эбби останутся с нами на целую неделю. Разве это не здорово?

Ты согласен лишь наполовину. Кип Сакстон — твой ровесник. Иногда он слишком много ноет, но в целом довольно неплохой паренёк. А вот его пятнадцатилетняя сестричка — совсем другое дело.

— Эбби ведёт себя так, будто она королева мира, — говоришь ты. — Она бывает просто по-королевски знатной врединой!

— О, ты сможешь знатно повеселиться, — гарантирует тебе папа. — Дядя Уилл сказал, что Кип и Эбби привезут с собой большой сюрприз!

— Сюрприз? — спрашиваешь ты. — Что ещё за сюрприз?

○ **Беги.** — (56)

2

— Мы откроем ящик с Добрым Рыцарем, — решаешь ты. Тебе не хочется рисковать. Но, как только ты произносишь это, гараж наполняется режущим уши визгом. Ящик со Злым Рыцарем снова начинает дребезжать. Доспехи внутри лязгают, грохочут и рычат.

Ты вцепляешься в Кипа. Или это Эбби? В темноте и не скажешь.

Высокий ящик со Злым Рыцарем шатается совсем близко от тебя. Он наклоняется вперёд и назад, вперёд и назад... Если он упадёт, то раздавит тебя! Ты пытаешься вытолкнуть кузенов наружу.

— Спасаемся! — вопишь ты. Но как только ты делаешь несколько шагов в сторону гаражной двери, что-то преграждает тебе путь к отступлению.

— Какая жуткая тварь! — кричит Кип.

— Ааааа! — визжит Эбби и отшатывается в противоположную сторону. Ты случайно выпускаешь из рук фонарик, и он с треском падает на бетонный пол.

— Что-то коснулось моей ноги! — жалуется Эбби.

— Эбби! — кричишь ты, собираясь кинуться к ней. Но как только ты двигаешься, то ощущаешь, как по твоей щеке скребут чьи-то острые когти!

○ **Скорее!** — (85)

3

Кип и Эбби даже не замечают, что ты сбегаешь из столовой. Их это не волнует. Они тянутся назад, чтобы поднять над головами капюшоны. Теперь и они тоже поют:

— Не по нам звонит колокол. Не по нам звонит колокол. Не по нам звонит колокол.

Ты мчишься вниз по другим каменным ступенькам. Дверь внизу выводит на задний двор

А на другой его стороне стоит разрушенная колокольня. Когда ты несёшься к ней, пение монахов быстро приближается к тебе. Они не собираются дать тебе уйти. Они хотят, чтобы ты тоже присоединился к ним.

Ты взлетаешь по треснутым каменным ступенькам на вершину башни. С чёрного чугунного колокола свисает полусгнившая верёвка. А на полу стоит котёл, полный какой-то чёрной бурлящей жидкости.

Ты тянешься к верёвке, и призраки прекращают преследование. Они держатся рукавами за свои капюшоны — так, где находились бы их уши, если б они у них были. Кажется, они боятся колокола так же, как ты боишься их самих!

- Если ты решаешь потянуть за верёвку, чтобы позвонить в колокол.. — (67)
- Если ты решаешь вместо этого плеснуть в них жидкость.. — (80)

4

Ты присматриваешься к руке, торчащей из скалы. Она сделана из камня! И тут ты замечаешь, что скала, на которой ты сидишь — это лицо!

— Ааааа! — вопишь ты. На каменном лице застыло выражение боли. Ты перебираешься к другому камню, но затем оглядываешься вокруг. ВСЕ разбитые скалы имеют форму ЛЮДЕЙ! ОТБИТЫХ ЧАСТЕЙ ТЕЛА!

— Эбби! Кип! — кричишь ты. Но никто не отвечает.

Ты не сможешь увидеть их отсюда, не потеряв равновесия. Что же делать, если они превращаются в камень или что-то в этом роде? Ты зовёшь их снова. И снова не слышишь никакого ответа.

Что происходит? Возможно, они просто не слышат тебя снизу. Но, может быть, тебе следует спуститься вниз и проверить их? Просто чтобы убедиться, что они в безопасности.

- Если ты продолжаешь карабкаться к сияющему объекту.. — (35)
- Если ты сползёшь вниз, к подножию горы, чтобы помочь кузенам.. — (103)

5

Ты оглядываешься вокруг — и в шоке видишь, что вернулся в свой собственный гараж! Всё хорошо знакомо. Перед тобой стоят два гигантских ящика. На одном написано: ЗЛОЙ РЫЦАРЬ. На другом написано: ДОБРЫЙ РЫЦАРЬ.

Гараж — не единственное, что тебе знакомо. Всё, что ты говоришь и слышишь, тоже кажется тебе знакомым! По крайней мере, на мгновение. Затем всё опять начинает казаться тебе нормальным...

— Какой из них мы должны открыть? — нервно говоришь ты.

— Никакой!! — отвечает Кип. Он побледнел от ужаса.

Может быть, ты

тоже

немного напуган. Но все ещё не уверен, что дело в каком-то проклятии. Возможно, это всё — большой розыгрыш. Кип и Эбби могли как-то подделать эти крики и раскатать ящик. Так что же на самом деле находится в ящике с надписью «Злой Рыцарь»?

И потом. Эти крики звучат довольно жутко!

Может быть, тебе стоит позаботиться о безопасности и открыть ящик с надписью ДОБРЫЙ РЫЦАРЬ. Ведь рыцарские доспехи могут пригодиться, если это сумасшедшее проклятие

и правда

существует.

Если ты открываешь ящик с надписью ДОБРЫЙ РЫЦАРЬ.. — (2)

Если ты открываешь ящик с надписью ЗЛОЙ РЫЦАРЬ.. — (126)

7

Сверкающие глаза на другой стороне двора могут означать только одно. Глаза Рыцаря в Кричащих Доспехах.

— Мы не можем убежать от него, — вздыхает Эбби. — Нет больше смысла даже пытаться. Он привёл нас сюда. Это его мир.

— Должно быть, он чего-то от нас хочет, иначе уничтожил бы нас прямо сейчас, — замечаешь ты.

— Он просто играет с нами, — с горечью говорит Эбби. — Как кошка играет с мышкой.

— Это как если бы он использовал наш страх перед ним, чтобы заставить нас столкнуться со всеми другими возможными страхами, — загадочно шепчет Кип.

Эбби удивлённо и недоверчиво смотрит на Кипа.

— Столкнуться с другими страхами? Это нелепо! — говорит она. — Я боюсь летать, но, как видите, он не заставляет меня взлететь.

Сильный порыв ветра дует в сторону колокольни и раскачивает колокол.

— ДОН! ДОН! ДОН!

Ты зажимаешь уши руками. Кип зарывается в кучу монашеских одеяний. Эбби отпрыгивает назад и врывается прямо в осыпающуюся стену. Стена обрушивается за её спиной.

— Помогите мне! Я ууу... улетаю! — Эбби взмывает всё выше и выше, пока не исчезает из виду.

— Эбби! — кричит Кип. — Вернись!

○ Если она не возвращается, взлетай. — (105)

○ Если она возвращается в тот же мир, приближайся. — (38)

8

Ты делаешь слишком сильное движение, когда переводишь назад стрелки на зелёном циферблате. По ошибке ты промахиваешься мимо нужного времени, и часы показывают полночь, затем одиннадцать, затем десять, девять, восемь... На самом деле, они переводятся назад сами по себе! Когда стрелки на циферблате начинают отматываться назад, Кип и Эбби покатываются со смеху.

— Что такого забавного? — интересуешься ты.

— Твоё лицо меняется! — хихикает Эбби и показывает на Кипа. — Ты становишься пухляшкой. Как пухлый младенец!

— А Эбби становится ниже! — смеётся Кип. — Погляди на её одежду. Она ей велика!

Кип уже попросту катается по полу от смеха. Он пытается встать, но не может. Всё, на что он способен — это ползти!

С каждым поворотом стрелок ты, Кип и Эбби становитесь всё моложе.

— Я хочу к маме! — рыдает Эбби. — Где мой мишка?

— Я хочу свою бутылочку! — хнычет Кип.

Теперь они оба плачут, как два голодных младенца. Твоё сознание мечется. Ты не можешь оторвать взгляда от них и от тех фантастических изменений, что с ними происходят. Но когда ты случайно глядишь вниз, то, что ты видишь, ужасает тебя ещё больше — две маленькие пухлые ручки, вцепившиеся в циферблат с вращающимися стрелками! Ты должен сделать что-нибудь, пока не стало слишком поздно... Или слишком рано! Прежде, чем часы вернут то время, когда ты ещё не родился!

○ **Скорее, пока твои ручки не стали слишком маленькими.** — (6)

9

— Конец? — с вызовом говоришь ты. — Мечтать не вредно, ржавая жестянка! Ты не избавишься от нас так быстро.

И, к большому удивлению своих кузенов, ты бросаешься в бой. Потянувшись мимо рыцаря к гаражной полке, ты хватаешь банку моторного масла и откидываешь крышку. А затем ты опрокидываешь её на бронированные руки, железной хваткой держащие Эбби.

— Аааа! — визжит Эбби, когда жидкое масло заливает ей всю голову. Но, благодаря маслу, она выскользывает из стальных объятий. Она свободна!

Теперь ты можешь вернуться к другой проблеме — к запечатыванию Злого Рыцаря в его ящике. Вы все трое мечетесь по гаражу и хватаете с полок и из ящиков молотки, гвозди, верёвки... Руки Злого Рыцаря рассекают воздух; они покрыты толстым слоем масла. Вы спешно заделываете деревянный ящик.

Это прекрасное чувство — снова контролировать ситуацию. Но, к сожалению, оно не длится долго. Теперь начинает грохотать ящик с надписью ДОБРЫЙ РЫЦАРЬ. Белое свечение вырывается из-под деревянных реек и нарастает, почти ослепляя тебя. Дверь с грохотом открывается, разрывая ремни. А твой взгляд наполняет видение — образ рыцаря, рыцаря в сияющих доспехах. Ты щуришься и прикрываешь глаза руками. Лицо рыцаря — это ТВОЁ лицо!

Яркий свет гаснет. Ты так и продолжаешь стоять, уставившись на колеблющийся клочок пергамента в глубине ящика.

10

— Ооук! Ооук! — кричит Ястреб Эбби сквозь сжатые зубы. Она тащит тебя сквозь ночь. Ты лишь надеешься, что она не уронит вас двоих. Ведь она летит действительно быстро!

Далеко внизу ты можешь увидеть колокольню и потрескавшиеся руины монастыря. Впереди ты видишь гигантское птичье гнездо, уместившееся на уступе скалы. Ястреб Эбби парит над ним. Она открывает рот, и Кип падает вниз. Затем она ослабляет хватку когтей, и ты тоже валишься.

Ты сильно ударяешься о гнездо. И правда сильно. И прежде, чем ты понимаешь, что происходит, тонкая белая оболочка начинает образовываться вокруг тебя.

— Мы превращаемся в яйца! — кричишь ты Кипу, пока оболочка закрывает тебя с головой.

Но он не слышит тебя. Его скорлупа уже сомкнулась вокруг него. Он в ловушке — и ты тоже. Теперь всё, что ты можешь сделать — это ждать, когда ты вылупишься. Может быть, это будет скоро. А ещё вероятнее, что этого не будет никогда, и вы останетесь лежать тут до конца времён. Для вас, двух яиц, это так же просто, как приготовить глазунью.

КОНЕЦ

11

Монетка падает головой президента вверх, и ты поворачиваешь голову к первой кнопке — той, что с надписью ГОЛОВЫ. Ты нажимаешь на неё, и стеклянная стена отъезжает в сторону, открывая комнату с низким потолком. Вывеска над дверью предупреждает тебя: БЕРЕГИ ГОЛОВУ.

Немного наклонившись, тыходишь в комнату, наполненную бесконечными рядами полок, — заставленных

головами

из средневековых времён. Здесь есть женские головы, мужские головы и даже головы различных странных тварей.

— Как странно! — ахает Эбби.

— Они выглядят реальными, — говорит Кип. Сам он выглядит довольно испуганным.

— Это всего лишь головы манекенов, — нервно смеёшься ты. — Наверное, музей использует их в выставках как подставки для шляп и прочих подобных штук.

— Возможно, ты прав, — говорит Эбби, ходя между полок с головами. Она останавливается возле одной из них и улыбается. Кажется, она увидела голову королевы.

— Вот теперь я рада, что попала сюда. Надо проверить бриллианты на этой тиаре. Я бы не прочь примерить её!

А затем то, что ты видишь, заставляет твои глаза вылезти из орбит.

— Эбби! — лопочешь ты. — Что произошло?

○ Посмотри на голову Эбби. — (133)

12

— ААААаааааааахх... — вновь вопит Злой Рыцарь. Но на сей раз его крик медленно затихает. Сквозь клубы дыма ты видишь, как чёрные доспехи усыхают и превращаются... Превращаются... В шар из фольги, лежащий на полу.

Привстав с трона в углу, Чародейка принимается кричать:

— Нет! Нет! Все заклятия разбиты! Все заклятия разбиты!

Ты с изумлением смотришь, как её трон исчезает. Одевания Чародейки превращаются в рваньё; её лицо становится всё старше и старше прямо на твоих глазах. Злые создания вокруг тебя сморщиваются и исчезают.

Чародейка теперь всего лишь горбатая и морщинистая старуха. Железные ворота исчезают. Тьма в подземелье начинает рассеиваться.

А затем ты слышишь стук в дверь позади себя.

ТУК! ТУК! ТУК!

Кто бы это мог быть?

○ **Иди и узнай!** — (106)

13

Посередине циферблата нету стрелок, и ты не можешь перевести время. Ты изучаешь оранжевый циферблат около минуты и решаешь пока что не трогать его. Вместо этого ты съёшь часы под свитер.

— Это может пригодиться нам позже, — говоришь ты Кипу и Эбби. — Никогда не знаешь, когда потребуется лишнее время.

Как только ты произносишь слово «время», каждые часы в этом заполненном часами помещении начинают бить:

БАМ! БУМ! КУ-КУ! ТИК-ТАК-БУМ! ТАК ТИК-ТАК КУ-КУ! КУ-КУ! БОМ! БОМ! БОМ!!!

Шум становится просто невыносимым. Ты пытаешься прикрыть уши, но у тебя свободна лишь одна рука. Можно подумать, часы решили нанести ответный удар! Они как будто разозлились, что ты взял их собрата! Ты сжимаешь часы с тремя циферблатами покрепче и направляешься к выходу.

— Давайте уходить отсюда! — кричишь ты остальным. — Быстрее!

○ **Иди.** — (45)

14

— ПОДОЙДИ! — повторяет Злой Рыцарь из непроглядной тьмы за дверью. Его голос воздействует на тебя каким-то злым колдовством. Ты видишь перед глазами черные и белые спиральные вихри; ты пытаешься отвести взгляд, но не можешь.

— ПОДОЙДИ! ПОДОЙДИ! — гремит он. Его команда загипнотизировала тебя!

— Нет! — кричит Эбби. — Закрой уши! Не слушай его! Не ходи туда! Я

приказываю

тебе!

Но твои ноги всё-таки тащат тебя вперёд.

Когда ты проходишь через дверной проём, у тебя возникает странное ощущение. Как бы то ни было, ты уверен, что этой комнаты нет на официальных планах Средневекового Музея. Тем не менее, ты только что вошёл в неё, чтобы увидеть, что в ней находится!

— Стой! — вопит Кип, когда тыходишь в тёмную комнату. — Это может быть камера пыток, или клетка с голодными хищниками! Вернись!

Бедный Кип, он никогда не мог понять...

○ **Следуй на своими ногами во тьму.** — (90)

15

Эбби отплевывается и вытирает лицо от жирной коричневой грязи. Теперь она замечает то, что уже заметили вы с Кипом. Стены вокруг — живые!

Низкие, квадратные грязевые твари шагают прямо из грязных стен. Они начинают швыряться пригоршнями густой сочащейся грязи.

ШШШШВАПП!

Комок попадает тебе в ухо.

ЧЧЧЧАККК!

Горсть полновесной грязи покрывает русые волосы Кипа и стекает вниз прямо ему на глаза.

— Что происходит? — кричит Кип.

ШШШШМЯКК!

Ответ ему прилетает в виде специально доставленной грязе-граммы.

Жидкая грязь в твоём ухе становится твёрдой и трескается. Ты выковыриваешь её пальцами. ССССВАППП! Тебе в живот попадает другой шар грязи. Он твердеет при контакте, и это мешает тебе дышать. Вы должны сбежать отсюда!

Грязевые создания гоняются за Эбби. Они размахивают своими обезьяньими ручищами и лепят еще более твёрдые грязешары, чтобы швырнуть в неё.

— Аааа! — рыдает Эбби, когда один жёсткий грязешар оцарапывает ей колено. — Почему я? Почему я? — кричит она, сжимая пострадавшую ногу.

○ **Беги.** — (19)

— Ты и правда привёл нас туда, — говорит Кип, когда он с Эбби следует за тобой обратно в дом.

— Я говорила тебе не рассказывать эти глупые байки о Рыцаре в Кричащих Доспехах, — ругает Эбби своего брата. — Из-за тебя у нашего кузена были кошмары!

После доброй порции совместного смеха вы трое возвращаетесь в кровати. Когда ты вешаешь свой халат на спинку стула, то замечаешь маленькие листики и шипы, прицепившиеся к нему.

— А? — говоришь ты. Откуда взялись эти листья? Вокруг и в помине нет никаких кустов, похожих на эти. Может быть, это всё не было сном!

Ты залезаешь в постель и натягиваешь на подбородок одеяло. Твои глаза слипаются. Несколько секунд ты прислушиваешься, не доносятся ли какие-нибудь шумы из гаража. Ничего.

Не в этот раз. Ну а раньше? Гммм, думаешь ты, окончательно закрывая глаза. Может быть. Ну ладно.

— Доброй ночи, — говоришь ты, не обращаясь ни к кому конкретно.

— И злого рыцаря, — отвечает низкий голос совсем рядом, с твоей подушки — и ты ощущаешь на своём лице чьё-то горячее дыхание.

КОНЕЦ

Ты изо всех сил швыряешь грязевую тварь на землю.

ХРЯЯЯЯСЬ-БУМ!!!!!!

Она взрывается вонючей волной. Грязь заполняет воздух. Ты ложишься на пол и закрываешься руками. Всё накрывает тьма...

Когда ты открываешь свои глаза, то видишь прямо перед собой голую лампочку, свисающую с потолка. Но это не лампочка из Средневекового Музея. Это та, что висит у тебя в гараже!

— Хахахаха... — слышишь ты смех, и твоё сердце замирает. Это Злой Рыцарь?

Ты садишься. Это всего лишь Кип и Эбби. Они сидят рядом с тобой и смеются, показывая на тебя пальцами. Оба ящика стоят молча и неподвижно. Абсолютно ничего странного — кроме того, что вы с Кипом и Эбби в полной безопасности. Никаких следов грязи. Могли ли Грязевые Метальщики и Злой Рыцарь лишь привидеться тебе?

— Вам только что не чудилось что-нибудь странное? — спрашиваешь ты своих кузенов.

— Я — нет, — невинно говорит Кип.

— «Мне — нет», — поправляет его Эбби.

— Мне тоже, кажется, не виделось — говоришь ты.

— «Я тоже не видел», — поправляет она и тебя. — Вы что, совсем не умеете говорить правильно?

Одна вещь тебе точно не привиделась. Эбби ничуть не изменилась. Она всегда хочет, чтобы за ней оставалось последнее слово — лишь после этого в разговоре может наступить

КОНЕЦ

18

Какое-то время ты ещё лежишь там, посреди скал. После падения у тебя ужасно кружится голова.

— С тобой всё в порядке? — спрашивает Эбби.

— Мы всё видели! — с восхищением говорит Кип. — Я ставлю тебе твёрдую десятку. Ты был фантастически крут!

— Я думал, что вы превращаетесь в камни! — бормочешь ты.

— Ха! Это круто, — смеётся Эбби. — Мы просто оставались на месте и пытались не делать резких движений. Мы же не хотели, чтобы лавина началась, когда ты был там, наверху.

— Точно, — поясняет Кип. — Это как со снегом. Малейшее движение или звук может обрушить всю лавину.

Вот оно. Лавина.

— Кип, ты гений! — восклицаешь ты.

— Я?

— Он? — Эбби выглядит поражённой.

— Лавина. С её помощью мы сможем получить ту сверкающую штуку. Она поможет нам — я просто знаю это. А если даже и нет, то лавина поможет нам выбраться из этого ужасного места, — объясняешь ты.

Прежде, чем они успевают остановить тебя, ты выбираешь приличных размеров булыжник и бросаешь его вверх по склону так сильно, как только можешь.

Куски скалы начинают сползать по горе большим каскадом. Ты, Кип и Эбби продвигаетесь к краю склона.

Продвигайся. — (111)

19

Ты хочешь помочь Эбби. Она схватилась за саднящее колено. Но прежде, чем ты успеваешь как-либо облегчить её страдания, у тебя самого возникают проблемы.

Ещё один Грязевой Метальщик вылезает из стены и топает к тебе. Широкое, толстогубое создание находится так близко от тебя, что ты можешь почувствовать его тухлый, зловонный аромат. Поперхнувшись, ты зажимаешь рот.

Отвратительные потоки жидкой грязи льются из его жёлтых глаз и светящихся ноздрей. Рядом с ним возникает ещё один монстр. И ещё один. И ещё!

Если ты чувствуешь, что не сможешь прорваться сквозь толпу грозных монстров.. — (84)

Если ты хочешь вытащить себя из этого грязного беспорядка.. — (122)

22

Ты не можешь увидеть Злого Рыцаря, но ты точно знаешь, что он где-то здесь. Его отвратительный смех переходит в крик и снова в хохот. Эта уменьшающаяся комната — словно крошечная камера пыток. И она становится всё более крошечной с каждой секундой.

Ты упираешься в одну из стен и лихорадочно пытаешься удержать её. Ты напрягаешься изо всех своих сил.

— Ааааааа! — орёшь ты, когда твои мышцы начинают гореть огнём и болеть. — Попробуй другую дверь, Эбби! — выдыхаешь ты в её сторону. — Быстрее!

Но Эбби парализована страхом. Она не можешь даже пошевелиться.

Твоё ухо прижато к напиранию стене. За ней что-то ужасающе скрежещет. Твои ноги начинают скользить и ползти.

— Дверь, Кип! Дверь! — кричишь ты.

— Но остались всего две двери! — вопит Кип. — Какую из них мне открыть?

— Правильную! — орёшь ты ему. — Открывай правильную!

Если правильной является правая дверь.. — (127)

Если правильной является левая дверь.. — (130)

23

Доспехи Доброго Рыцаря вооружили тебя кое-чем куда большим, чем секира и щит. Они вооружили тебя смелостью. Это подземелье больше не пугает тебя.

— Покажи своё лицо, Злой Рыцарь! — храбро кричишь ты. И тебе не приходится долго ждать.

Гигантская фигура шагает из вспышки болезненно-жёлтого света. Это Злой Рыцарь! Он выше, темнее и страшнее, чем когда-либо. Его глаза стреляют в тебя пламенем, которое ударяется о серебряные доспехи и нагревает их. Затем его глаза стреляют ещё раз! Твоё лицо и шею заливают пот. Броня превращается в печь для барбекю, и ты просто плависься!

Злой Рыцарь, залившись смехом, поднимает свой меч и с силой ударяет им плашмя по твоему шлему. Вибрации от столкновения металла заставляют твоё тело пошатнуться. Злой Рыцарь заносит меч вновь и ударяет уже по другой стороне твоего шлема. Ты слишком ошеломлён (в буквальном смысле слова), чтобы двинуться с места!

— Сражайтесь! — визжит кто-то. Это Чародейка. Та самая, что создала Злого Рыцаря и наблюдала за тем, как он одолел сэра Эдмунда Сакстона. И она целые столетия ждала нового противостояния.

— Сражайтесь! — кричит она вновь. — Сражайтесь! Сражайтесь! Сражайтесь!

Сделай глубокий вдох и беги. — (96)

24

— Давайте пойдём налево, — говорит Эбби, выдирая шипы из рук. — Там какой-то коттедж ниже по холму. Может, там нам помогут.

— Здравсьте! Я что, единственный, кто думает, что здесь происходит что-то странное? — спрашиваешь ты — но Эбби и Кип уже не слушают тебя. Они идут по продуваемому ветрами лугу по направлению к коттеджу.

— Пикси! — бормочешь ты про себя, догоняя их.

Не успев отойти слишком далеко, ты слышишь оглушительный рокот. Это похоже на землетрясение! Ты даже видишь кусочки торфа, летающие в воздухе! Ты оборачиваешься, чтобы увидеть...

ТЕРНОВНИК!

Смертоносный

терновник. Он растёт с невысказанной скоростью. А если по правде — то не столько растёт, сколько прорывается сквозь землю колючей проволокой. Стены из ветвей и листьев. И это выглядит так, как если бы они... Направлялись к вам!

Пришло время снова пуститься наутёк. И нет никакого смысла кричать. Потому что сейчас самое время ДВИГАТЬСЯ!

○ **Двигайся.** — (89)

25

— Два полных доспеха, — говорит Кип. — Вот что там внутри. Они действительно старые — из пятнадцатого века. Один из них мы зовём Злым Рыцарем. Он всегда был с семьёй Сакстон. Другой доспех принадлежал сэру Эдмунду Сакстону. Он наш пра-пра-пра-пра... Ну, ты представил тебе.

Ящики поставлены на колёса. Ты, Кип, Эбби и твой папа тянут их по подъездной дорожке в гараж за вашим домом. И тут ты замечаешь на одном из ящиков какую-то надпись.

— Эй, взгляните-ка на это! — восклицаешь ты. Ты читаешь надпись вслух:

Злой Рыцарь, проклятый в веках,

И от меча его не скряться:

Внушать от будет людям страх,

Пока не встанет Добрый Рыцарь.

— Жутковато, — добавляешь ты.

— Нет! Не читай это вслух! — запоздало предупреждает тебя Кип. — Это злое проклятие рода Сакстон!

— Проклятие? — смеёшься ты. — Ты ведь не веришь в проклятия, не так ли?

— Конечно верю. И тебе бы стоило — если хочешь жить долго и счастливо, — шёпотом произносит Кип. — Я так полагаю, ты никогда не слышал о сказании?

○ **Услышь сказание.** — (50)

26

Старуха одряхла и съежилась. Теперь ты действуешь так быстро, как только способны двигаться твои высохшие руки.

Прилагая все силы своих старых скрипучих костей, ты передвигаешь черные стрелки ярко-розового циферблата назад — и ощущаешь внезапный порыв ветра. Он кажется твоей сморщенной старой коже освежающим дождиком. Постепенно ты, Эбби и Кип начинаете молодеть снова. Ты смотришь на лицо Эбби, напоминающее печёное яблоко. Оно напрягается и разглаживается, пока не становится вновь юным и свежим. Вы с Кипом тоже становитесь такими же, как обычно.

Когда всё заканчивается, ты обращаешь внимание на то, что осталось от Хранительницы Всех Времени. Её больше нет, но на полу лежит клочок пергамента. Ты поднимаешь его и читаешь:

Время идёт и идёт день за днём,

Встаёт, и идёт, и встаёт, а потом...

— Это ещё одна подсказка! — кричишь ты.

— Ладно, Умные Штаны, тогда что это значит? — похоже, Эбби действительно заинтересовалась.

— Ну, — размышляешь ты вслух. — Правые часы поворачивают время вперёд, и готов поспорить, что левые часы разворачивают время назад. Но вот чего я не могу понять, так это зачем нужен оранжевый циферблат...

○ **Иди** — (13)

27

Рыцарь в Кричащих Доспехах неподвижно лежит у твоих ног! Ты не можешь в этом поверить. Это слишком хорошо, чтобы быть правдой. Но это так!

Обернувшись к Чародейке и подняв свою секиру, ты салютуешь ей.

А затем в твою бронированную спину что-то ударяется —

ШМЯК!

Мощный удар валит тебя на колени. От него твоя броня вибрирует, сотрясая тебя до костей.

Злой Рыцарь ещё не закончил с тобой.

Доспехи, что надеты на тебя, весьма тяжёлые. Но тебе удаётся подняться на ноги. Ты вновь заносишь секиру и ждёшь удачного момента.

— ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В СВОЙ КОШМАРЫЦАРСКИЙ СОН! — с подвыванием произносит Злой Рыцарь.

Но ты уже слышал это раньше. Если он думает, что сможет напугать тебя подобным криком, пускай забудет об этом. На самом деле, он уже забыл кое о чём: о заточенном лезвии твоей секиры!

Сейчас или никогда. Пока он продолжает заходиться в своём злобном хохоте, ты расставляешь ноги, очерчиваешь секирой полный круг — и швыряешь её, прямо как фрисби. Почти что как в замедленной съемке она влетает ему в лицо и врезается в него, высекая клубы едкого дыма.

28

— Это бесполезно, — жалуется Эбби, переводя дыхание после пробежки сначала в одну сторону, а затем в другую. — Коттедж никогда не оказывается там, где мы его видим. Я слишком устала, чтобы бежать дальше.

— Как и я, — говорит Кип, рухнув на землю рядом с сестрой. — Мы просто должны принять вызов Рыцаря в Кричащих Доспехах. Мне надо поспать.

— Нет! Мы не можем спать! — говоришь ты. — Я тоже устал, но, если мы заснём, Злой Рыцарь уничтожит нас.

Теперь всё затихает. Ты борешься со сном. Эбби и Кип тоже пытаются бороться, но ты видишь, что они уже проиграли. Они оба проваливаются в глубокий сон.

Только тебе остаётся стоять на страже. Луну закрывают облака. Увидеть что-либо невозможно. В кустах позади тебя раздаётся треск приближающихся шагов.

— Кто здесь? — выкрикиваешь ты во тьму.

Ответа нет.

Шаги снова хрустят и трещат. Ты перестаёшь дышать. Ближе. Ближе. Ты медленно вытягиваешь руку перед собой. В полной темноте твои пальцы натываются на... металл!

○ Беги. — (34)

29

— АААААААААААААААААААА!

Ещё один вопль прорезает ночь. Кип и Эбби, окончательно проснувшись от пронзительных криков, стоят у твоей постели. Ты хватаешь обоих своих кузенов за руки.

— Мы должны пойти в гараж и посмотреть, — объявляешь ты — Мы должны выяснить, что там такое.

Раздаётся новый пронзительный крик. Эбби на мгновение забывает о своей холодной отстранённости и сжимает твою ладонь крепче, а Кип хватается за вторую. Тебе удаётся схватить со стола фонарик, и вы выходите в ночь. Ты тянешь своих кузенов за собой. Наконец, вы подходите к гаражной двери. Вы выжидаете несколько секунд, слушая вопли.

— Ну, мы пришли, — говоришь ты. Наклонившись, ты хватаешься за ручку и поднимаешь дверь вверх.

○ Быстрее.. — (83)

30

Серебряный ключ идеально входит в замок, но не поворачивается.

— Я не понимаю, — говоришь ты. — Этот ключ выглядит так, будто он от этого замка.

Неудача. Ты суёшь ключ обратно в карман. Ты шагаешь, чтобы поискать другие пути. Но как только ты отходишь от двери, она медленно распахивается!

— Входите, — приглашает вас голос очень старого человека откуда-то из глубины коттеджа. — Я ждал вас.

— Вы ждали нас? — заикается Эбби. Она вглядывается в тёмный дверной проём. — Но я вас не вижу.

— Подойдите ближе, — говорит старик дружелюбным голосом. — У меня так давно не было хорошей компании.

Вы трое шагаете внутрь коттеджа. Дверь с грохотом ЗАХЛОПЫВАЕТСЯ за вами!

Если от этого ХЛОП у тебя вырывается крик.. — (79)

Если от этого ХЛОП ты подпрыгиваешь.. — (124)

31

Ты заглядываешь в открытый ящик. Там есть пятно света от фонарика, а ещё...

— В ящике ничего нету! — восклицаешь ты. — Мне казалось, вы говорили, что здесь должны быть доспехи!

— Они здесь

были, — фыркает Эбби, снова надевая невидимую корону. — Но теперь их здесь нет, ясно?

— Это невозможно! — выпучивает глаза Кип. — Когда мы двигали ящик сюда, он весил тонну!

Эбби снова заглядывает в пустой ящик.

— Кто-то просто вытащил доспехи, вот и всё. Чтобы ты громче кричал.

Упс! Кажется, не стоило этого говорить.

— Ииииииии-хахахахахаха! — пробирающий до костей крик Злого Рыцаря переходит в отвратительный, злобный смех.

— Это проклятие. Злой Рыцарь убил сэра Эдмунда Сакстона, а сейчас он забрал его доспехи!

— Что дальше? — недоверчиво говоришь ты. — ...или кто?

Затем ты кое-что видишь. Там, на полу пустого ящика. Измятый кусок пергаментного листа. Поднимешь ли ты его? Вся эта белиберда с проклятием кажется тебе всё менее и менее глупой с каждой новой секундой.

Если ты хочешь поднять лист и увидеть, о чём он гласит.. — (101)

Если ты решаешь, что всё это дело слишком странное для тебя, и сейчас самое время закрыть ящик и вызвать полицию.. — (65)

32

Ты решаешь, что тебе придётся столкнуться с Рыцарем в Кричащих Доспехах один на один. Если Кип и Эбби присоединятся к тебе в этом зловещем выставочном зале, это может привести вас всех к ужасному концу. И это, в конце концов,

твои

кошмары!

Пока ты решаешь, что не стоит звать их, из дверного проёма доносится голос Кипа.

— Не ходи сюда! — кричишь ты ему. — Ты был прав. Здесь камера пыток!

Но, прежде чем ты успеваешь остановить их, Кип и Эбби входят через дверь в зал ужасов.

— Стойте! — предупреждаешь ты их. Но слишком поздно — они уже внутри.

○ **Иди.** — (93)

33

Кип и Эбби следуют за тобой сквозь дыру в задней стенке ящика. Когда вы все трое оказываетесь полностью на той стороне, что-то за вами хлопает. Ты смотришь назад, и видишь, что ящик исчез! Вокруг себя бы видишь только холмы. Мягкие, зелёные, покатые холмы.

— Здесь так чудесно, — говоришь ты. — Это настоящий новый мир.

Ты трёшь свои глаза, но он не исчезает.

— Это НАШ мир! — восклицает Эбби. — Мы вернулись в Англию!

— Мы именно там, где Злой Рыцарь хочет нас видеть, — мягко говорит Кип. — Англия. Земля Сакстонов. Англия.

— Кого это волнует? — говорит Эбби. — Мы дома!

— Я бы не радовался так на твоём месте, — предупреждает Кип. — Злой Рыцарь хочет уничтожить нас. Так что добро пожаловать домой! Или мне лучше сказать — зло пожаловать?

Ты в обалдении глазеешь по сторонам. То, что с вами случилось, невозможно объяснить! На соседнем холме пасутся сотни овец. Вдруг один дико выглядящий баран поднимает на тебя взгляд. Твоё сердце подпрыгивает.

— Его глаза светятся! — восклицаешь ты.

Твой пульс учащается. Рогатая голова барана перетекает в бронированную голову Злого Рыцаря! Он наклоняет её и роет копытами землю. Из-под решётки его шлема вылетает пар.

— Он собирается протаранить нас! — кричишь ты. — Спасайся, кто может!

○ **Беги.** — (102)

34

— АААААААааааааааааа!!! — вопишь ты, когда твои пальцы касаются металла.

— Просыпайся! — слышишь ты голос Кипа.

— Ты кричишь! — Эбби трясёт твою руку. — Проснись!

Твои глаза распахиваются. Ты держишь свою руку на холодном металле лопаты, стоящей у тебя в гараже, на полу которого ты и лежишь.

— Ты ходишь во сне! — говорит Кип. — Мы слышали, как ты кричал, и побежали в твою спальню. Ты встал с постели, надел халат и пошёл сюда, в гараж.

— Мы шли за тобой — просто чтобы убедиться, что с тобой всё в порядке, — продолжает Эбби. — Ты подошёл к ящикам, которые мы привезли, и долгое время просто стоял перед ними. Это было странно.

— Мы пытались заговорить с тобой, но ты нас не слышал. Затем ты вытянул руку, прикоснулся к лопате и снова начал кричать! — Кип смеётся, увидев твоё выражение лица. Ты испытываешь удивление, смущение и облегчение одновременно. Неужели это всё и правда было лишь бредовым сном?

○ **Иди.** — (16)

35

Ты можешь подниматься по частям людей — ведь, как камни, они не смогут причинить тебе вред — или ты им.

Кип и Эбби, скорее всего, в полном порядке. Может быть, они просто не могут услышать тебя. А если они превратились в камень, они уж точно никуда не денутся, верно? И ты всё равно не знаешь, чем мог бы помочь им в этом случае.

Ты решаешь продолжать карабкаться, тем более, что до вершины осталось совсем немного. Если ты достанешь сверкающий объект — чем бы он ни оказался — у тебя появится шанс.

И вот ты почти на месте.

Ты стоишь на совершенно неустойчивой скале и прилагаешь все усилия, чтобы сохранить равновесие и не загреметь вниз, на острые скалы. Медленно, осторожно ты тянешься к серебристому предмету. Он длинный и сияющий.

Когда он оказывается у тебя в руке, ты пытаешься поднять его. Но это он поднимает тебя! Прямо в воздух. Блестящее нечто оказывается металлическим пальцем на металлической руке... **РЫЦАРЯ В КРИЧАЩИХ ДОСПЕХАХ!**

○ **Встреть свою судьбу.** — (71)

36

Когда ты достигаешь каменных ступенек, ты оглядываешься на Эбби и Кипа. Но их там нет.

Затем ты видишь их. Они идут напрямик к столу. Что они делают?

— Ребята, сюда! Здесь выход! — кричишь ты. Но уже слишком поздно. Их лица уже начинают исчезать!

Пение звучит громче. Теперь ты можешь расслышать, что они говорят.

— Не по нам звонит колокол. Не по нам звонит колокол, — поют они.

○ **Узнай, что это означает.** — (3)

37

Ты глядишь на Эбби и поражаешься тому, с каким бесстрашием она пинает нескольких висящих змей. Она довольно храбрая, думаешь ты.

— Пошли вон с моих волос! — вопит она и сбивает очередную змею на пол. Затем она промахивается ещё по одной. Змея падает прямо на её плечо и начинает оборачиваться вокруг её головы!

— Ааааа! — кричит Эбби. — Помоги мне!

Она падает на пол, стягивая с себя змею.

— На помощь! — снова визжит она. — Спасите меня!

Кип пытается быть храбрым. Он бежит на помощь своей сестре. Но в спешке попадает в открытый стальной капкан. Его левую ногу крепко зажимают неровные стальные зубья ловушки.

— Помоги! — кричит Кип. Он не может освободиться, чтобы помочь Эбби. Он не может даже помочь самому себе.

Теперь вся надежда только на тебя. Только у Тебя есть шанс заслужить право носить доспехи Доброго Рыцаря.

○ **Иди.** — (49)

38

Эбби возвращается, не успеваешь ты и глазом моргнуть. Но она больше не Эбби. По крайней мере, по большей части. Это её голова — вместе с длинными светлыми волосами — на теле огромной чёрной птицы. Ястреб Эбби пикирует с тёмного ночного неба.

— Ооук! Ооук! — пронзительно кричит она, расправляя крылья и камнем падая на тебя и Кипа.

— Нырряй ласточкой! — кричишь ты Кипу.

— Ястребом! — визжит сверху Эбби, вновь налетая на вас.

Ты слышишь хлопанье её гигантских крыльев, когда она пролетает над твоей головой и погружает свои острые когти прямо в твой череп. Ты вопишь от боли!

Не останавливаясь, она разворачивается в воздухе и атакует Кипа таким же головодробительным приёмом.

— Эбби! Эбби! Это я! — умоляет Кип. — Не делай этого!

Эбби кружится, готовясь к новой атаке.

— Позвони в колокол! — кричишь ты Кику. — Может быть, шум напугает и прогонит её!

Кип тянет руку в сторону колокола. Но его пальцы промахиваются, так как Ястреб Эбби пролетает как раз между колоколом и его рукой. Она открывает рот и крепко сжимает зубами шиворот его рубашки. С Кипом, зажатым в зубах, она налетает на тебя и хватает твою рубашку своими птичьими когтями.

○ **Перебирайся.** — (10)

39

То, что начиналось как спасательная миссия, теперь становится миссией по вашему уничтожению. Гигантский чёрный ястреб взмывает вверх.

— Держись! — кричишь ты Кипу. Он цепляется за одно из гладких чёрных перьев, торчащих из спины птицы.

Внезапно ястреб ныряет вниз. Он пытается стряхнуть вас! Ты отлетаешь в сторону крыльев, и твоё тело свободно колышется на ветру.

— Вааааааау! — вопишь ты.

От этих американских горок верхом на птице твой желудок прыгает вверх и вниз. Кип, судя по его виду, страдает воздушной болезнью точно так же, как и ты. Но это ещё не конец. Ястреб делает петлю за петлёй, пока ты, наконец, не понимаешь, что больше не можешь держаться за него.

И ты отпускаешь его.

— До свидания, Кип! — зовёшь ты, начиная свободное падение. — До свида-а-а-а-а-а-а-а-а-а-а...

○ **Иди.** — (53)

40

Да! Ты понял это. Слова начинают обретать смысл. Ты знаешь, что должен действовать прямо СЕЙЧАС, или же будешь поджарен либо раздавлен стенами. Электрический заряд, проходящий сквозь тебя, настолько силен, что ты весь светишься, будто лампочка. Или будто рентген.

Ты глядишь вниз на свои руки. И видишь собственные кости! Рискнув взглянуть на Кипа и Эбби, ты кричишь в ужасе, когда видишь их. Они как электрические скелеты!

С искрами, тресков и ежесекундным

ззззззттт-аньем

ты вытягиваешь из кармана другой фрагмент пергамента. Это ключ, думаешь ты. Там должен быть способ сбежать!

И прежде, чем рассвет свой луч подарит,

Злой с Добрым рыцари сойдутся в паре.

Так опасайся же заряда зла и чувствуй:

То, что СЕЙЧАС — лишь ложь, сплетённая искусно!..

То, что СЕЙЧАС — лишь ложь, сплетённая искусно. Ты крепко задумываешься. То, что СЕЙЧАС — ЛИШЬ ЛОЖЬ, кричат слова в твоей голове. Ты должен убедить себя в том, что происходящее СЕЙЧАС — нереально!

○ **Убеждай себя.** — (55)

41

Ты натягиваешь одеяло на голову и пытаешься вновь заснуть. В конце концов, Эбби сказал, что история о рыцарях — неправда.

Но ты не можешь спать. Крик раздаётся снова. И снова. Крики становятся всё громче и всё жутче. И они приближаются! Последний, кажется, раздался прямо из-за твоей двери!

Погоди. Что это? Что-то на четвереньках движется к твоей кровати. Ты шуришься, чтобы разглядеть хоть что-то в темноте. И тут же у тебя возникает желание оказаться отсюда подальше. Укрывшаяся в тени фигура, похоже, затаилась у твоих ног, готовая к атаке.

— Это рыцарь!! — вопишь ты, выпрыгивая из постели.

○ **Быстрее!** — (74)

Это Общежитие Злой Судьбы, и ты единственный ученик. Где-то над тобой сияет мертвенный свет. Жёлтое свечение указывает на трон. На троне восседает женщина. Она улыбается.

— Так ты и есть могучий Сакстон, который будет сражаться за правду? — спрашивает она.

— Я? Я-я-я п-п-просто р-р-ребёнок, — заикаешься ты.

— НАДЕВАЙ ДОСПЕХИ! — с подвыванием кричит женщина.

Ты чувствуешь за своей спиной что-то твёрдое. Повернувшись, ты оказываешься лицом к лицу с сияющими серебром доспехами. Ты ахаешь. В одной руке, закованной в латную рукавицу, зажата секира. Другая рука сжимает щит с выгравированным на нём фамильным гербом Сакстонов.

Волшебным образом доспехи раскрываются. Ты не знаешь, что нужно делать, так что ты просто шагаешь внутрь. Она смыкается вокруг тебя.

Ты чувствуешь себя выше и сильнее, чем когда-либо раньше. Боевая секира в твоей бронированной руке — что пёрышко. Ты глядишь через серебряную маску. Женщина на троне начинает смеяться.

— Да, да, — хохочет она. — Именно это видел сэра Эдмунд, когда он получил то, что заслужил. И я та, кто ДАЛ ЕМУ ЭТО! Я ЧАРОДЕЙКА!

Если ты чувствуешь, что готов к битве.. — (23)

Если ты не уверен, что ты готов.. — (115)

— Уииииииии! — вопит Эбби. Её волосы развеваются за спиной, когда вы всё быстрее и быстрее летите вниз по спиральной горке.

Ветер, бьющий в лицо Кипа, растягивает его лицо в постоянной улыбке. Круг за кругом... «Уииии!» меняется на «Вау!». Кажется, тебя начинает подташнивать. Ты спрашиваешь себя, закончится ли эта поездка

хоть когда-нибудь

!

Ты наклоняешь подбородок к груди, чтобы ветер не откидывал твою голову назад. Ты пытаешься сглотнуть, пока тебя не вырвало. Ещё немного — и ты не выдержишь! А потом ты замечаешь, что горка сужается. Ещё два невыносимых витка, а затем

БАМ!

Вы со стуком останавливаетесь.

Твоя голова кружится, у тебя в ушах звенит, а твой нос уткнулся в какую-то стеклянную стену.

— Где мы? — умудряется сказать Кип. Ты не уверен, что хочешь знать ответ. Но всё-таки ты видишь перед собой две кнопки. На одной написано ГОЛОВЫ. На другой написано СКАЗАНИЯ.

— Похоже, мы должны сделать выбор, — объявляешь ты.

— Я ничего не буду выбирать, — заявляет Кип.

— Оставь меня в покое, — это всё, что может выдавить из себя Эбби.

Ты лезешь в карман и вытаскиваешь оттуда монетку.

Кинь монетку, чтобы она помогла тебе решить, на какую кнопку нажимать. Если ты нажимаешь на ГОЛОВЫ.. — (11)

Если ты нажимаешь на СКАЗАНИЯ.. — (98)

46

Ты бежишь к коттеджу, но него уже нет на месте! Эти несносные пикси продолжают перемещать его.

— Сюда! — хихикают пикси.

— Туда!

— Сюда!

— Туда!

— Сюда!

— Туда!

○ **Беги, пока не рухнешь.** — (28)

47

Ты вытягиваешь из кармана другой клочок пергамента и пытаешься сложить две части воедино. Но ни одна из сторон не совпадает.

— Я не собираюсь складывать какие-то идиотские паззлы! — раздражается Эбби. — Я хочу уйти отсюда

сейчас же

!

И, не дождав и секунду, она несётся через всю комнату и вновь дергает за первую подвернувшуюся ручку. Но, как только она делает это, дверь исчезает и вновь становится просто белой стеной!

Она пробует следующую дверь. То же самое!

И ещё одна дверь. И следующая. И ещё одна.

Исчезла. Исчезла. Исчезла. Прямо из её руки!

— Если двери продолжают исчезать, мы застрянем здесь навсегда! — в панике говорит Кип.

— Мы должны выбраться, — кричишь ты. — И побыстрее! Смотрите! Эти стены приближаются к нам! Мы будем раздавлены!

Дюйм за дюймом, пространство продолжает уменьшаться. Стены сдвигаются вокруг вашей маленькой группки.

— Попробуй другую дверь, Эбби! — вопит Кип, пока стена сзади толкает его в спину. — Комната уменьшается! Мы будем раздавлены, как букашки!

Злобный смех гремит в воздухе сжимающейся комнаты.

— Он здесь! — визжит Эбби. — Рыцарь в Кричащих Доспехах! Он здесь!

○ **Протискивайся.** — (22)

48

Вы приземлились в долине. Зелёные холмы, которые вы наблюдали минуту назад, остались далеко позади. На самом деле, нигде, насколько хватает взгляда, нет и травинки. Тут только скалы. Треснутые осколки, валуны и камни. И тьма. Наверху светит бледная луна.

Эбби пытается сдвинуться с места — и с трудом удерживает равновесие на шаткой платформе из камней.

— Это похоже на лавину, которая только и ждёт, чтобы сорваться! — вскрикивает она.

— Будь осторожна! — предупреждает Кип. — Эти плоские камни не так устойчивы, как кажутся!

— Ага, точно, спасибо за совет, Кип, — говорит Эбби. — Я уже заметила!

Они правы. Ты встаёшь на цыпочки и заглядываешь на плоскую скалу, что расположена ниже.

— Вау! — восклицаешь ты, когда твой новый каменный пол качается взад и вперёд. Ты глядишь вниз. Там целая куча острых скал только и ждёт, когда можно будет поймать вас.

Затем ты глядишь вверх. И что-то мигает. Высоко на скалистой вершине этой горы что-то серебристо сверкает в лунном свете. Кажется, оно зовёт тебя. Что это?

○ **Карабкайся.** — (82)

49

Крики о помощи, исходящие от твоих кузенов, перекрывает клокотание тощей старой тётки в клетке:

— Сразись со злом! Заслужи доспехи!

Летучие мыши, оскалив свои вампирьи клыки, пикируют прямо на тебя. Ты заслоняешься от них руками. Пламя от драконьего дуновения тянется к тебе своими огненными пальцами, и ты защищаешь свои глаза. Сделав глубокий вдох, ты двигаешься к стальному капкану, в котором зажата рука Кипа.

Пока ты тянешь свои руки, чтобы освободить его, густой дым заполняет помещение. Огромные клубы чёрного дыма разъедают твои глаза.

— Я ничего не вижу! — кричишь ты.

Ты вытягиваешь руки перед собой и внезапно чувствуешь впереди что-то гладкое и металлическое. Нагрудный доспех!

Ты трёшь глаза и шуришься сквозь едкий дым.

— Да! — восклицаешь ты. — Это доспехи Доброго Рыцаря!

Ты пытаешься раскрыть броню, чтобы надеть её. Бесполезно. Сколько бы ты не дёргал, она не поддаётся. Ты ещё не заслужил право носить эти доспехи.

— Хватай секиру! — кричит Кип.

В перчатке доспехов зажата сверкающая секира.

— Пожалуйста, спаси нас! — умоляет Эбби, стягивая своё ожерелье из натуральной змеиной кожи.

Ты дёргаешь секиру из стальной перчатки доспеха. Она свободно поддаётся!

50

— Сказание? Какое сказание? — спрашиваешь ты.

— Легенду о Проклятии Рыцаря в Кричащих Доспехах! — отвечает Кип. — Много лет назад злая Чародейка рассердилась на лучшего рыцаря короля, сэра Эдмунда Сакстона. На нашего предка, понимаешь? Он убил её любимого дракона, или что-то в таком роде. В любом случае, она прокляла его — Проклятием Рыцаря в Кричащих Доспехах!

Она создала специальные доспехи и отослала их ему в подарок. Но доспехи были одержимы — в них обитал дух злого рыцаря. Той же ночью ужасающие крики огласили окрестности замка Сакстон... А наутро сэр Эдмунд и вся его семья были найдены убитыми!

Глаза Кипа распахиваются всё шире, когда он продолжает.

— Весь его род погиб, кроме одного сына. В это время он был на охоте. Так или иначе, он сохранил доспехи. Он был слишком напуган, чтобы просто выбросить их куда подальше!

Вы четверо добираетесь до гаража, и папа ныряет вниз, чтобы открыть дверь.

— Это и есть тот самый доспех. Семейная легенда гласит, что придёт день, когда он восстанет вновь. Жажущий крови Сакстонов. Тогда он уничтожит всё хорошее — если только храбрый и благородный Сакстон не победит его. Он должен быть членом семьи Сакстон.

— Ха! — смеёшься ты. — Я твой родственник, так что я тоже Сакстон. И что же доспехи Злого Рыцаря собираются со мной сделать?

○ Получи ответ. — (63)

51

— Покажи своё лицо, Злой Рыцарь! — нервно зовёшь ты господина этого злого музея вновь.

— Выбери своё оружие. Выбери своё оружие, — взывает страшнейшая из всех находящихся в клетке женщин. Она указывает своим костлявым пальцем на витрину, где лежат секира, сверкающий меч, алебарда и кинжал.

— Хмм... — произносишь ты. — Интересно, почему я не замечал их раньше? — ты шагаешь ближе к витрине, чтобы получше разглядеть её содержимое.

Когда ты тянешься, чтобы взять секиру, всё оружие исчезает! На их месте появляется сияющий, как сотня зеркал, серебряный доспех.

Могут ли это быть они, думаешь ты. Могут ли это быть доспехи последнего Доброго Рыцаря?

Когда ты шагаешь вперёд, чтобы прикоснуться к броне, она растворяется в воздухе.

А затем —

БАММ!

— железная клетка с грохотом опускается и захлопывается вокруг тебя!

Извини — это не доспехи последнего Доброго Рыцаря. Но это точно твоя последняя добрая ночь.

КОНЕЦ

52

Не оставаясь ни секунды в компании трёхголового чудовища, вы трое кидаетесь обратно ко входной двери.

— Снова закрыто! — кричишь ты, яростно трясая ручку.

— Ключ! — напоминает тебе Кип. — Попробуй ключ!

Ты шарить в кармане, вытаскиваешь ключ и вставляешь его в замок. И одновременно со звуком поворачивающегося ключа ты слышишь, как чудовищное трио напевает какую-то странную словесную абракадабру:

Сливзик, визвик, вислиз, хаггелди, ча-ча-ча.

Станьте, трое, одним с поворотом ключа!

Ключ поворачивается. Дверь открывается. Вы втроём срываетесь с места, стараясь опередить остальных.

Ты рвёшься. Кип рвётся сильнее. Эбби рвётся сильнее всех! Она слишком настойчива.

Чары чудовища сработали. Дверная давка сливает ваши тела в одно!

ЧПОК!

Ты выпадаешь на улицу.

Но вот только поворот ключа превратил вас в чудовище с тремя лицами и одним телом — такое же, как и сам старик! Ты прекрасно знаешь, что одна голова хорошо, а две лучше, но от трёх голов — одна головная боль!

КОНЕЦ

53

Ты продолжаешь падать в одиночестве. Начиналось это как стремительное падение, но теперь больше похоже на плавное планирование. Ты глядишь наверх и с трудом различаешь чёрного ястреба. Кипу удаётся оставаться на птице. Увидишь ли ты ещё когда-нибудь Кипа и Эбби вновь?

Внизу ты видишь изумрудно-зелёную траву. Она становится всё ближе и ближе. Ты хотя бы можешь сказать, что твоё приземление не будет смертельным — трава будет для тебя мягкой подушкой.

Ты спускаешься, наконец-то опускаясь на покрытый мхом холмик — прямо напротив знакомого коттеджа!

Передняя дверь открыта. Голос шепчет:

— Заходи. Очень любезно с твоей стороны нанести мне визит.

○ **У тебя нет выбора..** — (20)

54

Ты поворачиваешь стрелки на ярко-розовых часах вперёд — и у тебя случайно выходит немного дальше, чем нужно было. И тут же ты чувствуешь, какими жёсткими становятся твои суставы.

— Гмм, странно, — говоришь ты, внезапно заходясь в бурном кашле.

— Что ты сказал, сынок? — слышишь ты скрипучий голос. Это Кип! Но он выглядит как-то карикатурно. Наклонившись вниз и сгорбившись, он подносит ладонь к своему правому уху.

— Говори сюда, молодёжь! — скрипит он. Он становится всё дряхлее и дряхлее на твоих глазах.

— Кого ты назвал молодёжью, дедуля? — кашляет Эбби. Её лицо покрывается сетью морщин. Они пронизывают её лицо прямо как черви, двоясь и троясь прямо на глазах. Она выглядит старше, чем твоя бабушка. Упс! Ты хотел сказать — старше, чем твоя прабабушка!

— Останови часы, пока не стало слишком поздно! — скрежещет Кип своим древне-старческим голосом. Твои руки становятся сморщенными и шишковатыми. Твои пальцы едва могут передвигаться по циферблату. Ты чихаешь, и сразу после этого перед тобой возникает старуха. Кажется, она выскочила из твоего носа!

— Кто вызвал меня своим чихом? — требует потрепанная бабка. — Ты, старик? — спрашивает она, оборачиваясь и указывая на тебя своим кривым, костлявым пальцем.

○ **Иди.** — (81)

55

ТО, ЧТО СЕЙЧАС — ЛИШЬ ЛОЖЬ, СПЛЕТЁННАЯ ИСКУСНО!

— повторяешь ты в своей голове. —

Громче! Сильнее! Сосредоточеннее! ТО, ЧТО СЕЙЧАС — ЛИШЬ ЛОЖЬ, СПЛЕТЁННАЯ ИСКУСНО!

А затем... Случается чудо.

Уменьшающаяся комната начинает вновь увеличиваться в размерах. Она медленно возвращается в своё нормальное состояние. Разряды молний вокруг тебя и твоих кузенов выцветают, бледнеют, а затем и вовсе исчезают.

— Как и с Грязевыми Метальщиками, — объявляешь ты. — Ещё один фокус нашего воображения. Я боюсь, что этот Злой Рыцарь любит играть в игры разума.

— Ты боишься! — фыркает Эбби. Она пытается пригладить свои встопорщенные волосы. — Я в ужасе! Я теперь никогда не смогу завивать свои волосы — после такого!

И, будто бы в ответ на жалобу Эбби, последняя оставшаяся дверь со скрипом распаивается. Сама по себе. Из неё доносится голос, от которого у тебя кровь стынет в жилах. Это голос Злого Рыцаря. И он шепчет твоё имя...

○ Ты должен ответить. — (131)

56

Но прежде, чем твой папа успевает сказать ещё хоть слово о сюрпризе, раздаётся звонок в дверь.

— Они здесь! — кричит твоя мама из прихожей. Она широко распахивает дверь. В дверном проёме стоят твои кузены.

— Вы совсем не изменились! — восклицает твоя мама, обнимая Эбби и Кипа.

— Надеюсь, это не так, — бормочешь ты. Твоя высокая светловолосая кузина глядит мимо тебя в зеркало, стоящее за твоей спиной.

— Привет, — только и удаётся тебе сказать.

Эбби поправляет свои длинные золотистые локоны, прежде, чем ответить.

— О, привет, — говорит она, пригладив волосы по меньшей мере сотню раз.

— Все та же добрая старая Эбби, — вынужден признать ты.

— Забудь о ней, — со смехом говорит кто-то. Это Кип. — Поможешь мне? У нас куча вещей, не поднять.

Твой русый кузен возвращается обратно в прихожую и указывает на два огромных деревянных ящика. Эти ящики будут повыше, чем твой отец.

— Что за... — начинаешь ты.

— Артефакты! — встречает твой папа. — Дядя Уилл прибудет на следующей неделе, чтобы читать лекции в Музее Средневековья в центре города. Я сказал ему, что мы сможем подержать у себя часть экспонатов... Но я даже не думал, что они будут такими большими! Эти ящики нужно будет отнести в гараж.

— В любом случае, что там внутри? — спрашиваешь ты Кипа.

○ **Беги.** — (25)

57

Ты решаешь, что тебе нужна любая помощь, которую ты только сможешь получить. Кип и Эбби всего лишь по другую сторону этой двери, думаешь ты.

Ты бросаешься обратно к двери. Но, будто бы в ответ на твои мысли, огромная железная решётка с грохотом падает перед тобой. Другой лист металла гремит снизу, блокируя решётку.

— Кип! Эбби! — зовёшь ты. И тогда все чудища из твоих кошмаров начинают греметь прутьями клеток.

— Тебе никогда не победить! — распевают хором бородавчатые тётки. — Ты не сможешь победить без доспехов Доброго Рыцаря! Зло есть Зло, и Зло поступает зло! — Они гогочут в своих клетках, дразня тебя своими злобными словами.

Ты заставляешь себя не слушать их. Ты знаешь, что ты сейчас должен сделать. Тебе нужно собрать все свои силы и сразиться со Злым Рыцарем самостоятельно.

— Покажи своё лицо, Злой Рыцарь! — кричишь ты.

Дракон извергает поток огня, освещая даже самые тёмные уголки Зала Зла. Но ты по-прежнему не видишь Злого Рыцаря.

— Покажи своё лицо, Злой Рыцарь! — вновь выкрикиваешь ты.

○ **Не теряй мужества и иди.** — (51)

58

Ага! Ты

точно

видел эти часы раньше! Но что с этими часами было не так? О, точно! Теперь ты всё вспомнил. Ты читал об этих ненормальных часах в книжке серии «Ужастики» —

«Тайна часов с кукушкой»

.

Эти часы очень похожи на те, из-за которых мальчик по имени Майкл Вебстер поимел так много проблем. Его отец принёс их из антикварного магазина. Он сказал Майклу не трогать их. Но Майкл не послушался. Любопытство не довело его до добра — как и зловещие часы!

На часы было наложено ужасное и опасное заклятие — необычное заклятие! Оно развернуло Майкла обратно во времени. Оно превратило его в маленького ребёнка!

— Гмм, — размышляешь ты. — Это могут быть те самые часы?

Ты не сможешь утолить своё любопытство, если эта противная маленькая птичка всё ещё внутри.

○ **Иди.** — (66)

59

Ты визжишь от ужаса и дрожишь, когда липкое тело змеи сползает вниз по твоей руке и шлёпается на пол. И вдруг замечаешь, что на один из её ядовитых клыков насажен знакомо выглядящий кусок пергамента!

Ты не можешь в это поверить. Ты знаешь, что тебе нужно заполучить этот пергамент, и осторожно тянешься вниз. Ты сам не понимаешь, как, но тебе удаётся сорвать клочок так, чтобы тебя не укусили. Змея ускользает прочь.

— Эй, посмотрите-ка, что я нашёл! — кричишь ты и оглядываешься в поисках Кипа и Эбби. Но ты здесь один. Ладно, не совсем один.

Хор отвратительных рыков, стонов и хихиканий отвечает тебе. Ты пытаешься игнорировать их и вчитаться в текст на пергаменте. Но здесь слишком темно.

○ **Тебе нужно больше света.** — (125)

60

Ты погружаешься в глубокую, холодную воду. Всё глубже и глубже. Твои лёгкие вот-вот лопнут от того, что ты так надолго задерживаешь дыхание. Наконец, ты достигаешь дна озера и падаешь возле входа в подводную пещеру.

Ты машешь к Кипу и плывёшь ко входу. Он направляется за тобой. Вы плывёте в пещерку, через тоннель и вылезаете на воздух!

— Пфух! — выдыхаешь ты. — Фууууух!

Ты глотаешь свежий воздух. Кип делает то же самое, пока вы оба не начинаете нормально дышать.

— Входите, — приглашает вас знакомый голос. — Мы ожидали вас.

Ты не можешь вспомнить его. Где ты мог слышать этот голос?

Гммммм... «Мы ожидали вас»...

○ **Иди.** — (100)

61

Часы. Ты должен использовать часы. Но как? Нет смысла отматывать время обратно, находясь под заклятием Хранительницы Всех Времени. А затем ты замечаешь кое-что необычное. Твои глаза слезятся, но ты всё ещё можешь увидеть это. Старуха тоже дряхлеет! Она чудовищно старая. Куда старше тебя.

У тебя появляется идея. Может быть — если ты повернёшь стрелки часов вперёд — может быть, она умрёт первой! Это рискованно. Но, кажется, это твоя единственная надежда.

Твои старые трясущиеся руки медленно поднимаются к часам. Они двигают стрелки — минуту за минутой... Вы все стареете, но старуха быстрее прочих. Пройдёт ещё минута — и она уйдёт в небытие.

— Нет! — кричит она. — Нет! Я рассыпаюсь...

10... 9... 8... 7... 6... 5 секунд до... Ты, Эбби и Кип опираетесь на старые, усталые кости друг друга и наблюдаете, как женщина с истончившейся кожей истончается ещё больше. У вас даже нету сил на то, чтобы отвести взгляд. 4... 3... 2... 1 секунда... ГОТОВО! Всё кончено! Старуха теперь не больше, чем высохших бумажный лист на полу! Вы уничтожили ещё одну злую силу! Для старухи это

КОНЕЦ

Но для тебя это просто причина направиться. — (26)

62

От этой смены голов у тебя просто по-королевски болит голова. И у тебя до сих пор голова королевы! Это не может вот так закончиться. Ты — это королева, Эбби — это ты, а Кип — это истекающая слюной горгулья.

Ты думаешь о пропавших доспехах. Броня сэра Эдмунда, Доброго Рыцаря. Ты думаешь, что фрагменты пергамента, которые ты нашёл — подсказки на вашем пути. Разумеется, найти доспехи — это твоя судьба. Что сказано в пергаменте?

И прежде, чем рассвет свой луч подарит, Злой с Добрым рыцари сойдутся в паре.

Если же нет, то Злой Рыцарь уничтожит всё хорошее. Это не очень-то тебя устраивает.

ДЗЗЗЗЫНЬ!

Ты слышишь откуда-то звон часов. Он кажется очень далёким. И что это щекочет тебе живот?

Часы! Они вовсе не далеко — они под твоим свитером. Ты вытаскиваешь их и смотришь. На зелёных и розовых часах — шесть часов утра. Рассвет вот-вот наступит! Ты съешь часы обратно.

И тут, словно по команде, все головы в комнате начинают кричать — а здесь очень, очень много голов! Даже Эбби и Кип — точнее, что, что от них осталось — кричат.

Прежде, чем рассвет свой луч подарит...

— думаешь ты. Тебе не хватает времени! Уже слышен леденящий душу смех приближающегося Рыцаря в Кричащих Доспехах!

Если время на твоей стороне.. — (72)

Если время против тебя.. — (135)

63

— Просто забудь всю эту кричащую историю в доспехах! — раздражённо вклинивается Эбби прежде, чем у Кипа появляется шанс ответить тебе. — Это полная чепуха, и к тому же совершенная неправда.

Но спустя некоторое время — когда все ушли спать — ты лежишь и размышляешь о ящиках в твоём гараже.

Спустя час, когда ты уже почти начинаешь дремать, тебя будит леденящий душу крик — и он исходит из гаража.

— Проклятие! — ахаешь ты.

Если ты попытаешься игнорировать крик.. — (41)

Если тебе хочется рассмотреть источник душераздирающего вопля поближе.. — (29)

64

Искать выход среди беспорядочно окружающих вас зарослей терновника — бесполезно.

— Придётся прорываться, — решаешь ты. — Это наш единственный шанс.

— Ладно, но лучше бы у меня не осталось царапин! — предупреждает Эбби. — Я весьма забочусь о своей коже.

Ты трое поворачиваетесь спинами к высокой, густой изгороди из терновника.

— На счёт три — тараним её! — говоришь ты. Вы сцепляете руки. — Раз, два, три! — считаешь ты. Вы все вместе бросаетесь обратно на возвышающуюся зелёную изгородь. И проваливаетесь сквозь неё, приземляясь плашмя на спины на другой стороне.

— Ура! — веселится Кип. — Мы сделали это!

Но прежде, чем вы с Эбби присоединяетесь к нему, тысячи маленьких зверьков выскакивают из кустов терновника и падают на вас! Их мех густой и грубый, словно колючки.

— Оооооох! Ненавижу этих грязных тварей! — восклицает Эбби. — Пошли вон из моих волос!

— Ежи! — кричишь ты. — Они тянут нас вниз!

Быстрее.. — (120)

65

— Спасибо, спасибо, с меня хватит. Это уж малость чересчур, — говоришь ты. — Самое время звонить в полицию.

— Трусишка, — дразнит тебя Эбби. Но ты не обращаешь на неё внимания.

— Но только Сакстон может разрушить проклятие, — напоминает тебе Кип. — Полиция не в силах ничего с ним поделать.

— Ну, я готов, по крайней мере, дать им шанс попробовать.

Ты приставляешь дверь от ящика с надписью ДОБРЫЙ РЫЦАРЬ обратно и начинаешь крепить ремни, как вдруг самый громкий вопль за эту ночь разрывает тишину. За ним следует оглушительный треск. Ты оборачиваешься, чтобы посмотреть — и твоё сердце чуть не выскакивает из груди.

Злой Рыцарь пробил своей закованной в броню рукой поверхность ящика. Массивная, стальная латная перчатка поблёскивает в лунном свете. А затем она смыкается на тощей шее Эбби.

○ **Скорее!** — (21)

66

Ты просто обязан узнать, те же ли это самые часы, что и в «Ужастиках». Та история была такой удивительной. Ты тянешься к маленькой дверце на циферблате. Она легко отворяется, и ты заглядываешь внутрь.

КУ-КУ!

Оттуда вылетает самая отвратительная птица, которую ты когда-либо видел. Это та самая гибельная кукушка? Ты падаешь на пол, заслоняясь от птицы руками! Почему-то твои руки так плотно обхватывают твоё же лицо, что ты не можешь даже вздохнуть. Вся твоя кожа вибрирует и зудит. А через секунду всё охватывает мрак.

Когда ты просыпаешься, то ничего не можешь вспомнить. Ты чувствуешь себя странно, но уж точно не моложе Майкла Вебстера. Меньше — да. Но не моложе. Что с тобой случилось?

Вокруг тебя звучит неумолкаемое тик-так — медленно, медленно... Затем перед тобой открывается маленькая дверца. Ты спешишь туда и чирикаешь:

— Ку-ку! Ку-ку! Ку-ку!

Твои перья встопорщиваются.

— Я птица! — свистишь ты.

Но всё окончено. Уже всё. До следующего часа.

Вот тебе и тайна часов с кукушкой. Они несут безумие. Ты всё ещё жив, но от всего этого шума и вечного ожидания уже скоро окончательно станешь ку-ку!

КОНЕЦ

67

Ты тянешь за гнилую верёвку. И она обрывается у тебя в руках!

— Не по нам звони колокол! Не по нам звонит колокол! Не по нам звонит колокол!

— торжественно поют призрачные монахи, закутанные в одеяния с капюшонами. Они делают это прямо в колокольне, где ты находишься!

Эбби и Кип тянут свои руки к тебе.

— Присоединяйся к нам, — гудят их голоса. — Стань одним из нас. Не по нам звонит колокол. Не по нам звонит колокол.

— Эбби! Кип! — умоляешь ты их. — Не поддавайтесь! Не исчезайте!

Но это бесполезно. Лица твоих кузенов становятся всё бледнее и бледнее. Пение монахов эхом отдаётся в твоих ушах:

— Не по нам звонит колокол. Не по нам звонит колокол. Не по нам звонит колокол.

Ты знаешь, что должен сбежать отсюда прежде, чем станет слишком поздно.

?

○ Несись. — (88)

68

Ты никак не можешь просто оставаться здесь и ждать того, что так напугало этих ёжиков. Никто не знает, когда Злой Рыцарь вновь предстанет перед вами. Лучше уйти обратно в заросли.

— Всё лучше, чем этот ужасный кусок мусора в Кричащих Доспехах! — говоришь ты. Но терновник уже затянул отверстие, что вы в нём пробили.

Вы пытаетесь раздвинуть густые кусты. Твои пальцы все исцарапаны и опухли.

— Тянуть их бесполезно, придется пробить их ещё раз.

Вы сцепляете руки и поворачиваетесь спинами к высокому кустарнику.

— На счёт три действуем! — говоришь ты. — Один, два, три!

И вы все вместе вламываетесь обратно в терновник.

Ты приземляетесь с глухим

БУХ. Почва ужасно твёрдая. Ты оглядываешься вокруг и видишь ещё более странные вещи.

○ Иди. — (5)

71

— Аааааааааа!!!

Ты не знаешь, кто из вас кричит громче, ты или Злой Рыцарь. Твой взгляд прикован к его светящимся глазам! Ты чувствуешь на своём лице пар от его дыхания! А затем он протягивает руку, поднимает тебя — и швыряет в самый низ, к подножию горы.

И ты кувыркаешься всё ниже, ниже и ниже.

Твои руки и ноги ударяются об острые скалы. Ты чувствуешь, как удары и ушибы начинают набухать ещё до того, как ты достигаешь дна ущелья.

Наконец, ты грохаешься на конечную остановку: площадку, где стоят неподвижные фигуры Кипа и Эбби. Ты не шевелишь и мускулом — потому что ты не можешь. Ты слишком жёсткий и с каждым мгновением становишься всё жёстче... И жёстче... И жёстче...

КОНЕЦ

72

Время на твоей стороне. Даже не задумываясь, ты поворачиваешь назад стрелки на серебристо-зелёном циферблате. Ты двигаешься осторожно, чтобы не повернуть их слишком сильно.

Время идёт обратно. Но всего на несколько минут. Ты заморожено смотришь, как последние несколько минут проматываются обратно. Головы возвращаются на свои места, и вы, в своём нормальном состоянии, возвращаетесь туда, откуда начали.

Твоя голова кружится, у тебя в ушах звенит, а твой нос уткнулся в какую-то стеклянную стену.

Ты видишь перед собой две кнопки. На одной написано ГОЛОВЫ. На другой написано СКАЗАНИЯ.

?

Кинь монетку, чтобы она помогла тебе решить, на какую кнопку нажимать. Если ты нажимаешь на ГОЛОВЫ. — (11)

Если ты нажимаешь на СКАЗАНИЯ. — (98)

73

Ты глазеешь на окружающее вас стены зелени.

— Терновник слишком высок, — заключаешь ты. — Мы не сможем перелезть через него.

— Это выглядит как лабиринт, — замечает Эбби. — Ты знаешь, Кип, как это принято в королевских дворцах и подобных местах. Непонятно только, есть ли отсюда выход.

— Нам нужно найти выход или прорваться через кусты. Мы не можем остаться здесь навечно, — говоришь ты.

— Навечно! — причитает Кип.

— Кип! Прекрати ныть! — восклицаете вы с Эбби практически хором.

Так как же вам быть?

Если ты попытаешься найти выход.. — (75)

Если ты попытаешься прорваться через терновник.. — (64)

74

— Точно. Самое время

зарыться

в одеяло, если быть точнее, — раздаётся в ответ чей-то шёпот.

Ты узнаешь этот голос.

— Эбби! — ахаешь ты. — Что ты делаешь в моей комнате?

— Я слышала, как ты кричал, — говорит она, зажимая руками свои уши. — Ужасными, ужасными криками. Что здесь происходит? Я пытаюсь немножко поспать!

— Зло, — шепчет Кип, заглядывая в дверной проём вслед за Эбби. — Вот что здесь происходит.

В тусклом ночном свете ты видишь на лице Кипа панику.

— Не будь смешным! — ругает его Эбби. — Единственное зло здесь заключается в том, что я не сплю, жертвуя своей красотой! Все эти крики должны немедленно прекратиться! А сейчас закрывайте рты и возвращайтесь в свои кровати!

— Это не прекратится, — стоит на своём Кип. — Это проклятие. И ты знаешь это. Мы не должны были привозить эту старую ржавую жестянку. Теперь дух Злого Рыцаря пробудился, и от него нет спасения. Не для Сакстонов!

Ты ничего не знаешь об этой проклятой штуке. Но есть то, что ты точно знаешь. Нет никакой возможности вернуться в постель и притвориться, что ты не слышишь эти крики. Рыцарь в Кричащих Доспехах

не может быть

и

не будет

проигнорирован.

Иди. — (29)

Ты просыпаешься, и поначалу тебе кажется, что всё в порядке. Но спустя минуту ты открываешь глаза в полной уверенности, что что-то очень неправильно. Вокруг тебя полная темнота. Ты понятия не имеешь, где находишься. Даже если бы ты мог видеть, собственная голова кажется тебе слишком тяжёлой, чтобы ты мог повернуть её и оглядеться

— Кип? Эбби? — зовёшь ты.

Собственный голос возвращается к тебе в виде эха. Ты пытаешься поднять руку — и не можешь даже пошевелить ей. Тогда ты пытаешься двинуть ногой. Не выходит. Твоё сердце начинает биться быстрее.

— Кип! Эбби! — вопишь ты снова. Но здесь никого. Только ощущение, что ты попал в ловушку. Тебе тяжело стоять — вес тянет тебя вниз.

Ты чувствуешь, что твою кожу облегает что-то тяжёлое и очень твёрдое. Как железо. Или как...

— Доспехи! — кричишь ты.

Ты слышишь прилив крови в ушах. Или это смех?

Теперь ты вспоминаешь всё! Ты почувствовал себя сонным. Но как раз перед тем, как ты уснул, голос Злого Рыцаря наполнил твою голову.

— Ты не обязан быть «всем хорошим». Ты можешь быть «всем плохим». Присоединись к моей армии.

Пока ты спал, Злой Рыцарь сделал тебя одним из своих Злых Стражей! Теперь ты будешь исполнять его злые желания всю свою оставшуюся маленькую и злую жизнь!

КОНЕЦ

Ты не можешь удержаться. От этого

ХЛОП

у тебя вырывается жуткий крик.

— Мы не хотели напугать вас, — это голос старика.

— Мы? — переспрашиваешь ты. — Вы сказали — мы?

В качестве ответа на твой вопрос старикан ковыляет вперёд. Ты видишь, как его пыльные сапоги выступают из тени. Пара рваных холщовых брюк и изъеденный молью свитер. А затем ты видишь его лицо.

И оно У-Ж-А-С-Н-О! Он сипит и глядит на тебя своим морщинистым, потёртым лицом. Должно быть, этому типу сотни лет. И в его взгляде бежит какая-то смешинка.

Потом что-то бросается тебе в глаза. Что-то, торчащее рядом со старым седым ухом. ЭТО ДРУГАЯ ГОЛОВА! Жуткая, покрытая бородавками, со слезящимися глазами и свешенным языком. Она торчит с правой стороны его шеи.

Ты слышишь, как Эбби визжит от ужаса.

И там ЕЩЁ ОДНА ГОЛОВА! Торчащая на другой стороне его шеи. Когда она показывается на свет, ты видишь полный рот гнилых, покрытых слюной зубов. Её налитые кровью глаза бесконтрольно вращаются в разные стороны!

— Мы не хотели напугать вас, — говорит старик. — ТО ЕСТЬ — МЫ НЕ ХОТЕЛИ УЖАСНУТЬ ВАС!

○ Если ты в силах, несись. — (52)

○ Если ты застыл от ужаса.. — (132)

80

Ты бросаешь верёвку и несёшься к котлу. Если только ты сможешь его поднять, ты мог бы плеснуть его содержимым на призраков. Это должно рассеять их.

Фигуры в одеяниях с капюшонами продолжают подниматься по лестнице. Они всё ближе! Ты впадаешь в неистовство и изо всех сил налегаешь на ручку котла. Он чуть двигается, и немного жидкости выплёскивается на каменный пол. Она течёт прямо тебе под ноги, и ты СКОЛЬЗИШЬ!

Ты падаешь назад, взмахнув руками. И ударяешься прямо о колокол.

ДОН! ДОН! ДОН! ДОН!

— бьёт колокол.

Песнопение монахов меняется.

— По нам звонит колокол! По нам звонит колокол! По нам звонит колокол!

— одна за другой, фигуры в робах падают на пол колокольни. Теперь они не более, чем груды пустых тряпок у твоих ног.

— ДОН! ДОН! ДОН

! — бьёшь ты снова. Кип и Эбби сбрасывают свои капюшоны.

— Ты спас нас! — благодарно кричит Кип.

— И эти дурацкие призраки ушли навсегда! — добавляет Эбби. — Как тебе эти монахи? Они получили жизнь. То есть, я хотела сказать, получили смерть.

Ты с облегчением выдыхаешь.

— Теперь мы в безопасности, — говоришь ты. Всё по-прежнему — кроме сверкающих глаз на другой стороне двора.

— Ой-ой, — говоришь ты. — Эти глаза могут означать только одно.

○ **Иди... Если посмеешь.** — (7)

81

— Кто вы? — спрашиваешь ты хриплым голосом.

— Я Хранительница Всех Времени — я решаю, чьё время пришло, а чьё время прошло, — восклицает женщина со сморщенным лицом. — Ты отнял слишком много моего времени. Теперь я должна забрать всё твоё время! Увядай! Прах к праху! Время пришло!

Как только она указывает на тебя пальцем, распевая заклятия, кожа на твоих руках становится тоньше бумаги, старея с каждым мгновением. Она свисает с твоих рук, как листы влажной ткани. Ты боишься, что она порвётся! Ты должен остановить это проклятие старения, или всё, что от тебя останется — горка пыли на полу!

— Помогите нам! — кричишь ты своим скрипучим голосом.

— Ха! — хрипло хохочет старуха. — Помочь вам? После того, что вы со мной сделали? Увядай! Затухай! Час пробил!

— Часы! — шепчет Кип. — Используй часы!

○ **Пока у тебя ещё есть ВРЕМЯ..** — (61)

82

— Куда это ты? — спрашивает Кип, когда ты осторожно сходишь со своих каменных качелей и примериваешься, где лучше забраться наверх.

— Поглядите туда, — говоришь ты, указывая, на сверкающий объект. — У меня такое чувство, что там находится что-то очень нужное. Я не знаю, почему, но я должен выяснить, что там. Я направляюсь туда.

— Я пойду с тобой, — вызывается Кип.

— Стой там, — приказывает Эбби. — Ни шагу дальше. Ты не оставишь меня одну!

— Ох, точно. Эбби боится высоты, — бормочет Кип.

— Я пойду один, — объявляешь ты. — Вы двое остаётесь здесь вместе.

Балансируя на четвереньках, ты поднимаешься на следующий скальный выступ.

Ты чувствуешь, что поднимаешься будто по яичной скорлупе. Один неверный шаг — и скала под тобой обрушится, и кувыркаться ты будешь до самого дна. Ты проверяешь каждый камень, прежде чем опереться на него. Удивительно, какие острые края у большинства из них! Ты карабкаешься всё выше и выше.

А затем ты видишь её.

Руку! Торчащую из скалы!

○ **Погляди ближе.** — (4)

83

Дверь в гараж поднимается, открывая вам путь.

Там такая темнота, какой ты никогда прежде не встречал. Кажется, что в каждом углу скрываются чудовища. Знакомые предметы приобретают странные очертания. Луч фонарика выхватывает две внушающие страх фигуры, помещённые в два ящика. Они стоят посреди гаража, напоминая надгробные плиты. К тому же, один из них ещё и вибрирует, покачиваясь взад и вперёд.

Свет отражается от таблички на одном из ящиков — той, что с текстом проклятия. А затем ты замечаешь ещё две таблички в верхней части ящиков. Одна гласит: ЗЛОЙ РЫЦАРЬ. На другой написано: ДОБРЫЙ РЫЦАРЬ.

— Какой из них мы должны открыть? — нервно говоришь ты.

— Никакой!! — отвечает Кип. Он побледнел от ужаса.

Может быть, ты тоже немного напуган. Но все ещё не уверен, что дело в каком-то проклятии. Возможно, это всё — большой розыгрыш. Кип и Эбби могли как-то подделать эти крики и раскатать ящик. Так что же на самом деле находится в ящике с надписью «Злой Рыцарь»?

И потом. Эти крики звучат довольно жутко!

Может быть, тебе стоит позаботиться о безопасности и открыть ящик с надписью ДОБРЫЙ РЫЦАРЬ. Ведь рыцарские доспехи могут пригодиться, если это сумасшедшее проклятие и правда существует.

○ **Если ты открываешь ящик с надписью ДОБРЫЙ РЫЦАРЬ..** — (2)

84

ШМЯК!

ЧВВВАК!

ШШШВВВЯК!

Грязевые Метальщики швыряют свою грязь быстрее, чем ты успеваешь счищать её.

Эбби сдаётся. Она стоит перед грязевой стеной с поднятыми вверх руками, а её глаза залеплены грязью. Метальщики ведут по ней прицельный огонь. Они зачёрпывают новую грязь и забрасывают её.

Ты в ужасе наблюдаешь за тем, как брошенная грязь покрывает каждый дюйм её одежды, волос и кожи. В мгновение ока Эбби полностью сливается с грязевой стеной — вот уже невозможно сказать, где заканчивается Эбби и начинается стена. Эбби

и есть

стена!

— Кип! — выкрикиваешь ты. — Кип, где ты?

Пока ты смотрел, как Эбби

грязефицируется, Кип был прилеплен к другой стене. Только его глаза глядят на тебя из неё. А затем

ШШШШВААААППППП!

закрывает и их.

Ты бросаешься к стене, у которой он только что стоял. Скоблишь всё твердеющую грязь. Пытаешься позвать его по имени, но всё, что выходит из твоего рта — это булькающий пузырь грязи.

ЧЧЧАААААВВВКК!

Тёплый грязешар расплющивается о твою спину. Ты падаешь лицом вниз прямо на стену мерзости.

○ **Задержи дыхание** — (97)

85

Ты отскакиваешь назад и хватаешься за оцарапанную когтями щёку. Кажется, там глубокий порез. Ты отворачиваешься от Эбби и, нащупав стену, шарить по ней в поисках выключателя. КЛИК! Голая лампочка, свисающая с потолка, заливает гараж тусклым светом. Внезапно становится очень тихо.

Теперь ты видишь его. Чудовище, которое преграждало тебе путь, оказалось газонокосилкой.

Острые, как бритва, когти, которые полоснули тебя по щеке — это садовые грабли.

А то, что обвивалось вокруг ног Эбби — шланг.

— Я знала, что мы тут одни, — говорит Эбби, отшвыривая шланг в сторону. — Вся эта чушь просто смехотворна!

Но ничего ещё не закончилось.

— ИИИИИИИИИИИИИИ!

Чем бы оно ни было, содержимое ящика с надписью ЗЛОЙ РЫЦАРЬ усиленно привлекает твоё внимание. Ящик наклоняется вперёд, толкая Эбби на землю.

Помоги Эбби. — (99)

86

— Поглядите-ка на это! — зовёт Эбби. Она указывает на старинные часы с кукушкой, стоящие на полу в углу.

Часы в основном чёрного цвета — но многочисленные ручки, кнопки, завитушки и прочая резьба выкрашены в серебряный, золотой и синий цвета. У них белый циферблат с золотыми стрелками и цифрами.

Когда ты смотришь на часы, тебя посещает какое-то странное чувство обречённости. Ты бы совсем не удивился, если бы дверь сейчас открылась и оттуда вылетела бы отвратительная птица! Почему-то эти часы кажутся тебе подозрительно знакомыми. Где ты мог видеть их раньше?

Если ты думаешь, что знаешь, где мог видеть эти часы.. — (58)

Если тебе в глаза бросаются другие часы, висящие на стене рядом с этими.. — (92)

87

Ты просыпаешься. Последнее, что ты помнишь — это как ты нашёл отрывок пергамента, в котором говорилось, что «прежде, чем рассвет свой луч подарит, Злой с Добрым рыцари сойдутся в паре».

Ты трёшь свои глаза, чтобы стряхнуть с себя остатки сна. Затем ты видишь Кипа и Эбби. Но вы уже не в гараже.

Голая лампочка на проводе свисает с потолка. Она бросает тусклый жёлтый свет на стены огромной комнаты-пещеры. Стены и потолок окрашены в цвет грязи.

— По крайней мере, мы всё ещё вместе, — говоришь ты.

— Но где мы? — спрашивает Эбби. — Эй! Здесь есть кто-нибудь?

Никто не отвечает.

Воздух здесь затхлый и спёртый. Это напоминает тебе кое о чём. На самом деле, здесь такой же воздух, как в старом музее, где ты был на экскурсии со школьной командой в прошлом месяце. Затем ты видишь на стене грязную табличку: СРЕДНЕВЕКОВЫЙ МУЗЕЙ.

— Эй! — взволнованно кричишь ты. — Мы в центре города. Это музей, с которым ваш папа должен выступить на следующей неделе!

— Музей? — восклицает в ответ Эбби. — Но здесь никого...

Её рот как раз открыт, когда огромный комок грязи попадает прямо ей в лицо!

ЧВАК!

○ **Расследуй это грязное дело.** — (15)

88

— Не по нам звонит колокол. Не по нам звонит колокол. Не по нам звонит колокол,

— возносятся вместе с остальными голоса Кипа и Эбби.

Ты вглядываешься в их призрачные глаза и случайно ловишь взглядом своё собственное отражение.

Под капюшоном твоей робы **НЕТ НИКАКОГО ЛИЦА!**

— Не по нам звонит колокол! Не по нам звонит колокол!

— слышишь ты самого себя. —

Не по нам звонит колокол!

Взгляни правде в лицо — теперь ты точь-в-точь мёртвый звонарь!

КОНЕЦ

89

Терновник вырывается из земли в полный рост, раскидывая комья почвы. Он приближается с невероятной скоростью. Тебе с ним не сравниться. Он пронесится мимо тебя, преграждая путь. Ты пытаешься быстро затормозить, но выходит недостаточно быстро, чтобы избежать колючек в лицо. Кип и Эбби тоже врезаются.

Ты разворачиваешься, чтобы бежать в другую сторону. Но не успеваешь ты убежать далеко, как вновь упираешься в стену из терновника!

В общем-то, не имеет значения, в какую сторону ты поворачиваешься. Любой свободный путь моментально оборачивается сплошной стеной из высоких кустов ежевики.

Шипы цепляют тебя, когда ты убегаешь обратно! Ты стряхиваешь их и продолжаешь бежать. Ты должен убраться отсюда! Стена вокруг тебя вырастает всё выше и выше, урезая небо до голубой ниточки далеко вверх.

Вы трое носитесь во всех направлениях. Но это всё бесполезно. Вы останавливаетесь на секунду, чтобы перевести дыхание.

Земля под тобой начинает грохотать и трястись.

— Аааааааааа! — вопишь ты. Ты уже представил себе, как терновник вырывается из земли и прорастает сквозь твоё тело! Ты готовишься к худшему.

Но затем всё останавливается и затихает. Всё, кроме Кипа.

— Мы в ловушке! — голосит он. — Что же нам теперь делать?

○ **Попытайся сбежать.** — (73)

90

— ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В МОЙ МУЗЕЙ! — рычит голос Злого Рыцаря, когда тыходишь в таинственную тёмную комнату. — МОЙ СОБСТВЕННЫЙ, ЗЛОБНО-ВЕКОВЫЙ, КОШМАРЫЦАРСКИЙ МУЗЕЙ!

Он раздражается смехом, радуясь собственной неудачной шутке. Его ужасающий хохот дразнит тебя. Кажется, он исходит отовсюду.

Ты кружишься на месте, вглядываясь во тьму в поисках следов Злого Рыцаря.

— Где ты? — пытаешься ты перекричать хор злых голосов. — Покажи своё лицо!

— АААААААААААААААААААААА!

Этим режущим уши визгом Рыцарь в Кричащих Доспехах напоминает тебе, кто здесь главный. Внезапно ты понимаешь, что тебе уже совсем не так любопытно.

Кажется, откуда-то исходит тусклый свет. Или, может быть, это просто твои глаза уже привыкли к темноте. Вокруг тебя повсюду выступающие из тьмы вертикальные линии. Это прутья. Железные прутья. Это КЛЕТКИ! Но это не

твоя

клетка. По крайней мере, пока что нет.

Это своего рода музейная экспозиция, или, может быть, зоопарк. Зоопарк зла. Ты трясешься от ужаса, когда видишь, что находится внутри всех этих клеток.

○ **Посмотри, что в клетках..** — (128)

91

Ты видишь в углу подвала каменные ступени.

— Нам лучше взглянуть, что там, — шепчешь ты, первым направляясь к ним. Стены расписаны средневековыми фресками. Резные ангелы парят под сводчатым потолком.

— Это похоже на замок, — говоришь ты.

— Это монастырь! — поправляет тебя Эбби. — Монахи, вероятно, жили здесь много веков назад.

— Тогда кто это распевает в соседней комнате? — сглатывает Кип. Когда вы входите в большую столовую, песнопения становятся всё громче и громче. Длинные скамьи заполнены фигурами в мантиях, склонившимися над узким деревянным столом. Головы склонённых фигур закрыты капюшонами. Они молятся перед трапезой.

— У них на столе нет еды! — громко шепчет Кип.

Все фигуры тут же поворачиваются к вам.

— Ох! — Эбби испускает испуганный крик.

Одеяния пусты! Там, где должны быть их лица — просто пустое место! Они призраки!

Ты переводишь дыхание на лестнице. Но ты там совершенно один.

○ **Узнай, почему.** — (36)

92

Старинные часы с кукушкой в углу выглядят странно. Но это сущие пустяки по сравнению с часами, что висят рядом с ними на стене!

— Эти часы выглядят так, будто они из будущего, — говоришь ты Кипу и Эбби.

— Они милые. Как и я, — объявляет Эбби. — Взгляну-ка я на них поближе.

Она привстаёт на цыпочки и тянет часы вниз. Вы все толпитесь кругом, чтобы увидеть их. Мерцающие, серебристые, голографические и с тремя небольшими циферблатами. Один циферблат серебристо-зелёный с волнистыми серебряными стрелками; другой — ярко-розовый с прямыми чёрными стрелками; а последний — огненно-оранжевый и без стрелок вовсе.

— На всех стоит разное время, — подмечаешь ты. Поглядев на свои часы, ты видишь, что там час ночи. Ты решаешь перевести эти забавные часы на правильное время.

○ **Чтобы сначала перевести стрелки на зелёном циферблате, беги.** — (8)

○ **Чтобы сначала перевести стрелки на розовом циферблате, беги.** — (54)

○ **Если тебе больше всего нравится оранжевый циферблат..** — (13)

93

— ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ НАВСТРЕЧУ СВОЕЙ СУДЬБЕ! — ревёт Злой Рыцарь, когда Кип и Эбби шагают во тьму.

— Возвращайтесь обратно! — кричишь ты своим кузенам. — Я нашёл последнюю часть головоломки! Там говорится, «Коль победит Добро, когда Зло нападёт — тогда Кричащее проклятие спадёт!». Но это бесполезно — в этом месте слишком много зла. Возвращайтесь!

— Мы не можем вернуться! — кричит в ответ Кип. — Дверь закрылась за нами.

— У нас не получится победить! — вопишь ты. — Без доспехов сэра Эдмунда у нас нет шансов!

— Мы должны заслужить доспехи! — восклицает Кип. — Ты должны показать, что мы достаточно смелы, чтобы носить рыцарские доспехи. Вот о чём говорится в проклятии!

Ты знаешь, что Кип прав. Только храбрейшие становятся рыцарями. И ты не знаешь, как насчёт Кипа и Эбби, а ты в данный момент чувствуешь себя не слишком-то храбрым.

○ **Иди.** — (37)

94

Вы трое поднимаетесь по тропинке. Через весь холм и дальше. Вдали ты видишь коттедж.

— Снова этот коттедж, — говоришь ты. Затем у тебя появляется идея. — Ключ! Может быть, он подойдёт к двери этого коттеджа!

После прогулки по всем этим шатающимся камням дорога до коттеджа выглядит лёгкой. Никакие пикси не меняют ваш путь. Никаких несущихся овец. И до сих пор никакого Злого Рыцаря в поле зрения.

— Скорее! — зовёшь ты Кипа и Эбби, быстро и спокойно продвигаясь по каменистой тропинке до коттеджа.

Когда до него остаётся всего несколько футов, ты останавливаешься и рассматриваешь его подробнее. Это маленький двухэтажный белый домик с соломенной крышей. Извилистая каменная дорожка в саду ведёт мимо петунии и львиного зева к тяжёлой деревянной двери.

— Я всё гадаю, кто тут может жить, — говорит Эбби. — Домик довольно изящный, для такого старомодного.

Она заглядывает в окно.

— Там слишком темно, — шепчет она. — Я ничего не вижу!

Ты стучишь в дверь, но безответно. Ты стучишь сильнее. Снова тишина.

— Попробуй ключ, — советует Кип.

Ты съешь серебряный ключ в замочную скважину и пытаешься повернуть свою руку.

○ **Иди.** — (30)

95

— Плыви! — зовёшь ты Кипа. — Плыви, если хочешь спастись!

— Я не умею плавать! — кричит в ответ Кип. Его руки мечутся в воздухе, а затем он исчезает под водой.

Ты изо всех сил плывёшь туда, где он только был. Протянув руку вниз, ты хватаешь его за рубашку!

— Я поймал тебя! — кричат одновременно два голоса. Один голос твой. А другой — низкий и мрачный голос Рыцаря в Кричащих Доспехах!

Ты держишь Кипа за шиворот. Он, задыхаясь, отплёвывается от воды. С берега озера доносится злобный смех. На берегу ты видишь высокую фигуру Злого Рыцаря. На его бронированном плече сидит чёрный ястреб.

Птица взмывает с плеча Злого Рыцаря. Пролетая над вами, она превращается обратно в Эбби! Она с плеском падает вниз.

— Помогите! — кричит она. — Я не умею плавать!

Смех Злого Рыцаря эхом проносится через всё озеро.

— Я СПАСУ ТЕБЯ! — вопит он. — Я СПАСУ ВАС ВСЕХ... ДЛЯ СЕБЯ!

Прямо на твоих глазах Злой Рыцарь разделяется на множество своих копий. Теперь сотни Злых Рыцарей окружают озеро. Это только вопрос времени. Вам всем устроят отличную головомойку!

КОНЕЦ

96

От жары и ударов меча о твой шлем у тебя начинает кружиться голова. Крикам Чародейки вторят все прочие злые создания в подземелье.

— Сражайтесь! Сражайтесь! — кричат все они.

— Они хотят, чтобы я сразился? Я буду сражаться! — говоришь ты.

Злой Рыцарь заносит свой клинок, готовясь разрубить твой доспех сверху донизу. Цель этого удара — уничтожить тебя.

Ты тяжело отступаешь на один шаг. Затем поднимаешь свою секиру высоко над воронёным шлемом Злого Рыцаря. Он замахивается своим стальным мечом, метя тебе прямо в живот.

Думай быстрее! С тяжёлой секирой, занесённой над головой, ты не сможешь увернуться. Вместо этого ты втягиваешь живот назад так сильно, как только можешь, превращаясь в вопросительный знак.

Могучий удар Злого Рыцаря очерчивает на доспехе круг. Но не разрезает тебя.

Ты снова поднимаешь секиру над головой. И тотчас же опускаешь её изо всех сил.

ХРЯСЬ!

Одним быстрым движением ты обрушиваешь секиру на голову своего злого противника.

— ААААааааааааахх... — вопит Рыцарь в Кричащей Броне. Но на сей раз он падает на пол подземелья.

И лежит без движения.

Быстрее! Посмотри, жив ли он,. — (27)

97

Пара истекающих грязью рук вталкивает тебя в стену. Они оборачиваются вокруг тебя, не давая двинуться. Грязешары летят всё быстрее и всё сильнее.

ЧВАК!

Твоя голова покрыта.

ШМЯК!

Твои руки тоже покрыты.

чччвьяк! шшшкряб! шшшвак!

Толстая жирная грязь покрывает тебя всего. Твоё погружённое в грязь тело напрягается и застывает, когда жижа твердеет.

Добро пожаловать в грязное царство Злого Рыцаря и его армии Грязевых Метальщиков. Они всегда применяют грязные приёмы — и всегда, всегда выигрывают.

КОНЕЦ

98

Ты нажимаешь на кнопку с надписью СКАЗАНИЯ.

И вы все трое немедленно возвращаетесь домой, чтобы услышать одно из самых великих сказаний, когда-либо существовавших на Земле.

Беги. — (50)

99

Лампочка на шнуре начинает раскачиваться. Кип изо всех сил пытается поднять сестру на ноги, и выглядит очень напуганным. Похоже, сейчас ты должен что-то сделать. Но что? Открыть ящик со Злым Рыцарем и сразиться с врагом — кем бы он ни оказался? Но ведь есть шанс, что это всё-таки розыгрыш. Ты всё ещё не до конца веришь Кипу, не так ли?

Ну а если это

всё-таки

проклятие... Тогда, возможно, содержимое ящика с Добрым Рыцарем сможет тебе помочь. Тебе лучше открыть один из них. Но вот только какой?

Если ты открываешь ящик с надписью ЗЛОЙ РЫЦАРЬ.. — (126)

Если ты открываешь ящик с надписью ДОБРЫЙ РЫЦАРЬ.. — (117)

100

А затем тебя осеняет. Ты узнаёшь этот голос!

— Коттедж! — восклицаешь ты. — Это голос старика из коттеджа!

Теперь ты можешь видеть, как он сидит в своём кресле-качалке. Он отвратительный! Из его шеи растут ТРИ ГОЛОВЫ! И все шесть его глаз уставлены на тебя

.

— Ооук! — скрежещет большая чёрная птица из клетки над тобой. — Ооук!

Кричащая птица выглядит знакомо. Ты шагаешь по деревянному полу, чтобы получше рассмотреть её. Она вытягивает когтистую лапу и приглаживает перья на затылке. Жуткое чувство пробирает тебя до костей.

— Это Эбби! — визжит Кип. — Эбби превратилась в птицу!

Чёрная птица кричит что-то в ответ.

— Птица птицу узнаёт по пёрышкам! — усмехается старик, двигая своим костлявым пальцем в твою сторону.

Этого вполне достаточно. По всей твоей коже прорастают перья. Твои рот и нос соединяются и затвердевают. Ты кричишь, но всё, что у тебя выходит — это «Ооооук!»

— Ооооук! — кричите вы все трое.

— Вот так, мои тонкопёрые друзья, — хрипит старик. — Пойте для меня, мои милые! Пойте!

— Оооук! — поёте вы все, что в переводе означает

КОНЕЦ

101

Ты нагибаешься и поднимаешь клочок пергамента с рваными краями. На нём что-то написано.

— Эй, поглядите, что я обнаружил! — восклицаешь ты. — Это записка... Или хотя бы её кусок.

Ты читаешь:

Потомок доблестного Сакстона — лишь тот

Проклятье снимет и страдания прервёт.

Но, если Эдмундову сталь надеть решил,

Пусть докажет, что он храбр и полон сил.

И прежде, чем рассвет свой луч подарит,

Злой с Добрым рыцари сойдутся в паре...

Это забавно. И звучит как вызов.

— Как скучно, — жалуется Эбби.

— Но если Эдмундову сталь надеть решил, — читаешь ты вновь. — Как вы думаете, что бы это значило?

— Доспехи, — отвечает Кип. — Доспехи сэра Эдмунда.

— Но они пропали, — указываешь ты.

— Этот клочок выглядит так, будто от чего-то оторван, — добавляет Кип. — Если бы мы смогли найти другие части поэмы, может быть, мы догадались бы, где скрываются доспехи. Это как головоломка.

— Это самая тупая вещь, которую я когда-либо слышала, — говорит Эбби. Она трёт глаза. — Я хочу спать.

Кип долго, заразительно зевает. И ты тоже чувствуешь это — непреодолимое желание заснуть. Ты позволяешь тебе лечь прямо на пол, свернуться клубком и...

Если ты просыпаешься вместе с Кипом и Эбби.. — (87)

Если ты просыпаешься в одиночестве.. — (78)

102

Вслед за Злым Рыцарем устремляется всё стадо! Тебя охватывает ужас, когда оно с топотом направляется в вашу сторону. Вы будете раздавлены!

Лавина вызывает целую звуковую волну. Ты закрываешь голову руками и ждёшь боли от того, что сотни маленьких копытец втопчут тебя в траву. Так вот как он собирается уничтожить нас, думаешь ты. Ты открываешь свой рот, чтобы закричать, но ничего не можешь услышать на фоне грохота овечьих ножек.

А затем внезапно исчезает всё, кроме громкого крика. Твоего собственного крика. Ты смотришь сквозь пальцы.

Лавина исчезла. Холмы тоже исчезли. Всё, что осталось — это колючие кусты. Ты зарыт в колючие кусты. И это неприятно!

Иди. — (136)

103

Твои кузены могут быть в беде. Кип и Эбби, возможно, превращаются в камень в эту самую минуту!

— Не двигайтесь! — вопишь ты вниз. — То есть нет, ДВИГАЙТЕСЬ, если можете. Я спускаюсь, чтобы спасти вас!

Ты бросаешь последний взгляд на сверкающий объект. Камень за камнем, ты возвращаешься вниз тем же путём, которым и пришёл. Спускаться вниз ещё труднее, чем подниматься, но ты не можешь терять время. По большей части ты занят тем, что стараешься прогнать мысли о том, чем (или кем) эти камни были раньше!

Ты ставишь ногу на то, что прежде было чьим-то плечом. Оно шатается под твоим весом. А затем оно переворачивается! Ты кувыркаешься вниз головой по каменистому склону.

— Ой! Ай! Уй! Ой! — вопишь ты с каждым ударом. Наконец, ты с грохотом приземляешься прямо к ногам своих кузенов.

○ **Иди, чтобы узнать, что с ними случилось!** — (18)

104

Твоя догадка верна! Когда ты подносишь вырывающуюся кучу грязи к свету, она исчезает! Схватив ещё одного Грязевого Метальщика, ты поднимаешь его вверх, смотришь сквозь него на свет, и он пропадает!

Теперь и Кип с Эбби принимают участие тоже ловить Гряземэнов. Одного за другим, вы хватает грязных коротышек и подносите их к свету. Вскоре вся мутная масса исчезает, а стены становятся белыми.

Вы со своими кузенами кучей валитесь на пол.

— Фух! — Кип пытается отдышаться. — Это было близко, не так ли?

— Это было абсолютно отвратительно! — добавляет Эбби. — Я ценю хорошую грязевую маску, но это просто смешно.

— Это был довольно грязный трюк, — на сей раз ты согласен с Королевой Эбби. — Но что теперь? Мы всё ещё не нашли пропавшие доспехи. Должны ли мы просто выйти отсюда и направиться домой?

— Заметь, не я это сказала! — Эбби не слишком-то волнуют какие-то пропавшие доспехи.

— Я не знаю, — говорит Кип. — Папа придёт в ярость, если узнает, что мы потеряли доспехи сэра Эдмунда! Он будет здесь на следующей неделе. Если мы не найдём их до того, я не хочу быть среди тех, кто открывает ему дверь!

— Кстати, о дверях, — перебивает Эбби, — поглядите туда! Там целая галерея дверей. Одна из них точно должна вывести нас из этой унылой комнаты.

○ **Иди.** — (119)

105

— Кип! Кип! — голос Эбби сейчас звучит так далеко, что ты с трудом можешь её услышать.

— Вау! Она и правда летает! — говоришь ты в изумлении. — Ты был прав насчёт всех этих страхов, Кип.

— Вернись! — кричит Кип в ночное небо.

Но Эбби на фоне этого самого неба становится всё меньше и меньше, и в какой-то момент она исчезает. Ты почти не можешь в это поверить. Вот так запросто. Исчезла.

Кип начинает рыдать.

Ты пытаешься быть храбрым.

— Мы найдём её снова. Я знаю, что это так, — говоришь ты. — Мы вместе пройдем через всё это безумие.

Низкое рычание с каменной лестницы даёт тебе понять, что наступает ещё большее безумие.

— Кто здесь? — требовательно кричишь ты.

— Аааааааааа! — крик Злого Рыцаря отдаётся эхом через весь дворик.

Рычание на лестнице превращается в вой, будто отвечая на крик Рыцаря! Затем огромное чёрное существо с жёлтыми глазами, похожее на кошку, появляется на повороте ступенек.

— Кип. Там, — говоришь ты так тихо, как только можешь.

○ **Иди.** — (121)

106

Кип и Эбби врываются в помещение.

— Что здесь происходит? — кричит Эбби.

— Мы услышали ужасный вопль! — добавляет Кип. — Ты в порядке?

Ты садишься на кровати. Всё верно. Ты садишься на кровати и откидываешь одеяло. Ты в ПОСТЕЛИ! Снова ДОМА! Наконец-то!

— Это был Рыцарь в Кричащих Доспехах. Мы устроили потрясающее сражение, и я убил его! — гордо восклицаешь ты. — Я разрушил проклятие и вернул нас домой!

— О чём ты говоришь? — спрашивает Кип. — Рыцарь в каких доспехах? Ох, ты имеешь в виду ту безумную историю, которую рассказывал мой дед? Откуда ты о ней узнал?

— Кип! Эбби! — кричишь ты. — Вы должны вспомнить! Злой Рыцарь собирался уничтожить всё хорошее — «если только храбрый и благородный Сакстон не победит его». Помните? Мы путешествовали в Англию и сразились со Злым Рыцарем!

— Ты? Путешествовал в Англию? — говорит Эбби, приглаживая свои волосы. — Разве что в своих снах!

Но это вовсе не твои сны. И доказательством того является маленький скомканный шарик из металла, лежащий на полу возле ног Эбби. Раньше ты не замечал его. От него исходит лёгкий пар.

Теперь ты знаешь, что у этой истории наступил счастливый

КОНЕЦ

107

Огромная чёрная птица неожиданно поворачивает налево.

— Помогите! — орёшь ты, кувыркаясь вниз с её спины.

— Помогите! — кричит также и Кип, сваливаясь с пернатой спины птицы.

К счастью, птица летела невысоко от земли. К сожалению, земля — и не земля вовсе. Это вода!

ПЛЕСЬ!

Ты окунаешься в ледяную воду.

Птица с криком улетает дальше.

— Плыви или тони! Плыви или тони! Плыви или тони! — скандируют голоса трёх высохших старух, стоящих на соседнем берегу. А затем обрушивающаяся волна толкает тебя на дно.

Если ты умеешь плавать.. — (95)

Если ты не умеешь плавать.. — (60)

108

Ты не можешь довериться своей голове, чтобы спасти Кипа от полка катящихся солдатских голов. Вместо этого ты оглядываешь комнату в поисках кого-нибудь более умного. В дальнем конце комнаты ты видишь одну голову, стоящую на самой высокой полке.

Ага, думаешь ты. Она стоит на самой высокой полке. Должно быть, у неё самый высокий уровень IQ.

Ты несёшься в угол. Используя другие полки как ступени, ты забираешься наверх, пока твоя голова не оказывается на одном уровне с самой высокой из полок. Лицо стоящей там головы отвёрнуто от тебя. Но прежде, чем ты протягиваешь к ней руки, чтобы повернуть, она начинает поворачиваться сама! Медленно повернувшись, она встречается с тобой глазами.

ЭТО ГОЛОВА ЗЛОГО РЫЦАРЯ!!!!!!!

— ААААааааа! — вопишь ты в ужасе, когда ваши головы мгновенно меняются местами.

Этот пробирающий до костей крик.

Это крик Рыцаря в Кричащих Доспехах!

И он принадлежит ТЕБЕ!

КОНЕЦ

 получено достижение «Голова злого рыцаря»

109

Ты со своими кузенами в отчаянии. В течение нескольких дней вы пытались найти выход из тернового лабиринта. Но — не повезло.

Вы слабы. Устали. И, скорее всего, голодны. Так что вы окончательно растеряли свои шансы найти выход.

Вы никогда не выйдете живыми из этой живой изгороди.

А годы спустя ваши тела сольются с плодородной почвой. И корни терновника найдут вас весьма аппетитными.

По сути, ТЫ — УДОБРЕНИЕ ДЛЯ РАСТЕНИЙ!

КОНЕЦ

110

Голова Злого Рыцаря представляет из себя дымящийся кусок чёрного металла. На его шее висит сверкающий медальон, и что-то в этом медальоне привлекает твоё внимание. Ты не можешь оторвать от него взгляда! Пока ты беспомощно стоишь там, Злой Рыцарь заносит свой тяжёлый меч и... И...

И обрушивает его, разрубая пополам заднюю часть ящика позади себя. Древесина рассыпается, словно лёд.

— В ЗЕМЛЯХ САКСТОНОВ ТЫ БУДЕШЬ УНИЧТОЖЕН! — гремит над тобой его голос. Тебя бьёт крупная дрожь. Он глядит на тебя, а затем исчезает через новое отверстие.

Ты не уверен, сколько именно времени стоишь там, парализованный шоком. Следующее, что ты понимаешь — это что Кип и Эбби стоят рядом с тобой.

— В-в-в-ы ч-ч-то-нибудь в-в-видели? — заикаешься ты.

— Да нет, ничего особенного, — Эбби пытается выглядеть крутой.

— Глядите! — восклицает Кип. — Эта дыра в задней части ящика — в ней видны холмы!

— Ты прав! Что бы это значило? — фыркает Эбби.

Но он действительно

прав

. Ты заглядываешь в дыру — и видишь изумрудно-зелёные холмы и бледно-голубое небо. Ты чувствуешь ветер на своём лице. Ты чувствуешь, что эта сцена завораживает тебя — как только что заморозил медальон.

— Лучше бы нам пойти туда, — говоришь ты, не отводя взгляда от сцены перед тобой. — Или мы никогда не сможем разрушить это дурацкое проклятие.

Ты раздвигаешь щепки и шагаешь сквозь...

○ **Шагай из ящика.** — (33)

111

Когда грохот лавины стихает, ты смахиваешь со своего лица каменную пыль и оглядываешься вокруг.

В свете полной луны тебе видна траншея посередине холма.

— Это сработало! — кричишь ты. — Лавина расчистила нам путь!

— И поглядите, что я нашёл, — говорит Кип, держа в руках сверкающий металлический ключ. — Он был прямо здесь, под этой скалой.

— Кип, ты гений! — весело восклицаешь ты вновь.

○ **Иди.** — (94)

112

Ты не всегда соглашаешься с Эбби, но на сей раз решаешь послушаться её совета.

— Ты права, — говори ты. — Только дурак может войти туда.

Но прежде, чем ты скажешь что-нибудь ещё, ты чувствуешь, что тебя тянет туда против твоей воли.

— ПОДОЙДИ, ДУРАК! — командует Злой Рыцарь.

— К-к-к-то? Я-я-я? — заикаешься ты.

○ **Да, ты!** — (14)

113

Твоя мать всегда говорила тебе «использовать свою голову». Теперь у тебя есть шанс! Быстрее, пока Кип не потерял свою!

Кажется, всё, что нужно сделать, чтобы поменяться головами в этой сумасшедшей комнате — это заглянуть в глаза. Не теряя ни секунды, ты становишься напротив Королевы Эбби. Ты смотришь ей прямо в глаза, и...

— Стража! — кричишь ты секунду спустя. — Немедленно возвращайтесь на свои подставки!

Теперь ты Королева в бриллиантовой тиаре, и стражники должны слушаться тебя!

Катящиеся головы разворачиваются и катятся в противоположном направлении. Сохраняя строй, они закатываются обратно на полку и становятся на свои подставки. Кип спасён!

Всё нормально. Кроме одной маленькой проблемы — Эбби носит твою голову, ты выглядишь как Королева, а Кип — отвратительная рычащая горгулья. Есть идеи, как исправить этот беспорядок? Может быть, если бы вы вместе напрягли головы, то придумали бы что-нибудь.

○ **Направляй голову.** — (62)

114

Ты падаешь быстро, но недостаточно быстро, чтобы убежать от капающей слюны изо рта чудовища. Чудовище свешивается с края колокольни, и ты получаешь дымящийся плевок в лицо. Но прежде, чем следующая капля падает на тебя, гигантский ястреб пикирует под вас с Кипом. Он ловит вас своей спиной и устремляется прочь.

Ты не знаешь, куда эта большая чёрная птица несёт вас. Но ты смотришь назад, на зверя, и чётко понимаешь: куда бы ты ни попал, везде будет лучше, чем тут!

- Если птица поворачивает направо.. — (107)
- Если птица поворачивает направо.. — (70)
- Если спасательная операция принимает плохой оборот.. — (39)

115

Всё готово. Сражение должно начаться. Надетые доспехи Доброго Рыцаря должны придать тебе мужества. Но вместо этого они дают тебе зуд! Всё тело начинает бешено зудеть. Должно быть, у меня аллергия на серебряное покрытие, думаешь ты про себя.

Ты слышишь причитающий голос Чародейки, эхом отдающийся внутри бронированного костюма. Неужели она наслала на тебя какой-то проклятый зуд?

Волшебные чары мои и проворны, и ловки:

Серебряный рыцарь пусть чешется без остановки!

И пусть свой доспех он потом от отчаянья снимет:

Крепки мои чары, навек он останется с ними!

Ты срываешь с себя стальные перчатки так быстро, как только можешь. Нашарив петли на своей нагрудной пластине, ты используешь их, чтобы раскрыть доспех. Затем ты начинаешь чесаться, но, кажется, это не помогает. Теперь ты будешь чесаться всегда. А затем ты слышишь ужасающий крик.

— ААААААаааааааахх!

— Ой-ой, — говоришь ты про себя. — Пришла беда!

Злой Рыцарь здесь, и он готов к бою. Но всё, что ты можешь сделать — это чесаться! Возможно, у тебя просто зудит от желания подраться, но всё же выглядит так, будто тебе лучше чесать от этого сражения!

КОНЕЦ

116

Все существа в клетках льнут к прутьям и шумят. Лиловая тварь выплёвывает в тебя своих улиток. Они чавкают под ногами. Оборотень рычит и брызжет слюной. Ты напрягаешь все свои силы, чтобы поднять огромную секиру.

А затем разворачиваешь её.

Она обрушивается на клетку оборотня, подобно тонне кирпичей. Клетка взрывается в клубах дыма, а когда он рассеивается, ты видишь, что тварь исчезла!

Ты снова раскручиваешь секиру. На этот раз в сторону драконов. Они тоже взрываются! Одна за другой, все твари исчезают — летучие мыши, гадюки, жуткие старухи и даже капкан, зажавший ногу Кипа. Все они тают в облаках дыма.

— Ты сделал это! — радостно кричит Эбби. — Ты спас нас!

— Отличная работа, кузен! — добавляет Кип, похлопывая тебя по спине. Каждый удар отдаётся металлом в твоих ушах. Ты смотришь на своих кузенов через металлическую маску!

— Эй! — восклицаешь ты.

— Эй! Эй! Эй! — возвращается твой голос в виде эха. Внезапно ты понимаешь, что ты уже не тот ребёнок, каким был минуту назад. Ты столкнулся со своими страхами и победил! Своей храбростью ты заработал право носить доспехи Доброго Рыцаря!

○ **Но это ещё вовсе не КОНЕЦ. Злой Рыцарь ждёт тебя. — (23)**

117

— Мы должны освободить Доброго Рыцаря, — орёшь ты, пытаясь перекричать истошные крики и громкое лязганье. — Может быть, он поможет нам побороть проклятие!

— Но... Но... — боязливо бормочет Кип.

— Просто открой его, — не выдерживает Эбби, — И покончим с этим!

Твои пальцы порхают над застёжками кожаных ремней, которые не дают ящику раскрыться.

— Я возьму на себя нижние ремни, — говорит Кип, двигаясь к тебе. Эбби просто наблюдает, как вы работаете. Вы с Кипом прилагаете все усилия, чтобы снять одну из сторон ящика. С совсем уж оглушительным лязгом крышка ящика падает на пол. Ты подбираешь свой фонарик и светишь внутрь. Эбби ахает первой.

○ **Иди. — (31)**

118

Ускоряющийся ястреб не слышит тебя. Он просто продолжает полёт. Склон горы приближается.

ХРЯСЬ!

Перед твоими глазами пляшут лиловые звёзды. Ты не чувствуешь своих пальцев. Тьма накрывает тебя. Ты ощупываешь руку, чтобы убедиться, что ты жив.

— Я жив! — радостно кричишь ты.

— Ты зовёшь это жизнью? — произносит голос Эбби.

— Эбби! — восклицаете хором вы с Кипом. — Это ты! Что случилось?

— Мы врезались, и теперь мы разбиты! Вот что случилось.

Эбби права. Крушение, похоже, разрушило заклятие. Теперь вы раздавлены внутри ящика Злого Рыцаря! Снова в твоём гараже! В Америке! Дома!

— Это началось, когда мы вошли в ящик, — неуверенно говорит Кип. — Потайная дверь, другие мир и время... И...

— ...и худшая ночь в моей жизни! Ооук! — по-птичьи кричит Эбби. Она толкает дверь ящика. Ты бьёшься в неё. Кип напирает на неё всем своим весом. Но она не поддается.

— Ааааааааа! Ааааа! — это твой крик раздаётся из ящика. Но ты можешь кричать сколько хочешь — никто не собирается приходить к вам на помощь. Все уже слышали это раньше. Эти крики, исходящие из ящика. Это просто Проклятие Рыцаря в Кричащих Доспехах. Проклятие, которому никогда не придёт

КОНЕЦ

119

Эбби несётся к стене дверей. Она уже тянется к первой попавшейся дверной ручке, когда вдруг её нога обо что-то запинается.

— Ещё один кусочек пергамента! — кричит она вам.

Вы с Кипом бежите к ней. Она держит в руках криво оторванный клочок пергамента, выглядящий практически как тот, что ты нашёл раньше, и читает вслух:

Так опасайся же заряда зла и чувствуй...

— Вот. Это всё, что здесь говорится.

— Там должно быть больше, — настаиваешь ты.

— Заряд зла, — отвечает Эбби. — Я знаю о зарядках для телефоне. Звучит так, будто Злой Рыцарь должен позвонить нам по мобильнику!

— Очень смешно, — саркастически говорит Кип.

— Может быть, это просто слишком сложно для такого кретина, как ты, — огрызается Эбби.

— Ах, так? — Кип напускает на себя грозный вид.

— Осади назад, жеребчик, — насмехается Эбби.

— Эй, успокойтесь. Прекратите это, — говоришь ты. — Мы должны работать вместе. Эти клочки, очевидно, является частью подсказки. Меня не отпускает чувство, что если мы будем внимательны, они приведут нас к пропавшим доспехам. Если до тех пор ничего не случится.

120

Все ежи топчутся прямо поверх ваших тел. Они бодро фыркают:

— Фыр-фыр чух-чух-чух... Фыр-чир чух-пух...

— Они болтают друг с другом! — бормочешь ты ртом, полным иголок. Два ёжика проводят совещание прямо у тебя на лице, ощущение не из лучших. Тебе удаётся сесть. Десятки ёжиков скатываются с тебя вниз, а затем накидываются на тебя снова.

— Фыр-фыр-чух, чих-чиричах, фырфырфыр!

— взвиваются тоненький голосок одного из них. Три ёжика заканчивают вить гнездо в волосах Эбби и смотрят вверх.

Те, что сидят на плечах Кипа, скатываются в шарики и съезжают по его груди. Колючие мохнатые шарики выкатываются из твоих рукавов, с твоей головы, с волос Эбби, и даже из твоих ботинок!

— Фыр-фыр-чух, чих-чиричах, фырфырфыр!

— снова говорит самый большой ёж. В мгновение она все зверьки ныряют обратно в заросли терновника позади вас.

Что происходит? Ты чувствуешь порыв ветра. Он тёплый, а не освежающий. Ты поднимаешь взгляд на холмы. На них накатывается тёмный туман.

— Эй, — говоришь ты. — Нам бы лучше убраться отсюда. Чем бы ни был этот туман, зверушки его испугались.

— И куда мы пойдём? — спрашивает Эбби.

?

○ Если ты вернёшься в заросли терновника, или. — (68)

○ Если ты останешься здесь и будешь ждать, что произойдёт.. — (69)

121

Кип поворачивается и видит зверя, крадущегося вверх по лестнице.

— Не двигайся, и, возможно, он не увидит нас, — шепчет он.

Медленно, медленно вы с Кипом зажимаетесь в угол колокольни и наблюдаете за зверем. Ты никогда не видел ничего похожего.

Он большой, как самый крупный лев, и чёрный, словно ночь. Его короткие уши прижаты к маленькой собачьей голове. Длинный, хлещущий в разные стороны хвост бьёт по треснувшей стене, сшибая на землю камешки.

Чудовище рычит. С рядов белых блестящих зубов капает слюна. Его свирепые глаза поворачиваются в вашу сторону. Оно нюхает воздух. И чует вас! Длинный красный язык облизывает чёрные слюнявые губы. Оно видит вас!

— Он собирается кинуться! — кричишь ты.

Чудовище прыгает на тебя, но ты тоже прыгаешь. Прямо со стены колокольни. Кип следует за тобой!

— О, неееееееет! — вопите вы оба по пути вниз.

— Ооук! Ооук! — слышишь ты. Гигантский ястреб пролетает рядом, когда вы падаете.

— Ооук! — снова пронзительно кричит птица и устремляется вниз, к вашим падающим телам.

○ **Падай вниз.** — (114)

122

Ты никак не можешь просто стоять здесь и ждать, пока племя грязевых монстров закидает тебя грязью!

— За мной! — кричишь ты, уклоняясь от необъятного пирога из грязи, нацеленного прямо тебе в лицо. — Мы уходим отсюда!

— Как мы это сделаем? — плачет Эбби. Она вскидывает руки, закрываясь от шаров из грязи. Пока она это делает, ты замечаешь, что свет от одинокой, качающейся на проводе лампочки светит прямо через одного от Грязевых Метальщиков!

Внезапно у тебя в голове появляется идея.

— Мне кажется, это всё — одна большая грязная шутка, сыгранная с нами Злым Рыцарем, — предполагаешь ты. — Эти Грязевые Метальщики нереальны. Их создали в нашем создании силы Рыцаря. Свет сияет прямо сквозь них — глядите!

Ты тянешься к самому большому, грязному и массивному созданию и хватаешь его за шею. Твои руки скользят вниз, на его плечи, но тебе всё-таки удаётся поднять бочкообразное чудовище над головой.

○ **Если ты поднесёшь грязевую тварь к свету..** — (104)

○ **Если ты швырнёшь его на землю..** — (17)

123

Ты вновь читаешь слова новой головоломки: «То, что СЕЙЧАС — лишь ложь, сплетённая искусно». Ты не знаешь, что это может значить, но знаешь, что можешь выйти из комнаты прямо СЕЙЧАС!

— Зззт? — искрит Кип.

— Ззт ззззтттз зт? — добавляет Эбби.

Они думают, что ты что-то понял, и хотят знать, что СЕЙЧАС происходит. Ты не можешь ответить им СЕЙЧАС, потому что ты внезапно понимаешь эту часть головоломки. Здесь никогда не СЕЙЧАС. Как только СЕЙЧАС приходит, оно сразу же становится ТОГДА. За долю секунды, которой является СЕЙЧАС, ты понимаешь, что нет никакой возможности сбежать СЕЙЧАС из этого места. Здесь нет СЕЙЧАС. Пока вы собираетесь сбежать СЕЙЧАС, СЕЙЧАС становится ТОГДА и ваши шансы на побег ускользают.

Ты, и Кип, и Эбби — все вы застряли в несуществующей стране СЕЙЧАС. Ужасная истина обрушивается на тебя — как и стены. То, что происходит СЕЙЧАС — нереально. Но вот что реально, так это то, что вам с Кипом и Эбби СЕЙЧАС придёт

КОНЕЦ

124

Громкий

ХЛОП

дверью пугает тебя, и ты подпрыгиваешь на два фута в воздух. Когда ты приземляешься, пол под тобой раскрывается.

— Люк в полуууууууууу! — восклицаешь ты. Вы трое низвергаетесь в темноту. Кажется, ты некоторое время летишь по воздуху. А затем удача улыбается тебе, и ты приземляешься на мягкую кровать, накрытую коричневой тканью.

— Фух! — выдыхаешь ты, выравнивая дыхание. — Я не знаю, где мы. Но я рад, что мы оказались подальше от этого старикашки. Я не могу объяснить это, но его голос показался мне действительно жутким!

— Я всё время твержу то же самое Эбби, — дразнит Кип. — Я не могу объяснить это, но её лицо кажется мне действительно жутким.

— Не искушай судьбу, Кип, — предупреждает Эбби и лупит его куском коричневой ткани.

— Что это вообще такое? — спрашивает Кип. Он поднимает грубую коричневую холстину, которой только что получил по лицу.

— Это монашеское одеяние! — отвечает Эбби. — Видишь?

Натянув робу через голову, она выглядит прямо как монах из фильма.

— Круто! — вы с Кипом тоже примеряете робы, просто для забавы. — Но что она делает в подвале у старикашки?

— Тсссс! — шикает на вас Эбби. — Слушайте!

Низкий звук песнопений исходит откуда-то неподалёку — сверху?

— Вы думаете, это Рыцарь в Кричащих Доспехах? — спрашиваешь ты. — Эти звуки больше похожи на пение, чем на стоны.

125

Единственным источником света, достаточно ярким для чтения, является огненное драконье дыхание. Ты на дюйм подвигаешься к его клетке и протягиваешь оборванный кусок пергамента.

Но как только ты начинаешь читать, один из драконов выпускает долгую струю пламени. Огонь касается пергамента, и пламя охватывает его прямо в твоих руках.

Ты бросаешь лист на пол. Прямо перед тем, как он превращается в пепел, тебе удаётся хорошенько рассмотреть его. Тебе кажется, что на нём написано:

Коль победит Добро, когда Зло нападёт —

Тогда Кричащее проклятие спадёт!

— Звучит знакомо, — говоришь ты себе.

Ты вспоминаешь, что Кип говорил тебе о проклятии: «Злой Рыцарь уничтожит всё хорошее — если только храбрый и благородный Сакстон не победит его. Он должен

быть членом семьи Сакстон.» Оглянувшись вокруг, ты понимаешь кое-что наверняка. Единственный «хороший» здесь — это Ты.

По случайному совпадению, ты также и Сакстон.

Сможешь ли ты справиться со всем этим злом в одиночку?

○ Если ты хочешь попробовать сделать это в одиночку.. — (32)

○ Если тебе нужна помощь твоих кузенов.. — (57)

126

— Ладно, ладно. Веселье окончено, — объявляешь ты. Подойдя к ящику с надписью ЗЛОЙ РЫЦАРЬ, ты начинаешь ослаблять скрепляющие его ремни. Он всё ещё раскачивается, но крик притих до слабого стога.

— На какую-то минуту я и правда поверил, — продолжаешь ты. — Это крики звучали довольно жутко. А все эти стоны и тряски? Вау, ребята, вы круты.

Кип и Эбби глядят на тебя так, будто не понимают, о чём ты говоришь. Но ты-то знаешь, что они притворяются.

— А кто помог вам с этим маленьким розыгрышем? Мой папа? — спрашиваешь ты. Твой отец часто любит выставить себя таким чудачком и ведёт он себя тоже соответственно.

Ты возишься с кожаными ремнями, и наконец-то освобождаешь их. Сейчас ты уже немного посмеиваешься над собой. Это был действительно хороший розыгрыш. Тем не менее, ты всё ещё не можешь поверить, что купился на такое.

Крышка ящика с громким стуком падает на пол. То же самое, кстати, делает и твоя челюсть — она попросту отваливается. Ты пытаешься закричать, но всё, что у тебя выходит — это сдавленный писк.

Там — прямо перед тобой, в футе от твоего лица — сверкают лазерным огнём глаза Рыцаря в Кричащих Доспехах!

○ **Иди** — (110)

127

Кип решает, что правильная дверь — та, что находится справа. Под его нажимом ручка легко поворачивается. Он толкает дверь плечом — и проваливается внутрь. Ты хватаешь Эбби и тоже бросаешься через проход. И как раз вовремя — стены позади вас смыкаются, издав ужасающий скрежет, будто кто-то провёл ногтями по школьной доске. Ты зажимаешь уши руками, морщась от боли, а затем наступает полная тишина.

Или, может быть, не совсем полная тишина. Уже скоро твои уши привыкают, и ты начинаешь кое-что различать. Тиканье.

— Тик-так, тик-так

... — слышишь ты.

— Часы! — радостно кричит Эбби. — Сотни! И все они разные!

Тиканье сменяется бумм, ку-ку и дилидон разных видов. Стены вокруг вас, потолок, даже двери — всё в этой новой комнате покрыто часами. Часами разных форм и размеров.

Мигающая надпись на стене встречает тебя словами:

ВАШЕ ВРЕМЯ ВЫХОДИТ

— Какое облегчение, — говоришь ты. — По крайней мере, часы не могу причинить нам вред.

— Точно! — соглашается Кип. — Но вот только от всего их тиканья, таканья, перезвона, боя и кукования мы и сами станем ку-ку уже через пару минут. К тому же у нас нет времени слушать это всё!

— Ну, это единственное, чего здесь не может не быть, — смеёшься ты. — «Нет времени»? Время — это единственное, что здесь есть.

128

Ты ахаешь. Клетки вокруг тебя наполнены отвратительными мутантскими лицами и монструозными формами. Кое-что из этого кажется тебе странно знакомым... А затем ты понимаешь: Злой Рыцарь собрал здесь всех самых страшных существ из ТВОИХ ХУДШИХ КОШМАРОВ!

Справа — за всеми этими клетками — нависает громадная лиловая гора слизи. Она имеет два огромных, водянистых жёлтых глаза и выделяет из себя улиток! Они отваливаются от её поверхности и ползут в твою сторону!

— О, какая гадость, — слышишь ты собственный голос.

Слева от тебя, в темноте и тишине, видны очертания палача с широким плоским топором. Ты машинально хватаешься за свою шею. Твои глаза продолжают расширяться.

Здесь есть летучие мыши-вампиры, тарантулы и воющий оборотень с перепачканной болотной жижей шкурой. Рядом с ним жидковолосые, покрытые бородавками старухи тянут к тебе свои руки через прутья клетки.

Покрытый чешуёй дракон дышит огнём тебе в лицо, когда ты поворачиваешься в его сторону. Шипящие гадюки свисают с потолка и задевают твои уши. Одна из извивающихся змей падает тебе на плечо.

129

БУМ!

Ты приземляешься на что-то мягкое. Это тело! Человеческое тело!

— Оумп! Пожалуйста, слезьте с меня сейчас же! — выглядящий по-королевски мальчишка, одетый в колготки и пышные шорты, сталкивает с себя вас троих. Вы вскакиваете и отряхиваетесь от пыли.

— Кто ты такой? — спрашиваешь ты мальчика. Он выглядит твоим ровесником.

— Я паж, — отвечает тот. — Паж сорок восемь в классе сто сорок четыре.

— Паж? — спрашивает Эбби. — Что за паж?

— Мы рыцари в обучении, — гордо отвечает мальчик.

— А мы пытаемся уйти от рыцаря, — напоминаешь ты Эбби.

— Ты не мог бы показать нам выход отсюда? — спрашивает Кип.

Паж сорок восемь указывает на ворота, которые распахиваются сами по себе.

— Вот выход отсюда, — говорит он. — Это Долина Скал.

— Скорее! — командуешь ты Эбби и Кипу. — Ворота закрываются!

Вы проносите через ворота, которые захлопываются прямо за вами. Ты оглядываешься. Паж сорок восемь исчез. Всё, что ты видишь перед собой — это ночное небо и странная, загадочная долина, полная скал.

○ **Попробуй рискнуть и пройди через скалы.** — (48)

130

Кип решает, что правильная дверь находится слева. Он тянется к её ручке, но когда его рука находится от неё всего в нескольких дюймах, с ручки срываются искры. Кип отскакивает назад.

— Вау! Она под напряжением! — кричит он.

Ты прекращаешь удерживать стену и кидаешься к дверной ручке. В воздух выстреливает целый сноп искр. Они с шумом трещат со всех сторон от тебя. Звучит похоже на электрическую ловушку для насекомых на крыше, одиноко работающую в душной летней ночи.

Ты ещё раз пытаешься дотронуться до двери.

ЗЗЗЗЗЗАППППП!

Взрыв электрических разрядов и искр летит сначала на Эбби, затем на тебя и, наконец, на Кипа.

Вы трое вспыхиваете, будто рождественские гирлянды. Длинные светлые волосы Эбби встают дыбом. Искры летят от каждого её волоска. Она человек-фейерверк, как и вы с Кипом!

Ты пытаешься развернуться и убежать от шоковой терапии, но у тебя попросту нет выбора.

○ **Беги.** — (77)

131

— Он назвал твоё имя! — предупреждает Эбби. — Он пришёл за тобой!

— ЭББИ! — зовёт глубокий и угрожающе звучащий голос Злого Рыцаря. — КИП! — гремит он откуда-то из соседней комнаты. Он вновь называет твоё имя.

— ПОДОЙДИТЕ! — командует Злой Рыцарь. Внезапно ты ощущаешь невероятный прилив любопытства. Зачем этот Злой Рыцарь может звать тебя? Ты чувствуешь, как твои ноги делают шаг вперёд.

— Не делай этого. Не входи в эту дверь! — просит тебя Эбби.

— ПОДОЙДИ! — вновь приказывает Злой Рыцарь.

○ Если ты не можешь устоять перед его командой.. — (14)

○ Если ты слушаешься совета Эбби.. — (112)

132

Ты знаешь, что должен бежать. Но по какой-то причине твои ноги не могут сдвинуться с места.

— Мы застряли! — вопишь ты. — Застряли!

Ты пытаешься двигать ногами, но они прикованы к земле. Фактически, они находятся в земле!

Кип и Эбби тоже не могут двигаться, и их ноги так же вросли в землю, как и твои. Их тела начинают зеленеть и истончаться. Очень, очень сильно истончаться. Как и твоё! Старый мистер Тройняшка накладывает своё любимое заклинание. Он бормочет какую-то тарабарщину, стоя у себя в углу.

Вы стали последним пополнением в его саду. Ты выглядываешь из своего лепесткового обрамления — и видишь петунии и львиный зев, которые приметил по пути сюда. Забавно. Раньше ты не замечал у них лиц.

— Я вижу, он и тебя заполучил, — говорит тебе растущая рядом лиловая петуния. — Никто не знает, что за зло он сеет!

— Проклятия, загрязняющие все вновь и вновь! — раздражённо фыркает цинния.

— Он заполучил нас всех, — вздыхает Эбби из-под своего капора из розовых лепестков. — Но, по крайней мере,

я

— роза.

Похоже, на сей раз ты заземлён. Но жизнь в саду волшебника может быть не такой уж плохой. Кто знает? Может быть, здесь ты даже сможешь духовно вырасти над собой.

КОНЕЦ

Там, где только что была голова королевы, теперь покоится голова Эбби. А голова Эбби, поправляя себя её руками на её же шее, смотрит прямо на тебя! Эта новая Королева Эбби вглядывается в стеклянную дверь, пытаюсь рассмотреть своё отражение.

Кип ещё не заметил, что произошло с Эбби. Он занят тем, что строит рожи отвратительной голове горгульи у противоположной стены. Гротескная, лысая, с открытым ртом и выпученными глазами, она кажется самой уродливой головой в комнате.

— Лицо, которое может полюбить только мать, — шутит Кип, вглядываясь в маленькие глазки-бусинки чудовища. И внезапно его голова во вспышке меняется местами с головой горгульи!

Ты ошеломлённо смотришь, как Горгулья Кип поворачивается к Королеве Эбби.

— Аааа! — изумлённо вопит Королева Эбби. — Стража! Отрубить ему голову! Голову с плеч!

Целый ряд голов Королевской Гвардии неожиданно оживает. Облачённые в шлемы головы стражников подпрыгивают на своих подставках и кричат:

— Спасти Королеву! Спасти Королеву!

Затем одним быстрым движением весь ряд стражников наклоняется вперёд и катится на пол. Они строятся и начинают изо всех сил катиться к Кипу! Через несколько секунд он будет похоронен под головами!

○ Если ты используешь свою голову, чтобы помочь Кипу.. — (113)

○ Если ты используешь чью-нибудь другую голову, чтобы помочь Кипу.. — (108)

— Ззззт! Ззззт! Зззт ззт ззтт!

— ты пытаешься что-то сказать, но из твоего рта вылетают только искры.

— Ззззт! Ззззт!

— Эбби отвечает тебе двумя вспышками.

— Зззззззт! Зззззззт!

— Кип вспыхивает громче всех. Он поднимает вверх второй клочок пергамента, который предупреждает вас о «заряде зла».

Если бы ты мог говорить, то напомнил бы Кипу: ты уже видел эту часть головоломки. Ты думаешь, что электрические заряды — это и есть то, о чём предупреждал вас пергамент.

Кип машет пергаментом перед тобой.

— Ззт ззт!

— говорит он.

— Зт ззззт!

— соглашаешься ты. Конечно, тебе нужно ещё раз взглянуть на кусок пергамента. Ты пытаешься сквозь искры разглядеть, что на нём написано. Вот уж и правда шок — там проявились новые слова! Ты читаешь про себя:

...так опасайся же заряда зла и чувствуй:

То, что СЕЙЧАС — лишь ложь, сплетённая искусно!

Ага! Теперь ты понял!

Если ты понял, что ты видишь.. — (40)

Если ты понял, что тебе нужно, но никогда такого не видел.. — (123)

135

Часы под свитером принимаются дико звенеть! Громче и громче. Головы на полках глядят на тебя с разинутыми ртами и вопят. Твоё сердце рвется из груди.

Твой пульс начинает ускоряться.

— Помогите! — кричишь ты. Но никто не слышит тебя на фоне кричащих голов. Ты закрываешь свои глаза, но они на самом деле не твои. Твоя голова всё ещё выглядит как голова королевы.

Твоё время вышло?

Вот оно, думаешь ты. Время. Оно работает против тебя, ты должен использовать часы!

Ты суёшь руку под свитер и вытаскиваешь трёхликие часы.

— Оранжевый циферблат, — бормочешь ты про себя. — Настало время использовать его.

Ты прикасаешься к нему пальцем. Это последняя вещь, которую ты делаешь.

Зелёный циферблат двигает время назад. Розовый — двигает его вперёд. А оранжевый останавливает его, замораживает.

Ты всегда задавался вопросом, как это всё закончится. И теперь ты знаешь. Ныне, присно и во веки веков. Похоже, твоё время закончилось!

КОНЕЦ

136

— Оуч! — кричит Эбби, выламываясь из колючих кустов. Ты не можешь удержаться от смеха. Эбби просто человек-игельница! Крохотные шипы у неё торчат, пожалуй, отовсюду.

— ОУЧ! — говорите вы с Кипом и тоже вырываетесь из кустов. Глядя друг на друга, вы обнаруживаете, что тоже выглядите как два дикобраза.

Ты слышишь хихиканье. И это не Эбби. Ты смотришь через плечо — и видишь то, что никогда не смог бы себе вообразить.

Два малюсеньких человечка катаются по земле от смеха. Каждый из них размером не больше футбольного мяча. Они смеются, хлопая по коленям и указывая на вас.

— Пикси! — восклицает Кип.

— Пикси? — переспрашиваешь ты. — Да ты шутишь!

Крошечные человечки на минуту исчезают. Затем снова возникают в кустах.

— Выход там! — хихикает один из них, указывая налево.

— Нет, выход там! — говорит другой, указывая направо. Кому из них ты можешь верить?

Следуй за пикси, указывающим налево,. — (24)

Следуй за пикси, указывающим направо,. — (44)