

Андрей Рулин

Дом

книга-игра



Версия текста: 2

КвестБук: книги-игры и сторигеймы

<https://quest-book.ru>

Лист персонажа

Начальные значения параметров:

Предметы

- ☐ Лепестки
- ☐ Топорик
- ☐ Верёвка
- ☐ Слизень
- ☐ Кролик
- ☐ Пузырёк с жидкостью
- ☐ Пробка
- ☐ Пила

Время

Дней до вторжения: 13

Минут до прихода пожирателя: ____

Служебные

- ☒ Первое попадание на А9
- ☐ Находка взорвалась
- ☐ Туалет
- ☐ Кладовка
- ☐ Труба
- ☐ Сиденье
- ☐ Активация амулета
- ☐ Раненый маг с мечом
- ☐ Неудачная вылазка
- ☐ Назад
- ☐ Поворот стрелок

Служебные

Позиция Орла: ____

1

Деревня их не называлась никак, и местные звали её просто деревней, а расположенное неподалёку поселение Мостадре – Городом. Ну а в остальном мире про них и вовсе мало кто знал, так как они находились в стороне от основного тракта на Тродин и достаточно близко к Мостадре, чтобы представлять какую-то ценность. Разве что в Городе, называли деревню орочей в честь давно заброшенного поместья поблизости.

Даже собственного реликта она не имела и раз в месяц жители возили огромный конденсатор в Город, дабы пополнить запасы энергии. На этот срок защиты от малых конденсаторов в домах вполне хватало. В сущности, отношения с внешним миром на том и исчерпывались. Еду жители выращивали сами, а для тяжёлого труда можно нанять изгоев, таких как отец Тинопа, а теперь и он сам.

Надо, Тиноп пойдёт пахать землю на зачарованном осле. Надо помочь кузнецу или плотнику – сразу звали его. Впрочем, нельзя было и сказать, что приходилось работать круглые сутки. Часто, особенно зимой его куда и не посылали, а по праздникам он, как и все, отдыхал. При этом за верную службу ему уже пожаловали немного магических предметов, и для поездок в город давали осла, если надо.

Отец Тинопа был не местный. Порой он делился воспоминаниями о тяжёлой и полной лишений жизни изгоев в большом мире, хотя в подробности вдаваться не любил. Мать же происходила из здешних и была простой деревенской женщиной со слабыми, но всё же достаточными способностями к магии.

Сам Тиноп несколько раз сватался к бедным девушкам из Города, но они, понятное дело, воротили от него нос. Лишь последняя из кандидаток всё же проявила интерес к спокойной, зажиточной жизни в деревне. Однако её отец колебался и пока согласия не давал.

○ Далее... — (20)

2

Как вы верно рассчитали, мародёры даже и не пытаются проникнуть в подвал, а просто грабят дом и уходят. Беда только в том, что задание не выполнено и вряд ли Граган правильно это поймёт...

3

Не надо иметь каких-то магических способностей, чтобы знать, как проводится жертва. Достаточно найти живое существо и убить его. Но кого? На участке можно найти разве что слизней, которые подъедают остатки неубранного урожая с грядок и кроликов Грагана, за которыми вы сейчас ухаживаете. Кроликов жалко, но они явно больше чем слизни, следовательно, и энергии принесут больше. А может ну его, заниматься подобной чёрной магией, тем более, не будучи магом?

○ Принести в жертву слизней, ✎ ✓ «Слизень» — (116)

○ Принести в жертву кроликов, ✎ ✓ «Кролик» — (116)

☐ Не заниматься этим — (97)

4

Граган уверенно утверждает: ничего не надо и дом сам себя защитит. Но под вашим пристальным взглядом его уверенность быстро спадает. Он мнётся и говорит, что хорошо бы усилить защиту дополнительными артефактами. Например, из дома могли не всё вывезти. Или что-то осталось у соседей. Правда к ним лучше не ходить. Хотя для любого мародёра защита остальных деревенских домов будет пустяком, но вас, изгоя, она убьёт гарантировано.

☐ В открытую спросить об опасности — (48)

☐ Спросить о награде за задание — (71)

☐ Больше ничего не спрашивать — (11)

5

В зеркале неожиданно отображается комната в доме Грагана. В ней неподвижно стоит ваше тело, испускающее сияние. Грабители же находятся рядом и пытаются его атаковать различными заклинаниями, но безуспешно. И огненные шары и кислота и всё остальное просто отскакивает, не причиняя никакого вреда. Внезапно изображение в зеркале темнеет, и вы просыпаетесь.

☐ Далее... — (73)

6

От ворвавшихся в дом грабителей не укрылось, куда побежал их противник, и вскоре они уже атакуют и туалет. К сожалению, дверь туда открывается наружу. Вы предпринимаете все усилия, чтобы её удержать, но быстро становится ясно, что долго против такой нечеловеческой силы не устоять. Вот бы сейчас верёвку и попрочнее!

 «Минут до прихода пожирателя» -5

☐ Если отмечено «Предметы/Верёвка»: Использовать верёвку — (60)

☐ Не использовать верёвку — (26)

7

Сквозь просветы в заборе видно, как два оставшихся врага берутся за руки и из ниоткуда появляется большой боевой таран. Он ударяет о калитку, но та пока держится. Ударяет второй раз – и вы отлетаете почти к крыльцу, чудом ничего не переломав. Тем временем сзади раздаётся победный крик, а затем мародёр с мечом спрыгивает с чердака сарая и бежит калитке. В самый последний момент, преодолевая боль, удаётся подняться и быстро юркнуть внутрь дома

 «Минут до прихода пожирателя» –5

☐ Далее... — (44)

8

Как только стрелки начинают показывать ровно девять часов, в комнате зажигается все пять расположенных под потолком светильников, ярко освещая каждый уголок. Зеркало тоже оживает и начинает показывать картинки.

☐ Далее... — (5)

9

Не переставая удивляться размерам зала и роскошным видом потолка, вы подходите к следующей лестнице на второй этаж. С этой стороны наверху всё так же темно. Слева от лестницы – закрытая дверь. Как только вы к ней приближаетесь, на её поверхности возникает изображение парусника. Под лестницей располагается открытая дверь, ведущая в весьма хорошо сохранившийся бальный зал. На его пороге стоит колбочка, на две трети заполненная жёлтой жидкостью. Вас невольно разбирает смех, когда вы представляете, как орчихи танцуют здесь в бальных платьях вместе со своими кавалерами. Справа от лестницы находится ещё одна закрытая дверь.

☐ Открыть дверь слева — (61)

☐ Войти в бальный зал — (24)

☐ Подняться по лестнице — (81)

☐ Открыть дверь справа — (77)

10

Уже на подходе к сараю видно, как враг забирается на крышу и начинает рубить её мечом. Сначала это кажется просто жестом бессильной злобы, но, немного погодя, вы приходите к выводу, что с помощью магии он вполне может достичь цели. Возможно, стоит залезть на второй этаж и скинуть его с крыши, как только дырка в ней станет достаточно большой? Тем более, там кроме сена лежат и вилы, вполне для этого подходящие. Также можно отдать дому приказ, чтобы он направил на защиту сарая больше энергии. Либо ещё вариант, можно позволить врагу пройти внутрь, а потом приказать уничтожить его.

- ☐ **Полезете на второй этаж — (59)**
- ☐ **Усилите защиту сарая — (100)**
- ☐ **Заманите врага в сарай и уничтожите — (110)**

11

– Ну что же, тогда самое время заселяться, – говорит Граган, снимая с себя два перстня и надевая их на ваши пальцы. Ещё десять минут староста даёт краткие инструкции, как управлять домом. А потом словно боясь, что передумаете, желает счастливо оставаться и быстрым шагом идёт в сторону приготовленных повозок. Вы же ненадолго забегаете за своими нехитрыми пожитками и вскоре опять возвращаетесь.

В отличие от вашего, дом старосты значительно больше и сделан из кирпича, который, как говорят, был взят ещё из вспомогательных построек поместья неподалёку. Сверху он покрыт зелёной крышей из тонких волнистых листов. Рядом с домом – конюшня, где до отъезда стояли лошадь и осёл.

Медленно заходите в прихожую. Там нет ничего интересного, кроме лестницы на второй этаж и большого, окованного свинцом сундука, стоящего рядом с ней. В сундуке хранятся запасы зерна на несколько месяцев. Наверное, этого хватит до того, как вернётся Граган.

В доме также оказывается туалет, кухня и три комнаты, в одной из которых спал хозяин и предстоит спать вам. Во все три комнаты, можно попасть через двери из кухни. Двери средней комнаты, где спал сам староста, и большой располагались почти вплотную друг к другу, при этом дверь самой маленькой была на небольшом отдалении.

- ☐ **Осмотреть кухню — (25)**
- ☐ **Осмотреть спальню Грагана — (68)**
- ☐ **Осмотреть большую комнату — (67)**
- ☐ **Осмотреть маленькую комнату — (88)**
- ☐ **Заселиться — (97)**

12

Вы подносите амулет к ближайшему скелету, и его свечение растекается по подвалу.

Если отмечено «Служебные/Активация амулета»:

Мысленно отдаёте приказ скелетам атаковать врага. Они безропотно подчиняются, открывают люк и один за другим исчезают наверх. Раздаются звуки битвы, но увы, довольно быстро они стихают и слышится движение кухонных шкафов по полу. Похоже, враги перекрыли выход наверх.

Вы ловите себя на мысли, что немного даже этому рады. Ведь теперь они и сами не попадут в подвал, чтобы добить беззащитного изгоя. Может стоит больше не испытывать судьбу и переждать события в безопасном месте? Но если есть топор, то можно всё же прорубить им пол в одну из комнат.

 «Минут до прихода пожирателя» -5, (Если отмечено «Служебные/Активация амулета», отмечено «Предметы/Слизень»: «Минут до прихода пожирателя» -5), (Если отмечено «Служебные/Активация амулета», отмечено «Предметы/Кролик»: «Минут до прихода пожирателя» -10)

☐ Переждать — (2)

☐ Если отмечено «Предметы/Топорик»: **Использовать топор** — (52)

13

Если отмечено «Служебные/Раненый маг с мечом»: Впереди стоит тот самый маг с мечом, которым подельники так хладнокровно пожертвовали для решающего штурма дома Грагана. Шатаясь, мародёр идёт к вам и внезапно бухается на колени.

– Брат, – говорит он пьяным голосом, – я не убивал Учителя. Честно не убивал. Когда я вернулся, тот был уже мёртвым.

Слова прерываются непродолжительными рыданиями. Затем мародёр икает и встаёт обратно на ноги.

– Не веришь, мне, хочешь меня убить? Ну, так получай, – с неожиданной яростью говорит меченосец и, пошатываясь опять начинает идти вперёд.

Если отсутствует «Служебные/Раненый маг с мечом»: Впереди стоит старец с белой бородой и в белой мантии. Завидя изгоя, он начинает орать «ты не пройдёшь» и бить своим посохом по полу. Неужели, пока вы находитесь непонятно где, на помощь трём грабителям пришёл ещё и четвёртый?

☐ Если отмечено «Предметы/Пила»: **Останетесь стоять на месте** — (15)

☐ Если отсутствует «Предметы/Пила»: **Останетесь стоять на месте** — (16)

☐ Побежите обратно — (54)

14

В сундуке лежит рулетка, где на красных и чёрных полях нанесены различные цифры. Исключение составляет поле под нулём, которое, как и центральная часть круга, жёлтое. В сундуке есть также игральные карты, кости, карты несуществующих стран, а даже игрушечные монеты неправильной формы из свиного железа. Обилие игрушек казалось несколько странным, учитывая, что Граган определённо не имел детей.

- ☐ Осмотреть кухню — (25)
- ☐ Осмотреть стол — (51)
- ☐ Осмотреть большую комнату — (67)
- ☐ Осмотреть маленькую комнату — (88)
- ☐ Заселиться — (97)

15

Если отмечено «Служебные/Раненый маг с мечом»: Внезапно в руках появляется та самая пила, которую вы видели в зеркале. При виде оружия у «брата», мародёр с мечом опять бухается на колени и начинает просить пощады, а через несколько секунд и вовсе исчезает, причём вместе с пилой. Удивившись происходящему, вы идёте дальше.

Если отсутствует «Служебные/Раненый маг с мечом»: Внезапно рядом появляется та самая пила, которую вы видели в зеркале. Неспешно она подплывает к старцу, перепиливает посох и его одеяние начинает переливаться всеми цветами радуги. На этом маг исчезает, а с ним и пила. Удивившись происходящему, вы идёте дальше.

А дальше расположена небольшая кухня. И как только вы входите в неё, то попытки сломать дверь тут же прекращаются и наступает долгожданная тишина. Похоже можно отдышаться и попить, а потом и заняться приготовлением еды (только сейчас вы поняли как хочется есть) или же можно посмотреть в зеркало, вставленное в чёрный ларец.

 X«Пила»

- ☐ Попить — (17)
- ☐ Посмотреть в зеркало — (5)

16

И тут возникает совершенно явственное ощущение, что крепостная стена начинает наклоняться. Вы пытаетесь удержаться, но тщетно, и вскоре пролетаете сквозь незадачливого противника, который оказывается призраком, а после и вовсе ... просыпаетесь.

- ☐ Далее... — (103)

17

Отпиваете глоток воды из ближайшей баночки. На вкус это вода как вода, но затем почему-то начинает кружиться голова и вы... просыпаетесь.

☐ Далее... — (103)

18

Вы быстро развязываете узел на верёвке и стягиваете её вниз. На ощупь она очень горячая и более того, ещё и продолжает разогреваться дальше. Терпя боль вы всё-таки засовываете её в плащ. Но рукам от этого не становится лучше и на месте касания верёвки уже видны красные пятна, а местами и пузыри.

В панике вы бежите отсюда, даже не закрывая за собой дверей. И только открыв свою калитку чувствуете, что боль заметно ослабела. Правда руки остались всё такими же красными, а там, где касались верёвки, кожа и вовсе чернеет. Несколько дней вы не выходите из дома и потом, поразмыслив, решаете больше к соседям не ходить. Ибо из более дальних домов сюда не добежать, да и защитные символы можно не разгадать.

 «Дней до вторжения» -2, ✓«Верёвка»

☐ Далее... — (97)

19

Вы выходите на балкон и обнаруживаете себя на другом краю крепостной стены. Кажется, что тут должна быть внешняя сторона крепости, но нет, здесь располагается другой двор, точно так же окружённый стенами, как и первый. И, подобно стенам вокруг первого двора, они так же утыканы окнами и балконами. Вы оценивающе смотрите вниз. Нет, спрыгнуть отсюда нельзя, расшибётесь. Если только перелезть на такой же балкон чуть ниже, но для этого нужна верёвка. Либо можно вернуться в комнату и продолжить её осмотр.

☐ Если отмечено «Предметы/Верёвка»: Спуститься по верёвке — (93)

☐ Посмотреть на ящик — (114)

☐ Посмотреть на часы — (96)

20

Последние годы из Города доносились тревожные слухи. Во многих поселениях на юге внезапно гасли реликты. Сначала в Мевелшофне, затем в Дюдире, а потом и севернее. Последнее время поговаривали, что правитель Тродина не на шутку испугался и хочет то ли перенести столицу на север в Лаупсвик, а то ли присоединиться к Боланду. Часть городских купцов и благородных людей уже переселилась на север, хотя мощь реликта в столице ни на каплю не ослабла.

Впрочем, деревенские не слишком тревожились подобными слухами. Тем более что староста, ГрАган Боландский, уверенно утверждал: тень, если и станет разрастаться, то лишь на запад, а никак не на север.

Но нынешней осенью, когда листья уже наполовину пожелтели, все поняли, как сильно он ошибался. Сначала посыльный с конденсатором не прибыл в назначенный срок. А спустя два дня всё же вернулся – растерянный, подавленный. Стоило лишь взглянуть на него и сомнений не осталось: надвигается беда.

Из сбивчивых объяснений односельчанина вскоре стало ясно, что реликт в Городе слабеет и большинство жителей решили уехать заранее, не дожидаясь, пока он иссякнет совсем. Конденсатор ему всё же частично зарядили, но только чтобы хватило на дорогу до Тродина.

Собравшись на небольшой сход, жители решили тут же отправляться в путь. То ценное, что не получилось забрать с собой, они быстро побросали в дом Грагана, надеясь вернуться позже. А сторожем дома выбрали Тинопа, то есть вас.

Граган клятвенно заверил, что работа будет нетрудной. Скорее всего, никто в деревню и не заглянет. Ну а если придут мародёры, достаточно мысленно приказать дому, и тот сам подаст сигнал тревоги. Сказал он ещё много чего, и довольно складно, но отъезд жителей, включая вашу собственную мать, всё-же порождал обоснованные сомнения в безопасности.

- ☐ В открытую спросить об опасности — (48)
- ☐ Спросить о награде за работу — (71)
- ☐ Спросить, что поможет выполнить задание — (4)
- ☐ Ничего не спрашивать — (11)

21

Идёте в шкафу и первым делом развязываете заплечный мешок, чтобы вытащить оттуда увесистый камень того же цвета. Внезапно зажигается свет, а в зеркале вместо отражения комнаты появляется другое изображение.

- ☐ Далее... — (5)

22

К сожалению, найти желаемое не удаётся, да и как это сделать, не зная, чего ищешь? Тем временем неподалёку что-то рухнуло, раздался шум и вы в панике решили заблокировать дверь в комнату

○ Далее... — (58)

23

А дальше происходит следующее. Не успеваете вы сесть на стул перед окном, как дверь конюшни подлетает в воздух с такой силой, что падает на другой стороне участка. А трое мародёров начинают бегать вокруг дома и искать входную дверь.

○ Далее... — (44)

24

Вы входите в зал, и вдруг обнаруживаете себя в роскошном бальном костюме. Играют скрипки, дудят трубы, а кавалеры с дамами кружатся в стремительном танце. А в центре кружится с партнёршей большой и сильный орк, вероятнее всего, легендарный хозяин Поместья. Как будто потеряв власть над своим телом, вы подходите к ближайшей даме и приглашаете на танец...

... вы так и не поняли, сколько прошло времени. Но теперь почему-то лежите на полу тёмного пустого зала и только бледный ночной свет, идущий из окон, позволяет хоть что-то разглядеть. Вы встаёте, и пошатываясь, кое-как выходите из здания, а потом добираетесь и до своей деревни. Вернее, тех развалин, которые от неё остались...

25

Центральным элементом кухни несомненно была старинная деревянная плита из свиного железа, которая могла работать пока на участке было хотя бы немного дров. Рядом с ней стояла небольшая мельница, которая точно так же могла без вашей помощи доставать зерно из сундука и перемалывать его.

Освещалась кухня большой масляной лампой, подвешенной на потолке. Также на стене рядом с дверью находился ещё один светильник, покрытый матовой стеклянной оболочкой, поэтому сложно было разобрать, что у него горит внутри.

Под настенным светильником находился ящик, на дверце которого красивым шрифтом было выдавлена надпись: «Цастрих». Достаточно было мысленно пожелать, как он начинал дико тарыхтеть и трястись, после чего в нём появлялся продукт из ледника в подвале. Вероятно, тем же путём можно было и наоборот положить запасы в подвал. Впрочем, около единственного окна на кухне имелся и люк, позволяющий спуститься туда самому.

Остальное место у стен занимали кухонные столы. Возможно, они позволяли нарезать продукты по воле мысли, но вам они не подчинялись, так что резать всё же надо было самому. Конечно, на кухне был и обеденный стол, прислонённый к стене, за которой находилась спальная комната Грагана.

- ☐ Осмотреть спальню Грагана — (68)
- ☐ Осмотреть большую комнату — (67)
- ☐ Осмотреть маленькую комнату — (88)
- ☐ Заселиться — (97)

26

Сначала кажется, что оборону удаётся удерживать.

Если отсутствуют «Служебные/Труба», «Служебные/Сиденье»: Но внезапно раздаётся уже знакомый крик «Чурёмба!» и тут же дверь слетает с петель и улетает куда-то вдаль. Самое время пасть на колени, возможно грабители окажут милость и убьют быстро...

Если отмечено «Служебные/Труба» или отмечено «Служебные/Сиденье»: Но через несколько секунд раздаётся крик «Взгляни в лицо ветру», после чего окна в туалет открываются, и какая-то могущественная сила вырывает дверь вместе с петлями.

Если отмечено «Служебные/Труба»: А также вместе с куском кирпичной трубы, попадающем в полёте прямо по вам...

Если отмечено «Служебные/Сиденье»: А также вместе с туалетным сиденьем, попадающем в полёте прямо по вам...

27

Неожиданно пол проваливается, и вы падаете в глубокий колодец, ломая ноги. Остаётся надеяться, что жители вернутся в деревню до того, как вы умрёте от голода...

28

Главное здание поместья состояло из двух частей. Большая имела несколько этажей и была опоясана колоннадой. Меньшая выглядела как пристройка, имела один этаж с чердаком и именно там располагалась входная дверь. Как только вы подошли к ней, рядом появилась алая роза высотой с человеческий рост, а может и больше. Не нужно быть великим чародеем, чтобы понять, как сильна наложенная на это место защита. Даже неосторожный маг может быть ей убит или покалечен, что уж говорить о вас. Даже не успев додумать всё это, делаете инстинктивный шаг назад.

Если в наличии 3 «Служебные/Позиция Орла»: Впрочем, ничего не происходит. Расхрабрившись, вы подходите к двери и дёргаете ручку. Возможно, защитная магия здания уже ослабла, а может положение орлов у речки всё же имело значение.

Вы входите в главное здание и попадаете в небольшой коридорчик. Справа – лестница на второй этаж и, хотя сейчас день, наверху почему-то стоит непроглядный мрак. Слева – прихожая. Если бросить взгляд вглубь помещения, на некоторых вешалках можно разглядеть полуистлевшие кожанки и другую зимнюю одежду. На пороге прихожей стоит колбочка, наполненная на треть жидкостью красного цвета. Наконец, впереди тянется проход в большой и хорошо освещённый зал.

Если отсутствует 3 «Служебные/Позиция Орла»: Но, увы, это не помогает. Роза начинает светиться всё больше, и вы с ужасом чувствуете, как ступни, а следом и остальные ноги превращаются в камень....

- Если в наличии 3 «Служебные/Позиция Орла»: **Подниметесь по лестнице — (81)**
- Если в наличии 3 «Служебные/Позиция Орла»: **Зайдёте в прихожую — (30)**
- Если в наличии 3 «Служебные/Позиция Орла»: **Пойдёте прямо в зал — (63)**

29

Вы обильно поливаете все части стола жидкостью, позаимствованную в гроте, пока она не кончается, и пытаетесь сдвинуть стол. На удивление он оказывается очень тяжёлым и сразу не поддаётся. Но потом, будто сам дом начинает помогать, и вы довольно легко придвигаете его к двери, успевая как раз до первого удара тараном.

Сначала кажется, что всё идёт хорошо и вражеские удары по двери бесполезны. Но затем на столе всё же появляются маленькие трещины и начинают стремительно разрастаться, а надежда на благополучный исход наоборот – таять. Самое время встать перед зеркалом и загадать дому последнее желание.

 «Минут до прихода пожирателя» -15, **X**«Пузырёк с жидкостью»

- Если отсутствует 31 «Время/Минут до прихода пожирателя»: **Спасти вас — (84)**
- Если в наличии 31 «Время/Минут до прихода пожирателя»: **Спасти вас — (38)**
- **Собрать всю силу для удара по врагу — (106)**

30

Стоит лишь переступить порог комнаты, как красная жидкость внезапно чернеет, переливается через край колбы, касается ног и начинает стремительно разъедать тело. Из рта сам собой вырывается крик, полный ужаса и боли. Умирая, вы не понимаете, что этим спаслись от гораздо худшей участи...

31

Если отмечено «Служебные/Раненый маг с мечом»: И только вы вспоминаете про артефакт, в руке неожиданно появляется знакомая по Поместью фигурка из двух лепестков. Сейчас она как будто ничего не весит, и медленно, а потом всё быстрее летит к светильнику и сливается с ним. Свет из обычного жёлтого окрашивается в зловещий красный.

Через несколько секунд из носа начинает идти кровь, откуда-то раздаётся пугающая музыка, свет в сарае гаснет, он начинает трястись, а двери открываются. Поняв всё правильно, вы быстро выбегаете из помещения и вовремя – сарай складывается как карточный домик, погребая под собой врага.

Если отмечено «Служебные/Раненый маг с мечом»: Впрочем, через минуту тот всё-таки вылезает из обломков. Но приключения не проходят для него бесследно. Мародёр озирается, как будто не видя ничего вокруг и заметно пошатывается. Затем неловкими движениями снимает с пояса флягу и начинает жадно из неё хлебать. После нескольких глотков его лицо принимает всё же чуть более нормальное выражение. Вы же благоразумно решаете отступить в дом, не дожидаясь, пока враг полностью очнётся.

Если отсутствует «Служебные/Раненый маг с мечом»: Впрочем, через минуту он всё-таки начинает выбираться из-под обломков. Похоже, фокус не удался и самое время отступить в дом

 «Минут до прихода пожирателя» -5

○ Далее... — (44)

32

После этого изображение ещё раз сдвигается, а тем временем страдание на вашем «отражении» усиливается. Наконец, его заливают потоки крови, а глаза закрываются. Большое изображение тоже приобретает красноватый оттенок, головы атакующих магов теперь находятся прямо по центру зеркала, а они сами радостно поднимают руки вверх. Впрочем, в реальности-то вы живы и совершенно здоровы и вполне могли осмотреть остальную комнату, если бы не звук за спиной

○ Далее... — (111)

33

Вы садитесь за стол и внимательно смотрите в зеркало. Оно ничего не отражает, а вместо этого показывает странную картинку. Большую её часть занимает изображение огромного зала, на который вы смотрите, как будто невысоко зависнув в воздухе. В его дальнем конце, неподалёку друг от друга стоят давние «знакомые» – девица с огромным артефактом, гном с посохом и юноша с мечом. Все они стоят спиной и почти не шевелятся.

Во второй, меньшей части картинки, видны символы на неизвестном языке. А в её центре располагается ваше отражение. И весьма странное – оно не подмигивает вслед за вами, не открывает рот и вообще живёт своей собственной жизнью.

Под зеркалом располагается ряд кнопок, на которых изображены незнакомые символы, представляющие, вероятно алфавит какой-то далёкой страны. Единственное, что тут понятно – это четыре кнопки с изображением стрел. Одна стрела смотрит вперёд, другая назад, на вас, третья влево, четвёртая вправо. Нажмёте на какую-то стрелу или посмотрите куда-то ещё?

- ☐ **Нажать на стрелу, которая смотрит влево — (75)**
- ☐ **Вправо — (35)**
- ☐ **Вперёд — (98)**
- ☐ **Назад,  «Назад» — (35)**
- ☐ **Посмотреть в окно — (65)**
- ☐ **Посмотреть на шкаф с книгами — (41)**
- ☐ **Осмотреть шкафы с одеждой — (109)**

34

Внезапно окно дома распаивается во всю ширь, впуская холодный воздух осенней ночи. Вы понимаете намёк и быстро вылезаете на участок, а потом, через отверстие, где некогда стояла калитка, выбегаете на улицу. Вы спасли жизнь, но, к сожалению, не имущество жителей деревни...

35

Если отсутствует «Служебные/Назад»: После этого изображение в зеркале сдвигается. Все три грабителя, как будто сместились немного влево. Вы снова жмёте на кнопку и изображение опять смещается. Но на третий раз уже ничего не происходит. Тем временем мародёры поворачиваются лицом, направляют на вас артефакты, и из жезла гнома появляется сияние.

Если отмечено «Служебные/Назад»: Вы нажимаете на кнопку, и враги как будто уменьшаются. Или возможно, теперь зеркало показывает их из более дальней точки зала. Жмёте ещё раз и они ещё немного отдаляются. Но на третий раз уже ничего не происходит. В это же время они поворачиваются лицом, начинают шевелиться и направляют на вас свои артефакты. Артефакт девушки начинает быстро вращаться, периодически вспыхивая пламенем. На изображении внизу зеркала появляется гримаса боли.

- ☐ **Нажать на стрелу, направленную влево — (40)**
- ☐ Если отмечено «Служебные/Назад»: **Вправо — (32)**
- ☐ **Вперёд — (32)**
- ☐ Если отсутствует «Служебные/Назад»: **Назад — (32)**

36

Стоит только просунуть голову, верёвка туго затягивается вокруг шеи и петля поднимается вверх, к потолку, утягивая вас за собой. Интересно, кого собирались повесить дети этой своей игрушкой?

37

Отступив на более выгодную позицию, вы встаёте перед зеркалом и приказываете показать грабителей. А потом наблюдаете, как они сооружают небольшой таран, и быстро пробивают дверь в малую комнату. С последним ударом, свет там гаснет, а у вас начинает гореть чуть ярче. Возможно энергия из конденсатора, стоящего там, перетекла в два оставшихся.

Затем враги принимаются за ещё не захваченную часть дома. Вы упорно держите дверь и каким-то образом защищаете этим и свою комнату и соседнюю. Вскоре, после особо решительного удара свет мигает, но зато их таран разваливается. Неужели отбились?

 «Минут до прихода пожарателя» -15

- ☐ **Далее... — (53)**

38

Внезапно, и вы, и стены дома и потолок становитесь всё прозрачнее и прозрачнее, пока не исчезаете совсем. Враги же вскоре оказываются стоящими на голой земле, где они в бессильной злобе изрыгают проклятия. Вам смешно от их жалких потуг, но в какой-то момент вы неожиданно для себя...просыпаетесь

- ☐ **Далее... — (103)**

39

Вы взбираетесь по крутой лестнице на чердак и как только поднимаетесь до половины, запястья сжимает невидимая рука великана и с нечеловеческой силой утаскивает наверх, в темноту. Теперь вам никогда не увидеть солнца...

40

Теперь, нажав на стрелу влево вы понимаете, что видите изображение из более левой точки. А после ещё одного нажатия появляется стена, частично загораживающая разъярённых магов. Жмёте снова и снова, и маги скрываются из виду. Вскоре в зеркале появляется изображение балкона, на котором лежит предмет, больше всего похожий на пилу. Какую кнопку нажмёте теперь?

- ☐ **Со стрелой, смотрящей влево — (107)**
- ☐ **Вправо — (107)**
- ☐ **Вперёд — (76)**
- ☐ **Назад — (107)**

41

Вы сразу подмечаете, что все книги сделаны из дорогой бумаги, а не более дешёвого папируса и древесной коры, как в доме у Грагана. Текст везде написан на незнакомом языке, а картинок почти нет. На страницах единственной более-менее понятной книжки изображена карта неизвестной страны, разрисованная точечками и полосками, причём разных страницах эта разрисовка разная – на одной точки севернее, а полосочки южнее, на другой точки западнее, а на третий и вовсе в случайных местах карты. Внизу, напротив каждого вида полосок на том же непонятном языке написан текст. Во второй книге, где много картинок нарисованы растения. Одного взгляда на них достаточно, чтобы понять – большинство видов в Тродине не произрастают. Однако стук за спиной заставляет оторвать взгляд от книг.

- ☐ **Далее... — (111)**

42

Вы внимательно смотрите на стол. Всё же по сравнению со шкафом он явно проигрывает по массе. А по прочности древесины они примерно одинаковы. Вот если бы стол удалось как-то укрепить... Тут вы вспоминаете, что когда помогали плотнику, то для таких случаев использовали особую желтоватую жидкость. Как бы она сейчас помогла!

- ☐ **Если отмечено «Предметы/Пузырёк с жидкостью»: Применить жидкость — (29)**
- ☐ **Всё же использовать шкаф — (47)**

43

Ещё только начав разговаривать, каждый местный уже знал про Поместье. Собственно, от него и пошла сама деревня, куда заселялись мастеровые, а также охрана и служба после отставки. Как передавалось из поколения в поколение, Поместье было основано полтора столетия назад первым министром короля Тродина. Если предания не врут, этот первый министр был орком, пришедшим в королевство из самого Дуремелума.

Проходили годы, всё пришло в упадок и стало постепенно разрушаться. В деревню же стали заселяться богатые старики из Тродина, привлечённые этим тихим и красивым уголком. Местные обеспечивали их всем необходимым, а за чем-то существенным можно было съездить и в Город.

Когда вы собираетесь в дорогу, то невольно вспоминаете все истории, которые слышали и о Поместье и о самой деревне. Вспоминаете и свои прошлые посещения тех мест в детстве. Интересно, когда вы были там в последний раз? Десять лет назад? Кажется, что это было уже в другой жизни...

Наконец, вы выходите из дома и проходите через небольшой лесок около деревни. Пересекаете тракт на Тродин, потом проходите полусгнивший мост через речку и идёте по лесу вдоль небольшой дороги, параллельной берегу.

Едва только вы переходите мост, все звуки кажется становятся тише, как будто сами деревья наблюдают, слушают и ждут. Дорогу начинают окружать ежевичные кусты, а из-под земли виднеются узловатые корни. Вспоминаются страшилки из детства о том, как деревья утаскивают под эти самые корни зазевавшихся путников. Кажется, что всё здесь пропитано магией, хотя вы и не можете ничего почувствовать.

Наконец, лес расступается. Слева опять появляется та же самая речка. Здесь она берёт своё начало, извергаясь из огромной каменной трубы. А выше расположен каким-то чудом ещё не обрушившийся пруд, из которого вода, собственно в речку и попадает. Справа – заброшенное Поместье, цель пути. По дороге к нему виднеется старый грот, в котором хозяева хранили запасы.

○ Если отсутствует «Предметы/Пузырёк с жидкостью»: **Пойти в грот — (83)**

○ Если в наличии 11 «Время/Дней до вторжения», но отсутствует «Служебные/Находка взорвалась»: **Пойти ко входу — (28)**

○ Если отсутствует 11 «Время/Дней до вторжения»: **Пойти ко входу — (115)**

○ **Пойти на задний двор — (64)**

44

Влетев в прихожую, запираете дверь на все засовы и ещё и придавливаете её плечом. Возможно именно это не позволяет врагам сходу ворваться внутрь, несмотря на весь их боевой задор. Удары по стёклам, как ни странно, им тоже не помогают. «Эх, хорошо бы сделать вылазку и швырнуть в этих гадов чем-нибудь», – думаете вы. Но вместе с тем и дверь оставлять тоже боязно.

○ **Сделаете вылазку через окно, ✎✓ «Неудачная вылазка» — (85)**

○ **Продолжите держать дверь — (85)**

45

Вы подходите к сундучку с зеркалом, внимательно рассматривая многочисленные кнопки и ручки на нём. Интересно, как Граган заставлял его работать? Может подёргать ручки? Нет, не помогает. А может нажать какую-то кнопку? Например, чёрную кнопку, на которой написана цифра 1.

Тут вам везёт и зеркало начинает показывать отражение комнаты. Уже что-то. Может теперь и ручки будут работать? Вот, например, если повернуть самую большую? Она, правда, поддаётся с трудом, но затем со скрипом проворачивается.

Теперь зеркало показывает циферблат без цифр и две стрелки. Часовая указывает налево, а минутная – вверх. Вскоре исчезает и он и появляются пожилые мужчина и женщина в костюмах иностранного покроя и начинают радостно говорить на непонятном языке.

Потом в зеркале высвечивается пшеничное поле, по которому едет огромная гномовская машина и собирает зерно. Страшно представить сколько такая машина расходует энергии из конденсатора! Люди, тем более в маленькой деревне такими агрегатами не пользовались – всё молола небольшая молотилка, привязанная к телеге. К сожалению, повнимательнее машину рассмотреть не удалось – из ящика пошёл дым, и вы судорожно стали крутить все ручки. К счастью, нажатие красной кнопки с цифрой 0 исправило ситуацию.

- ☐ Подойти к картине — (94)
- ☐ Осмотреть кухню — (25)
- ☐ Осмотреть комнату Грагана — (68)
- ☐ Осмотреть маленькую комнату — (88)
- ☐ Заселиться — (97)

46

Поморщившись, они всё же соглашаются переночевать не в доме, а в конюшне. Получив приказ, ворота открываются и впускают гостей. «В конце концов, дверь на участок они просто так не откроют», – думаете вы и спокойно уходите домой ужинать. Однако, проходит некоторое время и перстень снова начинает вибрировать. Вы пытаетесь создать энергетическую проекцию в конюшне, но почему-то ничего не получается.

Честно говоря, это было и не удивительно. Ну в самом деле, как можно полагаться на надёжность магии? Наверняка же этот артефакт просто работает через раз и вскоре всё будет нормально. Поэтому вызывать пожирателей и возможно обрекать добропорядочных людей и гнома на смерть только из подозрений было бы слишком жестоко.

А с другой стороны вдруг это всё-таки грабители, которые сейчас пробивают себе выход из конюшни и через пару минут окажутся на участке? В отчаянии вы хрустите пальцами и кусаете губы, не зная, какое решение принять. Всё-таки вызовите пожирателей и прикажете конюшне защищаться или сядете у окна, выходящего на конюшню и будете ждать, что произойдёт дальше?

- ☐ Вызвать пожирателей — (80)
- ☐ Подождать — (23)

47

Шкаф двигается с трудом, но всё же дверь им перекрыть удаётся. Однако, после нескольких ударов тараном зеркало разбивается вдребезги, в комнате гаснет свет, а потом враг своим любимым криком «Чурёмба» откидывает шкаф прямо на вас...

48

Как ни странно, Граган не стал вас ругать или отчитывать, а наоборот, крайне подробным образом объяснил свой план.

– Дело в том, что когда ты подашь сигнал, происходит особый всплеск магии, который призывает в дом Пожирателя. Для тебя, как изгоя они будут в целом безвредны и атакуют более выгодную цель – мародёров.

– А как же я буду защищать себя, пока этот пожиратель не придёт? – резонно возразили вы.

– Всё продумано. В этом доме есть частица каждого моего предка. Поэтому он многое понимает и может защищать себя, особенно когда поблизости человек, даже без магических способностей. В каждой из комнат стоит по конденсатору, полному энергии. Поэтому дому хватит сил отразить всех врагов по первому же твоему желанию.

– Но я же не могу передавать мысленные приказы.

– Это тоже предусмотрено. Тебе будет дан перстень с рубином, который поможет поддерживать связь с домом. Сам же дом чувствует всё через зеркала. Если подойти к ним поближе, то контакт будет наиболее глубоким. Но в обычных случаях он выполнит любую команду, данную в пределах участка. Ещё я тебе дам перстень с изумрудом. Сейчас он не заряжен, но если рядом кто-то погибнет, например, мародёры, то он очень даже сможет тебя защитить.

- ☐ Спросить о награде за такую опасную миссию — (71)
- ☐ Спросить, что поможет выполнить задание — (4)
- ☐ Больше ничего не спрашивать — (11)

49

Вы опять жмёте на стрелу влево. Стена загораживает следующую часть зала. Вы нажимаете ещё и ещё, и маги скрываются из виду. А затем в зеркале появляется изображение балкона, на котором лежит предмет, больше всего похожий на пилу. Какую кнопку нажмёте теперь?

- ☐ Со стрелой, смотрящей влево — (107)
- ☐ Вправо — (107)
- ☐ Вперёд — (76)
- ☐ Назад — (107)

50

– Да кто ты такой, чтобы с нами спорить, – в ярости кричит девица и стреляет из своего артефакта.

Энергетическая проекция тут же уничтожается, и вы приходите в себя на крыльце. Делать нечего – надо отдать дому мысленный приказ о призыве пожирателей. Над крышей появляется густое чёрное облако, из которого в небо уходит зловещий зелёный луч.

Как инструктировал Граган, любая дверь становится прочнее, если вы будете держать её своим телом. Правда это до сей поры работало только на магах. У изгоя может и не получиться. Подбежите всё же к калитке и попытаетесь удерживать её или отступите в дом и понадежнее его закроете?

 «Минут до прихода пожирателя» = 130

☐ Подбежать к калитке — (74)

☐ Отступить в дом — (80)

51

Рабочий стол Грагана располагался у северного окна комнаты. Только теперь, взглянув на это окно, вы стали представлять насколько толстые стены у дома. Особенно это было видно сейчас, когда в оконном проёме стояла только одна рама, а вторая, зимняя, ещё не была вставлена. По этой же причине над столом чувствовалось небольшое движение прохладного воздуха.

Справа стоял высокий, полностью забитый книжный шкаф. Слегка наклонённый, он казался словно отягощённым грузом магических знаний. Вероятно, значительная часть книг была перенесена сюда из соседних домов. В его нижних ящиках вы обнаружили многочисленные конспекты, которые видимо делал Граган в годы обучения в университете Боланда.

На самом столе лежит несколько очищенных листов из древесной коры. На одном из них изображена речка в виде двух кривых линий и на неё направлена стрелочка. Может маг изобразил реку, которая протекает недалеко отсюда?

Записи на других листках ещё менее понятны. Так, в одном месте написано: «Разгадал их язык. Перестраивают замок, сейчас плохой построили. Им надо торопиться». На следующем листе: «Взорвалась фабрика гномов, много мест стало проклятыми, жители ушли оттуда». На следующем нарисовано солнце в виде кружочка и палочек и написано: «Рука близнеца, взорвётся через 10 000 лет», а рядом приписано: «пожиратели – стражи щита».

Решив, что стол для этого идеальное место, выкладываете на его край изящную фигурку волка, символ вашего по-своему славного рода, в котором, однако с незапамятных времён очень часто появлялись изгои.

☐ Осмотреть кухню — (25)

☐ Осмотреть сундук — (14)

☐ Осмотреть большую комнату — (67)

☐ Осмотреть маленькую комнату — (88)

☐ Заселиться — (97)

52

Если отмечено «Служебные/Раненый маг с мечом»: Хорошенько потрепать мародёров, а затем продолжить оборону было неплохим планом. Только вот вы забыли, что одного из них потрепали слишком хорошо. Поэтому остальные двое здраво рассудили: после такого проклятия тот всё равно рано или поздно умрёт. А поэтому лучше всего принести его в жертву прямо сейчас. Высвободившееся энергии как раз хватает, чтобы быстро выбить дверь в комнату, в которую вы прорубались. Думаете, не пожалев своего поделника, они теперь пощадят вас?

Если отсутствует «Служебные/Раненый маг с мечом»: В какую комнату будете прорубаться?

- ☐ Если отсутствует «Служебные/Раненый маг с мечом»: **В малую — (99)**
- ☐ Если отсутствует «Служебные/Раненый маг с мечом»: **В большую — (82)**
- ☐ Если отсутствует «Служебные/Раненый маг с мечом»: **В спальню Грагана — (82)**

53

Если отмечено «Служебные/Раненый маг с мечом»: Враги берутся за руки, в надежде сотворить новый таран, но внезапно высокий человек с мечом, который и так плохо выглядел, и постоянно отпивал что-то из фляги, падает без чувств. Оставшиеся два мародёра, посоветовавшись не больше пяти минут, рисуют на полу кухни рунический круг, после чего гном направляет на бывшего поделника посох. Из посоха вырывается большой белый шар, окружённый ещё большим фиолетовым ореолом. Тело меченосца начинает быстро распадаться, а рунический круг – освещаться ровным красным цветом. Затем враги опять быстро берутся за руки, создавая светящийся тем же красным цветом таран. Первый же его удар отбрасывает вас центр комнаты. Похоже, теперь защищать дверь уже бесполезно. В отчаянии вы подходите к зеркалу и обращаетесь к дому с последней просьбой.

Если отсутствует «Служебные/Раненый маг с мечом»: К сожалению, угробив таран, враги не останавливаются, а с помощью заклинаний сооружают ещё один, который и разрушает дверь в комнату, где вы находитесь...

- ☐ Если отмечено «Служебные/Раненый маг с мечом», но отсутствует 56 «Время/Минут до прихода пожирателя»: **Спасти вас — (84)**
- ☐ Если отмечено «Служебные/Раненый маг с мечом», в наличии 56 «Время/Минут до прихода пожирателя»: **Спасти вас — (34)**
- ☐ Если отмечено «Служебные/Раненый маг с мечом»: **Нанести последний удар — (106)**

54

Вы с ужасом поворачиваетесь и начинаете бежать, но какая-то сила хватает за руки, ноги и живот и тянет назад, в непроглядную темноту. На этом вы просыпаетесь...

55

Вы берёте артефакт, и он исчезает, а с ним и рука вплоть до локтя. И хотя вы по прежнему её ощущаете, но не можете ни схватить ей ничего, ни даже увидеть.

В полном ужасе бросаетесь обратно в дом Грагана, но и там рука не «отрастает» обратно. Последующие дни вы проводите в тягостных раздумьях о том, как теперь будете жить. Пока однажды не просыпаетесь и не видите: всё снова на месте. В том числе и злосчастный артефакт, который появляется, стоит только о нём вспомнить. Увидев его, вы опять впадаете в панику и желаете, чтобы он исчез, и это тут же и происходит

 ✕ «Пробка», «Дней до вторжения» -10, ✓ «Лепестки»

○ Далее — (97)

56

Вы взбираетесь на чердак и открываете дверь, ведущую на крышу. И только тогда вспоминаете, что безоружны и едва ли можете причинить вред магам. И стоило об этом подумать, в руках неожиданно появляется стеклянная колба с мутной жидкостью внутри. Вы подползаете к крыше крыльца и бросаете колбу внутрь, после чего оттуда раздаются дикие крики. Тем не менее, пока вы бежите по крыше и спускаетесь ко входной двери, всё возвращается на круги своя – враги долбят в дверь, как будто даже несколько не раненные

 «Минут до прихода пожирателя» -10

○ Далее... — (85)

57

К сожалению, вы не умеете опознавать артефакты самостоятельно и поэтому поручаете это дому. Найти с ним общий язык получается не так-то и просто. Поэтому в конце концов, приходится использовать довольно хитрый метод: подносить артефакт к зеркалу и ждать. Если оно перестает отражать предмет, то это не артефакт. А если начинает светиться, значит, поиски увенчались успехом.

К сожалению, ждать ответа приходилось несколько минут, но в итоге всё мало-мальски подозрительное было проверено и оказалось обычными вещами. После этого вы поднялись на чердак.

Предметы там были разбросаны по всей его поверхности, при том, что нормальный пол был постелен только в центральной части. Ближе к краю стоял водонапорный бак из свинца. Рядом с маленьким оконцем висело небольшое зеркало, а справа от него – развёрнутый свиток папируса с изображением какого-то героя прошлого, лихо сидящего на лошади, правда без меча и брони.

Слева от зеркала находился массивный деревянный ящик. Вы сели на старый облезлый диван напротив и повернули его единственную ручку. Послышался стук кружек и гомон голосов, как будто из таверны, а через несколько секунд зазвучал громкий голос барда:

– Шалу-ла-ла шалу-ла-ла. Стоял в деревне белый дом...

Вы эту песню слышали много раз и поэтому повернули ручку снова.

– Парень молодой, молодой, молодой. Все девчонки так хотят потанцевать с тобой! – раздался девичий голос из другой таверны. Эта песня была определённо ещё хуже первой.

После поворота ручки в третий раз всё затихло. Дальнейший поиск артефактов занял много часов. Наконец, напротив зеркала оказался небольшой топорик, и к великой радости его отражение засветилось. Куда бы теперь положить находку? И стоило об этом подумать, как она тут же исчезла. Но при первой же испуганной мысли появилась вновь. Ну и дела!

 ✓ «Топорик», «Дней до вторжения» –3

○ Далее... — (97)

58

Вы пытаетесь заблокировать дверь, но после первого же удара понимаете – тут никакая магия не защищает, и всё держится исключительно на физической силе. Затем ещё несколько секунд лихорадочно думаете, что делать дальше, и ... просыпаетесь.

○ Далее... — (103)

59

Однако стоит лишь залезть на второй этаж и враг одним решительным ударом меча сносит четверть крыши и оказывается на чердаке. Всё же, надо себе признаться, вы не очень хорошо понимаете, как работает магия. Но корить себя уже поздно – мародёр выкрикивает «Взгляни в лицо ветру», после чего опять взмахивает мечом и вас выбрасывает вихрем со второго этажа на землю. Падение не становится смертельным, но в плену у грабителей об этом ещё не раз придётся пожалеть...

60

За прошедшие дни вы узнали туалетную комнату как свои пять пальцев и даже привыкли к жёлтому цвету её стен и двери. Поэтому достаточно пары секунд, чтобы оценить куда можно закрепить верёвку. Прямо напротив входа, у стены, стоит деревянное сиденье, прибитое к полу. Выше, почти у потолка располагается круглый белый светильник, идентичный висящему на кухне. Слева стоит каменная ванна, наполненная водой. Ванна на вид очень прочная, но, к сожалению, не имеет ни одного выступа за которой можно было бы зацепиться. Рядом с дверью располагается кое-как закреплённый умывальник, с зеркалом. За него цепляться тоже не стоит. Справа от двери располагается небольшая печь, с помощью которой весь дом отапливается торфом. К чему же привязать верёвку?

- ☐ **Кирпичная труба печки**,  ✓ «Труба» — (26)
- ☐ **Сиденье**,  ✓ «Сиденье» — (26)
- ☐ **Лампочка** — (117)

61

Похоже, вы попали на кухню. Она разделена примерно на две половины. В одной стоит красивый стол, за которым вероятно сидели хозяева Поместья, когда не давали торжественных вечеров. На столе стоят нетронутые серебряные тарелки и кубок для вина. В другие времена вы возможно бы и «позаимствовали» их, но сейчас в вашем распоряжении и так имеется дом, набитый ценностями, да и кто знает, какие заклятья наложены на эту посуду. Рядом с кубком находится стеклянная колба, доверху наполненная зелёной жидкостью. Вы подходите к ней.

Если отмечено «Предметы/Пробка»: И тут из кармана вылетает пробка и затыкает крышку стеклянной колбы, после чего она исчезает. Остаётся гадать, хорошо ли, что вы взяли пробку или плохо.

Если отсутствует «Предметы/Пробка»: Внезапно колба исчезает. Интересно, что бы это значило, и не представляет ли это для вас опасность?

Теперь вы идёте непосредственно на кухню. В её центре возвышается массивный открытый очаг, в огне которого наверняка не раз и не два побывали почерневшие горшки и железные казаны, подвешенные рядом на тяжелых цепях.

В другой стороне стоит длинный деревянный стол, покрытый следами от ножей и пятнами от многолетнего использования. Здесь слуги вероятнее всего замешивали тесто, нарезали овощи и готовили другие ингредиенты для блюд. Рядом стоят тяжелые глиняные кувшины, наполненные испорченным элем или водой, а также корзины, доверху набитые давно рассыпавшимся в труху луком, чесноком и корнеплодами. С крючков свисают скелеты, бывшие когда-то мясными тушами. В больших, прогрызенных мышами бочках по углам, очевидно хранилась мука и зерно.

Что-то искать тут совсем не тянет. Но для очистки совести всё-таки открываете пару шкафчиков. И к вашему удивлению, в одном из них лежит странный металлический предмет с двумя лепестками, один из которых толстый, другой более вытянутый и тонкий. Расхрабрившись, берёте артефакт в руки.

☐ Если отмечено «Предметы/Пробка»: **Далее...** — (55)

☐ Если отсутствует «Предметы/Пробка»: **Далее...** — (104)

62

Судя по разбросанным на полу игрушкам, здесь ещё несколько дней назад находилась детская комната. Сомнительно, что тут и раньше был идеальный порядок, но нынче хаос получил в этом месте полную власть. Все шкафы открыты, стул лежит кверху ногами, кровати не убраны, а одна подушка и вовсе валяется в другом конце комнаты.

Вы понимаете, что это самое последнее место, где кто-то бы хранил ценные артефакты, но тут внимание привлекает веревка, подвешенная к потолку и свисающая до самого пола в виде петли. А когда подходите чуть поближе, чтобы рассмотреть этот странный предмет, то слышите тихий, но властный голос: «Иди ко мне!». Когда вы подходите к верёвке вплотную, голос становится уже вполне отчётлив.

Сомнений, что это артефакт нет. Но как он работает? Возможно, надо сунуть голову в петлю? Или вообще не стоит с такой жуткой вещью связываться?

☐ **Сунуть голову в петлю** — (36)

☐ **Попытаться снять верёвку** — (18)

☐ Осмотреть туалет,  ✓ «Туалет» — (70)

☐ Если отсутствует «Служебные/Кладовка»: Почти в комнату с птицей, 
X «Кладовка», X «Туалет» — (70)

☐ Пойти в комнату с замком — (27)

☐ Пойти на по лестнице на чердак — (39)

63

Когда-то здесь стояли пиршественные столы, висели головы убитых животных и может даже портрет главы клана. Но всё это осталось в прошлом. Ныне зал пуст и разграблен и вполне возможно, руками самих деревенских. Ведь у вас всегда было достаточно сильных магов, способных обойти любую защиту.

Единственное напоминание о прежнем великолепии – потрясающий вид на реку, а также хорошо сохранившиеся стены и потолки. Слева от двери, через которую вы вошли, находится комната для слуг. На её открытой двери наклеена берестяная табличка с надписью «5x5».

☐ Войдёте в комнату — (102)

☐ Пройдёте через зал дальше — (9)

64

Задний двор поместья производил тягостное впечатление разрухи и упадка. К примеру, когда-то к главному зданию примыкала красивая колоннада, ведущая к реке. Ныне значительная её часть развалилась, а обломки кто-то растащил, возможно ваши же односельчане. Тропинка, идущая от заднего входа, также почти заросла снытью. Она же разрослась и на месте некогда великолепных клумб с цветами.

Зато неплохо сохранилась спускающаяся к реке лестница, на вершине которой стояли две невысокие колонны из серого камня. На колоннах в свою очередь были закреплены красивые бронзовые орлы. Вы тут же вспоминаете, как в детстве иногда приходили сюда с друзьями и вертели их в разные стороны.

Если отсутствует 1 «Служебные/Позиция Орла»: Именно поэтому так бросалось в глаза, что сейчас они оба были повернуты в одну сторону – головой от грота. Вспомните детство и повернёте орлов ещё как-нибудь или пойдёте дальше?

Если в наличии ровно 1 «Служебные/Позиция Орла»: Сейчас орлы направлены в сторону главного здания.

Если в наличии ровно 2 «Служебные/Позиция Орла»: Сейчас орлы направлены в сторону грота.

Если в наличии ровно 3 «Служебные/Позиция Орла»: Сейчас орлы направлены к реке.

☐ Если в наличии 1 «Служебные/Позиция Орла»: Повернуть орла в сторону от грота,  «Позиция Орла» = 0

☐ Если отсутствует 1 «Служебные/Позиция Орла»: Повернуть орла в сторону главного здания,  «Позиция Орла» = 1

○ Если отсутствует 2 «Служебные/Позиция Орла»: **Повернуть орла в сторону грота**,
✎ «Позиция Орла» = 2

○ Если отсутствует 3 «Служебные/Позиция Орла»: **Повернуть орла к реке**, ✎
«Позиция Орла» = 3

○ Если отсутствует «Предметы/Пузырёк с жидкостью»: **Пойти в грот** — (83)

○ Если в наличии 11 «Время/Дней до вторжения»: **Пойти в главное здание** — (28)

○ Если отсутствует 11 «Время/Дней до вторжения»: **Пойти в главное здание** — (115)

65

Через окно вы видите, что находитесь внутри огромной крепостной стены. Обширный двор, освещённый многочисленными фонарями, занимают несколько двухэтажных каменных строений. По ровному белому свету этих фонарей можно с уверенностью сказать, что их огонь имеет магическую природу. Об этом же говорит и их яркость, которая позволила увидеть всю комнату.

Сама стена покрыта окнами подобно тому из которого вы смотрите. И ни в одном из них не горит свет. Ворота крепости начисто снесены – исчезли не только сами створки, но и места их креплений, вместе с участком стены и башнями над проёмом. Негустой туман мешает в точности рассмотреть то, что расположено за проломом, но судя по многочисленным белым огням это скорее всего обычные городские дома, не больше трёх этажей в высоту. Вы хотите рассмотреть город подробнее, но тут сзади раздаётся стук, заставляющий обернуться

○ **Далее...** — (111)

66

В коридоре чуть потемнее, да и вообще он кажется зловещим, хотя его стены чисты и не покрыты ни кровью, ни даже паутиной. Слева от вас две двери в комнаты. Справа, коридор тянется на значительное расстояние и оканчивается большой железной дверью, в которую враги собственно и ломаются.

○ **Пойти в левую дверь** — (90)

○ **Пойти в правую дверь** — (101)

○ **Подойти к двери, в которую стучат** — (89)

Эта комната сразу вызвала стойкое ощущение древности и изношенности. Одно поколение здесь сменялось другим подобно тому, как в природе сменялись времена года. Когда-то здесь жили бабушка и дедушка Грагана, успевшие до этого пожить и в Боланде и Тродине. Тут же жил и его отец, чье присутствие все еще витало в воздухе, как будто сами стены помнили о нем.

У изголовья крепкой кровати, на которой спала ещё бабушка Грагана, стоял небольшой шкафчик, вырезанный из тиса и потертый от долгого использования. Его дверцы тихонько скрипнули, когда вы открыли их, и на пол вывалилось несколько папирусных свитков с загнутыми и потемневшими от времени краями и толстые тетради, сделанные из спрессованной коры и перевязанные бечевкой. Свитки представляли собой трактаты по математике, испещрённые непонятными уравнениями и только на немногих были нанесены ещё и магические руны. Принадлежали они очевидно также бабушке Грагана, которая часто ездила в Город и обучала местных жителей математическим премудростям.

В изножье кровати, словно молчаливый страж прошлого, стоял туалетный столик. Это было замысловатое сооружение с четырьмя зеркалами, расположенными на нем – два висели на петлях, наподобие ворот замка, и плотно прилегали друг к другу в центре, а два – под углом по бокам, расположенные так, что как бы смотрели на любого, кто осмеливался сесть на маленький выцветший табурет неподалеку. На столике также была маленькая скульптура, изображающая поэта, сидящего за столом, и видимо обдумывающего следующие строчки своей поэмы.

Но самое странное зеркало из всех стояло на подставке в стороне от остальных, прямо под высоким окном, смотревшим на север. Это зеркало, меньшее по размеру и вставленное в богато украшенный деревянный сундучок, вообще ничего не отражало — ни мебели, ни комнаты, ни даже неба за стеклом. Про такие зеркала говорили, что в них видны проблески будущего, другие утверждали, что они открывали только самые сокровенные мысли, третьи объясняли, что они передают свет из других миров. Честно говоря, из этих объяснений вы почти ничего не поняли, да и то забыли.

Кровать, на которой спал дед, а затем и отец старосты была поскромнее и была примечательна разве что картиной, повешенной над ней на стене. У изголовья кровати возвышался платяной шкаф, его тяжелая дверца была полуоткрыта, как будто шкаф обыскивали в спешке. Внутри было почти пусто, все мантии и плащи с защитными знаками исчезли – без сомнения, их забрал Граган.

- ☐ Осмотреть тёмное зеркало — (45)
- ☐ Подойти к картине — (94)
- ☐ Осмотреть кухню — (25)
- ☐ Осмотреть комнату Грагана — (68)
- ☐ Осмотреть маленькую комнату — (88)
- ☐ Заселиться — (97)

68

Утром и днём спальня Грагана была самой тёмной в доме, вероятно потому что одно из окон выходило на север, а второе на запад, и северное окно притом было почти полностью закрыто ветвями яблони и чубушника. Лишь вечером, когда в окно проникали красноватые лучи заката, комната освещалась по-настоящему и показывала всю свою красоту.

Большая часть мебели была изготовлена из клена медового оттенка, и несколько смягчала слабое дневное освещение комнаты. Широкий письменный стол, книжный шкаф и приземистый сундук в изголовье кровати были выполнены в едином стиле и украшены простой, изящной резьбой. Только две вещи стояли особняком: кровать, где спали Граган с женой, более темная и массивная, из орехового дерева с многочисленными прожилками, и высокий платяной шкаф с полированным зеркалом в дверце. Платяной шкаф был достаточно хорошо выкрашен в тёмно-красный цвет и на первый взгляд казался сделанным из махагони, которого ни в Тродине, ни в соседних странах не росло. Внутри шкафа было почти пусто, очевидно, всё самое ценное было вывезено.

- ☐ Осмотреть стол — (51)
- ☐ Осмотреть сундук — (14)
- ☐ Осмотреть кухню — (25)
- ☐ Осмотреть большую комнату — (67)
- ☐ Осмотреть маленькую комнату — (88)
- ☐ Заселиться — (97)

69

Как ни странно, дальнейших попыток штурма туалета не предпринимается. Догадываетесь наконец посмотреть в зеркало и видите – враги методично пробивают проход на кухню, а потом и в комнаты и выносят из дома всё самое ценное. Увы, вы не выполнили свою миссию, хотя и остались живы и здоровы...

70

Если отсутствуют «Служебные/Туалет», «Служебные/Кладовка»: Проверку вы решаете начать с ближайшего дома, расположенного через дорогу. Говорили, что отец нынешнего хозяина был капитаном на военном корабле тродинского флота. Сын в отца не пошёл, а вместе с вами занимался подсобными работами, хотя и умел колдовать, например, помог заменить в вашем доме пару гнилых брёвен свежими. Невесту тем не менее нашёл и у них даже были дети.

Конечно же, он не раз приглашал к себе в гости, поэтому вы без опаски заходите на участок, а затем и в дом. За дверью – большое помещение без внутренних стен, условно разделённое на несколько зон. В центре прихожая, где гости обычно раздеваются. Вы же остаётесь одеты, так как в доме теперь холодно. Слева кухня, где стоит массивный обеденный стол из сосны. Когда-то по велению магии тарелки с едой сами прилетали на него и улетали в мойку. Теперь пара тарелок так и стоит на столе, источая неприятный запах.

Справа располагался некогда теплый и уютный зал, уставленный мягкими креслами и старинным, любимым всеми диваном, на котором собиралась семья. Да и вы, когда гостили здесь, тоже любили на нём посидеть и вместе с остальными смотрели в зеркале картинки далёких стран. Сейчас этого зеркала нигде не было видно, как, кстати, и многих других вещей.

Также с потолка был почему-то снят светильник, освещающий часть дома, а также одна из двух картин. На оставшейся были нарисованы рыбы, плавающие в толще воды. В целом вы не можете найти в этой части зала ничего ценного. Правда под артефакт может быть замаскирована и обычная вещь типа ближайшего стула. Но этого с вашими-то способностями к магии никак не проверить.

На другой половине дома есть ещё несколько комнат, но, когда вы уже подходите к одной из них, на двери загорается символ. То же происходит и с остальными комнатами. Даже при попытке пойти по лестнице на чердак и то, появляется срезанная белая роза, одиноко парящая в воздухе. И только на двери туалета, который вы посещали, будучи в гостях не изображается ничего.

Если отмечено «Служебные/Туалет»: В туалете видны только соответствующие принадлежности, напоминающие аналогичные в доме Грагана. Такой же деревянный умывальник, такое же деревянное сиденье, из которого нечистоты по свинцовой трубе идут в выгребную яму. Такая же ванна, наполненная водой. Ничего, напоминающего артефакты здесь нет.

Если отмечено «Служебные/Кладовка», но отсутствует «Служебные/Туалет»: Здесь стоит небольшая печка, внутри которой лежит немного золы и несгоревшие остатки торфа. Также тут располагаются мешки с зерном и другими продуктами долгого хранения.

Воздух пропитан запахом выдержанных трав, сушеных специй и пролитых зелий. На полках вы можете видеть банки, флаконы и бутылки всех форм и размеров. Многие места на полках пусты, очевидно, самое важное хозяева забрали. Интересно, какое зелье для чего предназначается?

Для пробы выносите одно на улицу и разбиваете бутылку. Тут же из земли начинает подниматься красноватый дым, который так и висит, не исчезая. Возможно, он ядовит, возможно лечебный, а возможно висит просто для красоты.

Жалко конечно, что бутылка не взорвалась. Тогда точно было бы понятно – вещь нужная. Правда тут же в голову пришла запоздалая мысль: такая бутылка может оторвать руки и ноги, и на этом вся проверка и закончится. Решив больше не испытывать судьбу, вы благоразумно уходите из кладовки.

☐ Если отсутствует «Служебные/Туалет»: **Осмотреть туалет**,  ✓ «Туалет»

☐ Если отсутствует «Служебные/Кладовка»: **Пойти в комнату с птицей**, 
✓ «Кладовка», ✗ «Туалет»

☐ **Пойти в комнату с крепостью** — (27)

☐ **Пойти в комнату с рулеткой** — (62)

☐ **Пойти по лестнице на чердак** — (39)

71

Граган от удивления даже приоткрывает рот. По его мнению, вы и так должны быть благодарны за всё, что жители деревни делают для вас. Впрочем, затем он смягчается, и уже более спокойным тоном объясняет: за пределами Мостандре изгои находятся в положении рабов и, как правило, продаются гномам в Эриканию. Жители деревни избегают о таком говорить, и только чрезвычайные обстоятельства заставили Грагана во всём признаться.

– А ведь мало кто помнит, продолжает он, – что Эрикания это наследник славного королевства Эракия, где жили только люди, а колдовали у них только монахи, а остальные вполне без магии обходились и были счастливы. Только там умели приручать грифонов, а когда наступал трудный час, с небес спускались ангелы и помогали людям. И изгои там были не изгоями, а вольными жителями и иногда даже королями.

Тут он понимает, что отвлёкся от темы и добавляет: сейчас из Тродина уехало много людей и столица будет рада принять любых поселенцев. Грагану и остальным не составит труда убедить правителя, чтобы по всему государству к изгоям относились бы лучше. Но уж тогда и Тинопу надо не подвести деревню. Похоже делать нечего, надо соглашаться.

- ☐ **Спросить об опасности миссии** — (48)
- ☐ **Спросить, что поможет выполнить миссию** — (4)
- ☐ **Больше ничего не спрашивать** — (11)

72

Вот и ещё один день подходит к концу, и вы сидите на крыльце дома, наслаждаясь закатом и попивая квас из большой деревянной кружки. Внезапно перстень на руке начинает отчаянно вибрировать. Вы судорожно вспоминаете то, чему учил Граган и приказываете дому создать свой энергетический образ за пределами участка. И вскоре как будто оказываетесь на улице и осматриваетесь.

В сторону дома идут трое. В центре – отвязная молодая девица с синими волосами, держащая в обеих руках увесистый магический артефакт. По левую руку от неё идёт юноша с очень густыми волосами, собранными в пучок. За поясом у него привязаны ножны, в которых вложен огромный меч. По правую руку от неё – гном синей шляпе. В левой руке он держит посох с изумрудным камнем на конце. А на правую надета железная перчатка.

Вежливо расспросите, кто они такие и куда держат путь, или сразу скажете, что здесь в деревне им ходить нельзя?

 «Дней до вторжения» = 0, достигнута точка сохранения

- ☐ **Расспросите** — (108)
- ☐ **Прикажете уйти** — (50)

73

Теперь вы стоите в полной темноте и не знаете даже где находитесь – то ли всё ещё внутри крепостной стены, то ли опять в доме Грагана. Выставляя вперёд руки, вы идёте вперёд и нащупываете какой-то шкаф. В комнате очень холодно и осенний воздух свободно гуляет из одного конца в другой.

Внезапно завывания ветра прерывает искажённый ужасом крик атаманши. В порыве отчаяния и безумного страха та пытается прокричать женское имя, возможно своей матери или сестры. Затем кричат и остальные грабители, но их бессвязные вопли уже не разобрать, тем более, что вскоре всё стихает.

Проходит несколько минут томительного ожидания. Наконец, немного светлеет, и непроглядная мгла превращается в обычную тёмную ночь. Вы уже можете различить очертания комнаты, в которой настежь открыты все окна. Очень медленно они закрываются и загорается тусклый свет, говорящий о том, что конденсаторы почти разряжены. На полу спальни Грагана лежит скорчившееся в предсмертной агонии тело гнома. Девушка обнаруживается в большой комнате, а парень с мечом – на кухне.

Да, вы отбились от грабителей, но что делать с полуразрушенным домом, который теперь не защитит даже от подобного вам изгоя? Вернётся ли Граган как обещал? Как теперь добывать пропитание? Вскоре вы получите ответы на эти и другие вопросы, но это будет уже совсем другая история...

 (Если отмечено «Служебные/Раненый маг с мечом»: получено достижение «Мастер проклятий»), (Если отсутствует «Служебные/Раненый маг с мечом»: получено достижение «Не просто плотник»)

74

С улицы раздаётся дикий крик «Чурёмба!!!» – после чего в калитку со всей силы ударяет маленький смерч. Это кажется чудом, но калитка удерживается на своём месте и не открывается. Хотя для вас этот удар, надо признать, был болезненным. Аналогичной неудачей оканчивается и попытка проломить забор. Сделав ещё несколько бесплодных атак, они успокаиваются и немного погодя, вы видите сквозь щели, как один из атакующих начинает обходить участок справа и приближается к неогороженному забором сараю, где хранится сено.

 «Минут до прихода пожирателя» –10

☐ **Продолжите удерживать калитку — (7)**

☐ **Пойдёте защищать сарай — (10)**

75

Нажав на эту кнопку, вы видите, что картинка в зеркале передвинулось. Теперь левую её часть занимает стена, закрывая одного из мародёров. Остальные два, поворачиваются лицом, начинают двигаться и направлять на вас оружие. Внезапно изображение на секунду окрашивается в красноватый оттенок и на вашем так называемом отражении начинает отображаться гримаса страдания.

- ☐ Нажать на стрелу, направленную влево — (49)
- ☐ Вправо — (32)
- ☐ Вперёд — (32)
- ☐ Назад — (32)

76

После нажатия кнопки пила становится явно ближе, а после ещё одного – совсем близко. В зеркале появляется рука, которая берёт пилу, после чего лицо внизу изображения принимает злорадно-торжествующее выражение. Однако стук за спиной не позволяет досмотреть, что будет дальше.

 ✓ «Пила»

- ☐ Далее... — (111)

77

Вы подходите к двери, и дёргаете несколько раз. Но увы, она не поддаётся. Куда теперь?

- ☐ Если отсутствует «Служебные/Находка взорвалась»: **Открыть дверь слева.** — (61)
- ☐ Войти в бальный зал — (24)
- ☐ Подняться по лестнице — (81)
- ☐ Если отмечено «Служебные/Находка взорвалась»: **Покинуть поместье** — (97)

78

Хотя на стене и нет явных уступов, вам почему-то удаётся соскальзывать по ней довольно медленно и не сорваться вниз. И хотя от сильного удара о землю вы падаете, но всё же ничего себе не ломаете. Теперь можно выбрать, через какое окно залезть обратно в дом.

- ☐ В малую комнату — (99)
- ☐ В комнату мага — (37)
- ☐ В большую комнату — (37)

79

Но как только вы пытаетесь открыть окно, гном в синей шляпе замечает это и атакует огненным шаром. Он ударяется о стекло и распадается на несколько маленьких, которые улетают прочь. Повторные вылазки приносят тот же результат, разве что гном уже ленится накладывать мощные заклинания. Но, по крайней мере, вы хоть немного отвлекли его от взлома двери.

 «Минут до прихода пожирателя» –5

☐ Далее... — (85)

80

Вы запираете замок входной двери на два оборота и мысленно молитесь, чтобы защита устояла. Дом понимает это как приказ, и освещение гаснет везде, кроме прихожей, а дверь начинает всё больше и больше светиться. Наконец, свет в доме зажигается опять. К этому времени вся троица уже на крыльце и начинает всеми способами пробовать дверь на прочность, однако та пока не поддается. Удары по стёклам как не странно тоже не помогают. Эх, хорошо бы сделать сейчас вылазку и швырнуть по врагу чем-нибудь... Но разум всё же советует навалиться на дверь плечом, чтобы не слетела.

 «Минут до прихода пожирателя» = 120

☐ Сделать вылазку через окно — (79)

☐ Сделать вылазку через чердак — (56)

☐ Остаться и держать дверь — (85)

81

Вы поднимаетесь наверх и начинаете наощупь идти по второму этажу. И уже через пять минут становится ясно, что вы переоценили свои силы и скоро окончательно потеряете ориентацию. Пытаетесь вернуться назад, но, увы, лестницы не находите. В панике переходите на бег, но всё бесполезно – хотя в огромном коридоре есть множество дверей и проходов, к лестнице не ведёт ни один. И только спустя много-много дней вы узнаете, что не только не выберетесь из этого места, но и не сможете даже умереть....

82

Топорик быстро пробивает доски и вскоре дыра в полу становится достаточно большой, чтобы подтянуться и влезть внутрь. Как только вы оказываетесь наверху, она тут же затягивается, будто её и не было. Тем временем мародёры заметно активизируются в попытках выломать дверь. Не тратя драгоценные секунды на размышления, вы наваливаетесь на неё плечом. Свет в комнате становится более приглушённым, но в целом защита выдерживает. После нескольких безуспешных атак шевеление за стеной затихает. Вы приказываете дому показать кухню и видите в зеркале, как враги, применяя различные заклинания, начинают соорудать небольшой таран. Его-то удары дверь вряд ли выдержит.

 «Минут до прихода пожирателя» -15

- ☐ **Обратитесь к зеркалу с просьбой спасти — (38)**
- ☐ **Вылезете в окно и перелезете в малую комнату — (92)**

83

В гроте хозяева хранили еду, вино и магические напитки. К сожалению, лёд давно испарился, еду давно съели, вино выпили, а магические эликсиры растащили жители деревни. Даже и сами полки почти все сгнили и обрушились. На полу правда ещё лежит десяток чудом уцелевших колб, но как узнать, что в них налито?

Впрочем, желтоватая жидкость одной из колб кажется знакомой. Вроде бы такую же использовал деревенский плотник и его помощники. Жидкость наносилась на мебель и придавала ей особую прочность. Но точно ли это она?

- ☐ **Рискнёте взять — (105)**
- ☐ Если в наличии 11 «Время/Дней до вторжения»: **Пойти в главное здание — (28)**
- ☐ Если отсутствует 11 «Время/Дней до вторжения»: **Пойти в главное здание — (115)**
- ☐ **Пойти на задний двор — (64)**
- ☐ **Вернётесь домой — (97)**

84

Вы приходите в себя глубокой ночью. Немного приподнявшись и оглядевшись, обнаруживаете, что лежите на кровати, расположенной в полуразрушенной нише. Встать удаётся с трудом, да и в голове какой-то туман. Осматриваете окутанную сумраком комнату. К счастью, идущего из окна бледного света вполне хватает, чтобы всё увидеть.

У изголовья кровати в ногах выдолблены ниши для одежды. На столе рядом с окном стоит большой ящик с волшебным зеркалом, похожий на те, что вы видели в доме Грагана. К потолку прикреплён потухший светильник. Большую часть стены напротив кровати занимает огромный шкаф с книжными полками и столом посередине.

 получено достижение «Крепость», достигнута точка сохранения

- ☐ **Посмотреть в окно — (65)**

- ☐ Посмотреть на зеркало — (33)
- ☐ Посмотреть на шкаф с книгами — (41)
- ☐ Осмотреть ниши с одеждой — (109)

85

Если отсутствует «Служебные/Неудачная вылазка»: Наконец враги понимают, что им не прорваться. Тогда они берутся за руки и на участке, сминая остатки забора, материализуются две небольшие катапульты, которые начинают обстреливать дом. Вскоре один из камней всё-таки разбивает оконное стекло и свет на террасе гаснет. Похоже пора срочно бежать. Но куда?

Если отмечено «Служебные/Неудачная вылазка»: Но стоит отпустить дверь, и подойти к окну, как она тут же слетает с петель. Тем не менее, врагам что-то мешает сразу зайти в дом, и они стоят на крыльце, кровожадно ухмыляясь. Похоже, надо куда-то бежать и побыстрее.

 (Если отсутствует «Служебные/Неудачная вылазка»: «Минут до прихода пожирателя» -10)

- ☐ На чердак — (112)
- ☐ В туалет — (6)
- ☐ На кухню — (87)

86

С недавних пор по Тродину бродит нищий изгой. Из его бессвязных бормотаний трудно чего-то понять, а иногда в человеческую речь примешиваются слова, как будто на незнакомом языке. Когда он приближается к дому, то пытается открыть дверь, но потом не входит. Когда заговариваешь – не реагирует.

Если поспрашивать о нём, то знающие люди отводят глаза и тихо говорят, что он сошёл с ума от пыток, но ни в чём не признался. Возможно за силу духа, а возможно от стыда за тех, кто способен использовать столь бесчеловечные заклинания, горожане его жалеют и периодически бесплатно кормят...

87

Грабители, пару раз толкают дверь и, наученные горьким опытом, сразу же приступают к её обстрелу катапультами. Обстрел идёт довольно долго, и только спустя время вы всё же видите, как кирпичная стена рядом с ней всё больше покрывается трещинами, да и свет на кухне заметно тускнеет. Похоже, придётся выбрать, куда отступить дальше, пока не стало слишком поздно.

 «Минут до прихода пожирателя» -15

- ☐ В подвал — (91)

- ☐ В малую комнату — (99)
- ☐ В большую комнату — (37)
- ☐ В спальню Грагана — (37)

88

Нетрудно было догадаться, что в этой комнате жила мать старосты. Об этом говорило и деревянное кресло слева от двери, покрытое овечьей шкурой и тем более шкаф для одежды, сделанный из ореха. Зеркало, расположенное на дверце шкафа, обрамляла изящная рамка, украшенная сделанными из дерева фигурками котят и щенят. В глубине шкафа сиротливо висела не взятая в дорогу мантия, а также несколько женских платьев. Рядом располагалась кровать, а дальше – шкаф для магических книг и свитков.

Сквозь толстые шторы в окно просачивался золотистый утренний свет, отбрасывающий длинные тени и танцующий вдоль стен. Его постоянное движение создавало впечатление, что комната ещё жива и не брошена своей хозяйкой.

Напротив шкафа, у окна, на белом комоде располагался такой же белый ящик, покрытый руническими надписями и с зеркалом внутри, которое сейчас ничего не отражало. А рядом с ним стоял достаточно массивный стол, несколько дисгармонирующий с общим видом комнаты.

Светильник наверху представлял из себя тяжёлое сооружение из нескольких рядов стеклянных частичек, сужающихся к низу. Достаточно было пожелать, и из глубины этих частичек начинал исходить мягкий жёлтый свет.

- ☐ Осмотреть ящик — (113)
- ☐ Осмотреть кухню — (25)
- ☐ Осмотреть комнату Грагана — (68)
- ☐ Осмотреть большую комнату — (67)
- ☐ Заселиться — (97)

89

Дверь на вид выглядит крепкой и в доме Грагана вы наверняка смогли бы её удерживать. По крайней мере до тех пор, пока враги не начнут использовать таран. Не хотите попробовать эту тактику и здесь?

Либо можно обратить внимание на узенький коридорчик справа, вероятно также ведущий в какую-нибудь комнату.

- ☐ Блокировать дверь — (58)
- ☐ Пойти в коридорчик справа — (13)

90

Стоит только зайти в комнату, и где-то впереди начинает играть грустная мелодия. И тут же возникает ощущение, как будто вы что-то потеряли. Быстро осматриваетесь. В углу стоит просторная кровать. На одной из стен, к которой она прислонена, висит ковёр, изображающий средневековый замок. А на другой прикреплён шлем с надетым на него тёмно-красным плюмажем. Напротив кровати стоит стол, а над ним картина, где нарисованы огромные разрушенные дома, а посреди этого хаоса стоит чёрная статуя грифона. Справа от стола вращается зелёный диск, а рядом с ним – чучело большой стрекозы, которая держит в своих лапках ягоду чёрной рябины. Ещё правее – большой чёрный шкаф, занимающий собой почти всю правую стену. Дверца его приоткрыта, а внутри виден лиловый заплочный мешок типа такого, который носят солдаты в походах. Слева от стола – зеркало, рядом с которым стоит каменная скульптура, изображающая вход в пещеру.

- ☐ **Поищите в районе вращающегося диска — (22)**
- ☐ **В районе кровати — (22)**
- ☐ **В районе шкафа — (21)**
- ☐ **В районе стола — (22)**
- ☐ **В районе зеркала — (22)**

91

Быстро открываете крышку и спускаетесь по лестнице из двух ступенек вниз. Хотя светильников и не видно, полной темноты в подвале почему-то тоже нет. Намётанный глаз сразу видит множество полок с замороженным в лёд мясом и рыбой. Между кусков льда лежат охлаждённые овощи и фрукты.

Неожиданно, в глубине подвала раздаётся шорох. Вы поворачиваетесь в ту сторону и видите несколько скелетов жуткого вида, которые начинают шевелиться и подниматься на ноги. Зубы начинают предательски стучать. И только через несколько секунд удаётся взять себя в руки. Очевидно же, что скелеты слушаются хозяина дома, а значит не только не опасны, но и их можно использовать для того, чтобы атаковать врага. С другой стороны, может просто затаиться в подвале? Авось мародёры пограбят себе, а к вам не полезут?

- ☐ **Выпустите скелетов — (12)**
- ☐ Если отмечено «Предметы/Слизень» или отмечено «Предметы/Кролик»: **Усилите их перстнем с изумрудом, ✎✓«Активация амулета» — (12)**
- ☐ **Постараетесь не выдать себя — (2)**

92

Вы быстро вылезаете на улицу и бежите к окну в малую комнату. И как только подбегаете, его створки тут же распахиваются. Поставив ноги на небольшой выступ, а затем держась руками за подоконник, втягиваете себя внутрь. В комнате тут же зажигается свет. Подойдя к двери на кухню, вы отчётливо слышите удары таранов. Очевидно грабители всё ещё штурмуют остальные комнаты. Наконец дверь поддается и свет как будто загорается ещё ярче.

Возможно это энергия переходит из захваченных комнат сюда, в последний конденсатор? Впрочем, не время гадать, скоро враги вломятся и в эту комнату, если её как следует не укрепить. Варианта тут всего два. Сдвинуть тяжёлый шкаф с зеркалом и подпереть им дверь или же придвинуть к ней стол.

- ☐ Придвинете стол — (42)
- ☐ Придвинете шкаф с зеркалом — (47)

93

Балкон за балконом спускаетесь на улицу. И только теперь видите – крепостная стена не сплошная, а имеет широкий проход. Вы идёте по нему и попадаете на ещё один двор, только побольше. Что же это за крепость такая? А может быть это вовсе и не крепость, а огромные дома? Но тогда в них должен быть вход. Немного погодя, после обхода вокруг одного из зданий и вправду обнаруживается несколько дверей, однако все они закрыты. Также закрытыми оказываются входы и в другие дома. И за всё время поиска вы так и не повстречали ни одного человека.

- ☐ Далее... — (86)

94

На картине изображен сумрачный пейзаж, на котором из клубящегося тумана возвышаются скалы. По краям скалы, занимая все возможные мельчайшие выступы, сидят дяплики, весьма распространённые птицы в холодных местах Таламонта. Небо почти всё покрыто суровыми серыми тучами. Возможно здесь изображена местность около водопада Баксейри, а возможно и где-то за пределами Тродина. Картина, кажется, слегка меняется, когда за ней не смотрят. Некоторые птицы как будто улетаю́т с выступов, а затем на эти места садится кто-то другой.

- ☐ Осмотреть тёмное зеркало — (45)
- ☐ Осмотреть кухню — (25)
- ☐ Осмотреть комнату Грагана — (68)
- ☐ Осмотреть маленькую комнату — (88)
- ☐ Заселиться — (97)

95

К сожалению, не чувствуя магии, очень трудно понять силы и возможности дома. Как и то, почему приказ о втором ударе остался невыполненным. Может быть, дело в том, что он копит на него энергию, а возможно в том, что сам приказ был отдан как-то не так. Тем временем враги взламывают дверь в ближайшую комнату и берут её под контроль. Теперь, даже если удар и будет нанесён, он будет слабее первого, а значит, не поможет победить...

96

Вблизи часы не приставляют из себя ничего необычного, разве только красное дерево, покрытое лаком, может говорить о богатстве их владельца. Впрочем, на фоне целого шкафа из такого же материала, что-то судить по часам было бы смешно. Чёрные цифры на белом циферблате вам не понятны, но по их расположению время представить вполне можно. Сзади часов закреплены два колёсика из неизвестного материала. Если повернуть одно, то ничего не происходит. Другим же можно переводить стрелки часов.

- ☐ **Переведёте на час вперёд — (8)**
- ☐ **Переведёте на час назад,  ✓ «Поворот стрелок» — (114)**
- ☐ **Посмотрите на ящик — (114)**
- ☐ **Пойдёте на балкон — (19)**

97

Если отмечено «Служебные/Первое попадание на А9»: Несколько дней вы осваивались с бытом и не забывали кормить хозяйских кроликов сеном из сарая, даже понимая, что Граган вряд ли заберёт их, когда вернётся. Затем подкармливали скотину на соседних участках. Наконец, управившись с делами, возвращались в дом и по вечерам читали книги из библиотеки Грагана.

На первый взгляд такая жизнь была даже лучше, чем до отъезда остальных. Но всё портила периодически подступающая тревога. Временами казалось – что-то важное забыто и не сделано. И долгие вечера в одиночку только подогревали смутное чувство надвигающейся беды. Да и по ночам часто снились сны, как вы разговариваете с родителями, бабушкой и дедушкой старосты. Иногда они занимались своими делами, иногда называли Граганом и просили получше защитить дом.

Иногда даже снилась их серая кошка, которая жалобно смотрела и начинала громко мурлыкать, когда вы её гладили. После каждого такого сна всё больше ощущалось, что на дом вскоре нападёт очень сильный враг, а как вам, изгою, с магами тягаться? Может всё же стоит поискать где-нибудь дополнительные защитные артефакты?

Если отсутствует «Служебные/Первое попадание на А9»: Что планируете делать дальше?

 достигнута точка сохранения

- ☐ Если в наличии 1 «Время/Дней до вторжения», но отсутствует «Предметы/Топорик»: **Поискать артефакт в доме,  X «Первое попадание на А9» — (57)**

○ Если в наличии 1 «Время/Дней до вторжения», но отсутствуют «Предметы/Слизень», «Предметы/Кролик»: **Найти, как зарядить перстень с изумрудом**, ✎
✕ «Первое попадание на А9» — (3)

○ Если в наличии 1 «Время/Дней до вторжения», но отсутствует «Предметы/Верёвка»: **Пошарить в домах соседей**, ✎ ✕ «Первое попадание на А9» — (70)

○ Если в наличии 1 «Время/Дней до вторжения»: **Отправиться в дальнее поместье**, ✎ ✕ «Первое попадание на А9» — (43)

○ **Решаете, что дом всё же защитит вас** — (72)

98

Вы нажимаете кнопку и вид зала меняется. Теперь он выглядит так, как его видел бы обычный человек с высоты своего роста. Все три грабителя теперь словно просыпаются, поворачиваются лицом и направляют на вас свои артефакты. Первым успевает человек с мечом. Перед ним образуется вихрь, а затем изображение начинает резко болтать в разные стороны и при этом ещё и окрашивается в красноватый цвет. На лице внизу зеркала при этом отображается гримаса страдания. Вы судорожно нажимаете на другие стрелки, но хотя маги становятся то левее, то правее, они всё равно успешно продолжают атаковать. Сначала из артефакта девицы вылетает много огненных вспышек, а потом и гном наносит один, но сильный удар.

Ваши глаза в зеркале закрываются и лицо заливают кровью. Основное изображение тоже сильно краснеет и теперь показывает зал как будто с уровня пола. Атакующие же радостно поднимают руки вверх. Усилием воли вы открываете взгляд от зеркала, чтобы убедиться, что живы и у вас ничего не болит. Но осмотреть остальные части комнаты не удаётся, так как за спиной раздаётся резкий звук.

○ **Далее...** — (111)

99

Вскоре вы видите, что враги сооружают небольшой таран, который быстро пробивает двери в две остальные комнаты. Ну и как теперь отбиться, имея только один конденсатор из трёх?

100

Вы отдаёте мысленный приказ усилить защиту сарая. На первый взгляд вроде бы ничего не происходит, однако через мгновение, когда мародёр ударяет мечом по крыше, тот отскакивает с такой силой, что вылетает из его рук. Грабитель, чертыхаясь, спускается обратно на землю.

Правда, радоваться рано – сзади слышится страшной силы удар, после чего мимо вас пролетает калитка. Девушка и гном злорадно смотрят в образовавшийся проём, но почему-то не спешат туда входить. Вы не пытаетесь понять причины задержки, а тут же бежите в дом.

 «Минут до прихода пожирателя» –10

☐ **Далее...** — (44)

101

В комнате стоит знакомая конструкция в виде сундука, в который спереди вставлено зеркало. Как и обычно, оно ничего не отражает. Только это зеркало намного больше всех тех, что стояло в доме Грагана. Над сундуком висит картина, изображающая дальний приморский город с затопленными в результате наводнения улицами. Рядом находится огромный красный шкаф, занимающий почти всю длинную стену комнаты. На его полке стоят изящные маленькие часы того же цвета. Сейчас они показывают 8 часов, что странно, ведь на дворе глубокая ночь. Напротив ящика с зеркалом расположена дверь на балкон и большое окно с видом на него. Есть в комнате и кровать, и столик, окружённый двумя уютным креслами и много чего ещё, но вы каким-то шестым чувством понимаете, что всё это не важно.

☐ **Посмотрите на ящик** — (114)

☐ **На часы** — (96)

☐ **Пойдёте на балкон** — (19)

102

Комната слуг также разграблена, но в отличие от главного зала тут сохранилась хотя бы мебель. Например, вдоль стены, противоположной двери, стояли несколько рядов нар. Их доски давно отсырели и кое-где уже провалились. Следов белья тоже нигде нет, в том числе и в маленьком шкафчике рядом с нарами. Нет ничего и в полуразваленном сундучке рядом с дверью. Около небольшого окна видны следы от срезанного радиатора отопления из свиного железа.

Мародёров можно было понять – чтобы сделать такую вещь требовалось на несколько часов превращать металл в обычное мягкое железо. Да и послужить она может не одну сотню лет. Удивительно, что хозяева не поскупились отапливать таким образом даже своих слуг.

В центре стоял неказистый, но добротный, почти полностью сохранившийся стол с двумя лавками по бокам. На его поверхности ничего не лежало, за исключением непонятно откуда взявшейся маленькой пробки. Машинально вы кладёте её к себе в карман

 ✓ «Пробка»

103

Вы просыпаетесь на кровати в доме Грагана, связанный, весь в крови и не только в крови. Мародёры, похоже, уже выпытали всё, что хотели, и теперь в быстром темпе выносят остатки вещей из дома. Убьют ли они вас или продадут в рабство неизвестно, но, в любом случае, своей цели они вполне достигли...

104

Неожиданно находка взрывается прямо в руках, не причиняя, впрочем, ни малейшего вреда. Решите, что на сегодня достаточно или готовы к дальнейшим приключениям?

 ✓ «Находка взорвалась»

- Войти в бальный зал — (24)
- Подняться по лестнице — (81)
- Войти в дверь справа — (77)
- Покинуть Поместье — (97)

105

Как только вы выходите из грота, раздаётся гром. И тут же на землю опускается безлунная и беззвёздная ночь, в которой можно что-либо увидеть только по вспышкам молний. Собрав всю волю в кулак, вы кое-как набредаете на дорогу, по которой пришли и медленно, почти наощупь доходите по ней до моста. Делаете последние усилие и оказываетесь на другом берегу реки. И стоит только ступить одной ногой на землю, вместо ночи опять наступает ясный день.

Неужели прошли уже целые сутки? Придя домой, вы обнаруживаете, что сутки действительно прошли, и не одни. Слава богам – за это время в деревне не появились мародеры.

 «Дней до вторжения» -3, ✓ «Пузырёк с жидкостью»

- Далее... — (97)

106

Как только вы это желаете, изо рта, носа и ушей начинает идти кровь. Свет почти гаснет. Не зная, что делать, закрываете рукой нос. На одной из стен появляется маленькая трещина, которая всё увеличивается и увеличивается в размерах. Свет окончательно гаснет, а и меньше чем через минуту дом обрушивается, добывая вас и серьёзно ранив грабителей, у которых не остаётся ни шанса уйти от Пожирателя. Вы успешно выполнили миссию, но вот только погибли...

107

Понажимав кнопки ещё раз, а потом и ещё, вы начинаете понимать, как всё это работает. Если жать на стрелу, направленную вперёд, зеркало начинает показывать изображение из точки, расположенной чуть впереди. Если нажимать на стрелу, направленную в противоположную сторону, то из точки, расположенной чуть позади и так далее. Вероятно, в зале, который вы видите, расположено точно такое же зеркало, которое перемещается по нажатию кнопок, и показывает врагов. Только вот почему грабители находятся там, а не в доме Грагана? Но хорошенько обдумать эту загадку не получается, так как сзади раздаётся стук в дверь.

☐ **Далее...** — (111)

108

Гном отделяется от троицы и подходит ближе.

– Мой, господин, – вежливым голосом говорит он. – Мы простые путники, едем с южных земель на Тродин. По пути нам пришлось преодолеть немало трудностей, нас постоянно атаковали свежеватели и другие монстры. А недавно напала ещё и банда лисиц.

На этих словах голос гном стал заметно горестнее.

– Одного нашего спутника мы после этого и схоронили неподалёку...

Но потом он всё же находит в себе силы продолжить:

– Мы понимаем, что всем сейчас сложно и просим об одном, дать переночевать под крышей. Ибо новой ночной стычки мы не переживём. А завтра обещаем, тут же отправимся в путь, как только взойдёт солнце.

☐ **Предложите переночевать в конюшне** — (46)

☐ **Вежливо откажитесь** — (50)

109

Одежда особого впечатления не производит. Такая и есть и у вас, а тем более у людей побогаче вроде Грагана. Единственное, в одном из шкафов висит довольно красивая шуба, очевидно принадлежащая весьма знатному господину. Вы решаете примерить её на себя, но стук за спиной заставляет прерваться.

☐ **Далее...** — (111)

110

Вы кратко излагаете дому свой план, в глубине души сомневаясь, что он поймёт столь сложный приказ. Однако дверь сарая распахивается, приглашая зайти внутрь. В первой комнате в беспорядке свалены инструменты и стоит пара сундуков. Тут же открывается дверь и во вторую комнату, где вдоль всех четырёх стен стоят кроличьи клетки. Все они сейчас пусты, ведь зима ещё не наступила. Как только вы заходите, дверь закрывается.

В это время наверху слышится грохот. Похоже, грабитель уже на чердаке. Вы повторяете мысленный приказ уничтожить врага и светильник начинает мигать, словно ожидая дополнительных действий. Возможно, вам удалось разжиться артефактом, способным усилить эффект от атаки?

☐ Если отмечено «Предметы/Лепестки»: **Использовать «лепестки»**, ✎ X«Лепестки», ✓«Раненый маг с мечом», «Минут до прихода пожирателя» -5 — (31)

☐ Если отмечено «Предметы/Лепестки»: **Приберечь его на потом** — (31)

☐ Если отсутствует «Предметы/Лепестки»: **Нет артефакта** — (31)

111

Стук становится всё громче и его не с чем не спутать – именно так три мародёра ломались в дом Грагана. Возможно, теперь они хотят проникнуть и сюда? Вы невольно съеживаетесь от страха и вокруг будто становится темнее, хотя тут и так ничего не светило. Попытайтесь заблокировать дверь в комнату, как это делали много раз раньше? Или же побежите в коридор в поисках более подходящего места для убежища?

☐ **Блокировать дверь** — (58)

☐ **Выйти в коридор** — (66)

112

Вы бежите на чердак, крепко запирайте входную дверь и подходите к зеркалу, которое услужливо показывает врагов, штурмующих дом. Они почему-то не хотят вас преследовать, а вместо этого, расчистив остатки стен, начинают обстреливать дверь на кухню, а потом и врываются туда. Мысленно желаете им смерти, и к удивлению, на кухне что-то взрывается и затем всё скрывается в дыму.

Хорошо, конечно если враги после такого погибнут, но лучше всё же заранее подготовиться к обратному. Спуститесь вниз, и влезете в окно одной из комнат, чтобы организовать оборону или подождёте здесь и нанесёте повторный удар, когда дым рассеется?

 «Минут до прихода пожарателя» -20

- ☐ Спуститесь вниз — (78)
- ☐ Нанесёте ещё удар — (95)

113

Вы подходите к ящику с зеркалом и поворачиваете его единственную ручку. Сначала ничего не происходит, но через несколько секунд зеркало становится светлее и светлее и вот на нём уже видна эта же самая комната, только в чёрно-белом виде и с несколько другой обстановкой.

На кровати лежит семья. Отец семейства, похожий на Грагана, его жена и маленький мальчик лет десяти, который, как вы догадываетесь, и есть сам Граган. Все они внимательно глядят в то же зеркало, что смотрите сейчас вы. В зеркале отображается плывущий по морю парусник. Через некоторое время изображение исчезает, раздаётся неприятное гудение и в зеркале появляются странные полосы.

Мальчик поднимается с кровати, поворачивает ручку на ящике и зеркало потухает. После этого начинает медленно потухать и настоящее зеркало, в которое смотрите вы. Дальнейшие движения ручкой ни к чему не приводят.

- ☐ Осмотреть кухню — (25)
- ☐ Осмотреть комнату Грагана — (68)
- ☐ Осмотреть большую комнату — (67)
- ☐ Заселиться — (97)

114

Если отмечено «Служебные/Поворот стрелок»: Теперь часы показывают семь. Как вы и думали, это совершенно ничего не меняет.

Если отсутствует «Служебные/Поворот стрелок»: Сначала зеркало кажется на вид таким же, как в доме Грагана и вы уверено нажимаете кнопку на ящике. Однако ничего не меняется. Других ручек и рычагов поблизости не видно. Вы жмёте ещё раз с тем же результатом. Потом стучите по ящику, но всё бесполезно.

Внезапно неподалёку что-то с грохотом падает, раздаётся топот ног, и вы инстинктивно закрываете дверь в комнату и наваливаетесь на неё плечом.

○ Далее... — (58)

115

Уже на подходе к главному зданию в глаза бросается распахнутая настежь дверь. И хотя вы не были в Поместье много-много лет, память отчётливо подсказывает, что так быть не должно. Осторожно подкрадываетесь к окнам и тут же отшатываетесь – внутри стоит человек в белой мантии, держащий в руках посох. Соблюдая максимальную осторожность, вы быстро уходите подальше отсюда, моля всех богов о том, чтобы эта вылазка не привлекла новых обитателей Поместья к деревне.

○ Далее... — (97)

Если отмечено «Предметы/Слизень»: Зарезать слизня по понятным причинам было затруднительно. Поэтому для начала вы решили просто приложить его к перстню. Как ни странно, вскоре он действительно переставал шевелиться. Обрадованный, вы стали искать слизней по всему участку и собирать в банку, предвкушая получить артефакт невиданной мощи, который разнесёт в пух и прах вражеских магов. Но к сожалению, после нескольких десятков слизней что-то случилось, и теперь они оставались такими же живыми, как и были. Возможно вы просто поломали артефакт своими необдуманными действиями, не мог же он полностью зарядиться от такого малого количества плоти?

Если отмечено «Предметы/Кролик»: Скрепя сердце, решаете принести в жертву кролика. Только вот беда, за свою жизнь вы никого не убили. Если в деревне и приходилось забивать скотину, то это безболезненно делал маг. Сначала вы решаете приложить артефакт к кролику. Но это так не работает. Не помогает и поместить перстень с изумрудом к нему в клетку. Дом тоже не выполняет мысленный приказ, возможно, распознавая кролика как исконного обитателя участка.

Раздосадованный, вы уходите домой и только на следующий день с ужасом вспоминаете, что забыли перстень в клетке. Полуодетый, вы бежите туда и удивлением видите – артефакт на месте, но кролика в клетке нет, хотя она и закрыта. Когда же надеваете перстень на руку, то неожиданно... теряете сознание.

Очнувшись вы уже под вечер, весь обессиленный и последующие дни проводите в кровати. Мало-помалу дом всё же восстанавливает ваши силы, но естественно ни о каком повторении подобных экспериментов не может быть даже и речи.

 «Дней до вторжения» –4

☐ **Далее — (97)**

Верёвка тут же выполняет мысленную команду и одним концом крепко привязывается к дверной ручке, а другим к светильнику. Враги в прихожей начинают истошно кричать, после чего дверь немного поддаётся и приоткрывается, а свет в туалете на секунду гаснет. Однако, в следующее мгновение он вспыхивает вновь и дверь опять плотно закрывается. Так продолжается несколько раз, но светильник выдерживает, хотя вы и не представляете, как его физически можно так прочно закрепить.

Убедившись в бесплодности своих попыток, враг возобновляет обстрел катапультами. Наконец он прекращается и слышится топот ног по лестнице. Похоже, грабители захватывают чердак.

Вы решаетесь открыть дверь туалета. Вид у прихожей стал прямо скажем ужасающий. Крыша над ней исчезла, как и внешние стены. Обломки мебели в беспорядке лежат на полу. И даже внутренняя кирпичная стена дома тоже выглядит немного повреждённой.

 «Минут до прихода пожирателя» –10

☐ **Побежите на кухню — (87)**

☐ **Останетесь в туалете — (69)**