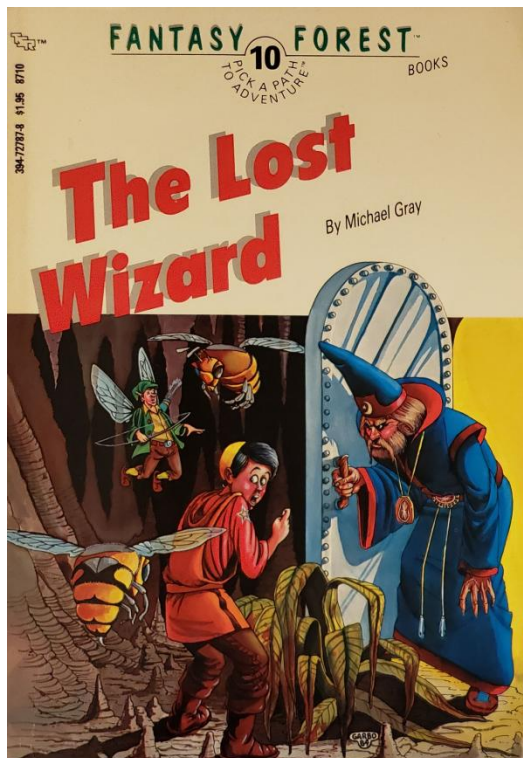


Златолюб

Пропавший Волшебник

книга-игра



Версия текста: 2

КвестБук: книги-игры и сторигеймы

<https://quest-book.ru>

Погрузившись в глубокую задумчивость, ты отработываешь заклинание сухости на только что вымытых тарелках.

Али-казим! Али-казам!

Стать сухими приказываю вам!

Вдруг дверь энергично распахивается и в хижину бодрым шагом входит волшебник Флэйз. В одной руке он держит накрытую тканью клетку, а в другой свой волшебный посох.

- Учитель, что случи... - но твой вопрос повисает в воздухе.

Не сказав ни слова, волшебник проходит мимо тебя и исчезает в мастерской.

Переводишь взгляд на тарелки. Они всё ещё мокрые. Ты отвлёкся, и чары не сработали.

БАХ! В мастерской что-то опустилось на деревянный верстак. Слышишь, как Флэйз что-то бормочет, затем старый волшебник торопливо выбегает из мастерской, чуть не прищемив дверью свою длинную белую бороду.

- Андру, мой юный ученик, - обращается он к тебе. – Пожалуйста, не входи сегодня в мастерскую. Я поймал мелкого пикси, летавшего вокруг нашей хижины – не сомневаюсь, он затевал какую-то проказу! Пикси всегда докучают остальным своими шалостями.

Пикси! Ты никогда не видел пикси вблизи. Но ты киваешь и отвечаешь:

- Да, учитель.

- Хорошо. Сейчас мне нужно отправиться в город по делам, - продолжает волшебник. – Если к моему возвращению в хижине будет чисто, я, быть может, научу тебя новому заклинанию в честь моего дня рождения!

И схватив свой посох, он выходит из хижины.

- Будь умницей, - добавляет он на ходу. – Я вернусь через несколько часов!

На словах Флэйз может и суров, но ты знаешь, что сердце у него мягкое как пудинг. Он с самого детства заботился о тебе, а теперь ещё и учит тебя магии. Но сегодня у учителя день рождения! Ты совершенно забыл об этом. Нужно что-нибудь подарить ему, но ничего, кроме чисто прибранного дома тебе в голову не приходит.

Смотришь на мокрые тарелки, но тут замечаешь большого жука, приземлившегося прямо на чистую миску!

Вспоминаешь заклинание, которому тебя научил Флэйз для борьбы с мухами, муравьями, мышами и прочими мелкими вредителями. Наводишь на жука палец и произносишь волшебное слово: «Пшик»!

Жук исчезает в облачке дыма. Чары сработали! Ощувив прилив уверенности в собственных силах, решаешь ещё раз попробовать высушить тарелки, только на этот раз другим заклинанием.

Начинаешь напевать волшебную мелодию и выворачивать руки, словно ты выжимаешь воду из полотенца... и, вуаля, тарелки сухие! Довольно потираешь руки, но тут из мастерской раздаётся стук и грохот.

«Что бы это могло быть?» – думаешь ты. «Наверное, пикси пытается выбраться из клетки».

Как всегда, ты не в силах бороться с собственным любопытством, и ноги сами несут тебя к

закрытой двери мастерской. Пусть Флэйз и велел тебе держаться подальше, но ты просто должен знать, что там творится. Поэтому ты медленно открываешь дверь и заглядываешь внутрь.

На первый взгляд, всё в комнате в порядке. Хрустальный шар покоится на бархатной фиолетовой подушечке. Волшебные зелья все выстроились на стойке у стены. Не считая расхаживающих по комнате домашних животных твоего учителя, ящериц и котов, всё тихо.

Единственный необычный предмет это клетка на верстаке. Накрывавшая её ткань свалилась набок. Крошечная дверца закрыта, и клетка пуста! Где же пойманный Флэйзом пикси?

- Пожалуйста, выпусти меня, Андру! – молит тебя писклявый голосок. – На наше королевство надвигается могущественная армия. Мы должны предупредить короля и его генералов!

- Но где ты? – спрашиваешь ты, разглядывая комнату.

- Я в темнице твоего волшебника, - отвечает голос.

Что-то сверкнуло, и внутри клетки появляется маленький человечек с заострёнными ушками и крошечными крылышками!

Ты знаешь, что Флэйз – добрый волшебник, он бы не стал ловить это существо, если бы не считал, что пикси может натворить бед. Но если этот малыш говорит правду, возможно, ему следует помочь?

☐ Считаешь, что нужно выпустить пикси из клетки? — (22)

☐ Или нужно оставить его в клетке и вернуться к уборке? — (4)

2

Следуя по туннелю дальше, вы пришли в пещеру, освещенную только наколдованными Винди пляшущими огоньками, но при этом полную зелени.

- Ты только посмотри на эти растения! – потрясённо восклицаешь ты. – Как же они могут расти без солнечного света?

Пикси пожимает плечами.

- Да чтоб я знал. Но что это за большое уродливое растение посередине? Оно высотой с тебя теперешнего.

Смотришь, куда указывает Винди, и видишь растение – и кое-что позади него. Большую серебряную дверь. Кому ещё, кроме волшебника, нужна дверь внутри этой скалы?

- Винди, ты видишь дверь? Готов поспорить, там живёт Пропавший Волшебник! – кричишь ты.

Винди летит к двери, но когда он оказывается посреди пещеры, большое растение хватает его своими руками-листьями!

Нельзя терять ни секунды! Флэйз учил тебя заклинанию увядания, но оно может не подействовать на такое большое растение. А ещё можно швырять в растение камни, в надежде на то, что оно выпустит Винди.

○ Накладываешь заклинание. — (3)

○ Швыряешься камнями. — (14)

3

Ты решаешь наложить заклинание увядания, хоть и слегка опасаясь, как бы вместе с растением не увял и пикси.

Становишься лицом к растению и начинаешь напевать волшебные слова, затем поднимаешь руку с вытянутым вверх указательным пальцем и сгибаешь палец, словно увядающий цветок.

Растение в центре пещеры задрожало и принялось вянуть прямо на глазах. Его «руки» обвисают и опадают на землю, выпуская Винди.

- Спасибо, дружище! – благодарит он дрожащим голосом.

В этот миг серебряная дверь резко распахивается, пропуская очень сердитого старика в мантии и колпаке! По пятам за ним следуют две гигантские пчелы.

- Ты что натворил? – гневно спрашивает он.

- Про-про-простите, - запинаясь, отвечаешь ты, - но это растение собиралось съесть моего друга.

- Ох, - охает тот, заметив укрывшегося за твоей спиной пикси. – Прошу прощения. Понимаете, это растение – мой сторож, оно охраняет мой дом. И кстати, кто вы такие, и что здесь делаете?

Вы с Винди рассказываете о ваших поисках Пропавшего Волшебника и его мёда.

- Вы Пропавший Волшебник? – спрашивает Винди.

- Волшебник? Это уж вне всяких сомнений, - отвечает старик. – И доказательством тому растения, что вы видите вокруг. Я обеспечиваю их волшебным светом, чтобы они росли. Что до «пропавшего», то это также я.

Волшебник качает головой и продолжает:

- Но моя история слишком длинна, чтобы рассказывать её двум мальчуганам, которым не терпится отведать мёду. Прошу вас, идите сюда.

Вы с Винди проходите вслед за волшебником в серебряную дверь и попадаете в золотистые соты! Мёд буквально капает с потолка и стен. Пока вы потрясённо осматриваетесь, к вам подлетают четыре пчелы. Две из них несут огромные вёдра с мёдом. Ты в испуге делаешь шаг назад.

- Не стоит бояться этих пчёл, - говорит волшебник. – Вы можете полететь на них домой.

И не давая тебе даже рта раскрыть, волшебник усаживает тебя на спину одного из гигантских насекомых. Винди взлетает и приземляется на другое.

- Прощайте, мои юные друзья! – машет вам вслед волшебник. – Приходите ещё!

Радость полёта заставляет тебя позабыть твой страх перед пчёлами. Правда, тебя гложет любопытство, какова же история волшебника – и ты знаешь, что когда-нибудь ты сюда

вернёшься.

КОНЕЦ

4

- Не верю я в твою историю, пикси. Думаю, ты просто пытаешься одурачить меня, чтобы я тебя выпустил, и ты мог сотворить какую-нибудь шкodu.

Разворачиваешься и выходишь из комнаты, бросив напоследок:

- Можешь подождать Флэйза, чтобы тот освободил тебя.

Не проходит и минуты, как в мастерской раздаётся громкий ТРАХ! Бросаешься обратно, чтобы убедиться в порядке ли пикси. Но клетка уже лежит на полу, а её дверца отскочила. Пикси сбежал!

Затем слышишь тихое хихиканье. Подняв взгляд, видишь на полке пикси с крошечным луком в руках. ДЗЫНЬ! Он стреляет в тебя! Ты ойкаешь – что-то легонько кольнуло тебя в руку. Неожиданно тебя одолевает дремота.

Пикси подлетает к стойке с зельями прямо над тобой и опрокидывает бутылочку с ярлыком «уменьшающее зелье». Все зелье из бутылочки выливается тебе на голову! Уже проваливаясь в сон, успеваешь заметить, как всё вокруг начинает увеличиваться!

Проснувшись, обнаруживаешь себя запертым в клетке – и ты всего с десятков сантиметров высотой! Но ты знаешь, что Флэйз тебя расколдует... ведь расколдует же?

КОНЕЦ

5

- Ты прав, Винди. Мы вернёмся за рубином позже. Он слишком тяжёлый, чтобы таскаться с ним сейчас.

Отодвигаешь самоцвет в сторону, чтобы потом сразу его найти. Винди вылетает из другого конца пещеры сокровищ. Делаешь шаг вслед за ним, но пол уходит из-под ног!

- Винди! – кричишь ты, отчаянно на шаривая, за что бы ухватиться.

К счастью тебе под руку попадаетесь какой-то корешок, и ты хватаешься за него изо всех сил!

Отважившись взглянуть вниз, видишь лишь большую чёрную яму. Затем чувствуешь, как тебя тянут вверх за рукав. Подняв взгляд, видишь Винди!

- Тебя ни на минуту нельзя одного оставить, - отчитывает он тебя.

С помощью пикси ты быстро выбираешься из ямы.

- Спасибо, Винди, - благодаришь ты, переводя дух.

- Где есть сокровища, там есть и ловушки. Только представь, если бы ты нёс этот тяжёлый камень! – Винди вздыхает. – Идём, Андру.

○ Пожалуйста, иди дальше. — (2)

6

- Если тебе нужен мёд, давай пойдём к пчёлам, - предлагаешь ты Винди.

- Догоняй!

Крылышки пикси сливаются в прозрачное марево, и тот стрелой улетает в туннель, откуда слышится жужжание. Стараясь не отстать, пыхтишь на бегу:

- А что мы будем делать, когда найдём пчёл? Они такие большие...

- Лично я никаких пчёл не боюсь. Так что я...

Слова Винди прерывает громкое жужжание. Обернувшись, ты видишь зависшую над тобой огромную пчелу!

- Ой-ёй, - ойкает Винди, когда пчела изгибает брюшко и нацеливает на вас жало.

Затем, совершенно неожиданно, она жужжит:

- Жжживо вперёд, жжжулики!

Надо же! Пчела может говорить!

Вы с Винди разворачиваетесь и, конвоируемые пчелой, отправляетесь в указанном направлении. Через какое-то время ты замечаешь слева небольшой туннель – слишком маленький, чтобы пчела в него пролезла. Вот он, шанс на побег!

Но если пчела умеет говорить, может стоит попросить её отвести вас к Пропавшему Волшебнику?

○ Попробуешь поговорить с пчелой? — (19)

○ Или схватишь Винди и бросишься к маленькому туннелю? — (9)

7

Решаешь перелететь на лиане. Так будет быстрее, чем пытаться перебраться по скользкому карнизу.

- Где лиана? – спрашиваешь пикси.

- Там, наверху, их целый клубок, - отвечает Винди. – Я слетаю и принесу одну.

Через минуту он возвращается с чем-то напоминающим огромный корень травы.

- Я вполне уверен, что она меня выдержит, - говоришь ты, нервно поглядывая на стремительный поток внизу.

Крепко ухватившись за лиану, бросаешься с карниза вперёд. Ты летишь над водой, и кажется, что всё получится. Но затем раздаётся ХРУСТЬ, и ты с обрывком лианы в руках начинаешь падать в бурный поток!

Но в самый последний момент тебе удаётся ухватиться за карниз левой рукой. С помощью Винди выбираешься на сушу.

- Уф! Как же хорошо иметь друга, который придёт на выручку! – говоришь ты пикси.

- Рад был помочь, - отвечает Винди.

Затем вы отправляетесь по другому туннелю на звуки падающей воды.

○ Пожалуйста, иди дальше. — (8)

8

- Будь я волшебником, я бы жил поближе к источнику питьевой воды, - говоришь ты пикси. – Давай проверим, куда этот туннель выведет.

Вы шагаете по туннелю, и шум бегущей воды становится всё громче и громче. А потом вы заворачиваете за угол и чуть не падаете в водопад! Тебе кажется, будто с утёса над вами низвергается целый океан. Но тут ты вспоминаешь, каким маленьким стал, и понимаешь, что это всего лишь струйка воды, стекающая перед вами со стены.

- Ну отлично! Дальше нам не пройти! – сложив ладошки рупором, кричит пикси, чтобы его было слышно сквозь грохот падающей воды. – Что теперь будем делать?

Ты видишь, что позади водопада вдоль стены тянется карниз.

- Мы можем слегка промокнуть, - кричишь в ответ, - но можно пройти по этой дорожке между стеной и водопадом.

Держась за руки, вы становитесь на скользкий карниз. Вдруг твоя нога соскальзывает, и ты начинаешь падать. Какое-то мгновение ты балансируешь на краю карниза, не видя ничего, кроме льющейся воды, но потом Винди затягивает тебя обратно.

Благополучно миновав водопад, благодаришь пикси.

- Всегда пожалуйста, дружище, - отвечает тот.

Не успели вы далеко отойти, как путь вам преградила лужа фиолетовой слизи!

- Как же нам её обойти? – спрашиваешь ты.

- Я могу её перелететь, - говорит Винди, помахивая крылышками. – Почему бы тебе просто не перепрыгнуть через неё? Лужа не такая большая.

С тоской глядишь на стены туннеля, но те слишком гладкие, не вскарабкаться. Выбора у тебя нет. Отходишь на дюжину шагов назад, разгоняешься и взрываешься в воздух. Пролетаешь над слизью на ту сторону...

...Но не долетаешь. ПЛЮХ! Приземляешься прямо в центр лужи. Тьфу! Ты теперь с головы до пят покрыт фиолетовой гадостью!

По туннелю разносится звонкое эхо. Подняв голову, видишь парящего над тобой пикси, его маленькое тельце трясётся от смеха.

Окончательно изгваздавшись, выбираешься из лужи. Слизь капает с тебя на пол, но ты вспоминаешь заклинание сухости. Оно сработало на тарелках, может, сработает и на тебе? Накладываешь чары, и в тот же миг слизь с тебя пропадает, а твоя одежда сухая!

- Жаль, что ты не попробовал заклинание сухости на луже, Андру, - комментирует Винди.

- А раньше ты сказать не мог! – рычишь ты.

○ Пожалуйста, иди дальше. — (2)

Тут в конце туннеля появляются ещё две пчелы, и ты решаешь, что тебе не так уж хочется разговаривать со злой пчелой – особенно, если она не одна!

Не сказав ни слова, хватаешь Винди за руку и бросаешься к маленькому туннелю. Назад стараешься не смотреть, чтобы не видеть, как близко от тебя пчела с её ужасным жалом. Вталкиваешь Винди в туннель, затем, подгоняемый сердитым жужжанием за спиной, головой вперёд ныряешь туда сам. И только оказавшись внутри, ты останавливаешься, чтобы отдышаться.

- Андру! – кричит Винди, и ты отскакиваешь в сторону, уворачиваясь от просунутого в туннель гигантского жала.

- Уф! Как хорошо, что кроме жала пчёлам сюда ничего не просунуть, - говоришь ты.

- А ты головастый парень, Андру, - признаёт пикси. – Я-то сперва подумал, что ты просто спятил – убегать от такой здоровенной пчелы!

Немного отдохнув, вы вдвоём отправляетесь вперёд по узкому туннелю. Вскоре ты видишь впереди луч солнечного света. Подойдя поближе, видишь, что туннель разделяется надвое. Одна тропинка выводит наружу, а вторая, расширяясь, продолжает вести вперёд сквозь скалу.

Тут твоё внимание привлекает что-то блестящее. Это золотой тубус, для крошечного тебя он кажется огромным, как ствол дерева. Тубус почти полностью погребён под грудой камней, из которой торчит лишь верхний конец.

- Смотри, Видни. Кто-то, должно быть, закопал тубус здесь, - говоришь ты. – Давай снимем крышку и посмотрим, что внутри. Вдруг там что-нибудь волшебное!

- Но как же Пропавший Волшебник и мёд? – протестует Винди. – У нас не так много времени. Вскоре мы начнём возвращаться к нашему обычному размеру.

Да, задачка! Ты задумчиво трёшь подбородок, гадая, стоит ли тратить время на возню с тубусом.

☐ Попробуешь узнать, что лежит в золотом тубусе? — (18)

☐ Или ты считаешь, что вам следует продолжить поиски Пропавшего Волшебника? — (2)

10

Решаешь идти по карнизу. Пусть он и скользкий, но на твой взгляд это безопаснее, чем перелетать через воду на лиане.

- Ты лети, Винди, я тебя на той стороне нагоню, - говоришь ты пикси.

- Ладно, Андру, - отвечает Винди и добавляет. – Но будь осторожен!

Прижавшись к каменной стене, ты бочкомходишь на узкий карниз. Мелкими шажками, стараясь не отрывать ног от камня, ты семенишь по скользкой тропе. И вот тебе остаётся всего пара шагов.

- Винди, похоже у меня получилось! – кричишь ты.

Но в это самый момент левая нога соскальзывает, и ты летишь вниз головой в холодный стремительный поток!

- Винди! На помощь! – кричишь ты.

Но поток уносит тебя. Затем следует удар головой обо что-то твёрдое, и ты теряешь сознание.

В себя приходишь, лежа в постели! К тебе наклоняется улыбающийся Флэйз.

- Ты в порядке? Я нашёл тебя возле ручья. Судя по шишке на твоей голове, я бы сказал, что умницей ты не был. И скорее всего, тут не обошлось без того пикси, верно?

КОНЕЦ

11

Уменьшающее зелье уже действует, и тебе нужно решать, да поживее!

- Когда мы уменьшимся до конца, эти пчёлы будут для нас ужасно велики, - говоришь ты Винди. – Давай пойдём в правый туннель.

- Конечно, Андру, - соглашается пикси.

Тыходишь в туннель, ростом всего два с половиной сантиметра, а твой спутник ещё крошечнее.

- Тут слишком темно, - говорит Винди.

Он бормочет несколько слов, после чего перед вами возникают маленькие шарики света, подпрыгивающие в воздухе.

- Заклинание пляшущих огоньков? – спрашиваешь ты.

Пикси кивает в ответ. Вы идёте по туннелю, пока тот не разветвляется на трое. Слева доносится звук текущей воды. Спереди слышно, как кто-то копает землю. А в правый туннель уходят следы примерно твоих размеров.

Любой из этих туннелей может привести к Пропавшему Волшебнику. Хочешь пойти:

○ К воде? — (12)

☐ На звук раскопок? — (13)

☐ По чьим-то следам? — (16)

12

- Наверняка Пропавший Волшебник предпочитает жить возле воды. Давай проверим, - предлагаешь ты Винди.

Тот кивает, и вы отправляетесь в левый туннель. Через какое-то время туннель выходит в большую пещеру, по которой мимо вас течёт быстрый поток. В этом месте вода подступает к самым стенам пещеры.

- Гляди! – указываешь ты. – Дальше нам нужно пройти вдоль потока вон по тому узкому карнизу. Он выглядит мокрым и скользким.

- Для меня этот карниз слишком опасен. Я лучше полечу, - отвечает маленький пикси.

Он перелетает по воздуху туда, где пещера расширяется, а затем возвращается к тебе.

- Над карнизом со скалы свисает длинная лиана, вероятно, корень растения, - сообщает Винди. – Ты можешь перелететь через воду на лиане.

Ну и выбор!

☐ Пойдёшь по узкому карнизу, рискуя свалиться в бурный поток? — (10)

☐ Или попробуешь перелететь на лиане, понадеявшись, что она достаточно крепкая, чтобы выдержать тебя? — (7)

13

- Давай выясним, кто там копает, - говоришь ты Винди. – Вдруг это Пропавший Волшебник!

Вы идёте по среднему туннелю, и звук становится всё громче. Потом вы сворачиваете за угол – и чуть не упираетесь в огромное существо! Оно роет ход сквозь перегораживающую дальнейший путь гору земли.

- Чудовище! – в ужасе шепчешь ты.

- Да нет, какое же это чудовище, - отвечает пикси обычным голосом. – Просто самый обычный жук. Он кажется нам большим, потому что мы сейчас маленькие.

Внезапно большой жук разворачивается к вам. Наверное, он услышал пикси, и ему явно не понравились незваные гости!

- Что теперь? – спрашиваешь ты, не сводя глаз с жука.

- Да просто обойдём его, - говорит пикси, помахивая крылышками.

- Винди, я не летаю, - напоминаешь ему.

Тем временем жук топает в вашу сторону. И тут тебя осеняет.

- Как насчет моего заклинания борьбы с вредителями? У меня оно однажды уже получилось.

Но пикси, похоже, сомневается.

- Вроде бы этот парень малость крупноват для «вредителя»?

Но выбора у тебя нет. Жук уже совсем рядом. Наводишь на него трясущийся палец и произносишь волшебное «пшик»!

Огромное облако дыма заставляет тебя закашляться, но когда оно рассеивается, жук исчез!

- Отличная работа, Андру! – радуется пикси. – А как насчёт этой кучи земли?

Если заклинание борьбы с вредителями сработало на огромном жучище, почему бы не попробовать на этой куче заклинание против пыли?

Сосредоточившись на волшебных словах, втягиваешь воздух и с шумом дуешь: «Фух»! Мощный порыв ветра сшибает вас с Винди с ног, но когда ты поднимаешься, туннель на диво чист. Гора земли исчезла!

○ **Пожалуйста, иди дальше. — (2)**

14

Ты боишься, что не успеешь спасти Винди, пока будешь возиться с заклинанием. Поэтому берёшь камень и швыряешь, угодив в один из листьев растения. Хищное растение вздрагивает от удара и роняет Винди на пол пещеры.

- Ура! – ликующе кричит спасённый пикси.

Вот только растение поворачивается и направляется в твою сторону! Бросаешь в него очередной камень, но промахиваешься, попав вместо этого по серебряной двери.

Ты пятишься, но проворное растение тебя настигает. Оно вот-вот схватит тебя, но тут раздаётся:

- Жуколов, ФУ!

Растение замирает, а ты торопишься убраться подальше. Отдышавшись, видишь стоящего в дверном проёме бородатого волшебника. Тот с улыбкой говорит:

- Моё сторожевое растение не может отличить тебя от жуков, которые так и норовят захватить мой дом.

Из двери вылетают две гигантские пчелы, и волшебник добавляет:

- Разумеется, это не относится к моим пчёлам.

- Пропавший Волшебник! – вырывается у тебя.

- Итак, что привело вас двоих к моей двери? – спрашивает он.

Вы с Винди рассказываете всю вашу историю, начиная с плана племени пикси разжиться мёдом, и включая уменьшающее зелье.

Выслушав вас, волшебник рассмеялся:

- Что за приключение! Что ж, позвольте поделиться тем самым мёдом, который вы столь усердно искали.

В сопровождении пчёл вы с Винди следуете за волшебником через дверь. Перед вами огромные золотистые соты!

- Полюбуйтесь на мою медовую фабрику, - гордо говорит волшебник. – У меня с пчёлами договор. Я использую магию, чтобы увеличить их производство мёда, а они защищают меня от прочих насекомых. А впрочем, что ж это я, - спохватывается он. – Нужно вас отсюда вывести, прежде чем выдохнется уменьшающее зелье.

Волшебник щёлкает пальцами, и к вам подлетают две пчелы, держащие в лапках по ведру с мёдом.

- Тут по одному на каждого из вас, - говорит волшебник.

Затем он указывает на трёх других пчёл, также летящих к вам. Одна из них крупнее остальных, должно быть, это матка.

- А теперь, по пчёлам и полетели! – командует волшебник.

И без лишних слов он поднимает тебя и усаживает верхом на пчелу. Винди он сажает на вторую, а сам садится на пчелиную матку.

- К выходу! – командует он, и пчёлы вылетают в туннель, по которому вы пришли.

Сперва ты напуган и крепко держишься за пчелиный мех. Но потихоньку расслабляешься и начинаешь получать удовольствие от полёта. Вскоре вы вылетаете наружу – и как раз вовремя!

В тот самый миг как ты спрыгиваешь с пчелы, ты начинаешь увеличиваться. Уменьшающее зелье выдыхается. Вскоре вы с Винди возвращаетесь к своим обычным размерам. Винди забирает своё ведёрко с мёдом у пчелы-носильщика и кланяется крошечному волшебнику.

- Спасибо за угощение, господин Волшебник, - говорит он.

Затем поворачивается к тебе и жмёт твою такую большую руку.

- И тебе спасибо, дружище. Без тебя я бы не смог найти Пропавшего Волшебника!

Ты улыбаешься и отвечаешь:

- Всегда пожалуйста, Винди.

Пикси со своим ведёрком отправляется по тропинке прочь.

☐ **Поспешишь домой со своим ведёрком мёда? — (20)**

☐ **Или задержишься и побеседуешь с Пропавшим Волшебником? — (17)**

15

Ты быстро уменьшаешься. Нет времени на долгие размышления!

- Может, нам стоит пойти за этой пчелой к волшебнику, - предлагаешь ты пикси.

Если бы ты ещё смог бы столь же быстро преодолеть свой страх перед пчёлами!

Вскоре ты становишься ростом всего пару сантиметров, а Винди ещё меньше. Ручей рядом с вами теперь выглядит бурной рекой!

Входите в левый туннель, и тут ты понимаешь, что не видишь ни зги.

- Тут слишком темно, - жалуешься ты.

- Без проблем! – отвечает Винди.

Слышишь, как пикси бормочет какое-то заклинание, и вдруг перед вами появляются крошечные шарики света. Они пляшут в воздухе вверх и вниз, а в туннеле становится светло как днём.

- Я наложил заклинание пляшущих огоньков, - поясняет пикси. – Пошли, Андру.

В поисках Пропавшего Волшебника идёте по туннелю, пока тот не разветвляется надвое. В правом туннеле ты слышишь шум падающей воды, в левом слышишь далёкое гудение.

☐ **Если ты считаешь, что волшебник живёт возле источника воды, отправляйся направо. — (8)**

☐ **Если ты считаешь, что волшебник живёт возле подконтрольных ему пчёл, отправляйся налево. — (6)**

16

Указываешь на следы, ведущие в правый туннель.

- Должно быть, это следы Пропавшего Волшебника.

- Тогда поспешим! – говорит Винди, бегом устремляясь в туннель.

Ты торопишься следом. Спесишь по следам и вскоре прибегаешь в пещеру, ярко освещённую пляшущими огоньками Винди. Когда глаза перестаёт слепить от света, ты видишь полную сокровищ комнату. Монеты там размером с тебя!

- Ух ты! – выдыхает Винди. – Какие сокровища!

- Один из этих камушков будет отличным подарком Флэйзу на день рождения, - говоришь ты, наклоняясь за большущим рубином. – Но, уф! Он довольно тяжёлый!

- Мы можем зайти за ним на обратном пути, - предлагает Винди. – Пошли искать волшебника. Мёд так близко, что я почти ощущаю его вкус.

Но что, если назад вы пойдёте другим путём?

☐ Ты считаешь, что самоцвет слишком тяжёлый, чтобы тащить его с собой. — (5)

☐ Ты опасаясь, что не сможешь захватить рубин на обратном пути. — (21)

17

Ты не в силах совладать со своим любопытством.

Присев, чтобы быть как можно ближе к волшебнику, говоришь:

- Прошу прощения, господин волшебник. Но кто вы, и почему вы такой маленький?

- Что ж, - еле слышно пищит волшебник. – Коль уж ты меня спросил, я расскажу.

Крошечный человечек спешивается с пчелиной матки и кланяется:

- Волшебник Флинг, к вашим услугам. Видишь ли, Андру, когда-то давно у меня возникли разногласия с одним злым волшебником. Мы вели магическую битву, и в самый разгар он призвал себе на помощь грифона. Этот гадкий птицелев атаковал меня!

- Ужас какой! – восклицаешь ты. – А что же вы?

Крошечный волшебник улыбается.

- Я отбивался от него молниями.

Но тут его улыбка увядает.

- К несчастью, грифон отвлекал меня достаточно долго, чтобы его хозяин наложил на меня заклинание.

- И поэтому вы такой маленький? – догадываешься ты.

Он кивает.

- Хоть мои силы и велики, но их недостаточно, чтобы я мог себя расколдовать.

Силы? А ведь Флэйз, как раз, очень сильный волшебник, думаешь ты.

- Быть может, мой наставник сумеет вас расколдовать, - говоришь ты вслух.

- Ты и вправду так считаешь?

- Ну, попытаться-то можно, - отвечаешь ты.

Сажаешь волшебника Флинга себе на ладонь, а в другую руку берёшь ведёрко с мёдом. Когда тыходишь в хижину, тут же раздаётся голос Флэйза:

- Это ты, Андру? Что ты...

Увидев тебя, Флэйз замолкает на полуслове.

- Что это у тебя, Андру?

Ставишь ведёрко на пол, а крошку-волшебника на стол. Флэйз пристально разглядывает неожиданного гостя. Делаешь глубокий вдох, собираясь всё объяснить, но Флэйз не даёт тебе сказать и слова:

- Ты нашёл Флинга, моего давно пропавшего брата!

- Что? – ты не веришь своим ушам.

Крошка-волшебник подпрыгивает на столе.

- Ты не говорил, что твой наставник Флэйз, - пищит он.

- Ну, я не... - начинаешь было ты.

- Флинг, - прерывает твой наставник. – Я думал, ты погиб от рук злого волшебника Уордоза много лет назад!

- Никогда! – возмущается Флинг. – Всё, что этот злой слабак смог, это уменьшить меня.

- Так давай вернём тебе твой истинный размер, - говорит Флэйз.

Он убегает в мастерскую и возвращается с волшебной палочкой. Пробормотав несколько слов, он взмахивает палочкой в сторону крошечной фигурки на столе. Раздаётся ослепительная вспышка света.

Когда ты проморгался, рядом с вами уже стоит Флинг, того же размера, что и Флэйз! Братья обнимаются, плача от счастья, и ты смущённо отводишь взгляд.

Наконец двое волшебников вспоминают о тебе.

- Извини, Андру, - говорит Флэйз. – Я никогда не рассказывал о своём брате, потому что считал его мёртвым. Но теперь я вижу, что он жив! Какой замечательный подарок на день рождения!

И он стискивает тебя в объятиях.

- День рождения? – переспрашивает Флинг. – Тогда, я бы сказал, нам нужен праздничный торт.

Он обводит руками круг, и миг спустя на столе появляется торт. А на нём ярко горят больше сотни свечей!

- Именно столько свечек должно быть для тебя, Флэйз, - говорит Флинг, подмигивая.

- Кстати, Андру. А что случилось с тем пикси? – с улыбкой спрашивает Флэйз.

Ох, какую историю ты ему расскажешь!

КОНЕЦ

18

- А вдруг в этом тубусе лежит что-то, что поможет нам в наших поисках, - говоришь ты Винди.

Пикси пожимает крошечными плечами, и вы вдвоём принимаетесь изо всех сил стаскивать крышку. Но та даже не шелохнулось.

- Может, она запечатана магией, - предполагает Винди. – Как насчёт ещё раз попробовать твоё отпирающее заклинание?

- Хорошая идея, - соглашаешься ты.

На этот раз ты делаешь вид, будто поворачиваешь невидимый ключ двумя руками, а не двумя пальцами, но слова те же:

Ключ повернись,

Замок отопрись.

И тут совершенно самостоятельно крышка поворачивается, затем резко соскакивает с тубуса, ударившись в стену напротив.

- А ты набиваешь руку, - цокает языком Винди, одобрительно кивая.

Внутри тубуса лежит старый свиток. Осторожно развернув его, ты расплываешься в улыбке.

- Винди, нам больше нет нужды беспокоиться о твоём Пропавшем Волшебнике.

- Почему? – озадаченно спрашивает пикси.

- На этом свитке записаны два заклинания, - объясняешь ты. – Контроля над пчёлами и создания мёда!

Какой отличный будет подарок Флэйзу на день рождения!

КОНЕЦ

19

Если ты собираешься когда-либо преодолеть свой страх перед пчёлами, то сейчас как раз самое время. Разворачиваешься и заговариваешь с вашим пленителем.

- А, прошу прощения... госпожа Пчела?

- Жждо тебе нужжжно? – жужжит насекомое.

- Я хотел спросить, не знаете ли вы о волшебнике, живущем где-то здесь.

- Волжжжебнике?

Почувствовав прилив надежды, говоришь:

- Да, он вроде бы контролирует пчёл и...

- Контролирует бжжжёл! – яростно жужжит гигантское насекомое. – Никто не контролирует бжжжёл!

Пчела обгоняет вас с Винди и присоединяется к двум своим сородичам, появившимся у конца туннеля.

- Ну, спасибо, молодец! – ворчит Винди. – Полагаю, придётся мне вытаскивать нас из этой заварухи.

Вдруг между вами и пчёлами вырастает стена огня. А тебя хватают за шиворот и тащат обратно к выходу из туннеля.

- Винди! Твоих рук дело? – спрашиваешь ты.

- Разумеется, Андру. Но нам лучше поспешить, пока пчёлы не выяснили, что это всего лишь иллюзия.

Пикси заталкивает тебя за камень. И вовремя – вскоре мимо вашего укрытия проносится рой пчёл.

- Огонь был не настоящий? – спрашиваешь ты.

- Ага. Это одно из первых заклинаний, которые учат пикси, создание иллюзии.

Вдруг вы слышите, как строгий голос кричит:

- Назад! А ну все обратно в улей!

Затем ты видишь зрелище столь невероятное, что трёшь глаза, чтобы убедиться в его подлинности. Пчёл, словно скот, гонит обратно по туннелю волшебник верхом на пчелиной матке!

- Должно быть это Пропавший Волшебник, - бормочешь ты.

Но тут ты замечаешь, что волшебник уменьшается прямо на глазах. И пчёлы уменьшаются тоже!

- Наше уменьшающее зелье выдыхается. Нужно выбираться отсюда! – кричит Винди.

Позабыв о пчёлах, вы бегом мчитесь к выходу. Ты едва успеваешь протиснуть своё увеличивающееся тело наружу. Следом за тобой выскакивает и Винди.

- А у твоего наставника больше уменьшающих зелий не осталось? – спрашивает пикси.

Качаешь головой.

- Не знаю, но надеюсь, что есть. Теперь, когда мы увидели Пропавшего Волшебника, я хочу ещё раз отправиться на его поиски!

КОНЕЦ

20

Ты хотел бы поговорить с волшебником. Но если уйти сейчас, есть вероятность, что ты успеешь вернуться домой и рассказать Флэйзу, что случилось, до того, как он разгневается.

Переводишь взгляд на крошечного волшебника, парящего рядом с тобой верхом на пчелиной матке.

- Мне предстоит очень многое объяснить моему наставнику, - говоришь ты. – Так что, сейчас я говорю до свидания, господин... а, кстати, как вас зовут?

- Меня? Что ж, я волшебник Флинг, - отвечает тот. – И я искренне надеюсь, что когда-нибудь мы ещё встретимся. Давненько у меня уже не было ученика, с которым я мог бы поделиться своими секретами волшебства.

Он пожимает тебе палец, затем направляет пчелу обратно к отверстию в скале.

Забираешь своё ведёрко мёда. Сейчас, когда ты снова нормального размера, оно крошечное. Направляешься к чёрному входу в хижину.

- Ох, сколько же мне предстоит рассказать Флэйзу! – говоришь сам себе. – А главное, у меня даже есть для него подарок на день рождения – ведро мёда!

КОНЕЦ

21

- Я бы предпочёл взять рубин с собой. Не факт, что мы будем возвращаться этой дорогой.

Поднатужившись, поднимаешь огромный самоцвет.

- Да на здоровье, - отвечает Винди. – Если хочешь таскаться с этой тяжестью, мне-то какое дело?

Он пролетает пещеру сокровищ насквозь и отправляется в следующий туннель.

- Подожди меня! – кричишь ты, не желая отставать от пикси.

Но когда ты выходишь из пещеры, пол под тобой распахивается, и ты падаешь во тьму! БАХ! Приземляешься на твёрдый грунт. Рядом звякнул упавший рубин. Ты сильно ударился, но, вроде, ничего серьёзного.

- ВИНДИ! Вытащи меня отсюда! – вопишь ты.

Его голос еле доносится сверху:

- Не могу, Андру! Ты провалился в огромный люк, и тот опять захлопнулся, а у меня не хватит силы его открыть. Возможно, тебя сможет спасти Пропавший Волшебник. Я немедленно отправляюсь его искать!

- Нет! Вернись! – кричишь ты.

Вдруг ты слышишь какой-то шум поблизости. Ты здесь не один!

- Кто здесь? – окликаешь темноту.

Ответа нет, но тут вспоминаешь о заклинании призрачного света, которому тебя обучил

Флэйз. Бормочешь волшебные слова, и яма резко озаряется призрачным голубоватым светом. Теперь ты видишь своего собрата по несчастью – это мышь, но для тебя это *большая* мышь!

Мышь дрожит и выглядит напуганной не меньше твоего. Однако через какое-то время ты замечаешь, что мышь уменьшается! Да нет, это, должно быть, ты растёшь. Уменьшающее зелье выдыхается!

Глазом не успеваешь моргнуть, как ты уже можешь дотянуться до люка над головой. Открываешь люк и, не забыв подобрать рубин и посадить наверх мышь, вылезает наружу.

Искать Винди уже некогда. Нужно выбираться из туннеля, пока ты не стал слишком большим. Бросаешься обратно к выходу и еле успеваешь протиснуться наружу. Через минуту ты уже своего обычного размера. Остаётся только надеяться, что Винди тоже успел вовремя выбраться.

Бежишь домой, где тебя уже ждёт Флэйз. Чтобы смягчить гнев наставника, вызванный твоим непослушанием, рассказываешь старому волшебнику обо всех твоих приключениях, включая пещеру сокровищ. Затем со словами: «С днём рождения!» – вручаешь Флэйзу крошечный красный рубинчик.

Рассмеявшись, учитель произносит:

- А знаешь что, Андру? Почему бы тебя не взять меня на твоё следующее приключение?

КОНЕЦ

22

Ты знаешь, что Флэйза нужно слушаться. Но может учитель просто не знал о словах пикси.

- Хорошо. Я тебя выпущу, и ты сможешь предупредить короля о собирающейся напасть вражеской армии, - говоришь ты пикси.

- Ты не пожалеешь! – пищит тот.

Но тут внезапно понимаешь, что понятия не имеешь, где ключ от клетки.

- Ты не знаешь, куда мой наставник положил ключ? – спрашиваешь пикси.

Тот качает маленькой головкой.

- Нет, но ты знаешь магию. Почему бы не попробовать отпирающее заклинание?

Пожав плечами, сводишь большой и указательный пальцы в кольцо, словно ты держишь ключ. Поворачиваешь ладонь и приговариваешь.

Ключ повернись,

Замок отопрись.

ЩЁЛК! Замок отпирается, и пикси вылетает из клетки.

- Спасибо, Андру. Ты настоящий друг!

Пикси порхает по комнате и, наконец, приземляется на полке.

- Моё оружие! – восклицает он, поднимая крошечные лук и стрелы.

- Как тебя зовут? – спрашиваешь ты крошку.

- Полностью Виндориан, но ты можешь звать меня Винди, - отвечает бойкий пикси. – А ты, похоже, довольно неплохо управляешься с чарами. Может, ты сумеешь помочь мне с моим заданием.

- Заданием? Ты имеешь в виду предупредить короля? – ошеломлённо спрашиваешь ты.

- Извини, Андру, - мнётся пикси. – Я соврал. Но мне нужно было как-то выбраться из клетки. На самом деле я здесь, чтобы добыть немного уменьшающего зелья. Понимаешь, мне нужно стать очень, очень маленьким. Только так я смогу отыскать Пропавшего Волшебника.

Ты чешешь в затылке.

- Пропавшего Волшебника?

Пикси слетает с полки и приземляется на столе рядом с тобой.

- Давай я объясню, Андру. Пропавший Волшебник – это крошечный парень, ещё меньше меня, живущий у ручья в вашем саду и контролирующий тамошних пчёл. Мы, пикси, хотели договориться с ним по поводу пчелиного мёда. Моё задание – найти его. Вот почему я называю его «пропавшим».

Пикси взлетает на стойку с зельями.

- Я пытался пробраться внутрь, чтобы позаимствовать это уменьшающее зелье, когда Флэйз поймал меня и посадил в клетку.

- Ты мог бы просто попросить Флэйза одолжить тебе немного зелья, - замечаешь ты.

Но пикси пропускает твоё замечание мимо ушей.

- Почему бы тебе не отправиться со мной? Если мы объединим наши волшебные силы, из нас выйдет отличная команда.

- Но я боюсь пчёл, - возражаешь ты. – И у Флэйза день рождения, так что...

- Так что ты должен найти подарок для своего наставника, - завершает Винди за тебя.

Какое-то время ты молчишь, понимая, что пикси в чём-то прав. Кроме того, в этом приключении ты можешь преодолеть свой страх перед пчёлами.

- Ладно, Винди. Но мне нельзя отлучаться надолго.

Забираешь со стойки уменьшающее зелье и направляешься в сад за вашей хижинкой. Там ты подходишь к ручью, вытекающему из отверстия в скале.

- Предполагается, что волшебник живёт в крошечном туннеле сбоку от ручья, - говорит Винди.

Поставив зелье на землю, наклоняешься, чтобы взглянуть поближе. В скале есть два маленьких отверстия, по обе стороны от ручья.

- И в какой из них мы отправимся? – спрашиваешь ты.

В левое отверстие влетает пчела, заставив тебя отпрянуть.

- Откуда мне знать? – отвечает пикси.

И в этот самый момент тебе на шею льётся холодная струйка. Винди опрокинул зелье над твоей головой!

- Эй! – кричишь ты.

Всё вокруг тебя начинает расти. Ты уменьшаешься! Винди, к слову, тоже. Нужно решить, в какой туннель войти, пока ты не сделался слишком маленьким, чтобы переправиться через ручей. Торопись!

☐ Пойдёте в левый туннель, куда влетела пчела, надеясь, что он приведёт вас к улью Пропавшего Волшебника? — (15)

☐ Или теперь, когда ты сделался крошечным, ты будешь держаться подальше от большой пчелы и выберешь туннель справа? — (11)