Дмитрий Тышевич

Скала ужаса

КНИГА-ИГРА

18+

СЕРГЕЙ СЕЛИВАНОВ
ИЗДАТЕЛЬ

Книга-Игра

Дмитрий Тышевич

СКАЛА УЖАСА

Чебоксары
Издатель Селиванов
2016

УДК 794.08
ББК 77.056я92
Т 93

Художник В.С. Александров

Тышевич Д.В.
Т 93 Скала Ужаса : книга-игра / Дмитрий Тышевич ; [ред. М.А. Ерошкина ; худож. В.С. Александров]. — Чебоксары : С.А. Селиванов, 2016. — 71 с. : ил.
ISBN 978-5-905195-23-5

УДК 794.08
ББК 77.056я92

ISBN 978-5-905195-23-5

© Тышевич Д.В., 2016
© Александров В.С., иллюстрации, 2016

В XV–XVI веках Европа была объята священным пламенем инквизиции. Десятки тысяч невинных мужчин, женщин и детей были казнены по обвинению в колдовстве и сговоре с дьяволом. Однако что бы ни говорили историки, как бы ни отрицали наличие колдовства и злых духов, не все эти обвинения были вымышленными…

Эта история произошла в 1536 году, на юго-востоке Германии. История столь ужасная и трагичная, полная мистики и колдовства, что странствующие монахи Раймунд и Палуданус посчитали своим долгом изложить её на бумаге. К сожалению, до наших дней дошла лишь часть рукописи, и многие эпизоды, а также подробности окончания истории доподлинно неизвестны. Зато известно, с чего она начиналась…

В дом к одному крестьянину попросилась на ночлег пожилая умалишённая женщина. Крестьянин не нарушил обычай гостеприимства, а наутро наш герой не обнаружил ни старухи, ни своего годовалого сына. Надо сказать, что жену этого несчастного несколько месяцев назад инквизиция сожгла на костре, и только чудом ни он, ни ребёнок не разделили её участи. Как и многие в то время, женщина не имела к колдовству никакого отношения, но инквизитор безошибочно определил в молодой рыжеволосой девушке приверженку дьявола.

Пропажа ребёнка выпала в ночь на двадцать девятое апреля. А как известно, тридцатое апреля — Вальпургиева ночь — ночь проведения шабашей. В народе ходили поверья, что ведьмы крадут детей, чтобы в эту ночь принести их в жертву властелину тьмы.

Полный отчаянья наш герой отправился к деревенскому священнику в надежде, что тот поможет спасти сына из лап ведьм. И вот что он услышал: «Сейчас, когда кругом пылают костры инквизиции, ведьмы проводят шабаши в самых глухих и отдалённых местах. Местах, которые, по их поверьям, обладают тёмной силой и хранят в себе древние тайны. В наших краях это, несомненно, гора Шрекенштейн, она же Скала Ужаса. Полагаю, там ты и найдёшь своего сына. Дитя приносят в жертву по окончании шабаша, с первыми лучами солнца. Так что поспеши!

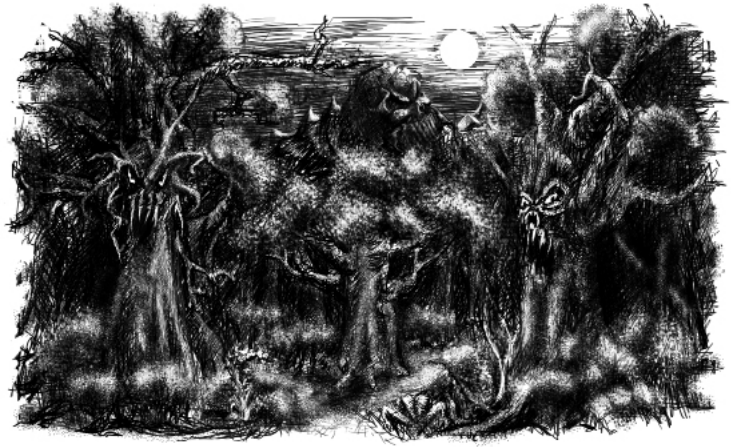
Гора Шрекенштейн хорошо видна над лесом, но пройти к ней не так просто. Да и как ты знаешь, барон, хозяин наших земель, запретил кому бы то ни было приближаться к горе. Говорят, он пытается найти сокровища, спрятанные в её недрах. Скачи на север. Дорога там повернёт на запад, уходя в сторону от Шрекенштейна. Тебе же придётся спешиться. К горе дороги нет, есть лишь тропы, да и то неизвестно, как глубоко они уводят в лес. Точно знаю, что дровосек (недавно он был у меня на службе) разбил где-то там стоянку. Возможно, он сможет помочь.

Помни, что во время шабаша окрестности Скалы Ужаса наполнит призванное ведьмами зло. Ты должен быть чист душою и взором обращён к Богу. Ты не должен бояться того, что увидишь там. Вера защитит тебя. Возьми вот это…»

С этими словами священник вручает вам Библию, несколько церковных свечей и освящённый тут же

топор. У вас также есть с собой кремень, на случай если понадобится разжечь огонь.

Вы долго скачете до места, указанного священником. И только к вечеру оказываетесь у опушки леса. Если за двенадцать часов вы не успеете спасти сына, то он погибнет (начинается отсчёт времени: сейчас оно равно нулю, если пройдёт более двенадцати часов, то вы проиграли, и придётся начинать заново).



1

Лес перед вами. В сумерках деревья похожи на высоких часовых, молчаливо смотрящих на нежданного путника. Далеко на севере, над лесом, виднеется тёмный силуэт горы Шрекенштейн. Блеклая луна осторожно выглядывает из-за неё, словно ожидает, когда же сядет солнце. Из глубины чащи слышится протяжный волчий вой, предупреждая о том, что путь вовсе не будет лёгким. Но вы готовы спасти сына любой ценой и не отступите! Идти до Скалы Ужаса придётся долго, поэтому не стоит терять времени. Осматриваете опушку и обнаруживаете две тропинки, уходящие вглубь леса. Одна ведёт, по-видимому, на северо-восток, другая, по которой ходят реже, идёт на северо-запад. Нужно делать первый выбор: пойдёте по

правой тропе (на северо-восток) **(51)** или по левой (на северо-запад) **(66)**?

2

«Да свершится воля Господа!» — с этими словами инквизитор Ромарис бросает факел, и сухостой мгновенно воспламеняется. Лес наполняют ужасные крики боли и запах горящей плоти. Пламя взмывает до небес…

3

Обходите гору Шрекенштейн с востока. Примерно через полчаса обнаруживаете крутую извилистую тропу, бегущую наверх (прошло полчаса). Дождь не стихает. То и дело небо озаряется вспышками молний. Взбираться приходится довольно долго. Усталость прошедшего дня тяжёлым грузом ложится на плечи, подъём даётся с каждым шагом всё труднее. Снова и снова небо сотрясают раскаты грома. Но ваша цель неумолимо гонит вас вперёд. Нужно лишь ещё немного усилий. Где-то наверху уже виднеется огненное зарево. Вскоре тропа выводит вас на небольшое плато. Среди деревьев мелькают языки пламени, слышатся голоса. Вот оно! Сборище ведьм! Дьявольский шабаш! Остаётся только надеяться, что ваш ребёнок ещё жив. Дождь становится слабее. Даже тучи словно обходят это место стороной. С минуту отдышавшись и достав из-за пояса топор, вы уверенно направляетесь к поляне. Если прошло более одиннадцати часов, то **52**, иначе **79**.

4

Хоть непроглядный туман и окутал болото, но вершина Шрекенштейна хорошо видна на ночном небе, и вы, как можете, торопитесь по направлению к ней. Однако болото становится всё более непроходимым. Вы уже довольно давно идёте по колено в болотной жиже, увязая в илистом дне и то и дело спотыкаясь о подводные коряги. Если дно станет глубже, придётся поворачивать назад (прошёл час). Вас охватывает отчаянье. Но тут болото словно сжаливается над несчастным путешественником, и вы чувствуете, что почва под ногами твердеет, а вода становится мельче. И вскоре (о чудо!) вы выходите на тропинку, петляющую по болоту, но идущую в нужную вам сторону, в сторону Шрекенштейна. Поблагодарив судьбу и немного отдохнув, устремляетесь вперёд **(97)**.

5

Вскоре впереди слышится шум воды (прошло полчаса). Деревья расступаются, и тропа выводит вас к реке. Течение довольно быстрое, но сама река неширокая. Можно, конечно, преодолеть препятствие вплавь или побродить в поисках моста. На западе в темноте вы видите, что река разливается в большую заводь—туда идти явно нет смысла. Пойдёте по песчаной отмели на восток **(46)**, или хотите рискнуть и переплыть реку **(84)**?

6

Стучите в дверь и вскоре слышите лязг засовов. На пороге появляется улыбающаяся женщина средних лет. Впрочем, её улыбка мгновенно исчезает. Похоже, она ожидала увидеть вовсе не вас. «Жак!— нервно кричит она.— Здесь какой-то человек!» Через пару секунд рядом с ней уже стоит крепкий сутулый мужчина с топором в руке и окидывает вас недобрым взглядом. Вы приветствуете хозяев и прямо тут, на пороге, рассказываете, как оказались в этом злосчастном лесу. Дровосек и его жена сочувствуют вам, но и сами выглядят очень обеспокоенными. «Наша дочь,— говорит лесоруб,— часто ходит в деревню. Вот и сегодня она уже должна была вернуться, а её всё нет. А после твоего рассказа боимся, как бы не случилось чего худого. Пойду на опушку встречать её. Да и ты, добрый человек, если вдруг увидишь дочку нашу по дороге (мало ли какая нелёгкая её в чащу занести могла), скажи, чтобы домой поскорее бежала. Анной зовут её, семнадцать годков этой весной стукнуло рыжеволосой чертовке...» Если вы встретите Анну, вычтите 8 из номера параграфа. Лесоруб, выйдя за порог, отводит вас в сторону и шепчет: «Впереди будет мост. Я редко там бываю, но за мостом, если идти по тропе, есть невысокий холм. Его узнаешь сразу по трём тополям, стоящим на вершине. За холмом овраг. Так вот, в овраге этом стоит хижина, где живёт одна старуха. Думаю, она тоже из этих, из ведьм». Если решите воспользоваться советом и навестить старуху, то когда

увидите холм с тремя деревьями на вершине, прибавьте 20 к номеру параграфа. От лесоруба помощи больше ждать не приходится (прошло полчаса) **(43)**.

7

Выбор сделан. Одна фигура словно растворяется в воздухе. Оставшийся призрак, не поднимая капюшона, начинает свой рассказ: «При жизни меня звали Бернард, но сейчас я лишь безымянный призрак. Мне нет места среди живых, но нет его и среди мёртвых. Навеки мне суждено бродить между кострами в бесконечной ночи. Я проклят, проклят своим собственным братом,— призрак горько смеётся.— Два брата, два инквизитора испытывали свою веру. Ему пришлось выбирать между собственной жизнью и моей. И вот я здесь, в морозной тьме, где даже от пламени веет льдом. Напомни ему обо мне и скажи... Скажи, что я понимаю. Я прощаю его».

Вы открываете глаза. Лёгкий зеленоватый туман всё ещё стоит над болотом. Но голова больше не кружится. Холодно и мокро. Только сейчас понимаете, что лежите в болотной жиже. Так что, это был сон? Всему виною зелёный газ? Кажется, времени прошло немного, но нужно торопиться (прошло полчаса)! Встаёте на ноги и только сейчас понимаете, что сжимаете в руке распятие: золотое, с красным рубином (запишите распятие Бернарда в свой инвентарь. Когда оно понадобится вам, прибавьте

10 к номеру параграфа). Значит, не сон… Тропа убегает дальше на север **(64)**.

8

Продолжаете путь, когда неожиданно слева от себя, в лесу, слышите голоса. Разобрать, кто и что говорит, отсюда невозможно. К тому же голоса, удаляясь, стихают. Если хотите сойти с тропы и поискать источник звука—**88**. Если нет, то продолжайте идти по тропе **(24)**.

9

Вскоре кустарник вдоль берега становится просто непроходимым, и вы прокладываете себе дорогу топором (прошло полчаса). Под ногами замечаете листья чёрного морозника—растения, способного нейтрализовать змеиный яд. В конце концов кустарник заканчивается, а деревья расступаются (прошло ещё полчаса). Заводь становится совсем узкой и впадает в реку. Перейти вброд на другой берег не составит никакого труда… Правда, вода ледяная. Окунуться приходится лишь по пояс, и вскоре вы оказываетесь на другом берегу. Гора Шрекенштейн сейчас на северо-востоке от вас, а впереди снова бесконечные стволы деревьев. Как вы и ожидали, ни дороги, ни тропы поблизости нет— придётся пробираться сквозь чащу. Тревожное чувство нарастает в вас по мере приближения к Скале. Скоро случится что-то страшное, вы буквально чувствуете это в воздухе. Даже лес вокруг вас замер. Лес внимательно наблюдает и ждёт (прошло четыре часа)…

Ветер усиливается. С запада надвигается тёмная грозовая туча. До горы Шрекенштейн осталось идти совсем немного **(44)**.

10

Болото остаётся позади (прошло полчаса). Под ногами твёрдая земля. Идти становится легче. Лес здесь довольно редкий, и луна ясно освещает вам дорогу. Вскоре тропа выводит вас к роднику. Это бьющий из земли маленький фонтанчик чистой, студёной воды. У вас сразу пересыхает в горле. Хочется пить. От родника убегают в темноту ещё две тропинки. Одна идёт на восток **(45)** и, кажется, никак не приблизит вас к Шрекенштейну, а вторая — на северо-запад, в направлении Скалы **(58)**. Если жажда оказалась сильнее, и вы хотите попить — **59**.

11

Шаркающие звуки метлы всё ближе, и вам кажется, что в лицо повеяло холодом. Отблески пламени начинают отплясывать дикий хоровод на каменных стенах пещеры. Из подземного мрака надвигается чёрная размытая тень. Тук. Тук. Тук. Когда пламя уже готово выхватить из темноты облик преследователя, свеча неожиданно гаснет, погружая вас во тьму. Через секунду адская метла умолкает прямо перед вами, и вас охватывает ледяной парализующий ужас.

Никто не услышит предсмертных криков боли и ужаса, раздающихся в недрах горы…

12

Вы ступаете очень осторожно, каждый раз выискивая глазами свободный клочок земли, чтобы сделать шаг. Здесь, похоже, тысячи змей, и остаётся только гадать, почему они все разом выползли ночью на эту поляну. Вскоре вы останавливаетесь. Впереди просто некуда ступить: кругом медленно шевелящаяся чёрная масса. Вы видите, что дальше скопление ползучих тварей не так велико. Нужно лишь сделать два больших прыжка... Первый... Второй... Острая боль пронзает ногу, но вы уже не останавливаетесь, пока поляна со змеями не остаётся позади. И только сейчас, присев, рассматриваете рану. Два маленьких круглых отверстия, из которых тонкими струйками сочится кровь. Всё-таки гадюка успела вас укусить. Неужели всё зря, и вы погибнете на этом болоте, оставив сына в лапах ведьм? Отогнав мрачные мысли, вы вспоминаете, что нейтрализовать яд гадюки могут листья чёрного морозника, который должен расти в этой местности. Только бы удалось найти его! Если пройдёт больше часа с этого момента, и вы не успеете найти чёрный морозник, то погибнете от яда. Тропа, поворачивая, забирает всё дальше на восток **(58)**.

13

Сворачиваете с тропы налево и, продираясь сквозь заросли, идёте в направлении звука, внимательно вглядываясь в темноту. Вскоре удаётся найти источник жалобного писка. Это лиса, попавшая в капкан. Всего лишь лиса! Никакой чертовщины! Вы даже слегка улыбаетесь. Сейчас не до спасения животных. Вы собираетесь вернуться на тропу, когда вашу ногу вдруг пронзает сильная боль. Ещё один капкан сомкнулся, поймав незадачливого путешественника в ловушку. В первую минуту от боли вы почти теряете сознание, но затем, собравшись с силами и стиснув зубы, с трудом разжимаете металлические щипцы и освобождаете ногу. Рана очень серьёзная, и вы, кое-как перевязав её, встаёте на ноги. Боль просто адская, но идти надо. Ковыляя, вы снова выходите на тропу. Нога нестерпимо болит, но чтобы спасти сына, вы готовы вынести все невзгоды (теперь вы двигаетесь медленно и в дальнейшем пути всегда удваивайте прошедшее время) **(33)**.

14

Ещё шаг, и несчастный летит в шумящий под мостом поток. Если хотите прыгнуть за ним в воду и попытаться спасти его, то **78**, если нет—**29**.

15

Отбрасываете факел в сторону и тут же сами оказываетесь на земле. Инквизитор вновь обрушивает свой скипетр на вашу голову. «Это и есть твой выбор?!—зло кричит он.—На костёр! На костёр его!» Полуживого, с разбитой головой, вас хватают и привязывают рядом с девушкой. «Спасибо»,—шепчет она. Сквозь кровавую пелену вы видите, что девушка слабо улыбается. Как же она похожа на вашу жену **(2)**!

16

Обыск нескольких саркофагов не дал результатов: внутри лишь человеческие кости и ничего более (прошло полчаса). Однако вскоре вы обнаруживаете забальзамированного человека в монашеской рясе. Вы почти полностью отодвигаете плиту, чтобы лучше рассмотреть тело. Грудь забальзамированного словно разорвана, и перед вами лежит прекрасно сохранившееся сердце. Вы берёте это сердце в руку. Что-то с ним не так! Слишком хорошо оно сохранилось по сравнению с остальным телом! Что ж, вы сами не знали, что искали в склепе, и нашли нечто необычное. Решаете взять мёртвое сердце монаха с собой (это сердце обладает определённой силой, и сейчас она равна нулю: отметьте это на листке путешественника). Теперь же выбирайтесь наверх и возвращайтесь на перекрёсток **(49)**.

17

Сон уносит вас к подножью горы Шрекенштейн... Перед вами массивная дверь, которую вы и открываете. За ней — гулкие тёмные пещеры. Зажигаете свечу и осторожно ступаете в неизвестность. Впереди широкий каменный туннель. Идти приходится довольно долго. Туннель вдруг расширяется, и свет свечи выхватывает слева от вас ступени, уходящие вглубь скалы. Дойдя почти до самой лестничной площадки, вы явственно различаете внизу сухой стук метлы, которая неравномерно ударяет по каменным ступенькам и, кажется, быстро приближается к вам, поднимаясь всё выше. От этих звуков вам становится не по себе. Поспешите по туннелю вперёд **(98)** или попытаетесь спуститься по лестнице, навстречу страшным звукам **(11)**?

18

Раз тропы дальше нет, придётся идти от дома напрямик к горе Шрекенштейн, через болото. Это оказывается совсем не просто. Приходится выискивать твёрдые участки суши и перепрыгивать с одного на другой, постоянно рискуя окунуться в болотную воду (прошёл час). Солнце давно село, но на горизонте всё ещё мерцает слабое зарево. Мир вот-вот погрузится во тьму. В конечном итоге вам удаётся выйти на какое-то подобие тропы. Или это просто длинный узкий участок суши? В любом случае вы устремляетесь по ней вперёд, к Скале Ужаса **(97)**.

19

Вы рассказываете, что эта несчастная — на самом деле Анна, дочь вашего приятеля лесоруба, который живёт тут же в лесу со своей семьёй. Вы молите инквизитора пощадить девушку и отпустить её домой. «Она рассказала нам то же самое,— говорит Ромарис.— На этот раз я отпущу вас. Но горе вам, если вы ещё раз окажетесь у меня на пути!» Инквизитор, собрав солдат, покидает поляну в направлении Скалы Ужаса. А вы, откинув наконец факел, перерубаете топором верёвки и освобождаете Анну. Девушка почти без чувств падает в ваши объятия. Придя в себя, она благодарит вас и просит поскорее отвести её к родителям. Вы вкратце рассказываете Анне свою историю. «Тогда я не смею задерживать тебя,— говорит девушка.— Я неплохо знаю этот лес и смогу сама добраться домой». Боязно отпускать Анну одну, но провожать её — значит терять драгоценное время. Девушка, махнув на прощанье рукой, исчезает в ночи (если у вас есть мёртвое сердце монаха, то прибавьте один к его силе).

Скала совсем близко. Ушедший вперёд инквизитор с отрядом, возможно, будет очень кстати, когда вы доберётесь до шабаша (прошёл один час). Собравшись с мыслями и стряхнув с себя воспоминания последнего часа, уверенно шагаете вперёд **(44)**.

20

Выбор сделан. Одна фигура словно растворяется в воздухе. Оставшийся призрак обращается к вам: «Посмотри на эти искры — словно горящие глаза демонов смотрят в твою душу. Что они увидят там? — призрак ненадолго умолкает. — Я столько лет боролся с ними. Но одержал ли хоть одну победу? Смог ли вернуть хоть одну бестию обратно в ад, спасти хоть одну душу? Я не знаю. Но я верил. Верил, что руку мою направляет Господь. Почему же после смерти я оказался здесь? В этом бесконечном холоде, где даже рядом с костром пальцы мои покрываются льдом. Почему те, кого я пытался спасти, теперь глядят на меня из темноты? О чём они шепчут? Нет. Не я убил вас! Это демоны. Вы, вы одержимы! — призрак вскакивает, и в его руке что-то блестит. — Я, Джеймс Маррел, изгоняю вас! Изгоняю, изгоняю...»

Вы открываете глаза. Лёгкий зеленоватый туман всё ещё стоит над болотом. Но голова больше не кружится. Холодно и мокро. Только сейчас понимаете, что лежите в болотной жиже. Так что, это был сон? Всему виною зелёный газ? Кажется, времени прошло немного, но нужно торопиться (прошло полчаса)! Встаёте на ноги и только сейчас понимаете, что сжимаете в руке небольшое зеркало. (это зеркало Джеймса Маррела, изгоняющее бесов. Запишите его в свой инвентарь. Если перед вами будет человек, одержимый демонами, и вы захотите воспользоваться зеркалом, прибавьте 12 к номеру параграфа). Значит, не сон... Но нельзя больше терять время. Тропа убегает дальше на север **(64)**.

21

Торопясь к цели, вы и не заметили, как забилось, ожив в заплечном мешке, сердце монаха. Теперь же оно подарило вам вторую жизнь…

Открываете глаза. С неба льёт дождь, смывая с вашего лица грязь и кровь. Вы лежите на сырой земле, один, среди потухших костров и остывающих тел. Вокруг стоит мёртвая тишина. Стало светлее. Солнце уже взошло, хоть и скрыто от взора тёмными тучами. С трудом встаёте на ноги. Перед вами алтарь. На нём лежит ваш ребёнок, ваш маленький сынишка, которого вы так и не смогли уберечь. Сердце монаха спасло вас, но не помогло вашему сыну. Берёте маленькое мёртвое тельце на руки, шатаясь и спотыкаясь, бредёте прочь. Куда угодно. Прочь отсюда. Капли дождя смешиваются на вашем лице с горячими слезами. Покойся с миром, сынок, возможно, с мамой тебе будет лучше…

22

Зажигаете свечу и смело переступаете порог. Несколько десятков ступеней приводят вас к массивной двери. За ней просторный туннель. По обе стороны расставлены саркофаги. Здесь жарко и душно, и по вашему лбу скатываются первые капли пота. Хотите осмотреться **(16)**? Или не будете тревожить покой мёртвых и вернётесь на перекрёсток **(49)**?

23

Тропинка начинает всё больше уходить влево, а Скала Ужаса остаётся справа от вас (прошёл час). На болото опускается вечерний туман. Вас охватывает волнение. Возможно, тропа идёт не в том направлении, а время сейчас работает против вас. Продолжите упрямо идти по тропинке **(77)** или пойдёте через болото, прямо по направлению к Шрекенштейну **(4)**?

24

Тропа уверенно ведёт вас в направлении Шрекенштейна. До Скалы осталось идти совсем немного, и вы торопитесь, как можете. Унылые деревья обступают тропу со всех сторон, протягивая к вам свои сучья-руки, и то и дело цепляя вас за одежду. Рядом в траве что-то чернеет. Это мёртвый волк, его брюхо вспорото, внутренности разбросаны рядом. Замедлив шаг, вы осторожно крадётесь вперёд. Кто мог сделать подобное? А вот и новая жертва: груда кровавых ошмётков — в темноте не разобрать, что за животное это было. Рука, сжимающая топор, становится скользкой от пота. Где-то рядом слышен звук раздираемой плоти. Замерев, вы вскоре находите глазами источник звука. Среди стволов тёмных деревьев виден силуэт человека, стоящего к вам спиной. Ветер доносит до вас невнятное бормотание: «Где оно? Где моё сердце? Верните! Кто забрал его? Где оно?» Внезапно всё вокруг стихает, словно замер сам лес. Незнакомец выпускает из рук

кровавый комок, и голова резко, с хрустом, разворачивается в вашу сторону. На вас смотрят два светящихся уголька в пустых глазницах высохшего лица.

От страха вы зажмуриваетесь и прижимаетесь к стволу дерева. Вы не сомневаетесь, что сейчас вас постигнет участь растерзанных животных. Если у вас есть сердце мёртвое монаха—**36**, если нет, то читайте дальше.

Тишина становится невыносимой. Нужно бежать! Бежать как можно дальше! Открываете глаза и... Вас парализует ужас. Горящие угли глаз смотрят на вас в упор (если на вас золотое распятие Бернарда, скорее перейдите на нужный параграф!). Рука мертвеца врезается в вашу грудь, раздирая плоть и ломая кости. Последнее, что вы видите, падая на землю,—это ваше бьющееся сердце в костяных руках...

25

Болото тянет на дно, но какая-то сила, наоборот, словно пытается вытолкнуть вас из воды. Что-то упорно не даёт вам утонуть. В итоге вам удаётся сдвинуться с места и преодолеть опасный участок. Обогнув поляну, вы снова выходите на тропу. Змеи остались позади, и вы устремляетесь на северо-восток **(58)**.

26

Достаёте одну из свечей, что дал вам священник, и поджигаете фитиль. Внутри дома царит запустение и сырость. Кроме гнили и мха здесь ничего нет. Но вдруг

вам кажется, что вы слышите какой-то шёпот сверху. Поднимаете свечу над головой: похоже, тут есть чердак. А вот и лестница, ведущая к люку на потолке. Отодвигаете крышку люка и осторожно заглядываете в тёмный проём. Жёлтый свет озаряет помещение чердака, и, насколько вы можете видеть, он абсолютно пуст. Однако шёпот повторяется, и вам кажется, что вы различаете слово «здесь». Вытягиваете руку со свечой в направлении звука. В самом углу чердака теперь виден какой-то овальный предмет в человеческий рост, накрытый чёрным материалом. Хотите посмотреть, что скрывается под накидкой **(94)** или бесшумно закроете люк и покинете дом **(63)**?

27

«Докажи свои слова делом», — говорит Ромарис. Он отдаёт короткие команды своим солдатам, и вы видите, как те волокут к сухому высокому дереву какую-то девушку. Она плачет и сквозь всхлипы просит пощады. «Её мы обнаружили в лесу. Одну. Ночью. Спешила на шабаш? — инквизитор подводит вас к несчастной, которую солдаты уже привязывают к дереву. — Несомненно, она ведьма, хоть и отрицает это. И судьба её решена, — Ромарис передаёт вам горящий факел, — Реши

и ты свою, лесоруб. На чьей ты стороне?» Вы с ужасом понимаете, чего от вас хотят: именно вы должны разжечь огонь, который поглотит несчастную девушку. Факел в руке предательски дрожит. Эти рыжие волосы, зелёные глаза... Как она похожа на вашу жену! Жену, в которой инквизиция увидела последовательницу дьявола. Которую по ложному обвинению сожгли на костре! Будь они прокляты со своим божественным правосудием!

Девушка, похоже, смирилась со своей участью. Слёзы беззвучно текут по её щекам. Нужно что-то делать (если вы знаете, кто эта девушка, можете попытаться спасти её). Откажетесь выступить в роли палача **(15)** или бросите факел в костёр **(95)**?

28

Вздрагиваете и открываете глаза. Сердце бешено колотится в груди. Старуха сидит рядом, держа вас за руку. В другой руке она держит... метлу. Вы чуть не вскрикиваете. «Тише, тише,—говорит старуха.—Вот прибраться решила, пока ты спал» (прошёл час). Если вы узнали имя ведьмы, то посчитайте количество букв в её имени и прибавьте 22. Когда придёт время назвать это имя, прибавьте к номеру параграфа полученное число. Вы, всё ещё не отойдя от пережитого кошмара, в спешке покидаете жилище старухи **(85)**.

29

Вы понимаете, что человека вам не спасти, да и рисковать жизнью — не самая лучшая идея, когда вашего сына вот-вот принесут в жертву. Благополучно минуете мост, за которым тропа продолжает упрямо бежать в направлении горы. Вы устремляетесь по ней **(32)**.

30

Понимаете, что вам не успеть, и на бегу заносите топор для решающего броска. Однако старуха в мгновение ока вытягивает вперёд костлявую руку и резко сжимает кулак. Ваше сердце словно сдавило тисками. Дышать становится невозможно, на глаза опускается кровавая пелена. Топор падает на землю из обессиленных рук, а затем и вы падаете рядом с ним. Сердце останавливается… (если у вас есть мёртвое сердце монаха и его сила равна трём и более, то **21**).

31

Вы возвращаетесь на перекрёсток (прошло полчаса) и отправляетесь по тропе на северо-восток **(56)**.

32

Оставив позади мост, вы шагаете по тропе (прошло полчаса). Налетающий порывами ветер колышет кроны могучих деревьев. С запада идёт большая тёмная туча. Изредка в ней проблескивают вспышки молний, и слышатся далёкие раскаты грома. Приближается гроза.

Как не вовремя! Внезапно слева от тропы вы слышите какой-то писк. Останавливаетесь и прислушиваетесь. Однако звук не повторяется. Показалось? Хотите сойти с тропы и пойти в том направлении, откуда исходил странный писк **(13)**, или не будете задерживаться и продолжите путь по тропе **(33)**?

33

Ещё час проходит в блужданиях по лесу. Тропа извивается, петляет, но в конечном итоге идёт в нужном вам направлении (прошёл час). Путь пролегает у подножья невысокого холма. Три одиноких дерева, оторвавшись от сородичей, расположились на его вершине. До Скалы Ужаса идти осталось совсем немного, и вы прибавляете шаг **(8)**.

34

Мертвец бессилен против подарка инквизитора и вскоре отступает, скрываясь в темноте. Страх рассеивается. К вашим онемевшим конечностям понемногу возвращается жизнь (прошло полчаса). Скорее, гора рядом **(44)**!

35

Приходится сойти с тропы. Болото становится глубже, и каждый шаг даётся всё труднее. В какой-то момент вы уже не в силах выдернуть ногу из зыбучего дна. Вас

начинает медленно засасывать. Случилось то, чего вы и боялись: вы попали в трясину, выбраться из которой вам уже не суждено (впрочем, если у вас есть бронзовый медальон, то вы знаете что делать)...

36

Тишина становится невыносимой. Нужно бежать! Бежать как можно дальше! Открываете глаза и... Вас парализует ужас. Горящие угли глаз смотрят на вас в упор. «Верни моё сердце»,—вместе со словами изо рта мертвеца вырывается удушающее зловоние. Ещё мгновение, и сознание покидает вас...

Когда вы приходите в себя, рядом никого нет. Мертвец забрал свою добычу и оставил вас в покое (вычеркните мёртвое сердце монаха из инвентаря). У вас ещё есть шанс спасти сына—нужно торопиться к горе **(44)** (прошло два часа).

37

«Августина!»—кричите вы, бросаясь к алтарю. Старуха заходится истерическим хохотом и опускает руку, вонзая клинок в грудь ребёнка. Доносится оглушительный раскат грома, и дождь сплошным потоком начинает лить с неба. Не останавливаясь, заносите топор над головой, чтобы покончить с проклятой старухой. Однако она вытягивает вперёд костлявую руку и вдруг резко сжимает кулак. Ваше сердце словно сдавило тисками. Дышать становится невозможно, на глаза опускается кровавая пелена. Топор падает на землю, а затем и вы

падаете рядом с ним. Сердце останавливается (если у вас есть мёртвое сердце монаха, и его сила равна трём и более, то **21**)…

38

Вы, похоже, выбрали верный путь, и он неуклонно ведёт к Скале Ужаса. Вокруг ничего не происходит. Всё тот же молчаливый тёмный лес окружает вас **(58)**.

39

Решаете не сворачивать с тропы, и вскоре она выводит вас к какому-то подобию причала (прошло полчаса). Подойдя ближе, видите прогнившие доски на таких же прогнивших сваях: эта конструкция, служила когда-то пристанью в тихой зловещей заводи. И о чудо— пришвартованная лодка!

Одинокое весло лежит на корме. Лодка не выглядит надёжной, но если она до сих пор не на дне, то, возможно, сумеет доставить вас к противоположному берегу. Тропа дальше не идёт, так что вы осторожно влезаете в лодку и, оттолкнувшись веслом от берега, устремляетесь в темноту. Грести приходится аккуратно и не спеша. Лодка то и дело кренится в стороны, черпая болотную жижу. Под ногами явно прибавилось воды. Всё же развалина даёт течь, и остаётся лишь надеяться, что она успеет доставить вас к берегу. Справа видны тёмные силуэты деревьев, и вы подумываете: не пойти ли дальше пешком? Если хотите причалить и сойти на берег —**47**.

Вскоре деревья, нависающие уже по обе стороны, расступаются, и вас плавно выносит в полноводную реку. Похоже, вы успеете добраться до противоположного берега и не пойти ко дну. Крики воронов привлекают ваше внимание. Они кружат над тёмным пятном на воде. Отсюда не разглядеть, что это—лодка, плот? Если хотите потратить драгоценное время и силы, рискнуть и попытаться подплыть к неясному силуэту—**99**, или же поторопитесь к берегу, ведь вы уже миновали середину реки **(96)**?

40

Ждать некогда. Вы закидываете Книгу Теней в заплечный мешок, зажигаете новую свечу и, вооружившись распятием, рывком открываете дверь...

За дверью никого нет. Лишь темнота туннеля впереди. Отбросив все страхи и суеверия, вы бросаетесь по гулкому проходу вперёд, к выходу из пещеры. Сердце замирает, когда снова оказываетесь возле ступеней, ведущих вниз, но никаких звуков не слышно, и вы спешите к выходу. Впереди видна полуоткрытая дверь, залитая лунным светом, а воздух становится всё более свежим. Так долго сдерживаемый вами страх наконец вырывается на свободу. Вы готовы на всё, лишь бы покинуть это место! Опрометью кидаетесь к выходу, уже не боясь загасить свечу. Скорее! Прочь отсюда! Когда до выхода остаются считанные шаги, дверь с оглушительным ударом закрывается. Вы хватаетесь за ручку (благо свеча не погасла, и вы не оказались в темноте), но все

ваши попытки открыть дверь тщетны. Сзади раздаются глухие шаги и стук метлы. Вы замираете, книга вываливается из рук, громко ударяясь о плиты пола, и эхо от удара разносится по туннелям. Поворачиваетесь на негнущихся ногах и прислоняетесь спиной к двери **(11)**.

41

Вскоре туман окутывает вас непроглядной зелёной дымкой. Голова начинает всё больше кружиться, а тело становится лёгким и невесомым. Вы словно плывёте сквозь тихую, убаюкивающую пелену. Так легко и свободно! Кажется, все заботы оставили вас, а сердце наполнилось гармонией и спокойствием. Под ногами мерещится какой-то предмет. Вы уже не можете понять, реален он или нет, и протягиваете руку. Земля уходит из-под ног **(87)**...

42

Вы быстро и сбивчиво рассказываете, что эта девушка — Анна, дочь местного лесоруба. Однако инквизитор непреклонен: «Не поддамся я на ложь дьявола! Не дрогнет вера моя в праведность дел моих! Лишь священный огонь очистит души падших!» **(2)**.

43

За домом лесоруба тропа, петляя, убегает в лес, всё больше забирая на север (прошёл час). Тьма вокруг сгущается. В глубине чащи чудятся глаза хищных зверей. То и дело слышны зловещие шорохи. Некоторое время

кажется, что вас кто-то преследует. Неожиданно тропа выводит вас к полноводной реке. Пугающий лес остаётся за спиной. Впереди мост **(57)**.

44

Тёмные тучи застилают небосвод, и моросящий поначалу дождик теперь угрожает перерасти в настоящий ливень. То и дело сверкают молнии, и почти сразу слышатся оглушительные удары грома (прошло полчаса). И вот вы у подножья горы Шрекенштейн. Путь был долгим и тяжёлым, но вы справились! Теперь, не теряя времени, нужно отыскать место проведения шабаша и спасти ребёнка. Где-то высоко на горе замечаете алое зарево, как будто там горят десятки костров. Похоже, что наверху есть плато, где и проходит зловещая церемония. Но как же туда попасть? Наверняка должна быть тропа (если только ведьмы не прилетели туда на мётлах). Пойдёте искать тропу с восточного склона **(3)** или с западного **(92)**?

45

Около часа идёте по тропе, упрямо бегущей на восток (прошёл час). Верхушка горы Шрекенштейн виднеется над лесом на севере, и вы жалеете, что потеряли столько времени и не приблизились к цели. К тому же тропа вскоре теряется, и вы уже бредёте наугад, проклиная всё на свете. Однако через некоторое время тропа вновь появляется (другая или та, по которой вы шли?), но она

уже ведёт на север, и вы торопитесь по ней, стараясь наверстать упущенное время **(56)**.

46

Отправляетесь по берегу вдоль реки и действительно через полчаса обнаруживаете мост (прошло полчаса) **(57)**. Как хорошо, что вы не попытались переплыть реку: вода, похоже, ледяная!

47

Чувствуете облегчение, спрыгнув на берег. Лодка остаётся одиноко качаться на волнах, а вы, продираясь сквозь кусты и уходя в сторону от болотной заводи, попадаете на еле заметную тропу, бегущую в нужном вам направлении, к Шрекенштейну **(5)**.

48

Однако дверь оказывается открытой. Вы толкаете её и окликаете хозяев. Вам никто не отвечает. В доме жарко и душно, под низким потолком густо стелется дым. Вы закашливаетесь и слезящимися глазами осматриваете помещение. Обычная крестьянская хижина. У противоположной стены открытая печь, из которой вырываются огромные языки пламени, понемногу перебирающиеся на почерневшую от жара стену. Вы понимаете, что вскоре тут вспыхнет пожар. Первый порыв — броситься к печи, чтобы закрыть её. Но тут в углу комнаты замечаете обитателей жилища. Седой

мужчина без признаков жизни лежит на полу, а рядом с ним, спиной к вам, сидит женщина. Повсюду кровь. Что за трагедия тут произошла? Попробуете помочь этим людям **(61)**? Или оставите всё как есть и покинете дом, ведь у вас и так мало времени **(43)**?

49

Вернуться на перекрёсток не составляет труда (прошло полчаса), и вы устремляетесь по тропе на северо-восток, в надежде, что она приведёт вас к Скале Ужаса **(80)**.

50

«Ересь! Ересь!—кричит он, недослушав ваш рассказ.—Только священный огонь может спасти тебя и сына, как спас он твою жену! На костёр его!» Вас хватают и привязывают к сухому, высокому дереву. Однако вы не одиноки в своей беде. К обратной стороне дерева привязывают ещё одного несчастного. Это девушка. Она сквозь всхлипы умоляет о пощаде. Похоже, она, так же как и вы, оказалась не в том месте не в то время (если вы догадываетесь, что это за девушка, то стоит попытаться спасти её). Инквизитор зажигает факел и подходит к вам (если на вас надето золотое распятие с рубином, то перейдите на нужный параграф) **(2)**.

51

Тропа петляет между деревьев, уводя вас вглубь леса. Под ногами хрустит ветка, и две птицы, сидевшие на дереве рядом, взмывают в закатное небо. Солнце скоро сядет. Пока не стемнело, нужно успеть пройти как можно больше (прошёл час). Вскоре тропа раздваивается. От тропы, по которой вы шли, отходит на север другая, еле заметная. По ней если и ходят, то очень редко. Хотите сменить направление и пойти на север—**68**? Иначе продолжайте путь на северо-восток **(80)**.

52

У края поляны вы останавливаетесь и, притаившись в кустах, осматриваете место. Из-за горящих костров светло, как днём. Похоже, недавно здесь разыгралось сражение. Повсюду лежат тела убитых. В самом центре поляны небольшая группа женщин сгрудилась у алтаря, на котором, как вы видите, лежит ребёнок. Ваш сын! Вы без труда узнаёте его и на таком расстоянии. Сердце начинает бешено колотиться в груди. Рядом с алтарём, на кресте, распят человек. Кровь пропитала его одежду, но вы ясно различаете изображение собаки с горящим факелом в пасти на его тунике. Похоже это инквизитор. Человек слегка шевелит головой, он ещё жив. Кровь хлещет из его ран, стекая по деревянному основанию

креста. Крепче сжимаете рукоять топора и выходите из кустов, направляясь к центру поляны. Люди у алтаря с удивлением смотрят, как вы приближаетесь: мокрый, грязный, в разорванной местами одежде и с суровым взглядом человека, готового на всё. Ведьмы расступаются и отходят, предпочитая держаться на безопасном расстоянии. Распятый человек на кресте обессилено поднимает голову и тут же снова роняет её. Ему уже не помочь. У алтаря стоит сгорбленная старуха с длинным тонким кинжалом в руке. Редкие седые волосы спадают на чёрные, словно у ворона, глаза. «Твой сын наш,— каркает старуха.— Его душа уже обещана повелителю тьмы». Она делает резкий взмах рукой. В сумраке сверкает остриё кинжала. Вы бросаетесь вперёд. Если вы знаете имя старухи, то быстрее назовите его, иначе **30**.

53

Вспоминаете слова лесоруба и сворачиваете к холму. За ним действительно обнаруживается овраг. Некоторое время блуждаете в темноте и находите то, что искали: маленькую, едва заметную лачугу (прошло полчаса). Блеклый свет выбивается из одинокого окна. Стучите в дверь. Проходит несколько минут, но вам так никто и не открывает. Раз уж вы оказались здесь, то нужно идти до конца: вы просто толкаете дверь. Она не заперта, и вы входите в маленькое душное помещение. Единственным источником света служит одинокая свеча, стоящая на столе. «Я ждала тебя»,— слышится утробный скрипу-

чий голос, от которого у вас по коже пробегает мороз. Только сейчас замечаете сидящую в углу старуху. Сухое морщинистое лицо, седые волосы и… горящие каким-то странным, даже страшным, зелёным огнём глаза. Может, она одержимая? Или это её обычное состояние? «Садись же»,—тем временем продолжает старуха **(91)**.

54

Обезумев от страха, вы просто прыгаете в люк. Однако приземлиться на пол дома вам не суждено. Гнилые доски с громким треском проламываются, и вы плюхаетесь в чёрную болотную жижу. Похоже, под домом когда-то был погреб, представляющий собой теперь большую, полную воды яму. Хорошо, что неглубоко, воды всего по пояс. Выбраться тоже не составит труда: пол дома на расстоянии вытянутой руки, нужно будет лишь подтянуться. Но тут замечаете на поверхности воды какой-то небольшой круглый предмет, который оказывается бронзовым медальоном с изображением маленького кораблика. Но почему он не тонет? Вы опускаете медальон в воду. Он так и остаётся плавать на поверхности. Мистика какая-то! Видимо, колдовство наделило некоторые предметы в лесу необычными свойствами. Такая вещь вам пригодится (запишите бронзовый медальон в инвентарь; если придётся им воспользоваться, вычтите 10 из номера параграфа). Выбравшись, наконец, из ямы, вы в спешке покидаете дом, оставляя чёртово зеркало в покое (прошло полчаса) **(18)**.

55

«Августина!»— кричите вы, бросаясь к алтарю. Старуха заходится истерическим хохотом и опускает руку, вонзая клинок в грудь ребёнка. Раскат грома сотрясает небо, и дождь сплошным потоком начинает лить с неба. Не останавливаясь, заносите топор над головой, чтобы покончить с проклятой старухой. Однако она вытягивает вперёд костлявую руку и вдруг резко сжимает кулак. Ваше сердце словно сдавило тисками. Дышать становится невозможно, на глаза опускается кровавая пелена. Топор летит на землю, а затем и вы падаете рядом с ним. Сердце останавливается (если у вас есть мёртвое сердце монаха, и его сила равна трём и более, то **21**)…

56

Тропа, петляя, выводит вас к крепкому бревенчатому дому (прошёл час). Жёлтый свет мерцает в мутном окне, а из трубы вырывается сизый дымок, неспешно поднимаясь к появляющимся на небе звёздам. Перед домом сгружены обтёсанные стволы деревьев. Вы у дома дровосека. Постучите в дверь (тогда, если прошло более четырёх часов, то **48**, иначе **6**) или решите не терять время и пойдёте дальше **(43)**?

57

Мост перед вами. Выглядит он совсем ненадёжно, но другого пути нет. Время и вода превратили когда-то крепкую конструкцию в шаткое гнилое сооружение. На

середине моста стоит человек. Он держит в руках большой камень, привязанный к шее. Намеренья его вполне очевидны. Вы осторожно ступаете на мост, окликая человека. Он медленно оборачивается. Под взглядом его неестественно зелёных глаз, становится неуютно. «Прочь, прочь от сюда. Он мой»,—шипит человек. На мгновенье взгляд его проясняется. «Нет... Помоги!—сбивчиво лепечет он.—Освободи меня, осво...». Договорить он не успевает, и вновь на вас смотрят дикие глаза на искривлённом лице. «Прочь!» Человек делает шаг к краю моста (если вы знаете, как спасти его и хотите это сделать, то сейчас самое время) **(14)**.

58

Тропинка вскоре приводит к небольшой болотной заводи, преграждающей вам путь (прошло полчаса). Деревья и кустарник уныло нависают над тёмной водой, поблёскивающей в свете луны. Другого берега не видно. Рисковать и пытаться перебраться вплавь явно не стоит. Препятствие придётся обходить. Тропа уходит вдоль заводи вправо **(39)**, но при желании можно попытаться обогнуть заводь слева, пробираясь вдоль берега через кустарник **(9)**.

59

Припадаете к прозрачной, прохладной воде. Как же хорошо! Вы чувствуете прилив сил. Вдоволь напившись и ополоснув лицо и руки, вы решаете, по какой тропе пойти дальше. На восток—**90**, на северо-запад—**38**.

60

Взгляд инквизитора на мгновение задерживается на золотом распятии, висящем на вашей груди. «Откуда?!»— только и может вымолвить он. Вы понимаете, что врать бессмысленно, и рассказываете правду о том, как у вас оказалось это распятие. «Отвяжите его»,— командует Ромарис. Вас освобождают, оставляя рыдающую девушку привязанной. «Я совершал ошибки,— говорит инквизитор.— Смерть моего брата Бернарда была одной из них, и я до сих пор не могу простить себя за это. Возможно, этим распятием мой брат указал мне путь к искуплению. Я помогу тебе. Собирайтесь! Уходим!» Ромарис бросает факел к дереву, и сухостой мгновенно воспламеняется. Вы зажмуриваетесь и закрываете уши руками: невыносимо слышать стоны и крики горящей на костре девушки. Ищет ли её отец, как ищете вы своего ребёнка? Бродит ли он во мраке леса, гонимый призрачной надеждой? Если так, то его надеяться ему больше не на что...

Пылающее дерево остаётся позади, а вы с отрядом инквизитора снова оказываетесь в темноте, продвигаясь к Шрекенштейну. В ушах ещё звучат предсмертные крики несчастной девушки, но вам нужно спасти сына... спасти сына... «У нас общая цель»,— говорит идущий рядом инквизитор. Очнувшись от невесёлых мыслей, вы вздрагиваете. Идти вместе с инквизитором и дальше у вас нет никакого желания. Верить в благородность его намерений тоже не приходится. Ромарис продолжает:

«От одной ведьмы мы узнали о шабаше и теперь нанесём им удар в самое сердце. На Скале Ужаса есть небольшое плато, где и будет проходить адская церемония. Попасть на него можно по тропе, идущей по западному склону горы. Спасение моей души, возможно, зависит от спасения твоего сына. Только не мешай нам. Будет лучше, если ты останешься и дождёшься нас здесь».

Скала уже совсем рядом (прошёл час). Ушедший вперёд с отрядом инквизитор, возможно, будет очень кстати, когда вы доберётесь до шабаша. Собравшись с мыслями и стряхнув с себя воспоминания последнего часа, уверенно шагаете вперёд **(44)**.

61

Прикрыв от дыма и жара лицо рукой, бросаетесь на помощь женщине, однако, не добежав, в ужасе останавливаетесь, когда она поворачивается к вам. На вас смотрят безумные, горящие каким-то зелёным светом глаза. Из полуоткрытого рта сочатся, стекая по подбородку, ручейки крови, а руки сжимают куски плоти, выдранной из лежащего рядом мертвеца. Вы слышали, что демон может овладеть телом человека, но видеть это вам приходится впервые. Обезумевшая жена лесоруба своими руками зарубила мужа и теперь пожирает его останки!... Только сейчас вы начинаете понимать, насколько сильно зло, призванное ведьмами в эту ночь. Помочь этим людям вы уже не в силах... Тем временем безумная женщина снова поворачивается к своей жертве и продолжает

трапезу: вы её, похоже, абсолютно не интересуете. Нет сомнений, что вскоре этот дом охватит пламя, и мешать этому у вас нет никакого желания. Буквально вываливаетесь из заполненного дымом помещения, жадно глотая свежий ночной воздух (прошло полчаса) **(43)**.

62

Бросаетесь в левый проход. Стук метлы уже совсем близко, и вы, позабыв от страха обо всём, кидаетесь вперёд. Однако пробегаете лишь десяток метров и обнаруживаете перед собой стену. Вы зашли в тупик! Волосы на затылке встают дыбом. Вы медленно поворачиваетесь лицом к приближающимся шагам **(11)**.

63

Благоразумие берёт верх над любопытством, и вы понимаете: хватит терять время, которое сейчас слишком дорого. Вы покидаете одинокий дом **(18)**.

64

Однако идти на север вам предстоит недолго. Тропа раздваивается. Один путь ведёт на северо-восток **(10)**, другой—на северо-запад **(58)**.

65

Вы понимаете, что со старухой что-то не так. Достаёте зеркало и направляете его на одержимую. Лицо старухи преображается, становясь подобным звериному. Она издаёт страшный рык. Зеркало разлетается на сотни осколков

в ваших руках (вычеркните его из инвентаря), а старуха словно обмякает, привалившись к стене. Но вот она снова открывает глаза. «Спасибо,—говорит она.—Я сопротивлялась, но демон оказался сильнее. Неизвестно, какие ужасы он бы заставил меня сотворить. Но кто ты и зачем ты здесь?» Вы рассказываете старухе свою историю. «Думаю, я могу помочь тебе,—дослушав ваш рассказ, говорит женщина.—Победить ведьму можно, лишив её силы. Чтобы сделать это, нужно назвать её по имени. Существует Книга Теней, где кровью младенца вписано имя ведьмы, приносящей жертвы тёмному повелителю. Тебе придётся отправиться в мир духов, и в тёмных пещерах Скалы Ужаса найти Книгу Теней. Я на время погружу тебя в сон, и ты окажешься в мире духов. Узнай имя ведьмы любой ценой. Если вдруг смерть настигнет тебя в этих жутких пещерах, то ты проснёшься». Что ж, вы готовы на всё, если это поможет спасти сына. Старуха даёт вам выпить зелёный горький отвар. Голова начинает кружиться, стены дома—расплываться, и вы проваливаетесь в забытьё **(17)** (если смерть настигнет вас, прибавьте 17 к номеру параграфа, и вы проснётесь).

66

Вы движетесь на северо-запад. Вскоре под ногами начинает хлюпать вода. Тропа ведёт вас в болото. Если вы хотели найти дровосека, то сомнительно, что он бы поселился в столь сыром месте. Лес становится немного реже, а воды по обе стороны тропинки больше. Похоже,

не замочить ног не удастся (прошло полчаса). Но вот и новая развилка. Одна тропа уходит в том же направлении, в котором вы шли, и начинает всё больше забирать на запад. Вторая — идёт на север. С одной стороны, вам туда и нужно, с другой — вы незнакомы с местными дорогами, и куда приведёт тропа и где закончится, тоже неизвестно. Но решать вам. Продолжите путь на северо-запад **(23)** или свернёте на север **(86)**?

67

Первым ударом буквально сносите голову одному из псов (если у вас есть мёртвое сердце монаха, то прибавьте один к его силе). Воин же освободившейся рукой выхватывает кинжал и вонзает в пасть второго чудовища. Однако этого оказывается недостаточно. Дымящаяся тварь отскакивает в сторону и снова бросается на лежащего человека. Заносите топор, но в этот момент вам на спину с яростными криками запрыгивает какая-то женщина и начинает колотить вас кулаками по голове. Извиваясь, стараетесь скинуть её, но тут она вонзает зубы вам в шею. Боль на секунду затмевает всё вокруг. Вы со всего размаха падаете спиной на землю. Слышится хруст костей, и ведьма, обмякнув, отпускает вас. Прижимая рукой рану на шее (благо она не глубокая), поднимаетесь на ноги. Битва вокруг в самом разгаре. Воин, которого вы пытались спасти, без признаков жизни лежит на земле. Тварь, убившая его, покоится тут же, с кинжалом в боку. От жара костров пот льётся ручьём. Вы бросаетесь к алтарю **(70)**.

68

Тропой не пользуются давно. Вы то и дело теряете её, но в конечном итоге она выводит вас на небольшую поляну. Несколько покосившихся крестов и надгробий, виднеющихся в бурьяне, свидетельствуют о том, что когда-то здесь было кладбище. Тропа заканчивается у одной из могил. Имя на плите вам ни о чём не говорит, как и имена на других надгробиях. Вы также замечаете вросший в землю, по-видимому, стоящий тут не одну сотню лет склеп. Стены сложены из неотёсанных, покрытых мхом камней, а крыша представляет собой одну большую плиту. Подходите ближе. Дверей давно нет, и перед вами чёрный провал входа. Свет заходящего солнца выхватывает лишь пару ступенек, уходящих куда-то вниз, в непроницаемую тьму. Других дорог, кроме тропы, по которой вы пришли, нет, и вы думаете о том, чтобы вернуться на перекрёсток и выбрать другой путь (благо перекрёсток в пятнадцати минутах ходьбы) **(49)**. Но можно попробовать осмотреть склеп: кто знает, какие тайны он хранит **(22)**?

69

Достаёте зеркало и направляете на несчастного. Лицо его искажает мерзкая звериная гримаса, а затем подарок Джеймса Маррела со звоном разлетается у вас в руках (вычеркните зеркало из инвентаря). Человек падает без сил, а вы подбегаете к нему и помогаете отвязать камень. В его глазах нет больше и тени того страшного

зелёного света. Похоже, бес покинул его тело. «Спасибо тебе! Спасибо!» — человек плача пытается обнять вас. Вы помогаете ему подняться и вместе переходите на другую сторону моста. Незнакомец, немного успокоившись, продолжает: «Я Ганс. Я часто охочусь в этом лесу: служу ловчим у барона. Но сегодня звери и птицы словно попрятались. Тут творится какая-то чертовщина! Когда Это вселилось в меня, я видел всё словно в тумане, иногда разум возвращался ко мне, но лишь ненадолго. Моё тело не слушалось меня, и, как ты видел, я чуть не утонол. Я твой должник! Спасибо! Но как ты сам оказался здесь ночью?» Вы рассказываете Гансу свою историю. «Значит, ты идёшь к Шрекенштейну? — говорит Ганс.— В лесу, слева от тропы, расставлены капканы и ловушки. Не суйся туда! А теперь я хочу скорее попасть домой. Прощай. Да хранит тебя Бог!» Вы бы и сами рады отправиться отсюда подальше, но без сына вы не уйдёте. Охотник, перейдя мост, исчезает в ночи. Вы же устремляетесь по тропе, идущей от моста к Скале Ужаса (прошло полчаса) **(32)**.

70

Обогнув стороной группу сражающихся вы, наконец, оказываетесь в центре поляны. Алтарь и ваш сын совсем рядом. Однако у алтаря уже стоит сгорбленная старуха с длинным тонким кинжалом в руке. Редкие седые волосы спадают на чёрные, словно у ворона, глаза. «Твой сын наш! — мерзким голосом выкрикивает старуха.— Его

душа уже обещана повелителю тьмы». Старуха заносит сухую морщинистую руку с кинжалом над алтарём. Если вы знаете её имя, то скорее назовите его, иначе **30**.

71

Лес довольно долго не преподносит никаких сюрпризов. Правда, ни дороги, ни тропы найти так и не удаётся. Приходится идти напролом и терять время (прошло три часа). Поднимается сильный ветер, и далеко на западе видны тёмные тучи. Неожиданно замечаете под ногами следы. Большая группа людей недавно прошла здесь по направлению к горе. Правда, в отличие от вас, они обошли гору с востока. Хотите пойти по следам **(88)**? Или не будете менять направление, ведь гора Шрекенштейн уже совсем рядом **(44)**?

72

Осматриваете заросли у подножья горы. И вскоре обнаруживаете потайную дверь, ведущую в недра Шрекенштейна. За ней гулкие тёмные пещеры. Зажигаете свечу и осторожно ступаете в неизвестность. Вы помните, что произошло с бедным Ацо, и вам совсем не хочется разделить его участь. Впереди широкий каменный туннель. Идти приходится довольно долго. Потом туннель вдруг расширяется, и свет свечи выхватывает слева от вас ступени, уходящие вглубь скалы. Дойдя уже почти до самой лестничной площадки, вы явственно различаете внизу сухой стук метлы, которая неравномерно

ударяет по каменным ступенькам и, кажется, быстро приближается к вам, поднимаясь всё выше. От этих звуков вам становится не по себе. Поспешите по туннелю вперёд **(98)** или попытаетесь спуститься по лестнице, навстречу страшным звукам **(11)**?

73

Достаёте зеркальце и направляете его на женщину. Слышится утробный рык, а затем жена лесоруба поворачивает голову и смотрит безумными, полными злости глазами прямо в зеркало. Подарок Джеймса Маррела рассыпается у вас в руках (вычеркните зеркало из инвентаря). Женщина без чувств падает на пол. Вы подхватываете её на руки и выносите из горящего дома. Отойдя на безопасное расстояние, кладёте жену лесоруба на траву, и тут она открывает глаза. Кажется, она не понимает, где оказалась и что происходит. Вы рассказываете ей о событих последних минут: демон убил её мужа, а вы нашли её без сознания и вынесли из горящего дома. Несчастная, рыдая, прижимается к вам, бормоча слова благодарности. Пламя от горящего дома озаряет окружающий вас лес. Женщина понемногу приходит в себя. «Ты спас меня,— говорит женщина.— Но прошу, помоги спасти и мою дочь Анну! Днём она пошла в деревню и давно должна была вернуться. Может, беда настигла и её. Прошу тебя, найди мою малютку». Вы узнаёте, что Анне семнадцать лет и у неё рыжие волосы. Женщина с мольбой протягивает к вам руки.

Вы обещаете непременно помочь, если встретите Анну, и оставляете скорбящую вдову у пылающего жилища (прошло полчаса) (если вы встретите Анну, вычтите 8 из номера параграфа) **(43)**.

74

Холод почти полностью сковывает ваши движения, но тем не менее, вы не тонете. Каким-то чудом вы всё же преодолеваете реку и без сил сваливаетесь на песчаный берег. Тело трясёт от холода. Понимаете, что если немедленно не согреетесь, то погибнете. Разводите костёр (прошёл час). Просушив одежду и немного отдохнув, вы решаете, куда идти дальше. Осматриваетесь вокруг. Ни дороги, ни тропинки найти не удаётся. Скала Ужаса величаво возвышается впереди, над верхушками деревьев. Ветер усиливается, и вода с шумом накатывает на берег. Раз другого пути нет, придётся идти через лес **(71)**.

75

Вы мчитесь по лесу, продираясь сквозь кусты и перепрыгивая через колдобины. Сзади слышатся хруст ломаемых веток и хриплое дыхание зверя. Кажется, он прямо у вас за спиной. Неожиданно лес расступается, и вы выбегаете на небольшую поляну. Едва успеваете заметить на ней силуэты вооружённых людей, как тут же спотыкаетесь и падаете на землю. Над вами со страшным рыком проносится огромная тень. Слышны крики, лязг оружия, звуки раздираемой плоти и дикий рёв зверя. Когда страх отступает, вы поднимаете голову.

Всё кончено. Огромный зверь, похожий на волка, лежит без признаков жизни. Рядом с ним несколько изувеченных тел. «Так вот кто привёл зверя,—из темноты к вам навстречу шагает человек.—Встань!»

Грязный и поцарапанный, поднимаетесь с земли. Перед вами человек, облачённый в стальную кирасу, поверх которой надета жёлтая туника с изображением собаки с горящим факелом в пасти. Вам и раньше доводилось видеть этот знак «Псов Господних». Нет сомнения, что перед вами инквизитор. «Собирайтесь в дорогу,—обращается он к спутникам.—И отправьте хозяина вслед за его зверем в ад».

Вас хватают за руки. Пора что-то говорить, если не хотите лишиться жизни. Расскажете инквизитору правду **(50)** или соврёте и скажете, что вы простой напуганный лесоруб, который убегал от зверя **(27)**?

76

Вы долго идёте по тропе (прошло полчаса). Почва под ногами становится всё более сырой и зыбкой. Деревья редеют, уступая место болотному кустарнику. Вокруг сгущается туман, который вскоре приобретает неестественный зелёный цвет. У вас начинает кружиться, пальцы на руках немеют, а тело словно обретает лёгкость. Если смело решите идти дальше, то **41**. Если хотите выбраться из странного тумана, то вам придётся вернуться на перекрёсток и пойти другим путём **(31)**.

77

Ещё через полчаса тропинка выводит вас к обветшалому, вросшему в землю дому (прошло полчаса). Окна заколочены досками. Сгнившая дверь лежит рядом с дверным проёмом. Дом, окутанный туманом, в сгущающихся сумерках выглядит призрачным и неестественным. Тропа заканчивается тут же, и вы уже жалеете, что зашли так далеко ради давно заброшенной постройки. Хотите осмотреть дом — **26**, или же направитесь через болота напрямик к горе Шрекенштейн **(18)**.

78

Понимаете, что рискуете не только своей жизнью, но и жизнью сына. Однако спокойно смотреть, как тонет этот несчастный, вы не можете. Прыгаете с моста и сразу чувствуете, насколько ледяная вода в реке. Сделав глубокий вдох, ныряете. На глубине царит полная тьма. Не видно ни дна, ни человека. Шарите руками в темноте, стараясь опуститься как можно глубже, но безрезультатно. Вы чувствуете, как начинают неметь конечности. Делать нечего — нужно всплыть на поверхность (если у вас есть мёртвое сердце монаха, прибавьте один к его силе). Ухватившись за деревянную опору, вы кое-как карабкаетесь по ней и, наконец, выбираетесь на мост. Вас трясёт от холода. Нечего и думать о том, чтобы идти дальше, предварительно не согревшись. Перебираетесь через мост и разводите костёр. Понемногу холод отступает. Одежда почти полностью высохла, и этот неболь-

шой отдых пришёлся вам весьма кстати. Вы чувствуете себя гораздо лучше (прошёл час). Тропа бежит от моста в направлении горы, и вы устремляетесь по ней **(32)**.

79

У края поляны вы останавливаетесь и, притаившись в кустах, осматриваете место. Вся поляна усеяна кострами. Огромные языки пламени взмывают в ночное небо. Возможно от усталости, вам кажется, что в огне мелькают обезображенные лица демонов. Вокруг светло как днём. Поляна заполнена людьми. Они хором выкрикивают какие-то слова и вздымают руки к небу. Кажется, здесь собралось несколько десятков ведьм и ведьмаков. В центре поляны на небольшом возвышении стоит алтарь, на котором—о Боже— лежит маленький ребёнок, ваш сын! Вы без труда узнаёте его и на таком расстоянии. Ребёнок неподвижен, но вы надеетесь, что он жив. Только бы он был жив!

Неожиданно слышатся громкие команды, а потом одновременно со всех сторон на поляну выбегают воины. Невдалеке появляется и их предводитель, человек в жёлтой тунике с изображением собаки с горящим факелом в пасти. Отряд инквизиции! Надеясь воспользоваться суматохой, вы выскакиваете из кустов и бросаетесь к алтарю. Пламя костров разгорается с невероятной силой, и оттуда, из этого адского пламени, один за другим начинают выпрыгивать горящие псы. Как только они покидают костёр, пламя на их шерсти гаснет, и они, всё ещё дымящиеся, бросаются на солдат. На поляне

разворачивается битва. Звон металла сливается с предсмертными криками. Прямо на вас прыгает злобная, дымящаяся тварь. Но тут же её рассекает пополам меч оказавшегося рядом воина. Он успевает бросить на вас лишь мимолётный взгляд, и в следующее мгновение ещё два пса валят его с ног и начинают рвать на части. Поможете воину **(67)** или будете прорываться дальше к центру поляны **(70)**?

80

(Прошёл час) До наступления темноты остаётся менее часа. Ночь уже готовится вступить в свои права, и первые звёзды зажигаются на небосклоне. Луна, осмелев, вышла из-за горы Шрекенштейн, и её бледно-голубой свет разливается по лесу. Кроны деревьев шелестят на ветру, словно переговариваясь друг с другом. Становится прохладно. А перед вами новая развилка. Другая тропа убегает на северо-запад. Пойдёте дальше на северо-восток (по правой тропе) **(56)** или свернёте на северо-запад (на левую тропу) **(76)**?

81

Стук метлы, кажется, уже совсем близко, и вы, позабыв от страха обо всём, кидаетесь в правый проход. Проход вскоре заканчивается стеной, в которой, правда, есть дверь. Только бы не запертая! Толкаете её, и дверь открывается. Проскальзываете в проём, быстро захлопываете дверь и задвигаете кем-то установленный здесь засов.

Комната, в которой вы оказались,—маленькая, и пламени свечи достаточно, чтобы осветить её всю. Только над головой чернеет пустота, скрывая от вас каменные своды. У противоположной стены стоит невысокий алтарь, сделанный из человеческих костей. На алтаре лежит книга. Судя по всему, та самая, ради которой вы здесь. Ещё раз прислушиваетесь: за дверью абсолютная тишина. Вы осторожно ставите свечу на алтарь. Книга Теней перед вами: это толстый, древний фолиант в кожаном переплёте, покрытый пылью и песком. Смахиваете грязь рукавом. На обложке неизвестные символы, окружающие один большой центральный знак, напоминающий вам клыкастую пасть зверя. Протягиваете руку, чтобы открыть книгу, и вздрагиваете от неожиданного удара в дверь. Оборачиваетесь, но сзади никого нет. Значит, что бы это ни было, оно ждёт вас за дверью. Оно не ушло и не исчезло. Оно чувствует, что вы пришли за книгой. Но пройти внутрь Это не может. Надо брать книгу и выбираться, а изучить её можно будет и снаружи **(40)**. Или останетесь и откроете книгу **(93)**?

82

«Гринаила!»—кричите вы, бросаясь к алтарю. Старуха замирает, глядя на вас недоуменными глазами. Кинжал выпадает из её руки, и старая карга падает на землю. Но тут же державшиеся в стороне ведьмы набрасываются на вас. Вы отбиваетесь, как можете. Топор то и дело рассекает воздух, вздымая брызги крови. Но вскоре вы падаете на землю под градом ударов. Кровь из разбитой

головы тёплыми ручейками стекает по щекам. И вы ещё некоторое время пытаетесь ползти к алтарю. Из последних сил протягиваете руку, чтобы хоть перед смертью коснуться своего маленького сынишки, и в этот момент что-то тяжёлое опускается на вашу голову…

Ведьмы быстро изберут новую жрицу, имя которой впишут в Книгу Теней. И она всё-таки принесёт жертву тёмному повелителю этой ночью (если у вас есть мёртвое сердце монаха, и его сила равна трём и более, то **21**)…

83

Поворачиваетесь к зеркалу, и ужас парализует вас. Прямо у вас за спиной сгусток темноты вдруг обретает человеческие очертания. Лица разобрать невозможно, но вы видите руку с ножом, занесённую над вашей головой. Несколько секунд тень стоит неподвижно, а затем в отражении зеркала видно, как рука с ножом рассекает ваше горло, и как вы мёртвым падаете на пол…

84

Моста может и не быть, и вы только зря потратите время, поэтому решаете преодолеть реку вплавь. Вода очень холодная. Стараетесь грести как можно быстрее, но с каждым взмахом рук чувствуете, как всё больше немеют конечности (если у вас есть бронзовый медальон с корабликом, используйте его). Доплыв до середины реки, вы окончательно теряете контроль над руками и ногами. Холод полностью сковал ваше тело. Через минуту вы, уже без признаков жизни, погружаетесь на дно…

85

Взбираетесь по склону оврага наверх и, выйдя на тропу, продолжаете путь (прошло полчаса) **(8)**.

86

Тропа уверенно бежит через болото на север, и вы довольно быстро продвигаетесь вперёд (прошёл час). Солнце, исчезая за горизонтом, дарит вам последние мгновения тепла и света. На болото опускается туман, который вскоре приобретает зелёный оттенок. На губах чувствуется сладковатый привкус, и начинает немного кружиться голова. Тропинка раздваивается. От тропы, по которой вы шли, отходит ещё одна. Она уводит на северо-восток и утопает там в густой пелене зелёного тумана. Если продолжите идти по тропе на север (где зелёный туман рассеивается)—то **58**, если хотите рискнуть и свернуть на северо-восток—**41**?

87

Вы сидите у костра на маленькой поляне. Вокруг всё тот же тёмный лес. Отблески пламени пляшут на стволах могучих деревьев, обступающих поляну. Кажется, там, в глубине сумрака, хищно блестят глаза диких зверей. Напротив вас сидят два незнакомца в чёрных балахонах. Широкие капюшоны скрывают лица. «Это необычная ночь,—голос, кажется, возник прямо у вас в голове.—Сегодня возможно многое. Сегодня даже обычный человек может говорить с мёртвыми. Особенно если мёртвые сами

ищут встречи. Перед тобою два человека. Один — инквизитор. Другой — демонолог. Каждый из них может помочь тебе. Может и хочет. Потому что, помогая тебе, они искупают и свои грехи. Торопись, обратиться ты успеешь только к одному из них. Время твоё на исходе». Голос умолкает. Похоже, вам нужно сделать выбор. С кем бы вы хотели поговорить: с инквизитором **(7)** или с демонологом **(20)**?

88

Вы пробираетесь по лесу. Высокие деревья молча глядят на странника, забредшего ночью в их обитель. Луна временами освещает вам путь блеклым светом, но потом вновь скрывается за тучами. Неожиданно впереди слышится хруст веток, и вам кажется, что из темноты на вас глядят два горящих звериных глаза. Секунду вы стоите неподвижно, стараясь разглядеть опасность, а потом раздаётся глухое рычание, и, ломая кусты и сухостой, на вас бросается тень. В темноте не удаётся разобрать, что это за зверь, но размеры его поистине огромны. Нечего и думать сражаться с этим монстром. Надо бежать **(75)**!

89

Кое-как, руками и топором, удаётся вырыть неглубокую могилу (прошло полчаса). Похоронив несчастного Ацо и прочитав короткую молитву, отправляетесь дальше (если у вас есть мёртвое сердце монаха, то прибавьте один к его силе). Осматриваетесь вокруг. Ни дороги, ни тропинки найти не удаётся. Скала Ужаса величаво

возвышается впереди над верхушками деревьев. Ветер усиливается, и вода с шумом накатывает на берег. Раз другого пути нет, придётся идти через лес **(71)**.

90

Около получаса идёте по тропе, упрямо бегущей на восток (прошло полчаса). Верхушка Горы Шрекенштейн виднеется над лесом на севере, и вы жалеете, что потеряли столько времени и не приблизились к цели. К тому же тропа вскоре пропадает, и вы бредёте уже наугад, проклиная всё на свете. Однако через некоторое время тропинка вновь появляется (другая или та, по которой вы шли?), но теперь она ведёт на север, и вы торопитесь по ней, стараясь наверстать упущенное время **(56)**.

91

«Я знаю, зачем ты здесь,— продолжает всё тем же страшным хрипящим голосом старуха, когда вы садитесь у стола.— Ты ищешь ребёнка. Своего сына. Ты знаешь, где он. Но чтобы спасти его, тебе нужно знать имя ведьмы, что хочет принести его в жертву. Чтобы лишить ведьму силы, нужно назвать её по имени». Старуха мерзко улыбается беззубым ртом и, как будто с издёвкой, продолжает: «Я знаю имя ведьмы. И ты знаешь! Это имя — имя твоей жены! Августина!» Старуха начинает истерически хохотать, хотя этот звук скорее похож на карканье ворона. Всё так же смеясь, она указывает вам скрюченным пальцем на дверь. Да вы и сами рады

покинуть это убежище сумасшедшей **(85)** (когда придёт время назвать имя ведьмы, вычтите 15 из номера параграфа).

92

Довольно долго идёте вдоль подножия горы, огибая её с запада (прошёл час). Дождь не стихает, и намокшая одежда неприятно липнет к телу. Подъёма наверх нигде нет, а склоны Скалы становятся всё более отвесными и каменистыми. Вы останавливаетесь у огромного векового дуба. Размеры этого исполина поистине поразительны. Однако не дерево заботит вас сейчас, а жизнь вашего маленького сына. Дальше идти нет смысла: впереди лишь сплошная отвесная стена. Нужно возвращаться и искать путь наверх на восточном склоне **(3)**.

93

Ещё раз оглянувшись, вы задерживаете дыхание и открываете книгу. Дверь сотрясает оглушительный удар, от которого вас пробирает дрожь. Но вы уже не оборачиваетесь: нужно найти написанное кровью имя. Имя ведьмы, которая занесёт нож над вашим ребёнком. Дверь начинает ходить ходуном от града тяжёлых ударов, а вы быстро, насколько позволяют трясущиеся руки, листаете книгу. Капли пота падают с вашего лба на испещрённые неизвестными символами и дьявольскими знаками страницы. Вот оно! Написанное кровью слово «Гринаила» (хорошенько запомните это имя)! Тут же

дверь с грохотом слетает с петель. На секунду наступает абсолютная тишина, а затем снова слышится звук шагов и стук метлы. Вы медленно, как во сне, закрываете книгу, берёте свечу и оборачиваетесь к жуткой темноте дверного проёма **(11)**.

94

Тишину чердака нарушает лишь скрип досок и ваше дыхание. Останавливаетесь. Протягиваете руку и осторожно стягиваете материал с… зеркала, а в нём вы, стоящий в полумраке чердака со свечой в руке. Ничего сверхъестественного тут нет, но вам почему-то становится жутко. А затем вы покрываетесь ледяным потом, когда вдруг замечаете в зеркале ещё кого-то, неподвижно стоящего позади вас в глубине чердака. Резко оборачиваетесь, но позади никого нет. Вас начинает охватывать паника. Снова посмотрите в зеркало **(83)** или броситесь в люк и поскорее покинете страшное место **(54)**?

95

Ничто не должно помешать вам спасти сына! А этой несчастной всё равно уже не помочь. Какая разница, кто кинет факел в костёр? Сухое дерево мгновенно воспламеняется, и лес наполняют истошные вопли и запах горящей плоти. Инквизитор с улыбкой поворачивается к вам: «Ты честно исполнил свой христианский долг, и ты свободен. Возвращайся домой и хорошенько запри дверь на засов. Этой ночью в лесу будет пылать много

костров!» Ромарис, собрав солдат, покидает поляну в направлении Скалы Ужаса.

Гора уже близко (прошёл час). Ушедший вперёд с отрядом инквизитор, возможно, будет очень кстати, когда вы доберётесь до шабаша. Собравшись с мыслями и стряхнув с себя воспоминания последнего часа, уверенно шагаете вперёд **(44)**.

96

Лодка начинает тонуть у самого берега. Вы прыгаете за борт и оказываетесь по пояс в воде, но уже через минуту выбираетесь на песчаный берег. Что ж, старая посудина не подвела, и нужно спешить дальше. Осматриваетесь вокруг. Ни дороги, ни тропинки найти не удаётся. Скала Ужаса величаво возвышается впереди, над верхушками деревьев. Идти до неё осталось недолго. Ветер усиливается, и вода с шумом накатывает на берег. Раз другого пути нет, придётся идти через лес **(71)**.

97

Вы бредёте уже час, а вокруг всё то же болото (прошёл час). Всё так же сыро и холодно. Мрачные деревья, окунув свои корни в болотную жижу, одиноко стоят, шелестя листвой. Становится совсем темно. Наступает ночь. Купол звёздного неба нависает над головой, и луна заливает окрестности бледно-голубым светом. Под ноги то и дело лезут скользкие коряги. Однако не только они. Появляется всё больше змей, и вы осторожно ступаете,

старяясь не потревожить болотных обитателей. Вы прекрасно знаете, что с вами будет, если вас укусит гадюка: медленная и мучительная смерть. Наконец останавливаетесь в нерешительности. Впереди единственный твёрдый участок суши: небольшая полянка, кишащая змеями. Идти через неё рискованно, обходить тоже: можно просто утонуть, попав в трясину. Пойдёте через поляну со змеями **(12)** или попытаетесь обойти препятствие по болоту **(35)**?

98

Не останавливаясь, проходите мимо лестницы. Кажется, что проход становится у́же, а за спиной слышны чьи-то шаги. Эти странные шаги громко отдаются в темноте от каменных плит и словно догоняют вас с каждой секундой, заставляя ускорить шаг. Они напоминают шаркающие шаги старухи, обутой в ночные туфли; метла же делает своё дело, стукаясь о стены—то справа, то слева. Несколько раз оборачиваетесь на ходу, но разглядеть кто преследует вас в темноте не удаётся.

Почти перейдя на бег и прикрыв рукой свечу, вы устремляетесь вперёд. Пульс начинает бешено биться в висках, заглушая звуки происходящего вокруг. Пламя нервно дрожит, и сердце у вас замирает, когда на секунду кажется, что свеча гаснет, погружая вас во тьму, но тут же она снова разгорается с ещё большей силой. Ваш туннель заканчивается, но его пересекает другой, в обе стороны уходящий в темноту. Поспешите в проход слева **(62)** или справа **(81)** от вас?

99

Плыть против течения в набирающей воду лодке нелегко. Вскоре становится видно, что предмет, к которому вы плывёте, представляет собой небольшой деревянный плот. Среди галдящего воронья вы с трудом различаете человека, навзничь лежащего на брёвнах. Его руки раскинуты в стороны и, как вы замечаете, прибиты огромными гвоздями к дереву. Наконец достигнув несчастного, вы топором разгоняете падальщиков. Те недовольно взлетают, но так и остаются кружить над головой, ожидая продолжения пиршества. Человек, лежащий на плоту, выглядит ужасно. Кажется, на его теле не осталось ни единого живого места. Вместо глаз зияют два кровавых провала. Во́роны постарались на славу. Однако человек издаёт слабый стон. Секундное оцепенение проходит. Лодка вскоре погрузится в воду, и вы, схватив весло, перебираетесь на плот. Что есть мочи гребёте к берегу. Весло упирается в песчаное дно, и вы, спрыгнув в холодную воду, вытаскиваете плот на берег. Без сил падаете рядом. Отдышавшись, склоняетесь над человеком. Топором пытаетесь вынуть гвозди, которыми прибиты его руки, однако человек издаёт протяжный стон боли, и вы понимаете, что жить ему осталось недолго. Не стоит мучить несчастного. «Спасибо,—слабо шепчет спасённый.—Моё имя Ацо. Слуга барона». Стон боли снова вырывается из его груди. «У западного склона горы Ужаса,—продолжает Ацо,—у большого дерева, есть тайный вход в пещеру. По заданию барона я искал там Книгу Теней. В Книге есть имя

ведьмы, вписанное кровью младенца. Ведьмы, приносящей жертвы тёмному повелителю. Кто знает имя, тот имеет над ней власть,—человек закашливается, и из его рта вытекают струйки крови.—Но там была старуха с метлой… Посмотри, что она сделала со мной!» Несчастный пытается пошевелиться, но адская боль пронзает его тело, и он замирает. На этот раз навсегда. Упокой Господь его душу! Во́роны всё так же кружат высоко в небе (прошло полчаса) (если вы окажетесь у места, указанного покойным Ацо, вычтите 20 из номера параграфа).

Задержитесь и похороните несчастного, чтобы тело его больше не служило пищей крылатым падальщикам **(89)**? Или не будете тратить время и, так как другого пути нет, отправитесь к горе напрямик, через лес **(71)**?

100

«Гринаила!»—кричите вы, бросаясь к алтарю. Старуха замирает, глядя на вас недоуменными глазами. Кинжал выпадает из её руки, и старая карга падает на землю. А вы хватаете на руки своего сынишку. В этот момент он открывает глаза. Увидев вас, он улыбается и обвивает маленькими ручками вашу шею. Наконец-то вы вместе! Теперь никому не отнять вашего малыша! Слёзы наворачиваются на глаза, но радоваться спасению ещё рано. Битва продолжается, и до сих пор неясно, на чьей стороне перевес. Пора выбираться отсюда. Неожиданно несколько воинов обступают вас, но лишь для того, чтобы защитить от новой атаки дымящихся псов. Всё сме-

шалось: воины, ведьмы, собаки. Разобрать, кто и с кем сражается, уже невозможно. Чудом вам всё же удаётся добраться до края поляны, и вы, не оборачиваясь, устремляетесь прочь, держа в руках живого ребёнка. Вам удалось! Вы спасли сына из лап смерти!

Позднее странствующие монахи Раймунд и Палуданус опишут эту историю в своих хрониках. Они расскажут об отважном крестьянине, спасшем своего сына. Напишут про то, как пал, сражаясь с ведьмами, инквизитор Ромарис. О том, как погибла в лесу дочь местного лесоруба Анна, а сам он был убит своей женой, в которую вселился бес. О несчастном Ацо, распятом на плоту и оставленном на растерзание воронам. Они напишут всё как было… Жаль только, что до наших времён дойдёт лишь начало истории…

КНИГА-ИГРА

Дмитрий Тышевич

СКАЛА УЖАСА

Редактор М.А. Ерошкина

Техническое тестирование А.В. Васечкин

Подписано в печать 02.08.2016. Формат 70x108/32. Усл.печ. л. 3,5. Тираж 1000 экз. Заказ К-6536.

Издатель С.А. Селиванов, e-mail: BookAlivePub@gmail.com

Отпечатано в АО «ИПК «Чувашия»,
428019, г. Чебоксары, пр. И. Яковлева, 13.