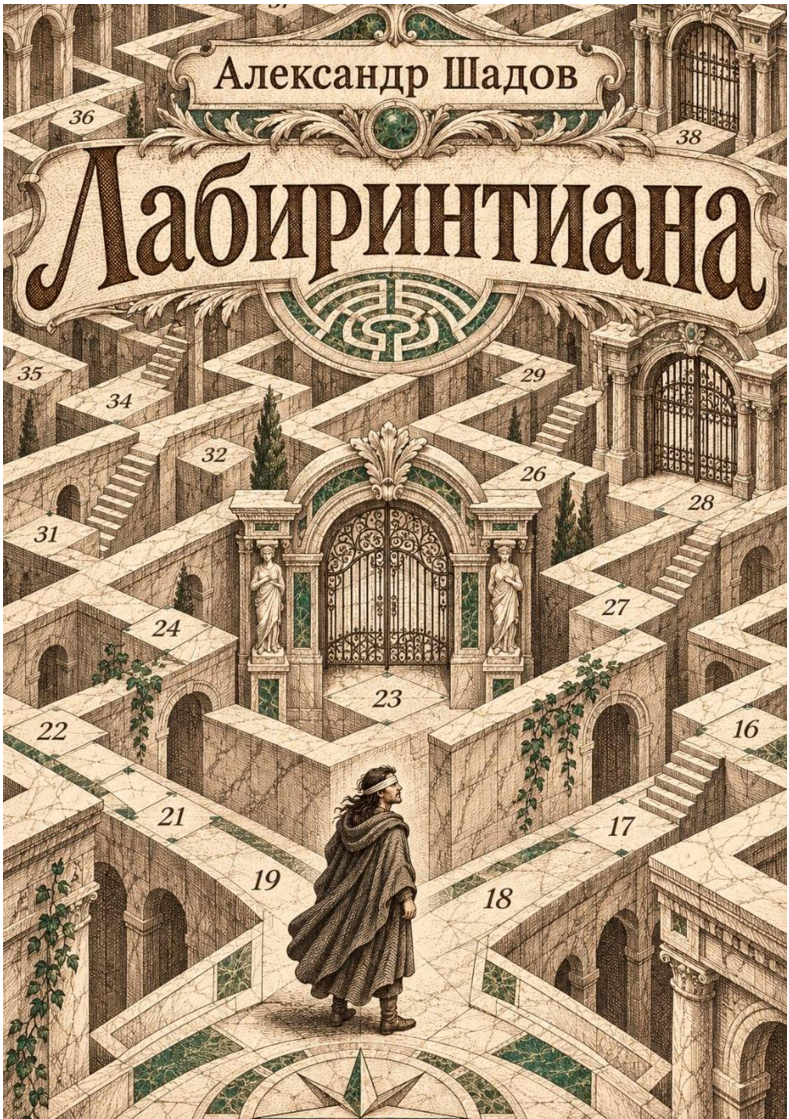

Александр Шадов
Лабиринтиана
36
38
35
34
29
32
26
28
31
24
27
23
22
16
21
17
19
18

Александр Шадов

Лабиринтиана

https://litres.ru/75010753
SelfPub; 2026

Аннотация

Пол оказывается в Лабиринтиане — мире, где каждый поворот меняет ход истории. Выберите путь, отмечайте пройденные локации и сохраняйте найденные предметы: от них зависят будущие возможности. Книга-игра с 269 локациями и схемами предлагает самостоятельно исследовать лабиринт и принимать решения за героя.

Содержание

Правила	6
Локация 1	7
Локация 2	9
Локация 3	11
Локация 4	13
Локация 5	15
Локация 6	17
Локация 7	19
Локация 8	21
Локация 9	23
Локация 10	25
Локация 11	27
Локация 12	29
Локация 13	31
Локация 14	33
Локация 15	35
Локация 16	37
Локация 17	39
Локация 18	41
Локация 19	43
Локация 20	45
Локация 21	47
Локация 22	49

Локация 23 51
Локация 24 53
Локация 25 55
Локация 26 57
Локация 27 59
Локация 28 61
Локация 29 63
Локация 30 65
Локация 31 67
Локация 32 69
Локация 33 71
Локация 34 73
Локация 35 75
Локация 36 77
Локация 37 79
Локация 38 81
Локация 39 83
Локация 40 85
Локация 41 87
Локация 42 89
Локация 43 91
Локация 44 93
Локация 45 95
Локация 46 97
Локация 47 99
Локация 48 101

Локация 49 103
Локация 50 105
Локация 51 107
Локация 52 109
Локация 53 111
Локация 54 113
Локация 55 115
Локация 56 117
Локация 57 119
Локация 58 121
Локация 59 123
Конец ознакомительного фрагмента. 124

Александр Шадов
Лабиринтиана

Правила

ЛАБИРИНТИАНА

ПРАВИЛА:

Вы делаете по одному ходу за раз, переходя на следующую страницу и прочитывая её (без бросков кубика).

При выборе между двумя клетками вы должны перейти на ту клетку, которую выбрали.

При пересечении клеток, на которых вы уже были, их следует пропускать.

Не забывайте записывать полученные вещи, потому что от наличия у вас некоторых вещей будет зависеть ваше прохождение тех или иных страниц.

Не запрещается отматывать страницы до определенной ступени, аннулируя все результаты и полученные предметы за этот период.

Можно отмечать пройденные клетки лабиринта карандашом, чтобы не посещать одни и те же локации дважды.

Локация 1



Меня зовут Пол. И я начинаю этот странный путь в мире-лабиринте, где все работает по довольно странным правилам. Я должен смотреть на карту лабиринта и, шагая клетка за клеткой, выбирать направление своего пути. Например, сейчас я могу пойти только на клетку №2. Черным отмечена та клетка, на которой я нахожусь. Если вы ступаете на ту же

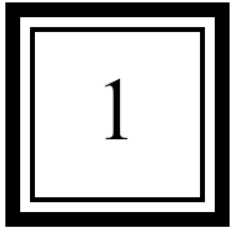
клетку, на которой уже были, можете её пропустить.

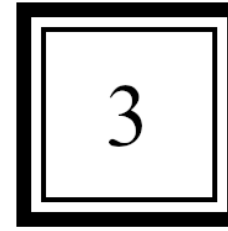
Описание локации: большой зал, в котором везде написаны правила пребывания в Лабиринтиане. Стены выполнены из мрамора.

Персонажи: Пол (Шут) – мужчина с длинными черными волосами, повязкой на глазах и тёмно-серым плащом, он же главный герой этого произведения, за которого ведётся партия.

Действия: Подхожу к большим вратам и пытаюсь их открыть. Они с трудом поддаются. Прикладываю максимальные усилия для того, чтобы у меня всё получилось. Ворота открываются. Я иду дальше.

Локация 2





Описание локации: Зал, очень похожий на предыдущий.

Персонажи: Пол.

Действия: Я оказался в очередном зале, где меня не ожидало ничего хорошего. Я подумал:

– Лабиринтиана… Чтобы выбраться отсюда, я должен оказаться на «269» сегменте. Это не так уж и сложно, если так подумать. Для меня это точно не представляет каких-то сложностей.

Я осмотрелся вокруг. Никаких признаков жизни. Это показалось мне довольно скучным, а потому я решил двинуться дальше. На вратах красовалась надпись: «Твоя дальнейшая судьба – результат твоего собственного выбора».

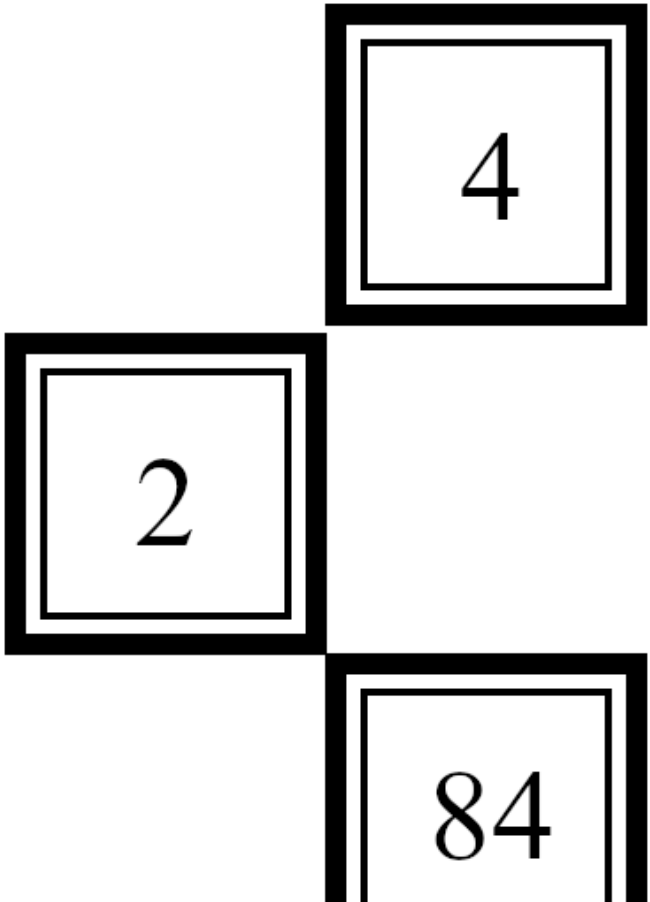
Я подумал:

– Неплохо было бы хорошенько исследовать этот лаби-

ринт. Всегда есть возможность отыскать хоть что-то полезное. Если я умру, то провалю свой экзамен, а это недопустимо.

Я отправился дальше к следующей локации.

Локация 3



Описание локации: За пределами стартового замка находилась полевая дорога с двумя поворотами в разные стороны.

Персонажи: Имре (Маг) – седой мужчина с большим воротником и яркой одеждой.

Действия: Имре поклонился перед путником и сказал:

– Ты здесь впервые! Вижу по глазам! Ты впервые посетил наш мир! И перед тобой находится первый выбор своей судьбы! Ох, наш мир – это большой и бесконечный лабиринт с множеством клеток! Не забывай переходить на ту страницу, которая предрешена твоим выбором. Ничего не перепутай!

Я спросил:

– А если я откажусь выбирать?

– То останешься здесь навсегда. Я даже не буду с тобой разговаривать.

– Понял. Значит, необходимо совершить выбор. Звучит довольно понятно. И я выбираю…

Выбор: 1. Пойти на клетку «4»; 2. Пойти на клетку «84».

Локация 4



Описание локации: Лес.

Персонажи: Медведь.

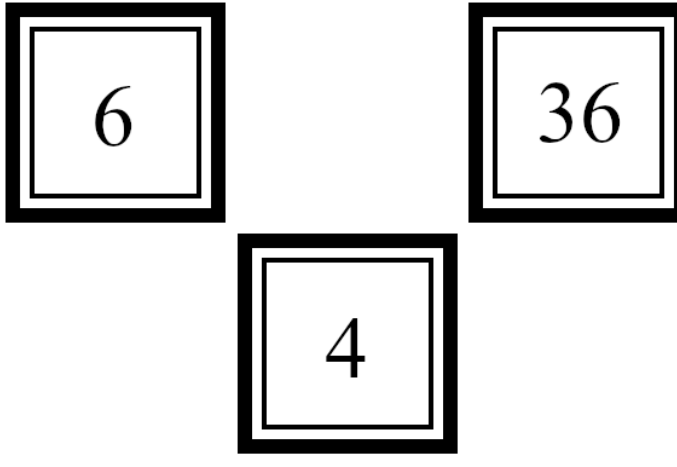
Действия: Я шёл по лесу. У меня на пути встал достаточно крупный медведь. Так как я обладал теневыми способностями, то смог стать тенью и, перемещаясь по теням других деревьев, миновать огромного хищника. Озлобленный медведь рычал и топтался на месте, а после начал бить по дереву массивной лапой, но я уже был далеко.

Материализовавшись вдали от хищника, я смог продолжить свой путь, минуя всевозможных зверей, обитающих в этой клетке. Я задумался:

– Эта клетка очень большая. Я бы даже сказал, что она огромная. Как быть в такой ситуации? Одни клетки маленькие, а другие – очень большие. Притом под очень большими я понимаю реально очень большие клетки, где умещается значительная часть леса. И мне придётся миновать многие из них, если я отправился в это путешествие.

Я миновал часть леса с хищниками, а после оказался на очередной клетке.

Локация 5



Описание локации: Лесной перекресток.

Персонажи: Попперия (жрица) – крупная женщина в красном платье и с прической каре.

Действия: Попперия сказала мне:

– Дорогуша, у нас есть одна проблема. Ты пришёл сюда, но мы пытаемся построить общество… Открытое общество! Я хочу, чтобы оно у нас существовало! В нашем мире существует четыре королевы: Фихта, Штирнерия, Гегесия и Галилея. И все четыре – тиранки! Я бы хотела освободить мир

от них.

– Я не смогу в этом помочь.

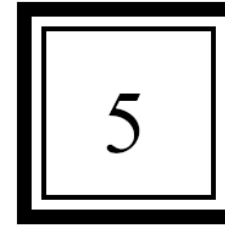
– Почему?

– Потому что я пришёл не освобождать мир, а освободиться от него. Удачи тебе, Попперия! Надеюсь, что все и дальше будет хорошо! А я должен совершить выбор и отправиться в путешествие!

Выбор: 1. Идти на клетку «6». 2. Идти на клетку «36». 3. Идти на клетку «4».

Локация 6





Описание локации: Земли Клана Чаш. Переполнены реками и озерами. Местные жители обитают в плавучих домах и перемещаются по местности на лодках.

Персонажи: Крестьяне и солдаты чаш.

Действия: Я оказался в довольно странном месте, где было очень много воды. Крестьянин сказал мне, чтобы я убирался с его земель. Я ответил:

– Мне и не хочется задерживаться.

Крестьянин прокричал мне вслед:

– Презираю тебя! Ты ничтожество! Уходи!

Я ускорил шаг. Рядом я увидел солдат в синей броне. Выглядели они довольно пугающе. Я решил скрыться в тенях, чтобы они меня не заметили. Какие же странные люди. Я услышал их разговор.

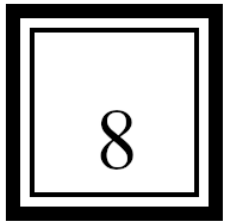
– Королева Галилея приказала отыскать Рыцаря Чаш. Его давно не было видно.

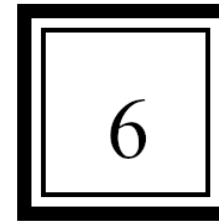
– Рыцарь Ньютон совсем позабыл о своих обязательствах.

– Жаль его! Хороший же рыцарь!

Я отправился к следующей клетке.

Локация 7





Описание локации: Земли Клана Чаш. Переполнены реками и озерами.

Персонажи: Лодочник (Колесница).

Действия: Я упал в реку, и меня понесло скорейшим течением. Я и подумать не мог, что река может так быстро уносить прочь. Теневые способности здесь помочь не могли, потому что в воде сложно было обнаружить хорошо выстроенную тень. Меня несло всё дальше и дальше, пока я не смог зацепиться за остров.

На острове мне пришлось провести несколько дней. Благо воды было много. Я использовал специальный фильтр из земли, выкопав небольшую яму неподалеку от реки, чтобы вода просачивалась сквозь землю и скапливалась в ней. На острове можно было обнаружить некоторое количество еды в виде растений, а потому голодать мне здесь совсем не при-

ходилось.

Неожиданно вдали показался лодочник. Я начал кричать:

– Эй! Я тут! Спасите меня!

Лодочник увидел нуждающегося в помощи, а после этого подплыл ближе и спросил:

– Шо происходит, молодец?

Я ответил:

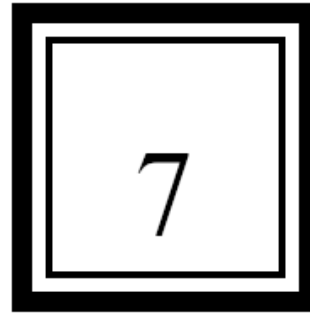
– Течением занесло.

– О, течении здеся дикие. Попасться под течение – это страшно. Запрыгивай в лодку, дружок! Я тебе помогу.

Я так и сделал, а после оказался на следующей клетке.

Локация 8





Описание локации: Земли Клана Чаш. Переполнены реками и озерами.

Персонажи: Имре (маг).

Действия: Имре встретил меня на одном из мостов и сказал:

– Привет, мой друг! Привет! Рад тебя видеть! Как путешествие?

Я ответил:

– Не очень.

– Почему? Ты ведь путешествуешь по прекрасному миру, пусть и разделённому на клетки.

– Возможно, именно поэтому.

Имре улыбнулся.

– Лабиринтиана – это огромная империя, в которой есть Император и Императрица, а также четыре больших королевских клана: Клан Чаш, Клан Мечей, Клан Дисков и Клан Жезлов. Каждый из них возглавляется именно королевой. И никак иначе. Если ты хочешь выбраться из этого мира, то тебе придётся посетить все четыре королевства.

– Зачем?

– О! Ответ-то тут простой. Ты не сможешь достигнуть выхода без некоторого количества предметов. Там тебя ждет сражение, миновать которое просто так не получится.

– Понял. Надо посетить все королевства.

– Именно. И здесь важно не забывать, что нужно делать всё последовательно и размеренно.

Герой отправился дальше.

Локация 9



Описание локации: Земли Клана Чаш. Переполнены реками и озерами.

Персонажи: Плато (Иерофант) – широкоплечий мужчина с бородой и кудрявыми волосами.

Действия: Плато стоял на большом острове, выполняющем роль некой площади. Вокруг него собралось множество людей. Плато сказал:

– Существует два мира! Первый мир – мир физический, смертный, ужасный и плохой, а второй – мир идей, где пребывают души и идеи всех предметов в их идеальном воплощении.

Я спросил:

– И как нам проверить, что это так?

– А как же может быть иначе? Мы используем слова, которые обозначают общие понятия. Мы создавали язык, пользуясь интуицией.

– Стоп… То есть ты веришь в какие-то интуиции? Понятно. Это не стоит моего времени. Я уже пойду.

– Как тебе не стыдно! Как ты вообще мог себя так повести? Я уважаемый мудрец и учитель!

Я покачал головой.

– Не вижу ничего мудрого в твоем учении.

После этого Пол переместился на другую клетку.

Локация 10



Описание локации: Земли Клана Чаш. Переполнены реками и озерами.

Персонажи: Ньютон (Рыцарь Чаш) – облачен в золотые доспехи с гербом яблока на груди.

Действия: Ньютон лежал под деревом и грустил. Он смотрел на небеса сквозь крону деревьев. Я подошёл к нему и спросил:

– Что ты тут делаешь?

Ньютон ответил:

– Думаю о науке… Я бы хотел заниматься исследованием космического пространства… Тех самых миров, которые мы видим в небесах.

– И почему не можешь?

Ньютон пояснил:

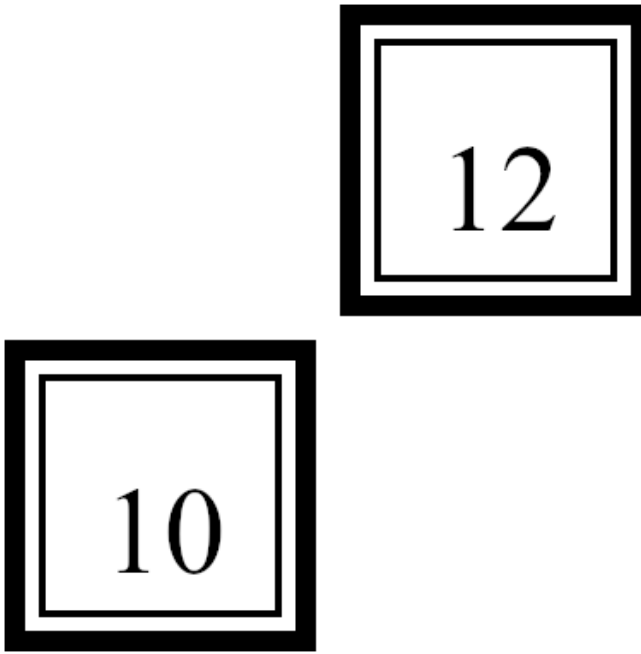
– Потому что я рыцарь… Потому что я служу Королеве Чаш… Галилея заставляет меня заниматься самыми странными делами. Я охочусь на бандитов и сражаюсь с другими рыцарями… У нас тут война с Кланом Мечей, если ты не знал. И это крайне суровая война.

– Война?

– Именно. И на этой войне умирают люди. Я хочу заниматься наукой, а не страдать от всего этого. Я устал выполнять приказы…

Я решил отправиться дальше.

Локация 11



Описание локации: Земли Клана Чаш. Переполнены реками и озерами.

Персонажи: Попперия.

Действия: Попперия догнала меня. Она кричала:

– Нужно создать открытое общество! Нужно создать открытое общество!

Я поинтересовался:

– Зачем?

– Чтобы люди не страдали, очевидно! Тирания ужасна! Все эти тираны просто разрывают земли и людей! Народ страдает! Понимаешь? Ты ничего не понимаешь!

– Я пока не понимаю, зачем называть уважаемых королев тиранами.

– Потому что они тиранки! Более жестоких созданий трудно себе представить.

– Пока что я этого не заметил.

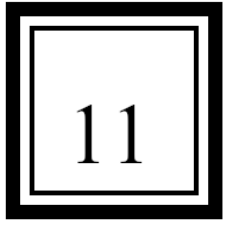
– Ну, если не заметил! Я за открытое общество! Запомни! Я всегда готова принять твою помощь!

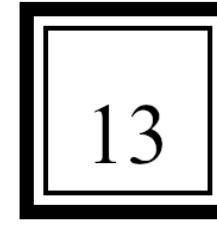
– Я не собираюсь менять местное устройство мира. Я здесь просто странник.

– Поняла!

Я отправился дальше.

Локация 12





Описание локации: Земли Клана Чаш. Переполнены реками и озерами.

Персонажи: Стража в синих доспехах.

Действия: На пути героя встало несколько стражников. Один из них сказал:

– Прохода в обе стороны нет.

– Почему? – поинтересовался я.

Стражник ответил:

– Приказ Королевы.

– И что же мне теперь делать?

– Иди обратно.

– Но я бы не хотел.

Стражник настоял:

– Надо идти назад, иначе мы убьем тебя.

И тут к группе стражей подошёл еще один. Он сказал:

– Королева разрешила пропускать путников.

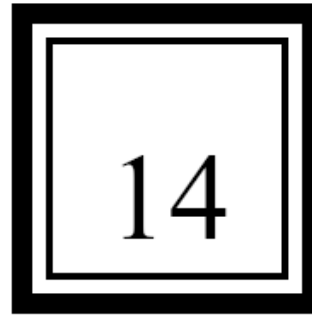
Тот наглый страж, что только что угрожал мне убийством, изменился в лице и сказал:

– Простите, уважаемый! Можете проходить! Я немного переборщил! Можете проходить!

Я смог продвинуться дальше.

Локация 13





Описание локации: Земли Клана Чаш. Переполнены реками и озерами.

Персонажи: Водный змей. Синий, длинный и крайне

большой змей с рубиновыми глазами.

Действия: Змей напал на небольшую деревеньку, где обитали обычные крестьяне. Я решил вступиться за них. Я схватился за палку, а после обратился в тень. В облике тени мне удалось сократить расстояние до цели за считанные мгновения. После этого я смог вонзить палку в глаз змею. Монстр не сдался. Он решил, что сможет победить меня, и яростно напал. В состоянии тени я увернулся от всех его ударов, а после взял новую палку и вонзил её во второй глаз змею.

Монстр рассчитывал на то, что сможет победить меня вслепую. Я издавал звуки, чтобы запутать его, а после заманил на лесопилку, где смог парой ударов топора повалить недорубленное дерево. Дерево упало на голову змею. Так монстр и погиб.

Крестьяне хвалили меня за то, что я сделал. Они говорили:

– Вот он! Наш герой! Истинный герой!

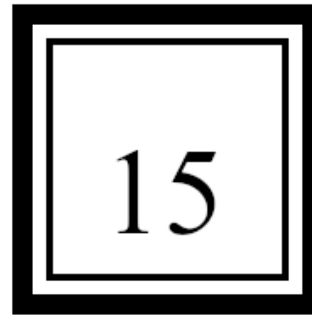
– Слава герою!

– Как же он хорош! Как же он быстро справился с монстром!

Я отправился дальше. Мне бы не хотелось привлекать к себе внимание, но так уж оно получилось. Другого выбора не было.

Локация 14





Описание локации: Земли Клана Чаш. Переполнены реками и озерами.

Персонажи: Кун (Отшельник) – худой мужчина с растре-

панными волосами и в бедной одежде.

Действия: Кун шёл в абсолютном одиночестве по мостовой. Я приблизился и спросил:

– Куда держишь путь?

Он грустно ответил:

– Куда глаза глядят.

– И почему же ты так несчастлив? Я вот смотрю на тебя… И мне кажется, что ты…

– Я счастлив, - грустно ответил Кун.

– Посмотри на себя, - настоял я, - ты устал и абсолютно измотан. Это какая-то форма аскезы? Самоистязание?

– Я просто хочу… Я просто хочу отдалиться от всех.

– Почему?

Отшельник пояснил:

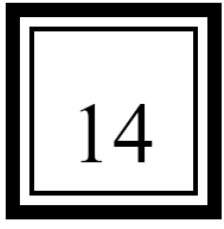
– Потому что люди плохие. Они только и делают, что вредят друг другу. Люди вредны.

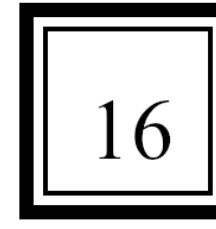
– Я так не думаю. Мне кажется, что люди часто неправильно друг друга понимают из-за взаимной ограниченности, но мы можем преодолевать эти ограничения. И не нужно уходить в отшельничество.

Отшельник молча пошёл дальше.

Я также решил переместиться на следующую клетку.

Локация 15





Описание локации: Земли Клана Чаш. Переполнены реками и озерами.

Персонажи: нет.

Действия: Я решил исследовать ячейку, чтобы понять, как они устроены. Весь мир буквально состоял из небольших квадратных призм, на каждой из которых располагалась цифра. Я смог отыскать цифру в том числе и здесь. «15» - вот что я увидел на одном из островов. После этого я задумался:

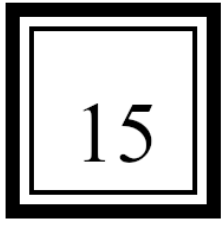
– Уникально устроен этот мир. Клетки и цифры… И нигде нельзя сократить. Можно идти только по лабиринту из этих клеток. Звучит странно, но на то это и есть мир сказки.

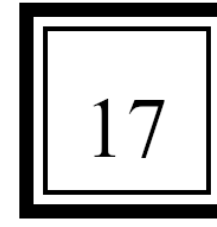
Я попытался выкопать яму, используя найденную здесь лопату. В итоге я уткнулся в непробиваемый порог, который словно был сделан из металла. И тут я понял:

– Даже прокапать себе путь не получится. Все учтено. На-

рушать правила никак нельзя. Есть только те пути, которые предусмотрены заранее. Обмануть этот мир просто так не получится. Значит, не нужно строить из себя хитреца. Достаточно просто добраться до конца и покинуть это ужасное место. Тогда я смогу получить свой экзаменационный балл. Остальные-то выбрали экзамены попроще, но именно мне пришло в голову рисковать так сильно.

Локация 16





Описание локации: Земли Клана Чаш. Переполнены реками и озерами. Здесь располагается небольшой замок Принца Чаш.

Персонажи: Эйнштейн (Принц Чаш) – кудрявый юноша в синих доспехах.

Действия: Стражники сразу привели меня к своему хозяину. Эйнштейн посмотрел на меня и грустно заметил:

– Вся моя жизнь сплошная меланхолия! Я не могу заниматься тем, чем хочу. Моя мама, Галилея, считает, что я должен осваивать ремесло генерала, чтобы мы в итоге победили в сражении против Клана Мечей. Мне кажется, что наш раздор не имеет никакого смысла…

– Но зачем вы тогда воюете?

– Потому что королевы много лет назад повздорили. Я же говорю маме, что хочу заниматься наукой, а она… Она про-

сто не слушает.

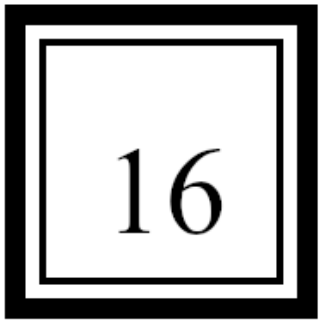
– Может быть, вы недостаточно хорошо с ней говорили? Может быть, если объяснить ей ситуацию…

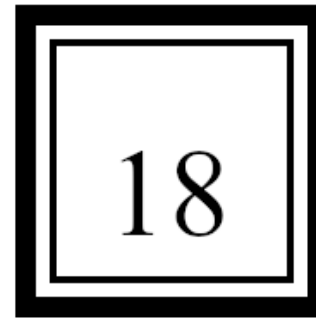
– Нет, путник. Мать не послушает меня никогда. Она за последние годы стала куда более плохим человеком, чем была с самого начала. Она и привила мне с Ньютоном любовь к науке, но потом произошла ссора… Эта ссора всё изменила.

– Понимаю…

Я не хотел вмешиваться, а потому вежливо отпросился, чтобы отправиться в путь. Склоки сына и матери интересовали меня меньше всего.

Локация 17





Описание локации: Земли Клана Чаш. Переполнены реками и озерами.

Персонажи: Огромный боевой медведь.

Действия: На деревню напал огромный боевой медведь, который вырвался из своей клетки, где его и держали крестьяне на потеху себе и своим детям. Медведь ударами разрушал дома. Жители попрятались в погребах, чтобы этот зверь их не убил. Я привлек к себе внимание этого могучего зверя. Медведь набросился на меня и начал размахивать своими огромными лапами. Двигался он крайне быстро. Я с трудом уходил от его выпадов, превращаясь в тень. Медведя это только злило, а потому он старался атаковать все яростнее и яростнее. Убивать это создание, если честно, мне совсем не хотелось, а потому я решил заманить животное в реку.

Зверь сделал резкий рывок, а я ушёл от него с необычайной ловкостью. Таким образом, медведь оказался в реке, и его начало уносить течением прочь. Даже это мощное создание не могло сопротивляться течению местной реки без лодки и якоря, позволяющего хотя бы на время остановиться. Я был уверен в том, что медведь точно не утонет. Его должно было вынести на какую-то другую клетку. Оставалось только надеяться на то, что там не будет никаких людей.

Я отправился на следующую клетку.

Локация 18



Описание локации: Земли Клана Чаш. Переполнены реками и озерами.

Персонажи: Крестьяне.

Действия: На этой клетке был потоп. Я решил помочь многочисленным страдающим крестьянам подняться на крыши своих домов и на ближайший холм, пока уровень воды беспощадно поднимался. Я старался перемещаться по суше, ускоряя себя с помощью теневых техник. Я мог забирать крестьян внутрь теневого пространства и быстро переносить в нужное место, но для этого было необходимо избегать надвигающейся воды. Я действовал довольно быстро и эффективно, как и учил Васко.

Обучение в Академии Сказочных Странников не прошло для меня даром. Я смог спасти всех крестьян и дождался вместе с ними, пока вода отступит. Это заняло немало дней. Крестьяне благодарили меня за совершённый подвиг. Они говорили:

– Спасибо тебе!

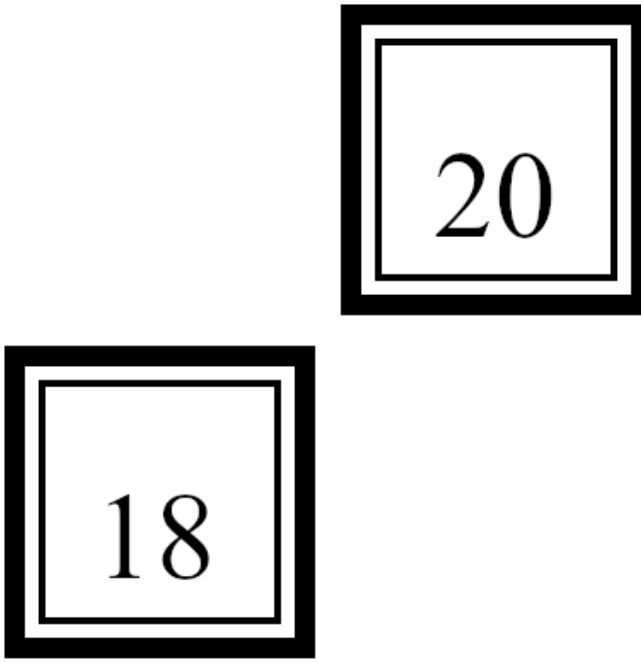
– Спасибо, дорогой!

– Путник, ты лучший!

– Без тебя мы бы все тут погибли!

И это правда. Они бы все погибли, если бы я не вмешался. Потоп показался мне крайне опасным, но хорошо, что я подоспел вовремя.

Локация 19



Описание локации: Земли Клана Чаш. Переполнены реками и озерами. Величественный замок Королевы Чаш, окруженный водной столицей.

Персонажи: Галилея (Королева Чаш) – женщина с телескопом на спине и седыми торчащими вверх волосами.

Действия: Галилея приказала доставить меня к ней. Королева сказала:

– Я наслышана о твоих подвигах в наших землях. И если ты такой герой, то я приказываю тебе уничтожить Клан Мечей.

– И зачем мне это делать?

– За очень большую награду.

– Меня не интересуют деньги.

Королева поморщилась.

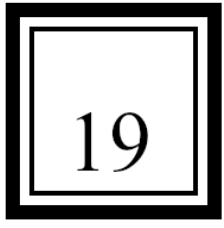
– Ах, Королева Мечей, Фихта, нанесла мне жесточайшее оскорбление. Раньше мы все здесь увлекались наукой и не сражались ни с кем, но Фихта сказала, что мы занимаемся чепухой! И она этим оскорбила нас! Потому мы и ведем войну, чтобы доказать всему миру, что не занимаемся чепухой! Помоги нам.

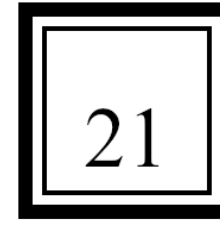
– Я не знаю… Но я за деньги не работаю. Позвольте отправиться в путешествие. Я ничем не смогу вам помочь.

– Глупец! Уходи! Я могла бы одарить тебя золотом! Но ты выбрал пустоту!

Я отправился дальше.

Локация 20





Описание локации: Земли Клана Чаш. Переполнены реками и озерами.

Персонажи: Демон крови. Четырехметровое создание с тремя головами и дубиной в мускулистых руках.

Действия: Демон пытался взять защитную башню, которую обороняли местные солдаты. Они полностью отвлекали демона, а потому я смог подобраться к нему со спины, предварительно украв меч у одного из стражников. Демон казался непробиваемым. Солдаты колотили по его коже, но не могли ранить это создание. Я, превратившись в тень, внимательно изучил швы на шеях демона, а потом начал рубить его ровно по ним. Только так и получилось обезглавить врага. Три головы упали на землю. Тело перестало двигаться. Впрочем, головы продолжали жить и думать. Они смотрели на меня.

Одна из голов сказала:

– Зря ты вмешался, странник.

Другая голова заметила:

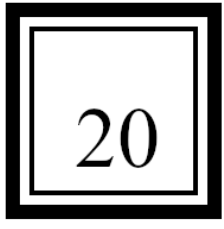
– Наш хозяин будет недоволен.

Третья голова добавила:

– Баффарон не любит странников.

Я взял все три головы, а после сбросил их в ближайшее озеро. Они всё равно там не умрут, но зато не будут докучать солдатам своими разговорами и угрозами. После этого я отправился к следующей клетке.

Локация 21





Описание локации: Земли Клана Чаш. Переполнены реками и озерами.

Персонажи: Имре (Маг).

Действия: Маг встретил меня на мосту. Он сказал:

– Ты уже далеко продвинулся. Может быть, хочешь послушать меня?

– Я слушаю.

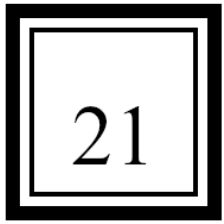
– Я знаю, что ты из другого мира. У нас здесь нередко появляются такие ребята. Вас же сказочными странниками называют? Любите вы путешествовать по сказкам. Знаю я о вас. Ты хочешь добраться до «269» клетки? Это будет непросто. Также замечу, что в самом конце ждёт босс, победить которого можно только с помощью магических предметов. Их всего четыре. Тебе нужно их собрать.

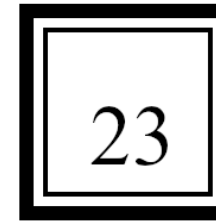
– Зачем ты мне помогаешь?

– Потому что без меня ты просто погибнешь. Я вижу, что ты хороший парень, который спасает обычных жителей. Ты заслуживаешь помощи. Так вот, предмета всего четыре. Они находятся на «56», «117», «151» и «195» клетках. Как видишь, ни одного предмета нет у Клана Чаш, но пройти к «56» клетке ты можешь только через их территории и территории их врагов. Иди, и я буду помогать тебе дальше!

Я отправился в путь, рассчитывая и на дальнейшую помощь Имре. Маг был довольно позитивно ко мне расположен, что не могло не радовать.

Локация 22





Описание локации: Земли Клана Чаш. Переполнены реками и озерами.

Персонажи: Огромная хищная мышь.

Действия: Огромная хищная мышь нападала на крестьян и заражала их чумой. Эта мышь была довольно хитрой и постоянно пряталась в норах и атаковала только исподтишка. Я взял вилы, а после отправился в теневое пространство норы. Оказалось, что крыса создала там полноценный лабиринт, все ходы которого знала только она сама. Искать здесь крысу оказалось не так уж и просто, но я справился. Крыса не обратила на меня внимания. Таким образом, я смог вонзить вилы ей в спину. Крыса закричала:

– Что ты делаешь?!

Я ответил:

– Спасаю крестьян от чумы!

Крыса объяснила:

– Эти крестьяне! Они построили дома над моей норой! Я их ненавижу!

Я настоял:

– Ты должна переселиться, потому что иначе… Я ещё раз ткну тебя вилами.

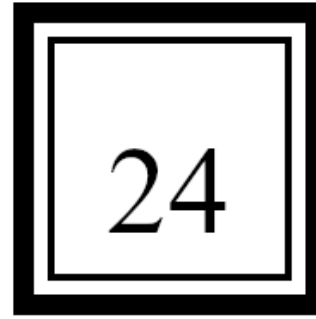
– Ах! Ладно! Я перееду! Но это нечестно! Это несправедливо!

Я заметил:

– Люди тебя хотя бы не пытались убить, а ты что делаешь? Уходи. И если я услышу про тебя…

Локация 23





Описание локации: Земли Клана Чаш. Переполнены реками и озерами. Грязное озеро.

Персонажи: Староста деревни.

Действия: Староста сказал мне:

– Ой, милок, у нас тут проблема… Озеро загрязнилось… Кто-то его пачкает… Помоги нам… Прошу…

Конечно же, я решил ему помочь. Мне ничто не мешало оказать помощь целой деревне. Я добрался до той части озерка, которая казалась более всего загрязнена, и увидел там большую лягушку, которая из своей кожи источала грязь. Лягушка сказала:

– Ква-ква… Что надо, человек?

Я ответил:

– Надо прекратить загрязнение.

– Ква-ква, невозможно. Я пью воду и делаю её грязной. Ква-ква. Если я перестану это делать, то умру. Ква-ква.

– А ты не можешь делать то же самое, но подальше от местных поселений?

– Ква-ква, а то что?

– А то мне придётся убить тебя.

– Ква-ква… Понял… Ква-ква… Я ухожу…

Лягушка ушла, и озеро постепенно очистилось от её шлаков. Я смог пойти дальше.

Локация 24



Описание локации: Земли Клана Чаш. Переполнены реками и озерами.

Персонажи: Хайдда (Смерть) – седая девушка в чёрном балахоне.

Действия: Я увидел её и попытался обойти стороной, но Хайдда переместилась и оказалась передо мной. Я приготовился к бою, но она сказала:

– Не бойся. Твоё время ещё не пришло.

– Точно?

– Конечно. Зачем мне врать? Бытие-к-смерти у тебя и без того довольно сильное. И умирать тебе точно не сейчас.

– Почему я тогда тебя вижу?

– Потому что мне скучно! Просто скучно! Понимаешь? Я брожу тут одна и призываю живых к ответу, но мало кто хочет умирать.

– Их можно понять.

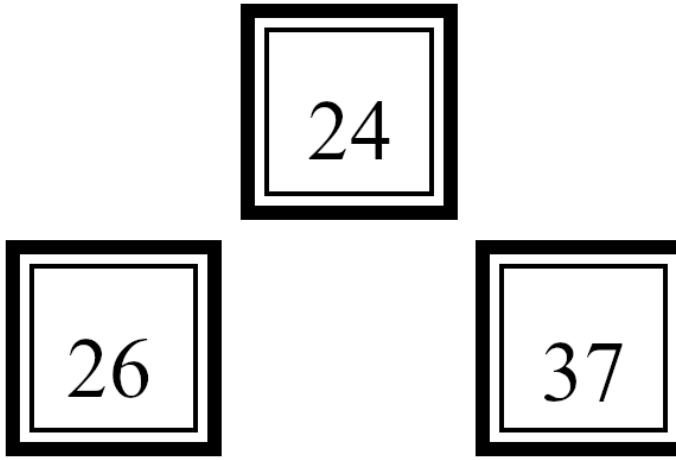
– Можно? Ты так думаешь? А я думала, что смерть освобождает от многих проблем и вопросов. Ведь куда проще, когда тебя уже нет. Не находишь?

– Хватит! Я продолжу путь!

– Ха-ха-ха! Давай, путник! Удачи!

Я пошёл дальше.

Локация 25



Описание локации: Земли Клана Чаш. Переполнены реками и озерами.

Персонажи: Имре (Маг).

Действия: Имре встретил меня здесь. Он сказал:

– Очередной перекресток! Дальше их будет намного больше! Куда ты пойдешь? Я рекомендую идти на клетку «37», но если ты боишься что-то пропустить, то можешь вернуться назад.

Я поинтересовался:

– И что же я могу пропустить?

Имре задумался.

– Множество жизненных историй. Я бы на твоем месте не пропускал ни одну клетку, потому что везде людям нужна твоя помощь. Да и как ты можешь что-то узнать, если не будешь исследовать этот мир?

– Верно, но я бы хотел побыстрее выбраться.

– Не думаю, что есть быстрый путь. Быстрый путь – это путь обмана. Лучше не покупаться на надежды о быстром пути.

Я усмехнулся.

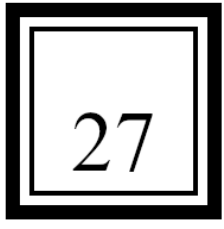
– Хорошо. Значит, ты советуешь исследовать всё, но в каком порядке?

– В том, какой тебе приятнее всего. Я бы не хотел тебя заставлять. Ведь в этом бы и заключалась основная проблема. Я хочу, чтобы ты сам этого захотел.

Я пошёл дальше.

Выбор: 1. Идти на «26», 2. Идти на «24», 3. Идти на «37».

Локация 26





Описание локации: Земли Клана Чаш. Переполнены реками и озерами.

Персонажи: Дарвиния (Принцесса Чаш) – одета как искательница приключений, молода и красива.

Действия: Дарвиния бегала по лесам и изучала животных. Она очень любила это дело, а потому уже давно убежала из дома, где злая мать заставляла её заключить брак с принцем дисков Эпикуром. Дарвиния мечтала путешествовать. Она обратилась ко мне:

– Уважаемый господин, не поможете мне?

– А что я могу сделать?

Она заявила:

– Мне нужно, чтобы вы приподняли это деревце.

Я поднял небольшое деревце и увидел, что за ним находилась довольно крупная змея. Змея сказала:

– П-ш-ш-ш, сколько можно? Дарвиния, отстань от меня…

– Дорогуша, я же сказала, что буду изучать тебя!

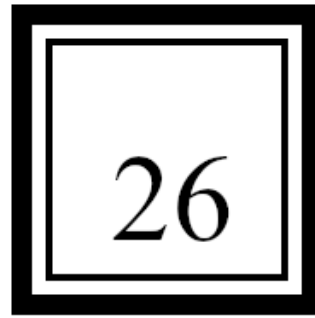
– П-ш-ш-ш-ш… Какая ты назойливая… Ладно…

– Уважаемый, - обратилась принцесса ко мне, – можете аккуратно опустить деревце. Мы нашли со змеёй общий язык.

Я выполнил поручение, а после отправился в путь, где меня ожидало множество приключений.

Локация 27





Описание локации: Земли Клана Чаш. Переполнены реками и озерами.

Персонажи: Ньютон (Рыцарь Чаш) и дракон.

Действия: Ньютон сражался против довольно крупного дракона и попросил меня не вмешиваться. Он был настоящим профессионалом своего дела. Как я понял, он мог управлять водной гравитацией, что позволяло ему управлять водой, летать на ней и атаковать с помощью воды. Дракон по сравнению с ним казался абсолютно беспомощной ящеркой, которая не могла противопоставить сопернику ровным счётом ничего. Ньютон забрасывал дракона пузырями и уворачивался от атак с помощью той воды, которая была залита в доспех, что позволяло ему буквально летать.

Дракон не мог смириться с тем, что какой-то жалкий человечек побеждает его, а потому приготовился к самой сильной атаке. Он выпустил пламенный столп огромной мощи, но Ньютон ответил колоссальным водным заграждением, которое постепенно превращалось в вихрь. Вихрь и пламенный столп боролись друг с другом, пока первый не потушил второй и не пронзил дракона насквозь.

Ньютон сказал:

– Проще простого. Такие бои приключаются тут довольно часто, но я уже привык. Для меня это совсем не проблема.

Локация 28



Описание локации: Земли Клана Чаш. Переполнены реками и озерами.

Персонажи: Галилея (Королева Чаш).

Действия: Галилея проезжала на большой повозке мимо деревни. Она была крайне недовольна тем, что творилось на её землях. Я вошел в состояние тени и оказался на вершине повозки, чтобы подслушать, что она говорит. Галилея обратилась к сидящему напротив аристократу:

– Это безумие! Моя дочь опять сбежала! Рыцарь бродит где-то и не подчиняется приказам! Неудивительно, что мы проигрываем в войне.

– Королева, вам нужно быть строже.

– Куда строже? Я и так строга! Настолько строга, насколько никогда не была!

– Вас перестают слушать, потому что вы не казните за непослушание. В других королевствах казни – это обычное дело.

– И что? Мы не дикари. Мы ведём войну за просвещение. Глупый Клан Мечей решил, что он сможет одолеть чаши! Но этому не бывать! Я не могу этого позволить!

Я решил отправиться дальше и в облике тени соскочил с кареты.

Локация 29



Описание локации: Земли Клана Чаш. Переполнены реками и озерами.

Персонажи: Водная пакость. Состоит из воды и управляет водой.

Действия: Водная пакость напала на очередную деревню и начала терроризировать жителей. Я решил вмешаться, но для победы мне нужно было достать оружие. Я смог взять меч у одного из местных стражей. После этого в облике тени я изучил соперника. Оказалось, что у него внутри туловища находится каменный сердечник. Я нырнул в туловище водной пакости, а после нанёс удар с размаху по сердечнику. Он не разбился, потому что у меня просто не хватило силы удара. После этого я решил поглотить сердечник и отправить его в теневой мир. У меня получилось.

Сгусток воды вернулся в реку. Я вынул сердечник из теневого пространства, а после на суше уже смог разрубить его мечом. Крестьяне благодарили меня за подвиг. Васко точно должен мной гордиться. Я делаю всё возможное, чтобы помогать людям. Разве это не прекрасно? Да и как можно в таком случае не пройти экзамен?

Локация 30



Описание локации: Земли Клана Чаш. Переполнены реками и озерами.

Персонажи: Плато (Иерофант).

Действия: Я увидел Плато. Он читал лекцию перед деревенщинами.

– Знаете, - говорил он, - нет ничего плохого в том, что вы ничего не понимаете в глубокой философии, но я вам помогу. Для начала нужно освоить мастерство майевтики, то есть мастерство диалога, потому что истина открывается в споре. Если вы не смогли освоить мастерство спора, то нет никакого смысла даже думать о философии.

Крестьянин ответил:

– Так мы и не думаем.

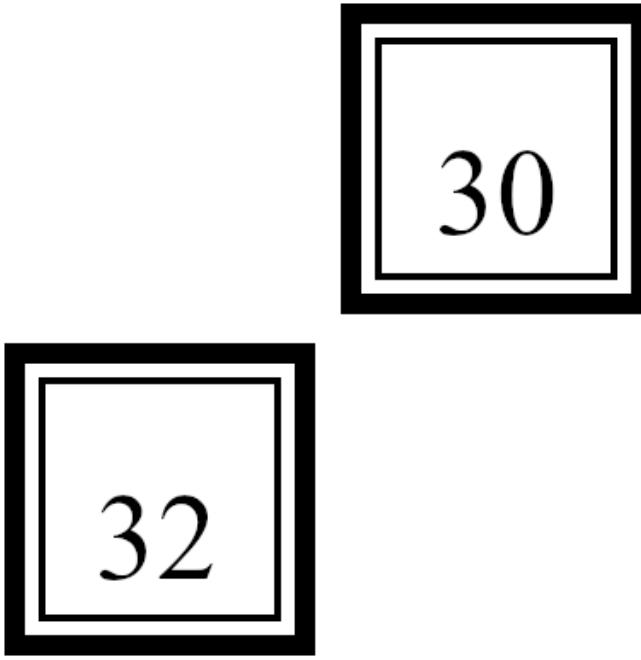
– А это потому, что вы глупцы, которые не ценят своё время. Вы готовы тратить свои силы и время на разные глупости, которые никак не облагораживают вас.

– Так мы это… работаем…

– Нет, - подчеркнул Плато, - вы работаете, потому что не можете мыслить. Если бы могли мыслить, то не пришлось бы работать.

Я отправился дальше.

Локация 31



Описание локации: Земли Клана Чаш. Переполнены реками и озерами.

Персонажи: Имре (Маг).

Действия: Он снова появился передо мной. Маг словно преследовал меня. И тут он немного решил рассказать о себе:

– Я придворный волшебник. И я служу Императору Аристо. Он заинтересован тобой, а потому я тебе помогаю. Я не считаю, что ты мой друг или товарищ. Я также не считаю, что ты будешь нам полезен. Так считает мой Император.

Я кивнул.

– Понял.

– Не думаю, что ты многое понял. В любом случае я рад тебе помочь. Клан Чаш – довольно интеллигентный и полезный для Империи. Впрочем, это один из самых несчастных кланов. Галилея начала ужасную войну из-за оскорбления, которое ей нанесла Фихта. И это ни к чему не привело. Война продолжается, а Галилея вынуждена старательно в ней участвовать. И, к сожалению, она сама виновата.

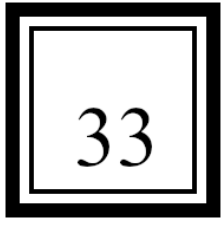
– Император не думал остановить войну?

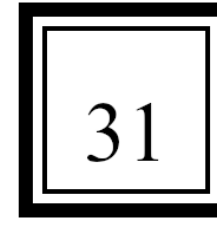
– Думал, но кто его послушается? Две безумные королевы начали сражение друг против друга, но им совсем нет дела до Императора.

– Как так? Я-то думал, что Император очень могущественен.

– Император силён, но и ему нужны союзники. Он не может просто так угрожать всем своим подчинённым, потому что иначе они ополчатся против него.

Локация 32





Описание локации: Земли Клана Чаш. Переполнены реками и озерами. Бастион Чаш.

Персонажи: Генерал.

Действия: Я оказался перед гигантским бастионом Чаш. Здание высочайшее и позволяющее следить за всей Лабиринтианой с использованием больших телескопов, находящихся на самом верху. Перед Бастионом стоял генерал. Он обратил внимание на проходящего мимо путника и сказал:

– О! Приветствую!

– Здравствуйте, - ответил я.

– Как же хорошо, что такие интересные люди здесь проходят.

– И что во мне интересного?

– Ну, то, что ты из этих… Странников… Хотя я понимаю, что вам не следует об этом распространяться. Так вот…

Приглашаю вас… Это большая честь… На самую вершину башни! Там можно созерцать очень много всего!

И я поднялся. Я смог осмотреть Лабиринтиану. Это было довольно красивое место, но довольно несчастное из-за множества конфликтов и противостояний. Также множество животных пытались атаковать поселенцев в разных деревнях. Я понял, что необходимо начать сражение против сил зла, обитающих здесь, а для этого следует совершить несколько уверенных шагов вперед. Я продолжил путь.

Локация 33





Описание локации: Земли Клана Чаш. Переполнены реками и озерами.

Персонажи: Кун (Отшельник).

Действия: Кун бродил по миру и не знал, что ему делать. Я догнал его и сказал:

– Могу помочь с чем-нибудь.

Кун усмехнулся.

– Это тебе нужна помощь, если ты предлагаешь её кому попало.

– Но ты ведь человек, который попал в сложную жизненную ситуацию. Разве это неправда? Посмотри на себя. Я бы хотел поделиться с тобой едой, которую я добыл.

– Я и сам умею добывать еду.

– Ну, я могу дать тебе хлеба. Со мной по пути поделились.

– Не хочу хлеба. Отстань.

Я засмеялся.

– Слушай, а куда ты вообще идёшь?

– В никуда. Я просто брожу.

– Бродишь! Понятно. Если что, то обращайся ко мне. Я всегда буду рад тебе помочь.

– Ага, иди уже своей дорогой и не мешай мне!

И я пошёл.

Локация 34



Описание локации: Земли Клана Чаш. Переполнены реками и озерами.

Персонажи: Эйнштейн (Принц Чаш).

Действия: Принц Чаш выступал перед большой толпой зевак и ученых, излагая свою теорию:

– Дорогие мои друзья! Я наконец-то закончил свою теорию! Я очень много над ней работал! Так вот! Оказывается, что нет никакого абсолютного пространства и времени, как говорили нам предшественники и как нам видится. На самом деле существует единое и целостное пространство-время, которое является относительным! Мы заблуждались всё это время!

Крестьянин сказал:

– И чо?

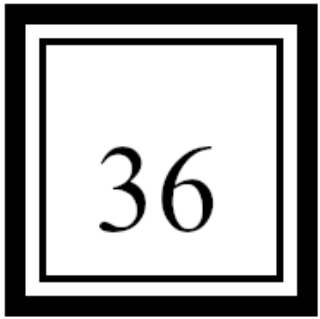
– Да то, что теперь мы знаем намного больше! Разве это не прекрасно?! Знание – вот сила. Заблуждение – никому не нужный порок наших ментальных процессов. Понимаете?

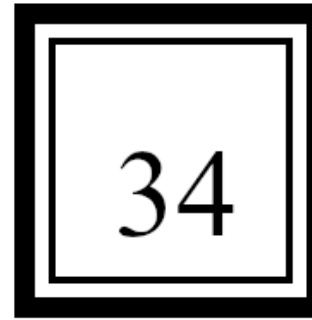
– Не, ничего не понимаем.

Эйнштейн тяжело вздохнул.

– Не перед теми людьми я сейчас рассуждаю. Они совсем ничего не понимают в науке.

Локация 35





Описание локации: Земли Клана Чаш. Переполнены реками и озерами. Местные жители обитают в плавучих домах и перемещаются по местности на лодках.

Персонажи: Стражники в синих доспехах.

Действия: Стражники остановили меня. Один из них сказал:

– Дальше идти нельзя.

– Почему? – спросил я.

– Потому что. Мы здесь власть. Ты не понимаешь? Ты хочешь нам противиться?

– Нет, я хочу пройти.

– Какой же наглый парень! – закричал второй страж.

И тут рядом с ними появился Имре. Он заметил:

– У этого молодого человека есть все основания пройти. Вы знаете, чьё это разрешение.

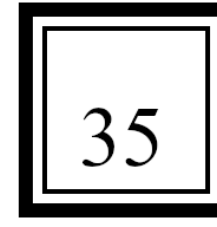
Стражники отступили. Имре улыбнулся.

– Ну что ж, странник, прошу! Иди! Твой путь открыт!

Я смог продвинуться дальше.

Локация 36





Описание локации: Лес.

Персонажи: Звери.

Действия: Здесь было множество диких зверей, и, чтобы никому не навредить, я превратился в тень. Звери казались мне довольно добродушными существами, но при всём уважении к ним я понимал, что от страха или голода они могут напасть. Сражаться с безобидными животными мне точно не хотелось. Впрочем, я умудрился подслушать разговор медведя и зайца.

Медведь сказал:

– Слышь, чего ты тут бегаешь?

– Хочу и бегаю, - ответил заяц.

– А я тебя съем.

– А ты права не имеешь.

– Почему это не имею? – спросил медведь.

Заяц пояснил:

– Потому что так сказал Лесной Король. Думаешь, ты можешь противиться его воле?

– Могу! Я тоже король!

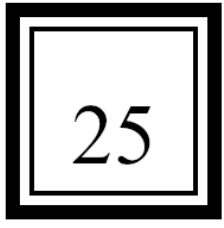
Заяц покачал головой.

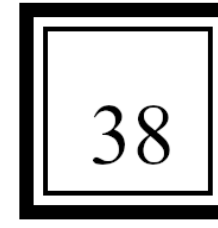
– Ты не король. Ты просто медведь. Лесной Король убьет тебя, если нарушишь своё слово и попробуешь меня съесть.

– Р-р-р-р-р, - зарычал медведь, но так ничего и не сделал зайцу.

Я отправился к следующему сегменту.

Локация 37





Описание локации: Земли Клана Чаш. Переполнены реками и озерами. Поле боя.

Персонажи: Солдаты.

Действия: Здесь было полно пока ещё живых солдат, которые готовились к тому, чтобы отправиться в бой против вражеской армии. Я превратился в тень, чтобы миновать их всех незамеченным. Очевидно, что просто так они меня не пропустят. В форме тени я смог подслушать разговор:

– Эти солдаты мечей… Они очень хорошо фехтуют…

– Ну, так их клан и называется кланом мечей, дурында.

– Да, но я думал, что это чисто символически.

– Символически?

– Но мы-то не пьем, например, несмотря на то, что мы из Клана Чаш!

– Верно подмечено.

– И что нам делать? Может быть, стоит пить что-то, чтобы боевой дух поднимать?

– Не думаю, что поможет.

– Не поможет? Тогда какие у нас преимущества?

– Да никаких, получается. Никаких.

– Это страшно.

Я переместился к следующей клетке.

Локация 38





Описание локации: Земли Клана Чаш. Переполнены реками и озерами. Поле боя.

Персонажи: Солдаты армии Чаш.

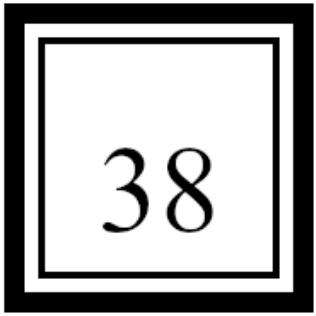
Действия: Здесь в основном находились раненные и бывавшие в бою представители армии Чаш. Генерал встал на стойку и сказал:

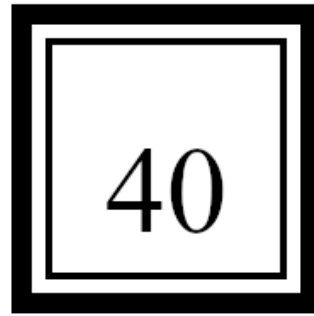
– Господа! Прошу вас! Прошу вас! Послушайте меня! Послушайте! Я хочу, чтобы вы меня услышали! Мы сражаемся за честь нашей Королевы! Галилея очень много сделала для того, чтобы наш регион процветал и не был разрушен! Она сделала очень много для того, чтобы дети наших отцов, то есть мы, появились на свет! Поверьте, она – великий человек! И мы сражаемся за честь нашего Королевства! Наш Клан давно выбрал путь просвещения и образования, а потому мы сражаемся за науку! Наука позволит нам победить этих малообразованных дураков!

Солдаты не были воодушевлены. Многие из них потеряли друзей на поле боя. Судя по упавшему духу в армии, было понятно, что армия Чаш скорее проигрывает. Я точно не хотел встревать в это сражение. Дела людей – это их проблемы. Они сами ведут свои войны друг против друга не от большого ума, но останавливать эти войны нельзя, потому что для этого нужно убить одного из агрессоров. А агрессорами чаще всего оказываются обе стороны. Обычно в бою принимают участие два зла, то есть два совершенно аморальных инстинкта, свойственных разным людям.

Я продолжил продвигаться по полю боя.

Локация 39





Описание локации: Земли Клана Чаш. Переполнены реками и озерами. Поле боя.

Персонажи: Солдаты.

Действия: Здесь как раз находилось кладбище погибших солдат. Тела лежали в братских могилах, прикрытые старыми тряпками. Один из офицеров сказал:

– И как мы скажем об их смерти семьям?

Другой офицер ответил:

– Да никак.

– Это жестоко.

– А ты что думал? Некоторых мы и не узнаем после боя. А некоторых не стоит узнавать. Королева обещала, что за каждого мертвого солдата будет выплачивать семьям по сто золотых. Если посчитать размеры казны и сопоставить с количеством солдат…

– Что получается?

– От казны ничего не останется. Королева специально обманывает нас и наши семьи, чтобы мы сражались, а после свои сто монет получат далеко не все…

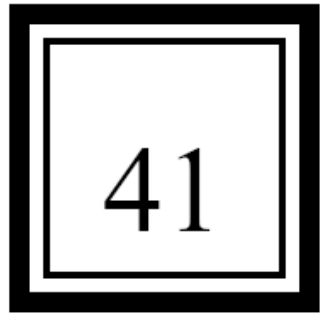
– Как же это… злобно…

– Это не злобно. Таковы правила войны. Война бесчестна и бескомпромиссна. Привыкай к этому, мой друг.

Я миновал кладбище и пошёл к полю боя.

Локация 40





Описание локации: Земли Клана Чаш. Переполнены реками и озерами. Поле боя.

Персонажи: Солдаты обеих армий. Солдаты армии мечей

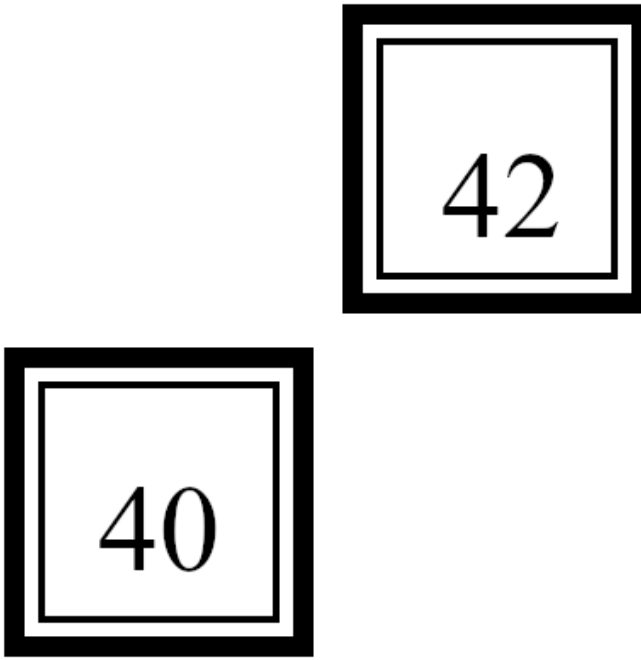
носят белые доспехи.

Действия: На этой клетке шло ожесточенное сражение между двумя большими армиями. Я оставался в форме тени, потому что иначе меня могли бы легко убить. Битва казалась крайне жестокой. Солдаты убивали и калечили друг друга. В бой шло всё вооружение: копейщики, рыцари, конница, катапульты. Как же грустно было смотреть на то, как живые люди убивают друг друга из-за ссоры двух политиков и конфликта их идеологий. Вместо обыкновенной дискуссии, которая могла бы многое решить, эти королевы не придумали ничего лучше, кроме как просто взять и устроить войнушку.

Я подумал:

– Для политиков нет ничего проще, чем устроить войну. Они не умрут почти наверняка. Они не погибнут. За их интересы будут сражаться другие люди. И это кажется мне странным. Я сам привык сражаться за свои собственные интересы и не хотел бы, чтобы за меня выступали целые армии, но политики мыслят совсем иначе. Они могут пользоваться целыми армиями для того, чтобы просто насолить друг другу. Это кажется категорически бессмысленным и бесчеловечным, но оно так. И эту бойню точно не остановить. Я должен продолжать свой путь. Эти бойцы всё равно меня не послушают.

Локация 41



Описание локации: Земли Клана Чаш. Переполнены реками и озерами. Местные жители обитают в плавучих домах и перемещаются по местности на лодках. Поле боя.

Персонажи: Солдаты обеих армий. Преимущественно армии Мечей. Имре (Маг).

Действия: На этой клетке почти не осталось солдат армии Чаш. Их тела лежали у ног победителей, которые продолжали своё стремительное нападение. Всё больше и больше солдат в белых доспехах шло в бой. Вероятно, они собирались уничтожить соседнее государство. Имре стоял рядом со мной и, кажется, мог меня видеть. Он сказал:

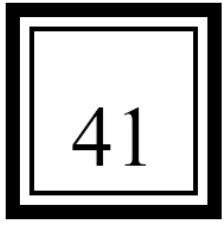
– Вот что происходит, когда случается большой конфликт. Ссора Королев всегда выливается в кровопролитное сражение. Королева Чаш, кстати, ищет помощи у Королевы Дисков, но та в свою очередь сражается против Королевы Жезлов. Император ничего не может с этим сделать, потому что в случае выбора потеряет половину своих союзников либо с одной, либо с другой стороны.

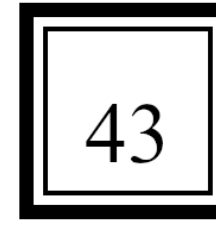
– Что ты здесь делаешь?

– Я наблюдаю со стороны, как и ты. Пойдем уже отсюда. Здесь нам делать нечего. Кровопролитная война – это ужасное зрелище. Я так считаю.

И мы с Имре миновали границу двух государств.

Локация 42





Описание локации: Земли Клана Мечей. Множество витающих в небесах островов, соединённых мостами. Здесь живут многочисленные люди, использующие для перемещения механические крылья. Дома стоят на островах и имеют сложную форму.

Персонажи: Солдаты мечей и Имре.

Действия: Имре провёл меня за границу военных действий. Я был невидим для солдат, а вот его вполне неплохо видели, но ни один из солдат двух армий не смел прикоснуться к волшебнику. Имре сказал:

– Крайне ожидаемо. Они не могут меня тронуть, потому что я служу Императору и Императрице.

Я поинтересовался:

– И откуда они все знают тебя?

– А кто меня не знает? Но это не так важно. Клан Мечей

ведёт победоносную войну против Клана Чаш. И как же всё было тонко политически выстроено.

– И как же? – спросил я.

– Вот ты об этом можешь узнать, если посетишь все клетки. Здесь я тебя покину.

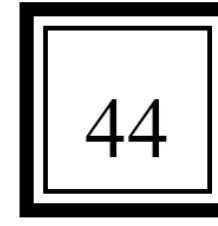
– Как всегда…

– Прости, мой друг, но у меня здесь есть и свои дела. Ты сам должен понимать.

Имре ушёл, а я продолжил путь.

Локация 43





Описание локации: Земли Клана Мечей. Множество витающих в небесах островов, соединённых мостами.

Персонажи: Совет Генералов Меча.

Действия: Я оказался напротив шатра, где собралось несколько белых генералов Клана Меча. Один из них сказал:

– Победа у нас в руках.

– Не стоит торопиться. Мы всё ещё можем проиграть.

– Не шутите так. Враг сдаёт позиции. Мы продвигаемся слишком уверенно и стремительно.

– Королева Чаш – хитрый полководец. Не стоит забывать, что она отвоевала своё право на создание клана. И у неё было много побед. Она творила чудеса на поле боя. Более того, на её стороне Рыцарь Чаш. При верном его использовании на соответствующей территории он может уничтожить целую армию.

– Но у нас есть Рыцарь Мечей!

– Сложно сказать, что он максимально покорен. Кроме того, на территории врага Рыцарь Мечей может оказаться слабее, чем Рыцарь Чаш. Мы не должны бросаться в бой сломя голову.

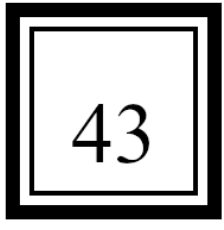
– Понимаю. Это верные размышления. Мы не можем себе позволить проиграть! Ни малейшего шанса на это.

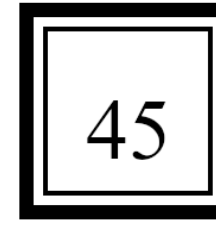
– Верно. Королева Мечей нас убьет.

– Мы должны сделать всё в лучшем виде.

Я отправился дальше.

Локация 44





Описание локации: Земли Клана Мечей. Множество витающих в небесах островов, соединённых мостами.

Персонажи: Раненые солдаты в белых одеждах.

Действия: Раненые солдаты лежали в медицинских шатрах, где за ними ухаживали медсестры. Солдаты были воодушевлены, потому что вполне понимали, зачем они сражались. Боевой дух обеих армий крайне сильно отличался. Один из раненых сказал:

– Слава Королеве Мечей!

Другой подхватил:

– Великая женщина! Она ведёт нас к величию!

– Однажды! Однажды Клан Мечей будет править всей Лабиринтианой!

– Да! Мы – самый великий народ! Мы заслуживаем победы!

– Парни, вы лучшие! Я горжусь, что судьба свела нас вместе!

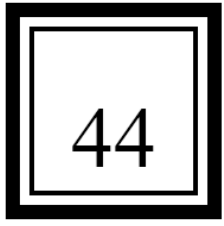
– Благодаря вам я начал понимать ценность жизни!

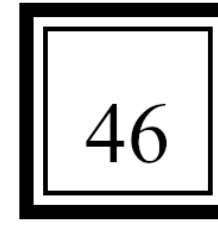
– Друзья! Как же вы радуете меня! Как же вы меня радуете! Ура! Ура!

– Слава Клану Мечей!

Вот о чём беседовали раненые здесь. Королева Мечей хорошо работала со своими подопечными. Я отправился дальше к следующей клетке.

Локация 45





Описание локации: Земли Клана Мечей. Множество витающих в небесах островов, соединённых мостами.

Персонажи: Крестьяне.

Действия: Наконец-то мне удалось добраться до первого жилого поселения. Я смог осмотреться. Местные острова просто висели в воздухе. Это выглядело довольно странно. На островах уже располагались разные постройки с домами и замками. На том острове, где я находился сейчас, располагалась небольшая деревенька, которую тиранили солдаты для ведения боевых действий. Они буквально угрожали крестьянам, чтобы получить ещё больше пропитания и прочих средств, необходимых для выживания.

Офицер кричал на крестьянина:

– Ты вообще понимаешь, что происходит? Война! И мы должны победить! Если мы не победим, то армия врага ока-

жется здесь! И тогда! Тогда вас убьют! Тогда вас просто всех перережут! Это не очевидно?! Крестьяне! Ничего вы не понимаете!

– Но мне нечем помочь… Еды у самого нет… Помру от голоду я…

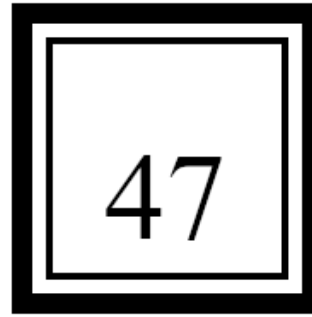
– Дурак! В условиях войны крестьяне должны работать в десятки раз лучше! Я презираю тебя и тех, кто укрывает еду!

– Я ничего не укрываю, господин офицер…

И тут офицер начал бить крестьянина. Но у того ничего не было, а потому он, даже если бы очень захотел, не смог помочь офицеру. Я миновал эту клетку и отправился к следующей.

Локация 46





Описание локации: Земли Клана Мечей. Множество витающих в небесах островов, соединённых мостами.

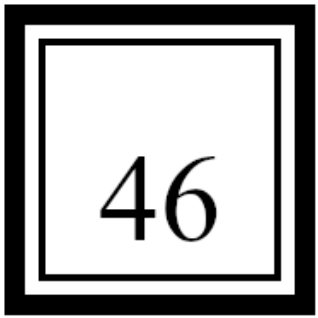
Персонажи: Солдаты Клана Мечей и крестьяне.

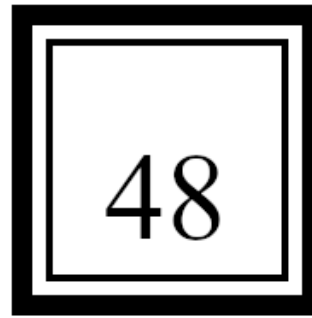
Действия: Крестьяне были совсем недовольны происходящими событиями. Они подняли восстание в этой конкретной деревне. Солдаты были вынуждены окружить деревню, защищённую многочисленными баррикадами и деревянными заграждениями. Крестьяне были довольно слабы, но при этом всем храбро сражались за своё выживание. Я не вмешивался, потому что знал, что любое политическое вмешательство в дела людей потом крайне негативно отзовётся и на моей репутации, и на моих путешествиях по сказочным мирам.

Если на людей и прочих разумных созданий нападали чудовища, даже крайне разумные, то с ними можно было сразиться и даже убить их, но никогда нельзя вмешиваться в разборки разумных созданий, организующих общества, потому что в конечном итоге не знаешь, что из этого получится и кто реально был виноват. Каждая сторона будет рассказывать о своей безоговорочной правоте и жертве ради общего блага.

Я был вынужден миновать сражающихся, как бы сильно мне ни хотелось помочь. Крестьяне были обречены, но я тенью проскочил мимо.

Локация 47





Описание локации: Земли Клана Мечей. Множество витающих в небесах островов, соединённых мостами.

Персонажи: Гегель (Принц Мечей) – молодой человек с

лицом трактирщика.

Действия: Гегель стоял и смотрел на небеса с обрыва. Ему нравилось видеть красивые пейзажи, другие летающие острова и многочисленных птиц. Я подобрался ближе, чтобы послушать его обращение к стоящему рядом офицеру.

– Все это отражение абсолютного духа, - сказал Гегель.

– Возможно, - ответил офицер.

– Точно тебе говорю. Это всё отражения осмысляющего себя абсолютного духа. И дух осмысляет нас с помощью самого себя.

– Я вас не понимаю.

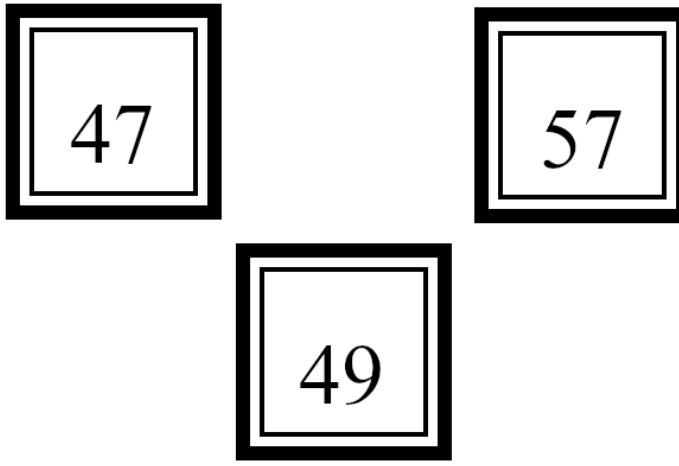
– От тебя никто многого и не ждал, - заявил Гегель. – Ты сразу показался мне неспособным. Впрочем, твоя неспособность лишь подтверждает мои представления.

– Подтверждает?

– Конечно. Как же оно может быть иначе? Ты слишком ограничен, а потому не пытаешься понять смысла сказанного. Сначала есть некое положение дел, а потом отрицание, а после отрицание отрицания. Абсолютный дух – это движение, постоянное изменение, вечный процесс.

Гегель продолжал надоедать офицеру, а я решил пойти дальше, чтобы им не мешать.

Локация 48



Описание локации: Земли Клана Мечей. Множество витающих в небесах островов, соединённых мостами.

Персонажи: Попперия (Жрица).

Действия: Попперия кричала, стоя на перекрестке:

– Королева Мечей – тиранка! Мы не должны поддаваться её глупым историям о мире во всем мире и всем прочем! Она просто хочет власти!

Я, проходя мимо, сказал:

– Бесполезно.

– Почему? – спросила Попперия. – Разве люди не хотят мира и покоя? Хотят! А потому я буду взывать к их желанию просто жить и наслаждаться жизнью. Это самое сильное желание, которое есть у людей.

Я пояснил:

– Люди полностью подчиняются своим мнениям. Васко, мой учитель, говорил об этом ещё на первых своих уроках. И он, безусловно, прав. Люди – это не мыслящие создания, а создания, которыми мыслят мнения.

– Чего?

– Именно. В этом и парадокс. Мнения создают у нас мнимое представление о том, что это мы мыслим, но это они мыслят и живут нами, используя людей как расходный материал.

Я пошёл дальше. Выбор: 1. Клетка «49»; 2. Клетка «57».

Локация 49



Описание локации: Земли Клана Мечей. Множество витающих в небесах островов, соединённых мостами. Гигантская Цитадель Ветров, возвышающаяся над другими островами.

Персонажи: Фихта (Королева Мечей). Женщина с белыми волосами и платьем, а также лицом, очень похожим на мордочку мопса. Имре (маг).

Действия: Я прокрался в замок, чтобы подслушать местные диалоги. Имре разговаривал с Королевой Мечей. Он настоял:

– Война должна прекратиться.

Фихта покачала головой.

– Нет. На нас напали.

– Но вы сами спровоцировали такое отношение.

– Ха-ха! Это я виновата в том, что Галилея не может сдержаться и принять небольшое оскорбление?

– Фихта, Императору трудно наблюдать за военными действиями между двумя его союзниками.

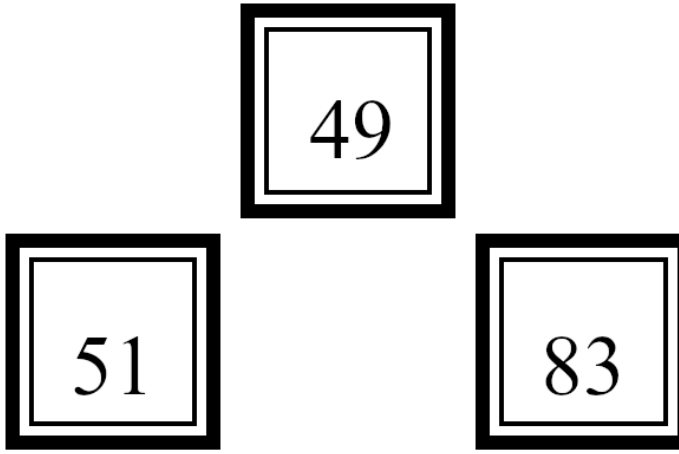
– Так пусть примыкает ко мне, потому что я точно смогу победить.

– Дело совсем не в этом, - настоял Имре. – Мы просто хотим мира. Империя для того и нужна, чтобы хранить мир.

– Тогда у вас ничего не получится.

Имре ушел. И я тоже покинул замок.

Локация 50



Описание локации: Земли Клана Мечей. Множество витающих в небесах островов, соединённых мостами.

Персонажи: Каменный Страж Во – гигантское каменное создание размером в 4 метра.

Действия: Во не давал пройти путникам через этот перекресток. Я попытался проскочить в облике тени, но гигант вонзил передо мной меч, заряженный светом. Пришлось немного отступить. Во медленно сказал:

– Пути нет! Я сторожить!

И тогда я понял, что этого монстра необходимо победить, чтобы пройти здесь. Каменные стражи нередко имели какой-то источник силы, который делал их живыми. Для Во это был рубин в самом центре лба. Тогда я обратился в тень. Во начал размахивать светящимся мечом. Уворачиваться от его атак было довольно трудно. Я смог миновать их, а после пролетел по его телу в облике тени и свободной рукой просто вырвал рубин с его лба. Во остановился.

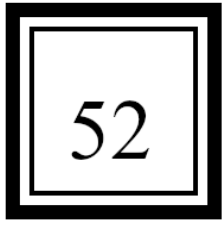
Я вышел из состояния тени и тяжело вздохнул.

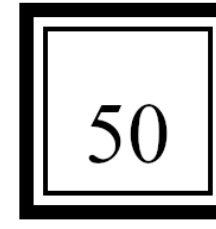
– Отличное создание. Очень красивое. Жалко, что оно оказалось враждебным.

Справа были катакомбы. Слева – многочисленные деревни. Я почувствовал, что в катакомбах что-то есть. Там точно был нужный мне предмет, без которого я не выберусь из лабиринта. Я решил выбрать свой дальнейший путь.

Выбор: 1. Клетка «51». 2. Клетка «83».

Локация 51





Описание локации: Земли Клана Мечей. Множество витающих в небесах островов, соединённых мостами. На каждом из островов располагались Катакомбы Ветров, на стенах которых красовались узоры с историями жизни вихревых созданий.

Персонажи: Нет.

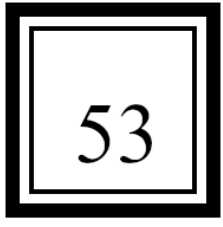
Действия: Передо мной находилось достаточно просторное пространство, окруженное расписанными стенами. Я сделал несколько шагов вперёд. Неожиданно с разных сторон в мою сторону полетели многочисленные вихри. Я превратился в тень, чтобы ловко их избегать, но даже в таком состоянии это было крайне трудно. Я перемещался крайне быстро, но вихри пытались догнать меня. У них это могло бы и получиться, если бы не тренировки с Васко.

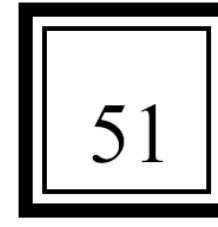
Васко учил меня никогда не сдаваться и эффективно при-

менять свои способности, что в итоге и сыграло решающую роль в преодолении этого испытания. Зал вихрей остался позади. Я тяжело вздохнул, вернув себе изначальную форму.

– Васко, если бы не твои уроки, то это всё могло бы закончиться куда печальнее. Ладно, уверен, впереди ещё много подобных испытаний, а потому нет времени на то, чтобы рассуждать и думать о прошлом. Надо двигаться вперед.

Локация 52





Описание локации: Земли Клана Мечей. Множество витающих в небесах островов, соединённых мостами. На каждом из островов располагались Катакомбы Ветров, на стенах которых красовались узоры с историями жизни вихревых созданий.

Персонажи: Нет.

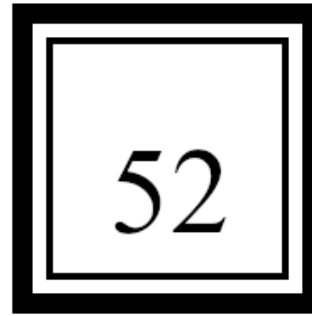
Действия: Я оказался в довольно странной ситуации. Передо мной возник вихревой монстр размером четыре метра. Я был не вполне уверен, что данное создание являлось хоть в каком-то смысле живым. Мне пришлось в состоянии тени уходить от ударов. Врата за спиной монстра были закрыты, а потому, как я понял, было необходимо сначала разобраться с ним самим. Я кружил вокруг этого создания, чтобы оно не могло точно определить моё местонахождение, но при этом я старался отыскать слабые места этого существа.

На первый взгляд это создание казалось неуязвимым, пока я не увидел внутри самого вихря вращающийся драгоценный камень синего цвета. Вращался он стремительно, а потому схватиться казалось почти невозможным. Впрочем, Васко научил меня действовать и в такой ситуации. Я сорвался с места, выскочил из тени и вытянул руку настолько быстро, насколько мог. Драгоценный камень оказался у меня в ладони. Вытянуть его из потоков ветра не представлялось возможным. Я завращался вместе с камнем, а после погрузил его в мир теней. Вихрь растворился.

Я смог отправиться дальше.

Локация 53





Описание локации: Земли Клана Мечей. Множество витающих в небесах островов, соединённых мостами. На каждом из островов располагались Катакомбы Ветров, на стенах

которых красовались узоры с историями жизни вихревых созданий.

Персонажи: Нет.

Действия: В этом зале передо мной возникли многочисленные письмена на древнем языке. Напоминаю, что, несмотря на глазную повязку, я мог всё это видеть. Так вот, текст был написан на неизвестном мне языке, но, будучи странником, я мог его перевести. На стенах было написано: «Люди пришли в наш мир и использовали против нас сильнейшее оружие. Они создали могущественных рыцарей, обладающих силой стихий. Эти рыцари объединили усилия для того, чтобы уничтожить наши народы. Мы, создания стихий, погибли в сражении с рыцарями. Они не оставили нам и шанса. Кажется, люди прибыли из другого мира, потому что там им не хватало места. Они решили уничтожить нас просто потому, что мы представляли для них угрозу. Но мы и не думали нападать. Нападение не дало бы нам никаких преимуществ. Мы пытались найти общий язык с людьми, но нельзя найти общий язык с теми, кто прибыл сюда для твоего истребления».

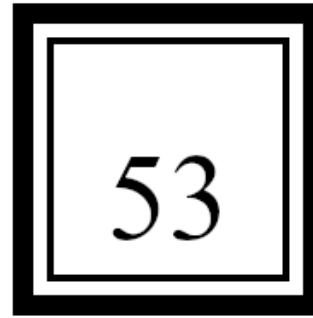
Я задумался:

– Какие же люди все-таки люди. Почему они не могут действовать нормально? Почему людям всегда надо истреблять всех вокруг?

Я отправился дальше.

Локация 54





Описание локации: Земли Клана Мечей. Множество витающих в небесах островов, соединённых мостами. На каждом из островов располагались Катакомбы Ветров, на стенах

которых красовались узоры с историями жизни вихревых созданий.

Персонажи: Нет.

Действия: В этом зале передо мной предстала огромная пропасть. Миновать её можно было двумя способами: с помощью полёта или способности ползать по стенам. Благодаря превращению в тень, я смог пролететь по стене до самого конца за считанные секунды. Я спросил:

– И это препятствие? Хотя, наверное, для большинства живых существ это непреодолимое препятствие.

И тут за мной послышался голос:

– Верно.

– Кто ты? – спросил я, развернувшись.

– Бог Ветра. А ты человек?

– Я человек.

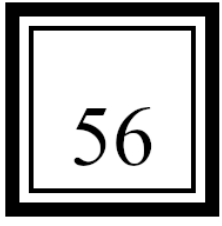
– Ненавижу людей.

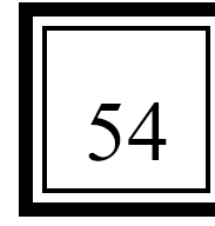
– Но я не такой, как все остальные.

– Иди дальше. Мы проверим, насколько ты не такой. Впереди тебя ждут настоящие испытания.

Я отправился дальше.

Локация 55





Описание локации: Земли Клана Мечей. Множество витающих в небесах островов, соединённых мостами. На каждом из островов располагались Катакомбы Ветров, на стенах которых красовались узоры с историями жизни вихревых созданий.

Персонажи: Люди.

Действия: Я оказался в следующем зале после пересечения моста. Там я увидел нечто невероятное. Здесь были заперты многочисленные люди. Их держали в клетках какие-то неведомые силы. Люди голодали. Они не могли сдвинуться с места. Бог Ветров спросил:

– Что ты выберешь? Ты либо спасаешь людей и отправляешься назад ни с чем. Либо продвинешься к следующей комнате и получишь ключ.

Выбор: 1. Спасти людей; 2. Продвинуться дальше.

Последствия первого выбора: Я открыл клетки. Люди смогли выбраться. Я помог им переправиться и покинуть катакомбы, но проход в следующий зал сразу же закрылся. У меня не было и шанса спасти людей и попасть в то помещение.

Последствия второго выбора: Я прошёл мимо голодающих людей и оказался на следующей клетке. Люди были сразу же сброшены с большой высоты в бездну, так что спасти их у меня бы не получилось.

Локация 56



Описание локации: Земли Клана Мечей. Множество витающих в небесах островов, соединённых мостами. На каждом из островов располагались Катакомбы Ветров, на стенах которых красовались узоры с историями жизни вихревых созданий.

Персонажи: Нет.

Действия: Я оказался в зале, где находился тот самый ключ, ради которого я так много старался. Ключ был белого цвета, а также светился. Я подошёл ближе и схватил его. Послышался голос Бога Ветров:

– Ты заслужил этот приз. Люди не имеют права на жизнь. Ты зря спасал их на своём пути. Весь мир сопротивляется безумию людей, потому что они злы, агрессивны и безумны.

– У меня есть надежда, что большинство людей таковыми не являются.

– И какое мне дело до большинства людей, если в итоге они всё равно начинают сражаться против всех непохожих существ, если испорченный правитель им прикажет?

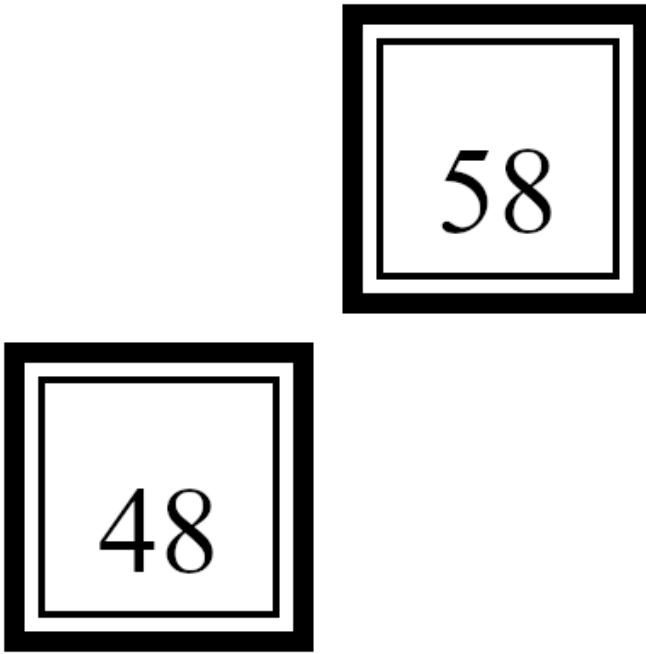
– Я бы на твоем месте попытался дать людям шанс. Люди крайне неоднозначны. Они очень сложные создания, которые порой не понимают, чего хотят. И они часто вредят себе и окружающим, потому что не управляют собой. Они подчиняются своим мнениям, но есть и другой путь.

– Надеюсь, ты сможешь сделать хоть что-то, чтобы привести людей к этому пути.

– Сомневаюсь.

Я вернулся к перекрёстку.

Локация 57



Описание локации: Земли Клана Мечей. Множество витающих в небесах островов, соединённых мостами.

Персонажи: Шеллинга (Принцесса Мечей) – красивая де-

вушка с кудрявыми волосами и в белом платье.

Действия: Шеллинга гуляла по парку и рассуждала:

– Как же красив этот мир! Как я его люблю! Как я люблю людей вокруг! Как мне нравится, что мы живем в таком прекрасном мире! Как мне нравится ходить здесь и наслаждаться всем вокруг! Как я люблю принца жезлов Ницше! Как же он красив и хорош собой! Ради него я бы могла сделать всё, что угодно! Моя любовь к нему безбрежна!

Я спросил:

– И что вам мешает быть с ним?

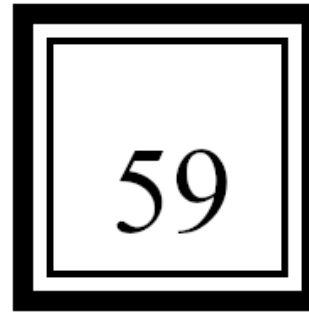
– Ох! Вы подкрались ко мне незаметно! Мне мешает вражда наших кланов. Кланы враждуют друг с другом… А Фихта поддерживает эту вражду! Мама воодушевлена сражениями. Она хочет, чтобы наш клан стоял над всеми остальными. И это меня нервирует.

– Ты хочешь остановить вражду?

– Хочу, но у меня не получится, потому что на стороне матери… Рыцарь мечей… Он очень сильный… Мне с ним не справиться…

Я промолчал, а после отправился на следующую клетку.

Локация 58





Описание локации: Земли Клана Мечей. Множество витающих в небесах островов, соединённых мостами.

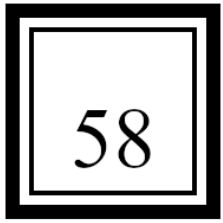
Персонажи: Огромный зверь Ку – медведь с головой и

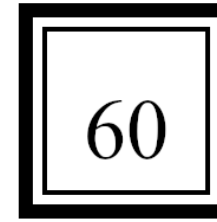
крыльями орла.

Действия: Огромный зверь Ку разорял город. Мне пришлось вмешаться. Я выхватил меч из ножен одного из солдат, обратился в тень и набросился на соперника. Ку легко предсказывал мои движения. Я пытался перемещаться в тенях, а потом из них неожиданно атаковать, но враг обладал не только крупными габаритами, но и высоким уровнем скорости и реакции. Мне пришлось хитрить. Я растянул тень на довольно большое расстояние, а после начал забирать мечи у падших солдат. Ку не понимал, что ему делать. Я начал метать в него мечи из разных областей своей тени. Теперь враг с трудом уходил от атак.

Мечи вонзались в его конечности и тело. Я не уверен, что это помогло бы ему осознать всю ту боль, которую он причинял людям, но такой поток атак из мечей заставил чудовище отступить. Я отправился к следующей клетке.

Локация 59





Описание локации: Земли Клана Мечей. Множество витающих в небесах островов, соединённых мостами.

Персонажи: Имре (Маг).

Действия: Имре стоял на краю пропасти. Он, когда я подошёл ближе, взял камень и бросил его далеко вперед. Камень ударился о невидимый барьер, а после полетел прямиком вниз. Имре пояснил:

– Каждая клетка отделена от других невидимым барьером. В самой онтологии нашего мира прописано это деление. Мир делится на сегменты, которые имеют разные размеры. И ты можешь пересекать их только там, где это позволено.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, купив полную легальную версию на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.