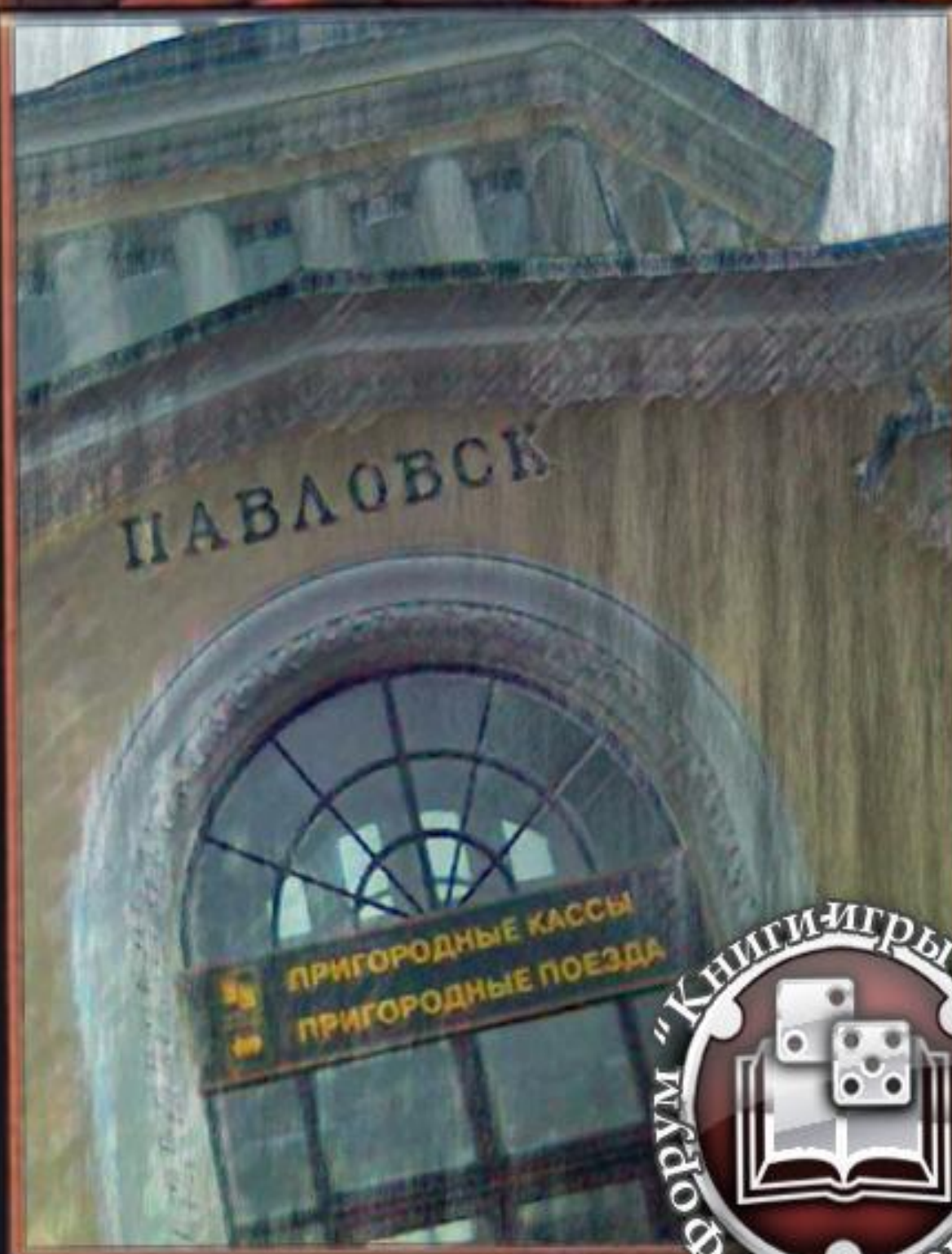


Пётр Александров

ПРОГУЛКА ПО ПАРКУ 2



Пётр Александров
ПРОГУЛКА ПО ПАРКУ 2

*Эй, "друг", ты что вдруг побледнел,
Ты что, замерз или вспотел?
Я знаю, ты на водку жаден,
Ты духом слаб и безобразен.*

*Я понял все и разглядел лишь сейчас
Твою продажную душу.
В твоих глазах ужас и страх
И объяснений не нужно.*

– Моргиш, Предатель.

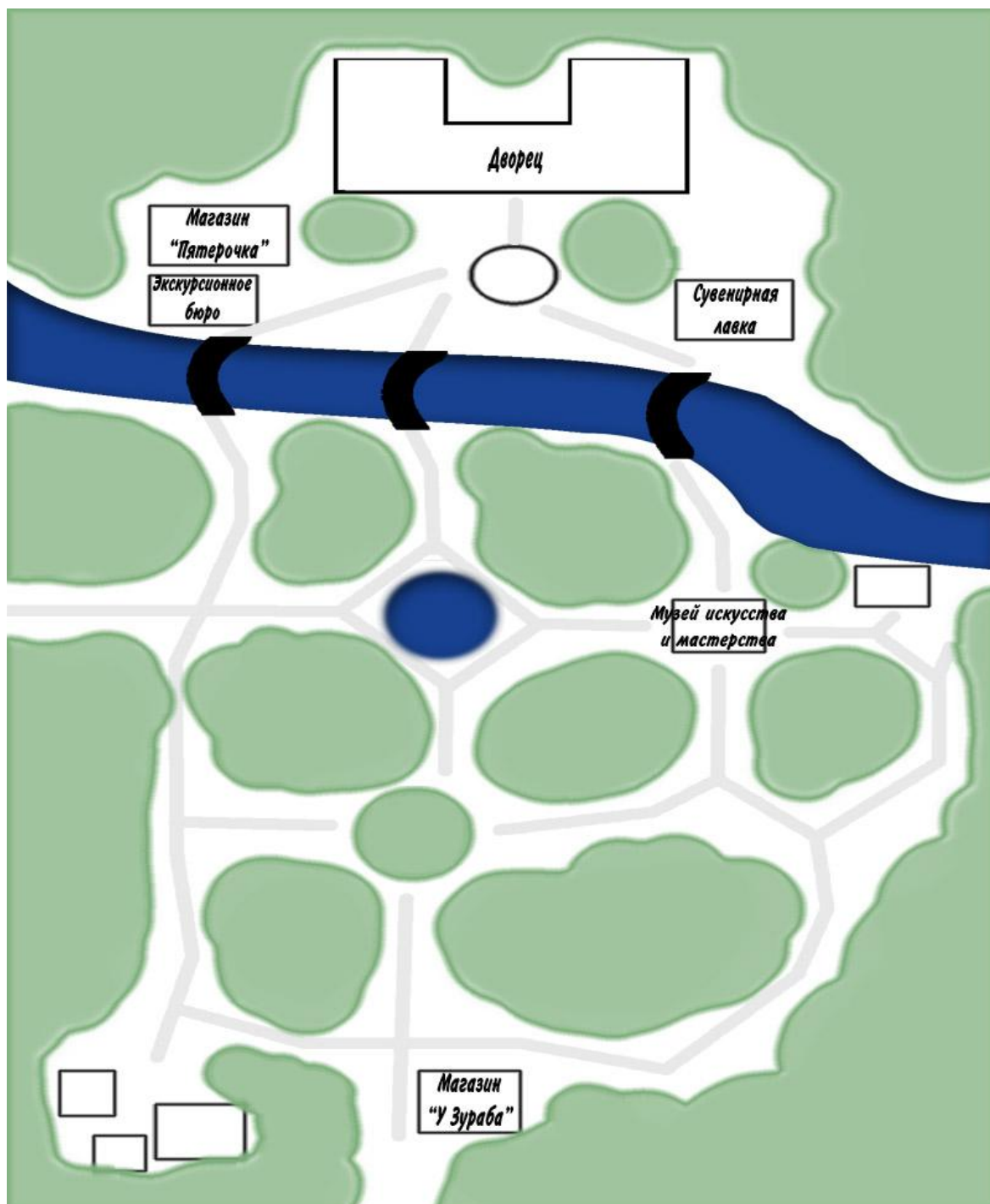
Оформление: Jumangee

Форум «Книги-игры и текстовые игры»

<http://forum.myquest.ru>

2008-2009 г.г.





Государственный художественно-архитектурный
дворцово-парковый музей-заповедник "Павловск"

Проезд: м. Московская и м. Звёздная далее маршрутное такси до Павловска.
Витебский вокзал м. Пушкинская или м. Купчино далее электропоезд до ст.
Павловск

Режим работы: Ежедневно с 10.00 до 18.00, касса и вход в музей до 17.00 С
15 мая до 15 сентября без вых., с 15 сентября до 15 мая вых. день – пятница и
первый понед. месяца

Входная плата: Иностранные граждане: парк - 100 руб., музей - 370 руб.,
детский - 50%. Граждане РФ: взрослые: парк - 100 руб., музей - 400 руб.,
школьники: парк - 50 руб., музей - 250 руб.

РОССИЙСКАЯ ФЕДЕРАЦИЯ

Паспорт выдан 8 ОТДЕЛЕНИЕМ МИЛИЦИИ

Место рождения: _____

Дата выдачи: 19.11.2002

Код подразделения: _____

Фамилия: _____

Имя: _____

Отчество: _____

Место: _____

Заметки: _____

Инвентарь: _____

Рейтинг: _____

Тихоходность: _____

Фавор: _____

Мочность: _____

Самочувствие: _____

1

ПРОГУЛКА ПО ПАРКУ 2: ЗИМНЯЯ ПРОГУЛКА

ГЛАВНОЕ МЕНЮ:

Если хочешь узнать правила игры и предысторию,	Иди на 160
Если ты уже знаешь правила и хочешь начать,	Иди на 200
Если ты помер,	Иди на 100

2

Ты заходишь в маленький домик, где в прошлый раз встретил ДЕДА. Хотя, пожалуй, старик уже давно и скоропостижно... Но нет, он как ни в чем не бывало сидит за столом, попивает чаек и отгадывает кроссворд в газете «777 Островков с Тещиными Языками». Заметив тебя, дед спрашивает:

- Милок, вот что за слово, пятнадцать по вертикали: «Как в переводе на русский язык называлась третья книга – игра из серии «Fighting Fantasy», написанная Ланом Ливингстоном и изданная впервые издательством «Пуффин Букс» в 1983 году?

Что ты ответишь?

Разрушитель – 103,

Чернолесье – 166,

Аллансия – 50.

3

Спрятавшись в ночном проеме незадернутых гардин, ты быстро снимаешь свою одежду и надеваешь униформу, в каковой и прошествуешь мимо охранника в комнату! Повысь РЕЙТИНГ на 1 и иди на 76.

4

- Иногда тебе придётся вступить в мочиловое. Не думай, что ты один такой хрен уникальный, у прислужником Дома тоже есть САМОЧУВСТВИЕ и МОЧЕСТЬ.

1. Сначала ты должен кинуть кубик. Потом попроси своего врага сложить число, выпавшее на кубике и твою МОЧЕСТЬ. Это ОХРЕНЕННОСТЬ твоего удара.

2. Затем одолжи кубик врагу, чтобы он сложил число, выпавшее на нём, и его МОЧЕСТЬ.

3. Если твоя ОХРЕНЕННОСТЬ больше ОХРЕНЕННОСТИ врага, попроси его отнять количество УРОНА твоего оружия от его САМОЧУВСТВИЯ.



4. Если ОХРЕНЕННОСТЬ врага больше твоей ОХРЕНЕННОСТИ, попроси его зачеркнуть на твоём ЛИСТЕ ПУТЕШЕСТВЕННИКА САМОЧУВСТВИЕ по той же системе.

5. Если твое САМОЧУВСТВИЕ стало нуль или меньше, ты скопытился. Иди на 261.

5

Ты попадаешь в зал, из которого ведут две двери. А на дверях написано: «На лево пойдешь – куда надо придешь», и «На право пойдешь – придешь примерно туда же». Если направишься куда надо, иди на 45, если туда же – на 267.

7

- Ща, погодите, - говоришь ты и извлекаешь из широких штанин пачку сэмак «Я – гражданин!» - а во, ну давайте, ладошку – то подставляйте. Ооо... Харош!

Пожевая сэмки и попёвая пиво, вы ведете ленивые беседы о падение уровня грамотности и нравственности в среде современной молодежи. Потом Андрей Александрович запускает руку в свой дорогой кожаный портфель и извлекает от туда несколько грязных пачек от сухариков, кои бросает на землю. Со второй попытки ему удастся достать то, что он хотел.

- О на, - говорит он, протягивая тебе маленькую книгу, - книжка какая то. Бери там, если че.

Книжка оказывается англо – русским словарем С. К. Боянуса. Если хочешь, пометь его в ЛИСТЕ ПУТЕШЕСТВЕННИКА, а пока прощайся с Фурсенкой и иди на 253.

8

Ты выходишь в огромный зал, занимающий чуть ли не весь первый этаж правого крыла дворца. Свету здесь тоже очень мало, зажжены всего две люстры из нескольких десятков, и сразу видно, что эта часть дворца ни только не охраняема, но и практически необитаема.

Искомая лестница наверх обнаруживается в правом дальнем углу зала (78), в то время как в левом ты замечаешь уборную (186).



9

Обыскав охрану, ты находишь, что твой РЕЙТИНГ пал на 2 единицы. Кроме того, ты находишь у них форму, каковую можешь взять с собой, после чего иди на 120.

10

Ты выдвигаешь лопатки и впиваешься ими в стену, пройдя так один метр. Для преодоления следующих трех ты избираешь метод передвижения по вертикальным поверхностям, широко распространенный в среде принцев Персии. Ну и последний метр ты с истошным криком перепрыгиваешь.

Забравшись на балкон, ты проходишь в комнату, в которой скрылся домовик (47)...

11

Ты идешь к правой лестнице и поднимаешься наверх. А на верху обнаруживается люк, который ты, по своему обыкновению, открываешь головой.

В квадратном проеме виднеется звездное небо, далекая луна, изрытая кратерами, и удивленное лицо охранника.

Ты глубоко вздыхаешь.

«Не положено».

На этом ты скопытился!...

12

Зал, который открывается за дверью, превосходит размерами даже Павловский вокзал. Весь он уставлен столами, увешан гирляндами, аппаратами для продажи сэмак и прочими изысканными деталями интерьера. Похоже, домовики решили закатить неслабый пир: в зале насчитывается несколько сотен человек, а так же по паре десятков светских львов, мрачных тигров и сумрачных гепардов (не говоря уже о паре – тройке левиафанов бизнеса и плезиозавров эстрады). Все они смотрят сквозь тебя и вообще выказывают полное к тебе пренебрежение, а кое-кто даже пытается сквозь тебя пройти, встречая, однако жесткое сопротивление.

Пошалудив глазами, ты обнаруживаешь в дальнем углу зала дверь с надписью «БезДОМным вход воспрещен». Но нечего и думать пробраться туда, пока в зале столько народу, который из-под тишка за тобой наблюдает. Значит, ты можешь пойти либо в «Собачни» (227), либо к лестнице наверх в дальнем углу зала (234), либо в дверь с надписью «Кухня» (111).



13

Через пол часа лес заканчивается и ты видишь на возвышение дорогу. Ты пытаешься подняться на неё, но склон такой скользкий, что приходится несколько раз с матюгами с него скатиться. Наконец ты преодолеваешь склон и оказываешься на дороге, иди на 247.

14

М-да, тебе крупно не повезло! Огромный ком снега падает прямо тебе за шиворот и начинает там очень быстро таять! Мало того, что ты промочил одежду, так тебе теперь еще и очень холодно, твое САМОЧУВСТВИЕ пострадало на 1 единицу. Впредь ты стараешься обходить елки, иди на 104.

15

Дойдя до угла комнаты, экскурсия останавливается и тетка вновь заводит речь:

- Так, покучнее, не тегаясь. Значит, эту комнату я называю Комната Погока и Амогальных Газвличений Екатегины Втогой. По легенде, именно в этой комнате импегаттица пгедавалась плотским забавам с фавогитами, что подтвегжденно заключением экспегтной комиссия в лице меня. Пгоходим дальше, экспонаты гуками не тгогать.

Экскурсия движется к лестнице, иди на 86.

16

Призвав на помощь Изумзоромора и прочих богов, ты выпрыгиваешь из-за шкафа и... в этот момент в комнату входит охранник с подносом слив для домовика. Застав тебя за выпрыгиванием из-за шкафа, он вспоминает, за что ему платят деньги, и с криком «Не положено!» мечет в тебя сливу за сливой. Ты уворачиваешься от первых тридцати, но последняя стучает тебя по лбу и ты отрубаешься. Не будем уточнять, ГДЕ ты придешь в себя...

На этом ты издох!...

17

Ты начинаешь уползать от МЕДВЕДА, но задеваешь сухую ветку и она мало того что с оглушительным треском ломается в пяти местах, так еще и кидает весь лежащий на ней снег прямо в левый глаз МЕДВЕДА. Тот свирепо орет и, выпустив длинные когти, бросается на тебя! Иди на 52.



18

Ты открываешь журнал «Народные Рецепты» и читаешь названия блюд:
«Салат из щепок с калом поросы и апельсинами».
«Суп из редьки, редиски, лука, чеснока и лимона».
«Бутерброд для настоящих мужиков».

Но один рецепт тебя заинтересовал больше всего, это «Салат из сэмачег с ветчиной и ананасами». Но сейчас у тебя нет ингредиентов, а вот когда ты попадешь на параграф, начинающийся словами «Что бы тут приготовить?», отними от его номера 60 и иди на получившийся раздел. Пока иди на 44.

19

Ты распахиваешь пластмассовые дверцы и со страшным криком вылетаешь из них, в мгновение ока разя врага наповал и с особой жестокостью его расчленяя!

Обыскав его, ты обнаруживаешь, что ни какой карты у него нет, а твой РЕЙТИНГ упал аж на 5 единиц! Обозвав мерзавца – домовика гнусным обманщиком, ты выходишь из уборной и несешься к лестнице, пока сюда не заявили охранники – иди на 246.

20

- Нету, бабуль, газетки – то, нету.

- Да, сынок? Да будь ты проклят, сынок! И весь род твой до десятого колена, и тетка твоя, а если теща есть, то и теща, и мать твоя, и мать твою твой отец.

БАБКА что то кричит тебе вслед, но ты уже побыстрей сваливаешь от нее на 247.

21

Покончив с рокерами, попсисты принялись друг за друга. Истошно визжа, они стали перегрызать друг другу глотки, и вообще вести себя *вызывающе*. Лунтик бы никогда себе такого не позволил. За одно досталось и тебе: отняли 5 ВЫНОСЛИВОСТЕЙ и столько же РЕЙТИНГА. Сволочи. Выбравшись из новой заварушки, ты поскорей убегаешь на 269.

22

Ты поднимаешься на последний этаж дворца. В огромные окна было видно, что ночь лавиной обрушилась на мир, и, поглотив всё вокруг, украсила небо хороводом далёких миров. Словно тусклые жемчужины на дне тёмного озера, они светили из тёмного небытия космоса и, покоря сердца людей своей красотой, манили в путь, к неизведанному многообразию природы. Да. Именно так они и поступали.

Ну вот, развел тут. Иди на 272.



23

Ты достаешь из мешка Люкюм, откручиваешь вентиль на одном из кранов и засыпаешь туда отраву. Затем ты неслышно выползаешь за дверь, по пути удостоверившись, что в куче вещей домовика на краю бассейна карты нет.

Выйдя за дверь, ты поднимаешься по лестнице, а замок на второй двери еще и залепляешь жевательной резинкой «Баба-лгун». Резко оборвавшийся крик возвещает об удачном завершении твоего предприятия. За проявленную изощренность ты награждаешься аж 10 очками РЕЙТИНГА! Ну что ж, надо идти дальше – на 241.

24

Вдоль западной дорожки произрастают дубы, ели и сосны, ветви которых покрыты снегом. Неожиданно прямо перед тобой из ниоткуда вырастает странного вида мужик, примечательный тем, что он абсолютно голый и абсолютно зеленый, как будто его облили зеленкой.

- Здравово, мужик, - говорит тебе ЗЕЛЕНЫЙ МУЖИК.

- Здравово, - отвечаешь ты, - а ты кто?

- Я? Как кто?! Разве ты не видишь, я – ЗЕЛЕНЫЙ МУЖИК! - с гордостью произносит ЗЕЛЕНЫЙ МУЖИК.

- И что?

- И все! - с этими словами он выхватывает зеленый топор и бросается в битву, иди на 133!

25

Ты осторожно наступаешь одной ногой на лед – вроде, крепкий. Второй... Третьей... Да, вполне ничего такой лед. «Но когда же, - думаешь ты, - он с оглушительным треском проломится и придется испытать фавор?» А случается это примерно на середине пруда.

Испытай ФАВОР. Повезло – 268, нет – 117.

26

Не успеваешь ты толком освоится в сложившейся ситуации, как тебе в глаз залетает дротик. Кровь начинает хлестать фонтаном, твоя голова рассыпается в прах, а позвоночник выпадает на пол. Ребра расползаются, а суставы сгнивают. Ноги разъезжаются, а руки переплетаются.

На этом ты и уколошился!...

27

Дед Похом садится на парашу и, задумчиво почесывая ус, говорит:
- Э! Значит так. Клад закопала два месяца назад банда «Аццкие сэмачки».



Твои штаны медленно мокнут... Аццкие сэмачки – страшнейшая банда из когда-либо орудовавших в твоей деревне (других и не было). По сравнению с их делами убийство Шляпогрыза – просто жалкий выпендр!..

- Негодяи закапали стопиццот сэмечек из чистого золота, после чего все разом отравились водкой в кабаке. Перед смертью они подожгли кабак. Я был рядом. Умиравший хозяин сказал мне, что карта с указанием, где найти клад, изъята и вскоре будет передана мерзким чертям из Дома 2, которые гостят сейчас в Павловском Парке. Ты должен любыми способами добыть карту, найти клад и откопать

стопиццот

сэмечек!

Ну что ж, после Шляпогрыза тебе ничего не страшно. Бригадир Похом говорит тебе:

- Но сначала мы выясним твою ПОНТОВОСТЬ.

Он вытаскивает зэковский кубик, протягивает тебе и говорит:

- Кинь кубик один раз, и прибавь количество пальцев у вон того новичка на обеих руках (одновременно дед Похом выкусывает новичку 4 пальца, и у него остаётся всего 6). Это твоё САМОЧУВСТВИЕ. Оно показывает, через сколько ударов ты скопытишься.

Чтобы узнать МОЧЕСТЬ, просто кинь кубик один раз. Это показывает, насколько ты можешь вломить противникам, которые попадутся тебе в умопомрачительном приключении (действительно, до психушки полшага).

Так же узнай ТИХОЖОПОСТЬ. С помощью ТИХОЖОПОСТИ ты сможешь пришить кого-нибудь без мочилова, завалив его по-крысятнически.

Чтобы узнать ФАВОР, брось кубик 2 раза и попроси кого-нибудь сложить эти числа. Иногда без ФАВОРА бывает крышняк, а с ФАВОРОМ тебе будет легче добыть стопиццот сэмечек.

Слёзы текут из твоих глаз... За маской тупого престарелого уголовного дебила скрывается любящее сердце... Ну, по крайней мере, это теоретически возможно.

- Ну - ну, мой мальчик, что ты расплакался, - ласково спрашивает Похом и со всей дури дает тебе под дых, - ну вот, теперь будешь слушать нормально.

Иди на 4.

28

Хапнув малиновый фуфыр, ты заливаешь его содержимым горящие трубы и сохнувшие жабры. Внезапно крайне удивленное лицо Абраши прыгает на тебя, стремительно увеличиваясь, расплываясь и переворачиваясь, а затем так же стремительно начинает отдаляться. Потом у тебя в глазах темнеет...

...потом по логике - то должно посветлеть, но вместо этого из темноты начинают появляться куски каких – то труб и вентилях. Ты понимаешь, что на этот раз Абраша забросил тебя в канализацию. Ну что ж, в следующий раз ты обязательно набьешь ему морду, а сейчас надо идти искать выход на 139.



29

Сев на ржавый лясопед, ты минуешь оставшееся до западных ворот расстояние. Предусмотрительно бросив железного коня за какой то сугроб, ты с гордым видом прошествуешь мимо охраны и оказываешься в парке! Иди на 195.

30

За дверь обнаруживается коридор, уходящий и на запад, и на восток, причем в обоих концах обнаруживаются лестницы на второй этаж. Пойдешь по левой (32 - благо, не далеко листать), или по правой (78)?

31

Близкое нахождение открывает следующие ходы:
Разговор с охранником – 93,
Нападение на одного – 245,
Проход мимо него в следующую комнату – 190,
Заход в дверь с буквой «М» - 265.

32

Преодолев два огромных пролета, ты оказываешься на втором этаже дворца – территории, полностью оккупированной домовиками. Повсюду шастает охрана и трясет фирменными значками. Тебя она не подозревает только по тому, что, следуя принципу здравого смысла, тебя не может существовать в это время в этом месте, значит ты – просто плод их воображения, следовательно, нахрена им нужна эта психиатрическая лечебница? Старательно избегая смотреть на тебя, охрана ходит мимо и ее терзают смутные сомнения. Пока они ее не растерзали, решай, куда направишься, и помни: ты – в тылу врага.

Перед тобой две двери: на одной написано «Ресторан «Летняя Утопия и Зимняя Повесия» (12), а на другой написано слово «Псарни», но зачеркнуто, снизу приписано «Собачни» и зачеркнуто еще сильнее, а еще ниже – «Лучшиедрузьячеловечни» (227).



33

- Да че ты, мужик! Ну мужик! Ну ку-у-упи-и монтиро-о-овку-у!... Ну купи-и!... - ноет он. Вдруг на площади, с которой ты только что пришел, он замечает двух девочек дошкольного возраста. Потрясая монтировкой, он несется к ним с криком: «Красавицы! Купите монтировку! Ну купи-ите!...» Те с визгом разбегаются. Пользуясь тем, что мужик отвлекся, ты поскорей убегаешь на 211.

34

Оперативненько набив домовику морду, ты чувствуешь прилив РЕЙТИНГА в размере 10 единиц такового! Кроме всего прочего, в кармане у ЦЕЛИ ты находишь кусок Карты и записываешь его в ЛИСТЕ ПУТЕШЕСТВЕННИКА! Все, можно идти на 234.

35

Открыв огромную полосатую сумку, с какими обычно ходят торговцы на рынке, ты начинаешь осматривать содержимое. Выкинув какие-то платья и носки, ты находишь на дне пару абсолютно целых (ну, по крайней мере все дыры залеплены разноцветными заплатами), и, что самое главное, чистых (даже почти не воняют) ВАЛЕНОК! Можешь снять свои ботинки на толстой подошве и одеть ВАЛЕНКИ (тогда отметь это в ЛИСТЕ ПУТЕШЕСТВЕННИКА). Кстати, с валенок калоши можно снять, в таком случае они добавят целых 5 к текущему уровню твоей ТИХОЖОПОСТИ, ибо почти не слышны при ходьбе по снегу! Обрадованный приобретением новой обуви, ты идешь на 171.

36

Ты заходишь внутрь. Магазин роскошно украшен, а его хозяин дядя Зураб с улыбкой до ушей подбегает к тебе.

- Вай вай вай, дорогёй гёсть! Сющай, у старого Зураба все есть, выбирай что хочишь! Тэбэ че нада - гюляшь, лепешка с сыром, лепешка с луком, пастила, лукум, чабурек, вай, шарбет это сказка просто! А хёчешь я тэбэ козий молоко со скидка продам? Ну чево молчишь, а? Вай, как сразу не понял, ты жи плов хочешь, да? Дядя Зураб лучший плов готовит, ты такого не найдешь нигде! Бери штё хочешь, все для тэбэ!

Если сразу же убьешь дядю Зураба, иди на 145. Если попытаешься отказаться и сбежать из этого проклятого места, иди на 75. Если твой рассудок подведет тебя, то можешь посмотреть товары на 262.

37

Ты попадаешь в огромную комнату, в которой есть четыре двери: восточная, через которую ты вошел и на которой написано «Выход», южная, на которой написано «М», западная, на которой написано «Лестница - сюды», и



северная, на которой написано «Дом 2» и возле которой стоит охранник! Что будешь делать? Попробуешь незаметно отделиться от экскурсии и останешься в этой комнате (182), или пойдешь дальше (15)?

38

Поняв, что дошел до лестницы, ты начинаешь медленно подниматься, пока не упираешься в крышку люка. Отодвинув ее головой, ты вылезаеть прямо посреди какой то заснеженной дороги. По ограде и деревьям ты понимаешь, что попал... В парк! Ты прошел под ним и вылез на одной из аллей! Прибавь 1 к своему РЕЙТИНГУ!

Вдруг из леса выезжает триллеочник и едет прямо на люк. Ты поскорей вылезаеть из него, оттряхиваеть с одежды ржавчину и выходишь на дорогу, иди на 195.

39

Второй ВОЛЧАРА выкапывается из сугроба и, разинув свою зубастую пасть, тоже бросается на тебя!

	САМОЧУВСТВИЕ	МОЧЕСТЬ
Первый ВОЛЧАРА	8	3
Второй ВОЛЧАРА	7	4

Если ВОЛЧАРЫ изничтожены, прибавь себе 1 единицу РЕЙТИНГА. Еще немного поплутав по лесу, ты наконец выходишь на какую – то дорогу, иди на 24.

40

Ты выходишь и оказываешь нос к носу с охранником, который говорит «Не положено!», и, взяв тебя за шиворот, пинков вышвыривает за дверь, ведущую на лестницу! Иди на 246.

41

Обыскав логово поверженного, ты, к своей огромной радости, обнаруживаешь кусок Карты, каковой кусок в тот же миг записываешь в ЛИСТЕ ПУТЕШЕСТВЕННИКА, после чего находишь в длиннющем зале лестницу и идешь на 22.

42

Домичка продолжает что-то говорить, затем прибегает охрана и забирает тебя. Тебя трясет от холода и страха. Потом появляются люди в серой форме и светят тебе в глаза. Потом появляются люди в белой форме и делают тебе уколы.

На этом ты свихнулся!...



43

Чем дольше ты идешь, тем явственнее в воздухе различается запах крекингующих китонов, подвергающихся дегидротации путем разложения на атомы.

Твои сомнения окончательно развеивает маленький, но очень аккуратный домик на лесной поляне, около которого стоит пожелтевшая вывеска «Абраша и ко...ксохимическое производство».

В окне полыхают яркие вспышки света. Хочешь зайти к Абраше второй раз (136), или со всех ног побежишь от туда через лес (87)?

44

Дочитав журнал, ты закидываешь его в свой кожаный мешок с Харлей – Девидсоном, выходишь из вокзала и идешь в Парк, иди на 225.

45

Ты оказываешься в большом зале, заставленном креслами-качалками, на которых сидят бабки с клюками и о чем то увлеченно говорят, а именно о следующем:

- Сначала пройдите 5 шагов на север, затем у башни Ксардаса сверните на запад – восток и идите вдоль долины Хазид – хи, пока не увидите горную цепь Эль Уризель, потом телепортируйтесь к лорду Хагену и возьмите Глаз Инноса, убейте четырёх драконов – слуг Белиара в Долине рудников, что около Хариниса. Потом реинкарнируйте Куархардона в Яркендаре, убейте Равенна и отберите у него коготь Белиара в храме Аданоса. Перейдите в призрачный мир и найдите князя Каина, поразите у входа в его обитель 5 сердец Спящего, проберитесь в лагерь сектантов и поговорите с Кор Галомом, он укажет вам путь в подземный замок Юбериона, но не попадитесь четверем высшим орочьим шаманам, возьмите у Лестера Улу – Мулу и убейте клановых стражей Мердариона в катакомбах Амал Раша...

- Простите, а вы кто? – спрашиваешь ты, не выдержав.

- Мы – клуб любителей поиграть в дээндэ под аккомпанемент баяна для тех, кому за 80.

- А где баян? – спрашиваешь сбитый с толку ты.

- Потеряли. Ты случайно не находил?

Действительно, а не находил ли ты баян? Если да, иди на 238. Если нет, возвращайся «туда же» (267), или в другой конец зала, где имеется лестница наверх (22).



46

Ты смело поднимаешься. На площадке стоит мужик с дробовиком и тетка с двумя ножами для мяса в боевой стойке.

- Раунд ту! – говорит тетка хриплым голосом, - Файт!

- Простите, - вмешиваешься ты, - а что здесь происходит?

Мужик с теткой переглядываются.

- Судью на мясо? - спрашивает мужик. Тетка добродушно кивает. Улыбнувшись, мужик выстреливает в тебя из помпового дробовика «Ручеек».

На этом ты и здох!...

47

Ты пинком открываешь дверь и видишь огромную комнату, посреди которой на табурете восседает домовик и кидает дротики в висящий на двери плакат с надписью «Свобода, Равенство и Братство».

Через эту дверь ты, собственно, и вошел.

Испытай ФАВОР, как же без него-то? Если под пытками он во всем сознался, иди на 130, если же нет – 26.

48

Ты решаешь зайти в здание с табличкой «Экскурсионное бюро «Галопом рубить окно к Катерине в фортецию».

Внутри на стенке ты видишь список предлагаемых экскурсий, а именно:

«Эх, Петр Алексеич, не плывет твоя хрень!» - экскурсия по местам наигранной славы потешного флота Петра Зе Фест.

«Мой дядя самых честных правил» - экскурсия в гусарский полк № 69.

«Во налили!» - экскурсия в Петергоф.

«Косой козел пироманит» - экскурсия по местам боевых действий войны 12 года.

«Отдайте шляпу и лосины, или развратный век Екатерины - экскурсия во дворец, участников которой не задерживает и не досматривает охрана».

Последняя экскурсия тебя заинтересовала. Итак, хочешь записаться на нее (275), или выйдешь из Экскурсионного бюро (88)?

49

Когда-то ты толи слышал, толи видел, что в западной стене парка есть еще одни ворота, через которые можно проходить вообще без билета. Понадеявшись на это, ты вскоре дошел до угла, на котором и столкнулся с двумя представителями прогрессивной молодежи, САНЬКОМ и достопамятным СЭМЭНОМ. Представители прогрессивной молодежи поедали сэмэна подсолнечника, сидя на корточках и то и дело поправляя кэпочки. Завидев тебя, они попросили «сэмак, или че по мелочи». Если хочешь сделать пожертвование в размере 1 ПАЧКИ СЭМАЧЕГ или 50 рублей (если это конечно у тебя есть), на



благо молодежи, отправляйся на 165, если же решишь показать им, что ты тоже четкий, и, возможно, даже более четкий, иди на 243.

50

- Хм, что-то такой не припомню. И по буквам не подходит. Не-а, не она это.

Горько вздохнув, ты прощаешься с дедом и выходишь из дома. Вот неуч, Аллансия это вообще описание мира, оно вышло то уже не знаю даже когда! Да тебе за такое положено минус 1 РЕЙТИНГ! Что ты не знал? Я те покажу «думал», деловой, блин! Все иди уже на 217, блин, все настроение испортил мне, блин.

51

Немного подумав, ты достаешь из мешка журнал и еще раз перечитываешь статью про сэмачки и ананасы. Все перечисленные ингредиенты тут есть, по этому ты приступаешь к приготовлению блюда. Набабахав целый таз салатика, ты уже было собираешься потрапезничать, как вдруг раздаются быстрые шаги и ты ныряешь под стол.

На кухню забегает мужик в форме официанта и начинает звонить кому-то по мобильнику:

- Борис Иванович, гости изволили откусать, - доносится его встревоженный голос, - и еще жрать просят! Да! Все! Да, омаров тоже! Какой соус?... А, да, тоже! Прямо из горла! Да! Еще что? Ну... тут салат какой-то стоит... а больше и нечего! Есть! – с этими словами он кладет трубку, и, нагло схватив твой таз, выбегает в зал.

...Через минуту раздаются одобрительные крики.

...Через десять минут раздаются крайне подозрительные звуки.

...Через пятнадцать минут раздаются тихий голос: «А где у вас тут уборная?»

...Через шестнадцать минут раздается громкий топот и крики.

...Через двадцать одну минуту все стихает.

Ты осторожно выходишь из кухни и видишь, что все столы перевернуты и зал абсолютно пуст, а это открывает тебе доступ в охраняемую дверь! Иди на 47.

52

Ты, твою медь, все-таки доигрался.

САМОЧУВСТВИЕ	МОЧЕСТЬ
МЕДВЕД	12 6

Если чисто случайно тебе повезло и ты упокоил Медведа на веки, то уж ладно тогда, иди на 196.



53

После всех совершенных манипуляций твое САМОЧУВСТВИЕ восстанавливается на 2 единицы. Переходи на 78.

54

Растопырив лыбу, ты выходишь к мужикам и говоришь «здрасти!» Те дружно попёрхиваются и оборачиваются. Ты видишь, что одеты они... не шибко оригинально.

- Ты кто? – наконец спрашивает один.

- Я. А вы?

Мужики встают и начинают хором говорить следующее:

- Я Витек... тоись Лупень... тоись Брат Вэбздридж.

- Я Игорек... тоись Бахарь... тоись Брат Пипперпот.

- Я Андрюха... тоись Бряхоть... тоись Брат Ёббот.

- Я Санек... тоись Слоник... тоись Брат Вонзилин.

(Напомним, что все эти фразы были произнесены в одно время). Мужики замолчали, затем Брат Пипперпот сказал:

- А все вместе мы кружок... тоись общество... тоись банда... тоись секта.

Да. Секта отцов-очевидцев... тоись братцев-свидетелей... тоись братьев. Да. Называется, Секта Братьев-Свиделей пришествия... тоись сошествия... какого-то мужика, короче. Но сокращенно мы себя называем Братки.

Действительно, - думаешь ты, - последнее название наиболее подходящее.

- Не хочешь ли ты, о наш заблудший брат, - спрашивает Брат Вонзилин, - стать членом нашей супер-мега сетки... тоись секты?

Что ты ответишь?

Согласишься – 152.

Откажешься – 228.

55

В последний момент ты уворачиваешься и ком падает туда, где ты только что стоял. Поблагодарив матушку елку, ты пинаешь ее ногой и идешь дальше, на 104.

56

Ты дожидаясь, пока черная туша (в связи с этим нельзя не процитировать классика: «А тебя, черная туша, вообще надо на кол посадить!») вылезет из воды и начнет растирание полотенцем, а затем решаешься на отчаянный к ней подкрад:

Испытай ТИХОЖОПОСТЬ. Если она вынесла все твои пытки и козни, иди на 270, если же подохла в мучениях – на 84.



Ты достаешь оружие и уже хочешь напасть на тетку, но тут она начинает противным высоким голосом орать: «Помогите! Хулиганы девственности лишают!» При этом она даже не отрывается от сериала и не смотрит в твою сторону. В следующий момент от куда-то из-за угла выбегает тощий участковый дядя Слава, и, пару раз споткнувшись, бросается на тебя! Придется тебе сразиться с блюстителем порядка!

САМОЧУВСТВИЕ МОЧЕСТЬ

Дядя СЛАВА 7 3

Если дядя Слава убит, иди на 92.

Испытай ТИХОЖОПОСТЬ, что бы узнать, смог ли ты подкрасться к домовику незамеченным. Если испытания прошли успешно, иди на 297. Если же досадная ошибка испортила тебе все подсчеты, на 121.

Мерзкое домское отродье еще не успевает дойти до кафедры, как твоя ярость уже переваливает за отметку «ДЕМОН». Схватив сию мерзость за жиденькие серые волосы, ты легко поднимаешь ее в воздух и несколько раз с силой ударяешь о стену «Кафедры». Из нее вываливается печень и еще что – то, но тебя уже не остановить: ты ломаешь ее кости и вообще превращаешь эту мерзкую гадость в ком плоти, и поделом ей, за все ее прегрешения, кто бы она не была. После этого ты запихиваешь ее в отверстие «Кафедры», и закрываешь дверь. Решив, что и этого мало, ты пинаешь «Кафедру» ногой. Она, покачнувшись, падает, и проезжает по мокрому снегу вниз по склону. Там обнаруживается маленький, только что замерзший прудик. Проломив тонкую корку, «Кафедра» с домской тварью внутри, пару раз булькнув, уходит под лед.

Плюнув ей в след, ты с чувством выполненного долга уходишь прочь по северной дороге.

Итак, первый твой основной враг мертв, и хоть это была не одна из тех ЦЕЛЕЙ, которые имеют при себе обрывки карты, ты все равно доволен. Но действовал ты слишком открыто, поэтому отними 5 единиц РЕЙТЕНГА, зато прибавь 1 ФАВОР. Иди на 67.



Итак, через восемь биологических лет твоя не менее биологическая нога вновь касается мраморных ступеней Дворца. За это время его уже успели отреставрировать, своровать пару колонн и перекрасить будку у входа. Ну, и конечно же повесили плакат с надписью «Дом 2 и Русская аристократия – дружба навсегда», уже заляпанный в некоторых местах черной краской.

На этом цветочки заканчиваются, и начинаются видоизмененные шишки. Первая половина твоей карательной акции благополучно подошла к концу, и теперь архиважная для тебя задача – подвести к нему же и вторую, которая будет заключаться в следующем: во-первых, тебе надо убить Ссенью Ковпак. Во-вторых, тебе надо убить как можно больше ее приспешников. Все они базируются как в самом дворце, так и в разных прилегающих к нему крышах и повалах. В связи с этим тебе вспоминается следующая песня:

«Твой парк - подвал, твои деревья это трубы,
Твой снег - песок, а стекловата это шуба,
Твои знакомые - коты и злые крысы,
Ты любишь всё, но ты не любишь мыться».

Напевая себе под нос, ты проходишь в первую комнату дворца. Тут есть три двери: правую и левую никто не охраняет, но у той, что прямо впереди тебя, стоят два охранника, на груди каждого из которых приколот бумажка с надписью «Мы тоже их не любим, но что делать?» Итак, куда отправишься?

Налево – 215,
Направо – 159,
Прямо – 286.

С балкона открывается восхитительное зрелище на дворцовую площадь перед рекой и на заснеженные поля и деревья за ней. Прямо под тобой на площади стоит множество туристов и охранников, но ни кто из них не будет поднимать голову, что бы посмотреть на единственного человека, стоящего ночью на балконе дворца...

Впрочем, не единственного. На соседнем балконе, на расстояние пяти метров от тебя стоит, покуривая сигару фирмы «Бармаглот и ко.», ЦЕЛЬ. Дабы не быть замеченным домовиком, ты как бревно валишься прямо в снег, что уже успел замести весь балкон и лежишь там, дожидаясь, пока ЦЕЛЬ не скроется и обдумывая свои дальнейшие действия. А точнее, всего одно действие: сумеешь ли ты пройти пять метров по узкому карнизу между балконами над головами и всех стоящих на площади? Или стоит поберечь потрепанные собаками нервы и вернуться на лестницу (234)?

Если ты все же решился, кинь один кубик: выпадет 1, 5, или 2 – иди на 10. Если же 4, 3, 6 – на 271.



Лицо дяди Миши тебе очень знакомо. Где же ты его видел?...

Ах да, это же он торговал в ларьке, который ты посетил в самом начале своего первого путешествия в парк.

- Привет дядь Миш, слышь, дядь Миш, а че это ты в вокзале то торгуешь? А че ты не в парке?

- Эх, репрессии, милок. На месте моего старого доброго ларька с сэмачками теперь магазин «У Зураба». Да, за восемь лет тут многое изменилось... Ну, рад что ты зашел. Помнится, ты раньше у меня все время сэмачки покупал. Ну а я, видишь, только тут еле-еле место выпросил. Ну ладно, что я все о себе да о себе, давай выбирай.

Иди на 137.

Пройдя мимо сотни витрин с заспиртованными чукчами и оленями, ты видишь стеллаж с национальным оружием. Очень впечатляющим. Но рядом охранник. И у него в руках пульт. А на пульте кнопка. Причем красная. А малейшее непроизвольное мышечное сокращение вызывает столь же непроизвольное мышечное нажатие на подобные кнопки.

Спереть! – 257.

Достав из кармана Преосвященнейший Символ, ты подходишь к Никичу... тоись Кирпичу... тоись Отцу-Настоятелю и говоришь:

- Здравствуйте, а у меня вот это есть... пробочка. Сказали вам передать...

Отец-Настоятель внимательно смотрит тебе в глаза, потом на Символ, а затем произносит:

- Так вы – наш новый брат? Принесли ли вы уже Клятву?

- Какую... а, так это, принес!

- В таком случае, - говорит Отец-Настоятель, - я вручаю вам вот эту вот хреновину, - и с этими словами дает тебе нечто, похожее на кусок гов... дегтя. – Это Лепешка.

- Лепешка, значит, - ничего не выражающим голосом говоришь ты, с подозрением осматривая предмет.

- Именно! Да поможет вам она преодолеть все преграды. До свиданья. – говорит он и уходит, оставив тебя в полном замешательстве, да еще и с Лепешкой в руках. В общем, ты поскорей уматываешь на лестницу – 78.

Зияющий мраком проем конуры пугал и притягивал. Ты осторожненько, аки пчелка божья подкрался к конуре. И как дал по ней с ноги! Вдруг от туда вылезла огромная помесь собаки и гусеничного трактора «Беларусь». Оскалив лыбу, псина



издала утробное рычание в тональности до – минор и прыгнула тебе на шею! Тебе придется сразиться с этим чучелом:

	САМОЧУВСТВИЕ	МОЧЕСТЬ
ЗЛАЯ СОБАКА	5	4

Если тебе удастся завалить псину, и ты хочешь обыскать ее конуру, иди на 248. Если забьешь на это занятие и сразу направишься в дом, на 172. Если забьешь на все эти занятие и пойдешь дальше, на 83.

67

Вскоре ты сворачиваешь на тихую безлюдную тропинку, окруженную соснами. Через двадцать метров она раздваивается. Куда направишься?

На северо – запад (72), или северо – восток (276)?

68

Не успеваешь ты пройти и пол сотни шагов, как твое сердце в ужасе замирает. В нескольких шагах от тебя, облокотившись о какую то молодую осину стоит, покуривая сигаретку... еще один МЕДВЕД! Тебя настораживают в нем две вещи: во-первых то, что он покуривает сигаретку, а во-вторых, что у него человеческая голова и очки. «Престранное зрелище», - думаешь ты про себя.

В это время ПСЕВДОМЕДВЕД замечает тебя.

- Мужик, огонька не найдется? - спрашивает он. Ты как раз прихватил дома спички, и осторожно протягиваешь их ПСЕВДОМЕДВЕДУ.

- Батюшка Медвед, - говоришь ты, когда тот закуривает, - не ломай меня, не губи моих малых детушек...

Тот лишь отмахивается, и ты, ничего не понимая, обходишь его и идешь дальше на север. Иди на 142.

69

Ты чувствуешь, что с каждой секундой жизнь покидает тебя, по этому скорей вспоминай, какие из имеющихся у тебя предметов могут сейчас пригодиться:

Некогда выпитая тобой серая жидкость - 106

«Лепешка» - 279

«Чукотский Прибор» – 118

Петарда «Корсар–48» - 167

Если ничего из вышеперечисленного у тебя нет, 42.



Вскоре ты оказываешься чуть ли не в самой глухой чаще. До тебя не доносятся ни какие звуки, даже автомобильный шум, который по твоим подсчетам уже давно должен был слышаться с запада, и тот не слышится. Совсем растерявшись, ты идешь на север (или тебе кажется, что это север) по колее, проложенной триллевочником.

Вдруг около дороги ты замечаешь старую, скрюченную бабку, которая собирает хворост.

- Добрый молодец, - говорит она, поблескивая золотыми зубами, - помоги мне старой карге донести хворост до дома. Я тут, вишь, насобирала, а радикулит схватил – и не шагу. Уж я тебя отблагодарю!

Бабка тебя почему то напугала. Ну от куда обычной бабке взяться в такую метель в парке, да еще и собирать хворост? Ну что, поможешь ей (209), или откажешься (131)?

Пройдя без помех три метра и не разбудив ни одной псины, ты открываешь дверь, за которой обретаются три охранника, играющие в дурака за круглым столом в пустой комнате. Завидев тебя, они говорят «Не положено!». Собаки просыпаются. «А сейчас будет положено, разорвано и съедено. Фас!»

Опустим занавес жалости над концом этой сцены.

На этом ты издох!...

Ты выходишь на широкую дорогу. Внезапно тебе на бошку падает шишка, но ты хватаешь ее и засовываешь в нору какого – то крота. Не зная, что бы еще такого сделать плохого, ты проходишь пару десятков метров, и замечаешь около висящей на сосне кормушки для белок указатель: «Музей искусства и мастерства».

Поскольку свернуть все равно некуда, придется идти туда (289).

Ты открыв... открыв... открыв! Не открывается, чертова китайская хрень! Заверещав в голос, домовик уносится за охраной, которая вскоре и застанет тебя в столь щекотливом положении.

На этом ты издох!...

Кажется, там, куда ты свернул, самый густой лес и больше всего снега. Мало того, что ты в снегу по колено, так еще он постоянно падает на тебя сверху, а неба просто не видно. Ты стараешься идти как можно аккуратней, но все же



задеваешь елку и на тебя сверху падает огромный ком снега! Пришло время испытать ФАВОР.

Если тебе повезет, иди на 55, а если нет – на 14.

75

Ты около полу часа убеждаешь дядю Зураба, что ты бы и рад что ни будь купить, но забыл дома все деньги, и (на всякий случай) документы. Когда дядя Зураб слышит, что денег у тебя нет, он сразу же теряет к тебе интерес и ты можешь сваливать от сюда на 112.

76

Тыходишь и оказываешься в огромной комнате, стены которой украшены дорогими персидскими коврами, а потолок и пол – мрамором. На потолке так же висит огромная, на восемьдесят свечей люстра шестнадцатого века, лишь заведев которую, ты понимаешь, что изготовить ее могли только Георг Фартц или Анжео Полано де Лиз. Кроме того, твой утонченный художественный вкус позволяет тебе сразу же определить, что два больших полотна на стенах определенно принадлежат перу Кастро ле Марко, и написаны они были именно в тот краткий период его творчества, когда великий итальянец увлекся ренессансом.

Кроме того, в комнате висят плакаты с Димой Биланом и Мадонной, а на кровати рассыпаны журналы мод. Это говорит нам о том, что эту комнату избрал местом своего временного обитания один из домовиков, омерзительные шаги которого сейчас раздаются за дверью. Придется тебе немедленно укрыться за шкафом (красные и черные породы дерева, некоторые элементы декора выполнены в бронзе, а характерный орнамент указывает на голландское происхождение изделия (17-18 вв.)

Переходи на 197.

78

Ты в гордом одиночестве прошествуешь через полутемный зал к лестнице, и, преодолев два здоровенных пролета, попадаешь на параграф 5.



Экскурсия проходит в длинный зал, уставленный колоннами и прочими барельефами.

- Так, поучнее, - говорит тетка. – Значит, мы находимся в Тгеумфальном Зале Газвгата, как я его называю. Именно здесь, по пгеданию, Екатегина со своими фавогитами устгаивала исполненные гязи и газвгата иггища, в следствие которых на стенах и висят подобные извгащенческие полотнища. Пгойдемте в следующий зал.

Увлекаемый толпой, ты движешься на 191.

80

А сейчас, дружок, будет самое, на сколько я знаю, масштабное побоище в книгах – играх. С одной стороны, казалось бы, подумаешь, 25 на 25. Ты, дружок, когда в школе учился, наверно, и не такое видел. Но, как говорил многоуважаемый Шериф Округа, Генерал – Майор Бент Коррингтон, НО! Так вот, это самое «НО!» говорит о том, что где – где, а в книгах – играх такого побоища еще не было. Итак, как у нас пойдет мясня: что бы тебе было не скучно ПРОСТО кидать кубики, мы тебе сейчас придумаем Систему.

Система: сядишься ты, значит, и кидаешь кубики. Левый кубик – общая сила пассионарного нахрапа первых пяти бойцов одной стороны, правая, соответственно, другой. Левая больше – пять человек с правой в стычке полегло. Правая – с левой. Сторону себе сам загадай (Внимание! По ходы битвы сторону менять нельзя!), а кубиков кинь в общей сложности пять раз по два, если ничьих не будет. Ты можешь увеличить выпавшее на кубике твоей стороны число из своего ФАВОРА. Выпало, например, у них 4, а у вас 3, а тут ты – опа! – своих 2 ФАВОРА добавляешь, у вас становится 5, и вы побеждаете. Приступай.

Если победят рокеры (и при этом ты за них), иди на 147.

Если пописисты, а ты, опять же, за них, на 21.

Если *твои* проиграют (за кого бы ни был), на 199.

81

Метров через 50 туннель заканчивается и ты вылазишь из него в каком-то сарае. Тут, кстати, ты можешь стыбзануть ЛОПАТУ урон 3, записав оную в ЛИСТЕ ПУТЕШЕСТВЕННИКА. После этого выходи из сарая на 176.

82

Схватив двухметровый арбалет, ты быстренько ретируешься обратно, и, вежливо попрощавшись и поблагодарив за захватывающую экскурсию, выходишь на улицу. Там ты внимательно рассматриваешь свою новую штуку. Сбоку висит табличка: «Чукотский самострел «Умка – Д». Выпускается на Кировском заводе «Умка» с 1917 года. Причем в аккурат с октября».



Только стрелять нечем. В смысле, «патронов» то ты себе из любого куста нарежешь, был бы нож, тетивы нету. «Дай, думаю, - дай, думаешь ты, - запомню-ка я число 138 и потом прибавлю его к разделу, в котором будут присутствовать слова «ВAAA!», или хотя бы «тети». На том и порешив, ты отправляешься на 132.

83

Свернув в сторону от домика, ты идешь по лесу. Очень, знаешь ли, радужно: темно, холодно, мокро, да еще и бегемот... Да еще и, говорю, бегемоты разные мерещатся постоянно. Ишь, из-за деревьев то рыльца свои повысовывали, над тобой, значит, хрюкают. На 43 иди.

84

Не пройдя и половины пути, ты поскальзываешься на краю бассейна, и, нагло матюгаясь матерными словами, в него улетаешь. Заверещав, туша убегает за дверь и зовет охрану, которая и застает тебя за попыткой протиснуться в отверстие для слива воды.

На этом ты издох!...

85

Ты подбегаешь к первому мужику и стукаешь ему по лбу.

- Щас не понял! – говорит он, вставая. Затем встает и второй, а третий не встает, по тому что он пьяный и спит.

Поскольку твои противники постоянно пытаются задавить тебя авторитетом, то после каждого раунда битвы кидай один кубик. Если выпадет 1, 2, 3, 4 или 5, они промахиваются, если же 6, отними 1 от уровня своего ФАВОРА!

	САМОЧУВСТВИЕ	МОЧЕСТЬ
МОРФФАА	6	5
РМГУСВА	7	4

Если тебе удастся победить этих мужиков, иди на 105.

86

Экскурсия поднимается по мраморной лестнице, как вдруг тетка поскальзывается на банановой кожуре и с веселым воплем падает на спину, сталкивая с лестницы всю процессию, которая кубарем укатывается вниз. Ты успеваешь уцепиться за перила, таким образом переждав сход лавины, а затем поднимаешься на второй этаж – уже в гордом одиночестве. Иди на 32.



Пройдя от домика на север, ты вскоре выходишь на живописный берег реки. Внезапно ты понимаешь, что если бы эту книжку написал Мишка Холодов, ну или в крайнем случае Стасик Иванов (один из двух), или Янек Жизенгстонченко, то эта река называлась бы Смердянка и в ней бы водились крокодилы. Но поскольку ее написал всего лишь один из поклонников их творчества, а дело происходит в Павловском парке, а не в Алкоголании какойнибудь, то крокодилов тут не будет, а как она называется тебе вообще ни кто не скажет. И переплыть ее тоже нельзя.

Остается идти вдоль берега и искать мост – 132.

Становится ну совсем темно и ты выходишь на дворцовую площадь. Ну, что еще скажешь? Пора! Ты собираешься с духом иходишь... Иди на 60.

Решив поверить Вовчику, ты сворачиваешь на запад. Ты оказываешься на длинной аллее, с противоположенной стороны которой к тебе несется какой то мужик, размахивающий монтировкой. Сначала тебе кажется, что он вознамерился укоротить тебя на голову, но мужик развеивает твои сомнения первой же своей фразой:

- Мужик! Мужик, купи монтировку, а? Я че продаю то, ведь хорошая монтировка, ну я ж вижу, ну типа это, как там оно называется, вижу, значит, идет мужик, ну думаю, это, ну может нужна мужику монтировка-то? Ну ведь, думаю, ведь хорошая монтировка-то, за сотню ведь отдаю, ведь, думаю, мало ли, может мужику пригодится в хозяйстве-то, вещь-то ведь нужная, это, как там его называют, а, мужик?

Если согласишься и купишь монтировку за 100р, иди на 177, если откажешься, на 33.

Ты заходишь в дом. Обычный он такой внутри, деревенский. Без черепов.

- О, - говорит хозяин, - смотри в окно: как думаешь, что это?

- Эээ...

- Это жена моя бывшая. Я ее и лопатой, понимаешь, и сохой... Короче, так и закопал.

- Так чего не всю закопали то? Чего эта... торчит?

- Ты че, упал? Туда же очень удобно велосипеды ставить!

- Велосипеды? Интересно. Ишь, куда мысль то дизайнерская зашла.

- Оно, конечно, так. А за похвалу твою спасибо. Пошли на кухню (254).



Ты еще не успеваешь ничего предпринять, как лед с веселым треском подламывается и ты по колено проваливаешься в воду. Грязно матерясь, ты выбираешься на берег и в хлюпающих ботинках делаешь два десятка кругов вокруг пруда. Отними 2 от САМОЧУВСТВИЯ и иди на 70.

Обыскав дядю Славу, ты находишь у него МИЛИЦЕЙСКИЙ СВИСТОК, РАЦИЮ и 50 рублей. Кроме того, ты можешь взять его ФОРМУ. Отметь свои находки в ЛИСТЕ.

Потом ты поворачиваешься к тетке. Та уже забыла о вас и смотрит дальше свой сериал. Ты пожимаешь плечами иходишь в Парк, иди на 233.

- Ну что, служивый, - спрашиваешь ты, - пельмени-то небось любишь?
 - А то, - отвечает тот, - особенно со слоником которых.
 - А я вот, - говоришь ты, - с девочкой люблю.
 - С девочкой-то оно конечно, - задумавшись, говорит охранник, - с девочкой-то оно завсегда.

- Да.
- Наваристые.
- Со сметанкой.
- С уксусом.
- Да.
- Да.
- Ну, я пройду в комнатку?
- Не положено.

Некоторое время вы молчите, и каждый думает о своем.

- А еще есть такие здоровые, химкали.
- Да, их со специями хорошо.
- Тут главное – больше свежих овощей.
- Да...
- Да...
- Ну ладно, пойду я.
- Не положено.

От таких речей тебе сразу же хочется...

Дать ему в морду – 245,

Поскорей отойти как можно дальше – 190.



Ты оказываешься в том доме, где тебя в прошлый раз укусила собака, и где ты потом нашел несколько бутылок «Степана». Сейчас ты встречаешь там мужика в очках, пишущего что то на бумаге гусиным пером. Мужик оказывается титулованной особой, кажется, графом Сидоровым – Бахарем, который ранее проживал во дворце Екатерины Второй по праву кровного с ней родства. Но теперь представителя интеллигенции просто нагло выселили из его покоев, когда на гастроли приехали домовики и в его опочивальне поселили такое порождение преисподней, что граф даже не вспомнил его имени. Вознегодовав, ты поклялся графу отомстить за его запятнанную честь путем физической нейтрализации объекта, умыкнувшего его жилплощадь. Кипя праведным гневом, ты выходишь из дома и идешь на север (217).

Наконец ты обходишь пруд. Аж вспотел весь. Ну, теперь начинается финишная прямая ко дворцу – иди на 283.

Для этого тебе придется проверить ТИХОЖОПОСТЬ.
Ну как там? Если проверка удалась, иди на 255, если нет – на 17.

Немного порывшись в нагромождение коробок из-под телевизоров и пакетов с пустыми пластиковыми бутылками, ты обнаруживаешь не что иное, как БАЯН, в котором отсутствуют несколько кнопок с левой стороны. Отлично, музыкальные инструменты пошли! Можешь запихать БАЯН в своей портфель (хоть играть ты не очень то умеешь, но вдруг пригодиться?), тогда отметь это на ИГРОВОЙ КАРТЕ. После этого иди на 171.

- Да забирайте! - говоришь ты, чтобы избавиться от этого психа. Пусть он забирает свою воображаемую фигню и сваливает дальше разводить иностранных туристов. Тухл Омонов делает пометку в блокноте.

- Премного благодарствую – сс, сейчас - сс, мы скоренько – сс!

Он протягивает свою «пластилиновую» руку к твоей груди, но вдруг в небе что – то вспыхивает. Глянув туда, Тухл Омонов произносит «Проститес – сс, дела...» - и исчезает. Вспышки наверху прекращаются.

- Во блин! - говоришь ты удивленно и идешь дальше на 293.



БАТЬКИ

На этом разделе собран рейтинг лучших результатов. Неважно, прошел ли ты игру, или помер по дороге, теперь припомни, сколько РЕЙТИНГА ты набрал и посмотри на этот список, чтобы определить своё Боевое Звание:

<i>От</i>	<i>до</i>	<i>звание</i>
50	выше	Андел Бодий
40	50	Джорж Буш глазами Джорджа Буша
30	40	Ортодоксально – добрый Джаггернаут
20	30	Хаотично-добрый Джаггернаут
10	20	Герасим
0	10	Нормальный мужик
-10	0	Мясник
-20	-10	Пьяный мясник
-30	-20	Раскольников
-40	-30	Чикатило
ниже	-50	Зеленый мужик

101

Обрадовался, да? И то тебе, и это, и еще и ошейник! Ан, нет! В лучших традициях жанра ПСИНА, как только ты отошел и потерял бдительность, из последних сил героически прыгает и впивается тебе в лодыжку. Отравленными, конечно же, клыками. Ты тут же заражаешься и умираешь. Конец.

102

Спустившись в люк, ты обнаруживаешь там счастливого обладателя велосипеда в странной позе. Увидев тебя, обладатель начинает странно хихикать. Ты уже собираешься вылезать обратно, как вдруг наверху слышатся голоса:

- Борис Иванович, куда эксковатор ставить?
- Куда, куда, поди не маленький уже, вон, люк закрой и ставь!
- Есть!

В следующий момент люк закрывается, а еще через пять секунд его придавливает тяжелая гусеница эксковатора. «Все, - говорит обладатель велосипеда, - кина не будет. Электричество выключили», - и продолжает хихикать. Ты даже не в состоянии закрыть рот от такой наглости! Тебя! Давить! Все, что ты хотел сказать Борису Ивановичу и водителю эксковатора, так и осталось у тебя на языке. Совершенно ошарашенный, ты плетешься по вонючим подземным переходам, иди на 139.



103

- Разрушитель? Не-а, по буквам не подходит.

Горько вздохнув, ты прощаешься с дедом и выходишь из дома. Вот неуч, разве ж третьим был Криче Оф Хавок? Да тебе за такое положено минус 1 РЕЙТИНГ! Что ты не знал? Я те покажу «думал», деловой, блин! Все иди уже на 217, блин, все настроение испортил мне, блин.

104

Ты почти в самой чаще этого небольшого, но густого леса. Поскольку дорог тут нет, ты можешь лишь примерно держать направление. Итак, куда пойдешь, на север (13), или на восток (220)?

105

Ну зачем же было столько шума поднимать, отними 1 от своего РЕЙТИНГА, но восстанови ФАВОР на 2 пункта. Быстро обыскав двух мертвых и одного спящего (вывод: иногда лучше пить, чем говорить), ты находишь в общей сложности 100 рублей и бутылку пива. Можешь все это дело пометить в ЛИСТЕ ПЕРСОНАЖА. Затем отправляйся на 72.

106

И тут ты вспоминаешь, что когда-то выпил у Абраши непонятную тогда колбу с серой жидкостью!

Так знай же, что это была какава с цикорием. Иди на 42.

107

Ты делаешь доброе лицо и подходишь к охране.

- Здравово, мужики! – говоришь ты.

- Здравово, - говорят мужики.

- А как вы считаете, - спрашиваешь ты, - Бальмонт в русской поэзии выступал как представитель акмеизма, символизма, футуризма, или реализма?

- Символизма, - отвечают мужики.

- Правильно! Ну я пройду? – спрашиваешь ты.

- Не положено, - говорят мужики.

Ну, что теперь? Нападешь (266), или вернешься к восточной (159) или северной (286) двери?



108

Ты подходишь к Витюне.

- Так я не понял, - говоришь ты, - так че такое Большой Адронный Коллайдер?

- Смари какая хренотень, - отвечает ректор, - помню, мы с мужикам шестнадцать миллиардов лет назад под новый год по пьянее жажнули такой. Ну просто, Федос запалил, и тут как этого! Ух, так сказать. Ща думаем, может еще фиганем разок?

- А, ну ясно. Ну давай, пойду я дальше.

- Ага, давай. Ну мы кароче как запалим позвоним тебе, ты в окно посмотри. А блин, у меня ж телефон новый, скажи ка свой номер?

- Так щас... 8-960-200-8747.

- Ага... так... ну все давай.

Теперь прощайся с ректором МГУ и иди на 72.

109

Ты прятаешься за чукчей, потом за другим чукчей, ну а потом уж и за третьим чукчей. Вот. Да-а. Вот так вот, конечно. Ну так вот: подкрадываешься ты, а на стеллаже 3 оружия. У тебя мало времени, сейчас запалят, так что бери что первое подвернется и сваливай.

Первое подвернулось:

Гарпун – 198,

Арбалет – 82,

Че то такое закарюченное, непонятное такое, такое интересное, с рожками – 236.

110

Ты находишь большой желтый пакет с почти стершейся надписью: «Лента. Экономия в каждой покупке. Всегда», в котором обнаруживаются отжившие свой век дезодоранты, пахнувшие спиртом, колготки, стальные стружки, огромный ржавый амбарный замок, несколько старых газет, и, наконец, главное: огромных размеров стальная рогатка, стреляющая камнями размером с кулак, или, как альтернатива, тухлыми яйцами. Несомненно, это творение технической мысли поможет тебе расправляться с домскими отродьями, да и с прочими врагами. На той же помойке ты обнаруживаешь 4 тухлых яйца. Запиши ОГРОМНУЮ СТАЛЬНУЮ РОГАТКУ СМЕРТИ в ЛИСТЕ ПУТЕШЕСТВЕННИКА и отметь, что можешь сделать 4 выстрела с уроном 5! Теперь иди на 171.

111

На кухне ты обнаруживает отсутствие каких бы то ни было признаков хотя бы частичного присутствия поваров. *(Автор выражает удивление по поводу того, что используемый им текстовый редактор не выделяет данную фразу нижним*



подчеркиванием зеленою линией – примеч. автора). Зато определенно можно выявить некоторые признаки присутствия определенных продуктов. Что - бы такого тут приготовить? Все какие то названия чудные, «шампиньоны» там, или «икра морского конька, собранная у южных берегов острова Нью – Сомерсет». Непонятно. Вот если бы яишенку забабахать – это да...

Тем не менее ты находишь много уже готовых блюд и нажираешься до отвала - восстанови САМОЧУВСТВИЕ до начального значения. Потом выходи и направляйся к лестнице (234), или в «собачни» (227).

112

Перед тобой старый добрый ларек с сэмачками... Но что это?! Теперь это огромный магазин – бар «У Зураба»! Что будешь делать? Зайдешь к Зурабу – иди на 36, или пойдешь на север (230), запад (24), или восток (169)?

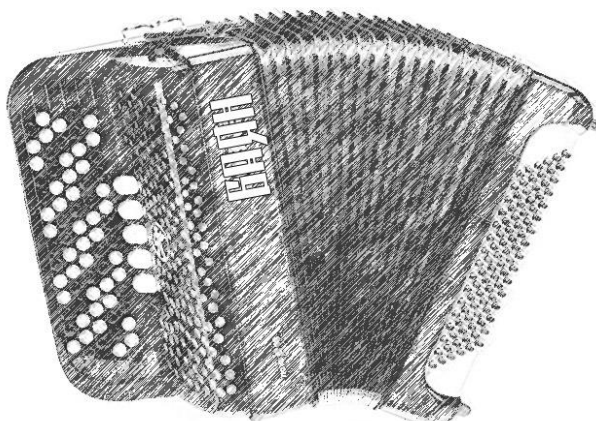
113

Только лишь ты пытаешься начать свое коварное прокрадывание, как вдруг тебе в нос залетает пылинка и ты говоришь «а... а... А... aaaАААПЧУЙ!»

Мужики встают, и ты понимаешь, что это БРАТКИ! Придется с ними сразиться! Иди на 194.

114

Ты заходишь в вокзал. Тут как всегда ремонт. На скамейках, на полу и на лестницах спят бомжи и какие – то другие мужики. Но ты согрелся быстро. Пойдешь теперь в парк (225), или посидишь еще на вокзале (285)?



115

Пятерочку умудрились построить даже у самого входа во дворец. Если через определенный участок земли площадью 1 или более квадратных сантиметров часто ходят люди, то через некоторое время на нем по умолчанию генерируется магазин Пятерочка.

В общем, здесь ты можешь купить следующие товары:

<i>Товар:</i>	<i>Цена:</i>	<i>Описание:</i>
Лапша		
«Доширак»	150	САМОЧУВСТВИЕ + 10, всего 3 шт.
Лапша		
«Просто Ирак»	300	САМОЧУВСТВИЕ до начального значения, всего 1 шт.
Гороховый суп	250	ФАВОР до начального значения, но ТИХОЖОПОСТЬ, ты уж извини, - 5, всего 1 шт.
Пиво		
«Невское»	150	ФАВОР + 5, всего 3.
Маринованные грибочки		
«Баба Маня»	500	МОЧЕСТЬ + 2, всего 1 шт.

БААА! Сколько всего интересного, не правда ли? Если ты закупил все, что хотел, иди на 88.

116

Ты поворачиваешь и некоторое время идешь по широкой дороге. Метров через пятнадцать ты замечаешь отходящую от нее тропу, ведущую строго на север. Свернешь (43), или пойдешь дальше к музею (289)?

117

Ты неуклюже сваливаешься в ледяную воду, но судорожно цепляешься за край маленькой льдины, которая тут же начинает быстро тонуть. Что бы не помереть к черту, тебе придется выбросить ВСЕ имеющиеся с собой предметы и потерять 8 пунктов САМОЧУВСТВИЯ!
Когда все это сделаешь, иди на 151.

118

Ты из последних сил вскидываешь руку, и Чукотский Прибор задевает домовиху. Она пускается в крик и зовет охрану! Иди на 42.

\



Ярость пересилила в тебе рассудок, и ЦЕЛЬ замечает тебя, когда ты начинаешь, производя много шума, подкрадываться. Тогда, схватив сию мерзость за жиденькие серые волосы, ты легко поднимаешь ее в воздух и несколько раз с силой ударяешь о стену «Кафедры». Из нее вываливается печень и еще что – то, но тебя уже не остановить: ты ломаешь ее кости и вообще превращаешь эту мерзкую гадость в ком плоти, и поделом ей, за все ее прегрешения, кто бы она не была. После чего ты запихиваешь ее в отверстие «Кафедры», и закрываешь дверь. Решив, что и этого мало, ты пинаешь «Кафедру» ногой. Она, покачнувшись, падает, и проезжает по мокрому снегу вниз по склону. Там обнаруживается маленький, только что замерзший прудик. Проломив тонкую корку, «Кафедра» с домской тварью внутри, пару раз булькнув, уходит по лед.

Плюнув ей в след, ты с чувством выполненного долга уходишь прочь по северной дороге.

Итак, первый твой основной враг мертв, и хоть это был не один из тех шести участников Дома 2, которые имеют при себе обрывки карты, ты все равно доволен. Но действовал ты слишком открыто, поэтому отними 3 единицы РЕЙТЕНГА, 1 – ФАВОРА, зато прибавь 1 ТИХОЖОПОСТЬ.

Иди на 67.

120

Ты попадаешь в огромную комнату, в которой есть четыре двери: восточная, через которую ты вошел и на которой написано «Выход», южная, на которой написано «М», западная, на которой написано «Лестница - сюды», и северная, на которой написано «Дом 2» и возле которой стоит охранник! Кажись, намечается первая жертва. Скорее переходи на 182.

121

Ты начинаешь производить подкрад, но вдруг задеваешь серебряный подсвечник. Он падает, пламя перекидывается на занавеску и та в мгновение ока сгорает дотла, а пепел развеивается по ветру.

Но ЦЕЛЬ листает журналы и ничего не замечает.

Ты переводишь дух и продолжаешь подкрад, как вдруг задеваешь статую Дамы В Теле, которая падает и с оглушительным грохот разлетается на мельчайшие осколки, окатывая комнату градом фарфоровых фрагментов.

Но ЦЕЛЬ листает журналы и ничего не замечает.

Тогда ты задеваешь огромный дубовый стол. Потом переворачиваешь. Потом поджигаешь.

Но ЦЕЛЬ листает журналы и ничего не замечает.

И вот, когда ты уже хочешь напрыгнуть на нее и задушить, в комнату входит охранник с подносом слив для домовика. Застав тебя за напрыгиванием, он вспоминает, за что ему платят деньги, и с криком «Не положено!» мечет в тебя



сливу за сливой. Ты уворачиваешься от первых тридцати, но последняя стучит тебя по лбу и ты отрубается. Не будем уточнять, ГДЕ ты придешь в себя...

На этом ты издох!...

122

Себастьян выводит тебя через задний вход из дома, и, по широкой дуге обогнув другой задний вход, показывает на маленькую калитку в заборе.

Сразу за ней начинается река. На берегу в кустах спрятана лодка. Погрузившись в нее, Некроригмос под покровом ночи переправляет тебя на другой берег.

- И помни! Только половина всего золота мира станет ключем к разгадке... эээ... тайны. Вот такое я пророчество сказал, да. Очень запутано, не правда ли? Ну, теперь сам думай.

На этом ты прощаешься с ним, получаешь 3 единицы ФАВОРА и идешь на 229.

123

Ты выходишь за дверь...

...Открываешь мешочек. Достоешь мышеловку. Закрываешь мешочек. Открываешь мышеловку. Достоешь мышь. Закрываешь мышеловку. Зажимаешь мышь в зубах. Открываешь мешочек. Кладешь мышеловку. Закрываешь мешочек. Открываешь зубы. Достоешь мышь. Закрываешь зубы...

...И пускаешь мышь под дверь, а затем отходишь в сторону, что бы не быть сметенным с лица земли бабой Феклой.

Как только тяжелое эхо стихает вдали, ты проскальзываешь в комнату. В ней имеется еще одна дверь. Каково же твое удивление, когда ты видишь за ней (295)...

124

Ого, да тут даже домофон есть! Интересно, какой код? Вдруг ты замечаешь на стене надпись, сделанную зеленой краской: «Уважаемые жильцы! Пожалуйста, не сообщайте посторонним, что код подъезда – 124!» Немного подумав, ты набираешь 124 на домофоне и он с противным визгом пропускает тебя. Ты поднимаешься на второй этаж. Потом на третий. Потом на четвертый. Вдруг сверху доносится крик: «Всех убью! Один останусь!», и раздается выстрел, предположительно из помпового дробовика «Ручеек». Ты в нерешительности замираешь. Хочешь сразу спуститься и выйти из дома (161), или поднимаешься (46)?



125

Ты сохраняешь неподвижность. Эта мерзкая домская мерзость важно проходит мимо тебя, видимо воображая, что по сравнению с ней ты просто ничтожество. Подойдя ближе, она смотрит на тебя своим омерзительным взглядом, от которого тебя передергивает, и сказав что то вроде «Привет, неудачничек!», направляется на Кафедру с буквой «ЖЕ». Про себя ты отмечаешь, что никакой охраны рядом нет.

Итак, перед тобой только один вопрос: КАК ты уничтожишь это исчадие Ада?

Если хочешь наброситься на нее и зверски убить, иди на 59, если же хочешь используя ТИХОЖОПОСТЬ сделать все без кала и пыли – иди 140.

126

Ты подходишь к кассе. В окошке сидит толстая тетка и смотрит по телевизору сериал «Лужа Страсти». Отдашь 100 рублей и купишь билет (181), нападешь на тетку (57), или прикинешься школьником, чтобы заплатить 50 рублей вместо 100 (219)?

128

Обыскав мужика, ты находишь у него 50 рублей, пачку сэмак «Я – гражданин» и банку пива. И про удочку не забудь еще. Но вот 2 РЕЙТЕНГА придется отнять, уж извини. Запиши в ЛИСТЕ все изменения и продолжай путь на 96.

129

Через несколько минут метель стихает, и ты выходишь на огромную поляну. Открывшееся тебе зрелище во истину странно. С правого края поляны стоит пара десятков человек, разодетых в байкеров и рокеров: все в кожаных косухах, в банданах, кожаных штанах, гадах, наручниках с шипами, поясами с черепами, и в прочих атрибутах. С левой же стороны армия другого типа: это большой передовой отряд лучезарных юнцов – попсистов и любителей клубной музыки, облаченных в разноцветные куртки, висающие ниже колен джинсы, патрули и прочая, прочая. Посередине поляны стоят два человека, к груди каждого из которых приколоты табличка. У одного: «Судья от команды «Огонь и черепа», Ллибиджио». У второго – «Судья от команды «Любовь и цветочки», Ринкинакакита. Увидев тебя, они оба подбегают и начинают что то тебе втолковывать. Ничего не поняв, ты просишь Ллибиджио объяснить, что тут творится.

- У нас сейчас состоится величайшая битва всех времен и народов, - говорит судья от команды «Огонь и черепа», - мы сейчас будем попсу бить. Давай, иди к нашим.



- Нет, нет, не слушай его, ваще, - вмешивается Ринкинакакита, - иди к нам, мы им покажем, этим грубым хамам!

Оба начинают доказывать тебе превосходство своих команд, и сами команды уставились на тебя. Все эти пятьдесят человек ждут, что ты решишь: примешь сторону рока (277), или попсы (231)?

130

Дротик со свистом проносится мимо твоего уха и вонзается в «братство». ЦЕЛЬ отчаянно верещит, и, спрыгнув с табурета, несется к тебе. Ты должен расправиться с ней (ним) как можно скорее, пока сюда не нагрянула охрана:

	САМОЧУВСТВИЕ	МОЧЕСТЬ
ДОМОВИК	11	2

Если ты одержал победу за 4 или менее раундов битвы, иди на 34, если же более - 292.

131

Забив на просьбу бабки, ты проходишь мимо и направляешься на север. Не успеваешь ты пройти и десятка метров, как вдруг в небе появляется летающее ведро. «Неудачное Ведро» - значит сбюку. Подлетев к тебе и зависнув над твоей головой, ведро переворачивается и на тебя выливается несколько литров говна. Через несколько секунд фекалии бесследно исчезают, но ты чувствуешь себя последним неудачником – отними 3 от текущего уровня УДАЧИ. Ты бежишь на то место, где встретил бабку, но ни ее самой, ни ее хвороста, уже и в помине нет. Когда ты плетешься на север, то зацепляешь ногой все подворачивающиеся корни, проваливаешься во все лужи, а все деревья стряхивают тебе снег за шиворот. Иди на 264.

132

Вскоре ты выходишь на широкую дорогу. Начинает темнеть, как вдруг ты замечаешь сбюку от дороги, в кустах, какой то странный блеск. Он оказывается ни чем иным, как настоящим Золотым Ключиком! С боку выбиты буквы: В.Д.С.В.И.П.К.П.С. Можешь захватить ключик с собой.

Вскоре ты подходишь к мосту через неширокую реку. Но поскольку уже ни фи́га не видно, насладиться всеми красотами пейзажа ты не можешь, к тому же, надо поспешать, а то не успеешь к закрытию дворца на ночь... Беги на 150.



133

ЗЕЛЕНЬКИЙ МУЖИК настроен решительно, тебе предстоит опасная битва!
САМОЧУВСТВИЕ МОЧЕСТЬ
ЗЕЛЕНЬКИЙ МУЖИК 10 3
Если твой зеленый противник повержен, отправляйся на 218.

134

Ты спускаешься в канаву и разгребаешь нависшие ветки деревьев: в снегу лежит круглый черный предмет, из одного конца которого торчит веревка. Так в американских мультфильмах обычно изображают бомбы. И действительно, на боку у шара написано: «Петарда КОРСАР 48. Состав: обогащенный уран, 5000г тритила и т.п. Детям до 3 лет использовать только под присмотром взрослых! Не глотать! Взрывать только на открытых пространствах или в хорошо проветриваемых помещениях. Радиоактивные отходы закапывать на соответствующей глубине. Одобрено МинЗдравом». Размером петарда «Корсар 48» почти с футбольный мяч и весит килограмм 10. Можешь взять ее с собой, чтобы потом где ни будь взорвать, ведь ты как раз прихватил спички из дома. В таком случае положи петарду в портфель и запиши на ИГРОВОЙ КАРТЕ. Теперь иди на 211.

135

К сожалению, от населения тут принимаются только бутылки пива по цене 50 рублей за штуку, пачки сэмак по цене 25 рублей за штуку и баяны по цене 1000 за штуку. Если теперь станешь сваливать, тебе на 88, а коли тебе мало и ты хочешь еще посмотреть чего нить в магазине, на 224.



(Убить Абрашу – 250).

- Таки это ты! – с характерным акцентом восклицает Абраша, пропуская тебя в дом, - ну может попробуешь моих новых зелий? А то нам сейчас нельзя.

- Да вам никогда нельзя, - отвечаешь ты, - из чего они у тебя сделаны, что нам можно, а вам нельзя?!

- Ну зачем так? Все свое, натураль... То есть покупное, высококачественное сырье. Я таки тебе только самое лучшее, гарантия безопасности – сто процентов! Ну таки как?

С этими словами Абраша лезет под стол и достает 3 разноцветных пузырька. Выпьешь:

Серый – 153,

Бурый – 281,

Малиновый – 28,

Или не будешь ничего пить и уйдешь (87)?

Вот какие товары предложит тебе дядя Миша:

<i>Товар</i>	<i>цена</i>	<i>описание</i>
Сэмачки «Я – гражданин!»	10	Самая обычная еда. Одна упаковка восстановит 2 пункта твоего САМОЧУВСТВИЯ. Всего у дяди Миши 5 упаковок.
Лапша «Доширак»	40	Улучшенная форма бомж - пакета. Одна упаковка восстановит всю выносливость, но отнимет 1 удачу.
Перочинный нож	60	Китайский нож «Нассяй». Урон 2.

Если хочешь купить что ни будь, вычеркни требуемое количество денег и впиши выбранный предмет на ЛИСТЕ ПУТЕШЕСТВЕННИКА. Потом прощайся с дядей Мишей и иди в парк (225).

Покончив с врагом, ты идешь дальше. Лес все не заканчивается и не заканчивается.

Смерклось.

Вот тогда лес закончился и ты вышел на тропинку, по которой можешь пойти в западном (289) или восточном (43) направлении.



139

Проход все время ветвится, и ты плетешься почти на ощупь, ничего не понимая, врезаясь в какие то трубы и всякий раз поворачивая вслепую. Наконец проход заканчивается и ты упираешься во что – то твердое... Иди на 38.

140

Проверь свою ТИХОЖОПОСТЬ. Если она тебя не подвела, иди на 206, если же произошла осечка – на 119.

141

- Ну че, дед, - спрашиваешь ты, - богатые невесты в городе есть?
- Что, милоч? Не слышу! Говоришь, как убить всех боссов в игре, не запариваясь и зарабатывая до фига рейтинга? Ну так я тебе скажу: а хрен его знает, я сам не в курсах.
- Да не дед, ты не понял, я говорю, богатые невесты есть в городе?
- А, а я думал в баню. Ну – ну, - отвечает дед и удаляется в комнату. Ничего путного от них не добьешься никогда. Только распутного. Все, иди на 132.

142

Наконец лес заканчивается и ты выходишь на дорогу. Мимо тебя по ней проходит странная процессия: она состоит из ЛЖЕСНЕГОВИКА, ЗАЙЦА – САМОЗВАНЦА, ЯКОБЫ БЕЛКИ, ЛОЖНОГО КОТА и еще нескольких господ.

- Мужик, - говорит тебя БЕЛКА, представляющая собой полуметровую рыжую белку, держащую под мышкой голову белки, на законном месте которой высится лысина какого то мужика, - ты тут медведа не видел?

Стараясь сдержать страх, ты дрожащими губами молвишь:

- Как же, видел, тамо, в леске, они там курят....

- Блин, я этого урода щас... Спасибо, мужик, - говорит белка и бежит в лес. Дрожа всем телом, ты, то и дело спотыкаясь, окончательно сбитый с толку, поскорей убегаешь из этого проклятого места, стараясь не оглядываться. Иди на 276.

143

Зайдя за одного из Аристотелей (ну, или Мефистофелей), ты скидываешь куртку и напяливаешь форму, после чего нахлобучиваешь на голову фуражку.

Теперь главное – с достоинством пройти мимо охраны. Она пялится на тебя, но ничего не говорит, и вот ты оказываешься в запретном секторе! Прибавь 1 к РЕЙТИНГУ и иди на 120.



144

Немного порывшись в картофельных очистках и упаковках от лекарств, ты обнаруживаешься захлопнувшуюся мышеловку, примечательную в первую очередь тем, что внутри ее находится два предмета: кусок сала и живая мышь. Мышь носится по своей клетке, хватает тонкую сеть лапками и водит носом и усами. Видимо, некая слабонервная пожилая леди умудрилась поймать мышь в мышеловку, а вот выпустить побоялась, так и выкинула, вместе с мышью. Что ж, известная практика среди пожилых леди. Кстати, можешь взять мышеловку с мышью с собой (тогда пометь это на ИГРОВОЙ КАРТЕ), вдруг в пути ты захочешь напугать какую ни будь пожилую леди? Если ты когда ни будь окажешься на разделе, в котором будет строчка «*Пожилая леди*», то вычти из него номер этого раздела. А пока иди на 171.

145

Ярость вскипает в тебе, ты выхватываешь оружие и бросаешься на дядю Зураба:

	САМОЧУВСТВИЕ	МОЧЕСТЬ
ДЯДЯ ЗУРАБ	9	3

Если сможешь умертвить продавца, иди на 205.

146

Ты спрыгиваешь с ограды и поскорей углубляешься в лес. Тебя не заметили, прибавь себе 1 единицу РЕЙТИНГА. Чтобы не заблудиться, ты идешь все время на север. Переходи на 104.

147

Когда последние остатки армии имени Дибилана с позором бежали с поля боя, вы уселись на поляне, *врубили музон* и стали пить пиво. И есть мясо.

- Какое мясо, Олег? – спрашивал ты в последствие воображаемого Олега. Но он упрямо молчал. А, ну так вот: восстанови свое САМОЧУВСТВИЕ, прибавь 4 к ФАВОРУ и 1 к максимальному значению МОЧЕСТИ! И еще, по традиции, за славную победу, 5 к РЕЙТЕНГУ.

Под конец, сурово пожав друг другу руки, вы разошлись, и конкретно ты пошел на 269.

148

Когда ты спускаешься в карьер по почти пологому склону, то замечаешь в его середине небольшой пруд. Лед тут, видимо, тонкий, поэтому ты стараешься обойти его по краю. На другой стороне оврага ты заметишь хорошую дорогу,



очевидно, пройдя через лес, ты достиг более менее людной части Парка. Сначала ты собираешься идти туда, но потом, обходя карьер по краю, ты задеваешь какую то деревянную конструкцию, присыпанную снегом. Решив осмотреть ее, ты сгребая снег в сторону и видишь почти двухметровый высоты проход, прикрытый лишь дощатой дверью, уходящий на несколько метров под землю. Ты не имеешь понятия, какого черта тут вообще делает этот ход, не говоря уже о том, длинный ли он, и куда ведет. Конечно, лезть в такое подозрительное место тебе не очень приятно, но любопытство пересиливает страх. Итак, что сделаешь? Если хочешь забить на ход, обойти карьер и выбраться наконец на нормальную дорогу, иди на 291. Если рискнешь и полезешь в темный ход, на 258.

149

Не меньше четверти часа ты идешь по заснеженной дороге прежде чем выйти на огромную поляну. Большую ее часть занимает замерзший пруд с лебедями (замерзшими). Пруд на столько большой, что его обходить надо наверно пол часа. Что будешь делать?

Обойдешь с запада – 208,

Пойдешь по льду – 25

Или свернешь на восточную дорогу - 289?

150

Через несколько десятков метров ты понимаешь, что первая часть твоего приключения окончена, ибо ты вышел на площадь перед дворцом, а парк остался позади!

И площадь и дворец ярко освещены, а на ближайшем столбе ты замечаешь табличку, говорящую о том, что до закрытия дворца осталось совсем немного времени. А на площади есть 3 здания, каждое из которых тебе бы очень хотелось посетить, но времени, к сожалению, хватит только на одно, итак:

Сувенирная лавка – 224,

Экскурсионное бюро – 48,

Магазин «Пятерочка» - 115

Или сразу во Дворец – 88?

151

Наконец тебе удастся перебраться со льдины на надежный толстый лед, по которому ты гусино – утиным шагом добегаешь до противоположного берега пруда. Иди на 96.



Братки начинают радостно посвистывать и угощают тебя пивом «Арсенальное». Затем Брат Ёббот говорит:

- Мы щас тебе дадим Преосвященнейший Символ. Или как-то так.

С этими словами Брат Ёббот извлекает из кармана пробку от пива «Арсенальное», на которой сзади выцарапана буква «ХЭ» и вручает тебе.

- А еще ты должен произнести клятву, - вспоминает Брат Вэбздридж, - Щас, она у меня на мобиле записана, - достает аппарат, - так... О, смс-ка пришла. Ну ка, «отправь «ТЫ ГДЕ» на любой номер в три часа ночи и получи классную рифму на свой мобильник». Удалить... так... так... во. Ну давай, повторяй:

«Слався Могучая Нашая Секта,
Весь Мир Насилья мы разрушим,
И будем мы Вместе, и будем мы Рядом,
Да здравствуем Мыло и Зубной Порошок.»
Ты повторяешь.

- Во, - говорит Брат Вэбздридж, - это Отец-Настоятель сам придумал. После этого вы садитесь и пьете пиво «Арсенальное». После третьего литра ты чувствуешь, как твое САМОЧУВСТВИЕ восстанавливается до начального значения, а ФАВОР повышается на 3 единицы.

- Если встретишь Никича... тоись Кирпича... тоись Отца-Настоятеля, - говорит Брат Вонзилин, - ты ему Приосвященнейший Символ – то покажи, что бы он тебя узнал.

- А как я пойму, что встретил Отца-Настоятеля?

- А там будет прям в параграфе написано: ты встретил Отца-Настоятеля. Тут то ты номер параграфа раздели на три и прибавь кубический корень из восьми. Запомнил? Ну иди.

- Ну, пока мужики. – говоришь ты и идешь на 81.

Схватив пузырь и свинтив ему бошку, ты одним глотком выпиваешь содержимое. В этот момент... ничего не происходит.

- Что? Не работает? – удивленно спрашивает Абраша.

- Неа.

- Ну может потом заработает?

Действительно, может потом заработает? Ты пока запомни номер этого параграфа на всякий случай. Ага. И иди на 87.



Тебя заинтересовали следующие журналы:

<i>Название</i>	<i>цена</i>	<i>если купишь, иди на раздел...</i>
«Ваши 666 соток»	10	204
«Народные рецепты»	30	18
«Пиромания в школе и дома»	60	284

Если такие журналы тебя не интересуют, то прощайся с тетей Таней и иди в Парк (225).

Зевст Перса указывает на Научно – Популярную Аллею. На ней, на расстоянии пяти – шести метров друг от друга, стоят скамейки, на каждой из которых восседает по Состоятельному Мужу, в которых ты без всяких колебаний узнаешь Министра Образования РФ Фурсенко Андрея Александровича, ректора Московского Государственного Университета Садовниченко Виктора Антоновича и Ректора Бауманского Университета, Академика РАН Фёдорова Игоря Борисовича.

Если хочешь поговорить с Фурсенко, иди на 235.

Если со вторым мужем, 108.

Если с Игорьборисычем, 188.

Если нападёшь на них, иди на 85.

Если пойдёшь дальше, на 253.

Обыскав оставшиеся от туши шмотки, ты не находишь там ни хрена. Хочется отметить, что «ни хрена» включает в себя и деньги, и карту, и весь спектр артефактов. С другой стороны, некоторое рациональное зерно в этом есть – ибо хранение денег, карт и спектра артефактов в труселях не является общепринятым европейским стандартом. Не солоно, так сказать, хлебавши, ты уходишь на 241.

Охранник валится вверх тормашками, и ты чувствуешь, что теряешь 2 единицы РЕЙТИНГА. Зато больше ни кто не мешает тебе посетить комнату с домовиком (76) или с буквой «М» (210).



158

Ух ты какой молодец, разгадал загадку Себастьяна Некроригмоса. Думаешь, чего ни будь за это получишь? А вот фигу тебе! Может, ты сюда вообще случайно попал. А вот если бы ты отгадал, что зашифровано в самих буквах и рассказал бы мне, тогда получил бы всенародное признание и почет.

159

Решив, что твое дело – правое, ты решительно решаешь идти именно в ту сторону. За дверью обнаруживается небольшая комната без единой лампы, освещенная только тусклым светом улицы, проникающим через высокие окна.

В восточной стене комнаты есть две двери, на одной из которых нарисована лестница, ведущая вниз, а на другой – вверх. Куда ты отправишься?

В ту, где «вниз» - 223.

В ту, где «вверх» - 8.

160

Ты заходишь в местную тюрьму «Райские кушши», чтобы навестить своего деда Похома. Когда ты заходишь в общую камеру, Похом, как всегда, макал новичков головой в парашу. Увидев тебя, бригадир радостно закричал: «Смотрите, ребята, опять внучек мой пришел!».

Похом прислал тебе письмо, где говорил, что если ты выполнишь тайное задание, он расскажет тебе, где находится старый клад. Иди на 27.

161

Поскорей спустившись и выбежав из дома, ты вновь идешь на север. Отправляйся на 237.

162

Испытай ТИХОЖОПОСТЬ. Если она повернулась к тебе своим, так сказать, лицом, иди на 287. А уж в противном случае – на 113.

163

Ты подходишь к охранникам. На их лицах застыло выражение, классифицированное тобою как «Вот-бы-сейчас-пивковое».

Есть у тебя с собой пять бутылок любого пива? Если да, можешь попробовать дать взятку лицам, находящимся при исполнении (249), если ж нет, то придется либо вступать с ними в конфронтацию (175), либо идти к правой башне (11).



164

Ты вскакиваешь из снега и драпаешь мимо Медведа, но спотыкаешься об первую же торчащую из снега корягу и падаешь прямо ему на лапы. Медвед опускает косматую голову и добродушно улыбается тебе. Ты понимаешь, что он теперь будет всю зиму сосать твой хребет вместо лапы.

На этом ты издох!...

165

Вычеркни отданный предмет на ИГРОВОЙ КАРТЕ.

- Мужик, ты куда идешь то, мля? - вопрошает Сэмэн.

- В парк, - отвечаешь ты.

- Ну тогда я ж тебе поможу, чем сможу. Ты сейчас иди мля вдоль заборчика этого чугунного, как его, ну пох нах, мля, в дома не заходи нах, пох, мля, а потом мля у кого нить сопри ляс мля и нах едь ты мля до конца. Них нах.

Выслушав всю тираду, ты благодаришь молодежь и отправляешься дальше вдоль чугунного заборчика на 207.

166

- Чернолесье! - не задумываясь, отвечаешь ты.

- И правда, - говорит дед, подсчитав количество буквы, - а я то, дырявая башка, думал это Цитадель Хаоса. Совсем уже память потерял, старый хрен, Цитадель то Джексон написал.

Испив с дедом чайку «Со Слоном» и еще немного поотгадывав кроссворд, ты прощаешься и уходишь, довольный своей эрудицией в области книг – игр (прибавь 1 к уровню УДАЧИ и 1 к РЕЙТИНГУ!). Теперь придется идти на север через лес, иди на 217.

167

- Можешь меня убить, - говоришь ты, - можешь сделать что хочешь, только не глотай петарду «Корсар-48» с зажженным фитилем.

- Глупец! – восклицает домовиха и вырывает у тебя ядро, - так я сейчас и сделаю, а-ха-ха-ха-ха!

Что-то хлопает. Ты вырубаешься... иди на 300.

168

Сразу смекнув расклад, ты достаешь стреляло и целишься в ЦЕЛЬ. Теперь вы на равных можете устроить старую добрую перестрелку:

	САМОЧУВСТВИЕ	МОЧЕСТЬ
ДОМОВИК		
(с перфоратором)	8	6



Если ты сумел скемперить врага на дальней дистанции, прибавь себе 10 единиц РЕЙТИНГА и переходи на параграф 41.

169

Дорога планомерно тащит тебя через снежные завалы. Какие то замерзшие белки прыгают по вековым дубам и стряхивают на тебя снег с веток. Матерясь на противных белок, ты не замечаешь, как подходишь к скамейке, на которой сидит БАБКА. Она приманивает белок орехами и откровенно скучает. БАБКА замотана в цветастый пуховый платок. Завидев тебя, она воодушевляется и шамкает беззубым ртом:

- Милок! Подь сюды, родный! Милок, не погуби старуху, дай газетку почитать!

- Какую тебе газетку, бабуль?! – удивленно спрашиваешь ты.

- Ну что ты заладил, какую, какую! Да любую! Давай «Ваши 666 соток» !

Есть у тебя газета «Ваши 666 соток» ? Если да, то иди на 239, если же нет, то на 20.

170

Да, в такие моменты сердце замирает, ибо это – моменты истины. Моменты правосудия.

Лестница вскоре заканчивается, и ты видишь, что люк наверх открыт. Ты осторожненько в него вылезаешь и видишь силуэт подсудимого на фоне полной луны.

- Я ждала тебя! – НЕ произносит главная домовичка, и не произносит она этого по тому, что не знает классики. Иначе бы обязательно чего ни будь подобное сказала. Вместо этого она произносит: - Так, сливы поставь и канай от сюдова, смерд!

И произносит она это не поворачиваясь.

Ты говоришь «ага» и стучаешь ногой по полу, а затем закрываешь люк. Переходи на 221.

171

Помойка наконец заканчивается, оставляя тебе исключительно приятные воспоминания, восстанавливая душевные силы. Прибавь 1 к текущему уровню своего ФАВОРА!

Где то слева слышится страшный рев и треск деревьев. Вскоре из чащи, легко ломая деревья мощными гусеницами, выезжает дядя Дима на трилевочнике. Он гордо восседает в кабине без стекол, попивает пиво и слушает по радио Михаила Круга и группу «Лесоповал».

«Заточка ты, заточка,

Заточка ты моя,

Ах, темная ты ночка,



Блатные фраера...» - доносится до тебя хриплый голос из динамика. Оставляя за собой широкую просеку, дядя Дима целенаправленно едет мимо тебя на север. Если останешься и попросишь подвезти до дороги, ибо тебе надоело слоняться по холодному зимнему лесу, иди на 263. Если пойдешь на север своей дорогой, иди на 70.

172

Подойдя к высокой стальной двери, ты постучал в нее пустым ведром. Послышались шаги, потом дверь отворилась, и на пороге ты увидел мужика. В одной руке он держал гранатомет системы «Сцыцкин», а в другой – жевательную резинку «Бубльгум» - сладкую тайваньскую радость.

- Войди же, герой, в обитель УЖАСА! – протяжно говорит он, размахивая гранатометом. При этом в слове «ужаса» у него букв «у» было штук десять наверно, - а не, не так. А во: иди, Дьябло, обрушь УЖАС... Не, вот так: и мы долгое время шли на восток. Всегда – на восток... Так, ну а че это мы ведра то ломаем новые алюминиевые, края отгибаем, а?!

- Да где я отгибаю то?...

- А это че такое?! Ладно, давай заходи, грейся.

Ну что, примешь приглашение (90), или сошлешься на 87?

173

Надо тебе, анаконда, проверить ТИХОЖОПОСТЬ. Если прокатило, иди на 288, если нет – на 73.

174

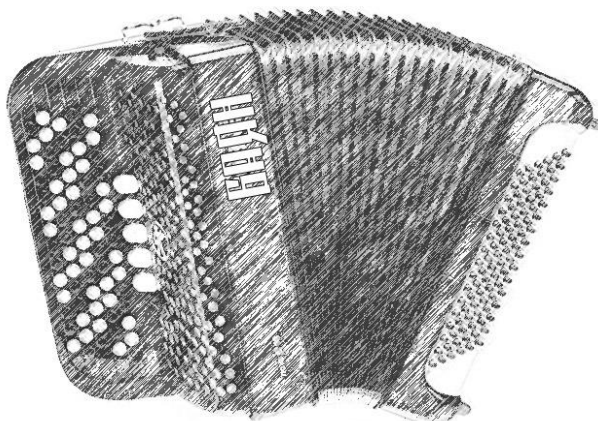
- Мужик, - хрипло спрашиваешь ты, - на что ловишь?...

- НА МУХУ!!! – орет мужик.

- А хлебушка, - хрипло спрашиваешь ты, - нету?...

- НЕТ, ХЛЕБУШКА НЕТУ!!! – орет мужик.

На этом уместно будет поставить точку в вашей беседе. Иди на 96.



Злые и трезвые охранники, поняв, что пива им не светит, говорят «Не положено!» и бросаются на утек... то есть, в атаку! В тесном коридоре, правда, сложно вести масштабные военные действия, по этому они будут атаковать тебя парами, примерно вот так:

	САМОЧУВСТВИЕ	МОЧЕСТЬ
Первая пара:		
Первый ОХРАННИК	9	5
Второй ОХРАННИК	7	5
Вторая пара:		
Третий ОХРАННИК	8	5
Четвертый ОХРАННИК	11	4
И на закуску:		
НАЧАЛЬНИК ОХРАНЫ ДВОРЦА	15	6

Если правосудие свершилось, отними 3 единицы РЕЙТИНГА и иди в башню – на 170.

176

Ты выходишь и оказываешься посреди густых зарослей разнообразных... деревьев. Очевидно, ты попал в тот самый огромный лесной массив, раскинувшийся вдоль всего южного берега речушки, разделяющей парк на две половины: северную, где дворец, и южную, где все остальное. Казалось бы, остается только найти эту реку, и желательно, мост через нее, но проблема в том, что ты совершенным образом не представляешь, в какой стороне теоретически может находиться север. По этому придется идти, куда гла...

Неожиданно из кустов выпрыгивает зловещая, наводящая ужас КУКАРЯМБА, и растопырив свои волосатые жвала, бросается прямо на твою сонную артерию! Тебе придется сразиться с ней! Иди на 280.

177

Мужик расплывается в улыбке.

- Во, я ж блин как знал, что думаю вот, наверно мужику монтiroвка нужна! Я ж че продавать-то стал, мне ж и самому нужна, но только это, как там его, нужна ведь она мужику-то, думаю, монтiroвка-то, хорошая ведь думаю, монтiroвка-то, вот думаю и продам!

Вычеркни 100 рублей на игровой карте и запиши МОНТИРОВКУ, урон 3. После чего прощайся с довольным мужиком и иди на 211.



Схватив из кучи оставшегося после реставрации мусора проволочину и кусок палки, ты подбегаешь к охранникам и кричишь:

- А может, нашу? Я на треугольнике! – и начинаешь колошматить палкой по проволочине. Всеями собоями охранники выражают нечеловеческое желание затянуть на два голоса старинную казацкую песню, но, сделав над собой нечеловеческое усилие, говорят:

- Не положено.

Теперь тебе остается только напасть на них (296), или пойти в западную (215) или восточную (159) дверь.

Решив прогуляться, ты сворачиваешь на длинную просеку. Тебя все не покидает ощущение, что ты уже был тут восемь лет назад... Так и есть! Только заплеванный указатель «Село Бухая Выпь» теперь валяется в снегу, дополнительно прикрытый несколькими досками. Но обмануть тебя не так то просто! Наконец просека заканчивается и ты достигаешь села...

Помниться, в прошлый раз деревню собирались сносить, потому что она мешала вырубать лес, который бы пошел на то, чтобы построить новую деревню, краше прежнего, и гордо назвать ее Нью – Бухая Выпь. Но что же ты видишь? Перед тобой гость из прошлого – ты застаешь село точ-в-точ таким, какое оно было восемь лет назад. Даже гора из досок не увеличилась.

Куда ты на этот раз пойдешь? В хижину с дедом (2), с псиной (94), или выйдешь из деревни и пойдешь на север по лесу (217)?

Когда ты просыпаешься, на небе уже светит солнце, а метель закончилась. Бабки дома нет, только кот на полу лакает что то похожее на молоко, только красного цвета. «Крашеное молоко, наверно», - думаешь ты. Тебе оставлен целый жбан манной каши и бочонок кваса. На столе лежит записка: «Ушла к Бессмертному. Возьми на тумбочке кольцо. Это награда. Кота покорми, потом иди. Да прибудет с тобой сила. Баба Яга». Ты перечитываешь записку от Яги несколько раз, прежде чем вникаешь в смысл. Налив коту еще красного молока из бутылки с надписью «Кровь девственниц. Использовать для магических ритуалов и в пищу. Не пастеризовано. Готово к употреблению», ты наедаешься манной каши и напиваешься квасу. На тумбочке ты и впрямь находишь кольцо с зеленым камнем, под которым лежит еще бумажка: «Кольцо прохождения через стены. Для однократного применения. Способ применения: отнять от раздела со строчкой «Вот бы сейчас сквозь стену пройти!» 20 и идти на получившийся раздел. После этого вычеркнуть кольцо в ЛИСТЕ ПУТЕШЕСТВЕННИКА». Ты берешь кольцо и записываешь его в ЛИСТЕ ПУТЕШЕСТВЕННИКА. После этого ты мысленно прощаешься с доброй бабулей и идешь в лес на 264.



181

Скрепя сердце, ты отдаешь тетке 100 рублей (Вычеркни их в ЛИСТЕ ПУТЕШЕСТВЕННИКА, и впиши БИЛЕТ). Теперь ты можешь войти в Парк, иди на 233.

182

Итак, ты остаешься в Большущем зале один на один с большущим охранником. И тебе надо как можно тише убить того, кто сейчас сидит в охраняемой им комнате. Какие меры по разрешению этой задачи ты предпримешь?

Подойдешь поближе к охраннику дабы узнать, какие тактические ходы откроет перед тобой близкое к нему нахождение – 31,

Пойдешь в дверь с буквой «М», что бы очистить дух (ну, и тело) перед предстоящей миссией – 265,

Или у тебя есть форма охранника или милиционера, с помощью которой ты хочешь законспирироваться – 3?

Если же ты считаешь, что этот домовик не столь важен, раз стережет его всего пара охранников, и что карты у него точно нет, можешь идти дальше на 190.

183

Ты ложишься на лед, и, оттолкнувшись от торчащего из него корня, ласточкой проскальзываешь до другого берега. В нескольких сантиметрах лед трескается и ломается, но ты успеваешь спастись. Отряхнувшись, ты плюешь в высунувшуюся из-под льда черную воду и идешь дальше, отправляйся на 70.

184

Ты побегаешь к ограде и очень быстро вскарабкиваешься на нее. Осмотрев с ее вершины окрестности, ты спрыгиваешь с противоположенной стороны и оказываешься в парке! Тебя не заметили, по этому прибавь 1 к уровню РЕЙТИНГА!

Ты долгое время идешь по лесу, переходи на 70.

185

Ты начинаешь подкрадываться к охраннику, но зацепляешь стеллаж с чукчей. Он падает на другой стеллаж с чукчей, и делает домино. Охранник, матерясь, дает тебе пинка (ух какое унижение. 3 от РЕЙТЕНГА отымай), и бежит к самому первому чукче, что бы не дать ему упасть.

Разочарованный в лучших чувствах, ты плетешься на 132.



186

Ты заходишь в дверь с соответствующе повернутым треугольником и замечаешь у писсуара мужика, одетого в черный плащ, по табличке на котором ты понимаешь, что встретил какого-то *Отца-Настоятеля*. Не поняв, чей он отец и что на чем настаивает, ты пожимаешь плечами и идешь на 53 совершать... туалет.

187

Вдруг к тебе подбегает какой то мужик в кепке. Лицо у него какое то расплывчатое, как будто вылепленное из пластилина, а одет он в форму приказчика 18 века. «Здрасти – сс, - говорит он с поклоном, - разрешите представиться: член Комиссии по борьбе с незаконным хранением эйдосов Тухл Омонов. Есть у вас эйдос? Отдавайте, не задерживайте представителя закона!» Отдашь Тухлу Омонову то, что он просит (99), или откажешься (222)?

188

Поскольку третий мужик вусмерть пьяный и нечленораздельно пытается попросить тебя «сказать... им... этааа...», ты просто вытаскиваешь торчащий из его кармана кошелек, в котором находишь 60 рублей мелочью, и поскорее уходишь на 72.

189

Ты обнаруживаешь у пацанов 2 упаковки сэмак «Я - Гражданин!», каждая из которых восстановит по 2 САМОЧУВСТВИЯ, кроме того ты можешь одеться в четкого пацана, в таком случае отметить это та ИГРОВОЙ КАРТЕ. Отними 2 от РЕЙТИНГА, так как тебя все видели, и иди ка поскорей на 207.

190

Ты решаешь поскорей покинуть комнату через западную дверь, которая ведет к лестнице на второй этаж. Переходи на 246.

191

В конце зала у двери стоят два охранника, но экскурсию они сразу пропускают! Повысь РЕЙТИНГ на 1, за то, что так хитро проник в запретный сектор.

Прикинувшись китайским туристом, ты быстро проходишь в следующий зал – 37.



Ты уже хочешь пойти порыться в помойке, как вдруг замечаешь на дереве огромных черный полушубок, что самое интересное, целый и чистый. Но еще большее удивление ожидает тебя, когда ты переворачиваешь его подкладкой к себе: к внутренней стороне его проволокой примотана деревянная крышка для автомобильного кресла, похожая на кольчугу. То есть, полушубок представляет собой не что иное, как самодельный бронежелез! Ты снимаешь его с ветки дерева и примеряешь. Ох е, да он весит килограмм десять! Зато ты сразу согреваешься, и решаешь, что его можно и не застегивать. Далее следует следующий тест: разбежавшись, ты врезаешься плечом в дерево и почти ничего не чувствуешь!

Если хочешь, запиши **БРОНИРОВАННЫЙ ПОЛУШУБОК** в **ЛИСТЕ ПУТЕШЕСТВЕННИКА**, притом пометив, что поскольку полушубок немного сковывает твои движения, то во время битвы **ОХЕРЕННОСТЬ** твоего удара будет каждый раз падать на 1, но! Поскольку ты почти не чувствуешь ударов, то каждый раз, когда противник нанесет тебе урон, отнимай на 1 единицу меньше от своего **САМОЧУВСТВИЯ**, чем следует! Например: противник бьет тебя, при этом отнимая 3 выносливости, но поскольку ты теперь бронированный, как танк, ты отнимешь лишь 2! Если же урон противника равен 1, то, хех, вообще ничего не отнимай, тебе его удары – как бетонной стене рога барана. Довольно усмехаясь, ты грозной черной горой движешься на 171.

193

Ты долго при долго идешь по дороге. Начинает темнеть, но даже это не мешает тебя чисто случайно заметить какое то поблескивание в кустах у канавы. Подойдя поближе, ты обнаруживаешь там настоящий Золотой Ключик! На нем выбиты буквы: К.З.В.Ж.С.В.П.Н. Ключик можно взять с собой, записав в соответствующем месте.

Дорога постоянно петляет, и наконец выводит тебя к хлипкому деревянному мостику через реку. Темень уже такая, что ты с этого мостика чуть ли не валишься, но все-таки переходишь и идешь на 150.

194

Пришло время снять личины!

	САМОЧУВСТВИЕ	МОЧЕСТЬ
БРАТ ВЭБЗДРИДЖ/ЛУПЕНЬ/ВИТЕК	9	2
БРАТ ПИППЕРПОТ/БАХАРЬ/ИГОРЕК	8	3
БРАТ ЁББОТ/БРЯХОТЬ/АНДРЮХА	7	4
БРАТ ВОНЗИЛИН/СЛОНИК/САНЕК	6	5

Если все Братки умерщвлены, иди на 259.



195

Вскоре ты выходишь на весьма цивилизованную такую дорожку и шагаешь по ней на восток, пока не упираешься в параграф 269.

196

Жуткий Медвед дохлый валится на снег. У него в берлоге ты обнаруживаешь несколько обглоданных человеческих скелетов. Прибавь себе 2 единицы РЕЙТЕНГА! Ты решаешь больше тут не задерживаться, иди на 202.

197

Скользнув за шкаф, ты прекращаешь дыхательный и прочие процессы, тем самым вводя организм в подобие комы.

От небрежного пинка дверь раскрывается и в комнату входит нечто неопределенного пола и возраста, покрытое затемнителем для кожи и отрафирователем для мозга. Это ЦЕЛЬ. Она (Он. Оно.) заваливается на кровать и начинает листать свои журналы.

Какая смерть ему (ей) уготована? От прямого лобового удара чем то тяжелым меж глаз (16), или от удушья (58)?

198

Ты хватаешь гарпун, и, бесшумно разбив им стекло, выпрыгиваешь в окно. Отбежав на безопасное расстояние, ты сворачиваешь в лесок и рассматриваешь свою новую штучковину. Сбоку висит бумажка: «Гарпун чукотский охотничий. Гост номер 77.99.02.953. Используется для нанесения урона в размере 3 единиц. Способ использования: воткните острым концом в левый глаз оппонента и поверните против часовой стрелки».

«Ага», - думаешь себе. И идешь на 132.

199

Наконец ты понимаешь, что твоя армия почти разбита, а вдалеке уже слышны ментовские сирены. По этому ты поступаешь, согласно кодексу чести: потихоньку, бочком, бочком, так сказать, петушком, в общем, сваливаешь с поля боя. Пускай их тешатся. Сами. А, кстати, сколько у тебя РЕЙТЕНГА? Если больше 0 и ты у нас благородный, то тебе должно быть стыдно за такое поведение, молодой человек! Потеряй 3 ФАВОРА. Если меньше, то тебе должно быть пофигу, и терять нечего. Так что теряй там, что надо, и иди на 269.



200

Следуя совету деда Похома, ты вновь садишься на поселковую электричку до Павловска. Но по дороге тебя как всегда ограбили цыгане, поэтому у тебя осталось всего 100 рублей и кожаный мешко - рюкзак. Но ты об этом не знаешь, тем тебе и лучше.

Вскоре тетка объявляет по селектору: «Поезд прибыл на конечную станцию. Не забывайте свои вещи и сэмачки в вагонах поезда. Осторожно, двери закрываются.»

Как не странно, тебе удастся выбежать из поезда до того, как двери закрылись. Они в 6 часов утра всегда рано закрываются. Бррр! А на улице то -20! А ты в куртке и джинсах. Говорила тебе мама, «одень под низ спортивные штаны, что дядя Коля в том году из Пензы привез!» Нет, ты не послушался, теперь мерзни. Но ничего, к середине дня должно потеплеть хотя бы до -10, но разжиться другой одеждой все равно не помешает.

Вообще то, если ты очень сильно замерз, то можешь забежать в вокзал погреться (114), а если не очень, то сразу направляйся к парку (225).

201

Ты подходишь к огражденному высокой стальной оградой с черепами двору Себастьяна Некроригмоса. На резных воротах, представляющих собой две половины черепа, ты замечаешь маленькую табличку: «Осторожно! Злая, чертовски злая собака! Просто шайтан, а не собака! Злая, как... как... как теща! Я даже не могу словами сказать, какая злая! Ну просто психованная, блин! Я прям не знаю, давно надо ее усыпить!»

Куда ты отправишься? В дом (172), или к конуре злой, чертовски злой собаки (65)?

202

Пройдя по лесу немного на север от того места, где ты встретил МЕДВЕДА, ты замечаешь слева от себя наполовину засыпанный снегом небольшой песчаный карьер. Но большую его часть от тебя скрывают деревья. Хочешь свернуть туда, или продолжишь путь по лесу?

Если свернешь и спустишься в овраг, иди на 148.

Если передумаешь и пойдешь дальше на север, отправляйся на 68.

203

Зайдя за чей-то бюст (странной, надо сказать, формы), ты перекидываешься бюстителем порядка и направляешься к двери. Всеями собою охранники выражают нечеловеческое удивление, но тем не менее пропускают тебя! Увеличь РЕЙТИНГ на 1, после чего переходи на 30.



Ты покупаешь журнал для садомазаводов - любителей «Ваши 666 соток». Ты читаешь следующие статьи:

«Уход за томатами в зимнее время суток»,

«Колорадский жук: друг или враг?»

А одно письмо тебя так растрогало, что ты даже перечитал его два раза:

«Здравствуй, дорогая редакция моего любимого журнала. Пишет тебе пенсионер – любитель с многолетним стажем Себастьян Некроригмос. Расскажу я тебе одну плачевную историю. Была у меня значиццо жинка, прозваньем Изольда Некроригмосовна. Эх, скажу я тебе, дорогой мой журнал, что это была за женщина! Сейчас таких уже не делают, нет... Четыре выстрела в упор из дробовика выдержала, только потом сдохла, тварь! Я ее, дорогой мой журнал, и лопатой бил, и сохой, все никак не мог расчленить! Решил так и закапать. Прямо на огороде.

А проблема моя вот в чем. Пока я, неуклюжий, по огороду то топтался, все огурцы затоптал! Скажи мне, журнал, какие теперь нужны удобрения, чтобы и огурцы побыстрее росли, и жинка поскорей гнила?

С уважением, пенсионер – любитель со стажем

Себастьян Некроригмос»

Такое жалостливое письмо даже пробilo тебя на скупую мужскую слезу. Ты решаешь оставить этот номер журнала у себя.

Иди на 44.

205

Тучное тело дяди Зураба валится на прилавок. В этот момент срабатывает сигнализация и ты поскорее убегаешь на 112. Но тебе придется отнять у себя 2 единицы РЕЙТИНГА.

206

Переборов первый порыв ярости, ты стараешься идти как можно тише. Отними 1 единицу ТИХОЖОПОСТИ. ЦЕЛЬ заходит в «Кафедру» с буквой «ЖЕ», и поворачивается к тебе спиной. Ты осторожно снимаешь ботинок, а затем носок. Не долго думая, ты набрасываешь этот носок на голову жертвы. Смерть наступает мгновенно. Носок ты брезгливо вытираешь об снег и надеваешь обратно. Иди на 213.

207

Пройдя метров пятьдесят вдоль ограды парка, ты замечаешь недалеко пятиэтажный дом. «Во, блин, - думаешь ты, - чем черт не шутит, зайти, что ли?»

Если хочешь зайти, иди на 124, если отправишься дальше, в надежде найти наконец вход в парк, иди на 237.



На середине пути ты замечаешь сидящего на берегу мужика с удочкой, который увлеченно шалудит концом оной в маленькой проруби. Если хочешь поговорить с ним, иди на 174. если напасть – 251, а если пойдешь мимо – на 96.

Ты соглашаешься. Тут происходит нечто странное: закинув на плечи вязанку хвороста, бабка одним мощным прыжком легко преодолевает разделяющие вас несколько метров и оказывается у тебя на плечах! Она начинает хлестать тебя каким то прутом и маниакально смеяться. Не помня себя от страха, ты дотаскиваешь эту ведьму до ее избушки (ты готов поклясться, что завидев вас, избушка втянула длинные куриные ножки и превратилась в простую избушку), возле которой валялась ступа и пара метел. На крыльце сидел кот с золотой цепью на шее и не сводил с тебя лукавых глаз.

Бабка соскочила с тебя:

- Ну, спасибо, милоч, порадовал меня, старую, пойдем в дом, уж я тебя награжу.

- Э, нет, бабуля, - почему-то говоришь ты, - ты гостю сначала баньку истопи, потом накорми, потом спать уложи, а потом уж и награждай чем хочешь!

Бабка задумчиво почесывает бородавку на носу:

- Где то я уже слышала эту реплику... Ну ладно, будь по твоему!

Хорошенько помывшись в неизвестно от куда тут взявшейся русской бане, ты до отвала наедаешься маслянистых куриных окорочков, закутавшись в длинное махровое полотенце, а затем богатырским сном просыпаешь часов двенадцать. Иди на 180.

Свершив в уборной предначертанное, ты уже собираешься уходить, как вдруг слышишь за дверью шаги. Спрятавшись в душевой кабинке с двумя непрозрачными раздвижными дверцами, ты начинаешь нести дозор посредством маленькой меж ними щели.

Вдруг вспыхивает свет и в уборную заходит ЦЕЛЬ – один (или одна) из омерзительных домовиков! У тебя мало времени, решай же не медля, какая гибель ему уготована?

Хочешь выпрыгнуть из душа, подобно разгневанному леопарду из зарослей тростника, и придушить мерзкое создание в зародыше (19), или же неслышно подкрадешься к жертве, словно коварная анаконда под покровом ночи (173)?!



211

Ты выходишь на развилку. Снегопад так усилился, что дороги почти не видно. На севере от тебя, там, куда по логике должна вести нормальная парковая аллея, слышится нечто, подозрительно похожее на звуки битвы, а на западной тропинке тихо. Хоть на западе и растут деревья, ты не уверен, точно ли ты на краю парка, может быть, там есть еще дорога? Но снег все идет, становится холодно, скорее решай, куда идти: на север (129), или запад (274)?

212

Ты поднимаешься на мраморный берег бассейна, и, растопырив руки, с криком «За герцога!» совершаешь прыг в горизонтальной плоскости, целью которого имеешь приспинение на спину ЦЕЛИ. Та начинает барахтаться и пронзительно верещать, но ты, подобно отважному серфенгисту, проезжаешь на ней до противоположного края бассейна, где и откручиваешь ей голову.

Ты действовал эффектно, но очень шумно – отними 5 единиц РЕЙТИНГА. Теперь переходи на 156.

213

Итак, первый твой основной враг мертв, и хоть это был не один из тех «домовиков», которые имеют при себе обрывки карты, ты все равно доволен. Ты сумел побороть в себе приступ ярости и действовал скрытно, по этому прибавь себе 5 единиц РЕЙТИНГА и 1 – УДАЧИ! Иди на 67.

214

Прежде чем ты подбежишь к домовику, он раза в три по тебе пальнет, и тебе придется изворачиваться, подобно ужу.

Кинь кубик один раз и сравни выпавшее число со своей МОЧЕСТЬЮ. Если получилось меньше – ты увернулся, если больше – изволь отнять 4 от САМОЧУВСТВИЯ. Прodelай данную операцию три (3) раза. Ну и, как говорил Янек Жизенгстонченко, «если ты все еще жив, читай дальше».

Наконец ты подбегаешь к ЦЕЛИ, и ей приходится отложить перфоратор и драться в рукопашку:

	САМОЧУВСТВИЕ	МОЧЕСТЬ
ДОМОВИК (без перфоратора)	8	6

Если ты ухайдакал мерзостного гада вручную, отыми 10 единиц РЕЙТИНГА и иди на 41.

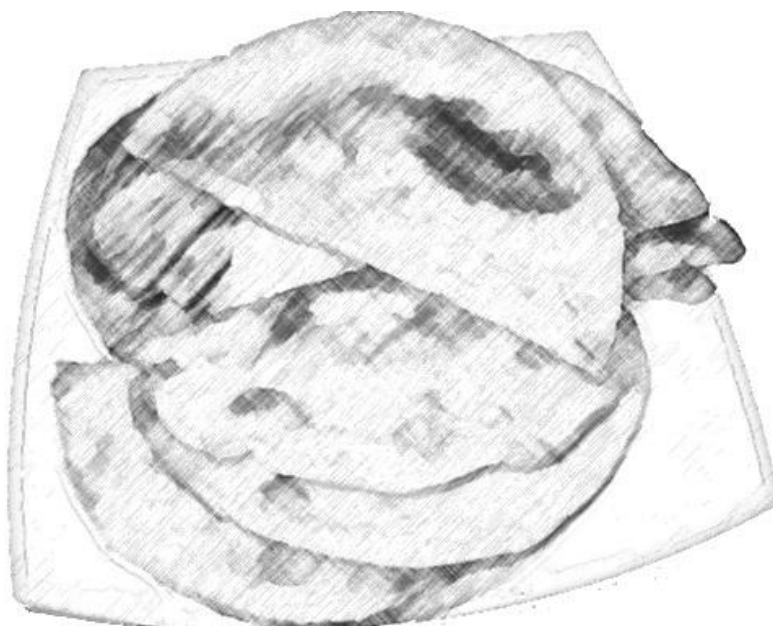


Ты сворачиваешь в левую дверь и оказываешься в длинной галерее со множеством окон и разнообразных Геродотов на подставках. Все двери, кроме одной, крест-накрест забиты досками, а у единственной целостной опять же стоят два охранника. Значит, где-то за этой дверью таятся «домовики». Но учти, что охране хорошо платят.

Есть у тебя форма охранника или милиционера? Тогда можешь воспользоваться ею на 143, в противном случае иди на 107, если хочешь поговорить с охраной, или на 266, если хочешь напасть на нее. Если же ничего из этого тебя не устраивает, можешь вернуться и пойти в восточную (159), или северную (286) дверь.

Над входом висит табличка:
«Музей искусства и мастерства.
The museum of art and mastery.
Musie des Arts et Mitiers.
Kunst und handwerksmuseum.
Museum for kunst og haandverk.

Museo dell arte e mestiere...» - и еще на пятидесяти восьми знакомых тебе языках. Выставлена в музее экспозиция «Быт и нравы и повадки и среда обитания и оптимальные климатические условия и условия содержания и выведения в неволе народов крайнего севера». Если хочешь осмотреть экспозицию, иди на 63, если пойдешь поговоришь со зрителем, иди на 141, ну а если передумал, иди на 132.



217

Наконец ты выходишь из деревни и какое то время идешь на север через лес. Вдруг на огромной поляне ты замечаешь то, что заставляет твое сердце замереть в блаженное истоме, ибо перед тобой огромная, вонючая помойка! Упав на колени, ты трепетно подползаешь к остову стиральной машины и нежно обнимаешь ее. Эта свалка – настоящий кладезь всевозможных Артефактов! Если бы не твоя миссия, не терпящая отлагательств, ты бы остался тут на пару недель, но, к сожалению, время тебе подгоняет, по этому ты позволяешь себе исследовать только один участок свалки. Сюда сваливали все артефакты, которые были когда либо утеряны в парке.

Итак, кинь одни кубик и иди на соответствующий параграф, чтобы узнать, что именно ты нашел:

Выпало: Иди на параграф:

1	110
2	98
3	256
4	144
5	35
6	192

Уходить без трофея – не в твоих правилах, по этому отправляйся на указанный раздел.

218

Лишь только ты ударяешь мужика в последний раз, как он растворяется в воздухе, оставив после себя лишь горстку пепла, которая складывается в слово «Шляспосогрысызесецесеосотосомстисит». Отними 1 от уровня своей УДАЧИ!

Теперь тебе надо выбрать, куда ты отправишься. Если пойдешь по дороге до поворота, иди на 260, если же свернешь на замеченную узкую тропинку, уводящую куда то на юго–запад через лес, то на 179.

219

«Сдласти, тетя, - говоришь ты тонким голосом. – А я маленький, мне пять годиков, дайте мне билетик не за 100 рублей, а за 50!»

Тебе повезло, тетка так увлечена своим сериалом, что даже не смотрит на тебя и дает детский билет! Вычеркни 50 рублей на ИГРОВОЙ КАРТЕ и впиши БИЛЕТ, после чего иди на 233.



Ты еще какое то время проходишь в восточном направлении, и наконец абсолютно сбиваешься с пути. Решив отдохнуть, ты садишься на какой – то заваленный снегом бугорок.

Как хорошо зимой в лесу! Ты любишься, как свет солнца пробивается сквозь хитросплетение заснеженных ветвей деревьев, смотришь на падающий снег, слышишь мерное течение ледяного ручья где – то недалеко, понимаешь, что бугорок на котором ты сидишь это Медвед – Шатун, глядишь в чистое голубое небо...

МЕДВЕД – ШАТУН?!

Ты кубарем скатываешься с бугорка, сносишь головой молодую осину и, споткнувшись, валишься в сугроб. Тебе остается только затаиться в надежде на то, что Медведы – Шатуны не едят зомбаков.

Медвед выкапывается из снега и разминает лапы. Потом он громко орет, видимо, что вставать еще рано, а лапа уже кончилась. Потом он замечает в снегу тебя. Кажется, этот Медвед не знает, что не должен есть зомбаков.

Решай быстрее, что будешь делать. Дождешься, пока Медвед отвернется и потихоньку уползешь (97), пользуясь тем, что Медвед только спросоня, нападешь на него (52), как ни в чем не бывало скажешь ему «Превед» и пойдешь дальше (278), или со всех ног побежишь мимо него (164)?

221

Ты вытаскиваешь орудие пыток, дабы свершить суд, но, услышав звон металла (причем далеко не монет), домичка поворачивается и видит тебя с карательным инструментом в руке...

А ты видишь ее.

И открывшееся тебе зрелище столь неописуемо ужасно, что ты с диким криком боли хватаешься за глаза и валишься на пол, забившись в агонии, а орудие выпадает из твоих онемевших рук и падает с крыши башни.

- Ага! – восклицает домичка, обходя тебя и пиная в бок, - значит, покушение? На убийство? Или изнасилование?

Ты нечленораздельно мычишь.

- А ты знаешь, кто я? – спрашивает ГЛАВНАЯ ЦЕЛЬ, - нет, ты знаешь, кто Я?! – повторяет она, - нет, ну ты знаешь, КТО Я?!!! – повторяет она еще разок, что б уж точно дошло. На этом ее изобретательность не заканчивается, и она говорит: - и кто ты? – и вот на этом ее изобретательность заканчивается и она говорит: - И кто я?

Пока она раздумывает над следующей фразой, ты вворачиваешь:

- А как хорошо все начиналось!... Природа!... Гастарбайтеры!... Басков!...

- Что? Да кому это надо?! Людей надо не гладить по головке, а тыкать раскаленными иглами в их язвы, что бы им было интересней! Когда больно и не во что верить – вот тогда *все* интересно! Думаешь, деньги? Да плевать на деньги! Мне нужна власть, и она у меня будет. Чем меньше воли у вас, тем больше власти у меня!



И она опять тебя пинает. Ты пытаешься приоткрыть один глаз, который видит только один силуэт – и силуэт кого - то ну крайне омерзительного.

- А теперь, - говорит она, - ты умрешь! – (наверно, все таки немного читала классику) и включает у тебя под ухом Диму Билайна! Иди на 69...

222

В тебе просыпается жадность, которая жадничает отдать даже то, чего у тебя и нет. «Жадные вы-сс! – говорит Тухл Омонов, - раз вы такие жадные, то зачем вам всем вообще эйдосы, непонятно-сс!» С этими словами он исчезает.

«Показалось. Определенно, показалось!» - думаешь ты и идешь дальше на 293.

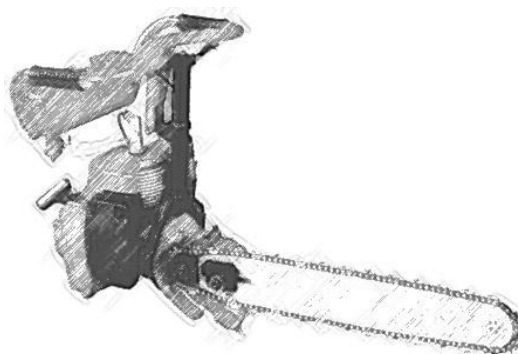
223

За дверью действительно обнаруживается лестница, ведущая к еще одной двери, с надписью «Купальня». За ней ты видишь огромную комнату, всю покрытую мрамором, посреди которой есть большой углубление наподобие бассейна, заполненное лазурной водой. Свет в комнате приглушен.

И в воде плавает какая то черная туша. Сразу распознав в ней ЦЕЛЬ, ты первым делом прячешься за краем бассейна, что бы обдумать, как именно ты укокошишь домовика.

Немного приподняв голову и осмотревшись, ты замечаешь, что вода в бассейн поставляется из нескольких больших инкрустированных кранов, располагающихся как раз рядом с тобой. Быть может, дружек, когда ни будь ты покупал что ни будь, способное *мгновенно умертвить* кого ни будь? В таком случае припомни, сколько оно стоило и отними его цену от номера этого раздела.

Если ничего особо убийственного у тебя с собой не имеется, ты можешь либо занырнуть в бассейн и придушить тушу прямо в ее собственной купели (212), либо подождать, пока она выберется на брег, за сим приведя свой коварный замысел в исполнение (56)?



Ты заходишь в магаз и видишь внутри множество разных товаров, так что давай, доставай, что ты там заработал за игру, и выбирай:

<i>Наименование товара:</i>	<i>цена:</i>	<i>описание:</i>
ОРУЖИЕ:		
Бензопила «Дружба»	5000	УРОН 6, МОЧЕСТЬ - 1
Тесак «Взаимовыручка»	2000	УРОН 4
Серп «Молот»	500	УРОН 3
Перфоратор «Красная		
Революционная Жидкость»	1000	УРОН 5, 5 выстрелов
ОДЕЖДА:		
Берцы «Прямо в каку!»	1000	МОЧЕСТЬ +1
Телогрейка «Dirty Spade»	1000	САМОЧУВСТВИЕ +1
Накладная борода «Сифон»	1000	ТИХОЖОПОСТЬ +1
Кэпочка «По мэлочи»	1000	ФАВОР +1
Шмотки охранника	1000	?

Если ты готов сваливать, иди на 88, если хочешь еще поспиковать своими инвентаризационными ценностями, на 135.

Итак, ты второй раз оказываешься перед входом в Павловский Парк. Но на этот раз твоя миссия поважнее, чем убийство ненавистного Шляпогрыза, ибо сейчас речь идет не просто о какой-то там жизни или смерти, а о том, найдешь ли ты стопицот золотых сэмачек!

Ты замечаешь на ограде Парка, около входа, объявление: «Гражданам Р.Ф. вход – 100р, иностранным гражданам – 90000 у.е. Пенсионерам и школьникам скидка 50%.»

«Нихрена себе!» - думаешь ты. Ну что, пойдешь в кассу и заплатишь деньги, или поступишь как велит тебе честь и попытаешься незаметно перелезть ограду?

К кассе,	Иди на 126
Налево вдоль ограды,	Иди на 299
Направо вдоль ограды?	Иди на 49

Ты сворачиваешь на запад и начинаешь углубляться в лес. Снег тут хоть и не такой глубокий, как с восточной стороны парка, но все равно почти по колено. Ты петляешь среди деревьев достаточно долго, и наконец понимаешь, что заблудился. Чтобы совсем не замерзнуть, ты носишься по лесу туда и сюда, и вдруг слышишь странный звук. Сначала тебе кажется, что это кто-то играет



солягу на электрухе, но вскоре ты выходишь на поляну и видишь, что посреди нее сидят две злых и голодных ВОЛЧАРЫ и орут на луну.

Когда ты влетаешь на поляну, то сбиваешь одного из ВОЛЧАР, да так, что тот с визгом кубарем летит в сугроб. Второй недоуменно смотрит на тебе, пытаюсь понять, что тебе от них надо. Но потом они понимают, что ты – мясо и нападают!

Ты понимаешь, что пытаться убежать по лесу от двух голодных ВОЛЧАР не представляется возможным, поэтому тебе придется их ликвидировать, иди на 167.

227

Тыходишь и оказываешься в небольшом полутемном помещении, пол которого устилает мягкий ковер...

Из собак.

Твое сердце проваливается в кишечник, который трижды проворачивается вокруг своей оси, по дороге заворачивая кишки. Затем у тебя волосы в жилах стынут и кровь дыбом встает. После чего спина покрывается кожей, а по мурашкам бежит тело.

Всего через три метра собачьего настила, в противоположной стене ты видишь еще одну дверь. Но сможешь ли прокрасться туда, не разбудив собак? Если хочешь рискнуть, иди на 282. Если же решишь вернуться и пойти в другую дверь – на 12.

228

- Ах так? Лупень, Бахарь, Слоник, мочите его!

Братья, тоись Братки встают и надвигаются на неверного! Иди на 194, неверный.

229

Ты идешь на шум, доносящийся с западной стороны. Внезапно ты замечаешь, что из снега торчит какой то предмет, подозрительно похожий на горлышко бутылки от пива «Три медведа».

Ты подходишь ближе и к своему огромному удивлению замечаешь, что это ни что иное, как горлышко бутылки от пива «Три медведа»! Ты вытаскиваешь бутылку: она полная. Рядом обретаются еще штук пять таких же, но уже пустых. Видимо, местные ребята одну бутылочку забыли. Знали бы они, что сейчас ты возьмешь ее и запишешь в ЛИСТЕ ПУТЕШЕСТВЕННИКА!... Да, опрометчивый поступок с их стороны. Иди на 150.



230

Ты выходишь на широкую поляну. Очевидно, это оживленное место. Повсюду множество следов, еще не заметенных снегом, а по краям стоят три статуи древнегреческих богов и одна статуя «Нашего Братана Вовчика. Земля тебе пухом, братан! Кореша.» Каждая из статуй протягивает левую руку, как бы указывая на одну из дорог. Но ни каких подписей нет, поэтому ты можешь ориентироваться только по самим статуям.

На юг указывает статуя Гефеста. Ты от туда пришел и тебе вовсе не хочется возвращаться. В западном направлении простерт украшенный кольцами перст Вовчика (89), на восточную дорогу направляет Зевс (155), а на северную указывает Афродита (149). Кому из них ты более всего доверяешь?

231

- Ну что ж, ребята, - одухотворенно улыбаясь, говоришь ты и идешь к попсистам.

Да. Да начнется битва! На 80!

233

Итак, тыходишь в Парк через главный вход. Ты понимаешь, что твоя миссия слишком важна, чтобы допустить провал, поэтому ты должен очень трепетно относиться к выбору пути. Ты можешь, как и восемь лет назад, пойти по главной дороге до ларька с сэмачками (112), но стоит ли подвергаться такому риску? Ведь можно просто свернуть с дороги и пойти через густой лес. Если хочешь свернуть направо, иди на 226, а если налево, то 74.

234

Ты решаешь подняться по лестнице, ведущей на последний этаж дворца. В огромные окна задувает небольшой ветерок. Как же хорошо в это время года в самом красивом городе мира. Как он притягателен в это время года для иностранных туристов. Что ни говори, а бархатный сезон в Павловске - это особенная пора. О ней так просто не расскажешь, ее нужно видеть, а точнее сказать, чувствовать. Чувствовать каждой клеточкой своего тела невообразимую красоту этого места.

Так, о чем это я? На 272 иди.



235

Ты подходишь к первой скамейке и усаживаешься рядом с Дрючей. Тот как раз допивает бутылку пива, после чего, поплеывая пеной, обращается к тебе:

- Парень, у тебя нет сэмак закусить?

Если у тебя есть требуемое, иди на параграф 7.

Если нет или ты не хочешь отдавать детей подсолнечника незнакомым людям, на 273.

236

Схватив рогатую фигню, ты быстренько ретируешься обратно, и, вежливо попрощавшись и поблагодарив за захватывающую экскурсию, выходишь на улицу. Там ты внимательно рассматриваешь свою новую штуку. Сбоку висит табличка: «Чукотский Прибор. Он же агрегат. Он же Фазафакатрон». Внимательно изучив Прибор, ты понимаешь, что он должен крепиться на запястье. Если очень сильно махнуть рукой, из Прибора выскакивает складное лезвие из моржового клыка и китового уса и наносит противнику на 1 повреждение больше, чем у тебя УРОН. Только правильно еще не всегда махнешь, по сему нанести дополнительный урон можно только 1 раз в каждом бою. Обрадовавшись и растянув ехидную лыбу, ты отправляешься на 132.

237

Ты минуешь дом и идешь дальше. Недалеко ты видишь пункт приема цветных металлов. Рядом с ним – открытый канализационный люк. Ты замечаешь, что мимо едет пьяный мужик на старом велосипеде, который он хотел, очевидно, сдать в пункт приема, но не доехав всего пару метров, провалился в люк таким образом, что велосипед как ни в чем не бывало поехал дальше и прислонился к стене. Теперь, кстати, тебя ни кто не видит, и ты можешь попытаться перелезть ограду парка.

Что сделаешь? Возьмешь велосипед и поедешь на север (29), спустишься в люк (102), или попробуешь перелезть (184)?

238

Ты достаешь из мешка найденный на помойке баян и отдаешь бабкам. Те придирчиво его осматривают и решают для пробы спеть песню Аве Мария, каковую орут во всю глотку своими старушачьими голосами. Оставшись довольными своим исполнением, бабки благодарят тебя и говорят, что их посадили тут охранять какого – то козла, и что неплохо было бы, если б ты его умочил. Рассудив, что пожилым людям нужна помощь и поддержка молодежи, ты соглашаешься и тебя ведут в соответствующую комнату. Каково же твое удивление, когда «каким-то козлом» оказывается (295)...

239



- Да вот тебе, бабуль, газетка.

Трясущимися руками БАБКА выхватывает у тебя газету и пробегает глазами по строкам.

- Так... - шепчет она, явно забыв о твоём присутствии, - значит, он убил Изольду. Будь он проклят, этот Повелитель Мрака. Задолбал уже меня, Аццкий Сотона!

Потом БАБКА замечает тебя.

- Ой, милоч, прости старую каргу. Я видишь ли этого Себастьяна давно знаю. Еще во время третьей столетней ссылки в Тартар я его... Ну да ладно, кто старое помянет, тому глаз вон! – говорит она, недобро покосившись на тебя. – Да ладно ты, яхонтовый мой, не пугайся! Кстати, ты тоже этого Себастьяна навестить можешь, он тут в Парке последнее время живет. У восточной оградки где то. Поищи. А пока, милоч, прощай.

С этими словами БАБКА окутывается странным туманом и с легким хлопком исчезает, забирая с собой, между прочим, твою газету.

- Растелепортировались тут! – говоришь ты. Прибавь себе по единице ФАВОРА, ТИХОЖОПОСТИ и РЕЙТЕНГА и иди на 247.

240

Пройдя два метра, ты наступаешь на хвост огромному лохматому черному псу, который просыпается и говорит «Гав». Другие собаки тоже лениво просыпаются и начинают смотреть на тебя жалостливыми глазами. В этот момент с твоим организмом происходит все тоже самое, что и на параграфе 227, с тою лишь разницей, что мочевого пузырь тоже присоединяется к желудку.

А собаки все смотрят жалостливыми глазами.

Т-т-ты д-д-достаешь из к-к-кармана к-к-кусочек с-с-сахара и к-к-кидаешь им...

Собаки срываются с места и несутся в погоню за сахаром, разнося в щепки дверь и врываясь в следующую комнату. Она заканчивается открытым балконом, куда они все и вылетают, заливаясь веселым лаем.

На полу комнаты ты видишь интересную напольную гравюру, изображающую трех мужиков, играющих в карты.

Осмотрев новую комнату, ты обнаруживаешь дверь, ведущую к лестнице на третий этаж. Если хочешь подняться, иди на 234. Если же решишь исследовать балкон, на 61.



241

Выбравшись из «купальни», ты оказываешься в огромном помещении. Свету здесь очень мало, зажжены всего две люстры из нескольких десятков, и сразу видно, что эта часть дворца ни только не охраняема, но и практически необитаема.

Лестница наверх обнаруживается в правом дальнем углу зала (78), в то время как в левом ты замечаешь уборную (186).

242

Ты чувствуешь неприятное покалывание в области подмышки – чувство, говорящее о том, что твой РЕЙТИНГ пал на 2 единицы. Теперь ты можешь взять форму охранников, после чего идти на 30.

243

Поняв, что ты тоже реально четок, пацаны встают и с невнятными междометиями надвигаются на тебя:

	САМОЧУВСТВИЕ	МОЧЕСТЬ
Первый, чрезвычайно ЧЕТКИЙ ПАЦАН	6	3
Второй, не менее ЧЕТКИЙ ПАЦАН	8	2

Если ты оказался четче, иди на 189.

245

Заметив, что ты собираешься координально решить проблему, охранник говорит «Не положено» и начинает чинить тебе препятствия:

	САМОЧУВСТВИЕ	МОЧЕСТЬ
ОХРАННИК	10	4

Если ты его *упогостил*, иди на 157.

246

Ты покидаешь зал через дверь с лестницей, за которой, как бы фантастично это не звучало, обнаруживается ни что иное, как лестница, по которой ты и поднимаешься на 32.

247

Через десять минут ты подходишь к излому дороги. Там стоят два толчка. Но это не те толчки, где ты в прошлый раз встретил тетку, нет! Это последняя разработка ученых – универсальная «Кафедра Мочеиспускания и



Калоотложения». Ты находишь лишь одно сходство со старым «ящиком-с-дыркой»: это запах. Биотуалет источает столь же нежный аромат, что источал некогда Ящик-с-дыркой.

Не в силах терпеть это зловонье, ты уже собираешься побыстрее убежать на север, как вдруг что-то останавливает тебя. Это ни что иное, как инстинкт профессионального убийцы, ибо по северной дороге к «Кафедре Мочеиспускания и Калоотложения» движется ЦЕЛЬ. Одна из участниц Дома 2. По ее одежде и внешнему виду этого не понять, ты просто это чувствуешь. Тебе все равно, что она делает так далеко от их основной резиденции, ярость закипает в тебе бурлящей лавой, твои чувства обостряются до предела, ты думаешь только о ЦЕЛИ. Иди на 125.

248

Ну ты молодчина. Добавь себе по единице РЕЙТИНГА и ФАВОРА.

На шее псины ты находишь украшенный алмазами ошейник, который записываешь в ЛИСТКЕ ПУТЕШЕСТВЕННИКА. Переходи на 101.

249

Когда охранники понимают, что ты хочешь им предложить, их суровые лица ощериваются в лыбах:

- Парень, - говорят они, - ты, наверно, тимуровец?

- А если и так, то что ж, скажете «не положено»?

- Ну, зачем же так, мы ж не звери какие! Уж если нам поставлено, то тебе положено!

Тут они все опускают глаза и не замечают, как ты проходишь мимо них в башню! Вычеркни пиво в ЛИСТЕ ПУТЕШЕСТВЕННИКА, но прибавь 3 РЕЙТИНГА, а затем иди на 170.

250

Прерывая речь Абраши, ты наносишь ему пять серий из восьми комбинаций по три спаренных удара. Абраша тихо охает и падает спиной в какой то большой кипящий котел, стоящий у стены. Раздается громкое шипение, содержимое быстро выпаривается из котла, и ты видишь на дне скрючившегося Абрашу, сделанного из... золота. Благородный металл переливается всеми гранями на бывшем Абрашенном лице и отражается от стен.

- Во блин! – говоришь ты и выходишь из хаты на 87.



251

Не успеваешь ты толком напасть, как мужик вскакивает, и, сумасшедшее улыбаясь, начинает дубасить тебя удой в темя. Теперь уж тебе точно придется «напасть». Но помни, что мужик настолько неуравновешенный, что ОХЕРЕННОСТЬ каждого его удара будет увеличиваться на 2.

	САМОЧУВСТВИЕ	МОЧЕСТЬ
НЕУРАВНОВЕШЕННЫЙ МУЖИК	5	6

Если тебе удалось завалить мужика, иди на 128.

252

Тут то и вспоминаешь про кольцо от бабки. Ты достаешь его, надеваешь на большой палец, но оно не влезает. Тогда ты пытаешься насадить его на все пальцы по очереди, пока наконец оно не напяливается на мизинец. Тогда ты начинаешь его тереть и приговаривать: «Лети–лети лепесток, через ногу на восток, облети вокруг земли, быть по-моему вели!».

В тот же миг ты поскальзываешься на полу и, облокотившись на стену, чисто случайно задеваешь локтем какой то рычаг и часть стены у тебя за спиной отъезжает в сторону. Ты заходишь туда и попадаешь в короткий коридор, который заканчивается как раз на лестнице – иди на 170.

253

- А нет у вас какой нить резинки? – обращаешься ты к продавихе, - Мне просто на арбалет натянуть, что бы урон 4 был.

- А как же! – говорит она, - У нас такие как ты только и шастают, резинками не запасесси. – и дает тебе резинку.

- Спасибо, тетя! – говоришь ты и сваливаешь на улицу, где натягиваешь тетиву на чукотский самострел и нарезаешь кучу стрел из растущих рядом кустов. Теперь можешь записать чукотский самострел (УРОН 4) в ЛИСТЕ ПУТЕШЕСТВЕННИКА и идти на 88.

254

- Ну что, - спросил Эдмунд Гваделуп ибн Себастьян фюр Некроригмос Шестнадцатый, сядь за обшарпанный кухонный стол, - может, чаю?

- Ага. Мне три ложечки сахара. Да. Дома я чай пью с одной ложечкой, а в гостях с тремя. А люблю с двумя.

- Чаю, значит. Люцифер, чаю!

Внезапно стены затряслись, а перед глазами поплыло кровавое марево. Огромный демонического вида торс, усеянный шипами и заканчивающийся отвратительной красной харей, высунулся из стены.

- А вам какого? – спросило чудище.

- Да давай там, набабахай нам со слоном, - ответил Себастьян.



- Да, мастер, - пророкотал демон и исчез. В тот же миг на столе появились две чашки горячего чая.

- Ну, чего дрожишь? Ты давай, чаек то заглатывай. У меня тут еще пряники есть. Тока ты их сразу не грызи, они твердые пока. Пускай поразмякнут.

Сказавши так, хозяин хаты встал с табурета и подошел к стоящему на полке большому патефону.

- Послушаем что ни будь из джаза... - глубокомысленно изрек он, перебирая виниловые пластинки, - ага, вот.

Раздалось громкое шипение, а затем некий ангельский голосок в сопровождение симфонического оркестра запел:

«Плюх, плюх, плюх.

Плюшки мы в кофе макаем!

Плюх, плюх, плюх.

Есть мы их так обожаем!

Дело простое так плюшечку съесть,

Только смотри, не забрызгайся весь!

Макай аккуратно, как это приятно!

Плюх, плюх, плюх...» - и так далее. Переходи на 298.

255

Как только Медвед отвернулся, ты очень тихо уползаешь подальше от того места.

Фух, тебе удалось свалить! Отними 1 от своей ТИХОЖОПОСТИ, зато прибавь 1 РЕЙТИНГА! Ты решаешь теперь держаться северного направления, иди на 13.

256

Решив, что обязательно найдешь нечто полезное за большой перевернутой ванной, ты с трудом предаешь ей стандартное положение. Под ванной обретается спящий бомж по прозвищу Тракторист. Когда ему в глаза попадает солнце, он, невнятно что-то бубня, посылает тебя куда-то и вновь накрывается своей ванной. Сказав «Извините», ты продолжаешь осмотр. Около ванны Тракториста ты находишь все его имущество, а именно: четыре пустых бутылки, две сигареты «Беломорканал», корку хлеба и полуметровой длинны РЖАВЫЙ ТЕСАК, урон 3, который ты можешь прихватить с собой путем записывания его в ЛИСТЕ ПУТЕШЕСТВЕННИКА. После этого отправляйся на 171.

257

Проверь ТИХОЖОПОСТЬ. Если результат не отрицательный, иди на 109, если не положительный, на 185.



Отодвинув доски, ты осторожненько, аки улиточка, залазишь в туннель. Он вырыт прямо в мерзлой земле и грубо обшит досками изнутри. Примерно через двадцать минут пробирания между досками ты вдруг замечаешь за очередным поворотом свет. Только не свет в конце туннеля, а свет от какого-то костра. И, что характерно, чьи-то приглушенные разговоры. Осторожненько заглянув за угол, ты видишь четырех человек, сидящих вокруг костра спинами к тебе и о чем то говорящих.

Если хочешь открыто к ним выйти и сказать «Здрасти», иди на 54. Если попробуешь прокрасться мимо, к проходу в противоположенной стене, на 162.

259

У братков ты находишь 5 бутылок пива «Арсенальное» и 150 рублей. А теряешь 3 единицы РЕЙТИНГА. Иди на 81.

260

Ты решительно поворачиваешь на север и идешь, утопая в глубоком снегу. Вдруг сбоку от дороги ты замечаешь в снегу что-то черное и круглое. Хочешь свернуть с дороги и посмотреть, что это (134), или пойдешь дальше на север (211)?

261

Иногда тебе предложат проверить ТИХОЖОПОСТЬ.

Брось кубик один раз. Если полученное число меньше или равно твоей ТИХОЖОПОСТИ, ты прошёл проверку, но отними у себя одну единицу ТИХОЖОПОСТИ. Если же оно больше, ты не прошёл проверку, но получил опыт - прибавь себе 1 единицу ТИХОЖОПОСТИ.

Так же проверяй ФАВОР, только его хрен с горошком увеличишь, - прошёл или нет, отнимай одну единицу.

Иногда можно повысить параметр без проверки. По фиг, если получится больше, чем в начале, всё равно прибавляй. Это не касается только САМОЧУВСТВИЯ, если в тексте прямо не написано, то больше начального хрен повысишь.

Бригадир Похом выводит тебя на крыльцо тюрьмы: «Прощай, путник! Земля тебе пухом!» – с этими словами Похом даёт вам хорошего пинка, и вы улетае на параграф 1...



Итак, что же ты приобретешь у дяди Зураба?

<i>Товар:</i>	<i>Цена:</i>	<i>Описание:</i>
Гуляш	10	Неизвестно
Ляпешка	1	САМОЧУВСТВИЕ - 1
Пастила	60	САМОЧУВСТВИЕ - 2
Люкюм	200	МГНОВЕННАЯ СМЕРТЬ
Чабурэк	30	ФАВОР - 1
Щарбэт	90	Неизвестно
Плёв	140	Восстановит САМОЧУВСТВИЕ до начального значения, но отнимет 1 ФАВОР.

Тебе самому, возможно, не стоит употребить эти продукты питания, но может быть тебе представится возможность травануть ими кого ни-будь? Для этой цели ты можешь купить у дяди Зураба что ни будь. Заодно запиши, сколько стоял купленный товар.

После этого ты прощаешься с дядей Зурабом и можешь наконец выйти из его гостеприимного заведения, иди на 112.

263

- Дядь Дим! – кричишь ты, - дядь Дим, это я! Не подкинете до дороги?

Дядя Дима соглашается и даже угощает тебя пивом. По дороге он рассказывает, что раньше работал в твоей деревне, а теперь вот переведен в парк на ударную стройку села «Нью – Бухая Выпь». Но все остальные строители куда – то смылись, и ему приходится одному работать как проклятому. По этому он планирует возвращаться обратно в Поселок.

Наконец, прослушав подряд три альбома группы «Лесоповал», ты видишь вдалеке среди деревьев дорогу и несказанно этому радуешься. Триллевочник высаживает тебя за несколько метров до нее, прощается и уезжает дальше, а ты иди на 195.

264

Вскоре лес наконец то заканчивается и ты выходишь на нормальную дорогу, по которой ходят нормальные люди! Сверившись с картой, ты понимаешь, что находишься ровно в середине парка, и скоро увидишь дворец. Дорога пролегает с запада на восток, куда ты и решаешь направиться, иди на 195.

265

Бочком подойдя к двери (одно из двух, либо это уборная, либо метро, - думаешь ты), ты подобно неслышному дуновению ветерка над колодцем в летнюю ночь прошмыгиваешь внутрь и несколько расслабляешься, застав там именно первое.



Немного порассматривав богатое убранство и почитав инструкцию к «встроенному гидромассажному комплексу», ты совершаешь действие, от которого твой ФАВОР тут же повышается на 2 единицы!

Что теперь? Выйдешь в первую комнату (40), или еще немного тут потусуешь (210)?

266

Ты расчехляешь свое смертоносное оружие и с криком «Battlecry will begin the fight!» - кидаешься на охрану. Та отвечает «Не положено!» - и тоже стремительно расчехляет.

	САМОЧУВСТВИЕ	МОЧЕСТЬ
Первый ОХРАННИК	9	4
Второй ОХРАННИК	10	3

Если стражи повержены, иди на 9.

267

Зайдя в правую дверь, ты попадаешь в маленькую комнатку. В этой маленькой комнатке стоит огромный дубовый стол во всю комнатку. На этом столе есть два предмета: консержка баба Фекла и Красная Кнопка. Провода от Красной Кнопки бегут по стене и заканчиваются на угрожающего вида звонке.

Десница бабы Феклы зависла над Кнопкой.

- Кто такой? – ледяным тоном осведомляется пожилая леди.

- Почтальон Печкин. Принес журнал «Мурзилка».

- А, я такой не заказывала. А журнал «Аклизрум, пособие по оккультным клизмам для начинающих» ты не принес?

После непродолжительной, но не лишенной некоторой приятственности беседы ты решаешь пойти, все же, «куда надо», а именно на 45.

268

Героически прыгнув, ты хватаешься за край льдины. Она после некоторых колебаний встает горизонтально, а ты плюхаешься сверху. Тут льдина начинает медленно тонуть. Надо бы скинуть балласт! Если у тебя с собой есть хотя бы 1 или более предметов, тебе придется выбросить любой из них. Этот вес, конечно же, окажется решающим. И не пытайся быстренько съесть или выпить что ни будь и сказать что выбросил! Когда выбросишь, иди на 151.



Ты попадаешь на развилку. Смысл идти есть только на восток, к центру парка (149), или на север, ко дворцу (193).

Ты подкрадываешься к ЦЕЛИ.

- Молилась ли ты на ночь, Даздраперма? – спрашиваешь ты и замечаешь, что ЦЕЛЬ-то, оказывается, мужик. А точнее, негра. Так вот, эта самая негра растерянно качает головой, что и приводит ее к смерти от удушья полотенцем.

За все время удушья туша не проронила ни звука (очевидно, не могла), что позволяет тебе справедливо повысить свой РЕЙТИНГ на 5 единиц! Переходи на 156.

Ты осторожно встаешь на карниз и начинаешь медленно по нему пробираться. На середине ты вдруг теряешь равновесие, но тебе удается его восстановить...

И тут в тебя врзается закоченевший воробей, который решил завершить свой бредущий (не безопасной бритвой) полет у тебя в пузе. Ты говоришь «Ауч!» и падаешь на толпу китайский туристов, убив троих и ранив несколько десятков человек.

Тут к тебе подбегает охрана, вытаскивает из кучи визжащих китайцев и говорит «Не положено!» На то, что бы выяснить хотя бы пол убитых, уйдут месяцы, а надо ведь еще возраст.

На этом ты попал!...

Итак, теперь ты со всей ясностью чувствуешь, что от стапицот золотых сэмак тебя отделяет только одно – последний босс. При чем еще как отделяет.

Он по любому должен находиться на этом этаже, либо в одной из двух башенок над ним, и с собой у него должна быть карта. Так где ж он, гад? Сначала ты думаешь, что все будет как в «Разрушителе», а именно: шесть комнаток, из них в пяти ты умираешь, а в одной видишь 5 предметов. Если решишь их осмотреть, то на четырех умираешь, и на пятом тоже, если конечно не знаешь, что там нужно отнять 250 и так далее.

Но шести комнаток ты не видишь, ибо ты даже не в той области Дворца, которая была в первой части.

Затем ты думаешь, что будет как в «Чернолесье» (в том самом, которое не понять кто написал), а именно – громадное побоище между одними гномами и другими гномами.

Но ни одного гнома ты не видишь, и даже самого паршивого хобгоблина.



Потом ты думаешь, что будет как в «Адском болоте», а именно – три концовки, но все равно ясно, какая лучше, а какая хуже.

Но автору было лень писать три концовки.

И единственное, что ты видишь – это коридор, в обоих концах которого расположено по винтовой лестнице, которые уводят, очевидно, на две рядом стоящие башни. В левом конце коридора курят пять охранников, а в правом – ни одного. В связи с этим становится ясно, на какой из башен последний босс.

Все дело в том, что охранники очень здоровые. Очень. Вот бы сейчас через стену пройти, что б сразу куда надо, а так получается, что либо к охранникам (163), либо на соседнюю башню (11).

273

Не дождавшись сэмак, Андрей Александрович тихо произносит:

- Ну и дурак, - и удаляется.

Пожав плечами, ты отправляешься дальше, на.

На 72.

274

Свернув с дороги, ты какое то время петляешь между деревьями, пока не понимаешь, что заблудился. Вот черт, у них ни парк, а какой то дремучий лес! Вдруг ты понимаешь, что стоишь на занесенной снегом поверхности какого-то пруда, который начинает с неприятным звуком трескаться. Испытай ФАВОР. Если повезет, иди на 183, если нет – на 91.

275

Как тебе сообщает тетка в кассе, экскурсия стоит ажно 1000 рублей. Если у тебя есть таковое количество единиц данной валюты, иди на 294. Если нет, придется идти на 88.

276

Дорога вскоре поворачивает на север. Деревья меняются: если раньше это были ели и сосны, то теперь по бокам дороги растут какие то скрюченные кладбищенские елки. Ветер все сильнее и сильнее, снег становится противным и липким...

Из леса доносятся утробные звуки, на дороге валяются чьи-то черепа, на деревьях висят покойники. Мимо тебя пролетает дымящийся гроб и скрывается в лесу. По краям дороги стоят мертвые с косами. Иди на 187.



277

- Ага, - говоришь ты, - я с вами, парни. Грянет битва, воздух полнится грозой. Вперед! Мочи!!!

Еще немного пообменивавшись разными аргументами, стороны решают перейти к активным действиям – иди на 80.

278

Ты идешь прямо на Медведа, спокойно говоришь «Превед» и проходишь мимо. Не зная, что сказать от такой наглости, Медвед расширяет глаза и сует в рот лапу. Как только он скрывается среди деревьев, ты со всех ног несешься подальше от того места. Наконец ты останавливаешься и пытаешься отдышаться. Кажется, он не гонится за тобой. Прибавь себе 1 единицу РЕЙТИНГА и иди на 202.

279

Вдруг у тебя из кармана вываливается Лепешка. Ты пытаешься подобрать ее, но домичка опережает тебя: она наступает тебе на пальцы и хватает Лепешку.

- Это еще что у нас такое? – с этими словами она начинает пристально вглядываться в хреновину, дарованную тебе Отцом-Настоятелем. И делает это зря, так как Лепешка, являясь по сути куском рубероида, как и любая другая материя под взглядом домихи начинает плавиться, и одна из капель попадает ей на ногу. Дико заверещав, та отпрыгивает назад – к краю пропасти, где и поскальзывается на сливе.

Прощальное эхо еще долго стихает где-то далеко-далеко внизу.

«Снежные хлопья, - думаешь ты, - очень красиво падают на фоне полной луны» - и вырубаешься. Иди на 300.

280

Чудовищная КУКАРЯМБА начинает жадливо ежиться и непосредственно непотребствовать. Ты выхватываешь свое оружие и бросаешься в битву!

САМОЧУВСТВИЕ МОЧЕСТЬ

КУКАРЯМБА 16 2

Если ты выполнил приказ КУКАРЯМБЫ долго жить и понял, что автор пытался сказать этой фразой, иди на 138.

281

(Убить Абрашу – 250).

Ты берешь бурый, мягко говоря, фиал, и, мягко говоря, одним махом его опустошаешь. В ту же секунды ты, мягко говоря, ничего не чувствуешь.

- Это че такое было? – вопрошаешь ты.

- Таки это мое новое изобретение. Кофий.

- Кофий?



- Да. С цикорием. Сейчас почувствуешь... разницу!

Внезапно ты чувствуешь себя, мягко говоря, бодрым и готовым МАЧИТЬ!!! Прибавь 1 к уровню своей МОЧЕСТИ! Если на радостях ты не убьешь Абрашу, иди, мягко говоря, на 87.

282

Придется изрядно попотеть и постоять в необычных позах, чтобы не наступить на чей ни будь хвост или лапу. Ты должен испытать ТИХОЖОПОСТЬ за каждый из трех метров. Приступай.

Если все три раза были удачны, иди на 71, если же хоть раз сорвалось – на 240.

283

Дорога весьма широкая и весьма освещенная, что тебя очень радует, ибо ночь наступает. Внезапно ты замечаешь в кустах у канавы какое то подозрительное поблескивание. Каково же твое удивление, когда ты обнаруживаешь там настоящий Золотой Ключик! На нем выбиты буквы: Д.Р.Т.Н.А.К.П.С.Р. Можешь его в ЛИСТЕ пометить, тем самым взяв с собой.

Вскоре ты подходишь к огромному мосту, сразу за которым возвышается дворец, освещенный сотнями огней! От такого зрелища ты тут же перебегаешь мост и несешься на 150.

284

Ты открываешь твой любимый журнал «Пиромания в школе и дома». Чтение его как и всегда доставляет тебе огромное удовольствие, поэтому повысь начальный уровень ФАВОРА на 1!

Патом иди на 44

285

Через пол часа приходит тетя Таня и раскладывает свой лоток с журналами. После чего тетя Таня запасается сэмачками и термосом чая с лимоном и садится читать журнал «Лужа Страсти». Еще через десять минут в другом углу вокзала объявляется дедя Миша, торгующий товарами первой необходимости: сэмачками и бомж – пакетами.

Ты решаешь, что чем просто сидеть, интереснее будет подойти и поинтересоваться товарами.

К лотку тети Тани

Иди на 154

К лотку дяди Миши

Иди на 62



286

Всеями собоями охранники выражают нечеловеческое желание НЕПУЩАТЬ. Если ты хочешь узнать, что скрывается за дверью, тебе надо придумать способ, как пробраться мимо них, итак:

Хочешь наложить на них руки (ну, это верный способ) – 296,

Поговоришь с ними – 178,

Или у тебя есть форма милиционера или охранника, посредством каковой ты хочешь замаскироваться в их собрата – 203?

287

Ты ложишься на пузо и ползешь по обледенелым доскам до противоположной двери, пока не достигаешь параграфа 81.

288

Ты открываешь дверцы, подкрадываешься к домовику и легонько тюкаешь его по затылку, после чего, следуя древнему как мир принципу деда Похома, макаешь головой в парашу.

Ты смог проверить свое грязное дельце без лишнего пуха, праха и пера, по этому полноправно можешь повесить РЕЙТИНГ на 5 единиц!

К сожалению, карты при убиенном не обнаруживается, по тому ты выходишь из уборной и поскорей несешься к лестнице, пока сюда не заявили охранники – иди на 246.

289

Минут через пять ты выходишь на огромную открытую поляну, покрытую асфальтом толщиной в 1мм и коркой льда слоем в 1м. По середине поляны стоит большое облицованное мрамором здание, кажется, музей. Ты как раз таки весьма подпризамерз, по этому можешь забежать внутрь погреть... ознакомиться с экспонатами (216), либо свернуть и отправиться по широкой при широкой дороге на север (132).

290

Из последних сил ты нащупываешь в мешке статуэтку от Некроригмоса и тихо шепчешь:

- Люцифер, чаю...

Все остальное доносится до тебя словно из-под воды:

- Вам какого?

- Сливового... - рефлекторно откликается домиха, - ой!

- Опа! Это ты! Признаться, мы тебя уже жаждали! Хорошо, что я тебя встретил, пошли, там ты как раз по теме будешь, у нас уже все в сборе: и Саурон с



Сарумяном, и Волан-де-Морт, и Бэртланд Дэрт, и Белиар, и Дьябло, и даже Жаррардан Марр с Даррамусом!

- А у вас там лобное место есть?

- А как же! А у Горыныча – аж три!

- Ну ладно уж, пошли! – раздается противный шипящий звук, а затем все стихает.

На пол падает слива.

Снег усиливается.

Луна скрывается за облаками.

Ты вырубаешься... Иди на 300.

291

Пройдя по краю пруда, ты выкарабкиваешься на дорогу. Она идет с юга на север, куда ты и направляешься, иди на 67.

292

Пока ты занимаешься битвами со звездами шоу-бизнеса, сзади подкрадывается охранник, и, сказав «Не положено!», нахлобучивает тебе на голову ведро, по которому начинает дубасить палкой, от чего твоя голова превращается в Царь-колокол, отыми 3 от САМОЧУСТВИЯ! Ну что ж, будем мочить!

	САМОЧУВСТВИЕ	МОЧЕСТЬ
ОХРАННИК	6	5

Изничтожив негодяя, ты чувствуешь, что из-за такого переполоха твой РЕЙТИНГ стремительно заваливается на целых 10 единиц! Тем не менее, время смыться еще есть, и ты, быстро обшарив карманы домовика, обнаруживаешь кусок Карты! Запиши его в ЛИСТЕ ПУТЕШЕСТВЕННИКА и иди на 234.

293

Через несколько метров ты подходишь к развилке. Там стоит указатель, на котором написано следующее: «Налево: Музей искусства и мастерства (left: the Museum of art and mastery), направо: гостеприимный домик Себастьяна Некроригмоса (right: the House of Hell). Прочитав указатель восемнадцать раз, ты без колебаний решаешь пойти...

Налево – 116, направо – 201.

294

Ты заставляешь себя отдать тетке все потом и кровью других людей заработанные деньги и садишься ждать, когда подойдет твой экскурс. Наконец собирается толпа народу, а затем выходит толстая тетка и говорит:



- Начнем экскурсию, значит, все слушаем внимательно. Экскурсия будет про гадственные гавы века Екатегины. Пгоследуем во Двогец.

И она напрвляется через площадь ко дворцу. Охрана у входа сразу ее пропускает и вот ты уже оказываешься внутри! Иди на 79.

295

...ЦЕЛЬ. Увидев тебя, гадский домовик берет со стола перфоратор и выпускает в тебя гвоздь, промазав всего метра на полтора.

Комната, в которой ты оказался, представляет собой длинный зал, причем противник, разумеется, стоит в противоположном его конце, и чтобы заехать ему по роже, тебе придется пробежать метров десять под шквальным огнем, если конечно у тебя нет какого ни будь орудия дальнего боя, например арбалета или того же перфоратора (в крайнем случае какой ни будь бомбочки, в общем, чтоб можно было на десять метров запульнуть). Итак, если есть, иди на 168, если нет – на 214.

296

Внимательно осмотрев руки, ты накладываешь (а лучше сказать, возлагаешь) их на охранников, которые с криком «Не положено!» начинают этому сопротивляться:

	САМОЧУВСТВИЕ	МОЧЕСТЬ
Первый ОХРАННИК	12	2
Второй ОХРАННИК	9	3

Если руки благополучно возложены, иди на 242.



Беспрепятственно прокрад половину пути, ты слышишь, что дверь отворяется и в комнату заходит охранник с подносом слив.

В это время ты как раз находишься напротив картины Кастро ле Марко «Два мужика с топорами подкрадываются к ложу царицы Нефертити с целью низвержения оной на пол», на которой изображен, вопреки названию, равным счетом ОДИН мужик с топором.

Ты замираешь в позе мужика с топором и стоишь так все то время, пока охранник ставит поднос на кровать и уходит. И только после того, как он закрывает дверь, ты завершаешь подкрад, кульминацией которого становится смыкание твоих грубых ладоней на скользкой от кремов вые домовика.

Затем, подобно мужикам из картины ле Марко, ты низвергаешь ЦЕЛЬ на пол. Прибавь себе 5 единиц РЕЙТЕНГА! Обыскав домовика, ты не находишь карты, и, справедливо порешив, что задерживаться на месте преступления не стоит, быстро ретируешься, не забыв впрочем сфотографировать картину ле Марко на телефон.

Иди на 246.

Вы разговорились, и ты, разморенный чаем и «джазом», рассказываешь Себастьяну о цели своего визита.

- Ну так я тебе помогу, - говорит хозяин, запускает руку в ящик стола и достает от туда небольшую нефритовую статуэтку какого то мужика, - ишь, - говорит он, - как аристократично. Ты если что статуэтку-то потри, да скажи слова заветные. Да только трением то не увлекайся. Три лишь один раз, да не абы где, а только когда увидишь кого ни будь *крайне омерзительного*. Ты тогда 69 то и прибавь! Ага. Ну, че это я с тобой расселся, мне еще текст учить. Пошли, провожу. Ну, вставай говорю, пошли на 122. Да возьми ты с собой этот пряник, по дороге догрызешь.

Ты долго идешь по тротуару между оградой парка и проезжей частью. Перелезть ты пока не решаешься, потому что какие-то дети из проезжающий троллейбусов все время кидаются в тебя всякой дрянью. Дождавшись, пока никого не будет, ты забираешься на ограду. Если не считать того, что на вершине ты чуть не порвал себе джинсы сам знаешь на каком месте, ты перелез нормально.

Иди на 146.



Ты приходишь в себя под утро и чувствуешь себя не бодрым и не отдохнувшим. За устранение ГЛАВНОЙ ЦЕЛИ можешь прибавить или отнять 10 единиц РЕЙТИНГА, то же сделай за каждую найденную тобой часть карты. Но даже по той, что ты позже обнаруживаешь среди шмоток домихи, ты видишь, что клад зарыт в лесу возле старого окопа на песчанке – всего десять минут ходьбы от твоего дома. Можно считать, что стопицот золотых сэмачег уже у тебя в кармане!

Ты как ни в чем не бывало покидаешь парк через главный вход, по дороге вспоминая все свои приключения. Сейчас, когда вся энергия, ни чем не восполняемая, из тебя вышла, мечтать можно только о еде, сне и бане. Только в другой последовательности. Наконец Павловский парк остается позади и ты заходишь в вокзал, где покупаешь билет до Поселка и банку пива «Оболонь».

Ну что ж, борцы за добро и справедливость еще остались в этом мире, а то, что это такие люди, как ты – уже другой разговор. А правда, черт возьми, не так уж ты и плох. Собака, например, даже рядом не стояла...

Пару раз поскользнувшись, ты прошел через подземный переход на платформу к электричкам до поселка. Прошел, не зная, что на ней тебя уже ждут.

Февраль 2009

Форум «Книги-игры и текстовые игры»

<http://forum.myquest.ru>

2008-2009 г.г.

