



СТРИГА

Уже тривалий час до вас долинають неймовірні новини про замок у Візімі. Подейкують, ніби там водяться привиди. Ніби замок ожив і бенкетує кров'ю своїх мешканців. А ще кажуть, ніби монстр захопив королівський двір.

Вас викликали до короля Фольтеста. Попри вдавану незворушність, монархові не вдається повністю приховати на обличчі тіні минулої трагедії.

— Моя донька... я оплакував її смерть сім років, і коли вона повернулася, то була вже проклятим чудовиськом... Стригою. Уже сім років чигає тут... і досі спрагла крові. Пора нарешті зняти з неї чари. Тільки прошу, збережіть їй життя, — Фольтест залишається незворушним, але, оцінивши ситуацію, ви розумієте, що смерть стриги буде для нього серйозним ударом.

Авдієнція в короля добігає кінця, і тут до вас звертається один із придворних. Він насторожено озиряється на всі боки, намагаючись переконатися, що ніхто не підслухує.

— Ми всі чудово розуміємо, чому Фольтест викликав вас. Не смійте знімати прокляття. Це шалений ризик. Ми побоюємося, що перш ніж вам вдасться це зробити, жертв буде ще більше. Убийте звірюку, і вас винагородять. Ви не пошкодуєте.

Думки про те, що варто зробити зі стригюю, розділилися. Одні вважають, що треба вбити принцесу, інші — що ліпше тільки зняти з неї чари.

Ви починаєте розуміти серйозність проблеми. Давно пора засукати рукава й припинити тягнути kota за хвіст.

ЗРОБИТЬ СВІЙ ВИБІР



Звісно, залякані мешканці замку разом з місцевими слугами бажають, щоб їхній кошмар нарешті закінчився. Ви намагаєтеся змусити їх розповісти вам усе, що вони знають.



Ви також розумієте, що стіни замку були мовчазними свідками трагічних подій. Ви досліджуєте зали й покої, шукаючи доказів.

ПОВОРОТИТИ З ЛЮДЬМИ



ДОСЛІДИТИ ЗАМОК



Ви вирішуєте спершу поговорити з придворними. Вони розповідають вам історії, від яких у вас кров холодне в жилах. Ви бачите, що в стризі залишилося дуже мало від невинної принцеси, якою вона колись була і якою повинна стати знову.

Побіжно оглянувши замок, ви потрапляєте в одне з підвальних приміщень, де стриґа наклала лапи на свою попередню жертву. Тут особливо нічого не прибирали, тож сліди битви відкривають перед вами ширшу картину того, що тут відбувалося. Ба більше, за винним стелажем ви знаходите потаємний хід.



Інформація, яку вам вдалося роздобути, приводить вас до Остріта, вельможі, що мешкає в замку. Захмелілий від вина, він зізнається, що колись був закоханий в Адду — сестру короля Фольтеста. Однак вона обрала кохання свого брата й подарувала йому доньку. Убитий горем, Остріт прокляв свою справжнє кохання та її нащадків. Ось так і народилася стриґа.

— Усе одно ніхто тобі не повірить, коли скажеш, що це був я. У тебе ніяких доказів, — завершує він, зневажливо піднімаючи майже порожній кубок.

ЗРОБИТЬ СВІЙ ВИБІР



Ви добре знаєте, що зняти прокляття буде нелегко. Саме тому ви читаєте багато різних книжок й заглиблюєтеся в магичні дослідження, сподіваючись ліпше зрозуміти суть прокляття, накладеного на принцесу.



Ви починаєте збирати докази проти Остріта, щоб змусити його допомогти вам.

ДІЗНАТИСЯ ПРО ПРОКЛЯТТЯ



ЗДОБУТИ ДОКАЗИ



Знайдені в замку докази переконують вас, що один з місцевих вельмож, Остріт, відповідальний за перетворення доньки короля на стриґу. Один з вас натрапляє на листи, які повніше розкривають природу прокляття.

У тих листах Остріт зізнався в коханні до принцеси Адди. Однак вона обрала любов свого брата, короля Фольтеста. Коли з'ясувалося, що Адда вагітна від нього, убитий горем Остріт прокляв свою кохану та її нащадків. І саме тому новонароджена дочка перетворилася на стриґу. Розмова з королівським кухарем відкриває одному з вас новий погляд на справу — хоч шеф-кухар і не бажає ділитися своїми рецептами, але це, мабуть, єдине, що він приховав від вас.

Остріт підтверджує ваші припущення. Хай скільки років минуло, але рани на його серці досі не загоїлися.

ЗРОБИТЬ СВІЙ ВИБІР



Ви намагаєтеся переконати його, що стриґа, яка блукає замком, небезпечна й для нього самого — ви хочете, щоб він допоміг вам.



За браком часу ви вдаєтеся до аргументів, які виходять за рамки цивілізованої розмови.

ЗАСПОКІЙЛИВО ПОГОВОРИТИ



ЗАЛЯКАТИ



Ознайомившись із магічними трактатами та збагативши свої знання про прокляття, ви готові зняти одне з них. Один з вас провів довгі години, занурившись у книжки, і розробив план.

Так ви дізнаєтеся, що для зняття прокляття треба не випускати стриґу з її саркофага до ранку, коли півень проспіває втретє.

З іншого боку, блукаючи замком і шукаючи докази, один з вас потрапив у замкову зброярню.

Коли ви добираетесь до крипти з саркофагом, то бачите, що тут сталося щось страшне. Схоже, Остріт, бажаючи приховати свою участь у цьому всьому, випередив вас, прийшовши сюди раніше. Однак у людини не було жодного шансу встояти проти гострих кігтів звіра!



ЗРОБІТЬ СВІЙ ВИБІР



Ви також розумієте, що сьогодні кожен у замку наражається на велику небезпеку. Ви прикриваєте короля і придворних, відводячи їх у безпечне місце.



Кровожерлива стриґа не зупиниться ні перед чим. Ви розумієте, що не маєте ані найменшого шансу зняти прокляття. Не вдасться завершити завдання так, як того бажав король Фольтест. Ви хапаетесь за свою зброю у відчайдушній спробі відбитися від розлюченої звірки.

ПРИКРИТИ ВІДСТУП



БИТИСЯ ЗІ СТРИґОЮ



Ви зібрали достатньо доказів, щоб довести провину Остріта. Однак ви ніяк не можете дійти згоди щодо того, як вам учинити зі стригою. Один з вас уже визначився остаточно, але інші вагаються.

Тим часом вельможа побоюється, що, коли правду відкритують, його становище при дворі опиниться під загрозою.

— Покладіть цьому край, — благає Остріт. — Можливо, я знаю, як зняти прокляття... Злякавшись свого вчинку та щиро каючись, я шукав спосіб, як повернути все назад.

Остріт пояснює, що стриґа звільниться від чарів, якщо не повернеться у свій саркофаг до того, як півень заспіває втретє. Той з вас, хто провів найбільше часу, досліджуючи прокляття стриґи, вважає подальші пояснення Остріта досить корисними. Зібравши все до купи, ви починаєте розуміти природу прокляття. Ви придумуєте план.

Нарешті вельможа просить вас зберегти в таємниці його причетність до цього.

Охоплені страхом, ви прямуєте до крипти зі саркофагом стриґи. Через мить ви опиняєтеся на місці.



ЗРОБИТЬ СВІЙ ВИБІР



До світанку залишається ще багато годин, тож доведеться докласти чимало зусиль, щоб зняти прокляття.

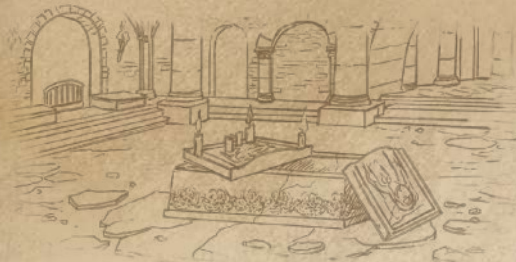


Розлючена стриґа не чекає світанку, а люто атакує, змушуючи вас захищатися.

ЗНЯТИ ПРОКЛЯТТЯ



БИТИСЯ ЗІ СТРИГОЮ



Остріт визнає, що розслідування привело вас до правильних висновків. Це він відповідальний за прокляття. Однак йому бракує сміливості супроводжувати вас до лігва стриґи. Уважно прислухаючись до слів вельможі, ви дізнаєтеся, що треба зробити перед зустріччю зі звірюкою.

Один з вас не має наміру відпускати Остріта — хапає його за комір і сильно трясє. Переляканий, Остріт намагається задобрити вас чутками про придворні інтрижки.

Щойно повітря стає свіжішим, Остріт важко відсапується.

— Відколи все почалося, я багато читав про це, — зізнається він. — Наскільки я знаю, якщо не пускати звірюку до її лігва всю ніч, то після того як півень заспіває втретє, чари щезнуть. Сподіваюся, це допоможе.



На цю мить ви вже знаєте, як зняти чари. Однак досі залишається щось, що не дає вам почати. Якась метафорична лінія, видряпана довгими кігтями звірюки. Охоплені страхом, ви прямуєте до крипти зі саркофагом стриґи. За мить ви опиняєтеся на порозі.

ЗРОБІТЬ СВІЙ ВИБІР



Завдяки здобутим знанням ви робите все можливе, щоб зняти чари.



Розлючена стриґа не бажає чекати, поки ви досягнете успіху, і кидається в атаку, змушуючи вас захищатись.

ЗНЯТИ ПРОКЛЯТТЯ



ВІДБИТИ АТАКУ



Ситуація виходить з-під контролю! Загнаний у глухий кут, Остріт визнає, що розслідування привело вас до правильних висновків. Однак, коли його пробують залякати, він у відповідь вирішує розпочати бій. Бій, у якій йому не перемогти. Перед своїм останнім подихом Остріт розповідає правду про цікаві інтрижки придворних — невже він намагається змити свою провину?

Остріт також зізнається, що для того, щоб відчарувати стриґу, її треба до світанку не пускати до саркофагу. Тепер ви стоїте над його мертвим тілом, не знаючи, якими будуть наслідки цього інциденту.

Ви змушені зіткнутися з наслідками раніше, ніж можна було очікувати. Приваблені запахом крові, ці наслідки стоять на порозі крипти в образі стриґи. На щастя, бій з Острітом розігрів вас. Вид трупа Остріта переконує вас, що в цьому замку вже пролилося достатньо крові. Прокляття треба зняти.

У цей момент у залі чути кроки. До вас біжить група людей. Це придворні. Озброєні мечами й алебардами, вони прагнуть самі вбити звіра.

ЗРОБИТЬ СВІЙ ВИБІР



Ви усвідомлюєте, що вбивство стриґи за таких обставин не варіант — Фольтест не пробачить вам ще однієї смерті. Вам треба зняти чари.



Розлючені придворні анітрохи не полегшують вам завдання. Ви робите все можливе, щоб переконати їх відступити й триматися подалі від звірюки.

ЗНЯТИ ПРОКЛЯТТЯ



ПОЗБУТИСЯ ПРИДВОРНИХ



Кітті стриґи скрегочуть по ваших мечах. Ви б'єтеся невтомно, відбиваючи атаку за атакою. Поранені й у синцях, ви захищаєте тих, хто намагається втекти. Нарешті один з вас відкриває важкі двері до тронної зали й жестом запрошує вітачів усередину.

Хтось героїчно загороджує вхід власним тілом і відштовхує стриґу геть. Брязкають засувки та скоби. Ви в безпеці, принаймні поки що.

За замкненими дверима досі чути сердиті крики стриґи. Вони не вщухають до світанку.

Перше, що ви помічаєте на виході з тронної зали — це розбите вікно в коридорі. Серед розбитих вітражів ви також бачите кров. Звірюка, мабуть, покинула замок. Ви не знаєте, чи встигла вона знайти нове лігво до світанку та чи вижила взагалі. Зрештою ви приходите до висновку, що зі звірюкою, яка тероризувала замок, досі не покінчено. Якщо вона вижила, багатьом міст'янам, найпевніше, доведеться заплатити життям за вашу невмілість. Ви покидаєте це місце трохи пригніченим.

Хай історія ваших подвигів і не потрапить у літописи, але ви добре знаєте, хто з вас не шкодував сил. Можливо, якби решта з вас зробили те саме, ця історія закінчилася б інакше.

КІНЕЦЬ




Стриґа кидається на короля, готова вчепитися зубами в його шию. Охоронці занадто повільні. Звірюка збиває правителя з ніг і... бездиханно падає сама.

Фольтест виповзає з-під її туші. Вражений, він переводить погляд з мертвого звіра на вас. Фольтест помічає того, хто тримає закривавлений меч. Він намагається подякувати за порятунок його життя, хоча слова застрягають йому в горлі.

Монарх також розуміє, що якби один з вас не прикривав відступ, звірюка набагато раніше запустила б свої кігті в утікачів.



Звістка про те, що стриґу вбито, швидко поширилася і серед придворних. Дворяни можуть полегшено зітхнути. Коли ви покидаєте Визіму, люди шикуються вздовж дороги. Хоча вони й не радіють з поваги до жалоби короля, проте на їхніх обличчях можна побачити сором'язливі усмішки. Хтось навіть говорить слова подяки. Усе могло закінчитися набагато гірше, вирішуєте ви, проходячи крізь браму Линварів.

КІНЕЦЬ 



Звірюка люто б'ється. Ви не хочете позбавити її життя і розчарувати короля, тому вам доведеться підставляти свої шиї. Тож на ваших шиях, руках і грудях з'являються сліди кігтів і зубів звірюки. Бій триває, а тим часом хтось із вас відхиляється, щоб запечатати саркофаг.

Ви всі героїчно відбиваєтеся від звірюки. У метушні хтось хапає стриґу за голову, маючи намір за всяку ціну відтягнути її від лігва.



Світанок застає вас на підлозі. З ваших численних ран сочиться кров. Непритомна, але жива, серед вас лежить принцеса у своїй людській подобі.

З'явившись, король опускається на коліна біля своєї доньки зі сльозами на очах. Він помічає ваші рани, що свідчать про ті труднощі, які ви подолали.

— Вас винагородять, — каже він. На мить він зупиняє свій погляд на одному з вас.

— Ваша виняткова відданість справі очевидна. Я дам вам подвійну нагороду!

КІНЕЦЬ



Стриґа оскаженіло б'ється. Її кігті та зуби розривають вашу плоть. Рев луною відбивається від стін крипти. Стриґа кидається до саркофага, добігає до нього й намагається зірвати кришку... але та не піддається! Потім смертельний удар досягає шиї звірюки. Агонія супроводжується стоном, що нагадує ридання дитини.

Чому кришка не поворухнулася? Кому вдалося запечатати її чарами? Один з вас злегка всміхається, даючи зрозуміти, якою буде відповідь.

З дивними відчуттями ви залишаєте Візіму. Ритмічний стукіт кінських копит порушує тишу, і замок, що бовваніє за спиною тінню недавніх подій, зрештою зникає за обрієм. Ви досі бачите в уяві стражденне обличчя короля Фольтеста. Однак у ваших вухах досі звучать слова розради придворних, якими вони прощалися з вами, своїми рятівниками.

Убивши принцесу, ви врятували чимало життів.

Мешканці Візіми знають, хто з вашої групи зробив найбільший внесок у справу.

КІНЕЦЬ



Ви підготувалися якнайліпше. Один з вас запечатує саркофаг потужним заклинанням, яке не дає зняти кришку.

Звірюка ламає кігті й люто кидається, намагаючись заповзти всередину до світанку. Усе марно. У героїчній сутичці вам вдається відтіснити її від лігва. Зопалу хтось навіть хапає стригу за тонке волосся.

Уранці ви опиняєтеся в тронній залі. Принцеса поруч із вами. Вона гоїдається туди-сюди на стільці, оглядаючи кімнату приголомшеними очима. Звісно, мине кілька років, перш ніж до неї повернеться глузд. Не можна повністю відкидати, що відгомони прокляття переслідуватимуть її до скону. Однак для Фольтеста важливо лише те, що його донька жива й що прокляття знято. Король не приховує своєї вдячності.

— Дякую. У цьому замку не лише мої очі бачать усе. Тому я добре знаю, хто з вас зробив усе можливе, щоб врятувати мою доньку. Вас винагородять.

Через деякий час ви залишаєте Візіму з мішечками, що тріщать по швах від дукатів, і відчуттям добре виконаної роботи.

КІНЕЦЬ



ВІДБИТИ АТАКУ

Навіть найпродуманіші плани можуть бути пошма-товані гострими зубами звірюки. І саме це відбувається цього разу. Атаки істоти занадто люті, а ніч занадто довга, щоб ви до світанку могли тримати її на відстані від саркофага. Ви розумієте, що вам залишається тільки вбити звірюку. Один з вас зголосився взяти на себе тягар останнього удару.

Використана магія послабила звірюку, яка тепер стала значно легшою мішенню.



Рано-вранці з похмурим обличчям ви покидаєте Визіму. Ви буквально відчуваєте пронизливий погляд короля Фольтеста на ваших потилицях. Біля брами Линварів, на північній околиці міста, вас зупиняє група придворних.

— Король, може, і не дуже радіє, але ми вельми задоволені, — каже пані попереду. — Хоч це звірюка полегшала без голови, але, за іронією долі, саме нам тепер стало легше. Придворні простягають мішечки, повні монет. — Це для всіх вас. Однак ми хочемо вручити їх саме вам, бо ми чули, що ваш внесок у знищення звіра був найбільшим.

КІНЕЦЬ



Навколо панує хаос і шум, але ви прямуєте до зали. Один з вас жертвує собою і кидається на кришку саркофага, щоб інші члени групи могли запечатати її заклинанням і завадити стризі заповзти всередину.

Раптом ви усвідомлюєте, що навколо немає придворних. Ви неясно пригадуєте крик, який пролунав у залі кілька хвилин тому. Це кричав один з вас.

— До тронної зали! Наші дні закінчаться там! Охоплений люттю, натовп, мабуть, зробив те, що його просили, навіть не підозрюючи, як його обдурили.

Стриґа атакує знову й знову. Через деякий час до ваших вух долинає крик півня...

Коли все закінчилося, бліде оголене тіло дочки короля лежало на підлозі поруч із вами. Мине багато часу, перш ніж відгомони її звіриного «я» перестануть резонувати в її свідомості й звільнять її від кошмару. Однак своє завдання ви виконали. Звільнили Визіму від стриги, залишивши принцесу живою.

— Моя любя доню... — король Фольтест входить у залу в супроводі капітана королівської гвардії. — Вас усіх винагородять. Особливо вас, бо я знаю, що ви зробили найбільше для зняття прокляття з моєї доньки.

КІНЕЦЬ



Спершу придворні ігнорують ваші прохання. Тільки коли з вуст одного з вас злітає такий гучний наказ, що тремтять шибки у вікнах, вони змушені відступити.

Потім тишу порушує тріскучий звук. Це стриґа! Ухилившись від клинка, вона вистрибує з вікна та приземляється на площі замку. Звірюка негайно зникає за стінами й розчиняється в обіймах ночі. Просто про всяк випадок один з вас запечатує її саркофаг потужним заклинанням.

Чи встигне стриґа знайти нове лігво до сходу сонця? Чи виживе? Ви залишаєте цей край, знаючи, що це питання ще довго лишатиметься без відповіді. Протягом наступних місяців ви з жахом чекатимете новин про напад чудовиська на замок у Візімі.

Донька короля не повернулася до нього. Придворним не дали голову звіра. Вам тут більше нема чого робити.

Ви сідаєте на коней. Незабаром замок зникає за обрієм.

КІНЕЦЬ



Книга-гра «СТРИГА»
створена на основі одного зі сценаріїв
настільної гри «Відьмак. Шлях призначення».

Переклад українською: Geekach LLC