«I would be especially pleased if my granting of the rights to distribute my books in this way was seen as my 'millennium gift' to all those devoted readers who have kept the Kai flag flying high, through all the good times, and the not-so-good. It would make me very proud indeed if this enterprise laid the foundations of a lasting legacy, securing the longevity of Lone Wolf by making my creation freely and readily accessible to current and future online generations. For them, for us, for Sommerlund and the Kai…» Joe Dever

Text copyright © 1984 Joe Dever.
Illustrations copyright © 1984 Gary Chalk.

ОДИНОКИЙ ВОЛК

Project Aon Credits

Transcription
Ryan Landek

Illustration Transcription
Jonathan Blake
Paul Haskell
Simon Osborne
Daniel Strong

Alternate Illustrations
JC Alvarez
Jonathan Blake

Proofreading
Mark Laird
Christian Leonhard
Brad Phelps
Michael Richey
Tyson Torres

Editing
Mike Feldman
Ingo Klocker
Mark Laird
Simon Osborne
Thomas Wolmer
Timothy Pederick

Coordination
Jonathan Blake

Special Thanks
Pedro Almeida, Jan Charvat, Christian Cognigni, Tony Lenzo, Dewi Morgan, Laurence O'Toole, Timothy Pederick

Перевод на русский язык

Максим Болдырев
Дмитрий Репин
Дмитрий Гавриченко
Юрий Лужинский
Александр Слюта
«PIPбой»
«Fil2007»
«К.Киламов»
(2007-2012)

Спонсор редактуры
Юлия Андреева

Верстка
Дмитрий Репин

Книги-игры и интерактивные рассказы
http://quest-book.ru

2014г.

Книга 1

Спасаясь от тьмы

Предыстория...

В далекой северной земле Соммерланд сложилась многовековая традиция — отправлять детей в монастырь Кай, где они постигают умения и навыки своих благородных предков. Монахи Кай — мастера своего искусства, и дети, находящиеся под их присмотром, любят и уважают их, несмотря на трудности обучения. Закончив изучение тайных знаний Кай, окрепшие разумом и телом, они возвращаются домой, для защиты западных рубежей от Темных Властителей.

В былые времена, в Эпоху Черной Луны, Темные Властители вели войну с Соммерландом. Конфликт затянулся, силы обоих противников истощились от кровопролитных боев. Решающая битва, определившая исход войны, произошла в ущелье Маакенгорж. Король соммерландцев Улнер и союзники Дуренора разбили войска Темных Властителей на перевале Мойтура и сбросили их тела в бездонную пропасть. Вашна, самый могущественный из Темных Властителей, был убит мечом Короля Улнера, названного Соммерсверд, что значит Меч Солнца. Жалкие остатки темной армии разбежались, а оставшиеся в живых Темные Властители поклялись отомстить Соммерланду и Дому Улнера.

Сегодняшнее утро — праздник Фемарн, когда все Властители Кай прибыли в монастырь на празднование. Подготовка к гуляниям занимает каждого, и тренировки на сегодняшний день отменены.

Этим роковым утром Вы, Молчаливый Волк (так Вас называл наставник монастыря), отправились в лес собирать дрова. Вязанка хвороста уже висит за плечами, и Вы возвращаетесь в монастырь. Неожиданно ясное небо заволакивает тучами, в кронах деревьев нарастает шелест. Выйдя на опушку леса, Вы в ужасе видите стаю летящих тварей, которые, раскинув черные перепончатые крылья, атакуют обитателей монастыря.

Бросив хворост, Вы мчитесь к стенам монастыря, но спотыкаетесь о корень дерева в наступившей темноте. Вы падаете, последнее, что Вы видите перед тем как потерять сознание — рушащиеся стены монастыря.

Много часов проходит, прежде чем Вы приходите в себя. Со слезами на глазах оглядываете разрушенный монастырь. Подняв лицо к ясному небу, Вы клянетесь отомстить Темным Властителям за устроенную резню.

Стоя на коленях, Вы понимаете, что должны отправиться в столицу Соммерланда и предупредить Короля об ужасной угрозе, что теперь нависла над страной.

Это может сделать только последний монах Кай...

Это обязаны сделать Вы...

И теперь Вас зовут — Одинокий Волк...

Правила игры

Для начала создадим лист персонажа (шаблон листа ищите ниже, также, для Вашего удобства, файл с изображением листа персонажа можно скачать с сайта «Книги-игры и интерактивные рассказы», *прим. переводчика*)

В течение Вашего обучения как Властитель Кай Вы развили мастерство борьбы — БОЕВОЙ НАВЫК и физическую стойкость — ВЫНОСЛИВОСТЬ. Прежде чем Вы отправитесь в путешествие, Вы должны определить, насколько эффективным было Ваше обучение. Чтобы сделать это, возьмите карандаш и с закрытыми глазами укажите его тупым концом на таблицу случайных чисел. Если Вы выбираете 0, это считается как ноль.

Первое число, которое Вы выбираете на таблице случайных чисел, таким образом, представляет Ваш БОЕВОЙ НАВЫК. Добавьте 10 к числу, которое Вы выбрали, и напишите общее количество в секции БОЕВОГО НАВЫКА (то есть, если бы Ваш карандаш указал на номер 4 в таблице случайных чисел, то Вы написали бы в БОЕВОМ НАВЫКЕ 14.) Когда Вы деретесь, Ваш БОЕВОЙ НАВЫК будет вычтен из навыка Вашего врага. Поэтому высокий счет в этой секции очень желателен.

Второе число, которое Вы выбираете на таблице случайных чисел, представляет значение Вашей ВЫНОСЛИВОСТИ. Добавьте 20 к этому числу и напишите общее количество в секции ВЫНОСЛИВОСТИ (то есть если бы Ваш карандаш указал на номер 6 на таблице случайных чисел, то Вы имели бы 26 пунктов ВЫНОСЛИВОСТИ.) Если Вы ранены в бою, то теряете пункты ВЫНОСЛИВОСТИ. Если в любое время Ваши пункты ВЫНОСЛИВОСТИ падают до нуля, Вы умираете, и приключение закончено. Потерянные пункты ВЫНОСЛИВОСТИ могут быть восстановлены в течение приключения, но Ваше число пунктов ВЫНОСЛИВОСТИ никогда не может быть больше числа, с которого Вы начинаете приключение.

Дисциплины Кай

За столетия монахи Кай овладели различными навыками. Эти навыки известны как Дисциплины Кай, и их преподают всем ученикам Кай. Вы изучили только пять из упомянутых ниже навыков. Какие из пяти навыков выбрать, решать Вам. Поскольку все Дисциплины будут полезны Вам в некоторые моменты Ваших рискованных поисков, выбирайте внимательно. Правильное использование Дисциплины в нужное время может спасти Вашу жизнь.

Когда Вы выбрали пять Дисциплин, запишите их в секцию «Дисциплины Кай» Вашего Листа персонажа.

Камуфляж

Эта Дисциплина позволяет монаху сливаться с окружающей средой. В сельской местности он может остаться необнаруженным среди деревьев и скал, подойти близко к врагу. В селе или городе это позволяет ему выглядеть и походить на уроженца этих мест и может помочь ему найти убежище или безопасное незаметное место.

Охота

Этот навык гарантирует, что Вы никогда не будете голодать в диких местах. Вы всегда будете в состоянии добыть пищу для себя везде, кроме пустоши и пустыни. Навык также позволяет перемещаться украдкой, преследуя добычу.

Если Вы выбираете это умение, укажите на листе персонажа «Охота: не нужно тратить пищу, когда в тексте указано поесть».

Шестое чувство

Этот навык может предупредить Властителя Кай об опасности. Может также показать истинную суть необычного или странного объекта, встреченного в Вашем приключении.

Слежение

Этот навык позволяет выбрать правильный путь в дикой

местности, а также выследить человека или предмет по оставшимся уликам в селе или городе.

Регенерация

Эта Дисциплина может использоваться, чтобы восстановить пункты ВЫНОСЛИВОСТИ, потерянные в бою. Если Вы обладаете этим навыком, Вы можете восстанавливать по 1 пункту ВЫНОСЛИВОСТИ до Вашего начального значения. Каждый пройденный параграф книги, в котором не было боя, добавляет 1 ВЫНОСЛИВОСТЬ. (Используется после того, как Ваша ВЫНОСЛИВОСТЬ упала ниже начального уровня).

Если Вы выбираете это умение, укажите на листе персонажа «Регенерация: +1 ВЫНОСЛИВОСТЬ на каждом параграфе без сражения».

Владение оружием

В монастыре Кай каждому новичку преподают владение одним из типов оружия. Если Вы выбираете навык владения оружием, то выберите число на таблице случайных чисел, а затем найдите соответствующее оружие в списке ниже. Когда Вы идете в бой, используя это оружие, добавляйте 2 пункта к Вашему БОЕВОМУ НАВЫКУ.



0 = нож



5 = меч



1 = копьё



6 = топор



2 = булава



7 = меч



3 = короткий меч



8 = посох



4 = боевой молот



9 = палаш

Но нет гарантии, что Вы начнете игру с оружием нужного типа. Только если Вы выберете топор, тогда у Вас будет под рукой оружие, которым Вы владеете, с самого начала. Однако во время Ваших приключений есть возможность приобретать разные предметы, среди которых будет и нужное Вам оружие.

Вы не можете нести больше чем 2 предмета оружия. Если Вы выбираете это умение, укажите на листе персонажа «Владение оружием: _____ +2 БОЕВОЙ НАВЫК в сражении с этим оружием».

Щит разума

Темные Властители и многие из злых существ в их подчинении имеют способность нападать на Вас, используя свою Силу разума. Дисциплина Кай Щит разума защищает Вас от потери пунктов ВЫНОСЛИВОСТИ, если Вы подверглись этой форме нападения.

Если Вы выбираете это умение, укажите на листе персонажа «Щит разума: ВЫНОСЛИВОСТЬ не меняется, когда указано, что атакованы Ударом разума».

Удар разума

Это позволяет Властителю Кай напасть на врага, использующего силу его разума. Это может использоваться в то же самое время, что и нормальное боевое оружие, и добавляет два дополнительных пункта к Вашему БОЕВОМУ НАВЫКУ. Не всем существам, встреченным на этом приключении, будет вредить Удар разума. Вам будет указано, имеет ли существо иммунитет.

Если Вы выбираете это умение, укажите на листе персонажа «Удар разума: +2 БОЕВОЙ НАВЫК».

Родство с животными

Этот навык позволяет Одинокому Волку общаться с некоторыми животными, дает возможность предугадать их намерения.

Телекинез

Овладение этой Дисциплиной позволяет монаху перемещать небольшие предметы силой своего разума.

Если Вы пройдете первую часть похождений Одинокого Волка «Спасаясь от тьмы», то сможете продолжить играть во вторую часть уже созданным персонажем. Мало того, Вы можете добавить одну дисциплину к уже имеющимся пяти! Также можно будет перенести во вторую книгу специальные предметы, которые Вы нашли в первой книге.

Экипировка

Вы одеты в зеленую тунику и плащ адепта Кай. Также у Вас есть минимум того, что может пригодиться в Вашем приключении.

Все Ваше имущество — это Топор (вписать в графу «оружие») и рюкзак, вместивший 1 ед. пищи (вписать в соответствующий раздел). На поясе висит кожаный мешочек для золотых монет. Воспользуйтесь таблицей случайных чисел, чтобы узнать, сколько у Вас золотых (впишите это значение в графу «деньги»).

Среди дымящихся руин монастыря карту Соммерланда (вписать в графу «специальные предметы»).

Также, воспользовавшись таблицей случайных чисел, узнайте, какой еще один предмет Вы нашли:

1 = Меч (Оружие)

2 = Шлем (Специальные Предметы). Он добавляет 2 пункта ВЫНОСЛИВОСТИ к Вашему начальному значению.

3 = Две ед. пищи (Пища)

4 = Кольчуга (Специальные Предметы). Добавляет 4 пункта ВЫНОСЛИВОСТИ к Вашему начальному значению.

5 = Булава (Оружие)

6 = Целебная Микстура (Предмет в рюкзаке). Может восстановить 4 пункта ВЫНОСЛИВОСТИ (ТОЛЬКО после боя). Содержит одну порцию.

7 = Посох (Оружие)
8 = Копье (Оружие)
9 = 12 золотых монет (Поясной мешочек)
0 = Палаш (Оружие)

Сколько Вы можете нести?

Оружие:
Максимальное количество предметов оружия, которое Вы можете нести — два.

Предметы в рюкзаке:
Поскольку место ограничено, Вы можете держать в рюкзаке максимум восемь предметов, включая Пищу.

Специальные предметы:
Специальные предметы не несут в Рюкзаке. Когда Вы обнаружите специальный предмет, будет оговорено, как его носить с собой.

Золотые монеты:
Их всегда носят в поясном мешочке. Максимальная вместимость — 50 монет.

Пища:
Пищу носят в рюкзаке. Каждая Пища считается как один предмет.

Любой предмет, который может быть полезен и может быть поднят во время Вашего приключения, написан заглавными буквами в тексте. Если не оговорено, что это — специальный предмет, несите его в своем рюкзаке.

Как использовать свою экипировку

Оружие:

Оружие помогает Вам в бою. Если Вы выбрали Дисциплину Кай Владение оружием и имеете это оружие, то добавьте 2 пункта к Вашему БОЕВОМУ НАВЫКУ. Если Вы идете в бой без оружия, вычитайте 4 пункта от Вашего БОЕВОГО НАВЫКА и деритесь голыми руками. Если Вы найдете оружие в ходе приключения, Вы можете взять его и использовать (помните, что Вы можете нести только два вида оружия сразу).

Предметы в рюкзаке:

Во время путешествия Вы обнаружите различные полезные предметы, которые можете подобрать (помните, что Волк может нести только восемь предметов в своем рюкзаке). Вы можете обменять или выбросить их в любом месте, когда не вовлечены в бой.

Специальные предметы:

Каждый специальный предмет имеет особые свойства. Это будет оговорено в момент, когда Вы его подберете, или Вы об этом узнаете позже, когда его свойства перестанут быть тайными.

Золотые монеты:

Вы можете использовать золотые монеты, чтобы заплатить за транспорт, пищу или чтобы дать взятку! Многие из существ, с которыми Вы столкнетесь, имеют при себе деньги или прячут их в своих логовах. Всякий раз, убивая существо, Вы можете взять все золотые монеты, которыми оно обладало, и положить их в свой поясной мешочек.

Пища:

Вы должны будете регулярно питаться в течение Вашего приключения. Если у Вас не будет с собой никакой пищи, когда Вам будет указано ее съесть, то Вы потеряете 3 пункта ВЫНОСЛИВОСТИ. Если Вы выбрали Дисциплину Кай Охота

как один из Ваших пяти навыков, Вам не надо будет отмечать съедание Пищи, когда указано на необходимость поесть.

Целебные микстуры:

Могут восстанавливать 4 пункта ВЫНОСЛИВОСТИ после боя. Если обнаружите любые другие микстуры в ходе приключения, то Вам расскажут об их свойствах. Все Целебные Микстуры считаются предметами и хранятся в рюкзаке.

ПРАВИЛА БОЯ

Будут моменты, когда сила слова уступит место быстроте удара, и Волку придется браться за рукоять верного оружия. БОЕВОЙ НАВЫК врага и пункты ВЫНОСЛИВОСТИ описываются в тексте. Цель Одинокого Волка в бою состоит в том, чтобы убить врага, уменьшив его пункты ВЫНОСЛИВОСТИ до нуля, теряя как можно меньше своих пунктов ВЫНОСЛИВОСТИ.

В начале боя воспользуйтесь нарисованной Вами таблицей боя и запишите в ней показатели противника и Волка.

Последовательность боя следующая.

1. Добавьте дополнительные пункты, полученные с помощью Ваших Дисциплин Кай к Вашему текущему значению БОЕВОГО НАВЫКА (если они имеются).

2. Вычтите БОЕВОЙ НАВЫК Вашего врага от этого общего количества. Результат — Боевой коэффициент для данной схватки. Впишите его в таблицу боя.

Например:

Одинокий Волк (БОЕВОЙ НАВЫК 15) заманен в засаду Крылатым Дьяволом (БОЕВОЙ НАВЫК 20). Ему не дают возможности уклониться от боя, он должен стоять и драться, поскольку существо нападает на него. Одинокий Волк владеет Дисциплиной Кай Удар разума, таким образом, он добавляет 2 пункта к своему БОЕВОМУ НАВЫКУ, получая общий БОЕВОЙ НАВЫК 17.

Он вычитает БОЕВОЙ НАВЫК Крылатого Дьявола из собственного, получая Боевой коэффициент -3 (17-20 = -3). -3 отмечается на Листе персонажа как Боевой коэффициент.

3. Когда Вы определили Боевой коэффициент, выберите число из таблицы случайных чисел.

4. Посмотрите Таблицу результатов битвы (в конце книги). По верхнему краю диаграммы показаны числа Боевых коэффициентов. Найдите число, которое является Вашим Боевым коэффициентом, и совместите его со случайным числом, которое Вы выбрали (случайные числа перечислены на

левой стороне диаграммы). Теперь у Вас есть число пунктов ВЫНОСЛИВОСТИ, потерянных Одиноким Волком и его врагом в этом раунде боя.

Например:

Боевой коэффициент между Одиноким Волком и Крылатым Дьяволом был установлен как -3. Если число, взятое из таблицы случайных чисел, равно 6, то результат первого раунда боя:

— Одинокий Волк теряет 3 пункта ВЫНОСЛИВОСТИ

— Крылатый Дьявол теряет 6 пунктов ВЫНОСЛИВОСТИ

5. На Листе персонажа отметьте изменения в пунктах ВЫНОСЛИВОСТИ участникам боя.

6. Если Вы не имеете возможности уклониться от боя (это будет оговорено в тексте книги), начинается следующий раунд боя.

7. Повторите последовательность от Стадии 3.

Процесс боя длится, пока у Волка или его противника не станет 0 пунктов ВЫНОСЛИВОСТИ. Если Одинокий Волк мертв, приключение закончено. Если враг мертв, то Вы продолжаете путешествие, но с уменьшенным значением ВЫНОСЛИВОСТИ.

Уклонение от боя

Во время Ваших путешествий Вам придется сталкиваться с противниками, но некоторых боев можно избежать. Если Вы уже участвовали в раунде боя и решаете уклониться, вычислите результаты боя для этого раунда обычным способом. Пункты выносливости врага не отнимаются, и Вы уклоняетесь от битвы. Только Одинокий Волк может потерять пункты ВЫНОСЛИВОСТИ в ходе этого раунда, это и является риском побега! Вы можете уклониться, только если текст книги указывает на эту возможность.

Уровни мастерства Кай

Следующая таблица покажет, каких умений Волк может достичь. Особенность уровней мастерства в том, что когда Вы пройдете очередную книгу об Одиноком Волке, то сможете добавлять каждый раз по одной дисциплине! Вы будете тренироваться и совершенствоваться до мастерства десяти основных Дисциплин Кай.

1. Посвященный
2. Новичок
3. Послушник
4. Ученик
5. Адепт (Вы начинаете приключение с этим уровнем мастерства Кай).
6. Помощник
7. Защитник
8. Ученый
9. Подмастерье
10. Мастер

Помимо десяти основных уровней есть еще одна премудрость: тайное умение, которое доступно лишь избранным монахам Кай, МагнаКай! Если Вы сможете изучить ее, то станете Гроссмейстером Кай!

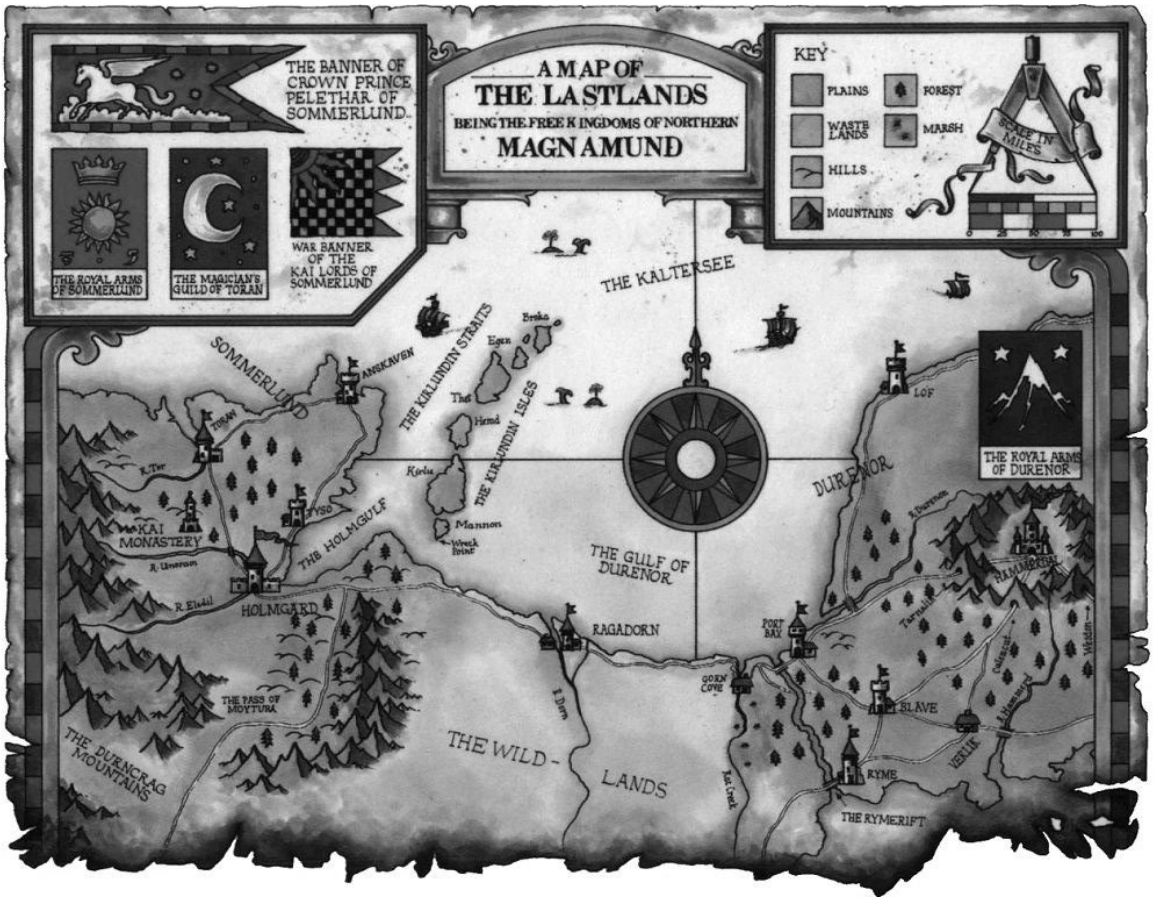
Напутствие в дорогу

Ваша миссия нелегка. Слуги и соглядатаи Темных Властителей не ждут пощады от Вас и не дадут поблажки Вам! Следите за картой, чтобы придерживаться курса на столицу, делайте пометки о произошедших событиях, они могут оказаться полезными.

Большинство вещей, найденных Вами, помогут в этом или следующем походе, но есть и такие, которые могут оказаться бесполезными, а порой и опасными!

Есть много путей к Королю, но только один содержит минимум опасностей. С умом подойдите к выбору дисциплин Кай и дерзайте. Даже с небольшими показателями БОЕВОГО НАВЫКА и ВЫНОСЛИВОСТИ Вы в состоянии выполнить свой обет мести.

Честь и вера в свою правоту помогут преодолеть множество трудностей, которые будут сопровождать Вас в походе!


A MAP OF
THE LASTLANDS
BEING THE FREE KINGDOMS OF NORTHERN
MAGNAMUND
THE BANNER OF CROWN PRINCE PELETHAR OF SOMMERLUND
THE ROYAL ARMS OF SOMMERLUND
THE MAGICIAN'S GUILD OF TORAN
WAR BANNER OF THE KAI LORDS OF SOMMERLUND
KEY
PLAINS
WASTE LANDS
HILLS
MOUNTAINS
FOREST
MARSH
SCALE IN MILES
0 25 50 75 100
THE KALTERSEE
SOMMERLUND
ANSKAVEN
THE KIELUNDIN STRAITS
THE KIELUNDIN ISLES
Eroka
Egen
The Hemd
Korin
Mannon
Wreck Point
TYSAN
R. Tor
TYSO
KAI MONASTERY
R. Unerum
R. Elvidi
HOLMGARD
THE HOLMGULF
THE GULF OF DURENOR
RAGADORN
R. Dorn
THE PASS OF MOYTURA
THE DURENCRAG MOUNTAINS
THE WILD-LANDS
GORN COVE
Kor Creek
DURENOR
LOF
THE ROYAL ARMS OF DURENOR
R. Unerum
HALMAROSA
Tarnalin
PORT RAX
SLAVE
Caldegard
Wisdin
Valmarg
VERLIN
RYME
THE RYMERIFT

Лист персонажа

ОДИНОКИЙ ВОЛК

Боевой навык	Выносливость:

Боевые записи:

Выносливость Волка	Боевой навык	Выносливость врага

Дисциплина Кай	Уровень умения
1.	Посвящённый
2.	Новичок
3.	Послушник
4.	Ученик
5.	Адепт

Оружие:

1.	2.



Если есть соответствующее умение в битве, то +2.
Если начали бой без оружия, то -4.

Деньги*	Пища**

* 50 максимум
** - 3 ед. выносливости если нет еды, когда указано на необходимость поесть

Предметы в рюкзаке:

1.	5.
2.	6.
3.	7.
4.	8.

Специальные предметы:

Предмет	Известные эффекты

1

Вы должны поторопиться, оставаться возле руин монастыря небезопасно, ведь летающие твари могут вернуться в любой момент. Воинская элита — монахи Кай, все кроме Вас, убиты, и надо срочно предупредить короля Соммерланда, трон которого находится в Холмгарде. Без Властителей Кай армии короля потерпят поражение!

Сдерживая слезы, Вы прощаетесь со своими погибшими братьями. Клятва мести застывает на Ваших губах горьким ядом.

Бросив последний взгляд на руины, Вы отворачиваетесь и спускаетесь по крутому склону горы. У подножия Вы видите две тропки, ведущие в лес.

Если Вы желаете использовать Вашу Дисциплину Кай Шестое чувство, идите к **141**.

Если Вы желаете пойти направо в лес, Вам к **85**.

Если Вы желаете следовать по левой дороге, к **275**.

2

Вы лавируете между толстых деревьев, и крики Гиаков постепенно затихают вдалеке.

Вы почти оторвались от них, но оборачиваетесь во время бега и, не заметив густо переплетенных ветвей, с разбегу влетаете в их гущу!

Выберите число из Таблицы случайных чисел:

Если Вы выбрали число 0 — 4, переходите к **343**.

Если Вы выбрали число 5 — 9, переходите к **276**.

3

Не отставая от офицера, Вы следуете за ним через арочную дверь, поднимаетесь по лестнице, которая заканчивается длинной залой. Солдаты бегают с распорядительными записками, относя их офицерам, стоящим вокруг городской стены.

Измученный человек с изуродованным шрамами лицом, одетый в белые и фиолетовые цвета Королевского суда, приближается к Вам и предлагает следовать за ним в цитадель.

Если Вы пойдете за этим человеком, переходите к **196**.

Если Вы желаете отказаться от его предложения и вернуться на переполненные улицы, переходите к **144**.

4

Небольшое одноместное каноэ в ужасном состоянии. Корпус треснул и наверняка лодка даст течь сразу в нескольких местах, если ее спустить на воду. Вы наспех чините наиболее явные повреждения и вычерпываете воду, это на какое-то время остановит течь. Закинув рюкзак за плечи и используя обломок доски в качестве весла, Вы начинаете сплав по течению. Через какое-то время слышите дробный стук конских копыт, который приближается к Вам с левого берега.

Если Вы желаете использовать Дисциплину Кай Шестое чувство, идите на **218**

Если Вы ляжете на дно лодки, то переходите к **75**.

Если Вы хотите привлечь их внимание, к **175**.

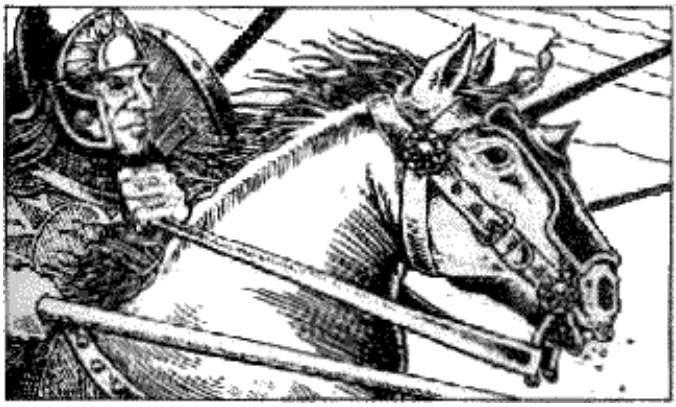
5

Проведя в пути около часа, Вы видите, что следы уводят на восток. Достигнув мелкого брода, где резвый ручей несет воды на юг, Вы видите, что перед мелководьем тянется широкая тропа, ведущая с севера на юг. Понимая, что, пойдя на север, можно отклониться от курса, Вы выбираете южное направление.

Переход на **111**.

6

Издалека Вы слышите приближающуюся конницу. Присев за деревом, Вы ждете их приближения. Оказывается, что эти всадники — охрана Короля, носящая белые цвета в одежде в знак принадлежности к этому роду войск.



Если Вы желаете позвать их, переходите на **183**.

Если Вы тихо подождете, пока они проскачут мимо, и отправитесь дальше, то переходите на **200**.

7

Поток людей несет Вас подобно желтому листу в бурлящем потоке разлившейся реки. Вы пытаетесь вырваться из этой вакханалии, освободиться от десятков рук и тел, которые окружают, толкают, хватают. Силы оставляют Вас и уже почти нет возможности сопротивляться, но вдруг Вы замечаете узкую каменную лестницу, которая ведет на крышу гостиницы.

Совершив неимоверное усилие, Вы рывком прорываетесь к ней и медленно поднимаетесь. Отсюда открывается прекрасный вид. Шпили и башни Холмгарда мерцают на солнце и переливаются всеми цветами радуги.

Здания столицы построены очень близко, и перепрыгнуть с одной крыши на другую не составляет труда. Многие из жителей Холмгарда частенько использовали эти высотные тропки, когда осенние дожди размывали дорогу. После ряда несчастных случаев король запретил перемещение по крышам, но в данной ситуации Вам выбирать не приходится. Пройдя несколько улиц по крышам, Вы озадачены: следующее здание стоит несколько дальше, нежели все предыдущие. Делать нечего, хоть мышцы уже болят и общее состояние не располагает

к тяжелым нагрузкам, все же надо довести дело до конца. Вы разбегаетесь и, не глядя вниз, летите к противоположной крыше.



Выберите число из Таблицы случайных чисел.
Если Вы выбрали число 0 — 2, переходите на **108**.
Если число 3 — 9, переходите на **25**.

8

Ваше Шестое чувство подсказывает, что на юге бушует жестокий бой. Однако Вы также понимаете, что дорога на юг — кратчайший путь к столице.

Переходите на **70** и выбирайте.

9

Вы не можете двигаться. Движения скованы магической силой, которая заставляет неотрывно смотреть на оскаленный рот скелета. Глубоко под землей раздается мерное жужжание, будто рой пчел, возбужденный опасностью, готовится защищать свой улей. Медленно разгорающийся красный свет в пустых глазницах скелета сковывает ужасом мышцы. Вдруг страшный рев оглушает Вас, уши закладывает от нечеловеческого крика. Перед Вами ЗЛО, которое намного страшнее и старше самих Темных Властителей!

Если у Вас есть Драгоценный камень Вордак, переходите на **236**

Если нет, переходите на **292**.

10

Пот заливает глаза, и ноги гудят так, будто на каждой висит по пудовой гире. Невдалеке Вы замечаете несколько домиков.

Если Вы желаете войти в дом и отдохнуть, переходите на **115**.

Если же нет, то на **83**.

11

Вы быстро забегаете в конюшню и прячете плащ в соломе. Не тратя ни секунды, Вы отправляетесь в Большую Залу через внутренний двор.

Переходите на **139**.

12

Телохранитель смотрит на Вас с большим подозрением, а затем хлопает дверью. Вы слышите приглушенные голоса. Внезапно дверь распахивается, и на пороге появляется богатый торговец.

Он требует 10 золотых в качестве оплаты за проезд.

Если у Вас есть эта сумма и Вы хотите заплатить ему, перейдите на **262**.

Если у Вас недостаточно денег или не желаете платить, то **247**.

13

Тропинка заканчивается большой поляной, в центре которой возвышается дерево, которое превосходит и высотой и шириной все деревья в округе.



Через массивные ветви Вы с удивлением замечаете большой дом на высоте в семь — девять метров над землей. К нему нет лестницы, но старая кора дерева так покорежена временем, что по ней вполне можно подняться.

Если желаете подняться и обыскать дом на дереве, перейдите на **307**.

Если пойдете дальше, то на **213**.

14

Вы достигаете вершины невысокого лесистого холма, на котором несколько больших валунов формируют грубо очерченный круг. Внезапно Вы слышите громкое рычание из-за камня слева от Вас.

Если Вы желаете достать оружие и приготовиться к бою, переходите на **43**.

Если хотите уклониться от боя и убежать с холма, то **106**.

15

Вы проходите через длинный темный туннель, образованный свисающими ветвями деревьев, который в конечном итоге выходит на большую поляну. На каменном постаменте в центре — Меч, вложенный в черные кожаные ножны. По рукояти меча вьются руны, но язык этот Вам неведом.

Вы можете взять Меч (в таком случае укажите это на листе персонажа).

Из залы ведут три выхода:
на восток, **207**,
на запад, **201**,
и на юг, **35**.

16

Вы освобождаете лошадь от ремней, привязывающих ее к обозу. Она испугана запахом приближающихся Волков и криком их наездников, Гиаков. Достав оружие, Вы пришпориваете лошадь и устремляетесь на врага. Гиаки опускают копья и, завывая и улюлюкая, несутся к Вам.

Лобовое столкновение случится на 192.

17

Вы поднимаете оружие, чтобы ударить тварь, поскольку ее оскаленная пасть брызжет слюной в полуметре от Вашего лица. Отброшенный хлопками крыльев, Вы падаете, но все

же находите силы встать. Ветер, производимый огромными крыльями, мешает сосредоточиться. Вычтите 1 пункт от Вашего БОЕВОГО НАВЫКА и деритесь с Краном.

Краан:
БОЕВОЙ НАВЫК 16
ВЫНОСЛИВОСТЬ 24

Если Вы убили существо, быстро спускайтесь по дальней стороне холма, чтобы избежать встречи с Гиаками.

Воспользуйтесь Таблицей случайных чисел.

Если Вы выбираете 0, переходите на **53**.

Если Вы выбираете 1 — 2, переходите на **274**.

Если Вы выбираете 3 — 9, переходите на **316**.

18

Вы просыпаетесь от шума. Вы видите черные фигуры Драккарим и Волков Смерти с наездниками-Гиаками. Чуть выше деревьев появился Краан и приземлился на крыше маленькой деревянной лачуги. Им управляет существо в красном. Краан взлетает и направляется через озеро к месту Вашего ночлега.

Если Вы желаете использовать Дисциплину Кай Камуфляж, перейдите на **114**.

Если Вы желаете спрятаться глубже в лесу, перейдите на **239**.

Если Вы желаете драться с существом, перейдите на **29**.

19

Между деревьями Вы видите бордовые цветы галлобруша, тернистого колючего кустарника с острыми темно-красными шипами. Распространенное название для этого сорняка — Сонный зуб, потому что его шипы ядовиты, и если оцарапаться о них, то слабость и сонливость одолеют Вас.

Если Вы знаете Дисциплину Кай Слежение, перейдите на **69**.

Вы можете избежать Сонного зуба, вернувшись на тропу. Перейдите на **272**.

Если же Вы спешите и пойдете через колючий кустарник глубже в лес, перейдите на **119**.

20

Кто бы здесь ни жил, он явно ушел в спешке, и совсем недавно. Тарелка с остатками пищи и теплый грог свидетельствуют об этом. Обыскивая сундук и шкаф, Вы находите Рюкзак, 2 единицы пищи и Кинжал (если хотите забрать вещи — отметьте это на своем листе).

Переходите на **273**.

21

Проскакав километра три, Вы замечаете, что земля стала очень болотистой.

Воспользуйтесь Таблицей случайных чисел:

Если пять или выше, значит, Вы смогли найти путь по кочкам и переходите на **189**.

Если выпало ниже пяти, то Ваша лошадь внезапно провалилась по грудь. Опять возвращайтесь к таблице случайных чисел. Если на сей раз число семь или меньше, то Ваша лошадь бьется в трясине, но это только усугубляет положение, и она полностью исчезает в пузырящейся грязи.

Если Вы выбрали больше чем семь, Вы выбираетесь на твердую землю и переходите на **189**.

Если и на этот раз Вам не повезло, то у Вас есть последний шанс, опять откройте таблицу. Если Вы выбираете любое число кроме девяти, то зловонная жижа засасывает Вас. Ваша жизнь и миссия завершены.

Если же выпало девять, то идите на **312**.

22

Вы спускаетесь по дороге, но сзади раздается щелчок взводимого арбалета, мурашки бегут по Вашей спине.

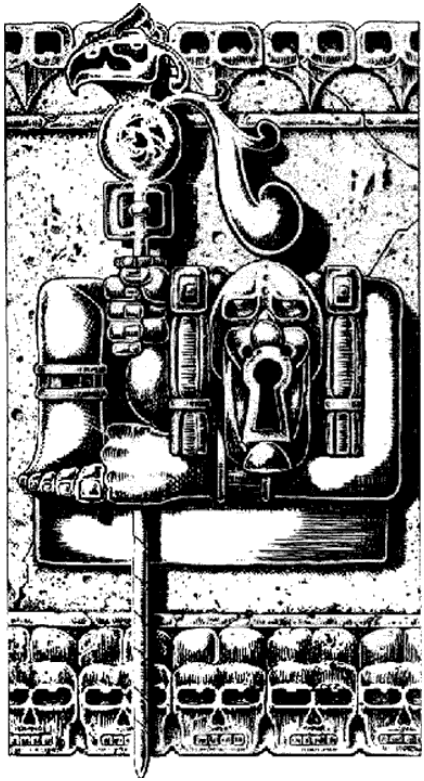
Выберите число из Таблицы случайных чисел.

Если Вы выбрали число 0 — 4, переходите на **181**.

Если Вы выбрали число 5 — 9, переходите на **145**.

23

Коридор расширяется в большой зал. В дальнем конце каменная лестница ведет к огромной двери. Две черных свечи с обеих сторон каменных ступеней тускло освещают палату. Вы замечаете, что воск не тает, и, подойдя ближе, чувствуете, что они не испускают тепла. Древние гравюры покрывают каменные стены. Стремясь покинуть эту зловещую могилу, Вы исследуете дверной замок. Декоративная булавка запирает дверь, но есть также замочная скважина.



Если у Вас есть Золотой Ключ и Вы хотите воспользоваться им, переходите на **326**.

Если Вы знаете Дисциплину Кай Власть над Материей, переходите на **151**.

Если Вы желаете удалить булавку, перейдите на **337**.

24

Торговец кричит ведущему обоза, чтобы прыгал.

— Нас атакуют! — кричит он, исчезая в круглом окошке кареты.

Если Вы решаете прыгать за ним, перейдите на **234**.

Если Вы решаете пробежать вдоль обоза и взять под уздцы лошадей, переходите на **184**.

25

Упав на противоположную крышу, Вы лежите на спине, переводя дыхание и слушая дикий ритм биения своего сердца. С трудом осознавая, что прыжок удался, Вы начинаете скакать по крыше, радостно вопя и ликуя. Спускаетесь вниз на улицу по длинной водосточной трубе и видите толчею перед открытыми массивными створками железных ворот цитадели. Воспользовавшись паникой, Вы проскальзываете внутрь, минуя стражу.

Переходите на **139**.

26

Осторожно двигаясь по коридору, Вы подходите к резкому повороту, ведущему на восток. Странный зеленоватый свет виден вдали.

Если Вы желаете идти дальше, переходите на **249**.

Если желаете вернуться и попробовать южный маршрут, перейдите на **100**.

27

Идя по тропе уже более часа, Вы внимательно следите за небом, чтобы вовремя заметить Краана. Впереди поперек дороги лежит большое дерево, преграждая дорогу. Подойдя ближе, Вы слышите голоса с другой стороны поваленного ствола.

Если хотите неожиданно напасть, переходите на **250**.

Если Вы хотите послушать, о чем говорят, переходите на **52**.

28

После нескольких сотен метров тропинка примыкает к другой тропинке, бегущей с севера на юг.

Если Вы желаете идти на север, перейдите на **130**.

Если Вы желаете направиться юг, перейдите на **147**.

29

Вы подходите к краю воды и готовитесь к бою. Краан и его наездник замечают Вас и значительно увеличивают скорость. Наездник издает леденящий душу крик. Это Вордак, жестокий лейтенант Темных Властителей.

Он находится перед Вами, и надо биться с ним. Вычтите 2 пункта из Вашего БОЕВОГО НАВЫКА, если Вы НЕ знаете Дисциплину Кай Щит Разума, так как существо владеет ментальной атакой.

Вордак:
БОЕВОЙ НАВЫК 17
ВЫНОСЛИВОСТЬ 25

Если Вы выигрываете схватку, переходите на **270**.

30



Люди выглядят утомленными и голодными. Они долго шли, уходя от своего сгоревшего города. Внезапно Вы слышите биение огромных крыльев, приближающихся с севера.

— Краан, Краан! Прячьтесь! — раздался крик по всей дороге.

Прямо перед Вами ломается фургон, везущий маленьких детей, его правое колесо проваливается в борозду. Дети кричат в панике.

Если Вы желаете помочь детям, перейдите на **194**.

Если Вы желаете скорее оказаться под защитой деревьев, переходите на **261**.

31

Вы пытаетесь помочь раненому, но его раны серьезны, и он вскоре снова теряет сознание. Накрыв его накидкой, Вы поворачиваетесь и уходите глубже в лес.

Переходите на **264**.

32

Проскакав около трех километров, Вы видите впереди силуэты пяти больших Волков Смерти. На их спинах скачут Гиаки. Они, кажется, продолжают скакать туда, где дорога

ведет вниз на открытый луг. Внезапно один из Гиаков поворачивает и скачет навстречу Вам.

Если Вы желаете скрыться в подлеске и позволить ему проскакать мимо, перейдите на **176**.

Если Вы желаете драться с ним, перейдите на **340**.

33

Пол пещеры сухой и пыльный. Исследуя ее, Вы находите остатки тел, кости и обрывки шкур небольших животных. Тошнотворный запах гниющей плоти заполняет пространство. Случайно разбросав ногой кучку костей, Вы находите холщовый мешочек, в котором 3 золотых монеты. Присвоив деньги, Вы покидаете логово горного кота и осторожно спускаетесь с холма.

Переходите на **248**.

34

Неожиданно сверху пикирует Краан, на котором сидит существо в красных одеждах. Это Вордак, жестокий лейтенант Темных Властителей. Его леденящий крик повергает Вас в ужас, но драться все равно придется.



Вычтите 2 пункта из Вашего БОЕВОГО НАВЫКА, если Вы НЕ знаете Дисциплину Кай Щит Разума, так как существо владеет ментальной атакой.

Вордак:
БОЕВОЙ НАВЫК 17
ВЫНОСЛИВОСТЬ 25

Если Вы побеждаете, переходите на **328**.

35

Лес становится гуще, а тропа становится непроходимой из-за густого колючего кустарника. Вы замечаете другую тропинку, почти полностью скрытую подлеском. Она ведет на восток, и Вы решаете следовать по ней.

Переходите на **207**.

36

Старая лестница пожарной вышки прогнила, и несколько ступенек проламываются, когда Вы поднимаетесь. Выберите число из Таблицы случайных чисел.

Если число — 4 или меньше, Вы упали. Потеряйте 2 пункта ВЫНОСЛИВОСТИ и перейдите на **140**.

Если число — 5 или выше, подъем удачен. Перейдите на **323**.

37

Когда все твари испускают последний вздох, зеленоватый свет начинает исчезать. Вы замечаете, что в каждом из сломанных черепов находится Драгоценный камень. Вы забираете эти 20 Драгоценных камней, и темнота заполняет пространство.

Направляйтесь на **23**.

38

В течение получаса или больше Вы пробираетесь через лес. Путь Ваш лежит сквозь густую растительность и папоротники. Вы случайно встречаете маленький чистый ручей, где останавливаетесь на несколько минут, чтобы вымыть лицо и выпить холодной пресной воды.

Почувствовав себя бодрее, пересекаете поток и двигаетесь дальше. Скоро Вы чувствуете запах дыма, который, кажется, стелется с севера.

Если Вы желаете пойти на север, идите на **128**.

Если Вы предпочитаете не знать, что там, идите на **347**.

39

Через несколько секунд две маленькие пушистые мордочки появляются из-за дерева, нервно оглядываясь.

— Мы — Какарми! Крааны летают везде! Краанов много! Там (один из Какарми тычет лапкой на запад) наш дом! Там Крааны летали и ломали! — пища и поскуливая, они рассказывают, что стая Краанов напала на их деревню в километре к западу. Бежав из разрушенной деревни, эти два Какарми отбились от своих родичей, которые попрятались в лесу. Они говорят, что если пойти дальше на восток по тропе, то там будет тупик, но если пройти через заросли еще немного, то можно увидеть смотровую вышку. От нее ведут три пути, и восточный приведет к торговому тракту, связывающему Холмгард и северный порт Торан.

Вы благодарите Какарми и прощаетесь с ними.

Идите на **228**.

40

Не выпуская из поля зрения хижины, под прикрытием деревьев Вы спешите вернуться на тропу.

Идите на **105**.

41



Три разведчика скачут по речному берегу, настигаемые Гиаками на рычащих Волках Судьбы.

Командир отряда Гиаков замечает Вас и приказывает пятерым лучникам стрелять. На Вас обрушивается дождь черных стрел.

Если Вы поспешите вниз по течению, идите на **174**.

Если Вы хотите достигнуть деревьев на противоположном берегу, идите на **116**.

42

После почти часа ходьбы Вы выходите на перекресток.
Если Вы желаете продолжить путь на восток, идите на **86**.
Если Вы предпочитаете пойти на север, идите на **238**.
Если Вы решаете рискнуть пойти на юг, идите на **157**.
Или, если Вы предпочитаете пойти на запад, идите на **147**.

43

Из-за скалы появляется огромный черный медведь. Он медленно двигается к Вам, его оскаленная пасть искажена гневом и болью. Вы замечаете, что он тяжело ранен, и раны на его шее и спине кровоточат. Вы должны драться с ним.

Черный Медведь:
БОЕВОЙ НАВЫК 16
ВЫНОСЛИВОСТЬ 10

Если Вы побеждаете, идите на **195**.
После трех раундов боя Вы можете уклониться от боя. В таком случае идите на **106**, и медведь ранит Вас.

44

Внезапно старая тропа резко заканчивается на краю крутого обрыва. Не удержавшись на краю, Вы теряете равновесие и падаете.
Воспользуйтесь Таблицей случайных чисел.
Если Вы выбрали 0 — 4, идите на **277**.
Если число — 5 — 9, идите на **338**.

45

Кажется, одежда надета не на истинных хозяев. Туника командира заляпана кровью у воротника, а оружие явно не армейское, оно слишком богато украшено, чтобы его носили солдаты. Такое оружие наверняка было выковано в

Дуреноре. У командира поверх мешка приторочен арбалет, поэтому бегство — не самое лучшее решение. Вы решаете, что должны драться с ними, иначе будете убиты, как только бросите оружие.

Идите на **180**.

46

Вы проходите километра два, прежде чем деревья расступаются. Вы видите маленькую деревянную лачугу на краю озера. Человек в плаще приближается к Вам и предлагает перевезти Вас и Вашу лошадь через озеро за плату в 2 золотые монеты.

Если Вы знаете Дисциплину Кай Шестое чувство, идите на **296**.

Если Вы принимаете предложение, идите на **246**.

Если Вы отказываетесь и решаете поехать вокруг озера, идите на **90**.

47

Задыхаясь и обливаясь потом, Вы продолжаете путь к вершине холма. Внезапно большая крылатая тень проскакивает поперек склона. Вы видите, что Краан кружит над холмом. Сзади Вас догоняют Гиаки.

Если Вы остановитесь, чтобы сражаться с Гиаками, используя преимущество возвышенности, то **136**.

Или, сжав зубы, Вы устремляетесь к вершине холма? Идите на **322**.

48

Вы чувствуете ауру зла от войск. Они не те, за кого себя выдают. Это явно прислужники Темных Властителей!

Вы спешите уехать до того, как Вас обнаружат. Идите на **243**.

49

Только Вы начинаете читать надпись, как замечаете тень, движущуюся к Вам.

Выберите число из Таблицы Случайных Чисел.

Если Вы выбрали число 0 — 4, идите на **339**.

Если — 5 — 9, идите на **60**.

50

Звон стали и боевой клич слышен издали. Где-то идет бой.

Если Вы желаете идти к месту схватки, идите на **97**.

Если Вы желаете избежать битвы, измените направление и идите на **243**.

51



Вскарабкавшись на лесистый берег реки, Вы видите бревенчатые стены полевых оборонительных укреплений, виднеющиеся вдали. Неистовый бой идет в двух километрах отсюда, и стена в тех местах, где атакуют Темные Властители, обрушилась. Большинство укреплений поблизости безлюдны, солдаты оставили их, чтобы обеспечить подкрепление в яростной битве.

В бревенчатой стене есть ворота. Если Вы хотите пройти в них, идите на **288**.

Если вместо этого Вы предпочтете взобраться на стену, идите на **221**.

52

Теперь, подобравшись ближе, Вы можете различить, что доносящиеся до Вас голоса — не человеческие. Звуки скорее напоминают хрюканье и писк.

Если Вы знаете дисциплину Кай Родство с животными, идите на **225**.

Если нет, Вам придется взобраться на дерево и посмотреть, что там таится на другой стороне. Идите на **250**.

53

Жгучая боль пронизывает Вашу правую ногу, она с хрустом ломается под Вашим весом.

Вы продолжаете падать и кувыркаться, все вниз и вниз, пока не приземляетесь в канаву у подножия холма с такой силой, что из Вас вышибает дух, и Вы теряете сознание.

Вы приходите в себя от резкой боли в груди. В грудь упирается наконечник копья Гиака. Приветствуя Вас злобным хохотом, его обладатель пригвождает Вашу левую руку к земле. Инстинктивно Вы тянетесь к оружию, но его нет на привычном месте. Вы беззащитны против ужасных Гиаков. Последнее, что Вы видите перед тем, как меркнет свет, это зазубренный наконечник гиакской пики, нацеленный Вам в горло.

На этом Ваша миссия закончена.

54

Похоже, небо не услышало Ваших молитв. Копье со свистом пролетает мимо Вашей головы и вонзается в шею несущегося галопом коня. С диким ржанием конь опрокидывается наземь, и Вы оба падаете спутанным клубком на дорогу. Вы оглушены и придавлены мертвым телом Вашего коня, последнее, что Вы запоминаете в своей жизни — пронзающие Вас острые наконечники гиакских пик.

Вы провалили свою миссию.

55

Одновременно с прыжком Гиака Вы бросаетесь вперед и наносите удар своим оружием, сбивая тварь со спины молодого колдуна. Вы прыгаете на Гиака и наносите еще удар. Благодаря внезапности атаки Вы можете добавить 4 очка к БОЕВОМУ НАВЫКУ в течение этой битвы, но не забудьте снова вычесть их после ее окончания.

Гиак:
БОЕВОЙ НАВЫК 9
ВЫНОСЛИВОСТЬ 9

Если Вы выигрываете, то **325**.

56

Над лесом раздается вопль огромного крылатого существа. Это Краан, зловещий слуга Темных Властителей. Вы быстро прячетесь в толстых листьях папоротника, пока ужасающие крики не стихают вдали.

Теперь идите на **222**.

57

В лачуге всего одна комната. Вы видите деревянный стол и две скамьи, большую кровать из связанных вместе тюков соломы, несколько бутылей с разноцветными жидкостями и разукрашенный вышивкой ковер в центре комнаты.



Если Вы хотите внимательнее изучить бутыли, переходите на **164**.

Если Вы решаете отдернуть ковер, то **109**.

Если Вы хотите покинуть комнату и осмотреть конюшню, идите на **308**.

58

Взяв себя в руки, Вы двинулись ровным быстрым шагом, спускаясь вниз по гребню. Армия Темных Властителей, стоящая западнее, выглядит как опрокинутый между горами гигантский кувшин с чернилами, разливающимися по долине. Вы бежите уже двадцать минут, как вдруг замечаете стаю Волков Смерти, бегущих цепочкой по невысокому гребню справа.

Если Вы решили залечь среди камней вдоль дороги и подождать, пока они пройдут, то **251**.

Если Вы решили продолжить бег с оружием в руках (а вдруг они атакуют?), то Вам на **160**.

59

Всматриваясь во тьму, Вы замечаете, что грубые ступеньки вырублены в земле и что дальний конец пещеры на самом деле является входом в туннель.

Осторожно спускаясь по скользким ступенькам, Вы замечаете маленькую серебряную коробочку на уступе в нижней части лестницы.

Если Вы хотите открыть серебряную коробочку, то **124**.

Если Вы хотите вернуться на поверхность и продолжить путь, то **106**.

Если желаете исследовать туннель далее, то **211**.

60

Последнее, что Вы видите, это блеск лезвия кривого ножа. Вы становитесь еще одной жертвой Мудреца и его сына. Ваше приключение на этом заканчивается.

61

Наконец Вы достигаете деревянных оборонительных сооружений, окружающих город. Пока Вы мчитесь к сторожевому посту, слышите взволнованные крики охранников, подбадривающих Вас. Благодарите богов, что они узнали Вас, поскольку Вы представляете собой оборванную и весьма сомнительную персону. Ваш плащ висит лохмотьями, Ваше лицо поцарапано и измазано кровью, кладбищенская пыль покрывает Вас с головы до ног. Перебравшись через мелкий поток, Вы бредете к воротам. Весь ужас знакомства с Кладбищем наконец-то доходит до Вас. Последнее, что Вы помните перед тем как от истощения теряете сознание, это протянутые руки двух солдат, которые бежали от оборонительных сооружений, чтобы помочь Вам.

Идите на **268**.

62

Мертвые «солдаты» лежат у Ваших ног. Они были бандитами, которые грабили беженцев из Торана, и оставленные дома и фермы в округе. Обыскав их тела, Вы находите 28 золотых и два Рюкзака, в которых 3 единицы пищи. Они были вооружены арбалетом и тремя мечами. Арбалет был поврежден в борьбе, но мечи целы, и Вы можете взять один из них, если желаете. Вы проверяете свое имущество, осторожно оглядываетесь на запад и продолжаете движение к внешним стенам столицы.

Идите на **288**.

63



Безумный старик не слышит никаких доводов, обвиняет Вас в начале войны и называет прислужником Темных Властителей. Он бросается на Вас, и Вам придется принять бой.

Сумасшедший:
БОЕВОЙ НАВЫК 11
ВЫНОСЛИВОСТЬ 10

Если Вы побеждаете, идите на **269**.

64

Вы разбужены криками Краана, кружащего над караваном. Сейчас раннее утро, и на небе ни облачка. Вы видите стаю Волков Судьбы метрах в двухстах по дороге вперед. Они готовятся к нападению. Вы должны действовать быстро.

Если Вы решаете собрать Ваше имущество и бежать под защиту деревьев, идите на **188**.

Если Вы решаете освободить одну из лошадей и попробовать прорваться через стаю Волков Судьбы к свободной дороге впереди, идите на **16**.

65

Внутренний голос подсказывает Вам, что это место пропитано злым духом. Вы спешите покинуть его.

Идите на **104**.

66

Пораженный, Вы оборачиваетесь и видите рослого сержанта и двух солдат, бегущих к Вам, их мечи вынуты из ножен. Вы готовитесь защищаться, так как, похоже, они сначала атакуют, а потом будут задавать вопросы; но внезапно сержант

приказывает солдатам остановиться. Он узнал Ваш плащ. Они убирают оружие и приносят многочисленные извинения за ошибку. Сержант приказывает, чтобы один из солдат провел Вас к капитану охраны.

У дверей Большого Зала Вас приветствует высокий и красивый воин, который внимательно выслушивает Вашу историю. Когда Вы заканчиваете доклад о Вашем рискованном путешествии к столице, Вы замечаете слезу в глазах храбреца, и он предлагает Вам следовать за ним. Вы идете через роскошные залы и коридоры внутреннего Дворца. В конце пути Вы подходите к большой резной двери, которую охраняют два солдата, носящие серебряную броню. Вы готовитесь к встрече с Королем.

Идите на **350**.

67

Вы находите свежие следы огромного животного, ведущие на юг. Это следы черного медведя, известного свирепостью. Вы решаете, что восточная дорога будет намного безопаснее.

Идите на **252**.

68

После непродолжительного пути Вы достигаете развилки, вторая тропа пересекает Ваш путь с запада на восток.

Если Вы желаете повернуть на запад, идите на **130**.

Если Вы желаете повернуть на восток, идите на **15**.

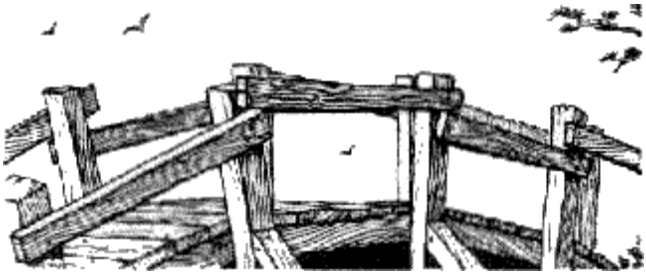
69

Вы находитесь близко от дружественной деревни.

Идите на **272**.

70

Вы подошли к маленькому мосту. Дорога идет по направлению течения на восток. В сторону леса, к югу, уводит узкая тропка.



Если Вы желаете использовать Дисциплину Шестое чувство, идите на **8**.

Если Вы желаете пойти на восток, идите на **28**.

Если Вы желаете пойти на юг, идите на **157**.

71

Вы еле-еле переводите дух, но Вы не ранены. Провалившись метров на пять, Вы видите, что по отвесным стенам подземной гробницы выбраться наверх не удастся. Сводчатый туннель ведет из подземелья на восток, перед ним покоится саркофаг какого-то древнего аристократа.

Если Вы хотите использовать дисциплину Кай Шестое чувство, Вам на **65**.

Если Вы хотите открыть саркофаг, чтобы посмотреть, нет ли там каких-нибудь сокровищ, идите на **242**.

Если вместо этого Вы решаете уйти по туннелю, идите на **104**.

72

Вы оказываетесь лицом к лицу с оскалившимся Гиаком и пастью его скакуна. Вам придется драться с ними как с одним врагом.

Гиак и Волк Судьбы:
БОЕВОЙ НАВЫК 15
ВЫНОСЛИВОСТЬ 24
Если Вы победили, идите на **265**.

73

Завернувшись в свой зеленый плащ, Вы сливаетесь с листвой и скалами. Внимательно вглядываясь в следы, Вы пораженно замечаете, что это вовсе не королевская армия.

Это Драккаримы, одни из самых ужасных воинов Темных Властителей. Наверное, они замаскировались под солдат Короля, чтобы проникнуть глубже в лес. Вы тихо скользите прочь в лес.

Вперед на **243**.

74

Краан и его всадники приземляются на тропу метрах в трех от того места, где Вы спрятались. Гиаки спрыгивают с чешуйчатой спины Краана и идут к Вам с копьями, занесенными для удара. Вы обнаружены.

Если Вы решили биться с ними, идите на **138**.

Если Вы решаете немедленно бежать глубже в лес, то **281**.

75

Осторожно выглядывая, Вы замечаете скачущих по берегу троих одетых в зеленое всадников. Вы опознаете в них егерей из специального полка Королевской армии для охраны западных границ. Один из них ранен и скачет, припав к шее коня.

Прямо за ними скачет стая из двадцати Волков Смерти. Всадники-Гиаки осыпают лесников дождем стрел. Один из егерей падает с коня и скатывается вниз по берегу реки с черной стрелой, глубоко вонзившейся ему в ногу.

Если Вы хотите помочь егерю, вперед на **260**.

Если Вы решили остаться незамеченным и спускаться вниз по течению, Вам на **163**.

76



Самоцвет очень горяч и обжигает Вам ладонь. Потеряйте 2 очка ВЫНОСЛИВОСТИ. Вы быстро хватаете его, обернув краем плаща, и кладете в карман куртки. Драгоценный камень[1] таких размеров может стоить сотни монет! Вы радуетесь своей удачливости, вскакиваете на коня и продолжаете путь на юг.

Вперед на **118**.

77

Горные Гиаки не привыкли к преследованию своих жертв в лесах, и Вы вскоре убегаете от них так далеко, что их крики и проклятия затихают вдали. Когда Вы понимаете, что они отказались от преследования, то останавливаетесь, переводите дух и проверяете снаряжение. Картина пылающего монастыря все еще стоит у Вас перед глазами, Вы собираете свое немудреное имущество и продолжаете путь на **19**.

78

Дождавшись, пока фургон проедет вперед, подскакиваете к заднему борту и пытаетесь схватиться. Подтянувшись, Вы вскакиваете на нижнюю ступеньку лесенки, ведущей к задней дверце фургона. Внезапно верхняя половинка двери распа-

---

1 — запишите этот предмет как Камень Вордака. Хотя в тексте сказано, что Вы первоначально положили его в карман куртки, это временное место хранения перед тем, как Вы положите его в рюкзак. Он не является Специальным предметом.

хивается, и Вы сталкиваетесь лицом к лицу с разъяренным телохранителем.

Если скажете, что Вы монах Кай и у Вас срочное донесение Королю, то **132**.

Если предложите ему золото за проезд в столицу, то **12**.

Если нападете на него, то **220**.

79

Вы подходите к мостику через быстро текущий ручей. На другой стороне моста дорога поворачивает на юг. Вы пересекаете мост и продолжаете путь на **12**.

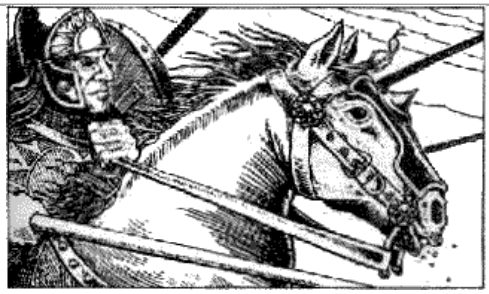
80

Вы отшатываетесь, хватая обожженную грудь руками. Магазин наполнен дымом, и Вы должны бежать — прежде, чем Мудрец или его сын-бандит поймают Вас.

Вам удалось дойти до оживленной улицы и раствориться в толпе.

Идите на **7**.

81



Проходит около часа, Краан и его ужасные наездники скрываются на западе. Пораженные беглецы начинают постепенно выходить из-под прикрытия деревьев, и Вы слышите в отдалении постепенно приближающийся стук копыт скачущих всадников.

Вы продолжаете прятаться, пока всадники подъезжают ближе. Это кавалерия Королевской стражи, одетая в цвета армии Его Величества.

Если Вы хотите окликнуть их — **183**.

Если Вы продолжите свой путь по краю леса на юг — **200**.

82

Гигантский Гургэс лежит мертвым у Ваших ног. Его злобные спутники шипят на Вас и, отступая, спрыгивают с моста. Солдаты Принца становятся защитным строем, окружая Вас и своего умирающего предводителя стеной щитов. Черные стрелы свистят над Вашими головами.

Умирающий Принц смотрит Вам в глаза и говорит:

— Кай, Вы должны передать сообщение моему отцу. Враг очень силен, мы не можем сдержать его. Королю необходимо искать помощи в Дуреноре, или все будет потеряно. Берите моего коня и скачите в столицу. Пусть удача и боги сопутствуют Вам.

Вы с грустью расстаетесь с Принцем и на его белом жеребце направляетесь к югу по лесной тропе. Позади все еще продолжается битва, отряд Принца отражает новое нападение на мосту.

Вперед на **235**.

83

Вы уже пробежали примерно километр, как вдруг из-под небольшого моста появляются три солдата. Они требуют, чтобы Вы остановились и бросили свое оружие и снаряжение.

Они окровавлены и небриты. Их командир одет в тунику торанского гарнизона.

Если Вы обладаете Дисциплиной Кай Шестое чувство, идите на **45**.

Если Вы выполняете их требования — **205**.

Если Вы собираетесь сразиться с ними — **180**.

Если Вы требовательно спрашиваете, чего им надо — **232**.

84

Как только Вы чувствуете, что поток воздуха прошел по спине, Вы соскальзываете с коня и, перевернувшись, плюхаетесь в грязную канаву на обочине дороги.

Вы не пострадали, мигом вскакиваете на ноги и кидаетесь под укрытие деревьев, но надо преодолеть еще около тридцати метров, Краан, кружащий в высоте, изготовился к новому пикированию.

На **188**.

85

Широкая тропа ведет прямо по густому подлеску. Деревья в лесу высокие, стоит необычная тишина. Вы проходите около километра, как вдруг слышите хлопанье огромных крыльев прямо над собой. Посмотрев вверх, Вы в ужасе видите зловещий черный силуэт Краана, готового спикировать на Вас.

Если Вы вытащите оружие и приготовитесь к бою — **229**.

Если Вы уклоняетесь от атаки и бежите на юг, глубже в лес — **99**.

86

Вскоре Вы достигаете нового перекрестка.

Если Вы пойдете на восток — **6**.

На север — **35**.

На юг — **167**.

На запад — **42**.

87

Сфокусировав свои силы на замке, Вы пытаетесь мысленно увидеть его внутренний механизм. Постепенно его изображение предстает перед Вашим мысленным взором. Он старый и изъеден ржавчиной, но все еще функционирует. Вы уже почти теряете концентрацию, когда тихий щелчок подтверждает, что Ваши усилия не пропали даром.

Булавка — это более легкая задача. Медленно она высовывается из замочной скважины и падает на пол. Гранитная дверь поворачивается на скрытых шарнирах, и серый полусвет Кладбища заполняет могилу. Выход совершенно зарос кладбищенскими растениями, и Вы оцарапались, пока продирались к поверхности. Внезапный шум заставляет Вас замереть на месте. Отделенная от тела голова смеется над Вами.

Охваченный слепой паникой, Вы бежите через жуткий некрополь к южным воротам на **61**.

88

Внимательно вглядываясь, Вы различаете, что рядом с камнем на спине лежит солдат. Рядом с ним копье и щит. На щите изображение белого пегаса — эмблема Принца Соммерланда. Это один из солдат принца, и он только что пришел в сознание. Его форма сильно изодрана, а на левой руке глубокая рана. Вы приближаетесь, и он открывает глаза.

— Помоги, — умоляет он.

Если Вы знаете дисциплину Кай Исцеление и хотите ей воспользоваться — **216**.

Если Вы не обладаете этим умением или не желаете им пользоваться — на **31**.

89

В облаке пыли и небольших падающих камней Вы несетесь вниз по крутому склону холма. Краан все еще кружит в вышине, так как он ждет Гиаков, чтобы направить их по Вашему следу.

Выберите число из Таблицы случайных чисел.

Если это оказалось 0 — 1, идите на **53**.

Если 2 — 4, на **274**.

Если 5 — 9, на **316**.

90

Настает ночь, и вскоре все вокруг погружается в кромешную тьму. Продолжать движение глупо, Вы наверняка собьетесь с пути. Привязав коня к дереву, Вы заворачиваетесь в свой зеленый плащ монаха Кай и погружаетесь в тревожный сон.

Идите на **18**.

91



В маленьком помещении воздух сперт и затхл. Книги и бутылки разных размеров и цветов заполняют множество полок. Как только Вы закрываете дверь, раздается тявканье маленькой черной собачки. Из-за большой ширмы выходит лысый мужчина и приветствует Вас. Он вежливо спрашивает о причине Вашего посещения и предлагает Вам выбрать его изделия на стеклянном прилавке.

Если Вы знаете Дисциплину Кай Шестое чувство, идите на **198**.

Если Вы желаете посмотреть на его товары, идите на **152**.

Если Вы предпочитаете отклонить его предложение и вернуться на улицу, идите на **7**.

92

Вы ныряете под прикрытие листвы за секунду до того, как град стрел впивается в землю в том месте, где Вы стояли. Завернувшись в плащ, Вы бросаетесь в плотно растущий папоротник, углубляясь в лес как можно дальше. Вокруг все кишит Гиаками, и Вы бежите все дальше и дальше. Пробежав без передышки более часа, Вы выбегаете на лесную тропу, ведущую на восток. Внимательно оглядываясь, Вы направляетесь по ней на **13**.

93

Развернувшись, Вы опрометью несетесь из комнаты. Грохот и клубы пыли позади Вас заставляют Вас обернуться. Огромный блок обрушился и завалил вход. Выбегая на дневной свет, Вы бросаете взгляд назад, на согнутую фигуру старого друида — он поднимает свой посох. Секунду спустя вспышка молнии взрывается у Ваших ног. Не останавливаясь, Вы убираетесь прочь с холма.

Идите на **106**.

94

Старик, видя, что его сын мертв, бросается прочь из магазина через черный ход. Вы находите 12 золотых монет в кошеле, привязанном к поясу грабителя, и еще 4 монеты в коробке под прилавком. Внимательно разглядывая микстуры, Вы понимаете, что это дешевые подделки, магазин наполнен имитациями дорогостоящих препаратов. Показав головой, Вы направляетесь на главную улицу.

Идите на **7**.

95

Скоро Вы натыкаетесь на узкую лесную тропу, бегущую с севера на юг.

Если Вы желаете отправиться по тропе на север, идите на **240**.

Если Вы желаете пойти на юг, идите на **5**.

96

Задерживая дыхание, Вы сжимаете руку на рукояти оружия, приготовившись ударить. Гиаки настолько близко, что грязное зловоние их немытых тел заполняет Ваши ноздри. Вы слышите проклятия на их странном, чужом языке. Наконец они покидают выступ и начинают подниматься к вершине. Убедившись, что они ушли, Вы облегченно выдыхаете и вытираете пот.

Пойдете исследовать пещеру дальше? Идите на **33**.

Покинете пещеру и спуститесь с холма, страхуясь от встречи с Гиаками? Идите на **248**.

97



Вы видите, что посреди каменного моста бушует жестокое сражение. Звон стали и крики людей и животных разносятся по лесу. В гуще боя Вы видите принца Пелатара, сына Короля. Он дерется с большим серым Гургэсом, вооруженным черным топором, которым тот размахивает над чешуйчатой головой. Внезапно принц падает — черная стрела видна у него в боку.

Если Вы желаете защитить упавшего принца, идите на **255**.

Если Вы желаете убежать в лес, идите на **306**.

98

Похоже, охранники поверили Вам, они кланяются, отдавая честь Вашему титулу монаха Кай. Один из них дергает за шнурок звонка, и массивные двери распахиваются. Они сопровождают Вас внутрь, и двери сзади закрываются.

Идите на **139**.

99

Вы скрываетесь глубже в лесу, но крик монстра раздается над Вашей головой. Вы быстро поднимаете голову и видите, что Краан разворачивается в воздухе, готовясь к новой атаке. Вы вскакиваете на ноги и бежите в глубину леса.

Идите на **222**.

100

Холодный коридор резко поворачивает на восток. Вы замечаете зеленоватое зарево, которое освещает туннель вдали. Подкравшись, Вы видите, что коридор выходит в большую палату.

Странный свет, кажется, исходит от большого шара, расположенного на вершине гранитного трона. На постаменте перед троном стоит статуя. Она похожа на крылатую змею, изогнутую в форме буквы S.

Если Вы желаете сесть на трон, идите на **161**.

Если Вы желаете исследовать статую, идите на **133**.

Если Вы хотите найти выход из этого зала, идите на **257**.

101

Шум сражения вскоре затихает вдали, но наступившая тишина внезапно прерывается голосом в голове, который обвиняет Вас в том, что Вы трус и бросили человека в опасности. Вы пытаетесь избавиться от ворчащей совести, говоря самому себе, что Ваша миссия более важна, и что в опасности не только жизнь молодого волшебника, но и жизни всех Ваших

соотечественников, и они зависят от успеха Вашего похода.

Внезапное появление вооруженного отряда Гиаков избавляет Вас от мук совести и заставляет Вас скорее искать укрытие. Но слишком поздно — они заметили Вас, и Вы должны бежать так быстро, как только можете.

Идите на **281**.

102

По мере спуска со скалы к Кладбищу Древних Вы видите странный белесый туман, окутавший все пространство этого и без того жуткого места. Непроглядный мрак, закрывающий солнце, усиливает дрожь в Ваших ногах, но Вы входите в таинственный Некрополь — **284**.

103

Дорога раздваивается, ответвляясь на восток.

Если Вы выбираете этот путь — **13**.

Если же предпочитаете продолжать свое движение на северо-восток — **28**.

104

Стена сырая и скользкая. Затхлый воздух заставляет дышать чаще, но туннель становится все темнее, и тошнота подступает к горлу. Вы достигаете развилки, коридоры тоннеля ведут в северном и южном направлении.

Если Вы желаете свернуть на север, то **26**.

Если же на юг, то **10**.

105

Неподалеку от Вас на ветку векового дуба уселся черный, как сама ночь, ворон.



Если Вы владеете Дисциплиной Кай Родство с животными, Вы можете подозвать эту птицу — **298**.

Если же Вы не обладаете этим умением или просто не хотите его использовать, то **335**.

106

Наконец Вы доходите до края ледяной стремнины. Белая вода каскадом обрушивается на скалу, покрытую мхом, и исчезает в восточном направлении.

Если пойдете за потоком на восток, то **263**.

Если отправитесь вверх по течению, то **334**.

107

Пробегая через комнату, Вы замечаете черепа, разбитые на кусочки. Вы обращаете внимание, что внутри каждого черепа пузырится серое желе, которое, кажется, извивается и меняет форму. Как только Вы решаетесь покинуть коридор, тяжелая решетка с грохотом обрушивается, полностью перекрывая выход.

Перейдите на **23**.

108

Вы прыгаете к противоположной крыше, и время словно застывает. Вы видите медленно проплывающие под Вами улицы, переполненные людьми, и гнездо воробья на карнизе крыши справа от Вас. Пораженные возгласы доносятся снизу, поскольку Вы приземляетесь с оглушительным грохотом с другой стороны. Но это — последний звук, который Вы услышали. Плиты крыши раскалываются, и Вы летите, пролетая четыре этажа гостиницы «Зеленая туфля». Падая, Вы бьетесь о каменные обломки и ломаете себе спину в нескольких местах. Ваше приключение заканчивается здесь...

109

Единственная вещь под ковром — грязь!
Вы можете обратить внимание на бутылки — **164**.
Или исследуете конюшню? — **308**.

110

Вы быстро поднимаете обломок кирпича и швыряете его в голову Гиака, но бросок вышел настолько сильным, что камень перелетает через него. Надо срочно что-нибудь предпринять. Перейдите на **55**.

111

Только спустя несколько минут пути от развилки неподалеку от себя Вы замечаете маленькую бревенчатую хижину и конюшню. Заглядывая в окошко, Вы видите тлен и запустение.

Если Вы желаете войти в хижину, то **57**.
Если Вы желаете исследовать конюшню, то **308**.

112

Неожиданно часть скалы позади Вас отодвигается в сторону, и перед Вами появляются два рычащих Гиака! Ход достаточно узок, чтобы драться с ними по очереди.



Первый Гиак:
БОЕВОЙ НАВЫК 13
ВЫНОСЛИВОСТЬ 10

Второй Гиак:
БОЕВОЙ НАВЫК 12
ВЫНОСЛИВОСТЬ 10

Если Вы победили, то можете исследовать пещеру далее — **33**.

Или уйти, спустившись с холма — **248**.

113

Вы идете около получаса, прежде чем замечаете ярко-красные цветы, растущие возле мшистого пня. Вы сразу узнаете редкую и красивую траву Ламспур, она ценится за свои целебные свойства. Стоя на коленях, Вы набираете горстку Ламспура и кладете ее в рюкзак. Вы можете съесть эту траву, чтобы восстановить потерянные пункты выносливости. Каждая порция Ламспура восстановит 3 пункта ВЫНОСЛИВОСТИ, а собранной Вами травы хватит на две порции.

Если желаете двинуться на северо-восток, то **347**.

Если желаете пойти на восток, то **295**.

114

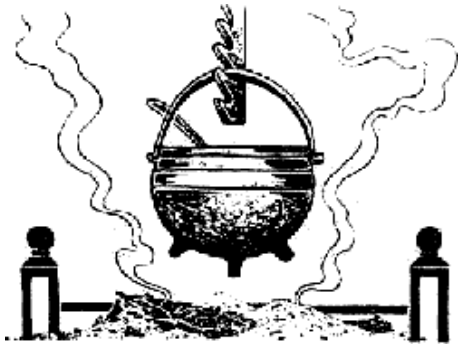
Вы принуждаете лошадь лечь и начинаете накрывать ее и себя ветками и сухими листьями. Вы слышите взмахи крыльев Краана. Он возвращается и кружит над Вами, но скоро улетает назад через озеро.

Вы решаете уехать немедленно, так как он может вернуться и привести других.

Идите на **239**.

115

Вы заходите в первое здание и исследуете помещение. От небольшого котелка, висящего над затухающими углями, пахнет мясом. Массивный дубовый стол накрыт для трапезы, но ничего не тронуто. Видно, что хозяева покинули эту обитель ранним утром, причем в спешке. На столе остался нетронутый хлеб и кувшин воды.



Если решаете взять еду, то **150**.

Если обыщете здание, то **177**.

Если Вы предпочитаете уехать и продолжить свою миссию, то **83**.

116

Поднимаясь из грязной воды, Вы видите ливень стрел, вспарывающих воду рядом с Вами. Опрометью бросившись к спасительным кронам деревьев, Вы убегаете в сторону столицы.

Идите на **321**.

117

Человек тяжело ранен и в шаге от смерти. Если Вы владеете Дисциплиной Кай Регенерация, Вы сможете облегчить его боль, но его рана так серьезна, что одними Вашими навыками ему не помочь. Он вскоре теряет сознание, и Вы укладываете его под большим дубом, перед тем как отправиться на северо-восток.

Идите на **330**.

118

Вы пускаете Вашу лошадь в галоп и мчитесь вниз прямо по дороге. Вдалеке Вы можете разобрать только силуэт Холмгарда на горизонте, его высокие стены и высочайшие шпили, вспыхивающие на утреннем солнце. Дорога, по которой Вы едете, соединяется с трактом, идущим с севера на юг. Это главная дорога между северным портом Торан и столицей.

Перейдите на **224**.

119

Колючий кустарник рвет Ваш плащ и оставляет царапины на руках и ногах. Пятнадцать минут спустя Вы минуете заросли шиповника и, пошатываясь, проходите между деревьями. Вычтите 2 пункта ВЫНОСЛИВОСТИ из текущего значения. Вы чувствуете слабое головокружение, веки кажутся неподъемными. Внезапно Вы оказываетесь на краю крутого, поросшего лесом склона.

Если Вы попытаетесь аккуратно скатиться со склона, то **226**.

Если решите, что спуск в таком состоянии небезопасен, и пойдете вокруг горного хребта, то идите на **38**.

120

Позади Вы слышите вопль взбешенного Гиака, он терроризирует караван лошадей. Рискуя, Вы быстро оглядываетесь через плечо и видите, что Краан поднимается высоко в воздух. Он собирается напасть на Вас или интересуется чем-то еще? Темная тень, которая постепенно становится все больше и больше, говорит о том, что именно Вы являетесь его целью! Краан пикирует на полной скорости!

Если Вы подождете, а затем резко спрыгнете с седла, то **84**.

Если Вы поскачете к деревьям, то **171**.

Если Вы пригнете голову, молясь небесам ниспослать Вам удачи, и припустите в галоп, то **54**.

121

Через несколько минут ходьбы Вы замечаете незнакомца, одетого в красное. Он стоит к Вам спиной. Его голову целиком покрывает капюшон хламиды. На его руке восседает ворон, которого Вы видели ранее.



Если Вы желаете окликнуть незнакомца, то **342**.

Если Вы желаете осторожно приблизиться к незнакомцу, то **309**.

Если Вы предпочитаете обнажить оружие и напасть, то **283**.

122

Лошадь немедленно почувствовала Вас и успокоилась. Вы гладите ее морду, успокаивающе нашептывая. Чувствуется, что животное напугано. Вы взбираетесь в седло и, выйдя на дорогу, продолжаете свой путь на юг.

Перейдите на **206**.

123

Как только тело твари касается земли, оно начинает расплываться, превращаясь в мерзкую гниющую жижу. Листья растений сморщиваются и высыхают, как только жидкость попадает на них. В стороне остается лежать большой Драгоценный камень.

Впереди виден большой отряд Гиаков, направляющийся к Вам.

Если Вы желаете взять Драгоценный камень, то **304**.

Если Вы предпочитаете оставить его и поскорее скрыться, то **2**.

124

В коробочке Вы находите 15 золотых монет и Серебряный Ключ (сделайте пометку в листе персонажа, если будете брать ключ).

Вы можете продолжить исследовать туннель — **211**.

Или можете уйти, спустившись с холма — **106**.

125

Неожиданно на дороге Вы замечаете странные следы, оставленные чьими-то когтями. Наверняка здесь приземлялись Крааны. Судя по отпечаткам когтистых лап, по крайней мере пять этих тварей побывали здесь за последние двенадцать часов.

Перед Вами две дороги, одна ведет на юг, другая на запад.

Если Вы владеете Дисциплиной Кай *Слежение*, то **301**.

Если Вы желаете пойти по южной дороге, то **27**.

Если по западной, то **214**.

126

Вы углубляетесь все дальше и дальше в лес. Про себя благодарите принца за такую прекрасную лошадь. Несмотря на колючий кустарник и опутывающие корни, она ни разу не дрогнула и не побоялась идти вперед. Вскоре Волки Смерти остаются далеко позади, и Вы останавливаетесь на отдых. Тени быстро густеют, наступает темная ночь.

Если Вы хотите поспешить вперед, то **46**.

Если Вы желаете повернуть налево (от той дороги, что осталась далеко позади Вас), тогда **143**.

127

Не прошло и часа пути, как Драккарим внезапно останавливается, поскольку большое, серое чешуйчатое существо приближается к дороге. Чем ближе существо приближается к Вам, тем сильнее чувствуется запах его зловонного дыхания. Оно издает оглушающий рев и хватает Вашу голову своими мерзкими перепончатыми лапами. Последнее, что Вы слышите — это хруст позвонков.

Ваше приключение закончено...

128

Аккуратно раздвинув плотную листву, Вы ужасаетесь тому, что предстает перед глазами. На небольшой полянке три Гиака привязали человека к деревянному столбу и поджигают хворост, в изобилии раскиданный у его ног. На его тунике Вы видите цвета пограничника Дурнкрага, расположенного в горах на западе. Он избит и почти без сознания.

Если Вы владеете Дисциплиной Кай Охота, то **297**.

Если нет, то Вы должны немедленно атаковать Гиаков, дабы спасти бедняге жизнь — **336**.

129

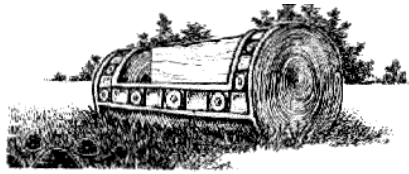
Вы достигаете главных ворот столицы и окидываете взглядом высочайшие неприступные стены. Тридцатиметровые стены Холмгарда противостоят разрушительному действию времени и Темным Властителям. Вы с офицером устремляетесь через туннель, проходящий под аркой ворот, длиною в сто метров, и наконец, останавливаетесь у входа в сторожевую башню. Множество солдат и местных жителей снуют туда-сюда.

Если Вы продолжаете следовать за офицером, то **3**.

Если Вы чувствуете, что самостоятельно отыщете дорогу к цитадели Короля, тогда **144.**

130

Вскоре Вы достигаете небольшой поляны в глубине леса. Скамья, вырезанная из упавшего дерева, установлена прямо по ее центру. Вы проголодались и решаете остановиться и перекусить.



После трапезы Вы решаете поехать южной дорогой — **28**.

Или же предпочитаете направиться по узкой тропинке, ведущей в восточном направлении в лес — **201**.

131



Вы проходите около полукилометра, когда вдруг слышите раскаты грома и взрывы. Подкравшись ближе, Вы можете разглядеть руины древнего лесного храма Румас. Развалины окружены двумя-тремя десятками Гиаков, которые явно нападают на кого-то, скрывшегося в руинах. Несколько Гиаков уже мертвы, несколько корчатся в предсмертных судорогах,

но высокий Гиак в вороненой кольчуге и с боевым цепом в руке гонит своих воинов вперед снова и снова. Вдруг из-за обломка стены вылетает сгусток синего пламени и, врезавшись в напирающих Гиаков, разбрасывает их в разные стороны.

Держа оружие наготове, Вы приближаетесь к месту схватки под прикрытием листвы и видите, как один Гиак, с длинным кривым кинжалом в лапе, вскарабкался на полуразрушенную колонну и готов прыгнуть на спину человеку. Оказалось, что обороняющийся всего один. Это молодой чародей, ученик Гильдии Магов Торана - это Вы определяете по его лазоревому, расшитому звездами, одеянию. Поскольку чародей готовится отбить атаку пятерых Гиаков, которые с копьями наперевес бегут к нему, он не видит опасности сзади.

Если предупреждающе крикнете, то **241**.

Если броситесь к колонне, чтобы напасть на Гиака, когда он спрыгнет, то идите на **55**.

Можно бросить камнем в голову Гиака — **302**.

Если же Вы предпочтете не вмешиваться в бой и уйти в лес, то **101**.

132

Телохранитель смотрит на Вас с подозрением и захлопывает дверь. Вы слышите неразборчивую болтовню. Внезапно дверь распахивается, и перед Вами предстает роскошно одетый торговец. Он распознает в Вас монаха Кай и приносит извинения за поведение своего подопечного. Он рассказывает, что, как только они оставили Торан, на них несколько раз нападали Крааны, бандиты и грабители. Они ошибочно приняли Вас за бандита.

В обозе много шелка и специй. Торговец предлагает Вам пищу, которую Вы с благодарностью принимаете. После роскошной трапезы усталость настигает Вас, и Вы проваливаетесь в глубокий сон.

Перейдите на **64**.

133

По мере приближения к статуе на ее поверхности появляется несколько трещин. Прежде чем Вы понимаете, что происходит, каменные оковы с треском рассыпаются, освобождая ужасную Крылатую Змею, которая сразу же бросается в бой.

Крылатая Змея:
БОЕВОЙ НАВЫК 16
ВЫНОСЛИВОСТЬ 18
(Это существо имеет иммунитет к Ментальному Удару.)

Если Вы одержали победу, то **266**.

134

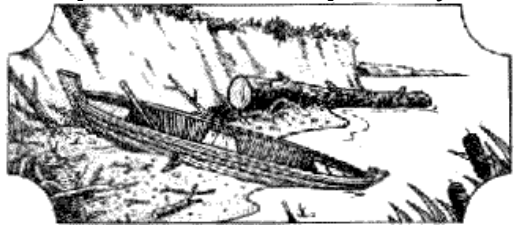
Используя свои навыки, Вы обнаруживаете следы Гиаков вокруг поляны. Отпечатки кажутся еще свежими, и Вы с уверенностью можете сказать, что они были здесь менее двух часов назад.

Если, зная об опасности, Вы решите исследовать хижины, то перейдите на **305**.

Если Вы предпочитаете сторониться поляны, то **40**.

135

Глядя на крутой излом речного берега, Вы замечаете небольшое каноэ, скрытое от любопытных глаз стволом поваленного дерева и речным илом вперемешку с глиной.



Если Вы желаете использовать бревно, чтобы сплавиться по течению, то **223**.

Если Вы желаете использовать каноэ, то **4**.

136

Гиаки уверенно приближаются. Вы видите острые зазубренные наконечники их копий и слышите их низкую гортанную речь. Более крупный Гиак издает победный крик: «Ограаг тааг!» и нападает на Вас.

Вы будете сражаться с Гиаками по очереди. Добавьте 1 пункт к Вашему БОЕВОМУ НАВЫКУ в ходе этой битвы, поскольку Вы на возвышенности.

Первый Гиак:
БОЕВОЙ НАВЫК 13
ВЫНОСЛИВОСТЬ 10

Второй Гиак:
БОЕВОЙ НАВЫК 12
ВЫНОСЛИВОСТЬ 10

Если Вы побеждаете, то **313**.

137

Последняя тварь испускает последний вздох, и зеленоватый свет начинает постепенно исчезать. Вы замечаете, что в каждом из сломанных черепов находится Драгоценный камень. Вы забираете эти 20 Камней прежде, чем темнота поглотит пространство. Вы быстро покидаете Склеп.

Перейдите на **23**.

138

Вы обнажаете оружие и готовитесь встретить врага. Перед Вами два Горных Гиака, и Вы будете сражаться с ними по очереди.

Первый Гиак:
БОЕВОЙ НАВЫК 13
ВЫНОСЛИВОСТЬ 10

Второй Гиак:
БОЕВОЙ НАВЫК 12
ВЫНОСЛИВОСТЬ 10

Если Вы одерживаете победу, то **291**.

139

Внутренний двор встречает деятельной суматохой. Кавалеристы стоят возле возбужденных лошадей, получая указания от командиров, ожидающих в Большом Зале. Они с готовностью выполняют приказы по обороне. Едва одни покидают стоянку, как другие адъютанты возвращаются с линии обороны, многие из них еле живые и раненные. Вы проходите менее дюжины шагов по внутреннему двору и слышите чей-то голос: «Остановите этого человека!»

Перейдите на **66**.

140

Вы очутились на поляне с невысокой сторожевой башенкой. У подножия башни Вы видите три тропинки, расходящиеся в разных направлениях.

Если Вы выберете южную тропинку, то **14**.

Если Вы выберете восточную тропинку, то **252**.

Если Вы выберете юго-западную тропинку, то **215**.

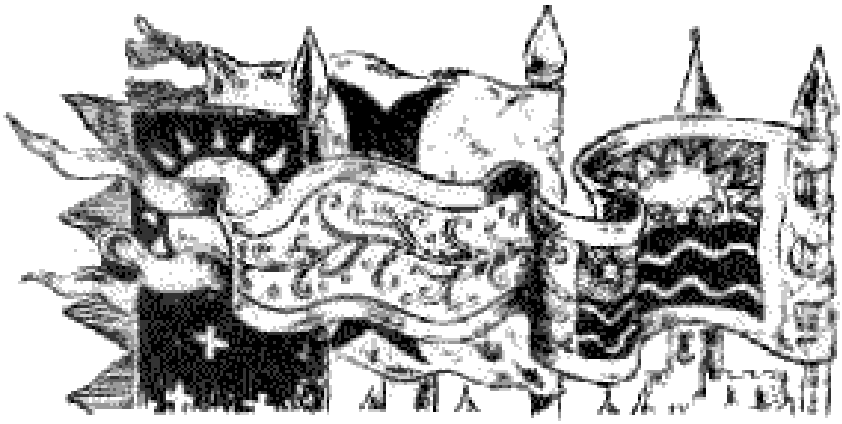
Если Вы решите подняться на сторожевую башенку, то **36**.

141

Вы понимаете, что некоторые из нападавших на монастырь обыскивают эти две тропы в поисках уцелевших, но Вы можете избежать обоих путей, продираясь через подлесок.

Если пойдете на юг, идите на **56**.

Если Вы желаете сократить путь через заросли на северо-востоке, идите на **333**.



Вы видите высокие серо-белые стены и мерцающие шпили Холмгарда, его знамена трепещут на зубчатых стенах в свежем утреннем бризе. Западнее видна река Эледил, протекающая от гор Думгрэг к Холмгульфу. У подножия гор Вы видите большую черную армию, идущую прямо к городу.

Справа от Вас дорога тянется по равнине до Холмгарда. Галопом Вы могли бы достигнуть внешних оборонительных сооружений города через час, но Вы будете на открытом пространстве в течение большей части пути и уязвимы для нападения Краанов. В то же время, перед Вами широкая и грязная, медленно текущая река Эледил. Вы могли бы поплыть к столице. Или можно пойти через Кладбище Древних. Эти могилы и рушащиеся памятники прошедших веков скрыли бы Ваш подход, но это — запрещенная область. Неизвестные ужасы кроются за стенами Некрополя, возможно, неупокоенные души только и ждут неосторожного нарушителя их беспокойного сна.

Если Вы будете пробовать Вашу удачу на дороге, идите на **58**.

Если хотите двинуться к столице рекой, то **135**.

Или если Вы достаточно храбры, чтобы рискнуть встретиться с неизвестными опасностями Кладбища Древних, идите на **102**.

143

Вскоре Вы выходите из леса на торговый тракт между северным портом Торан и столицей на юге. Пришпоривая лошадь, Вы направляетесь к столице. По примерным подсчетам Вы будете на месте к утру.

Идите на **149**.

144

Вы с трудом боретесь с лавиной человеческих тел. Горожане мечутся в панике, поскольку в небе слышны крики Краанов. В давке одна из вещей украдена из Вашего рюкзака. Если рюкзак пуст или его у Вас нет, то Вы теряете оружие. Не забудьте вычеркнуть предмет.

Прогромыхав мимо, телега цепляет Вас бортом и отбрасывает на дверь. Вычтите 2 пункта ВЫНОСЛИВОСТИ. Дверь проламывается под Вашим весом и, упав, Вы видите обезумевшего старика, который бросается на Вас, держа в руке мясницкий тесак.

Примете бой — **63**.

Или постараетесь убежать? — **217**.

145

Телега сильным толчком опрокидывает Вас на землю. Последнее, что Вы чувствуете — дорожная пыль во рту и ужасная боль в спине.

Перейдите на **165**.

146

Не проехав и полутора километров, Вы слышите свист стрелы и чувствуете резкую боль. Стрела пролетает совсем рядом с лицом, сдирая кожу со лба. Вычтите 3 пункта ВЫНОСЛИВОСТИ. Вы видите патруль Драккаримов, появляющийся сразу с обеих сторон дороги. Это засада и надо убегать в лес!

Перейдите на **154**.

147

Через несколько минут Вы видите хижину, поросшую мхом, в стороне от тропы. Так как Вы голодны, то съешьте 1 ед. еды или потеряйте 3 пункта ВЫНОСЛИВОСТИ. Тропа уходит на восток.

Если Вы поедете по ней, то идите на **42**.

Если повернете назад, то **28**.

148

Пнув дверь, Вы проходите внутрь. Краан оглашает довольным воплем окрестности, в его когтях болтается жертва. Вы остаетесь один. Оглядываясь, Вы видите Боевой молот, прислоненный к камину. Вы можете взять это оружие.

Если Вы останетесь в доме, то **81**.

Если Вы решите, что в лесу безопаснее, то бегите к нему на **200**.

Или обыщете комнату, **199**.

149

Чем дальше Вы едете, тем темнее становится. Впереди могут ждать неизвестные опасности, и Вы решаете сделать привал на ночь. Найдя неприметное место, Вы проваливаетесь в глубокий сон.

Перейдите на **256**.

150

Еда, хоть и немного переваренная, оказывается прекрасной на вкус, а чистая вода утоляет жажду. Вы проводите около получаса, отдыхая в этом доме, и решаете больше не задерживаться.

Собравшись, Вы отправляетесь в дальнейший путь, **83**.

151

Если Вы сконцентрируетесь на замочной скважине, то сможете справиться с механизмом замка. Опасаясь охранных ловушек, Вы думаете над своими дальнейшими действиями.

Если Вы владеете Дисциплиной Телекинез и хотите ее использовать для управления отмычкой, то **87**.

Если Вы просто вытащите отмычку, то идите на **337**.

152

Торговец травами предлагает Вам на выбор специальные микстуры. Одни немного увеличат Вашу силу; другие сделают Вас невидимым; третьи позволят стать бесшумным и ловким; а некоторые дают возможность принимать газообразную форму. Человек протягивает открытый ящик со всякой всячиной и показывает необычную палочку. Он говорит, что это — мощное оружие против всех злых существ и что она сделает Вас неуязвимым в сражении. Он указывает на мистические надписи, которые покрывают черную поверхность.

Если Вы хотите наклониться через прилавок и прочитать странные надписи, то **49**.

Если Вы больше интересуетесь микстурами, то **231**.

153

Вы видите высокие серо-белые стены и мерцающие шпили Холмгарда, его знамена трепещут на зубчатых стенах в свежем утреннем бризе. Западнее видна река Эледил, протекающая от гор Дурнкраг к Холмгульфу. У подножия гор Вы видите большую черную армию, идущую прямо к городу.

Справа от Вас дорога тянется по равнине до Холмгарда. Галопом Вы могли бы достигнуть внешних оборонительных сооружений города через час, но Вы будете на открытом пространстве в течение большей части пути и уязвимы для нападения Краанов. В то же время, перед Вами широкая и грязная, медленно текущая река Эледил. Вы могли бы поплыть к столице. Или можно пойти через Кладбище Древних. Эти

могилы и рушащиеся памятники прошедших веков скрыли бы Ваш подход, но это — запрещенная область. Неизвестные ужасы кроются за стенами Некрополя, возможно, неупокоенные души только и ждут неосторожного нарушителя их беспокойного сна.

Если Вы попытаете удачу на дороге, идите на **202**.

Если хотите двинуться к столице рекой, то **135**.

Или если Вы достаточно храбры, чтобы рискнуть встретиться с неизвестными опасностями Кладбища Древних, идите на **329**.

154

Ваше сознание мутится от полученной раны, Вас шатает, и Вы натыкаетесь на деревья как слепой котенок. Внезапно Вы падаете, словно земля ушла из-под Ваших ног, Вы падаете в охотничью яму. Подняв голову, Вы в неясном свете видите силуэты четверых Драккаримов, натягивающих тетивы луков.

На этом Ваше приключение заканчивается...

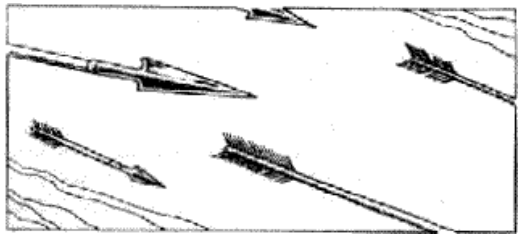
155

Как только Вы приближаетесь, группа людей прекращает говорить. Вы понимаете, что они узнали Ваш зеленый плащ Кай. Один из мужчин медленно протягивает руку в дружелюбном жесте и говорит: «Мой Бог, ходили слухи, будто Кай были истреблены. Хвала небесам, что это не так. Мы боялись, что все потеряно».

Вы не говорите им об уничтожении монастыря, поскольку они — беженцы из Торана и потеряли все, что имели. Их единственная надежда теперь — на то, что Бог Кай будет вести армию к победе. Вы узнаете, что северный порт подвергся нападению и с воздуха, и с моря, и что силы Темных Властителей далеко превзошли численностью храбрый гарнизон Короля. Вы заверяете их, что Солнечная Долина не падет, и желаете им удачи в дороге.

Идите на **70**.

156



Черные стрелы вонзаются в грязь вокруг Вас. На крутом склоне речного берега появилось еще больше Гиаков, и их луки смотрят в Вашу сторону. На этой стороне реки не видно никакого укрытия.

Вы можете нырнуть под воду и плыть по течению — **294**.

Если Вы желаете плыть против течения и укрыться под навесом деревьев на другом берегу, то **245**.

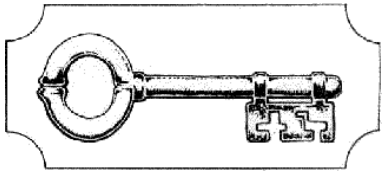
157

Лес начинает редеть, пока наконец Вы не различаете дорогу, петляющую между деревьев. Дорога полна людей, направляющихся на юг. Многие едут на повозках, везущих утварь и провизию.

Если Вы желаете присоединиться к беженцам и, возможно, узнать больше о том, что случилось на севере, то **30**.

Если Вы предпочли бы продолжать путь на юг, но под кронами деревьев, тогда **167**.

158



Ключ прокручивается и замок открывается. Придерживая дверь, Вы заглядываете в нее... и сталкиваетесь нос к носу со странным стариком. В его правой руке посох, и внезапно вспышка молнии срывается с посоха и поражает Вас в грудь.

Вы теряете 6 пунктов ВЫНОСЛИВОСТИ. Задыхаясь от боли, отталкиваете старика в сторону и мчитесь по крутой лестнице к дневному свету. На полпути старик нацеливает посох снова.

Воспользуйтесь Таблицей случайных чисел:

Если выпало число 0 — 5, заряд минует Вас, рассыпаясь искрами о стену.

Если число 6 — 9, то Вы были поражены и теряете еще 4 пункта ВЫНОСЛИВОСТИ.

Если у Вас остались пункты ВЫНОСЛИВОСТИ, то, выбираясь на свет, Вы проклинаете свое невезение. Да, не просто выйти живым из храма Черных Друидов, но Вам это удалось, хоть и немалой ценой.

Быстро выйдя на дорогу, которая теперь исчезает среди холмов, перейдите на **106**.

159

Ваша уловка не срабатывает, поскольку торговец не позволяет Вам войти в его кибитку. Внезапно он щелкает пальцами, и его телохранитель хватается за рукоятку ятагана.

Если Вы будете биться с ним, то **191**.

Или пробуете улизнуть между пустыми кибитками каравана — **234**.

160

Выберите число из Таблицы случайных чисел:

Если выпало 0 — 4, Вы были замечены. Перейдите на **286**.

Если — 5 — 9, они не замечают Вас и медленно проходят по другой стороне горного хребта. Перейдите на **10**.

161

Как только Вы садитесь, каменная змея медленно поворачивается на постаменте. Вы подскакиваете в холодном поту и хватаетесь за свое оружие дрожащими пальцами, готовясь к нападению. Красный раздвоенный язык появляется из па-

сти этой странной статуи и опускается в шар зеленого цвета над Вашей головой. Язык снова появляется, но уже держа Золотой Ключ, который, к Вашему удивлению, падает прямо Вам под ноги. В восточной стене раздается щелчок, открывая небольшой проход.



Вы берете ключ и покидаете это место как можно скорее — **209**.

162

Вы подходите и обращаетесь к ним. Сердце начинает биться быстрее и холодный пот выступает на Вашем лице, когда Вы осознаете, что перед Вами оказались Драккаримы! Они нападают на Вас настолько неожиданно, что Вы не успеваете ничего предпринять. Связанного по рукам и ногам, Вас волокут по дороге. Рюкзак и Оружие отобраны, но плащ остался нетронутым и Золотые монеты все еще лежат в Вашем кошеле. Ударяясь головой о кочки, Вы слушаете, каким пыткам будете подвержены в их лагере.

Если Вы владеете Дисциплиной Телекинез, то перейдите на **258**.

Если же нет, то **127**.

163

После почти получаса Вы чувствуете, что поток становится более сильным. Посмотрев вперед, Вы видите, что приближаетесь к водовороту в середине большого речного изгиба. Вы утонете, если попадете в него, поэтому быстро плывете к правому речному берегу и продолжаете путь пешком, неся все свое снаряжение.

Идите на **321**.

164

Аккуратно открывая пробки каждой из бутылок, Вы принюхиваетесь к содержимому. Все это, кажется, различные сорта вина. Внезапно Вам попадается на глаза небольшая бутылка, стоящая позади других. Достав стеклянную пробку, Вы убеждаетесь, что это Микстура Силы, апельсинового цвета.

Вы можете взять эту Микстуру и выпить ее прежде, чем драться. Это увеличит Ваш БОЕВОЙ НАВЫК на 2 пункта на время боя. Не забудьте вписать микстуру в лист путешественника.

Вы теперь решаете исследовать конюшню, перейдя на 308.

165

Вы пробуждаетесь в лихорадке. Все плывет перед глазами, затем исчезает полностью. Сильно болит спина, и слеза беспомощности, недостойная монаха Кай, скатывается по Вашей щеке. Вы чувствуете прохладную, плотную ткань на лбу и видите взволнованное лицо молодой женщины. Старик шепчет ей что-то на ухо, затем исчезает из вида. Девушка становится на колени и помогает устроиться удобнее, нашептывая что-то успокаивающее. Вы опять впадаете в беспамятство.

Идите на **212**.

166

Вы чувствуете присутствие зла! Ваш разум атакован чем-то древним и ужасающе мощным! Вы всеми силами пытаетесь поставить заслон от вмешательства извне. Борьба настолько сильна, что, кажется, голова сейчас треснет, а разум уже начинает мутиться. Мощнейшие потоки энергии врываются в Ваш мозг и приносят ужасающие картины, способные вызвать страх у кого угодно. Теряя 4 пункта ВЫНОСЛИВОСТИ, Вы, шатаясь и спотыкаясь, идете дальше по туннелю. Идите на **104**.

167

Вы проходите приблизительно полтора километра и замечаете ноги, торчащие из-за большого валуна.

Если Вы обладаете и желаете использовать Дисциплину Шестое Чувство, идите на **178**.

Если желаете рассмотреть поближе, идите на **88**.

Если Вы предпочитаете избежать встречи с их владельцем и спрятаться в лесу, идите на **264**.

168

Вы подтягиваетесь на крышу богато украшенного фургона и удобно устраиваетесь среди дорожных сумок и ящиков. Ночь скоро опустится на дорогу. Холодный ветер дует с запада, и Вы заворачиваетесь в плащ. Слыша голоса внизу, чувствуете аппетитный аромат пряного мяса. Это напоминает Вам, что пора поесть. Вычеркните 1 ед. пищи.

Наконец усталость одолевает Вас, и Вы проваливаетесь в глубокий сон, **64**.

169

Проходя мимо черепов, Вы чувствуете, как они глядят Вам вслед, следя за каждым движением. Уже проходя середину комнаты, Вы слышите хруст ломающейся кости. Из расколотых черепов показываются крылья. Десяток склизких крылатых существ нападают на Вас странным строем, как будто под чьим-то невидимым руководством. Вы деретесь с ними как с одним врагом.

Стражи Склепа:
БОЕВОЙ НАВЫК 16
ВЫНОСЛИВОСТЬ 16

Вы можете уклониться от дальнейшей борьбы после первого раунда боя и бежать под свод пещеры, идя на **23**.

Если Вы выигрываете бой, идите на **137**.



В туннеле темно и воздух намного холоднее, чем снаружи. Вы аккуратно двигаетесь вдоль стены, придерживаясь за нее рукой. Пройдя в кромешной тьме минуты три, Вы чувствуете вонь гниющей плоти. Если у Вас есть чем осветить путь — сделайте это.

Внезапно что-то падает с потолка туннеля Вам на спину, и Вы падаете на колени. Это Червегусеница, и Вы должны драться с ней, поскольку она пробует задушить Вас своими длинными слизистыми щупальцами.

Червегусеница:
БОЕВОЙ НАВЫК 17
ВЫНОСЛИВОСТЬ 7

Если у Вас нет факела — вычтите 3 пункта БОЕВОГО НАВЫКА на время боя. Червегусеница имеет иммунитет к Удару Разума и Родству с Животными.

Если Вы побеждаете, идите на **319**.

171

Вы почти достигаете края леса, как вдруг Ваша лошадь становится на дыбы. Краан глубоко вонзил когти в ее круп и пытается сбить Вас на землю крыльями. Наездник Гиак омерзительно верещит и тычет в Вас копьем. Соскакивая на землю, Вы бежите к лесу, оставляя бедную умирающую лошадь в когтях Краана.

Идите на **303**.

172

Наступает ночь, и все вокруг погружается во тьму. Идти наобум бессмысленно, Вы заблудились. Привязав лошадь к дереву, Вы заворачиваетесь в плащ и проваливаетесь в беспокойный сон.

Вы просыпаетесь от шума — за озером движется армия. Драккаримы в черной форме и стаи Волков Судьбы. Краан появляется над деревьями и садится на крыше маленькой деревянной лачуги. Существо, сидящее верхом, указывает в Вашу сторону, и Краан взмывает вверх, направляясь к Вам.

Если Вы желаете использовать Дисциплину Кай Камуфляж, чтобы скрыть себя и лошадь, идите на **114**.

Если желаете уехать глубже в лес, чтобы избежать встречи с Крааном, идите на **239**.

Если будете готовиться к бою с существом, идите на **29**.

173

Едва добежав до двери, Вы слышите грохот гигантской падающей каменной плиты. Выход теперь оказался заблокирован.

Если у Вас есть Серебряный ключ, то пробуйте открыть дверку и идите на **158**.

Если нет, то **259**.

174

После часа дрейфа вниз по течению водный поток становится весьма сильным, и Вы видите, что Вас затягивает водоворот у поворота реки. Вы знаете, что, если попадете в водоворот, то останется очень малый шанс избежать смерти. Вы прыгаете в мутную реку и плывете к берегу. К сожалению, Вы теряете Ваш Рюкзак и Оружие. Без снаряжения Вы достигаете лесистого берега.

Идите на **190**.

175

Вы размахиваете руками, привлекая внимание, но чем ближе они подходят, тем меньше Вы надеетесь на помощь. Отряд пограничников Короля убегает от стаи Волков Судьбы, на которых сидят Гиаки. Отряд Короля обстреливают из луков, и черные древки стрел уже скоро будут долетать до Вас.

Если Вы обладаете Дисциплиной Камуфляж, идите на **182**.

Если Вы хотите скрыться, идите на **41**.

Если Вы желаете перебраться на другой берег, идите на **116**.

176

Вы скрываетесь в каком-то толстом кустарнике так, чтобы Волк Судьбы и его наездник не видели Вашу белую лошадь. К счастью, это срабатывает — животное пробегает мимо и исчезает по дороге, которой Вы пришли.



Если Вы хотите напасть на оставшихся Волков Судьбы и их наездников, идите на **253**.

Если Вы решаете удалиться глубже в лес, идите на **126**.

177

Вы обыскиваете все шкафы в маленьком доме, но не находите ничего толкового или ценного. Вы решаете, что потратили здесь впустую достаточно времени и должны двигаться дальше.

Идите на **83**.

178

Ваш навык позволяет признать ботинки и гетры солдата Короля. Вы понимаете, что человек ранен и нуждается в помощи.

Если Вы желаете помочь ему, идите на **88**.

Если Вы предпочитаете оставить его здесь, идите на **264**.

179

Вы обнаружены охранниками, и они направляют на Вас арбалеты.

Если Вы хотите поднять руки над головой и медленно идти к ним, идите на **318**.

Если Вы хотите бежать к деревьям, идите на **51**.

180

Они видят, что Вы поднимаете Ваше оружие, и неторопливо нападают на Вас.

Если Вы решаете драться, Вы должны драться с ними по одному.

Командир:
БОЕВОЙ НАВЫК 15
ВЫНОСЛИВОСТЬ 22

Солдат 1:
БОЕВОЙ НАВЫК 13
ВЫНОСЛИВОСТЬ 20

Солдат 2:
БОЕВОЙ НАВЫК 12
ВЫНОСЛИВОСТЬ 20

Если Вы убиваете всех трех, идите на **62**.
Если Вы хотите уклониться от боя, идите на **22**.

181

Инстинктивно Вы ныряете, чтобы избежать арбалетного болта. Бандит стреляет, и Вы чувствуете, как выстрел пробивает левый рукав жакета. Вы благодарите богов за удачу и плывете еще быстрее.

У других бандитов нет луков, и они скоро прекращают преследование. Вы быстро убегаете прочь, оставив их далеко позади. Вы потеряли Оружие и Снаряжение, но не жизнь.

Вы останавливаетесь только, чтобы перевязать раненую руку и затем продолжить путь по дороге к стенам столицы.

Идите на **288**.

182

Три смотрителя скачут по речному берегу, догоняемые Гиаками на рычащих Волках Судьбы. Но навык Камуфляжа спасает Вас от обнаружения. Отряд злых Гиаков продолжает преследование, даже не глядя на реку.

Идите на **174**.

183

Офицер приказывает своим людям остановиться и спрашивает Вас о цели приезда. Вы говорите, кто Вы, и что монастырь разрушен. Он глубоко опечален, услышав такие новости. Предложив лошадь, он просит, чтобы Вы сопровождали его к принцу Пелатару, сыну Короля.

Если Вы принимаете предложение, идите на **97**.

Если Вы решаете отклонить его предложение, идите на **200**.

184

Фургон неуправляем и сильно ударяется о край дороги. В конце концов, с большим трудом Вы возвращаете испуганных лошадей назад на дорогу и останавливаете фургон.

Быстрый обыск дает 40 Золотых Корон, Меч и 4 ед. Пищи. Если Вы хотите взять что-то, отметьте это на Вашем Листе Персонажа.

От пережитого Вы сильно устаете. Вы должны съесть Пищу, после чего Вы проваливаетесь в глубокий сон.

Идите на **64**.

185

Вы прищуриваете глаза и оглядываете деревья в поисках скрытого стрелка. Ожидание оказывается недолгим — через мгновение острая боль рвет Вашу грудь, и Вас отбрасывает назад силой трех стрел. Две глубоко вонзаются в грудь, третья — в бедро.

Последнее, что Вы видите, — навес из папоротника и большая зеленая стрекоза, сидящая на застежке ремня.

Ваша жизнь и Ваша миссия заканчиваются здесь.

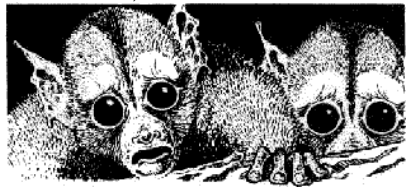
186

Какармы исчезают в плотном подлеске, и скоро Вы понимаете, что потерялись. После почти двух часов ходьбы слышится звук проточной воды, и Вы решаете исследовать местность в том направлении.

Идите на **106**.

187

Две пушистые мордочки появляются над стволом. Их глаза смотрят на Ваше оружие, и оба существа издают вопль испуга. Прыгая со ствола, они исчезают в лесу.



Если Вы хотите последовать за ними, идите на **186**.

Если Вы хотите позволить им уйти и продолжить путь, идите на **228**.

188

Вы видите тень Краана, растущую вокруг Вас. Он нападает.

Выберите число из Таблицы Случайных Чисел.

Если число, которое Вы выбрали, от 0 до 6 — Краан порвал Ваш Рюкзак. Вы потеряли Рюкзак и все Снаряжение, которое было в нем.

Если выбранное число — 7 — 9, Ваш Рюкзак не поврежден, но у Вас ранены обе руки. Потеряйте 3 пункта ВЫНОСЛИВОСТИ и бегите к деревьям.

Теперь идите на **303**.

189

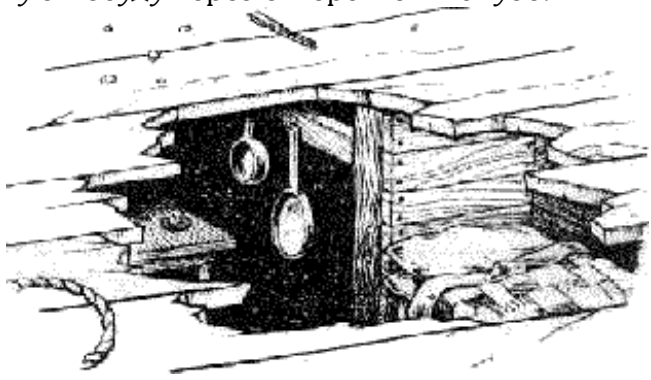
Вы благодарите Ваше обучение и сообразительность, поскольку эта трясина, возможно, окажется столь же опасной, как любой Драккарин или Краан.

Вы волнуетесь о потерянном времени и спешите к деревьям на юге. Перед собой Вы видите широкую тропинку, которая также ведет на юг.

Идите на **118**.

190

Вы идете уже километра три по краю воды, пока случайно не натыкаетесь на разрушенную речную баржу. Она, кажется, служит убежищем для кого-то, поскольку Вы видите кровать и кое-какую посуду через отверстие в палубе.



Если Вы хотите обыскать баржу, идите на **20**.
Если Вы хотите идти дальше, то **273**.

191

Телохранитель достает из ножен большой ятаган и бьет Вас по голове.

Телохранитель:
БОЕВОЙ НАВЫК 11
ВЫНОСЛИВОСТЬ 21

Если Вы побеждаете, идите на **24**.

Если Вы желаете уклониться от продолжения боя в течение борьбы, Вы можете спрыгнуть с фургона на ходу, идите на **234**.

192

Вы видите клыки Волка Судьбы и слышите отвратительные крики Гиаков. Два из них прямо перед Вами, но лошадь спасает Вас от смерти, опрокидывая животных на землю. Вы бросаетесь на Гиака, пробиваете ему голову и... внезапно, как будто чудом, оказываетесь мчащимся по дороге.

Но тень следует за Вами. Это — Краан, и он пикирует на Вас.

Если Вы поворачиваете с дороги к лесу, идите на **171**.

Если Вы двигаетесь галопом дальше независимо от Краана, идите на **120**.

193

Животное и его наездник мертвы. Вы замечаете Свиток, завернутый в пояс Гиака. Вы можете взять его, если хотите, но не забудьте отметить это в Листе Персонажа. Другие Волки Смерти направляется по тропинке к Вам.

Если Вы хотите драться с ними, идите на **253**.

Если Вы хотите убежать в лес, идите на **126**.

194

Вы бежите к фургону. Повсюду люди в панике, поскольку Краан нападает на них, хватая бедных жертв и унося их в темнеющее небо. Большой Краан парит над фургоном, а три рычащих Гиака прыгают с его спины на застывших лошадей. Вы можете драться с ними или оставить фургон и бежать к соседнему сельскому дому.

Если Вы хотите драться с Гиаками, идите на **208**.

Если Вы желаете бежать к сельскому дому, идите на **148**.

195

Вытирая кровь медведя с оружия, Вы замечаете зев пещеры, скрытой позади скалы, из-за которой напал медведь.

Если Вы желаете исследовать эту пещеру, идите на **59**.

Если Вы хотите идти дальше, то **106**.

196

Вы следуете за человеком в маленькую библиотеку главного зала. Он выдвигает одну из многих книг на полках, которые занимают все четыре стены, и Вы слышите металлический щелчок. Одна секция книжного шкафа медленно скользит назад, открывая скрытый проход.

Если Вы желаете следовать за человеком в проход, идите на **332**.

Если Вы не хотите идти в темный коридор, оставьте ратушу и возвращайтесь на улицу.

Идите на **144**.

197

Драккарим лежит мертвый на дне парома. Возле него Короткий Меч, а в кошельке 6 золотых монет, которые Вы можете взять, если желаете. Столкнув тело в воду, Вы еще какое-то время смотрите, как, пузырясь, оно опускается в пучину вод. Потом, взяв шест и доплыв до другого берега озера, покидаете паром.

Идите на **172**.

198

Вы ощущаете, что за витриной кто-то прячется. Слабая аура зла витает над магазином.

Если Вы хотите возвратиться на улицу, идите на **7**.

Если — исследовать товары за стеклянным прилавком, идите на **152**.

199

Большинство шкафов и ящиков пусто. Кто бы ни жил здесь, он взял почти все, что можно было унести с собой. Однако Вы все же находите несколько фруктов в подвале (1 ед. пищи).

Идите на **81**.

200



Смеркается. Тени становятся длиннее и темнее. Вы только собираетесь остановиться и отдохнуть, как видите сквозь деревья поток людей, идущих на юг по широкой дороге. Подойдя поближе, Вы замечаете большой торговый фургон в центре пыльной дороги. Его тянут шесть мощных лошадей, и перемещается он намного быстрее, чем остальные. Это может быть Вашим шансом достигнуть столицы как можно быстрее.

Если Вы желаете использовать Дисциплину Кай Камуфляж, чтобы скрыться среди ящиков, привязанных на крыше, идите на **168**.

Если Вы желаете заскочить на фургон, идите на **78**.

201

Вы следуете тропой в течение почти часа, когда замечаете перед собой другую дорогу — пошире, отклоняющуюся к югу.

Если Вы желаете повернуть на юг по новой дороге, идите на **238**.

Но если Вы желаете идти дальше на восток, идите на **15**.

Или если Вы желаете пойти на запад, идите на **130**.

202

Подгоняя лошадь, Вы скачете по тянущейся вдаль дороге к столице. Через несколько минут Ваша лошадь внезапно замедляется и, наконец, хромая, останавливается. Вы слезаете и исследуете ее поднятую правую переднюю ногу. Вы проклинаете судьбу — лошадь потеряла подкову и сильно повредила копыто. Вы должны оставить ее здесь и идти пешком так быстро, как только можете.

Идите на **58**.

203

Внезапно что-то взрывается напротив Вас в ливне красных искр, и Вы чувствуете жгучую боль в груди.

Вы теряете 10 очков ВЫНОСЛИВОСТИ. Сквозь дым Мудрец готовится бросить в Вас следующую порцию взрывчатки.

Если у Вас 10 или больше очков ВЫНОСЛИВОСТИ в запасе, идите на **80**.

Если у Вас осталось меньше 10 очков ВЫНОСЛИВОСТИ, идите на **344**.

204

После часа ходьбы Вы достигаете развилки. Тропинка продолжается на юг, другая тропинка присоединяется к ней с запада. Вы понимаете, что западная тропинка приведет Вас обратно к болоту, а значит, Вы продолжаете путь на юг.

Идите на **111**.

205



Их лидер собирает брошенные Вами вещи и сопровождает Вас по дороге вперед. Злая усмешка появляется на лице двух других, и Вы внезапно понимаете, что они не солдаты. Немного выждав, Вы убегаете со всех ног в направлении отдаленной столицы.

Позади раздается зловещий щелчок взведенного арбалета — звук, который пронзает дрожью Ваш позвоночник.

Выберите число из Таблицы Случайных Чисел.

Если число, которое Вы выбрали 0 — 4, переходите на **181**.

Если число 5 — 9, идите на **145**.

206

Дорога скоро соединяется с другой дорогой, и указатель на перекрестье гласит: Торан на север и Холмгард на юг. Вы поворачиваете на юг, к столице.

Идите на **224**.

207

Тропинка скоро достигает большей дороги, которая пересекает поток через каменный мост. На мосту есть указатель: север на Торан, юг к Холмгард. Сама дорога забита людьми, идущими на юг, некоторые толкают ручные тележки с имуществом. Вы присоединяетесь к колонне беженцев и направляетесь к столице.

Идите на **30**.

208

Омерзительные существа направляют свои копья на Вас и нападают. Сражайтесь с этими существами как с одним врагом.

Гиаки:
БОЕВОЙ НАВЫК 15
ВЫНОСЛИВОСТЬ 13

Если Вы победили, можете бежать под защиту сельского дома, на **148**.

Или Вы можете вернуться к лесу, на **320**.

209

Впереди Вы видите коридор, идущий вверх, и как только Вы достигаете вершины этого подъема, каменная дверь скользит в сторону, открывая проход вперед.

Вы ступаете через отверстие, которое быстро с треском закрывается.

Идите на **23**.

210

В дверях Вас останавливает подмастерье Ратуши, который просит объяснить Ваше вторжение. Вы спокойно сообщаете ему о Вашем срочном сообщения для Короля, и он провожает Вас в палаты Мастера Ратуши.

Старик в широких фиолетовых одеждах поворачивается к Вам, чтобы приветствовать Вас и выслушать Вашу историю. Беря под руку, он ведет Вас в смежную библиотеку и закрывает дверь. Нажимая одну из многих тысяч книг, он открывает секретную дверь в стене и подзывает Вас.

Если Вы желаете следовать за ним в темный проход, идите на **332**.

Если Вы не вполне уверены в этом человеке и желаете оставить Ратушу, идите на **37**.

211

Вы идете по скудно освещенному коридору, который заканчивается большой квадратной комнатой, с дверью из дуба в далекой стене.

Если Вы обладаете Дисциплиной Кай Шестое чувство, идите на **244**.

Если Вы желаете идти к двери, идите на **173**.

Если Вы предпочли вернуться к поверхности и продолжить Ваше путешествие, идите на **106**.

212

Когда Вы просыпаетесь, боль остается всего лишь воспоминанием. Восстановите все потерянные очки ВЫНОСЛИВОСТИ до Вашего исходного значения. Высокий человек в белом стоит перед Вами, в его руках пучок трав. Положив листья в чайник с кипящей водой, он поворачивается, чтобы приветствовать Вас.

«Вы подошли близко к смерти и видели ее лицо, Лорд Кай, но Серый не взял Вас для своего стада. Вы излечены в теле, но я ощущаю, что Вы ранены в духе. Что беспокоит Вас?»

Вы понимаете, что этот человек — один из старших врачей Короля, эмблема в виде золотого голубя, вышитая на его рукаве — признак его уважаемого положения. Вы рассказываете ему о событиях в монастыре и Вашей рискованной поездке к Королю.



Мягко подняв Вас с кровати за руку, он предлагает следовать за ним. Вы замечаете, что находитесь в щедро украшенной комнате, которая заканчивается длинным коридором, увешанным гобеленами. Вы медленно начинаете понимать, где Вы.

Это цитадель Холмгард, и Вы встретитесь с Королем.

Идите на **350**.

213

Вы тащились через лес в течение почти двух часов. Ноющее опасение, что Вы потерялись, начинает казаться действительностью. Кроме случайного крика Краана вдали, Вы не замечаете ничего, что указывало бы на присутствие врага в этой части леса. Поскольку Вы спускаетесь со скалистого пригорка, Вы видите что-то необычное в лесу впереди.

Идите на **331**.

214

Дорога постепенно сужается, пока не исчезает полностью в зарослях. Вы не можете идти дальше и поэтому должны вернуться на поляну.

Идите на **125** и выберите южную дорогу.

215

Вы выходите на маленькую поляну. В центре Вы видите остатки скелета большого животного. Идущая на юг узкая тропа пропадает вдали.

Если Вы желаете исследовать скелет, идите на **346**.

Если Вы предпочитаете идти вперед, то на **14**.

216

Положив одну ладонь ему на лоб, а другую — на его покалеченную руку, Вы чувствуете, как целебная сила оставляет Ваше тело и переходит к раненому.

Он говорит, что его зовут Тримис, он солдат в армии принца Пелатара. Принц и его войска сражаются на юге, где большая армия существ Темных Властителей нападает на мост Алема. Во время боя он был схвачен Крааном и брошен в лес.

Вы располагаете солдата как можно удобнее, прежде чем продолжить свою миссию.

Идите на **264**.

217

Вы быстро убегаете от сумасшедшего и крадетесь по темной тропинке вдоль маленьких, скученных домов. В самом конце есть зеленая дверь с надписью:



«Коланис-Мудрец и Торговец травами».

Если Вы желаете войти, идите на **91**.

Если Вы желаете подождать, пока не убедитесь, что сумасшедший исчез, а затем вернуться на главную улицу, идите на **7**.

218

Чувства подсказывают, что к Вам направляются не только лошади. Вы можете разобрать вопли Гиаков. По количеству криков и проклятий Вы понимаете, что там более дюжины Гиаков и, возможно, Волки Рока. Вы решаете, что показываться сейчас — неудачное решение!

Идите на **75**.

219

Все, что осталось от Вас, теперь валяется под лестницей, на которой Вы стояли, под большим гранитным блоком. Ваша миссия и Ваша жизнь заканчиваются здесь.

220

Телохранитель выхватывает из ножен ятаган и замахивается.

Телохранитель:
БОЕВОЙ НАВЫК 11
ВЫНОСЛИВОСТЬ 20

Если Вы побеждаете, идите на **24**.

Если Вы желаете уклониться от боя и спрыгнуть с движущегося обоза, то **234**.

221

Вы осторожно приближаетесь к стене. По бревнам, из которых сложена стена, можно без усилий забраться наверх. Но, едва достигнув вершины, Вы видите заряженный арбалет,

глядящий Вам в лицо. Солдат, держащий его, внимательно следит за Вашими движениями и кивком головы дает Вам знак спуститься по деревянной лестнице на землю. Вы не спорите с ним и медленно спускаетесь.

Идите на **318**.

222

Вы идете дальше и обнаруживаете разветвляющуюся лесную тропинку.

Если Вы желаете использовать Дисциплину Кай *Слежение*, идите на **67**.

Если Вы выбираете южную тропинку, идите на **140**.

Если Вы выбираете восточную тропинку, идите на **252**.

223

Совершив невероятное усилие, Вы сталкиваете тяжелый ствол дерева в воду. Связав свои пожитки в узелок, Вы крепите его к бревну и медленно отталкиваетесь от берега. Река подхватывает ствол дерева, и Вы дрейфуете вниз по течению.

Через двадцать минут откуда-то слева доносится конский топот.

Если Вы желаете скрыться за бревном, идите на **75**.

Если Вы желаете подняться на бревно и приготовиться привлечь внимание наездников, то идите на **175**.

224

Вы проезжаете верхом несколько километров и не замечаете никакого признака беженцев или врагов. В некотором отдалении возвышается горный хребет, и Вы устремляетесь к нему, чтобы с его высоты увидеть столицу. Вид с горы вселяет надежду на то, что Ваше путешествие близко к завершению.

Идите на **153**.

225

Вы понимаете, что это язык Какарми, разумной расы лесных животных, которые хранят леса Соммерланда. Вы не боитесь этих существ, поскольку они очень робки. Используя навык «Родство с животными», Вы говорите с ними на их родном странном языке.

Если Вы говорите, «Не бойтесь, я — друг», идите на **187**.

Если Вы говорите, «Я — Лорд Кай. Я не желаю Вам никакого вреда. Я должен поговорить с вами», идите на **39**.

226

Сначала спуск весьма легок, но скоро Вы теряете ясность взора, Ваши ноги слабеют. Царапины «Сонного зуба» начинают действовать. Вы падаете и скользите головой вперед в темноту.

Выберите число из Таблицы Случайных Чисел.

Если число, которое Вы выбрали 0 — 4, идите на **277**.

Если число — 5 — 9, идите на **338**.

227

Вы находитесь по пояс в слизистой воде. Воздух полон маленьких насекомых, которые жалят лицо и забивают нос. Что-то обвивает Вашу ногу. Это — Болотная гадюка, и Вы должны бороться с ней.

Болотная гадюка:
БОЕВОЙ НАВЫК 16
ВЫНОСЛИВОСТЬ 6

Если Вы потеряли в бою очки ВЫНОСЛИВОСТИ, идите на **271**.

Если Вы убиваете врага без потерь, идите на **348**.

228

Тропинка вьется на восток, но скоро исчезает в густом подлеске.

Если Вы продолжаете двигаться на восток, прорубаясь с помощью топора, идите на **140**.

Или же можно пойти на юг, где кустарник редеет и сменяется лесом, **215**.

229

Краан парит над Вами, поднимая пыль огромными черными крыльями. Пыль забивает глаза и нос, Вы начинаете кашлять. Краан атакует.



Вы должны драться с ним насмерть. Из-за пыли Вы должны уменьшить Ваш БОЕВОЙ НАВЫК на 1 пункт на время битвы.

Краан:
БОЕВОЙ НАВЫК 16
ВЫНОСЛИВОСТЬ 25

Если Вы победили, выбирайте:
Вы будете искать тело? Идите на **267**.
Или Вы продолжите путь по восточной тропинке, идите на **125**.

230

Вдали Вы различаете силуэты солдат на баржах, которые растянуты поперек реки. Вы слышите низкое рычание Волков Рока, возвращающихся по противоположному берегу.

На этот раз Вы оставляете осторожность и мчитесь по речному берегу к баржам вдали.

Идите на **179**.

231

Вы собираетесь спросить цену микстур, когда бамбуковый экран обрушивается вниз, и молодой человек подскакивает к Вам. В руке у него длинный кривой кинжал.

Он нападает на Вас, и Вы должны бороться за жизнь.

Грабитель:
БОЕВОЙ НАВЫК 13
ВЫНОСЛИВОСТЬ 20

Если Вы убиваете его в пределах 4 раундов боя, идите на **94**.

Если Вы все еще боретесь после 4 раундов боя, идите на **203**.

Вы можете уклониться от продолжения борьбы после 2 раундов боя, убежав через переднюю дверь. Если Вы желаете сделать это, идите на **7**.

232

Их предводитель приближается к Вам и говорит: «Все просто, выбирайте — деньги или жизнь!»

Если Вы желаете драться с ними, идите на **180**.

Если Вы желаете бежать, идите на **22**.

233

Примерно через час Вы догоняете лошадь и успешно успокаиваете ее. Вы теперь к северу от хижины, но уверены, что найдете путь назад.

Оседлав лошадь, Вы едете назад мимо хижины и снова направляетесь на юг.

Идите на **206**.

234

Вы спрыгиваете с движущегося каравана, но приземляетесь очень неудачно и ломаете лодыжку. Боль ужасна, и Вы скоро теряете сознание.

К сожалению, Вы больше не приходите в себя. Если Вам это интересно, то теперь Ваша голова украшает седло Краана.

Ваша жизнь и Ваша миссия заканчиваются здесь.

235

Лошадь принца действительно великолепное животное, быстрое и стройное. Вы скачете по петляющему следу, как будто это прямая дорога, пока шум сражения не исчезает далеко позади Вас.

Вы голодны и должны поесть во время поездки.

После нескольких километров дорога заканчивается развилкой. Есть указатель, но он был срублен.

Если Вы желаете использовать Дисциплину Кай *Слежение*, идите на **254**.

Если Вы желаете повернуть налево, идите на **32**.

Если Вы желаете повернуть направо, идите на **146**.

236

Драгоценный камень парит над ртом скелета короля, пылая ослепительным красным светом. Внезапно взрыв испепеляющего темно-красного пламени, метнувшись вверх от саркофага, полностью разрушает Драгоценный камень. Вы отброшены к дальней стене и теряете сознание.



Когда Вы приходите в себя, палата совершенно пуста. Скелет короля и саркофаг исчезли. Вы потеряли 6 пунктов ВЫНОСЛИВОСТИ, и Ваш начальный БОЕВОЙ НАВЫК уменьшен на 1 пункт до конца Вашей жизни.

Вы осторожно встаете на ноги и бредете к туннелю.

Идите на **104**.

237

Вы используете Дисциплину Кай и быстро прячетесь глубоко в землю лесистого склона. Вы накрываетесь плащом и тянете упавшую ветвь поперек Вашего торопливо вырытого убежища.

Выберите число из Таблицы Случайных Чисел.

Если Вы выбрали число 0 — 4, то Вас не обнаружили. Идите на **265**.

Если Вы выбрали число 5 — 9, то Вам не повезло! Идите на **72**.



238

Дорога извивается между несколькими маленькими лесистыми холмами и, в конечном счете, приводит к разрушенной бревенчатой хижине. Кажется, что она сгорела дотла не так давно: пепел еще теплый и дым не рассеялся. Вы ощущаете здесь возможную опасность.

Вы можете уехать южным маршрутом, через **42**.

Или Вы можете взять северный курс, на **68**.

239

Как только Вы въезжаете в лес, Вы слышите над деревьями взмахи крыльев Краана; звук удаляется к северу. Вы едете в течение почти часа, пока не приезжаете на поляну. На дальней стороне виднеется тропа на юг.

Если Вы желаете пересечь поляну несмотря на риск быть замеченным, и выйти на южную тропу, идите на **34**.

Если Вы предпочитаете обойти поляну по краю и продолжить путь, идите на **118**.

240

Тропинка ведет по хребту лесистых пригорков и поворачивает на восток.

Идите на **79**.

241

Волшебник слышит Ваш крик и оборачивается как раз вовремя, чтобы метнуть жгучую стрелу энергии в Гиака. Голова существа плавится в огне, и его содрогающееся тело кучей падает к подножию столба. Офицер Гиаков видит Вас и кричит «Огот... Огот!» войскам, которые быстро убегают под прикрытие леса.

Молодой чародей вытирает лоб и идет к Вам, его рука протянута в знаке благодарности.

Идите на **349**.

242

Крышка саркофага скользит к полу с унылым хрустом. Вы смотрите на останки древнего короля, который лежит, окруженный сокровищами. Богато украшенная корона все еще на его черепе. Рот скелета широко открыт, его провал кажется бесконечно глубоким. Далекий рокот слышен из-под земли.

Если Вы знаете Дисциплину Кай Щит Разума, идите на **166**.

Иначе идите на **9**.

243

Спеша через лес, Вы спотыкаетесь и скатываетесь по крутому склону в кучу на скрытой тропинке. На ней лежит труп. Это Гиак, злобный и омерзительный служащий Темных Властителей. Много столетий назад их предки использовались Темными Властителями для строительства их адского города Хелгедада, который находится в вулканических пустошах за горами Дурнкраг. Строительство города было длинным и мучительным кошмаром, и только самые сильные из Гиаков пережили жар и ядовитые испарения Хелгедада. Существо перед Вами — потомок этих рабов-Гиаков. Он был убит ударом меча по голове, рядом лежит Булава. Вы можете взять это Оружие, если Вы желаете.

Направляйтесь по скрытой тропинке, идите на **97**.

244

Ваши чувства говорят Вам, что Вы не один. Вы находитесь в очень большой опасности. Возвращайтесь на поверхность так быстро, как только можете.

Идите на **93**.

245

Стрелы вонзаются в воду над Вами и тонут, не причиняя вреда, поскольку Вы плывете под водой к противоположному берегу. Вы быстро выбираетесь из реки и прячетесь за деревья. Теперь Вы вне досягаемости Гиаков, которые снова седлают своих Волков Рока и продолжают преследование.

Идите на **190**.



Когда паром достигает середины озера, человек прекращает грести и встает. Он угрожающе смеется и сбрасывает капюшон плаща, чтобы показать себя. Он — Драккар, и Вы должны драться с ним.

Драккар:
БОЕВОЙ НАВЫК 15
ВЫНОСЛИВОСТЬ 23

Если Вы побеждаете, идите на **197**.

247

Торговец выглядит сердитым. Он зовет телохранителя. Думайте скорее.

Если Вы решаете предложить ему кое-что большей ценности, из Вашего вещмешка, идите на **159**.

Если Вы решаете драться с телохранителем, идите на **220**.

248

Вы достигаете подножия холма и спешите в лес. Через несколько минут Вы обнаруживаете старую лесную тропу.

Если Вы желаете следовать по тропе на север, идите на **44**.

Если Вы желаете следовать по тропе на восток, идите на **300**.

249

Вы спускаетесь по каменной лестнице, которая приводит к большой палате. Жуткий вид открывается Вам. Напротив большая каменная комната с богато украшенным сводчатым проходом в коридор, уходящий в темноту. Странный зеленый свет излучают два ряда черепов на каменных постаментах. Они встречаются, чтобы сформировать жуткий проход поперек комнаты.

Если Вы желаете идти через комнату к сводчатому проходу, идите на **169**.

Если Вы желаете атаковать черепа, идите на **107**.

250

Прыгнув с вершины ствола, Вы приземляетесь перед двумя маленькими пушистыми существами. Вы узнаете Какарми, разумную расу животных, которые обычно живут в лесах Сомерлэнда. Прежде чем Вы успеваете принести извинения за Ваше внезапное появление, испуганные маленькие существа исчезают в лесу.



Если Вы желаете следовать за ними, идите на **186**.

Если Вы желаете продолжить путь, идите на **228**.

251

Вы рады, что Вас не заметили. Они медленно проходят мимо и вскоре исчезают за дальней стороной горного хребта. Вы решаете двигаться дальше.

Двигайтесь на **10**.

252

В центре маленького просвета Вы видите группу людей, говорящих взволнованно и дико жестикулирующих: два ребенка, трое мужчин и женщина. Их имущество обернуто в связки, которые они несут на плечах, а одежда выглядит дорогой и искусно сделанной, но вся она грязна и изорвана.

Если Вы желаете приблизиться к ним и спросить, кто они, идите на **155**.

Если Вы желаете избежать встречи и продолжить свое путешествие, то идите на **70**.

253

Волки Судьбы набрасываются на Вас. Вы должны драться с ними по одному.

Волк Судьбы 1:
БОЕВОЙ НАВЫК 13
ВЫНОСЛИВОСТЬ 24

Волк Судьбы 2:
БОЕВОЙ НАВЫК 14
ВЫНОСЛИВОСТЬ 23

Волк Судьбы 3:
БОЕВОЙ НАВЫК 14
ВЫНОСЛИВОСТЬ 22

Волк Судьбы 4:
БОЕВОЙ НАВЫК 15
ВЫНОСЛИВОСТЬ 21

Если Вы их убили, идите на **278**.

254

Ваша способность Слежения говорит Вам, что несколько следов от правой тропы теряются в направлении левой тропы. Это следы больших волков. Темные Властители часто используют таких животных в качестве разведки. Это злые существа и часто их наездниками являются Гиаки. Левая тропа ведет к Холмгарду, правая же открывает путь к горам Дурнкраг. Выбор маршрута за Вами.

Если Вы желаете повернуть налево, следуйте на **32**.

Если Вы желаете повернуть направо, следуйте на **146**.

255

Существо, перед которым Вы оказываетесь, — Гургэс, представитель расы хладнокровных рептилий, которые живут глубоко в ужасных болотах Маакенмир. Их любимая еда — человеческая плоть!

Меч принца лежит у Ваших ног. Вы можете подобрать и использовать это оружие в битве. Гургэс собирается напасть — Вы должны драться с ним насмерть.

Гургэс:
БОЕВОЙ НАВЫК 20
ВЫНОСЛИВОСТЬ 30
Это существо имеет иммунитет к Ментальному Удару.

Если Вы побеждаете, двигайтесь на **82**.

256

Вас разбудили крики Краанов, которые кружили высоко над Вами в ясном утреннем небе. Протирая глаза, Вы глядите вверх через навес ветвей и замечаете, что три отвратительных существа отделились от общей массы и летят на север.

Вы уверены, что Вас не заметили, но, возможно, будет лучше уехать — на всякий случай. Вы садитесь на лошадь и едете на юг по дороге.

Идите на **224**.

257

Вы обнаружили каменную дверь в восточной стене, но кажется, открыть ее нет никакой возможности.

Если Вы желаете исследовать статую, идите на **133**.

Если Вы желаете посидеть на троне, идите на **161**.

258

Используя Дисциплину Кай Телекинез, Вы развязываете веревки, связывающие Ваши руки. Выждав подходящий момент, Вы убегаете в плотный подлесок с такой скоростью, на какую только способны... Черные стрелы свистят мимо Вас, но Вы вскоре углубляетесь в лес и прячетесь среди деревьев. Вы потеряли свой Рюкзак и Оружие, но Вы спасли свою жизнь и остались невредимы. Вы продолжаете пробираться по лесу.

Идите на **50**.

259

В комнате становится холоднее. Вы чувствуете запах серы в воздухе и слышите пение где-то рядом. Кажется, источник пения находится в другой части этой пещеры. Разрез в каменной стене открывается, и начинает появляться конец черного посоха. Внезапно синяя молния стрелой вырывается из посоха и ударяет Вам в грудь.

Поскольку жизнь медленно покидает Ваше тело, последнее, что Вы видите, — старик в черном, подносящий кинжал к Вашему горлу.

Ваша жизнь и Ваша миссия заканчиваются здесь.

260

Подплывая к берегу, Вы видите егеря, лежащего у воды. Осмотрев его, замечаете, что он сломал шею при падении и уже давно мертв.

Внезапно два Гиака набрасываются на Вас сверху, придется сразиться с ними. Вы безоружны и должны бороться с Гиаками голыми руками. Вычтите 4 пункта от Вашего БОЕВОГО НАВЫКА и деритесь с ними по одному.

Первый Гиак:
БОЕВОЙ НАВЫК 11
ВЫНОСЛИВОСТЬ 18

Второй Гиак:
БОЕВОЙ НАВЫК 12
ВЫНОСЛИВОСТЬ 17

Если Вы побеждаете, то следуйте на **156**.

261

Весь потный и запыхавшийся, Вы выходите из подлеска. Вашему взору предстает ужасная картина: Краан парит над фургоном, а три омерзительных Гиака атакуют лошадей своими длинными копьями, постепенно продвигаясь к беспомощным детям.

Если Вы желаете броситься к фургону и защитить детей, идите на **208**.

Если Вы хотите убежать глубже в лес, идите на **264**.

262

Торговец берет Ваше золото и щелкает пальцами — его телохранитель тут же нападает на Вас.

Если примете бой, следуйте на **191**.

Или не будете рисковать и выпрыгнете из обоза? Тогда идите на **234**.

263

Продвигаясь осторожно, Вы следуете за потоком на восток. Внезапно кое-что заставляет Вас остановиться.



В мчащейся воде, как большая черная дамба, лежит мертвый Краан. Вы подползаете ближе под покрытием листвы, пока не замечаете три стрелы глубоко в груди животного. В ловушку был пойман и наездник, не сумевший выбраться из-под тела ящера. Наездником был Гиак, злобный и злонамеренный служащий Темных Властителей. Много столетий назад Темные Властители использовали их предков для строительства адского города Хелгедада, который находится в вулканических пустошах за горами Дурнкраг. Это строительство было длинным и мучительным кошмаром, и только самые сильные из Гиаков пережили жар и ядовитые испарения Хелгедада. Существо перед Вами — потомок этих рабов-Гиаков. Кажется, он утонул. В мешочке Гиака 3 золотых монеты. (Вы можете взять их, если желаете.)

Вы можете продолжить путь вниз по течению, следуя на **70**.

Или Вы можете оставить поток и пробиться пешком через лесистые холмы на юг, следуя на **157**.

264

Не успев далеко уйти, Вы слышите звуки боя на западе.
Если пойдете к месту сечи, идите на **97**.
Или продолжите путь на юг, идите на **6**.

265

Вы быстро удираете в лес, не дожидаясь появления стаи Волков Смерти или Краанов.

Вы идете больше часа, прежде чем достигаете вершины скалистого холма. Вид, который предстает перед Вами с другой стороны, внушает надежду, но есть также одна проблема.

Следуйте на **142**.

266

Тварь корчится в смертельной муке на черном каменном полу, а в восточной стене открывается дверь, за которой виден коридор. Вы быстро мчитесь к секретной двери и за мгновение до ее закрытия выпрыгиваете в коридор.

Идите на **209**.

267

Прикрывая нос плащом, Вы осторожно приближаетесь к мертвому животному. Острый запах его зловонной крови заставляет Ваш желудок сокращаться, но Вы подавляете приступы тошноты. Вы обнаруживаете большую седельную сумку, привязанную к его груди. Открыв сумку, находите сообщение, написанное на коже животного.



Глубже в сумке лежит Кинжал. Вы можете забрать и Сообщение и Кинжал, если желаете.

Вы оставляете тело и продолжаете движение в восточном направлении по тропинке.

Идите на **125**.

268

Вы теряете сознание на несколько минут. Придя в чувство, благодарите за помощь двух стражей города, которые на своих плечах втащили Вас за спасительные стены города.

Следуйте на **288**.

269

Мертвый сумасшедший лежит у Ваших ног. Два солдата появляются в дверном проеме и благодарят Вас. Они говорят, что он был сбежавшим сумасшедшим, которого они выслеживали в течение двух дней. Один из солдат дает Вам 10 золотых монет в качестве награды и предлагает сопровождать Вас к цитадели.

Если Вы принимаете его предложение, двигайтесь на **314**.

Если Вы предпочитаете доверять собственному выбору пути, следуйте на **7**.

270

Вы слышите злобные крики врагов, летящих над озером. Вы должны уехать отсюда прежде, чем появятся другие Крааны. Вы садитесь на коня и скачете дальше.

Идите на **21**.

271

Вы очень слабы. Яд змеи вошел в кровь, и Вы чувствуете, как тело сводит судорогой: мускулы то сжимаются, то расслабляются. Ноги внезапно подкашиваются. Мерзкая болотная вода попадает Вам в легкие...

Ваша жизнь заканчивается здесь.

272

С опаской всматриваясь в небо, Вы двигаетесь дальше. Вы вспоминаете, что этот маршрут приводит к Фогвуду, маленькой группе хижин, которые использовались семьей разжигателей древесного угля в течение почти пятидесяти лет. Через двадцать минут Вы достигаете края поляны, где хижины построены близко друг к другу. Ничто не указывает на то, что в хижинах кто-то живет. Обычно из труб идет дым, но сейчас его нет.

Если Вы знаете Дисциплину Кай *Слежение*, Вы можете идти на **134**.

Если Вы не обладаете этим навыком, Вы держите оружие наготове и украдкой приближаетесь к хижинам. Следуйте на **305**.

273

Внешние оборонительные сооружения города теперь видны Вам. Тянущаяся поперек реки линия рыбацких лодок, прикованных вместе — неплохая защита от нападения с моря. Вы видите, что солдаты бегут по стенам оборонительных сооружений, и слышите шум сражения, доносящийся с запада.



Если Вы желаете приблизиться к лодкам, следуйте на **179**.
Если Вы желаете скрыться в деревьях, следуйте на **51**.

274

Убегая от врага, Вы спотыкаетесь о корни дерева и падаете. Отряхивая одежду от пыли, Вы встаете и бежите дальше через подлесок к основанию холма. Вы на месте, но перед Вами лес. Вы бежите почти десять минут и понимаете, что потеряли оружие. Хорошо, по крайней мере, что сами целы и с Вами рюкзак. Вытирая грязь с лица, Вы спешите через деревья вперед.

Вам на **331**.

275

После 20 минут пути Вы слышите звук взмахов огромных крыльев. Это большой Краан, приближающийся с севера, летит в Вашу сторону, бросая гигантскую тень на кроны деревьев. На его спине два существа, вооруженные длинными копьями. Это маленькие уродливые Гиаки, полные ненависти и злости. Много столетий назад их предков использовали Темные Властители для строительства адского города Хелгедада, который находится в вулканических пустошах за горами Дурнкраг. Строительство было долгим и мучительным кошмаром, и только самые сильные из Гиаков пережили жар и ядовитый воздух Хелгедада.

Вы быстро ныряете в кусты большого папоротника и молите Богов, чтобы Вас не заметили. Краан находится прямо над Вами.

Выберите число из Таблицы случайных чисел.

Если число, которое Вы выбрали 0 — 4, идите на **345**.

Если число — 5 — 9, то следуйте на **74**.

276

Беря в руки топор, Вы прорубаете себе путь через древесные заросли и кустарник. Лес постепенно редеет. В результате Вы получаете путь через густой кустарник, плащ, порванный в нескольких местах, и ушибленную правую ногу.

Потеряйте 1 пункт ВЫНОСЛИВОСТИ и следуйте на **213**.

277

Вы приходите в себя у крутого склона, лежа в высокой траве. Ваш Рюкзак и Оружие потеряны, а у Вас болит голова. Вы не можете точно сказать, как долго были без сознания, но прекрасно понимаете, что не должны задерживаться с выполнением своей миссии.

Вы находите свои вещи: с Рюкзаком все в порядке, а вот Оружие сломано надвое и теперь бесполезно. Не забудьте сделать пометки в Вашем Листе Персонажа. (Если у Вас было больше одного предмета оружия, то только одно из них сломано — можете выбрать сами). Вы быстро собираете Рюкзак и направляетесь к деревьям впереди.

Идите на **113**.

278

Вы быстро оставляете тропу и галопом скачете по направлению к столице. Вы достигаете пункта, где останавливались Волки Судьбы, видите только главную дорогу, которая следует от северного порта Торан к Холмгарду. Вы должны достигнуть столицы к утру.

Идите на **149**.

279

Вы карабкаетесь по свободным выступам скалы, и вот Вы у входа в пещеру и уже толкаете камень, загораживающий проход.

Через несколько минут Вы замечаете Гиаков на скалистом выступе снаружи: их злые желтые глаза, украдкой обыскивающие каждую щель склона. Они настолько близко, что, кажется, могут обнаружить Вас.



Выберите число из Таблицы случайных чисел.

Если число, которое Вы выбрали — 0 — 6, Вам на **112**.

Если число — 7 — 9, то на **96**.

280

Как только Вы начинаете подъем, становится слышно хлопанье крыльев Краанов, приближающихся с запада! По шуму Вы определяете, что у Вас есть, по крайней мере, десять минут, прежде чем Вас заметят — поскольку на склоне не спрятаться, и Вас будет легко спихнуть вниз, если на Вас нападут на этом трудном подъеме.

Если Вы решились рискнуть в надежде, что Вас не заметят, следуйте на **327**, но Ваше оружие и все вещи должны остаться внизу.

Если Вы передумали карабкаться, не остается выхода кроме как спрятаться в пещере — идите на **170**.

281

Вы мчитесь через лес, преследуемый криками Гиаков. Скоро лес начинает редеть, и Вы выбегаете на склон.

Если Вы решились подняться вверх по холму, двигайтесь к **311**.

Если Вы измените направление и будете двигаться дальше по лесу, то Вам на **77**.

282

Посмотрев поверх голов, Вы замечаете, что одно из зданий напротив главных ворот — деревянный дом местного хирурга. Внезапно смелый план приходит на ум. Проталкиваясь через толпу, Вы подходите к зданию и замечаете, что там никого нет, кроме цветного попугая в клетке у окна.

Вы набираете в руки пузырьков со снадобьями и переодеваетесь в хирурга. С трудом пробираетесь к главным воротам. «Срочный вызов!» — кричите вы. Охранники останавливают Вас. «Жена королевского повара... она рожает!»

Охранники колеблются, но Вы уверяете их, что это дело жизни и смерти, и они решаются впустить Вас. Одна из больших дверей распахивается на полметра, и Вы проскакиваете через узкий промежуток во внутренний двор.

Продолжение — на **11**.

283

От незнакомца Вас отделяет всего метра три. Вдруг ворон своим карканьем предупреждает хозяина об опасности, и тот немедленно поворачивается к Вам. Вы парализованы отвратительным видом Вордака, лейтенанта Темных Властителей и одного из немертвых. Вам придется драться с ним.

Из-за неожиданного нападения Вы можете добавить 2 пункта к Вашему БОЕВОМУ НАВЫКУ только для первого раунда боя.

Если Вы не знаете Дисциплину Кай Щит Разума, вычтите 2 пункта от Вашего БОЕВОГО НАВЫКА для второго и последующих раундов борьбы, поскольку существо нападает на Вас с помощью Силы разума!

Вордак:
БОЕВОЙ НАВЫК 17
ВЫНОСЛИВОСТЬ 25

Если Вы побеждаете, Вам на **123**.

284

Ваш проход через Кладбище будет не из легких — земля покрыта колючками. Кустарник рвет Ваш плащ и царапает Ваши ноги. Воздух тяжел. Удушающие газы просачиваются через открытые склепы, и отдаленный ропот доносится до Ваших ушей.



Наконец Вы прорываетесь через колючки и приближаетесь к двум древним столбам. Внезапно земля проваливается, и Вы падаете на холодный каменный пол.

Идите к **71**.

285

С глухим отвратительным стуком кусок мрамора раскалывает затылок Гиака. Существо падает на колени и медленно скатывается вниз к руинам. Обрадовавшись меткому попаданию, Вы мчитесь вперед, чтобы помочь молодому волшебнику.

Далее на **325**.

286

Посыльные смерти и Волки Смерти окружают, а затем нападают на Вас. Вы деретесь отважно, но их слишком много.

Вашей жизни настает конец, Ваша кровь впитывается в землю, последнее, что Вы помните — вспышка солнечного света на шпилях Холмгарда.

Вы терпите неудачу.

287

След вскоре полностью теряется в колючей ежевике и ветвях елей, склоняющихся к самой земле.

Если Вы решаете вернуться к соседнему переходу и направиться на восток, то Вам на **13**.

Если Вы решаете прорубить себе путь через подлесок, медленно пробираясь вперед, следуйте на **330**.

288

Вы достигаете стен оборонительных сооружений, больших дубовых ворот, и быстро торопитесь внутрь. Сержант, запачканный кровью и утомленный сражением, призывает офицера, который поворачивается к Вам и признает Ваш плащ.

«Боже», — говорит он. «Где другие Мастера Кай? Нам нужна их помощь и их мудрость. Темные Властители безжалостно атакуют нас, мы несем большие потери».

Вы сообщаете храброму офицеру об ужасной судьбе Ваших родственников и необходимости безотлагательной аудиенции у Короля. Не говоря ни слова, он приказывает солдату предоставить Вам лошадь. Вы галопом мчитесь к высокой городской стене замка Холмгарда.

Скорее на **129**.

289

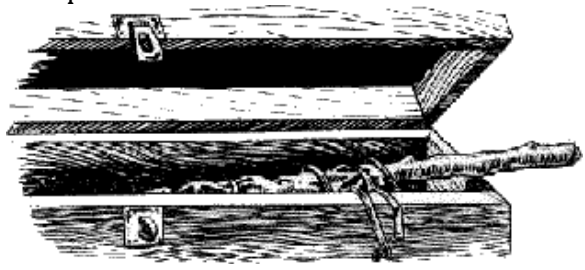
Два охранника выглядят утомленными и обеспокоенными. Они нервно держат алебарды перед собой, используя оружие, чтобы отпихнуть любого, кто подходит слишком близко к воротам. Разъяренная женщина бросается на одного из них с кулаками, и тот валится на товарищей. Все три стража в разных позах подбирают оружие и пытаются встать на ноги. Видя отличный шанс проскочить, Вы мчитесь вперед и тянете рычаг, который открывает большие двери.

Вы проскальзываете внутрь, и двери закрываются.

Скорее на **139**.

290

В длинном ящике — Посох, обернутый в кожу. Вы можете взять это оружие, если желаете. Вы закрываете ящик и спускаетесь по лестнице, аккуратно выбирая ступеньки, чтобы случайно не сорваться вниз.



Вернитесь на **140**.

291

Два Гиака лежат у Ваших ног, поверженные и безжизненные. Обыскав их, Вы находите 6 золотых монет, 2 Копья и Кинжал.

Вы можете забрать Золото, а также Кинжал или Копье. Не забудьте отметить это на Вашем Листе Персонажа.

Краан улетел во время сражения, и путь теперь свободен. Вы упаковываете рюкзак и продолжаете путешествие.

Ступайте на **272**.

292

Последнее, что Вы испытываете в жизни, — чувство, что Вас поглощает тьма. Ничто от Вас не остается в этом мире, поскольку Вы прошли в царство бесконечного существования. Вы стали рабом древнего зла.

Ваше приключение заканчивается здесь.

293

Банедон покидает руины, а Вы спешите к густому лесу впереди. Пройдя совсем немного, Вы чувствуете, что несколько пар глаз наблюдают за Вами. Черная стрела, оглашая воздух свистом, проносится над головой. Это Гиаки устроили засаду, и Вы должны бежать так быстро, как только можете!

Продолжение на **281**.

294

Вы держались под водой, сколько могли. Наконец, выплыв на поверхность, Вы увидели Гиаков далеко позади Вас. Вы потеряли оружие и рюкзак, но по крайней мере все еще живы.

Вы выбираетесь из грязной воды и продолжаете Ваше путешествие под прикрытием деревьев.

Выберите число из Таблицы Случайных Чисел.
Если число, которое Вы выбираете 0 — 2, Вам на **230**.
Если число 3 — 6, Вам на **190**.
Если число 7 — 9, Вам на **321**.

295

Вы продолжали путешествие приблизительно пятнадцать минут, когда внезапно черная стрела просвистела мимо Вашей головы и вонзилась в дерево. Инстинктивно Вы ныряете вниз и тянетесь за оружием.

Если Вы желаете остаться на месте, чтобы попробовать определить, откуда по Вам стреляли, то Вам на **185**.

Если Вы хотите найти укрытие в подлеске, бегите на **92**.

296

Вы считаете, что тут что-то не так. Что делает этот человек в лесу, когда кругом идет война с силами Темных Властителей? Вы чувствуете странную ауру зла и отклоняете его предложение.

Далее на **90**.

297

Используя навыки в искусстве Охоты, которые преподавали мастера, через минуту Вы уже позади дерева, и только несколько шагов отделяют Вас от привязанного смотрителя. Лес горит, и большие клубы дыма поглощают бедную жертву. Взяв топор, Вы бежите вперед, скрываемый дымом. Один удар топора — все, что нужно, чтобы освободить его, и Вы тянете его в более безопасное место — лес. Вы слышите вопли Гиаков, поскольку они обнаруживают, что их пленник буквально исчез в облаке дыма!

Следуйте на **117**.

298



Птица медленно поворачивает голову и каркает. Мгновение спустя она взлетает над деревьями и исчезает. Потрясенный увиденным, Вы понимаете, что неоперившийся юнец был разведчиком Темных Властителей и теперь, вероятно, спешит сообщить им Ваше местонахождение.

Если Вы желаете продолжить путешествие, не меняя курса, то идите на **121**.

Если Вы предпочтете пробираться через лес, то идите на **38**.

299

Скоро Вы понимаете, что направляетесь вглубь лесистого болота. Так можно и не дойти до столицы...

Если Вы желаете продолжить, шлепайте на **227**.

Если Вы желаете идти по земле, то измените курс на **95**.

300

Вы идете уже целый час, в течение всего пути Вы постоянно следите за небом, чтобы вовремя спрятаться от Краана. Вы дважды прячетесь, только заслышав их рев в небе. Теперь Вы проголодались и должны поесть.

Вы можете продолжить путешествие, двигаясь на **13**.

301

Ваша Дисциплина Кай показывает, что западная тропинка — тупик.

Вы выбираете южную тропинку и идете по ней на **27**.

302

Выберите число из Таблицы Случайных Чисел.
Если число, которое Вы выбрали 0 — 2, Вам на **110**.
Если число — 3 — 9, Вам на **285**.

303

Лес здесь редкий, а земля холмистая, что не дает возможности укрыться от нападения с воздуха. Вы двигаетесь очень быстро от дерева к дереву, стараясь не попасть на глаза Краану, но Вы слышите рычание Волков Судьбы позади.

Если Вы знаете Дисциплину Кай Камуфляж, следуйте на 237.

Если таковой у Вас нет, то следуйте на **72**.

304

Драгоценный камень очень горячий и обжигает Ваши руки. Потеряйте 2 пункта ВЫНОСЛИВОСТИ.

Вы хватаете этот камень и кладете в рюкзак (пометьте этот предмет рюкзака как Драгоценный Камень Вордак). Драгоценный камень таких невероятных размеров должен стоить сотни монет. Но Гиаки очень близко, свист их стрел над головой заставляет поспешить и как можно быстрее бежать к лесу.

Бегите к параграфу **2**.

305

Вы стоите у входа в хижину и видите тело хозяина, лежащего на грубом каменном полу. Он убит копьем. Вся его мебель и имущество разбиты и сломаны, и, кажется, ничто не уцелело.

Это, без сомнения, работа Гиаков, поскольку им нравится разрушать и крушить все на своем пути. В других хижинах то же самое — жертвы и разгром. В последней хижине, которую Вы обыскиваете, лежит Копье Гиаков — доказательство Ваших подозрений. Вы можете забрать это оружие.

Вы решаете продолжить путешествие, еще раз удостоверившись в важности своей миссии.

Следуйте к **105**.

306

Звук сражения постепенно остается позади. Внезапно на Вас обрушиваются три Драккарима, слетевших с дерева. Вы боретесь, но это бесполезно — слишком много противников для Вас, и они очень сильны.

Последнее, что Вы слышите, — злобные смешки Драккаримов, поскольку они поднимают свои копья…

Ваша жизнь и Ваша миссия заканчиваются здесь.

307

Ваш подъем быстр и легок, все потому, что в детстве Вы часто исследовали места рядом с Тораном и Вам знакомо каждое дерево.



Открыв деревянную дверь, Вы видите старого отшельника, загнанного в угол маленькой комнатки. Его мольба о помощи пронзает Вас: он признал Ваш зеленый плащ Кай. Он говорит Вам, что в этой области полно Гиаков: он насчитал более сорока Краанов, пролетавших над его домом за прошедшие три часа. Они двигались на восток.

Он несется к буфету и возвращается с корзиной свежих фруктов. Вы благодарите его и кладете фрукты в рюкзак. Еды достаточно для одного раза. Еще отшельник приносит прекрасный Боевой молот и кладет на стол. «Вам он нужнее, чем мне, лорд Кай», — говорит он. «Пожалуйста, возьмите Боевой молот, если желаете».

Вы можете взять это оружие, только если Вы обменяете его на другое оружие в Вашем инвентаре, поскольку это — единственная защита отшельника против врага.

Вы благодарите старика и покидаете это место.

Двигайтесь на **213**.

308

Дверь стойла открыта, и Вы слышите дыхание лошади в темноте. Внезапно лошадь чувствует Ваше присутствие и стремительно рвется с места, сбивая Вас на землю. Вы теряете 1 пункт ВЫНОСЛИВОСТИ.

Если Вы хотите использовать Дисциплину Кай Родство с Животными, Вам на **122**.

Если же Вы преследуете лошадь — на **233**.

309

Вы проходите десяток шагов, когда ворон орет об опасности незнакомцу. Существо поворачивается к Вам и визжит так, что кровь застывает в жилах. Вам становится страшно. Это — Вордак, лейтенант Темных Властителей, один из нежити. В течение секунды хозяин Гиаков появляется из-за спины Вордака и нападает на Вас. Вы деретесь смело, но Вас давят численностью.

Последнее, что Вы помните, — ледяная хватка Вордака, рука скелета у Вашего горла.

Ваша жизнь и Ваша миссия заканчиваются здесь.

310

Вы замечаете маленький пожелтевший указатель на стене здания напротив:



«Королевский суд — 1 миля». Вы вспоминаете, что заседания суда проводятся в пределах столицы, значит, западная дорога должна вести туда.

Далее на **37**.

311

Склон очень крутой. Вы посмотрели через плечо и увидели, что два Гиака появились со стороны леса. Они поднимаются за Вами. К тому времени как они преодолевают половину пути, Вы замечаете пещеру с правой стороны, почти полностью скрытую оползнем.

Если Вы владеете Дисциплиной Кай Камуфляж, следуйте на **324**.

Если Вы хотите попытаться скрыться в пещере, Вам на **279**.

Если Вы желаете не входить в пещеру и продолжить подъем, то на **47**.

312

Вы проклинаете свою неудачу. Кажется, природа и Темные Властители сговорились против Вас, но это не сможет помешать Вашим планам.

Вытирая липкую грязь с одежды, Вы разворачиваетесь и стремитесь в лес.

Переходите на **299**.

313

Стирая кровь Гиака с оружия, Вы быстро спускаетесь по склону — нужно торопиться, иначе скоро прилетят Крааны. Несколько раз Вы оступились о камни, чуть не упав.

Вычтите 1 пункт ВЫНОСЛИВОСТИ из-за ушибов.

Идите на **248**.

314

Вы почти час добирались до цитадели. Когда, наконец, Вы прибываете, то видите, что граждане Холмгарда в панике и замешательстве. Вы приближаетесь к охранникам у главного входа и говорите им о срочном сообщении для Короля.

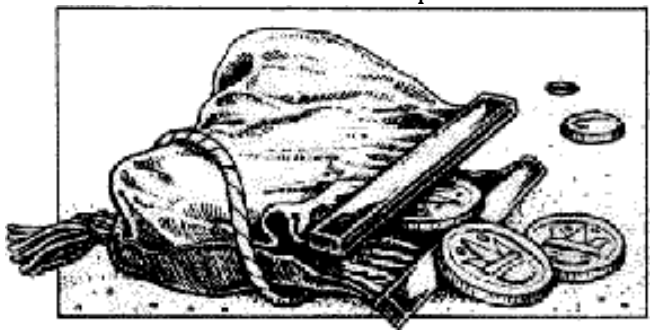
Выберите число из Таблицы случайных чисел.

Если Вы выбрали число 0 — 6, то на **341**.

Если число — 7 — 9, то на **98**.

315

В обернутом в женскую одежду маленьком бархатном кошельке оказалось 6 золотых монет и Таблетка Ароматного Мыла. Вы можете взять эти вещи и продолжить поездку.



Вперед на **213**.

316

Убегая от врага, Вы цепляетесь ногой за корень дерева и кубарем катитесь по земле. Вы быстро собираете разбросанное оружие и уже бежите в сторону густого леса. Краан больше не кружится в небе, только силуэты двух Гиаков на пике холма позади.

Вытирая лицо от грязи, Вы вздрагиваете, поскольку обнаруживаете большой ушиб на лбу. Не теряя времени, Вы направляетесь глубже в лес.

Далее на **331**.

317

Инстинктивно Вы отпрыгиваете от лестницы и падаете на каменный пол. Быстрая реакция спасает Вашу жизнь — огромный блок гранита рушится с потолка прямо перед Вами!

Отряхиваясь, Вы подымаетесь на ноги. Унылый серый свет просачивается в пещеру сверху, где был каменный блок. Через отверстие в потолке Вы видите вьющиеся колючки и облачное небо. Вы выбираетесь из могилы и бежите от этого места подальше. Покинув кладбище, Вы видите стены города — внешнюю защиту от нападения.

Идите на **61**.

318

Два солдата и сержант бегут в Вашу сторону, их арбалеты нацелены на Вас. Как только они подбегают ближе, признают Ваш плащ Кай и переглядываются.

«Боже мой», — говорит сержант, «где другие Мастера Кай? Нам нужна их помощь и мудрость. Темные Властители давят нас безжалостно, мы несем большие потери».

Вы сообщаете храброму солдату о судьбе Ваших товарищей и безотлагательности Вашей миссии. Он проводит Вас на баржи к высоким стенам и главным воротам Холмгарда.

Далее на **129**.

319

Слизистое существо издает протяжный, ужасный крик и умирает. Вы выхватываете из его мертвых челюстей свой пояс. Вы близки к панике и с трудом стоите на ногах. Увидев свет вдали, Вы двигаетесь к нему со всей скоростью, на какую способны. Когда, наконец, Вы выскакиваете на дневной свет, то падаете на покрытую листвой землю, жадно хватая воздух в болезненном удушье.

Медленно приходя в себя, Вы замечаете, что пояс все еще на Вас, Вы не потеряли его. То, что Вы выхватили из челюстей Червегусеницы, оказывается кожаным ремнем с маленьким мешочком и вложенным в ножны Кинжалом. Вы раскрываете мешочек и обнаруживаете в нем 20 золотых монет. Вы можете взять и Кинжал, и монеты, если хотите.

Чувствуя себя теперь немного лучше, Вы собираете Ваше Снаряжение и спешите в восточном направлении в лес.

Идите на **157**.

320

Пока Вы мчитесь через открытую местность к лесу, Краан бросается на Вас и хватает за руку. Прежде, чем Вы успеваете ударить, он отлетает обратно, вопя с холодной злобой.

Вы входите в лес, но Вы потеряли 2 пункта ВЫНОСЛИВОСТИ.

Идите на **264**.

321

Вы почти час идете по петляющему берегу реки. За следующим поворотом Вы слышите слабый шум сражения. Вы осторожно поднимаетесь на крутой пригорок, чтобы лучше видеть местность.

Идите на **273**.

322

После показавшегося вечностью подъема Вы достигаете вершины крутого холма. Позади, поверх вершин деревьев, Вам видны все еще тлеющие руины монастыря. На севере столб черного как уголь дыма поднимается высоко в небо. Маленькие оранжевые языки пламени мерцают на его фоне. Ваше сердце замирает, поскольку Вы понимаете, что порт Торан пылает.

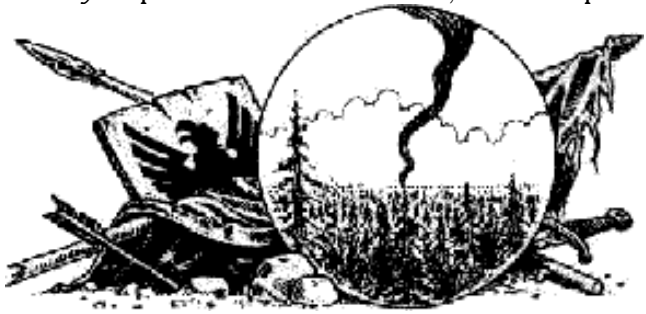
Внезапно пронзительный крик в вышине предупреждает Вас, что Краан собирается напасть. Он приблизительно в двадцати пяти метрах от вас, и он пикирует.

Если Вы собираетесь остаться и драться с ним, когда он нападет, идите на **17**.

Если Вы собираетесь уклониться от нападения и скатиться с другой стороны холма, подальше от Краана, идите на **89**.

323

С вершины башни Вы можете видеть поверх деревьев во всех направлениях. Далеко на севере столб черного как уголь дыма поднимается высоко в небо. Маленькие оранжевые языки пламени мерцают у его основания. Ваше сердце замирает, поскольку Вы понимаете, что порт Торан пылает. С юго-запада ветер несет шум сражения. Это близко, километрах в пяти.



На полу смотровой башни лежит большой продолговатый ящик.

Если Вы желаете открыть этот ящик, идите на **290**.

Если Вы предпочли бы спуститься по лестнице и оставить башню, используя только хорошие ступеньки, идите на **140**.

324

Вы натягиваете капюшон и падаете позади камней, разбросанных у входа в пещеру. Задержав дыхание, Вы сворачиваетесь в напряженный комок и полностью скрываете себя зеленым плащом. Спустя всего несколько минут Гиаки карабкаются по скалистому выступу снаружи, их злые желтые глаза обыскивают каждую щель склона.

Затем, ругаясь на своем странном языке, они оставляют выступ и начинают подниматься к вершине. Вы тихо благодарите своих старых Мастеров за преподанную Дисциплину Кай Камуфляж, сегодня оно спасло Вашу жизнь.

Если Вы желаете исследовать пещеру, идите на **33**.

Если Вы желаете уйти и спуститься с холма на случай, если Гиаки вернутся, идите на **248**.

325

Увидев Вас, появившегося из леса, офицер Гиаков кричит «Огот! Огот!» своим оробевшим войскам, которые оставляют руины и бегут в лес.

Вскинув закованную в латы руку, одетый в черное Гиак кричит «РАНЕГ РОГАГ ОК-ОРГАДАКА ОКАК РОГАГ ГАЙ!» перед уходом. Осматривая место сражения, Вы насчитываете более пятнадцати мертвых Гиаков среди сломанных столбов Раумаса.

Молодой волшебник вытирает лоб и идет к Вам, его рука простирается в знаке дружбы.

Идите на **349**.

326

Вы аккуратно вставляете Ключ и поворачиваете его по часовой стрелке. Вы слышите тихий щелчок — Ключ сработал. Вы вынимаете булавку, и большая гранитная дверь медленно поворачивается на скрытых стержнях. Серая полутьма Кладбища затопляет подземелье. Выход зарос крапивой, она жалит Вас в лицо и руки, когда Вы пробиваетесь к поверхности.

Оглядываясь назад, Вы видите, что дверь могилы медленно закрывается, и жестокий нечеловеческий смех, кажется, раздается из самой земли, на которой Вы стоите. В слепой панике Вы мчитесь через жуткое кладбище к южным вратам.

Идите на **61**.

327

В течение нескольких минут Вы видите, как Краан парит над вершиной позади Вас. На первый взгляд, этих ужасных существ по крайней мере шестнадцать, каждое из которых несет как минимум по два Гиака на спине. Они вооружены длинными копьями и носят высокие остроконечные шлемы из тусклой бронзы. Вы слышите возбужденные возгласы Гиаков. Они выследили Вас.

Вы прыгаете ко входу в туннель, приблизительно на семь метров ниже, но Ваш сапог застрял в тернистом колючем кустарнике, и Вы беспомощно повисаете вниз головой, безоружный и уязвимый. К счастью для Вас, конец быстр: первое же копье Гиака попадает Вам в сердце, обрывая жизнь мгновенно.

Ваша жизнь и Ваша миссия заканчиваются здесь.

328

Как только существо умирает, его тело медленно распадается в мерзкую зеленую жидкость. Вы замечаете, что трава и растения под курящейся жидкостью начинают высыхать и умирать. Но большой, явно дорогой Драгоценный камень лежит на земле близко к распадающемуся телу.

Если Вы хотите взять Драгоценный камень, идите на **76**.

Если Вы предпочитаете уехать как можно быстрее, идите на **118**.

329

Как только Вы спускаетесь с перевала к Кладбищу Древностей, Вы видите странный туман и тучу, которая висит над этим серым запретным местом, закрывая солнце и держа Кладбище в бесконечном мраке.

Ползущий холод, кажется, проникает в самые кости. Ваша лошадь поражена ужасом и отказывается идти дальше, несмотря на Ваши понукания. Это значит, что Вы должны оставить лошадь и двигаться пешком.

Идите на **284**.

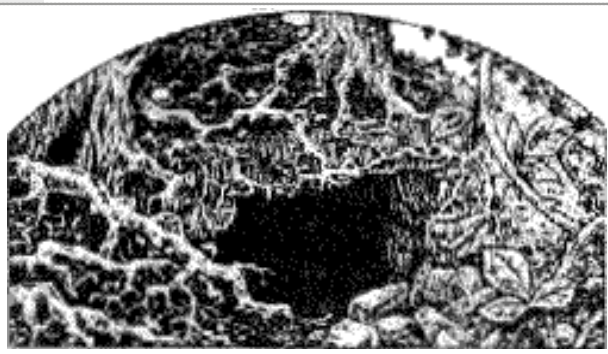
330

Изнуренный путешествием, Вы останавливаетесь, чтобы отдохнуть пару минут на упавшем дереве. Вы замечаете большой узел под стволом.

Если Вы желаете исследовать содержание узла, идите на **315**.

Если Вы предпочтете оставить его на месте и продолжить Вашу миссию, переходите на **213**.

331



Вы видите вход пещеры, скрывающийся в склоне, окруженный тернистыми колючими кустарниками и плотно сросшимися корнями. Он примерно два метра высотой и более десяти метров шириной. Когда Вы подходите ближе, Вы чувствуете легкое дуновение из чернильной тьмы. Если другой конец

этого туннеля находится на дальней стороне холма, это может избавить Вас от многочасового трудного восхождения. Но там также может скрываться неизвестная опасность.

Если Вы желаете войти в туннель, идите на **170**.

Если Вы предпочли бы подниматься на склон, следуйте на **280**.

332

Вы идете почти десять минут по темному и петляющему коридору, затем начинаете подниматься на крутую лестницу к маленькой деревянной двери. Человек нажимает секретную пружину, и дверь открывается. Вы входите в большую, шикарно украшенную спальню с огромной мраморной ванной, которая занимает один угол комнаты. Человек предлагает Вам освежиться, пока он попросит об аудиенции с Королем.

Вы быстро моетесь и переодеваетесь в какие-то белые одежды, которые были оставлены на большом мраморном столе. Вскоре человек возвращается и ведет Вас через длинный коридор, увешанный изящными гобеленами. Наконец, Вы подходите к большой двери, охраняемой двумя солдатами в серебряной броне.

Вы собираетесь встретиться с Королем.

Идите на **350**.

333

Около получаса Вы прокладываете путь по густым зарослям. Вдруг над кронами деревьев слышатся удары крыльев — силуэт Краана приближается с севера!

Краан — это огромная тварь, на спине у которой два серокожих существа, вооруженных длинными копьями. Горные Гиаки — злые слуги Темных Властителей, преисполненные ненависти ко всему, что их окружает. Много столетий назад их предки строили для Темных Властителей адский город Хелгедад, который находится в вулканических пустошах за горами Дурнкраг. Строительство города было долгим и мучительным,

и только самые сильные из Гиаков пережили ужасный жар и ядовитую атмосферу Хелгедада.

Невидимый за деревьями, Вы замираете, поскольку Краан пролетает над Вами, держа курс на юг. Выждав еще немного, Вы идете на **131**.

334

Там, где поток исчезает в скалистом склоне, Вы видите на дороге четырех солдат и их офицера. Они носят униформу армии Короля.



Если Вы желаете использовать Дисциплину Кай Шестое Чувство, идите на **48**.

Если Вы желаете использовать Дисциплину Кай Камуфляж и ждать их, чтобы пройти, идите на **73**.

Если Вы желаете приблизиться к ним, идите на **162**.

335

При Вашем приближении черная птица взлетает над деревьями и скоро исчезает из вида. Вы осматриваете место, где она сидела, но не находите ничего необычного. Вместо того, чтобы дальше тратить драгоценное время впустую, Вы продолжаете путь.

Идите на **121**.

336

Вы выскакиваете на прогалину и застаете Гиаков врасплох. Ни секунды не медля, Вы нападаете на того, кто поближе. Он гибнет прежде, чем его тело касается земли. Другие Гиаки достают из ножен свои кривые мечи и нападают на Вас. Вы должны драться с ними по одному.

Первый Гиак:
БОЕВОЙ НАВЫК 14
ВЫНОСЛИВОСТЬ 11

Второй Гиак:
БОЕВОЙ НАВЫК 13
ВЫНОСЛИВОСТЬ 11

Если Вы побеждаете, Вы освобождаете смотрителя и идете на **117**.

337

Как только Вы удаляете булавку, громкий треск оглушает Вас.

Выберите число из Таблицы Случайных Чисел.

Если выбранное число — 0 — 4, идите на **219**.

Если число — 5 — 9, идите на **317**.

338

Когда Вы приходите в себя, то понимаете, что лежите у подножия крутого склона в путанице длинных трав. Рюкзака и Оружия у Вас нет, голова раскалывается. Вы не можете сказать, как долго Вы были без сознания, но понимаете, что времени нет, и Вы должны бежать. Вставая, Вы замечаете Ваш Рюкзак и Оружие на склоне выше. Они, должно быть, сорвались, когда Вы упали. Вы быстро надеваете их и уходите к деревьям впереди.

Вернитесь к **113**.

339

Вы быстро отступаете, и длинный кинжал разбивает стеклянный прилавок. Смуглый юнец нападает на Вас, и Вы должны драться с ним.

Грабитель:
БОЕВОЙ НАВЫК 13
ВЫНОСЛИВОСТЬ 20

Если Вы убиваете его в пределах 4 раундов Боя, идите на **94**.

Если Вы все еще сражаетесь после 4 раундов Боя, идите на **203**.

Вы можете уклониться от боя, убежав через переднюю дверь на любом раунде борьбы, перейдя на **7**.

340

Вы скачете вперед, к приближающемуся Волку Смерти и его наезднику, Ваше оружие поднято для удара. Гиак видит Вас и достает из ножен ятаган. Вы должны драться с Гиаком и с Волком Судьбы как с одним врагом.

Гиак + Волк Смерти:
БОЕВОЙ НАВЫК 14
ВЫНОСЛИВОСТЬ 24

Если Вы выигрываете бой, идите на **193**.

341



Стражи не верят Вашему рассказу и отказываются дать Вам войти. Ваш эскорт исчезает в толпе, Вам приходится одному искать дорогу в этом тревожном городе.

Потрясенный и удрученный таким отказом, Вы идете в толпе, пока не оказываетесь у входа в Ратушу. Она расположена у Моста Гильдии, на реке Элеdил, рядом с ее впадением в Холмгульф.

Если Вы желаете использовать Дисциплину Кай Поиск Пути, идите на **310**.

Если Вы желаете войти в Ратушу, идите на **210**.

Если Вы желаете искать другой маршрут в цитадель, идите на **37**.

342

На звук Вашего голоса среди деревьев незнакомец медленно оборачивается. Ваше сердце замирает: Вы понимаете, что незнакомец — не человек. Это — Вордак, отвратительный лейтенант Темных Властителей и один из нежити. Пронзительный крик заполняет Ваши уши, существо поднимает огромную черную булаву над головой и атакует Вас. Оцепенев от ужаса, Вы чувствуете, что Вордак нападает на Вас и ментально.

Вычтите 2 пункта из Вашего БОЕВОГО НАВЫКА, если Вы не знаете Дисциплину Кай Ментальный Щит. Вы должны драться с этим существом. Оно иммунно к Ментальному Удару.

Вордак:
БОЕВОЙ НАВЫК 18
ВЫНОСЛИВОСТЬ 26

Если Вы побеждаете, идите на **123**.

343

Вас держит масса запутанных ветвей и корней. В конце концов, Вы освобождаете правую руку, выхватываете Топор и с трудом прорубаете путь через листву к чистому лесу. Ваш плащ порван в нескольких местах, Ваша левая рука сильно ушиблена выше локтя.

Потеряйте 2 пункта ВЫНОСЛИВОСТИ и идите на **213**.

344

Вы слабы, у Вас кружится голова. Вы не чувствуете ног, они отказываются держать Вас. Вы пробуете ползти к двери, но грабитель вскакивает на Вас и придавливает к земле.

Идите на **60**.

345

Вы натягиваете капюшон зеленого плаща Кай и задерживаете дыхание, пока Краан кружит в вышине. Через несколько минут Вы слышите ужасные проклятия Гиаков. Взмахи крыльев Краанов замирают вдали, они улетают на запад. Ваша реакция спасла Вас от плена и верной смерти.

Теперь Вы можете вернуться к прежнему курсу — на **272**.

Или поспешите под покрытие деревьев. Идите на **19**.

346

Глубоко в грудную клетку скелета воткнуто Копье. Оно в хорошем состоянии, и Вы можете взять его, если можете и хотите.

Чтобы оставить прогалину, идите на **14**.

347

Деревья начинают редеть, и скоро Вы можете различить впереди силуэт старой бревенчатой хижины. Эта хижина, кажется, брошена, в ней немного оставленных вещей. Открыв маленький сундук около главной двери, Вы находите пучки прутьев, связанные вместе крепкой бечевкой. Один конец связки покрыт маслом. Это факел. Рядом с сундуком лежит Короткий Меч и Трутница. Вы можете взять их и Факел, если желаете, но удостоверьтесь, что Вы отмечаете их на Вашем Листе Персонажа.

Закрыв дверь хижины, Вы продолжаете путь по заросшей тропинке на северо-восток.

Идите на **103**.

348

Вы поднимаете ногу, чтобы отшвырнуть мертвую змею, и сердце екает, поскольку Вы понимаете, что это был Красный Маршвипер. Нет никакого известного средства против его ядовитого укуса! Вы решаете, что пойти дальше в этом

направлении было бы самоубийством. Тщательно вернувшись той же дорогой, Вы, в конечном счете, достигаете суши и двигаетесь дальше.

Идите на **95**.

349

Вы внимательно разглядываете его. Вряд ли он старше Вас, белокурый юноша с глубокими задумчивыми глазами. Его лицо истощено и потемнело от сражения, а длинное лазурное одеяние свидетельствует о долгом проживании в лесной чаще. Он пожимает Вашу руку и кланяется: «Мое глубокое признание, Монах Кай! Я почти лишился сил, если бы Вы не пришли на помощь, боюсь, закончил бы я свои дни на копье Гиака».

Он слаб и с трудом стоит на ногах. Вы берете его за руку и усаживаете на упавший столб, после чего внимательно слушаете то, что он хочет сказать.

«Меня зовут Банедон. Я — ученик Братства Кристальной Звезды. Мой наставник послал меня в Ваш монастырь со срочным посланием, — Он достает свиток пергамента и вручает Вам. — Как видите, я открыл письмо и прочитал его. Когда война началась, я был в пути с двумя попутчиками. Краан напал на нас, и мы потеряли друг друга в лесу».

В письме предупреждение Властителям Кай, что Темные Властители собрали огромную армию. Наставник гильдии убеждает Кай отменить празднование Фемарн и готовиться к войне.

«Боюсь, что мы были преданы, — говорит Банедон, его голова склоняется от горя. — Один из наших братьев, по имени Вонотар, изучал запрещенные тайны Черной магии. Десять дней назад он убил одного из наших Старейшин. С тех пор он исчез. Известно, по слухам, что он теперь помогает Темным Властителям».

Вы рассказываете Банедону о том, что случилось в монастыре, и о миссии, которую сами возложили на себя. Он молча снимает со своей шеи золотую цепь и протягивает Вам.

На цепи маленький Кулон Кристальной Звезды. «Это символ моего Братства, мы с Вами — братья в этот темный час. Так возьмите же этот талисман удачи, он защитит в дороге».

Вы благодарите его, надеваете цепь на шею и прячете Кристальную Звезду под рубашкой. (Запишите в лист персонажа).

Банедон прощается с Вами. «Мы должны оставить это место, пока Гиаки не пришли с подкреплением. Я должен вернуться в мою Гильдию. Я прощаюсь с Вами, моим братом. Пусть удача богов идет с Вами».

Идите на **293**.

350

Вы входите в королевскую Палату, великолепный зал, щедро украшенный белым и золотом. Король и его самые близкие советники изучают большую карту, расстеленную на мраморном постаменте в центре палаты. На лицах сосредоточенность и беспокойство. В зале стоит тишина зал, пока Вы рассказываете о гибели Ваших товарищей и Вашей рискованной поездке к цитадели. Как только Вы заканчиваете Вашу историю, Король приближается и берет Вашу правую руку.



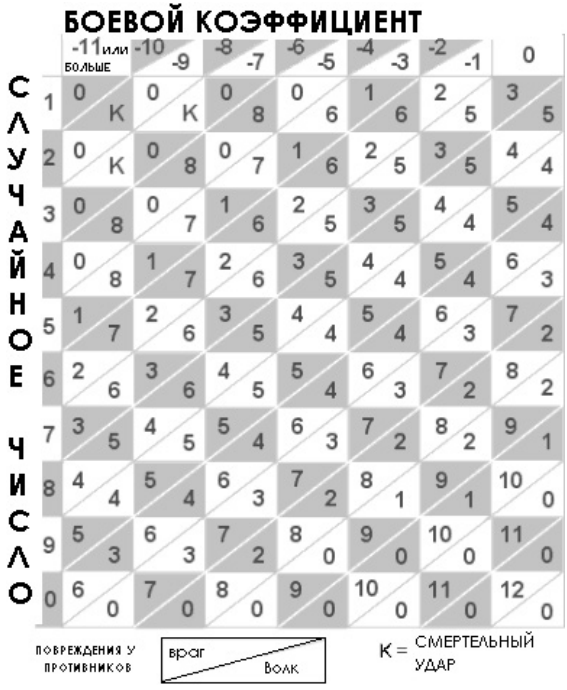
«Одинокий Волк, Вы проявили самоотверженную храбрость: качество истинного Лорда Кай. Ваше путешествие было одним из опаснейших, и хотя Ваши новости — печальная весть для нас, дух Ваших намерений — как маяк надежды нам всем в этот час тьмы. Вы отдали большую честь памяти Ваших Мастеров, и за это мы хвалим Вас».

Вы получаете похвалу и сердечную благодарность всего зала — гордость за это заставляет Вас покраснеть. Король поднимает руку, и все голоса замолкают.

«Вы сделали все, что Соммерланд мог спросить с верного сына, но он все еще очень нуждается в Вас. Темные Властители все еще сильны, и их амбиции не знают границ. Наша единственная надежда связана с Дуренором — мощью, которая однажды уже победила Темных Властителей. Одинокий Волк, Вы — последний из Кай, Вы имеете необходимые навыки. Согласны ли Вы отправиться в Дуренор, чтобы вернуться с Соммерсвердом, мечом солнца? Только с этим подарком богов мы сможем сокрушить это зло и сохранить нашу землю».

Если Вы желаете взяться за поиски Соммерсверда, начните свое приключение в Книге 2 приключений Одинокого Волка: «Огонь на воде».

Таблица результатов битвы



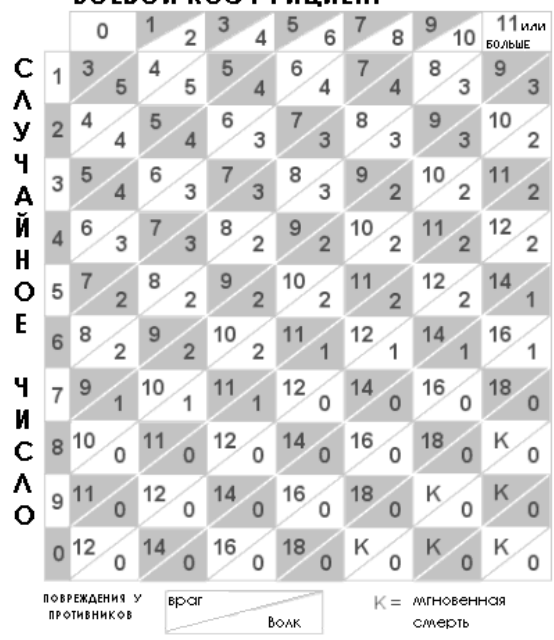


Таблица случайных чисел

1	5	7	3	6	9	0	1	7	9
3	9	2	8	1	7	4	9	7	8
6	1	0	7	3	0	5	4	6	7
0	2	8	9	2	9	6	0	2	4
5	9	6	4	8	2	8	5	6	3
0	3	1	3	9	7	5	0	1	5
5	8	2	5	1	3	6	4	3	9
7	0	4	8	6	4	5	1	4	2
4	6	8	3	2	0	1	7	2	5
8	3	7	0	9	6	2	4	8	1

Книги-игры
и интерактивные рассказы

http://quest-book.ru

Центральный русскоязычный ресурс о книгах-играх



Сообщество молодых авторов и маэстро