Стив Джексон и Ян Ливингстон
представляют

Цитадель Лорда-Лича

Авторы: **Дейв Моррис** и **Джейми Томсон**
Иллюстрации **Дэвида Галлахера**

Перевод с английского: **Сергей Новиков** (Эреб)
Оформление: **Jumangee**

Форум «Книги-игры и текстовые игры»
http://forum.myquest.ru
2009 г.г.

Логово Кровавого Восхода пало к ногам беспощадного врага. Безопасности Островов Острия угрожают силы зла. После двух веков мира темный некромант Лорд Мортис Балтор восстал из могилы, чтобы вновь разжечь пожар войны. В союзе с пиратами Хаоса Кровавого Острова и повелевая легионами отвратительных воинов-мертвецов, он готовится сбросить Варадианский Альянс в море.

Ты наемник, хитрый и закаленный в боях, человек, прибывший по заданию. Тебе потребуется все твое мастерство, чтобы проникнуть в Логово Кровавого Восхода и уничтожить грозящую Альянсу опасность.

Две игральные кости, карандаш и ластик – вот все, что понадобится тебе, чтобы бросить вызов силам зла и пуститься в это захватывающее путешествие, в ходе которого ты будешь отмечать свои победы и поражения на специальной Игровой Карте.

Множество опасностей поджидают тебя, и непрост будет твой путь к победе. Тебе встретятся страшные противники, и зачастую у тебя будет лишь один выбор – УБИТЬ или УМЕРЕТЬ самому.

Как сражаться с чудовищами Острова Стейнг?

Перед тем, как пуститься в путешествие, определи, в чем твои сильные и слабые стороны.

С помощью игральных костей ты должен определить начальный уровень своего МАСТЕРСТВА, ВЫНОСЛИВОСТИ, УДАЧЛИВОСТИ. На *Игровой Карте* ты будешь отмечать происходящие в ходе путешествия события. Там же ты найдешь поля для записи значений своего МАСТЕРСТВА, ВЫНОСЛИВОСТИ, УДАЧЛИВОСТИ (и *Решимости* – смотри далее).

Советуем тебе вести все записи карандашом и сразу же сделать несколько ксерокопий *Игровой Карты* – весьма маловероятно, что тебе с первого раза удастся одолеть всесильного некроманта.

Мастерство, Выносливость и Удачливость

Брось одну кость. Прибавь к выпавшему значению 6. Запиши полученное число в поле «МАСТЕРСТВО» на *Игровой Карте*.

Брось две кости. Прибавь к выпавшему значению 12. Запиши полученное число в поле «ВЫНОСЛИВОСТЬ» на *Игровой Карте*.

Брось одну кость. Прибавь к выпавшему значению 6. Запиши полученное число в поле «УДАЧЛИВОСТЬ» на *Игровой Карте*.

По определенным причинам, о которых ты прочтешь ниже, твое МАСТЕРСТВО, ВЫНОСЛИВОСТЬ и УДАЧЛИВОСТЬ будут постоянно меняться в ходе игры. Ты должен аккуратно записывать все эти изменения, поэтому старайся писать мелко, либо же держи под рукой ластик. Но никогда не стирай начальные значения! Хотя в процессе игры тебе будут иногда присваиваться дополнительные очки МАСТЕРСТВА, ВЫНОСЛИВОСТИ и УДАЧЛИВОСТИ, их суммарные показатели никогда не могут превышать начального значения, за исключением тех случаев, когда это будет специально оговорено.

Уровень МАСТЕРСТВА отражает степень твоего искусства владения мечом и общий уровень боевой подготовки; чем он выше, тем лучше. Уровень ВЫНОСЛИВОСТИ отражает состояние твоего здоровья, твою волю к победе, способность отражать удары и переносить ранения; чем выше уровень ВЫНОСЛИВОСТИ, тем дольше ты можешь сопротивляться ударам врагов. Уровень УДАЧЛИВОСТИ показывает, насколько ты везуч. Удача (и магия) – это реалии жизни королевства фэнтэзи, с которыми тебе предстоит встретиться.

Решимость

Мертвецы – это создания, которые когда-то были живыми людьми, но затем их собственную жизненную силу заменили чары некромантов. Их нельзя назвать ни мертвыми, ни живыми, и потому они внушают смертным ни с чем не сравнимый ужас. Мертвецы, поднятые из могил магией Мортиса, особенно отвратительны, и, когда ты застынешь в страхе, столкнувшись с ними, тебе

придется совершать дополнительный бросок костей. Его результат будет сравниваться с новой характеристикой – твоей *Решимостью*.

Брось одну кость и прибавь к выпавшему значению 5. Получившееся число – начальное значение твоей *Решимости*. В различных местах твоего путешествия (когда ты встретишься с мертвецами) тебе будет сказано проверить свою *Решимость*. Этот процесс аналогичен испытанию удачи (смотри далее), за тем исключением, что ты должен будешь отнять 1 от уровня *Решимости*, только если бросок окажется неудачным. Если же проверка *Решимости* будет успешна, то увеличь уровень *Решимости* на 1. Твоя *Решимость* может превышать свое начальное значение, однако никогда не может оказаться менее 2 и более 12.

Последствия от каждой удачной или неудачной проверки *Решимости* будут зависеть от конкретного случая. Общее правило: чем с большим числом мертвецов ты столкнешься в одно время, тем хуже будет ситуация, если ты провалишь испытание *Решимости*. Ведь иногда возможно сдержать страх при встрече с одним или двумя мертвецами, тогда как целая орда их может повергнуть даже храбрейшего в такой ужас, противостоять которому невозможно.

Битвы

На страницах книги тебе не раз придется столкнуться с различными враждебными или агрессивными существами. Иногда у тебя будет возможность отступить, если же нет – или если ты все же примешь решение атаковать врагов – то битва должна развиваться по следующему сценарию:

Сперва отметь уровень МАСТЕРСТВА и ВЫНОСЛИВОСТИ противника в любом свободном Поле Битвы на *Игровой Карте*. Затем:

1. Брось две кости. Прибавь получившееся число к уровню МАСТЕРСТВА противника. Полученное число определяет силу его удара.

2. Брось две кости. Прибавь выпавшее число к уровню своего МАСТЕРСТВА. Полученное число определяет силу твоего удара.

3. Если сила твоего удара больше, чем сила удара противника, ты ранил его. Переходи к п.4. Если сила удара противника больше твоей, то ранили тебя – переходи к п.5. Если же силы ударов равны, то это значит, что вы оба отразили удары – следующий этап битвы начинается с п.1.

4. Ты ранил противника – отними 2 от уровня его ВЫНОСЛИВОСТИ. Чтобы нанести ему еще больший урон, можешь прибегнуть к помощи удачи (см. ниже).

5. Противник ранил тебя – отними 2 от уровня своей ВЫНОСЛИВОСТИ. В этом случае ты также можешь призвать на помощь удачу (см. ниже).

6. Внеси соответствующее изменение в уровень ВЫНОСЛИВОСТИ противника, либо же в свой собственный. Если в ходе атаки ты призывал на помощь удачу, внеси соответствующее исправление в поле УДАЧЛИВОСТЬ.

Следующие этапы битвы происходят в той же последовательности до тех пор, пока либо твоя ВЫНОСЛИВОСТЬ, либо ВЫНОСЛИВОСТЬ твоего противника не окажется равной нулю, что означает СМЕРТЬ.

Битва с несколькими противниками

Иногда на твоем пути могут встать сразу несколько противников. Если тебе будет указано сражаться с ними по очереди, то бейся с ними в том порядке, в котором они даны при перечислении. Если же тебе придется сражаться с ними одновременно, то на каждом этапе битвы выбирай, на кого нацеливать свой удар. Затем брось по две кости за каждого своего противника, чтобы определить их силу удара. Атакуй выбранного врага как обычно. Далее определи силу своего удара по каждому из остальных противников. Если сила твоего удара больше силы удара твоего врага, это значит, что ты смог отразить его удар (ранить его ты не можешь!). Если сила твоего удара меньше силы удара противника, это значит, что он ранил тебя – отними 2 от уровня своей ВЫНОСЛИВОСТИ.

Удачливость

Иногда во время путешествия, будь то битвы либо определенные события, в которых твое везение может играть определяющую роль (в этом случае тебе будут даны соответствующие указания), ты можешь призвать на помощь удачу. Однако будь осторожен! Удача — коварная вещь, и есть вероятность, что она обернется против тебя!

Использовать удачу ты можешь следующим образом: брось две кости. Если выпавшее число меньше или равно текущему значению твоей УДАЧЛИВОСТИ - тебе повезло, и судьба благоприятствует тебе. Если же выпавшее число больше текущего значения твоей УДАЧЛИВОСТИ, значит, счастье отвернулось от тебя, за что ты и будешь наказан.

Подобное действие называется «*Испытание Удачи*». Каждый раз, когда ты испытываешь удачу, ты должен отнять 1 от текущего значения своей УДАЧЛИВОСТИ. А это значит, что чем чаще ты будешь испытывать удачу, тем более и более рискованным это испытание будет становиться!

Использование удачи в битвах

На некоторых страницах книги тебе будет специально указано испытать удачу, там же будут описаны последствия этого испытания в зависимости от твоей везучести. В битвах же ты можешь испытывать удачу по своему желанию либо для того, чтобы нанести противнику более серьезный урон, либо для ликвидации последствий собственного ранения.

Если ты ранил своего противника, ты можешь испытать удачу, как это было описано выше. Если тебе повезет, ты нанесешь противнику более серьезную рану (дополнительно отними 2 от уровня его ВЫНОСЛИВОСТИ). И наоборот, если тебе не повезет, ты нанесешь противнику менее серьезную рану (вместо 2 отними 1 от уровня его ВЫНОСЛИВОСТИ).

Если противник ранил тебя, ты можешь испытать удачу, чтобы сделать ранение менее тяжелым. Если тебе повезет, то вместо 2 отними 1 от уровня своей

ВЫНОСЛИВОСТИ. Если же не повезет – это значит, что противник нанес тебе еще более тяжелую рану (дополнительно отними 1 от уровня своей ВЫНОСЛИВОСТИ).

И запомни: каждый раз, как ты испытываешь удачу, ты должен отнять 1 от текущего уровня своей УДАЧЛИВОСТИ.

Счетчик Тревоги

Если тебе удастся проникнуть в Логово Кровавого Восхода, то нужно будет остерегаться патрулей мертвецов Мортиса. Твои способности оставаться незамеченным определяются *Счетчиком Тревоги*: он показывает, как много ты издавал шума, который мог привлечь к тебе внимание часовых-мертвецов. Ты должен отмечать изменения *Счетчика Тревоги* на своей *Игровой Карте*. Когда ты впервые войдешь в Логово, *Счетчик Тревоги* равен нулю; с этого момента в зависимости от твоих действий в книге станут появляться указания о его увеличении или уменьшении.

Восстановление МАСТЕРСТВА, ВЫНОСЛИВОСТИ и УДАЧЛИВОСТИ

МАСТЕРСТВО

Уровень твоего МАСТЕРСТВА не будет претерпевать серьезных изменений в ходе путешествия. Тем не менее, на некоторых страницах книги тебе будут даны специальные указания по увеличению или уменьшению уровня МАСТЕРСТВА. Помни, что уровень твоего МАСТЕРСТВА никогда не может превышать его начального значения за исключением тех случаев, когда это будет специально оговорено.

ВЫНОСЛИВОСТЬ

Уровень твоей ВЫНОСЛИВОСТИ будет постоянно меняться в ходе столкновения с различными монстрами и выполнения сложных задач. Будь осторожен, ты можешь находиться в двух шагах от желанной цели, но проиграть битву с вставшим на твоем пути противником (пусть даже очень слабым) только потому, что уровень твоей ВЫНОСЛИВОСТИ слишком низок.

В твоем заплечном мешке достаточно провизии на 10 трапез. Ты можешь отдохнуть и перекусить в любую минуту, однако не тогда, когда тебя вызывают на битву. Одна трапеза восстанавливает 4 пункта в уровне твоей ВЫНОСЛИВОСТИ, одновременно запас продовольствия в твоем мешке уменьшается на 1. На *Игровой Карте* в специальном поле, обозначенном «Запасы Провианта», отмечай, сколько провизии осталось у тебя в мешке. Помни, что тебе предстоит долгое путешествие, поэтому расходуй провизию мудро и только тогда, когда это по-настоящему необходимо!

Уровень твоей ВЫНОСЛИВОСТИ никогда не может превышать его начального значения, за исключением тех случаев, когда это будет специально оговорено.

УДАЧЛИВОСТЬ

Уровень твоей УДАЧЛИВОСТИ во время путешествия может увеличиваться в ходе тех ситуаций, когда тебе очень везло. Подробности будут даны в соответствующих параграфах книги. Однако помни, что, как и уровень МАСТЕРСТВА и ВЫНОСЛИВОСТИ, уровень твоей УДАЧЛИВОСТИ никогда не может превышать его начального значения за исключением тех случаев, когда это будет специально оговорено.

Снаряжение

Ты отправляешься в путь, имея в распоряжении лишь самое необходимое снаряжение, но в ходе путешествия ты будешь находить и приобретать разные полезные вещи. (Это приключение ты начинаешь с картой территории, которую тебе предстоит исследовать и с особенным кольцом, о котором будет рассказано в прологе). Ты вооружен мечом и одет в кожаную рубаху, за плечами у тебя мешок с провиантом, в который ты будешь складывать добытые сокровища.

ЛИСТ ПЕРСОНАЖА
Fighting Fantasy

	Значение	Начальное
Мастерство		
Выносливость		
Удачливость		
Решимость		
Счётчик тревоги		

Инвентарь:	**Заметки:**

Золото: **Драгоценные камни:**

Зелье: **Провизия:**

Битвы с противниками

Навык:		**Стойкость:**	
Навык:		**Стойкость:**	
Навык:		**Стойкость:**	
Навык:		**Стойкость:**	
Навык:		**Стойкость:**	
Навык:		**Стойкость:**	
Навык:		**Стойкость:**	

© http://forum.myquest.ru

Пролог

Несколько лет назад ты приплыл на восток Кхула, на Острова Остриа. Здесь ты подписал контракт и стал наемником в знаменитом Полку Белого Тигра, но сейчас время службы подошло к концу. Когда ты уже собирал свои пожитки перед тем, как покинуть Весенний Порт, слухи донесли, что тебя хотят видеть Триумвиры, Совет Трех – те, кто управляют Вардарианским Альянсом. Ты спешно приезжаешь в зал Совета и застаешь там старого генерала Чайдеша, уже готового к твоему прибытию.

Он обрисовывает ситуацию, пока ты дожидаешься аудиенции у Триумвиров: «Хотя ты иноземец, ты должен был узнать немного о нашей стране, пока находился здесь» - говорит он. – «Ты догадываешься, что многие полисы Вардарианского Альянса – это последний оплот цивилизации, за ними только грабители Кровавого Острова. Наши корабли сдерживали флот пиратов Хаоса, и так было веками, но теперь все изменилось. Наша главная крепость на востоке – Логово Кровавого Восхода на Острове Стейнг. Мы потеряли связь с ней и с отдаленными деревнями.

Перед тем, как генерал Чайдеш успевает рассказать больше, тебя вызывают в зал Совета. Триумвиры изучают мерцающее изображение, парящее в центре зала: клиновидную линию зеленеющих островов в лазурном море. Ты догадываешься, что это стратегическая карта Архипелага Остриа, созданная заклинаниями иллюзии. Один из Триумвиров красной точкой отмечает берег самого восточного острова: «Здесь находится Логово Кровавого Восхода», - говорит он, - «недавно мы получили сообщение от кастеляна Браксиса, оно проливает зловещий свет на последние события, произошедшие там». Ты берешь рапорт и бегло просматриваешь его.

> *Логово Кровавого Восхода скоро падет. Отряд, который я отправил исследовать странное свечение в небе над деревней Менела, прибыл обратно. Они вышли за стены, но скоро перестали отвечать на наши сигналы. Посланный гонец вернулся, дрожа от страха. Он уверен, что видел людей, чьи серые лица похожи на застывшие маски, а чьи глаза – широко раскрытые глаза зомби! Сейчас эти люди на древнем поле битвы, они несут рваные черные знамена – символы мора. По вечерам, когда темнеет, лагерь начинает действовать. Солдат великое множество. Крестьяне часто кружат около лагеря, как будто находясь под властью неведомого морока. Я видел человека в тусклых серебряных доспехах, который, по всей видимости, командует этими войсками. Только что он отдал приказ наступать. Их слишком много, и маленький гарнизон, которым я располагаю, не может надеяться сдерживать их дольше, чем несколько часов. Я отправляю это письмо с почтовым голубем и надеюсь, что по пути его не подстрелят вражеские лучники. Теперь мне остается лишь взять в руки оружие и отправиться на стены, чтобы принять свой последний бой. Я сожалею, что подвел вас, мой лорд. Ваш верный вассал, Браксис, кастелян Логова Кровавого Восхода.*

«Отважный человек…» - мрачно говоришь ты, возвращая сообщение Триумвирам. У вас есть сведения, кем мог быть тот военачальник в серебряных латах и как он взял под контроль солдат Браксиса?

«Все очевидно» - произносит один из Триумвиров. – «Черные знамена мора и тусклая серебряная броня – знаки Лорда Мортиса Балтора; некогда он был тираном Острова Стейнг и пытался завоевать восточные провинции нашей страны. Только объединив силы всех Вардарианских армий, мы смогли сокрушить его. А поскольку он был таким же способным некромантом, как и полководцем, говорили, что он набирает свою армию из тел павших врагов.

Озадаченный, ты подходишь к генералу Чайдешу. «Как могло случиться, что я никогда не слышал о Мортисе?» - спрашиваешь ты, - «Я не знаю ни о каких войнах на архипелаге за последнее столетие».

«Их и не было» - отвечает он. – «Это произошло больше двух веков назад. Мортис погиб в битве и был погребен в гранитной гробнице недалеко от деревни Менела. А сейчас, кажется, он восстал из могилы, чтобы отомстить».

Триумвиры согласно кивают головами. «Прямо сейчас он превращает жителей Стейнга в мертвецов» – говорит один. – «Его зло, как язва, будет разъедать нашу здоровую империю, пока мы его не удалим. И для этого нам нужен острый нож. Ты».

Ваша беседа подходит к концу. Генерал Чайдеш без промедления доставляет тебя в порт, где уже стоит приготовленный корабль. Хотя генерала едва ли можно назвать молодым, ты с трудом поспеваешь за его широкими шагами. По пути он объясняет, что все военные силы Вардарианского Альянса сейчас заняты борьбой с пиратами Кровавого острова. «Это означает, что ты остаешься один» – предупреждает он. – «Но у тебя есть шанс: с убийством Мортиса вся его армия зомби превратится в обычные трупы. Триумвиры считают, что лучше отправить одного знающего человека, чем толпу солдат».

По прибытии на корабль Чайдеш представляет тебя капитану и следует вместе с тобой в каюту для последних наставлений. Он отдает тебе карту Острова Стейнг и Кольцо Общения. «Кольцо позволит тебе телепатически связаться со мной, чтобы получить полезные сведения или совет – однако, на большом расстоянии оно сработает лишь несколько раз, поэтому используй его разумно (отметь на своей *Игровой Карте*, что у Кольца Общения три заряда).

Свист с палубы сигнализирует, что корабль готов к отплытию. Чайдеш останавливается в дверях для последнего слова: «Не забывай», - сурово произносит он, - «очень важно остановить Мортиса до того, как его армия объединится с пиратами. Жизни всех нас в твоих руках».

«Будьте уверены, генерал», - отвечаешь ты, надевая Кольцо Общения на палец, - «я отправлю Лорда Мортиса обратно в могилу».

А после того, как он прощается с тобой и уходит, внутренний голос добавляет: «…или умру, пытаясь».

Иди на 1.

1

Маленький корабль прибывает в Илистый Порт через неделю после отплытия или немногим позже. Путешествие было непримечательным, и к концу его ты почти с нетерпением ожидаешь возможности приступить к делу. Илистый Порт – полуразвалившийся старый город, бывший одно время преуспевающим, но сейчас он переживает не лучшие времена. Его гавань находится на мелководье и завалена наносами так, что крупный корабль не сможет стать в док – отсюда его название и упадок. Тем не менее, капитану маленькой лодки удается легко пришвартоваться к берегу и, грубо попрощавшись, он уплывает, желая поскорее оказаться дома. Люди, которых здесь немного, с подозрением разглядывают тебя. Осмотревшись вокруг, ты понимаешь, что Илистый Порт страдает от недостатка торговли намного больше, чем от набегов орд мертвецов Мортиса. Возможно, город достаточно отдален от Логова Кровавого Восхода, чтобы пока еще оставаться нетронутым. Ты замечаешь несколько магазинов и таверн; место напоминает город-призрак. Если ты хочешь зайти в одну из таверн в поисках информации, иди на **41**. Если же предпочтешь немедленно покинуть Илистый Порт, иди на **21**.

2

В полдень ты достигаешь Логова. Сначала ты не рассчитывал легко преодолеть ров, но потом замечаешь плотину из черепов, построенную поперек реки и уходящую вверх по склону холма. Это ослабило течение, питавшее ров, превратив его в струйку. В результате, теперь Логово окружено кольцом грязной трясины. Облака гнуса, висящего во влажной жаре полуденного солнца, и зловоние стоячей воды заставляют тебя зажимать нос. Если ты считаешь, что сейчас самое время отчитаться перед генералом Чайдешем и в твоем Кольце Общения еще осталась магическая энергия, иди на **126**. В противном случае ты можешь отправиться к воротам – иди на **228**.

3

Холмы приближаются по мере того, как ты следуешь по пыльной утоптанной тропе обратно в Илистый Порт. Охрана у ворот удивлена твоему появлению. Увидев тебя, один из стражников, ругаясь, передает деньги другому. Ты двигаешься дальше по дороге, ведущей на юг. Иди на **61**.

4

Ты читаешь надпись вслух, но Кольцо исчезает с твоего пальца без какого-либо эффекта. До тебя доносится только слабый шепот вечернего бриза: «*Не против этого врага, смертный. Даже мы страшимся встретиться с таким, как он*!» Ты проклинаешь фей за их трусость, а, тем временем, первый сокрушительный удар палицы Мортиса попадает тебе в бок. Ты чувствуешь треск своих ребер, а после вынужден бороться с приступами тошноты и слабости. Отними 4 от уровня своей ВЫНОСЛИВОСТИ и, если ты еще жив, возвращайся на **250** и защищайся.

5

Ты открываешь дверь и ступаешь в уютную и хорошо освещенную комнату. Приятный запах хорошей стряпни и эля врывается в твои ноздри, но еще сильнее запах чеснока – все двери и окна увешаны его связками. В комнате порядка десяти человек; все они были в ужасе, когда ты входил, но, убедившись, что ты не мертвец, они успокаиваются. Все же, видно, что некоторые мечи оказались вытащены из ножен. Трактирщик, большой, плотный и краснолицый мужчина с выдающимся пивным животом ковыляет к тебе, на его одутловатом лице застыл маниакальный оскал: «Добро пожаловать, странник, добро пожаловать», - лепечет он, – «в Гостиницу Покойников или … э-э … Приют Путешественников, как я ее называю сейчас. Ладно, неважно, садись, я принесу тебе эля и немного жаркого. Пиво бесплатно – я стараюсь от него избавиться, тем более что я все равно собираюсь сбежать отсюда. Еда и комната будут стоить тебе один золотой». С этими словами он торопливо уходит.

Ты осматриваешься. В углу сидит солдат, его форма закрыта старым камзолом. У него темные, беспокойно глядящие по сторонам глаза. С другого стола на тебя угрюмо смотрят три фермера. В темном углу сидит человек в капюшоне, облаченный в черное одеяние. Ты не можешь видеть его лица или рук, но интуиция подсказывает тебе, что незнакомец окружен зловещим духом. Наконец, ближе всего к тебе расположился торговец средних лет, охраняемый двумя нанятыми телохранителями, северными варварами, понимаешь ты при взгляде на них. Торговец, высокий и неожиданно худой для своего дела, жестом приглашает тебя присоединиться.
Трактирщик возвращается с кружкой эля для тебя и уходит работать за прилавком. Подойдешь ли ты и заговоришь с торговцем (иди на **64**) или с фермерами (иди на **135**) или же попытаешься выведать какую-нибудь полезную информацию у трактирщика (иди на **34**)?

6

«Так, еще один для моего верного топора» - рычит огр, гигантский уродливый зверь, весь в мышцах и мехе, с собачьей головой. Он качает большим двуручным топором. Орк злорадно посмеивается и поднимает зазубренную саблю. Ты должен биться с ними одновременно.

ПИРАТ ХАОСА ОГР

МАСТЕРСТВО	7
ВЫНОСЛИВОСТЬ	10

ПИРАТ ХАОСА ОРК

МАСТЕРСТВО	7
ВЫНОСЛИВОСТЬ	7

Если ты победишь, иди на **62**.

7

Тихо и незаметно ты проскальзываешь на корму пиратского судна. Недалеко от себя ты замечаешь колесо корабля и проход, ведущий вниз, предположительно, в каюту капитана. На главной палубе ты видишь лестницу, спускающуюся в трюм. Будешь ли ты искать капитана (иди на **119**) или попытаешься забраться в трюм и освободить пленников (иди на **314**)?

8

Эти видения не могут навредить тебе, и, выхватив меч, ты бесстрашно рубишь их. С жутким криком они растворяются. Ты поднимаешься к алтарю. Иди на **303**.

9

Спрятавшись в тени стены, ты крадешься по направлению к конюшням, которые оказываются используемыми: видно нескольких лошадей. Когда ты подходишь ближе, то замечаешь кого-то, стоящего на коленях на вымощенном булыжниками наружном дворе у двери конюшни. Человек лихорадочно скребет пол, очевидно, пытаясь оттереть кровь с камней. Единственный долетающий до тебя звук издает каркающая в полуденном небе ворона. Человек похож на помощника конюха. Подойдешь ли ты к нему, не таясь (иди на **24**), или подкрадешься через полумрак (иди на **122**)?

10

Чудовищный Череп внезапно начинает убегать. Сейчас ты можешь, рванувшись, атаковать его сзади (иди на **342**) или спрятаться и подождать, пока он исчезнет (иди на **217**).

11

Ты видишь, что эти тела принадлежат двум стражникам, один убит стрелой, другой погиб в битве. Тощая собака начинает яростно лаять, как только ты входишь в деревню. Едкий запах дыма наполняет твои ноздри, смешиваясь с тяжелым тошнотворно-сладким запахом смерти. Место кажется пустынным, только вокруг разбросано несколько трупов. Большинство из них крестьяне, остальные – странно одетые бандиты, в основном люди, есть также несколько тел орков и хобгоблинов. Отдельно лежат трупы пиратов, служащих Хаосу, которых ты узнаешь по его знаку. Келадон подвергся внезапному нападению, большинство его жителей убежали или были захвачены. С другой улицы до тебя доносится шум голосов – часть пиратов все еще здесь! Ты покинешь деревню и исследуешь бухту (иди на **383**) или воспользуешься возможностью обыскать несколько больших домов (иди на **51**), деревенскую ратушу (иди на **131**) или храм (иди на **171**), это единственные здания, представляющие интерес?

12

«Да, мы знаем, где это. Она находится в холмах, путь туда лежит через извилистое и опасное ущелье» - говорит Белар. – «Тебе обязательно потребуется проводник, чтобы добраться до гробницы».
«Тогда дай мне его» - просишь ты.
«Никто сейчас не пойдет в холмы» - отвечает Белар. – «Даже за пятьсот золотых никто проведет тебя туда, поверь мне».
Грустно вздыхая, ты решаешь спросить его о Звере. Иди на **361**.

13

Когда ты подходишь ближе, то понимаешь, что тот, кого ты считал всадником, на самом деле Кентавр – наполовину человек, наполовину конь. У него лошадиные ноги и туловище, но из плеч животного вырастает торс, руки и голова человека. В одной руке он держит короткое копье, в другой – небольшой щит, ты замечаешь еще несколько дротиков, выглядывающих из седельной сумки. Несчастное существо кажется сильно истощенным. Три волка без устали гонятся за ним, кусая Кентавра за ноги. Ты дашь волкам немного еды – у тебя должно быть хотя бы 3 порции провизии – (иди на **102**) или вступишь в бой с ними (иди на **263**)?

14

Пинком ты распахиваешь дверь, но, делая это, приводишь в действие ловушку. Бочонок с порохом взрывается около твоей ноги – отними 4 от уровня своей ВЫНОСЛИВОСТИ. Если ты еще жив, то обнаруживаешь в себя в загроможденной каюте, на столе разбросаны бумаги и навигационные инструменты, внизу в беспорядке лежат трофеи и ящики с награбленным. Капитан Джармеш – маленький, ярко разодетый человек, похожий своими лукавыми глазами-бусинками на крысу. Взглянув на тебя, он ругается и кричит: «Ты не один из моих людей!» Вытащив меч, он приближается к тебе. Иди на **294**.

15

С ужасным криком ты набрасываешься на пиратов. Храбрый, но безрассудный поступок: их слишком много для тебя. Ты сражаешь нескольких пиратов, но потом в бой вступают Рыцари Хаоса. Проходит совсем немного времени, прежде чем ты уступаешь натиску десятков врагов. Твое приключение на этом окончено.

16

Когда ты начинаешь бежать по ступеням, то улавливаешь слабый свистящий звук, и какая-то пыль попадает тебе в лицо. Кашляя и чихая, ты трешь глаза, как вдруг на тебя наваливается страшная усталость. Ты сопротивляешься, но оказываешься не в силах остановить закрывающиеся глаза, и проваливаешься в глубокий сон.
Позже, проснувшись, ты обнаруживаешь себя в одиночестве в подземной комнате, освещаемой висящим на стене факелом. Единственная мебель здесь – стол и стул, вокруг раскидано множество алхимических приборов. В дальнем конце комнаты в темноту уходят три туннеля. Из люка над твоей головой льется дневной свет. Взберешься ли ты туда и покинешь Бенари (иди на **116**) или же возьмешь факел и войдешь в левый (иди на **162**), средний (иди на **323**) или правый туннель (иди на **287**)?

17

Подсвечивая себе факелом, ты протискиваешься в темную расщелину. Его свет открывает, что ты проник в древнее строение, веками спрятанное, а сейчас появившееся благодаря обвалу. Ты понимаешь, что стоишь в громадном дверном проеме. На полу красным камнем выложены слова: «Храм Лисс, Богини Фортуны и Фатума». В дальнем конце этой большой сводчатой комнаты ты видишь что-то, напоминающее алтарь. По пять резных колонн, связанных стенами, образуют по обе стороны от тебя маленькие галереи. Впереди к алтарю ведет широкий мраморный проход. В мерцании факела ты можешь различить, как на нем что-то блестит. Пойдешь ли ты по центральному проходу (иди на **103**), выберешь левую (иди на **74**) или правую галерею (иди на **138**) или покинешь храм Лисс и продолжишь свой путь (иди на **94**)?

18

Ты молча стоишь, когда Кандогор безжалостно убивает свою жертву. Она, скорее всего, была эльфийской женщиной. «Странно», - шепчет Кандогор, – «Но я слышал о некоторых эльфах, предавшихся служению злу».
«Ладно. Что сделано, то сделано» - философски говоришь ты.
Несколько часов спустя ты просыпаешься от прикосновения холодной стали к своему горлу. Ты открываешь глаза как раз в тот момент, чтобы увидеть Кандогора, стоящего над тобой с усмешкой на лице. И это последнее, что ты видишь.

19

Чтобы достичь Свистящего Камня, тебе нужно пройти через западный край Обманчивого Леса, территорию, над которой не властны Лесные Эльфы. Ты целеустремленно движешься по лесу, но скоро теряешь нужное направление, оказавшись среди массивных дубов. Время идет, приближается ночь. Скоро лес погружается во тьму, и ты вынужден разбить лагерь на ночь. Разведя небольшой костер, ты готовишь несколько порций пищи, а поев, ложишься на кровать из листьев и засыпаешь…

Внезапно проснувшись, ты понимаешь, что какой-то звук потревожил твой сон. Вокруг все еще глубокая ночь. Ты вслушиваешься, твои уши напряженно ловят звуки леса. До тебя долетает призрачный скорбный звук. Он становится громче и непрерывнее, пока ты не понимаешь, что это вой волков. Но он не похож на звук, который издают обычные волки. Этой вой более жестокий и кровожадный. Ты трепещешь от ужаса, когда звук становится отчетливее и его тембр меняется. Кто бы это ни были, они приближаются. Ты побежишь, надеясь покинуть лес до того, как они настигнут тебя (иди на **55**), или останешься на месте и быстро разведешь огонь (иди на **95**)?

20

Вы обыскиваете юго-западную часть кладбища, но вновь безуспешно. Время близится к вечеру. Сейчас Элиндора выглядит заметно возбужденной: «Мы должны найти их сегодня. Ночью уже они станут нас искать. Мы не можем ждать следующего дня». Ты осмотришь северо-восточный угол (иди на **60**) или северо-западный (иди на **170**)?

21

Ты подходишь к главным воротам Илистого Порта. Беспокойные стражники вглядываются в окружающую местность так, как будто ожидают появления тысяч зомби и немедленной атаки. «Такое тоже возможно» - решительно говоришь ты себе. Один из стражников бормочет другому: «Ха! Я ставлю на то, что мы его больше не увидим». Ты шагаешь по широкой дороге, ведущей из города. Ты пойдешь на север к Менеле (иди на **181**), на юг через холмы (иди на **61**) или используешь свое кольцо, чтобы связаться с генералом Чайдешем (иди на **101**)?

22

После долгого путешествия ты невредимым достигаешь Логова Кровавого Восхода. Однако место выглядит совсем заброшенным. Ты потратил слишком много времени на поиски, и корабли Хаоса отплыли. Сейчас легионы мертвецов Мортиса уже атакуют Дельфийский Союз. Поражение неизбежно, и, хотя ты еще жив, миссия провалена. Твое приключение на этом заканчивается.

23

«Великолепно! Завтра на кладбище мы разыщем могилу леди Лотморы и постараемся уничтожить вампиров при свете дня – если мы нападем на них ночью, они будут слишком могущественны. Я буду ждать тебя внизу на рассвете».

Утром следующего дня, как только из-за горизонта показывается солнце, розовые лучи которого, подобно мечам, рассекают небо, ты встречаешь Элиндору у гостиницы. Она приветствует тебя и добавляет: «Если позволишь мне, я использую свою магию, чтобы увеличить твою силу и помочь противостоять мертвецам». Если ты разрешишь Элиндоре произнести заклинание, иди на **108**. Если откажешься, иди на **129**.

24

Ты шагаешь из темноты по направлению к мальчику. Он в ужасе оборачивается, услышав тебя. Без колебаний он вскакивает на ноги, на лице мальчика застыла гримаса абсолютного страха, в смятении он издает нечленораздельный вопль. Через несколько секунд мальчик исчезает из поля зрения, прежде чем ты успеваешь успокоить его. Изучая внутреннюю часть конюшни, ты понимаешь, что она используется: вокруг множество здоровых и накормленных лошадей. Они выглядят очень быстрыми. Больше здесь нет ничего интересного, и ты можешь, спрятавшись в густой тени, направиться через наружный двор к казармам, находящимся напротив (иди на **42**), или пойти ко внутренним воротам Логова (иди на **379**).

25

«Ах!» - поизносит голос. – «Слава Богам, ты не мертвец!» Факел вспыхивает, и освещает место, в котором ты оказался, - подземную комнату. Единственной мебелью являются стол и стул, вокруг раскидано множество алхимических приборов. В дальнем конце комнаты в темноту уходят три туннеля. За столом сидит мужчина, одетый в мантию, расшитую неизвестными символами. Он очень стар и выглядит крайне испуганно. «Меня зовут Хлассамон, и я деревенский алхимик здесь, в Бенари. Когда Мортис отправил мертвецов разрушить деревню, я сбежал и укрылся в подвале, вид живых трупов очень напугал меня. Недавно я сварил несколько Зелий Решительности, чтобы набраться смелости и попытаться сбежать. Но мертвецы должны были уже вернуться, тогда как тебе удалось проникнуть сюда?

Ты говоришь ему, что это долгая история и что сейчас он в полной безопасности – настолько, что может идти прямо в Илистый Порт и нанять лодку, которая увезет его с острова … если он готов оставить все здесь.

«Спасибо за хороший совет, мой добрый друг». Затем на секунду на его лице появляется алчное выражение: «Сейчас, когда оно мне не нужно, может быть, *ты* готов приобрести зелье?» - говорит он, доставая из складок мантии флакон с ярко-голубой жидкостью. – «Я прошу за него 35 Золотых, и ни одним меньше». Заплатишь ли ты за зелье, если у тебя есть столько золота (иди на **225**), покажешь ему какой-нибудь из найденных тобой предметов (иди на **173**), нападешь на алхимика и постараешься отнять зелье (иди на **200**) или откажешься от его предложения и покинешь Бенари (иди на **116**)?

26

Ты аккуратно выпрыгиваешь за борт и плывешь к берегу, к виднеющемуся вдали пляжу. Никто тебя не замечает. Иди на **186**.

27

Кентавр скачет к тебе и произносит надменным голосом: «Спасибо, мой друг, я обязан тебе жизнью! Те волки хотели съесть меня, с руками и копытами. Я Лорд Салеш, друг эльфов и самое благородное из существ Обманчивого Леса. Я ищу Богов Добра, так же, наверное, как и ты. Чем я могу отплатить тебе?» Ты рассказываешь ему о своей миссии, объясняя, что хочешь добраться до Логова Кровавого Восхода. «Да, я могу помочь тебе в твоих прекрасных и достойных похвалы поисках, мой друг. Я исполню роль коня в благодарность за мое спасение. Со мной ты в момент доберешься до Логова Кровавого Восхода, и Мортис не заметит, как умрет, … хотя мы все знаем, что он уже мертв, ха-ха! Ладно, тебе нужно отдохнуть, давай, друг, залезай мне на спину».

Ты взбираешься, не сомневаясь, что доберешься быстро, но что делать с этой бесконечной болтовней? Салеш скачет по дороге через Обманчивый Лес хорошим темпом, гораздо быстрее, чем если бы ты двигался пешком. Он рассказывает историю своей жизни и о собственных «великих подвигах», которые скоро начинают звучать несколько преувеличенно. Иди на **202**.

28

Через бойницы ты видишь последние лучи солнца, растворяющиеся в небе. «Ночь наступила» - триумфально говорит Мортис. – «Сейчас тебе не выстоять против меня». Ты должен биться с могущественным некромантом.

ЛОРД МОРТИС

МАСТЕРСТВО	11
ВЫНОСЛИВОСТЬ	20

Если ты победишь, иди на **400**.

29

Ты осторожно крадешься по галерее, опасаясь, что в любой момент можешь наступить на скрипучую половицу. *Испытай Удачу.* Если тебе повезет, иди на **44**. Если нет, иди на **204**.

30

Через разбитые ворота ты вступаешь в Боргос. Он кажется достаточно большим городом со множеством улиц, домов и магазинов, но сейчас он абсолютно тих. Место заброшено, нет ни единого признака жизни. Скоро стемнеет, и ты должен найти место для сна. Вдруг ты слышишь странный шум, который не можешь опознать. Это щелкающие и трещащие звуки одновременно с неестественным скрежетом. Ты спрячешься в ближайшем доме и устроишься там на ночлег (иди на **242**) или попытаешься выяснить причину загадочного шума (иди на **337**)?

31

Коридор расширяется и выводит тебя в вестибюль, стены которого увешаны рваными знаменами. Напротив находятся три темно-красные двери, на каждой из них нарисован символ: на левой изображена ядовитая змея, центральная дверь украшена поднятым мечом, а правая содержит стилизованное изображение дуба.
Как только ты делаешь шаг в вестибюль, то испытываешь потрясение, когда замечаешь гротескную фигуру горбатого шута, неуклюже сидящего лицом к стене. Но вместо того, чтобы быть облаченным в привычный пестрый костюм, он одет в грязное тряпье, сшитое из серых и черных лоскутов. Трость шута лежит у него на коленях, она украшена набалдашником в виде раскрашенного деревянного черепа с подвижной нижней челюстью. Этот жуткий человек, скорее всего, является шутом Мортиса. Он выглядит спящим.
Если ты хочешь встряхнуть шута и приставить меч к его глотке, иди на **77**. Если ты аккуратно разбудишь его и попросишь помощи, иди на **233**. Если же ты считаешь, что будет умнее оставить его спать дальше, то можешь войти в левую (иди на **172**), центральную (иди на **376**) или правую дверь (иди на **100**).

32

Ты пристально вглядываешься в украшенное драгоценным камнем кольцо и представляешь лицо старого генерала. Через мгновение или два его морщинистое лицо возникает у тебя в воображении. «Что ты хочешь сообщить?» - спрашивает он. Звук его голоса в своей голове заставляет тебя испытать жуткое ощущение. Ты рассказываешь ему о случившемся. «Хорошо, хорошо, ты отлично потрудился. Очевидно, расхититель гробниц обнаружил тело Мортиса вместе с Копьем Кадарнаи, все еще лежащим в его гробу. Глупец, он не должен был брать его, чтобы не позволить некроманту оживить свое тело и сбежать. Мортис, без сомнения, с легкостью убил грабителя и превратил его в зомби, поскольку копье действовало лишь до тех пор, пока вор не забрал его из мертвых рук. Возьми Копье Кадарнаи, оно губительно для Мортиса. Удачи, сообщи мне, если у тебя будет новая информация». Связь с Чайдешем прерывается (не забудь уменьшить на единицу количество зарядов Кольца Общения на своей *Игровой Карте*). Ты покидаешь гробницу и идешь по дороге, ведущей в Илистый Порт. Иди на **3**.

33

Не веря в то, что способен это сделать, ты подносишь руку к тени и подбираешь ее. На самом деле это Теневой Покров, и он позволит тебе тише передвигаться. Когда ты окажешься в *Логове* и тебе будет сказано прибавить число к *Счетчику Тревоги*, ты можешь отнять единицу от этого числа, но не сможешь уменьшить его до нуля, если число равно единице (поскольку, когда тебе говорят увеличить *Счетчик Тревоги*, ты должен прибавлять как минимум 1). Иди на **350**.

34

Ты подходишь к трактирщику, стоящему за стойкой. Он нервно кивает, глядя на тебя. Ты спросишь его, почему все входы в гостиницу увешаны чесноком (иди на **360**) или почему он намеревается «сбежать отсюда» (иди на **390**)?

35

Ты открываешь склянку с Эликсиром *Лисс* и большими глотками выпиваешь его. У зелья приятный, слегка горьковатый вкус. Запиши номер этого параграфа на своей *Игровой Карте* и брось одну кость. Если выпадет 1 или 2, иди на **154**, если 3 или 4 - иди на **308**, если 5 или 6 – иди на **275**.

36

Стараясь изо всех сил, ты преследуешь мальчика. Обогнув дом, ты сталкиваешься лицом к лицу с тремя уродливыми существами – пиратами Хаоса. Один из них – лысый, испещренный шрамами человек, другой – огромный неуклюжий орк с рылом, заканчивающимся двумя желтыми бивнями, последний – фыркающий, но оттого не менее злобно выглядящий гоблин. «Что у нас здесь, парни?» - расцветает орк. – «Еще корм для наших сабель!» Они надвигаются на тебя. Ты должен сражаться со всеми тремя пиратами одновременно.

ЛЫСЫЙ

МАСТЕРСТВО	6
ВЫНОСЛИВОСТЬ	8

КЛЫКАСТЫЙ

МАСТЕРСТВО	6
ВЫНОСЛИВОСТЬ	9

КОРОТЫШКА

МАСТЕРСТВО	9
ВЫНОСЛИВОСТЬ	6

Если ты победишь, иди на **351**.

37

Когда ты приближаешься к деревенской ратуше, то слышишь гул и крики множества голосов, доносящиеся изнутри. Ты заглядываешь за дверь. Внутри около дюжины мужчин - пираты Хаоса, судя по их виду. Они стоят вокруг двух других. Пираты представляют собой злобно выглядящую разношерстную банду: в ней есть люди, орки, гоблины, хобгоблины и представители других рас. Они смотрят на двух людей, дерущихся в центре круга, и делают ставки на результат боя, который им кажется уже предрешенным. Первый участник схватки – огромный человек с медвежьим лицом, длинными перевязанными лентой волосами и большими серьгами. Он одет в мешковатые штаны и широкий красно-черный пояс. Он очень мускулист и похож на ходячую акулу. Его противник, деревенский кузнец, тоже силен и крепко сложен, но он все же не может сравниться с громилой-пиратом. Толпа скандирует: «Баракас! Баракас!», эти крики, скорее всего, относятся к пирату. Спустя несколько секунд кузнец оказывается повержен и Баракас собирается сломать ему шею, когда в круг вступает человек и приказывает ему прекратить. «Не убивай его. Он будет хорошим гребцом» - произносит человек.

«Есть, боцман» - разочарованно отвечает Баракас.

В дальнем конце комнаты ты видишь сдвоенные деревянные двери. Пираты начинают готовиться к следующему бою. Ты прокрадешься к дальней стене зала (иди на **67**) или смешаешься с пиратами, надеясь, что они не заметят тебя (иди на **97**)?

38

Удивительный звук атонального песнопения разносится по храму. Две его массивные дубовые двери раскрываются под напором какой-то неведомой силы, и оттуда вырывается волна черного отвратительно пахнущего дыма. Слова «Церковь Белой Королевы», вырезанные на дверях, почти полностью стерлись, поверх них кто-то написал углем «Святилище Богов Хаоса». Ты заглядываешь внутрь и замечаешь в дальнем конце комнаты фигуру, высыпающую содержимое алтаря на землю и этим оскверняющую храм. Человек одет в темно-коричневую робу, расшитую странно выглядящими знаками и символами. Однако когда он открывает свое лицо, ты понимаешь, что это не человек, а самый жуткий из твоих кошмаров. У него козлиные глаза и рога и ужасно выглядящие клыки. Существо, кажется, переосвящает храм в честь Богов Хаоса. Ты атакуешь шамана (иди на **118**) или, посчитав, что это не твое дело, развернешься и уйдешь (иди на **255**)?

39

В ужасе крича, ты отскакиваешь назад. Привидения летят прямо тебе в лицо, и ты с грохотом падаешь на пол. Отними 2 от уровня своей ВЫНОСЛИВОСТИ. Фантомы растворяются в небытии так же быстро, как и появились. Ты робко поднимаешься, понимая, что они не могут причинить тебе вреда, и направляешься к алтарю. Иди на **303**.

40

«Подожди!» - кричишь ты, перехватывая руку с мечом, прежде чем он наносит удар. Кандогор бросает на тебя холодный взгляд и отступает, сердито бормоча себе что-то под нос. Фигура торопливо снимает капюшон – это девушка Лесной Эльф. Ее кожа подобна лунному свету, а глаза похожи на чистые изумруды, голову ее украшает венок из белых цветов. Мелодичным голосом она произносит: «Пожалуйста, послушай меня. Мое имя Элиндора, и я одна из немногих эльфов, все еще живущих в Обманчивом Лесу. Мы поклоняемся Богине Иатро, Той, Которая Исцеляет и Поддерживает. Богиня не выносит мертвецов, эту мерзкую пародию на жизнь, она призвала нас помочь людям одержать победу над Мортисом. Я была вынуждена путешествовать, изменив облик, ведь шпионы Мортиса повсюду, но когда увидела тебя, то поняла, что у нас общая задача – уничтожить всех мертвецов. Скажи мне, так ли это?»

Ты терпеливо объясняешь, что не поклоняешься Иатро и прибыл сюда в корыстных целях – чтобы убить Мортиса. Для денег, не для людей.

«Жаль, что добро в этом деле для тебя на последнем месте. Но доброта есть в тебе, я это чувствую» - уверяет она.

Ты равнодушно пожимаешь плечами. «Мне нужна твоя помощь» - просит она. – «Кладбище скрывает склеп Леди Лотморы, бывшей раньше женой Мортиса. Теперь, когда Мортис вернулся, он использовал свою темную силу, чтобы возвратить ее к жизни, но уже как вампира. Сейчас она держит в страхе эту область, Леди Лотмора собрала компанию из местных жителей или того, что от них осталось. Жрицы Иатро послали меня убить ее, но в одиночку мне с этим не справиться. Помоги мне, и я помогу тебе уничтожить Мортиса».

«Не доверяй этой ведьме!» - неодобрительно говорит Кандогор. – «У эльфов нет душ, возможно, ты слышал о Темных Эльфах, которые предались служению злу? Я думаю, что она шпионка Мортиса и предательски убьет нас».

Ты согласишься помочь Элиндоре (иди на **47**) или, решив, что важнее убить самого Мортиса, скажешь, что не можешь присоединиться к ней (иди на **70**)?

41

Ты входишь в таверну, которая называется «Меч Самурая». Внутри находятся несколько горожан и бывших моряков, бросающих на тебя при входе осторожные взгляды. Четверть часа спустя, выпив несколько кружек эля, ты вступаешь в разговор с некоторыми из них. Один старый моряк рассказывает тебе: «Да, ночью в этих местах неспокойно. Вы только тогда сможете выжить и обезопасить своих родственников, когда, находясь внутри, будете запирать на засовы все двери и окна». Ты просишь его продолжить, и старый моряк рассказывает одну за другой устрашающие истории об омерзительных существах, рыскающих по улицам, о пропавших людях, возвращающихся к семье и друзьям в виде отвратительных ходячих трупов - все они услышали о богатствах Логова Кровавого Восхода месяц или два назад. «Так или иначе», - глухо рычит моряк, - «что привело такого молодого воина как ты в эту забытую адскую дыру?» Поведаешь ли ты моряку и остальным слушателям о той миссии, которая привела тебя на Остров Стейнг (иди на **121**), или скажешь, что направляешься к лежащим западнее островам (иди на **81**)?

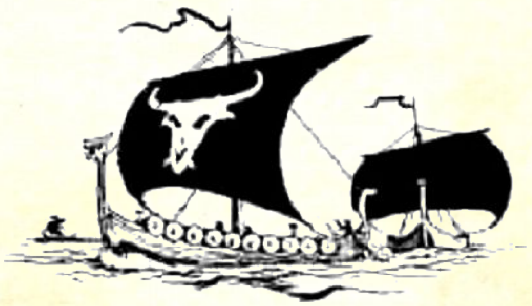
42

Войдя в дверь казарм, ты оказываешься в прохладном сумраке длинного зала. Когда твои глаза привыкают к нему после яркого полуденного солнца, воздух перед твоим лицом начинает вибрировать, раздается грохочущий рычащий звук, а в следующий момент большая волосатая рука бьет тебя, и ты сразу же понимаешь, с какой тварью столкнулся. Отними 2 от уровня своей ВЫНОСЛИВОСТИ. Это Оживленец, существо, возрожденное некромагией, не живое, не мертвое, но, тем не менее, яростно сражающееся.

ОЖИВЛЕНЕЦ

МАСТЕРСТВО	7
ВЫНОСЛИВОСТЬ	12

Если ты убьешь его за 7 раундов или меньше, иди на **226**. Если тебе понадобится от 8 до 10 раундов, иди на **284**. Если же и после 10 раундов ты все еще бьешься с ним, иди на **178**.



43

Он говорит тебе, что Заклинание Разрушения – мощное заклятие, используемое жрицами Белой Королевы, Богини Исцеления, которой, правда под другим именем, поклоняются эльфы. Заклинание применяется к любой мертвой материи, такой как кость или плоть, немедленно превращая ее в пыль. «Последователи Белой Королевы использовали его в древности», - добавляет он, - «чтобы упокоить некоторых из мертвых приспешников Мортиса. К сожалению, Заклинание крайне редко уничтожает полностью, а жриц не столь много, чтобы произвести серьезное впечатление на легионы Мортиса. Но это тоже путь, который по сей день воспевают легенды: нет в мире мужчины или женщины, способных одолеть зло, но есть храбрые воины, не боящиеся проливать кровь и рисковать жизнью!»

Глядя на Гаронда, ты молча сомневаешься, что он когда-нибудь проливал кровь или рисковал собственной жизнью. Но раньше, чем успеваешь высказать свое мнение вслух, ты спрашиваешь, владеет ли он Заклинанием.

«Нет», - отвечает Гаронд,- «единственной, кто могла им воспользоваться, была Леди Иола, мать Браксиса. Она чтила Богинь, и, встретив ее, я смог убедиться в святости этой женщины. Но когда Логово Кровавого Восхода захватил Мортис, Леди Иола и ее сын, скорее всего, были убиты. А даже если нет, никто не знает, как их найти» - добавляет он грустно.

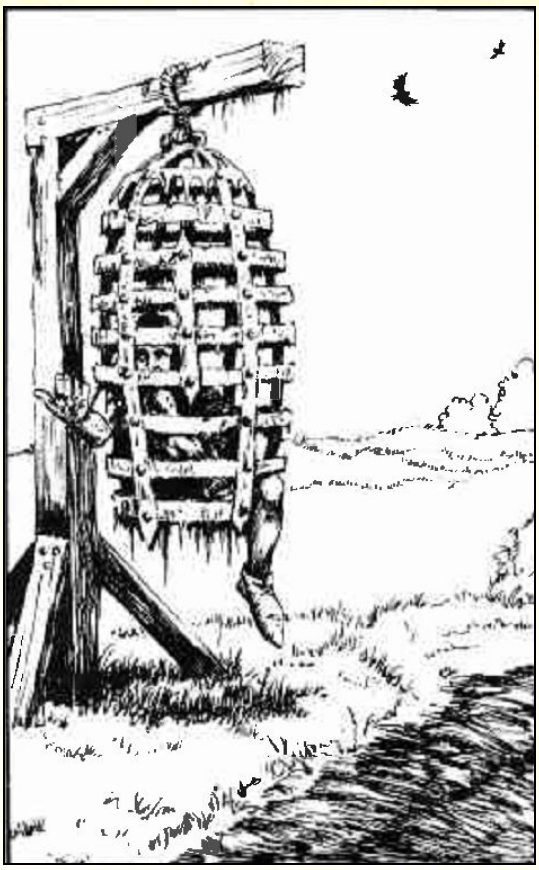
Ты спросишь его о Копье Кадарнаи (иди на **280**) или Пальце Лисс (иди на **300**)? Либо ты можешь решить, что провел достаточно времени с Гарондом, и направиться в Келадон (иди на **165**).

44

С трудом отваживаясь дышать, ты, наконец, достигаешь дальнего конца галереи. Твои пальцы нащупывают в темноте задвижку, и ты медленно открываешь дверь. Иди на **184**.

45

Взяв лежащую рядом рыбацкую клеенку, ты заворачиваешь в нее свое оружие и экипировку и ковыляешь вниз по холмистой дороге, чтобы ненавязчиво затесаться в конец колонны несчастных крестьян. Пираты запугивают всех болезненными толчками, и тебе ни за что достается сильный удар кнутом; отними 2 от уровня своей ВЫНОСЛИВОСТИ. Пока вас по узкому трапу заводят на *Безжалостный*, два Рыцаря Хаоса, стоящих у корабля, бесстрастно смотрят из своих рогатых шлемов поверх ваших голов. Слева на корабле находится дверь, предположительно закрывающая капитанскую каюту; справа под палубу уходит лестница. Вас ведут в трюм, чтобы, по-видимому, приковать к веслам. Ты находишься на нижней палубе, когда замечаешь в стороне от себя низкую дверь, уходящую в коридор. Бросишься ли ты в нее, надеясь, что охранник этого не увидит (иди на **174**), или же подождешь лучшей возможности (иди на **53**)?



46

Весь следующий день ты идешь по обезлюдевшей дороге в Боргос. Ты замечаешь множество черных птиц, кружащих в небе над тобой. Скоро ты выходишь на перекресток, рядом с которым у дороги стоит виселица. К ней прикреплена клетка, а внутри сидит какой-то несчастный человек. Ты видишь на нем ливрею Логова Кровавого Восхода - жертва - бывший солдат, помощник кастеляна. Как только ты подходишь ближе, он шевелится и протягивает руку в твоем направлении. Он выглядит полумертвым, пленник обожжен солнцем и одет в грязную окровавленную и изорванную одежду. Птицы над вами – вороны, они каркают, наполняя небо отчаянием. Дорога здесь раздваивается: на юге находится деревня Бенари, на востоке – Порт Боргос. Ты попытаешься открыть клетку и освободить человека (иди на **142**) или пойдешь дальше к Боргосу (иди на **85**) или к деревне Бенари (иди на **223**)?

47

«Великолепно! Завтра на кладбище мы разыщем могилу леди Лотморы и постараемся уничтожить вампиров при свете дня – если мы нападем на них ночью, они будут слишком могущественны. Я буду ждать тебя внизу на рассвете».

Кандогор явно не впечатлен и советует тебе опасаться предательства. Ты говоришь ему, что сегодня твоя очередь стоять на часах. Бросив сердитый взгляд, он уходит спать.

Утром следующего дня, как только из-за горизонта показывается солнце, розовые лучи которого, подобно мечам, рассекают небо, ты встречаешь Элиндору у гостиницы. Она приветствует тебя и добавляет: «Если позволишь мне, я использую свою магию, чтобы увеличить твою силу и помочь противостоять мертвецам».

«Не соглашайся на это злое колдовство», - громко возражает Кандогор,- «это попытка ослабить тебя. Я настоятельно не советую тебе делать этого, мой друг». Он недоверчиво смотрит на эльфийку.

Элиндора высокомерно пожимает плечами: «Я говорю только правду» - отвечает она.

Если ты разрешишь Элиндоре произнести заклинание, иди на **214**. Если откажешься, иди на **244**.

48

Ты врываешься в комнату и видишь Лорда Мортиса, восседающего на богато украшенном троне в ожидании сумерек. Он одет в тусклые серебряные латы, не обветшавшие за несколько веков, в руке Мортис держит тяжелую ребристую палицу. Если у тебя есть Костяное Копье героя Кадарнаи, ты можешь метнуть его в Мортиса или использовать в схватке. Если ты решишь бросить его, кинь две кости. Если выпавшее значение меньше или равно уровню твоего МАСТЕРСТВА, копье поразит Лорда, иди на **208**. Если оно больше значения твоего МАСТЕРСТВА, ты промахиваешься. В этом случае или если ты решил не бросать копье, тебе придется биться с ним в рукопашную – иди на **28**.

49

«Казармы кишат мертвецами», - со страхом шепчет мальчик, - «гарнизон сейчас составляют зомби, еще Мортис призвал странных живых мертвецов с древнего поля боя, располагающегося недалеко отсюда. Души умерших в чужеземных доспехах и вооруженные причудливым оружием патрулируют казармы, на это время они освобождаются от охраны замка. Сейчас их там двести пятьдесят или больше. Идти туда – верная смерть». Иди на **68**.

50

Ты вспоминаешь рассказ Морлака о том, как обычное оружие не помешало этим существам разрушить его деревню. Если у тебя есть железная палица, иди на **182**. Если у тебя нет подходящего оружия, чтобы биться с ними, то придется делать это тем, что есть. Иди на **115**.

51

Если ты уже осмотрел все интересующие тебя места в Келадоне, иди на **91**. Если ты их еще не посетил, иди на **211**.

52

Белар улыбается и издает вздох облегчения; затем он доносит твои слова до крестьян. Их лица недолго остаются в страхе и отчаянии, на них начинают появляться проблески надежды. Все жители деревни громко приветствуют тебя. Для них ты навсегда останешься героем – если, конечно, вернешься назад. Кузнец, большой плотный мужчина, предлагает заточить твой меч в обмен на две порции провизии. «Со скидкой» - заявляет он. Если ты согласен заплатить и получить свой клинок заостренным, иди на **392**. Если ты хочешь уже отправиться на задание, иди на **192**.

53

Ты решаешь подождать. К сожалению, трюм оказывается прямо за следующим поворотом, и крестьян приковывают к низким скамьям около весел – у тебя нет другого выхода, придется действовать, прежде чем ты сам оказываешься сцепленным. Ты раскрываешь клеенку и, приготовив оружие, атакуешь нескольких совсем не ожидавших этого пиратов. Ты сражаешь их, но перед этим один из пиратов успевает выбежать на палубу и поднять сигнал тревоги. Ты бросаешься за ним, но, поднявшись наверх, видишь, что весь экипаж в состоянии боевой готовности надвигается на тебя. Тебе не остается ничего, кроме как прыгнуть за борт, ты изо всех сил плывешь к берегу, преследуемый несколькими пиратами, которые вооружены луками. *Испытай Удачу*. Если тебе повезет, иди на **90**, если нет – иди на **59**.

54

Ты наносишь болезненный удар ему в грудь, и глаза капитана в ужасе расширяются. Упав на колени, он лепечет: «Пощади меня, благородный воитель, пощади меня». Изумленный его трусостью, ты угрожаешь ему своим оружием, он съеживается и говорит: «Подожди, я хорошо заплачу тебе, возьми эти Золотые Монеты, здесь больше сотни». Он вынимает коробку из-под своего мундира и протягивает ее тебе. Если ты возьмешь коробку, иди на **345**. Если откажешься – иди на **240**.

55

С нарастающим чувством паники ты мчишься на запад через лес, но он окутан темнотой, и скоро ты уже путаешься в деревьях. Ветки хлестают тебя по лицу, а корни будто пытаются схватить за ноги. *Испытай Удачу*. Если тебе повезет, иди на **75**. Если не повезет – иди на **136**.

56

Мортис оказывается готов к твоему появлению. Когда ты рывком открываешь дверь, он уже произносит заклинание смертельной магии, предназначенное для тебя. Вращающееся облако могильного газа наваливается и засасывает тебя; в его глубине ты чувствуешь, как призрачные руки царапают по твоему телу. Ты открываешь рот, чтобы закричать, но в легкие попадает только жуткий ядовитый пар, созданный вражеской магией. Твоя жизнь обрывается здесь.

57

Тебе удается побороть страх, грозивший полностью захватить твой разум. Духи остаются рядом, и ты можешь услышать их обращающиеся к тебе голоса в своей голове. Ты понимаешь, что они хотят сказать это:

Усталый путник, что бредет
Всегда без устали вперед, -
Не бросит никогда назад
Он свой больной, свой хмурый взгляд...
Он знает, - враг есть позади;
И сердце робкое в груди –
В груди скитальца – то замрет,
То вновь, как тяжкий молот, бьет...

Передав это странное сообщение, духи начинают уплывать по воздуху в сторону моря. Ты последуешь за ними (иди на **89**), развернешься (иди на **109**) или будешь ждать (иди на **179**)?

58

Тебе придется сражаться.

ШАМАН ХАОСА

МАСТЕРСТВО	8
ВЫНОСЛИВОСТЬ	9

Во время каждого раунда посох шамана испускает темный луч, высасывающий из тебя силы. На каждом этапе битвы, вне зависимости от того, чей удар окажется сильнее, ты должен отнимать 1 дополнительный пункт от уровня своей ВЫНОСЛИВОСТИ, так как магия посоха истощает тебя. Ты должен убить шамана быстро, иначе умрешь! Если ты победишь, иди на **305**.

59

Стрела вонзается тебе в бедро, и ты беспомощно падаешь на песок. Несколько пиратов догоняют тебя и добивают, прежде чем ты успеваешь что-нибудь сделать. На этом твое приключение окончено.

60

Уже наступили сумерки, когда вы находите склеп Леди Лотморы. «Торопись», - шепчет Элиндора, вынимая из свертка молоток и деревянный кол, – «они могут проснуться в любую минуту». Ты бросаешься вниз по ступеням в тускло освещенную гробницу.

«Слишком поздно!» - визжит голос, в котором чувствуется леденящая кровь злоба. Из-за большой могильной плиты появляется фигура и шагает вперед, преграждая тебе путь. Это женщина с бледной кожей и аристократическими чертами лица. Ее глаза похожи на два окровавленных шара из страшного сна, а ее рот, открываясь, обнажает клыки, сияющие в лунном свете.

«Леди Лотмора!» - кричит Элиндора. – «Мы погибли! Нет, подожди! Посмотри – она слаба, еще слишком рано для пробуждения!» Ты думаешь, что Элиндора может быть права: Лотмора пока нетвердо держится на ногах.

«Вы несчастные дураки», - рычит вампирша, – «если думали, что сможете убить меня!» Она бешено смеется и делает жест левой рукой; четыре существа появляются в поле зрения и шаркающей походкой направляются к вам; это вампиры – трое из них, очевидно, раньше были крестьянами, четвертый – бывший солдат Логова Кровавого Восхода. На их лицах написана жажда крови. Леди Лотмора пристально глядит на вас, и ты чувствуешь, как тебя наполняет чудовищная жажда. Испытай свою *Решимость*. Если проверка окажется успешной, иди на **150**. Если нет, иди на **120**.

61

Дорога некоторое время ведет на юг, а потом забирает на восток, поднимаясь по каменистым холмам. Скоро ты проходишь по узкой тропе, пролегающей между двумя вершинами. Если у тебя есть слово ПИРАТ на твоей *Игровой Карте*, иди на **201**. Если нет, то иди на **141**.

62

Все, что ты находишь – это 10 Золотых Монет и мешок с одной порцией провизии на теле огра, (отметь их на своей *Игровой Карте*). Сейчас ты можешь осмотреть большое здание (иди на **251**) или бунгало (иди на **71**), если еще не делал этого. Либо, если считаешь, что закончил с осмотром домов, ты можешь изучить храм (иди на **171**) или деревенскую ратушу (иди на **131**). Если ты хочешь покинуть деревню и пойти к бухте, где должно быть несколько рыбацких лодок, иди на **311**.

63

Ты спешишь обратно в подвал, принадлежащий алхимику. Он по-прежнему пуст. Ты вылезешь через люк и покинешь Бенари (иди на **116**) или зайдешь в средний (иди на **323**) или в левый туннель (иди на **162**)?

64

«Присаживайся, присаживайся» - говорит торговец, как только ты подходишь к его столу. «Я вижу, что ты искатель приключений. У меня есть несколько предметов, которые могут заинтересовать таких, как ты. Я направлялся в Илистый Порт, чтобы … эх! … но некоторые обстоятельства вынуждают меня покинуть Стейнг, и теперь мне приходится предлагать свой товар даже по слишком низкой цене». Если у тебя есть достаточно золота, ты можешь купить у торговца следующие предметы:

Гриб-дождевик (взрывается при попадании) – 45 Золотых Монет

Два Зелья Здоровья (полностью восстанавливают ВЫНОСЛИВОСТЬ) – 30 Золотых Монет каждое

Кольцо Опыта (добавляет 1 к уровню МАСТЕРСТВА) – 70 Золотых Монет

Комплект отличной брони (уменьшает на 1 весь полученный урон) – 65 Золотых Монет

Когда ты приобретешь у торговца все, что тебе нужно, то можешь поговорить с трактирщиком (иди на **34**) или с фермерами (иди на **135**). Если решишь закончить с разговорами, иди на **273**.

65

Если у тебя есть Копье Кадарнаи, иди на **22**. Если нет – иди на **353**.

66

Ты остаешься спокойным, твой мозг неистово работает, пытаясь создать план, который мог бы тебя спасти. К сожалению, в намерения скелетов не входит давать тебе времени на раздумья. Пальцы, похожие на сухие ветки, опускаются на древние рычаги, и в тот же миг в тебя уже летят арбалетные стрелы. Ты падаешь на пол, но все равно оказываешься зацепленным парой болтов; отними 3 от уровня своей ВЫНОСЛИВОСТИ. А когда ты катишься к двери, один из мертвецов наносит рубящий удар мечом и вскользь задевает твое бедро – отними еще 1 от уровня своей ВЫНОСЛИВОСТИ.

Если ты еще жив, то бросаешься в находящуюся позади тебя дверь, закрывая ее за собой на засов. Пока враги копаются, пытаясь отпереть ее, ты уже несешься вниз по винтовой лестнице. Зная, что они очень быстро могут найти тебя по следам, ты добегаешь до лестничной площадки и открываешь дверь, ведущую на стены. Прибавь 3 к своему *Счетчику Тревоги* и иди на **302**.

67

Ты пробираешься к двойной двери, остерегаясь банды пиратов. Наблюдая за ними из-за угла, ты видишь, как несколько пиратов погружают на мула трофеи, добытые во время налета на деревню. Затем они ведут навьюченное животное по направлению к бухте, где обычно стоят рыбацкие лодки. Сейчас ты можешь обыскать несколько больших домов (иди на **51**), если еще не делал этого; либо ты можешь осмотреть храм (иди на **171**) или покинуть деревню и отправиться в бухту, где должно быть несколько рыбацких лодок (иди на **311**).

68

Звук разносится по пустому двору замка и долетает до казарм. Мальчик застывает в тревоге и шипит: «Слишком опасно говорить здесь, даже днем! Если нас найдут, то убьют, и то, только на время». Он в ужасе убегает обратно в конюшню. А вот у тебя нет возможности покинуть это место: ты должен завершить свое задание или умереть! Будешь ли ты осматривать казармы (иди на **42**) или пойдешь к главным воротам Логова (иди на **379**)?

69

Ты видишь злобную ухмылку на лице ближайшего скелета. Его тощие пальцы неторопливо спускают курок арбалета, он уверен, что у тебя нет ни единого шанса спастись. Твои мысли беспорядочно вьются в голове, пытаясь составить единый план. Затем, вспомнив свою встречу с матерью кастеляна, ты произносишь вслух Заклинание Разрушения, которому она тебя научила. Слова звучат точно погребальный звон, и прямо у тебя на глазах скелеты рассыпаются в порошок. Их древние покрытые плесенью доспехи с лязгом падают на пол, как только твои враги превращаются в кучки серой пыли. Ты бегло обыскиваешь комнату, но не находишь ничего интересного. В противоположном ее конце восходит на крышу узкая лестница. Если ты поднимешься по ней, иди на **279**. Если вместо этого ты решишь вернуться на лестничную площадку и выбрать дверь, ведущую на стены, иди на **302**.

70

Она расстроена твоим отказом. Кандогор победно улыбается и уводит ее. Вы отправляетесь спать. Несколько часов спустя ты просыпаешься от ощущения холодной стали на своем горле. Ты открываешь глаза как раз в тот момент, чтобы увидеть Кандогора, стоящего над тобой с усмешкой на лице. И это последнее, что ты видишь.

71

Обыск бунгало оказывается тщетным. Ты не находишь ничего, кроме тела нищего зверски убитого рыбака. Проклиная Мортиса и его союзников-пиратов, ты уходишь. Сейчас ты можешь направиться к большому дому (иди на **251**) или к конюшне (иди на **291**), если еще не посетил эти два места. Либо ты можешь осмотреть храм (иди на **171**) или деревенскую ратушу (иди на **131**); если хочешь, ты можешь покинуть деревню и отправиться в бухту, где должно быть несколько рыбацких лодок (иди на **311**).

72

Ты разбиваешь лагерь на заросшем деревьями склоне холма. Ранним утром ты просыпаешься от громкого рычащего звука. Вскочив, ты понимаешь, что устроился на ночлег слишком близко к пещере и ее обитателям: медведице и ее детенышам. После короткой битвы у тебя появляется возможность сбежать, но перед этим когтистая лапа вспарывает твое бедро. Отними 2 от уровня своей ВЫНОСЛИВОСТИ. Тебе удается ускользнуть. Иди на **132**.

73

Эльфы с подозрением оглядывают тебя сверху донизу, когда ты приветствуешь их. Если у тебя есть Кольцо Фей, иди на **153**, если нет – иди на **243**.

74

Ты аккуратно двигаешься по левой галерее. Когда ты проходишь мимо третьей колонны, в твои уши врывается леденящий кровь вопль. Из темноты прямо на тебя летят фантомы, похожие на кошмарные видения из ада. Проверь свою *Решимость*, но отними 1 от полученного результата. Если проверка пройдет успешно, иди на **8**. Если же ты ее провалишь, иди на **39**.

75

Задыхаясь, ты несешься вперед. Чудесным образом звуки погони начинают затихать, ты выбегаешь из леса и оказываешься на лугу, залитом светом звезд. Ты слышишь бешеное рычание, раздающееся из границы леса, но что бы тебя ни преследовало, оно не может покинуть деревья. Издавая вздох облегчения, ты осматриваешь себя. Ты заработал несколько царапин во время своего полета вниз головой через деревья – отними 1 от уровня своей ВЫНОСЛИВОСТИ. Если ты еще жив, то разбиваешь новый лагерь в стороне от леса. Оставшееся время ты спокойно спишь, а когда просыпаешься утром, то видишь вершину холма, указывающую в небо, до нее осталось совсем немного. Иди на **216**.

76

Ты издавал слишком много шума во время своего пребывания здесь, и твое местонахождение стало известно Мортису, поэтому он отправил патруль, чтобы найти и убить тебя. Два вурдалака возникают у тебя за спиной, и тебе придется биться с ними прежде, чем ты будешь делать что-либо еще. Эта нежить обходится без оружия и брони, но их когтистые лапы остры, как кинжалы, и они обожают вкус человеческого мяса. Ты должен сражаться с ними одновременно.

ПЕРВЫЙ ВУРДАЛАК

МАСТЕРСТВО	8
ВЫНОСЛИВОСТЬ	10

ВТОРОЙ ВУРДАЛАК

МАСТЕРСТВО	9
ВЫНОСЛИВОСТЬ	9

Если ты победишь, добавь 3 к своему *Счетчику Тревоги* и иди на **315**.

77

Он безмолвно просыпается и глядит на тебя глазами, похожими на стеклянные шары. «Хорошо, ты, собака», - произносишь ты, бросая взгляд на три двери, - «как мне попасть к твоему хозяину?»

Некоторое время он ничего не говорит. Затем его пурпурные накрашенные губы искажаются в жутком безумном оскале, и он поднимает свою клоунскую трость. Ты думаешь, что она предназначена для чревовещания и ждешь ответа от черепа-набалдашника, но шут не настолько утонченен. Уныло смеясь, издавая при этом звук, похожий на перезвон колоколов, он бьет тебя ею по лицу и убегает, оставляя одного, ослепшего от боли.

Сейчас ты должен решить, в какую дверь войдешь. Будет ли это:

Дверь со змеей? Иди на **172**.

Дверь с мечом? Иди на **376**.

Дверь с деревом? Иди на **100**.

78

Ты начинаешь собирать священные предметы Белой Королевы, которые были разложены на алтаре. Посох продолжает истощать твои силы. Отними 2 от уровня своей ВЫНОСЛИВОСТИ. Если ты еще жив, то с облегчением понимаешь, что посох на минуту или две прекратил пульсировать, давая тебе возможность навести порядок в храме. Как только ты заканчиваешь, то получаешь благословение Богини. Прибавь 1 к своей *Решимости*.

Сейчас ты можешь осмотреть несколько больших домов (иди на **51**), если еще не делал этого. Либо ты можешь посетить деревенскую ратушу (иди на **131**) или покинуть деревню и отправиться в бухту, где должно быть несколько рыбацких лодок (иди на **311**).

79

Деревенский кузнец предлагает свою помощь. Он выглядит немного побитым, но, тем не менее, кажется тебе самым крупным и решительным жителем деревни. Вы с ним идете в арсенал и используете ключи капитана, чтобы открыть его. Взяв как можно больше оружия, вы одеваете крестьян в доспехи и вооружаете их. Ваше появление на палубе становится для пиратов сюрпризом. Жители деревни свирепо дерутся, желая отомстить беспощадным грабителям, и скоро все пираты оказываются убитыми или захваченными в плен.

Крестьяне относятся к тебе, как к герою, а кузнец обещает, что они обойдутся с оставшимися пиратами «по-справедливости». Если ты встречал мальчика по имени Паз и оставил его в подвале собственного дома, иди на **348**. Если же нет, иди на **398**.

80

Люк легко поддается. Открывшаяся взгляду лестница растворяется в темноте. Когда ты начинаешь спускаться, к тебе обращается голос, доносящийся из стоящего внизу полумрака. Он вопрошает: «Кто ты и что тебе нужно?» Ты назовешь свое имя и заверишь неизвестного в том, что пришел с миром (иди на **25**), или, ничего не ответив, бросишься вниз по лестнице (иди на **16**)?

81

Они равнодушно кивают головами. Больше здесь нет ничего интересного, пришло время заняться своим заданием. Ты решаешь покинуть Илистый Порт. Иди на **21**.

82

До смерти напуганный, ты убегаешь, спасая собственную жизнь. *Испытай Удачу*. Если тебе повезет, иди на **357**. Если не повезет – иди на **393**.

83

Ты поднимаешься вверх по лестнице, пока ступени не упираются в закрытую дверь. По своим расчетам, ты прошел не более двух третей пути - что бы это ни было, это не крыша. Если ты откроешь дверь, иди на **245**. Если спустишься вниз, то далее можешь пойти на стены (иди на **302**) или проделать долгий обратный путь до входа в Логово (иди на **313**).

84

Твои противники застывают, черепа устрашающе раскачиваются туда и обратно. Их нижние челюсти начинают бешено щелкать, когда они понимают, каким страшным оружием против них ты обладаешь, но у скелетов нет голосов, чтобы оправдаться. Ты не можешь допустить, чтобы они подняли тревогу. Когда их желтоватые кости чернеют, раздается хруст и из зияющих ртов и пустых глазниц льется серая пыль. Гнилостный запах мгновенно распространяется по комнате, а потом прах, в который превратились скелеты, медленно оседает на пол.
Сейчас самое время продолжить путь. Если ты решишь подняться по лестнице, иди на **163**. Если хочешь сначала исследовать закрытую дверь, иди на **343**.

85

Когда ты достигаешь Порта Боргос, время уже близится к вечеру. Вокруг неестественно тихо, а из труб домов не идет дым. Все замерло. Рядом пролегает дорога, ведущая к берегу. Впереди виднеются ворота Порта Боргос, которые выглядят разбитыми и искореженными. Восточная дорога извивается, следуя за Рекой Скорт в холмы, а оттуда в Логово Кровавого Восхода. Ты войдешь в Боргос (иди на **30**), отправишься по дороге, ведущей на берег (иди на **193**), или разобьешь здесь лагерь, а утром пойдешь в Логово Кровавого Восхода (иди на **329**)?

86

Спустившись, ты обнаруживаешь комнату, где, по всей видимости, прятался мальчик, но там нет ничего интересного. Сейчас ты можешь осмотреть бунгало (иди на **71**) или конюшню (иди на **291**), если еще не делал этого. Либо ты можешь посетить храм (иди на **171**), деревенскую ратушу (иди на **131**) или покинуть деревню и отправиться в бухту, где должно быть несколько рыбацких лодок (иди на **311**).

87

«У тебя нет ничего, представляющего для меня ценность. Все просто: или 35 Золотых Монет, или сделка отменяется» - грубо говорит он. Заплатишь ли ты за зелье, если у тебя есть столько золота (иди на **225**), нападешь на алхимика и постараешься отнять зелье (иди на **200**) или откажешься от его предложения и покинешь Бенари (иди на **116**)?

88

Мортис разражается яростным криком, как только узнает оружие, сделавшее его беспомощным на много веков. Потом его вопль переходит в стон отчаяния, когда Костяное Копье проходит через грудную пластину, пронзая Мортиса с последним лучом заката. Облака ядовитого дыма, хлынувшие из его плаща, заставляют тебя задыхаться. Закрывая лицо, ты убегаешь и уже никогда не узнаешь, какой жребий уготовил Лорду. Ты ловишь лишь одну вспышку на его лице в момент кончины, настоящая смерть Мортиса – страх и одиночество, которые никто не видел. Когда ты осматриваешься, то только серый туман и гнилостное зловоние напоминают о том, что здесь умер твой враг. Исчезло даже копье.

Возвратившись в замок, ты обнаруживаешь его заполненным разлагающимися трупами: легионы Мортиса погибли вместе со своим властителем. Когда ты освобождаешь кастеляна из темницы под Логовом, он сразу видит, с каким исполинским злом тебе довелось столкнуться: твои волосы стали абсолютно белыми. Иди на **400**.

89

Ты не успеваешь сделать и пары шагов, как вдруг что-то острое с размаху бьет тебя в спину. Отними 4 от уровня своей ВЫНОСЛИВОСТИ. Если ты еще жив, то поворачиваешься лицом к тому, что тебя атаковало, – и твое сердце почти останавливается. Перед тобой стоит невыразимо отвратительное создание, все в чешуе и шипах, ты разглядел только его туловище, но не сомневаешься, что вид его лица сделал бы тебя сумасшедшим. В ужасе крича, ты бросаешься бежать.

По прошествии недолгого времени ты приходишь в себя, но теперь постоянно бросаешь косые взгляды через плечо, уверенный, что тебя преследуют. Отними 2 от уровня своей *Решимости*. Ты обнаруживаешь себя у ворот Боргоса. Ты войдешь в Порт Боргос (иди на **30**) или разобьешь здесь лагерь, а утром отправишься в Логово Кровавого Восхода (иди на **329**)?

90

Ты умудряешься бежать под градом стрел, но одна из них все же задевает твою ногу. Отними 1 от уровня своей ВЫНОСЛИВОСТИ. Если ты еще жив, то вынужден покинуть Келадон, беспомощно глядя на то, как *Безжалостный* уходит в море с грузом невинных жителей деревни на борту. Проклиная мерзавцев-пиратов, ты уныло бредешь дальше. Иди на **186**.

91

Когда ты идешь по деревне, то замечаешь какое-то темное пятно на горизонте. Ты всматриваешься в море. Большой низкий и обтекаемый корабль-галера со множеством рядов весел и черными парусами, украшенными малиновыми черепами, проходит мимо мыса, на котором стоят развалины Келадона. Ты узнаешь в нем корабль из флота Хаоса. Ты можешь даже разобрать его название, написанное крупными красными буквами на борту, – *Безжалостный*. Его нос представляет собой огромный покрытый железом таран в виде ятагана. Ты решаешь отправиться в бухту, где должно быть несколько рыбацких лодок (иди на **391**).

92

Дробитель наконец падает. После короткого отдыха ты забираешь его голову в качестве трофея и для того чтобы показать жителям, что ты справился с заданием. Крестьяне очень обрадованы твоему появлению, но выражения счастья и удивления на их лицах выглядят комично: большинство жителей совсем не ожидали твоего возвращения. Белар с серьезным видом поздравляет тебя и вручает обещанные 50 Золотых Монет (отметь их на своей *Игровой Карте*). Он объявляет, что завтра состоится празднование и приглашает тебя в качестве почетного гостя. Однако у тебя есть важное незаконченное дело. Вежливо отклонив его предложение, ты просишь найти проводника, который бы согласился довести тебя до гробницы Мортиса. Крестьяне оглядываются, шаркая ногами, некоторые из них рассеянно свистят.

К счастью, Белар бранит их за неблагодарность и трусость, и, в конечном счете, худой гибкий мужчина делает шаг вперед. Белар говорит тебе, что его зовут Хиро и что он их лучший охотник. Тебе же он кажется только человеком со скрытным характером, однако, другого выбора у тебя нет. После недолгого обеда за столом главы деревни (ты можешь восстановить 2 пункта своей ВЫНОСЛИВОСТИ) Хиро ведет тебя в холмы. Иди на **352**.

93

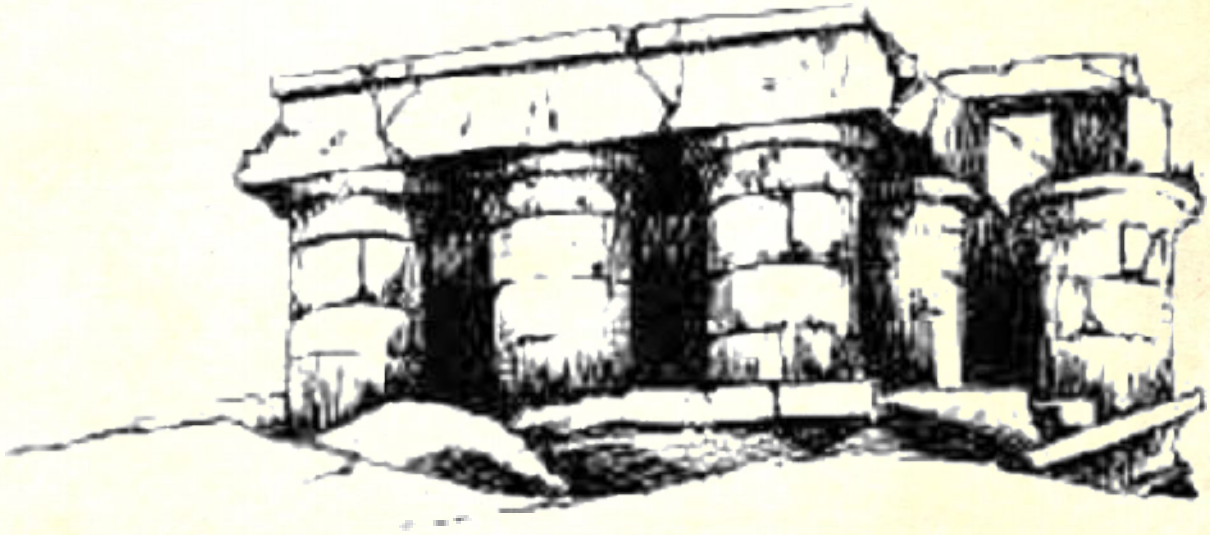
Ты активируешь кольцо, и серое лицо Чайдеша появляется у тебя в сознании. Ты рассказываешь ему о недавних событиях. «А ты отлично справился», - говорит он, - «и я рад, что ты связался со мной, потому что у меня появились интересные новости. Через нашу шпионскую сеть мы узнали, что пиратский корабль уже покинул Логово Кровавого Восхода с важными бумагами на борту. Очевидно, для того чтобы передать их флоту Хаоса, но не раньше, чем совершит налет на берега Стейнга. Мы предполагаем, что корабль атакует Келадон. Если у тебя есть время, то иди туда и посмотри, чем ты можешь помочь жителям. Или собери информацию, которая пригодится в твоем задании. Спасибо и удачи». Твоя телепатическая связь с генералом прерывается. Вычеркни заряд кольца на своей *Игровой Карте*. Теперь ты отправишься на север, по дороге в Порт Боргос (иди на **46**), или на юго-восток, по направлению к Обманчивому Лесу, а затем в Келадон (иди на **325**)?

94

Смеркается. Ты разбиваешь лагерь у дороги, готовясь к неприятностям. Но, тем не менее, ночь проходит спокойно, и тебе удается хорошо отдохнуть (восстанови 3 пункта ВЫНОСЛИВОСТИ). На следующий день ты оставляешь холмы позади и направляешься к отмеченному на карте трактиру.

Вечером ты выходишь на Т-образный перекресток. Трактир стоит на пересечении дорог. Когда ты приближаешься, то можешь разобрать его название – «Спустись к мертвым» - глупую шутку еще больше подчеркивает то, что трактир возвышается над кладбищем. Сейчас это всего лишь жуткая ирония, постоянное напоминание о событиях, происходивших с жителями Стейнга. Подходя к трактиру, ты замечаешь табличку на фасаде кладбища: «Кладбище Стейнга», но слово «Стейнга» перечеркнуто, а над ним едва различимым почерком нацарапано «вампиров». Надпись над главным входом вымазана каким-то веществом ржавого цвета. Ты можешь различить только «Правила Кровавого Клыка соблюдены», выполненную другим неразборчивым почерком. Вокруг стоит тишина, если не считать крика птицы вдалеке и приглушенных звуков, раздающихся из трактира. За ним тянутся заброшенные кукурузные поля. Нещадно палит солнце.

Еще раз сверившись с картой, ты намечаешь несколько вариантов дальнейшего пути: зайти в трактир (иди на **5**), отправиться по дороге на юг, по направлению к Обманчивому Лесу, а затем в Келадон (иди на **325**), или на запад, в Порт Боргос (иди на **46**).



95

Несколько сухих веток заставляют огонь по-настоящему запылать. Ты ставишь напротив себя несколько горящих факелов, и, вытащив меч, застываешь в ожидании приближающихся к тебе существ. Вой затихает. В окружающей темноте ты различаешь несколько сполохов красноватого света: это твои противники. Рыча, они выскакивают из темноты и останавливаются, испуганные пламенем. Их трое, на первый взгляд, - это большие лесные волки. Но у них есть длинные, похожие на плети, хвосты, покрытые устрашающе выглядящими зазубринами, а их глаза лучатся животным интеллектом. Это Шипастые Волки, и ты должен биться с ними. Из-за того, что ты располагаешься у костра, они могут атаковать тебя только по-одному.

ПЕРВЫЙ ШИПАСТЫЙ ВОЛК

МАСТЕРСТВО	7
ВЫНОСЛИВОСТЬ	8

ВТОРОЙ ШИПАСТЫЙ ВОЛК

МАСТЕРСТВО	8
ВЫНОСЛИВОСТЬ	7

ТРЕТИЙ ШИПАСТЫЙ ВОЛК

МАСТЕРСТВО	8
ВЫНОСЛИВОСТЬ	9

Если, рассчитывая атаку волка, ты выбросишь 11 или 12, то, вне зависимости от исхода раунда, он наносит тебе повреждение своим хвостом в 1 пункт ВЫНОСЛИВОСТИ.

Если ты победишь, иди на **196**.

96

Высоко поднимая кольцо, ты представляешь генерала. Через некоторое время его серое лицо появляется в твоем воображении. «Ты хочешь отчитаться?» - говорит он, его голос щекочет твой мозг. Ты рассказываешь ему о недавних событиях и спрашиваешь, знает ли он что-нибудь о Пальце. «Никогда об этом не слышал», - рычит он, - «а сейчас займись своим заданием и перестань тратить мое время, и, что еще более важно, хватит расходовать заряды Кольца попусту!» Его лицо внезапно исчезает из твоего сознания. Не забудь вычеркнуть один заряд Кольца на своей *Игровой Карте*. Здесь больше нечего делать, и ты покидаешь храм. Иди на **382**.

97

Несчастный кузнец отползает. «А сейчас пришло время для следующего круга, парни», - выкрикивает боцман, - «битва, которую мы ждали с тех пор, как отплыли, – Баракас против огра Грома!» Огромный массивный зверь, гораздо больше Баракаса, с грязным уродливым лицом и руками, напоминающими древесные стволы, он заслоняет собой дверной проем. Хотя огр намного крупнее и тяжелее, он выглядит толстым и немного неуклюжим. Все пираты вокруг тебя делают ставки на исход схватки. Если ты последуешь их примеру, иди на **137**. Если нет, иди на **277**.

98

Рыцари останавливаются, когда слышат слова Заклинания. Роняя мечи, они сдавливают головы руками, когда иссохшая плоть превращается в легкую дымку. Их черепа отклоняются туда и обратно. Как только их желтоватые кости чернеют, раздается хруст и из зияющих ртов и пустых глазниц льется серая пыль. Гнилостный запах мгновенно распространяется по комнате, а потом прах, в который превратились скелеты, медленно оседает на пол. Иди на **385**.

99

Этот злобный пират без жалости и угрызений совести лишил жизни множество невинных людей. Он заслужил смерть, говоришь ты себе. Один удар делает мир более безопасным местом. Иди на **194**.

100

Дверь открывается, не приводя в действие никаких ловушек. Кажется, ты сделал правильный выбор. Если из трех дверей первой ты открыл именно эту, прибавь 1 к уровню своей УДАЧЛИВОСТИ.

Далеко за дверью во мраке теряется проход. Набравшись мужества, ты ступаешь туда. Иди на **330**.

101

Ты сосредотачиваешься на кольце, представляя в сознании образ генерала. Вычеркни один из трех зарядов кольца на своей *Игровой Карте*. Мерцающее изображение серого лица старого солдата появляется у тебя перед глазами, а его голос звучит у тебя в голове. «А, отчет. Где ты и что обнаружил, юный воин?» - спрашивает он.

Ты рассказываешь ему, что доплыл без происшествий, а сейчас находишься за стенами Илистого Порта и готов к выполнению задания.

«Что?» - ревет Чайдеш. – «Ты потратил заряд кольца только, чтобы сказать мне, что прибыл? Ты идиот! Ладно, раз ты здесь, то должен двигаться на север и постараться отыскать гробницу Мортиса. Там ты найдешь древнее оружие, способное его умертвить. А сейчас шевелись и перестань тратить мое время на пустую болтовню!» Связь обрывается. Ты отправишься на север, к Менеле (иди на **181**), или на юг, через холмы (иди на **61**)?

102

Ты с силой бросаешь несколько порций провизии в центр бегущей волчьей стаи. Тотчас же они останавливаются и набрасываются на пищу, стараясь как можно быстрее набить брюхо. Кентавр замедляется, ловя ртом воздух. Иди на **27**.

103

Когда ты уже преодолел половину пути, пол внезапно уходит у тебя из-под ног. Это яма-ловушка! *Испытай Удачу*. Если тебе повезет, иди на **238**. Если не повезет – иди на **207**.

104

Твои костяные противники бьются без яростных проклятий и воинственных криков, так любимых живыми воинами. Тем не менее, каждый раз, когда ваши мечи сталкиваются в воздухе, по затянутой темнотой башне разносится резкий лязг. Прибавь 5 к своему *Счетчику Тревоги*. Сейчас ты можешь направиться вверх по лестнице (иди на **163**) или вниз, к запертой на висячий замок двери, которую ты заметил ранее (иди на **343**).

105

У торговца есть две вещи, могущие заинтересовать тебя: упаковка из трех порций провизии, которая стоит 15 Золотых Монет, и Зелье Ловкости (которое перманентно увеличит на 1 уровень твоего МАСТЕРСТВА), стоящее 50 Золотых Монет. Ты можешь приобрести один из товаров или оба, если имеешь достаточно золота.

Затем торговец указывает на человека, приближающегося к центру освещенной огнем части поляны. «О, Гаронд будет петь для нас». У этого мужчины есть лютня, и он, очевидно, бард. Ты останешься послушать песню (иди на **333**) или, посчитав, что потратил уже достаточно времени, покинешь поляну и продолжишь свой путь к Келадону (иди на **165**)?

106

Дверь захлопывается за твоей спиной за секунду до того, как мертвецы-арбалетчики стреляют. Ты слышишь, как болты вонзаются в дерево, и несколько смертоносных металлических наконечников высовываются с твоей стороны двери, пробив дуб толщиной в три пальца!

Ты сбегаешь вниз по ступеням раньше, чем твои враги успевают открыть дверь. Зная, что они очень быстро могут найти тебя по следам, ты добегаешь до лестничной площадки и открываешь дверь, ведущую на стены. Прибавь 3 к своему *Счетчику Тревоги* и иди на **302**.

107

Элиндора грустно улыбается: «Я думала, ты воин большей отваги. Все же я буду молиться об успехе твоего предприятия». Она разворачивается и уходит.

Наступает утро, и ты спускаешься вниз. Люди, которые были здесь накануне, собирают вещи, готовясь к дневному путешествию. Трактирщик говорит, что человек в черном ушел на рассвете. Ты замечаешь, что один из фермеров пропал, а оставшиеся двое выглядят испуганно и подавленно. Ты решаешь продолжить путь. Ты отправишься на северо-восток, по направлению к Порту Боргос (иди на **46**), или на юг, к Обманчивому Лесу (иди на **325**)?

108

Элиндора вглядывается в твои глаза, и ты чувствуешь, как погружаешься в гипнотический транс. Через несколько мгновений ты приходишь в себя, ничего не помня о случившемся. Однако теперь ты стал более стойким и решительным. Прибавь 1 к уровню своей *Решимости*.

На глаз, кладбище можно разделить, на четыре части, которые ты должен исследовать. Ты пойдешь к северо-западному (иди на **269**), юго-западному (иди на **249**), северо-восточному (иди на **149**) или к юго-восточному углу (иди на **209**)?

109

Ты оборачиваешься - и твое сердце почти останавливается. Перед тобой стоит невыразимо отвратительное создание, все в чешуе и шипах, ты разглядел только его туловище, но не сомневаешься, что вид его лица сделал бы тебя сумасшедшим. В ужасе крича, ты бросаешься бежать. По прошествии недолгого времени ты приходишь в себя, но теперь постоянно бросаешь косые взгляды через плечо, уверенный, что тебя преследуют. Отними 2 от уровня своей *Решимости*. Ты обнаруживаешь себя у ворот Боргоса. Ты войдешь в Порт Боргос (иди на **30**) или разобьешь здесь лагерь, а утром отправишься в Логово Кровавого Восхода (иди на **329**)?

110

У тебя есть только один шанс. Ты заводишь копье за спину и изо всех сил его бросаешь. Кинь две кости. Тебе нужно число, которое меньше или равно уровню твоего МАСТЕРСТВА, чтобы поразить Кандогора. Если тебе удалось это сделать, иди на **304**. Если ты промахнулся, иди на **155**.

111

Горящее дерево обрушивается за твоей спиной; одна из балок задевает тебя, когда ты подбегаешь к двери, отними 2 от уровня своей ВЫНОСЛИВОСТИ. Если ты еще жив, то, к несчастью, когда ты выпрыгиваешь из конюшни, тебя замечают два пирата, стоящие снаружи. Они на секунду замирают, а потом, неприветливо рыча, начинают приближаться к тебе. Иди на **6**.

112

Ты взбираешься по холмам. Они поднимаются к небу, переходя на горизонте в скалистые кряжи и предательские ущелья. Скоро ты безнадежно теряешься. *Испытай Удачу*. Если тебе повезет, иди на **132**. Если не повезет – иди на **72**.

113

Вы обыскиваете северо-западную часть кладбища, но вновь безуспешно. Время идет, и сейчас уже вечер. Элиндора становится заметно возбужденной: «Мы должны найти их сегодня. Ночью уже они станут нас искать. Мы не можем ждать следующего дня!» Ты осмотришь северо-восточный угол (иди на **60**) или юго-западный (иди на **170**)?

114

Ключом ты отпираешь цепи, сковывающие пленников, и ведешь их на палубу. Но без оружия они оказываются легко разбиты опытными и вооруженными пиратами. Во время боя ты понимаешь, что у тебя нет другого выхода, кроме как доверить пленников их собственной судьбе. Ты прыгаешь за борт и изо всех сил плывешь к берегу, преследуемый несколькими пиратами, которые вооружены луками. *Испытай Удачу*. Если тебе повезет, иди на **90**, если нет – иди на **59**.

115

Ты должен биться с Чудовищным Черепом.

ЧУДОВИЩНЫЙ ЧЕРЕП

МАСТЕРСТВО	9
ВЫНОСЛИВОСТЬ	10

Костяная оболочка Чудовищного Черепа настолько твердая, что если твой удар достигнет цели, то отнимай только 1 пункт от уровня его ВЫНОСЛИВОСТИ, кроме того, ты не можешь призывать на помощь Удачу, чтобы увеличить повреждение. Даже если у тебя есть Копье Кадарнаи, оно не нанесет Чудовищному Черепу двойной урон. Если ты одолеешь его, иди на **267**.

116

Из Бенари ты можешь пойти на северо-восток, в Порт Боргос (иди на **85**), или на восток, через древнее поле боя, отмеченное у тебя на карте (иди на **370**).

117

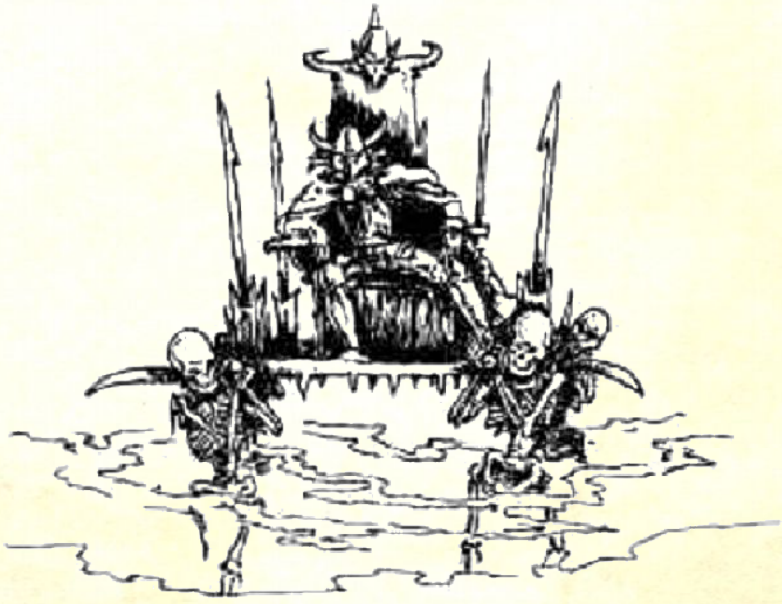
Ты пытаешься преодолеть нарастающее чувство паники, и, в конце концов, тебе удается побороть желание бежать без оглядки. Разорвать хватку зомби несложно, так как его тело долгое время подвергалось воздействию ветра, дождя и, что самое главное, солнца. Сейчас он очень слаб, и тебе удается легко победить мертвого противника. Все что ты находишь – это лежащая на полу клетки тяжелая железная палица (если ты возьмешь ее, то отметь палицу на своей *Игровой Карте*). Теперь ты продолжишь свой путь в Порт Боргос (иди на **85**) или сначала посетишь деревню Бенари (иди на **223**)?

118

Издав боевой клич, ты мчишься по направлению к шаману. Он в ужасе оборачивается, но успевает вытащить из сумки маленький шар и бросить его в тебя. Кинь две кости. Если результат будет меньше или равен уровню твоего МАСТЕРСТВА, иди на **215**. Если же он будет больше уровня твоего МАСТЕРСТВА, иди на **158**.

119

Незамеченным проскользнув через кормовую палубу, ты обнаруживаешь дверь с табличкой над ней, гласящей: «Капитан Джармеш. Беспокоить только с хорошими новостями». Ты можешь расслышать по другую сторону двери чье-то бормотание, но до тебя не доходят звуки второго голоса. Кажется, капитан разговаривает с самим собой. Ты ворвешься внутрь, постаравшись застать его врасплох (иди на **14**), или постучишься в дверь со словами: «Капитан, сообщение от двух Рыцарей Хаоса» (иди на **187**)?



120

Ты падаешь, пораженный странным заклинанием, затуманивающим разум. Лотмора еще не так сильна, чтобы поработить тебя, но все же ты чувствуешь себя медленным и нерешительным. Отними 2 пункта от уровня своего МАСТЕРСТВА (ты сможешь восстановить их, если выживешь в битве). Снаружи садится солнце, его слабые лучи скользят по кладбищу, ночь еще не полностью вступила в свои права. И хотя сила Леди Лотморы еще не достигла своего пика, вы должны торопиться – с каждой минутой ее мощь возрастает. Она кричит в приступе звериной ярости. Леди Лотмора и ее приспешники собираются атаковать: их клыки обнажены, а руки, заканчивающиеся черными когтями, готовы растерзать вас. Элиндора сражается с двумя вампирами – ты должен биться с Леди Лотморой и двумя оставшимися. Они атакуют тебя одновременно.

ПЕРВЫЙ ВАМПИР

МАСТЕРСТВО	5
ВЫНОСЛИВОСТЬ	5

ВТОРОЙ ВАМПИР

МАСТЕРСТВО	5
ВЫНОСЛИВОСТЬ	5

ЛЕДИ ЛОТМОРА

МАСТЕРСТВО	9
ВЫНОСЛИВОСТЬ	11

Помни: если у тебя есть Копье Кадарнаи, ты будешь наносить им двойной урон. Если Лотмора нанесет тебе удачный удар, брось кость, и, если выпадет 1 или 2, ее когти пронзают твою кожу, и ты должен отнять 1 от уровня своего МАСТЕРСТВА (ты сможешь восстановить эти потерянные пункты после своей победы). У тебя есть девять раундов, чтобы умертвить вампиров. Если кто-то из них остался жив после девяти раундов, иди на **363**. Если ты одолел их всех, иди на **386**.

121

Шепотом ты говоришь моряку о своем намерении убить Мортиса и освободить остров от терроризирующих его мертвецов, а заодно и от пиратов Хаоса, которых Мортис использует, чтобы опустошать Дельфийские Острова. Он вне себя от радости и сразу же рассказывает каждому о твоей миссии. Скоро все они угощают тебя выпивкой и желают удачи. Ты проводишь приятный вечер, залпом осушая кружки эля и рассказывая местным жителям о своих подвигах. Внезапно твое внимание привлекает странно выглядящий человек, скрытно покидающий таверну, но ты скоро забываешь о нем, когда приносят очередную порцию напитков. Запиши слово «ПИРАТ» на своей *Игровой Карте*.

На следующий день ты решаешь приступить к своему заданию и покинуть Илистый Порт. Иди на **21**.

122

Мальчик изумленно глядит на тебя, появляющегося из темноты. На миг его лицо в ужасе застывает, но затем он улыбается. «Ты же не из этих мертвых существ?» - спрашивает он голосом, в котором чувствуется страх и надежда.

«Конечно, нет», - отвечаешь ты, - «на самом деле, я прибыл сюда, чтобы уничтожить всех мертвецов, включая их злого властителя, Лорда Мортиса».

Ты интересуешься, как мальчик умудрился выжить в этом ужасном месте. Он оглядывается, и, украдкой делая кивок, приглашает тебя в конюшню. «Здесь мы можем разговаривать спокойно», - произносит он, - «замок наводнен слугами Мортиса. Когда крепость пала, Лорд-Лич убил всех пленников и после этого поднял их из могил уже как зомби. Но приучил к повиновению он немногих – у зомби нет никаких желаний, кроме как убивать. Я выжил только потому, что я конюх и кормлю этих лошадей. Они будут нужны пиратам Хаоса, когда через месяц их корабли приплывут сюда. Мортис заключил с ними соглашение. Он оставит меня в живых так долго, как ему нужен будет конюх, но мои дни сочтены. По ночам я вынужден запираться здесь с лошадьми, а мои сны – это сплошные кошмары. Я сделаю все, чтобы помочь тебе уничтожить Мортиса и его рабов-зомби». Ты спросишь мальчика о казармах, находящихся на другой стороне двора (иди на **49**), или о Великом Логове в целом (иди на **210**)?

123

Теперь ты знаешь Заклинание Разрушения. Иола рассказала, что ты можешь использовать его только один раз, поэтому выбирай этот момент мудро. Когда ты решишь применить Заклинание, запомни номер параграфа, на котором находишься, и иди на **253**. А сейчас иди на **31**.

124

Ты идешь по крепостной стене, наслаждаясь кратковременной передышкой от кошмаров и смерти, навстречу тебе летит теплый вечерний бриз. На полпути к двери ты проходишь мимо осадной башни – она использовалась солдатами Мортиса во время последнего штурма Логова. Лорд-Лич настолько уверен в неприступности замка, что даже не распорядился ее убрать. Ты с сомнением смотришь на башню. Она представляет собой самодельную конструкцию из покрытых плесенью деревянных брусьев, сплетенных вместе гнилыми ремнями. Возможно, она подойдет для костяных войск легиона Мортиса, но ты не уверен, что она выдержит твой вес.

Если решишь рискнуть, то можешь спуститься по ней за стены замка (иди на **358**). В противном случае ты можешь зайти в дверь восточной башни и продолжить подъем (иди на **377**).

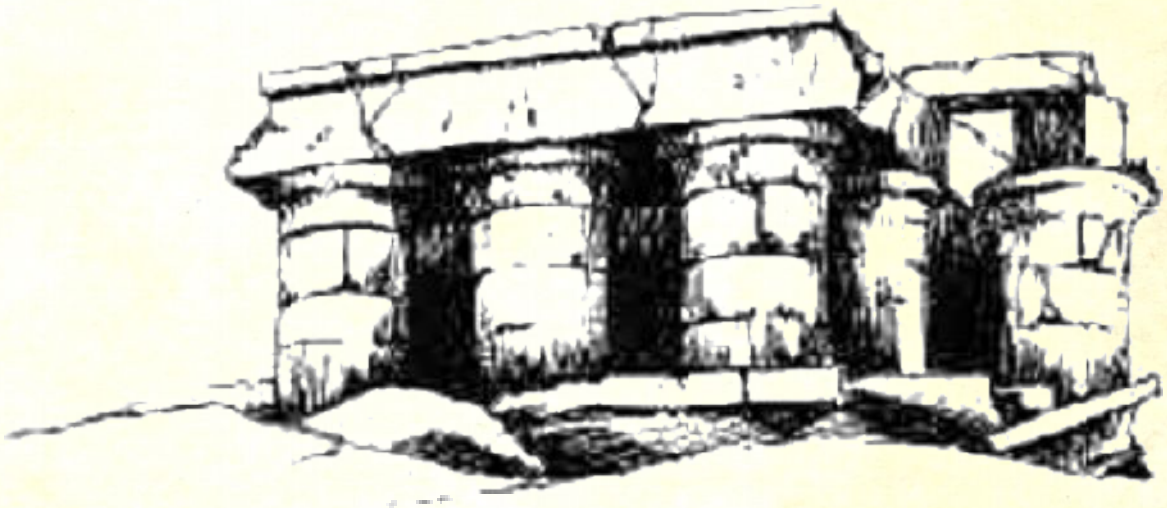
125

На этот раз он отбрасывает меч и ложится перед тобой на землю. Всхлипывая, Джармеш умолят о пощаде. Ты его прикончишь (иди на **99**) или сохранишь жизнь (иди на **254**)?

126

Морщинистое лицо генерала всплывает у тебя в сознании. Он выслушивает твое сообщение и на секунду задумывается: «Поток, питающий ров, перегорожен, потому что легионы мертвецов Мортиса не могут преодолеть текущую воду. Если кто-то из людей кастеляна жив, ты должен найти и освободить их, они помогут тебе разрушить плотину и запереть мертвецов в Логове. В любом случае, действуй скорее. Дневной свет уменьшает мощь врага, но до наступления ночи осталось всего несколько часов».

Ощущение присутствия генерала покидает тебя. Вычеркни один из зарядов Кольца Общения (если ты использовал его три раза, то теперь оно бесполезно, и ты можешь удалить его из своей *Игровой Карты*). Ты продолжаешь свой путь по направлению к воротам. Иди на **228**.



127

Гаронд принимает комплименты своему пению, и теперь выглядит достаточно счастливым, чтобы говорить с тобой. Ты спросишь его о Заклинании Разрушения (иди на **43**), Пальце Лисс (иди на **268**) или о Костяном Копье, оружии героя Кадарнаи (иди на **218**)?

128

Левая дверь ведет в коридор, слева и справа ограниченный нависающими каменными стенами. В них, впереди, по обеим сторонам этого прохладного пыльного прохода, утоплены несколько дверей. Его противоположный конец теряется во тьме – впрочем, хорошо уже то, что коридор выглядит пустынным. Ты пойдешь по нему (иди на **203**) или вернешься ко входу (иди на **313**)?

129

«Как хочешь» - говорит она, равнодушно пожимая плечами. - «Пора начинать. Мы должны отыскать гробницу Леди Лотморы». На глаз, кладбище можно разделить на четыре части, которые ты должен исследовать. Ты пойдешь к северо-западному (иди на **269**), юго-западному (иди на **249**), северо-восточному (иди на **149**) или к юго-восточному углу (иди на **209**)?

130

Его глаза загораются. «Я могу взять как амулет, так и золото», - говорит он, - «поверь мне, зелье намного ценнее, чем он».

Ты отдашь ему амулет (иди на **307**), заплатишь 55 Золотых Монет за зелье, если у тебя есть столько (иди на **225**), нападешь на алхимика и постараешься отнять флакон (иди на **200**) или откажешься от его предложения и покинешь Бенари (иди на **116**)?

131

Если ты уже осмотрел все интересующие тебя места в Келадоне, иди на **91**. Если ты их еще не посетил, иди на **37**.

132

После дня или двух бесполезных блужданий ты выходишь из холмов на дорогу к югу от Менелы. Ты не можешь вернуться обратно – это слишком опасно, да и в деревне вряд ли будут рады твоему появлению. Тебе не остается ничего другого, кроме как отправиться в Илистый Порт и далее следовать по южной дороге. Иди на **3**.

133

Ты идешь к концу галереи и видишь, что она нависает над огромным залом, где когда-то собирались защитники крепости. Сейчас же, прислонившись друг к другу, внизу на скамьях в жуткой тишине сидит толпа рыцарей-мертвецов; черные, как смоль, плащи обволакивают их плечи, подобно крыльям летучих мышей, в их бледных руках зажаты тусклые кубки. Ты подсчитываешь, что здесь их как минимум две сотни. Это Рыцари Альптраума, внушающая ужас охрана Лорда Мортиса. Скорее всего, здесь они прячутся от солнечного света, ожидая первого порыва ночного ветра, который вновь наполнит их темной силой.

В дальнем конце галереи ты видишь дверной проем, едва различимый во мраке. Ты можешь направиться к нему, но тогда подвергнешься риску издать звук, который привлечет внимание ужасных существ, сидящих внизу в зале. Если решишь попытаться, иди на **29**. Либо ты можешь подняться по винтовой лестнице на вершину башни – иди на **377**.

134

После своего приключения у алтаря Лисс, ты понял, что, подув в свисток около Пальца Лисс, «обретешь великую силу». Но если Свистящий Камень и есть Палец Лисс, то тебе придется сделать крюк. Если ты направишься к камню, иди на **19**. Если решишь пойти прямо в Келадон, иди на **165**.

135

Ты проходишь к столу фермеров и подсаживаешься к ним. Они неохотно и с подозрением принимают тебя. Ты спросишь их о надписи над воротами кладбища (иди на **183**) или об одетом в черное человеке, сидящем в углу (иди на **213**)?

136

Ты буквально летишь по ночному лесу, но источник воя все равно приближается. Что-то врезается тебе в голень, и ты мгновенно падаешь на землю, оглушенный ударом. Раздается рычащий звук, и неизвестное существо с чудовищной силой прыгает на тебя, кусая и раздирая твою беззащитную спину. На этом твое приключение окончено.

137

Сделать ставку ты можешь на Баракаса или Грома – если выиграешь, то получишь вдвое больше поставленного. Определи, сколькими Золотыми Монетами ты хочешь рискнуть, и вычеркни их из своей *Игровой Карты*. Иди на **387**, если ты поставил на Грома, или на **248** - если на Баракаса.

138

Ты осторожно идешь по правой галерее. Каждый раз, преодолевая очередную колонну, ты приводишь в действие ловушку и оказываешься атакован разнообразными ударами топоров, мечей и копий, которые приводятся в действие при помощи хитроумных механизмов. Ты должен успешно отразить их все, чтобы достигнуть алтаря. Брось две кости. Если полученный результат будет меньше или равен уровню твоего МАСТЕРСТВА, иди на **189**. Если он будет больше, чем уровень твоего МАСТЕРСТВА, иди на **166**.

139

Что из перечисленного ты будешь использовать?

Костяное Копье Кадарнаи	Иди на **110**.
Гриб-дождевик	Иди на **346**.
Кольцо Фей	Иди на **270**.

Если у тебя нет ни одного из этих предметов, ты в нерешительности застываешь – иди на **155**.

140

Ты бесшумно шагаешь по длинному, темному и сырому коридору. Скоро он начинает заворачивать налево. *Испытай Удачу*. Если тебе повезет, иди на **164**. Если нет – иди на **288**.

141

Дорога пролегает мимо старой, давно заброшенной каменоломни, раньше разрабатывавшей предгорья. Ты обращаешь внимание на то, что несколько камней раскрошились, обнажая проход в узкую, похожую на ущелье, пещеру. Если ты хочешь войти в нее, иди на **17**. Если проигнорируешь это своеобразное приглашение и продолжишь путь, иди на **94**.

142

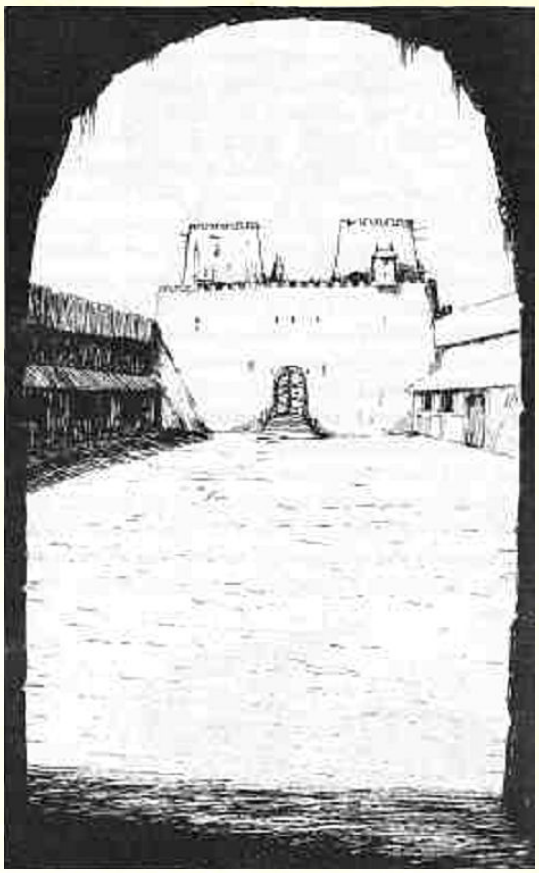
Как только ты делаешь шаг, намереваясь разбить клетку, вороны издают пронзительный безумный крик и пикируют на тебя, атакуя острыми, как бритва, когтями и клювами. Ты должен биться с ними, рассматривая ворон, как одного противника.

ВОРОНЫ-УБИЙЦЫ
МАСТЕРСТВО
ВЫНОСЛИВОСТЬ

Если ты победишь, иди на **237**.

143

Ты бросаешься в левый туннель. Через минуту или около того ты видишь колеблющийся свет, а заодно и Хлассамона, изо всех сил бегущего хромающей походкой. Ты легко догоняешь его, и Хлассамон падает на колени. «Возьми его, возьми его», - заикается он, - «только сохрани мне жизнь». Ты забираешь флакон с зельем и, выпив его, обнаруживаешь себя более решительным и готовым встретиться лицом к лицу с любым ужасом. Запомни, что следующие два раза, когда тебе будет сказано проверить свою *Решимость*, проверка автоматически окажется удачной и тебе не нужно будет бросать две кости (но и уровень твоей *Решимости* в этом случае также возрастать не будет). Хлассамон слабо улыбается тебе, но ты заверяешь алхимика, что не собираешься убивать его, а все, что ты хотел взять, - это зелье, могущее помочь тебе в задании. Пока ты объясняешь ему это, Хлассамон отходит от тебя короткими шагами и, в конце концов, разворачивается и бросается бежать. Углубившись в туннель, ты с трудом находишь замаскированное кустарником отверстие, которое выводит тебя на открытый воздух. Ты обнаруживаешь себя на маленьком холме недалеко от деревни. Благодаря Богиню Фортуны, ты решаешь, что сейчас самое время покинуть Бенари. Иди на **116**.



144

Ты стоишь у ворот и оглядываешь наружный двор замка, тянущийся до стен, ограждающих внутреннее Логово. На страже его, словно мрачные гранитные часовые, охраняющие Логово от безоблачного голубого неба, стоят сдвоенные башни. Тлеющая в полуденном зное утоптанная земля наружного двора отражает ослепительно яркие солнечные лучи, заставляя тебя зажмуриваться. Внешняя стена отбрасывает тень на южную сторону двора. Если ты хочешь использовать тень как прикрытие и добраться до конюшни, находящейся слева, иди на **9**. Если ты предпочтешь направиться к стоящим справа казармам, иди на **42**. Если же ты готов пойти прямо через центр двора и переступить порог внутреннего Логова, иди на **379**.

145

Ты будешь использовать:

Костяное Копье Кадарнаи? Иди на **234**.

Кольцо Фей? Иди на **4**.

Заклинание Разрушения? Иди на **338**.

Если у тебя нет ничего из этого, ты застываешь в нерешительности – и Мортис наносит тебе сокрушительный удар своей ребристой палицей. Отними 3 от уровня своей ВЫНОСЛИВОСТИ и (если ты еще жив) возвращайся на **250** и сражайся.

146

Когда ты уже собираешься покинуть темницу, кастелян подзывает тебя слабым от усталости и боли шепотом: «Мортис построил дамбу, чтобы заблокировать течение, питающее ров, и сделать воду стоячей; он похвалялся передо мной своими планами. Войска мертвецов могут преодолевать только такую воду. Если ты разрушишь дамбу, свежая вода вновь наполнит ров вокруг замка – она смоет темную магию, и легион Мортиса будет заперт внутри».

Взглянув на уходящие вверх ступени, ты видишь косые лучи солнечного света, проникающие в этот колодец, - солнце садится за горизонт. Остановившись, только чтобы заверить кастеляна, что вернешься, ты спешишь вверх по ступеням. Сейчас ты можешь подняться на верхние этажи башни (иди на **163**) или, если думаешь, что знаешь, как разрушить дамбу, выйти за стены замка (иди на **396**).

147

Абсолютный страх наполняет твое тело и застывает в горле, но тебе удается сохранить хладнокровие и несгибаемую твердость. Ты готовишься биться с тремя страшными фигурами. Увеличь уровень своей *Решимости* на 1.

Пока ты занят рукопашной схваткой с одним из лучников-мертвецов, остальные пытаются поразить тебя стрелами. Чтобы определить, попала ли стрела в цель, каждый раунд битвы бросай две кости за каждого из стрелявших. Если результат будет меньше или равен 7, ты оказываешься поражен выстрелом: отними 1 от уровня своей ВЫНОСЛИВОСТИ. Если же ты выбросишь 8 или больше, стрела попадает в мертвеца, с которым ты сражаешься: уменьши на 1 уровень его ВЫНОСЛИВОСТИ.

ПЕРВЫЙ ЛУЧНИК-МЕРТВЕЦ

МАСТЕРСТВО	7
ВЫНОСЛИВОСТЬ	5

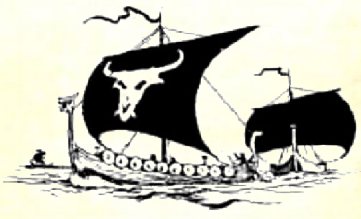
ВТОРОЙ ЛУЧНИК-МЕРТВЕЦ

МАСТЕРСТВО	7
ВЫНОСЛИВОСТЬ	4

ТРЕТИЙ ЛУЧНИК-МЕРТВЕЦ

МАСТЕРСТВО	7
ВЫНОСЛИВОСТЬ	4

Если ты уничтожишь их за восемь раундов битвы или раньше, иди на **365**. Если по истечении этого времени ты все еще бьешься с ними, иди на **247**.



148

Тебе удается высвободиться из захвата Оживленца раньше, чем слуги Мортиса окружат тебя. С трудом пробираясь назад, ты открываешь дверь и отступаешь в наружный двор. Вампиры не могут достать тебя здесь: под солнцем их украденная красота увянет, и они станут ходячими трупами, каковыми на самом деле и являются. Оживленец тоже остерегается дневного света, хотя, возможно, он просто не хочет еще раз ощутить на себе удары твоего меча. Он прячется за порогом казарм, издавая ужасающий вой, зловеще разносящийся по залитому солнцем двору. Добавь 4 к *Счетчику Тревоги*. Ты должен торопиться, прежде чем Мортис пошлет стражу расследовать это происшествие. Ты спешишь к огромному дверному проему, ведущему во внутреннее Логово. Иди на **379**.

149

Ты задерживаешься у богато украшенного склепа в северо-восточном углу кладбища. Ликуя, Элиндора говорит тебе, что это гробница Леди Лотморы, и, полные трепета, вы спускаетесь в темноту зияющего портала. Внизу вы находите пять открытых гробов и стоящий поодаль большой каменный саркофаг. Все они заполнены спящими людьми – по крайней мере, ты так думал, пока не увидел мертвенно-бледные лица с выступающими из-под рубиново-красных губ клыками и когтистые руки, скрещенные на холодных недвижных грудях. Вампиры! С беспощадным лицом ты вонзаешь острые деревянные колья в их сердца. При свете дня эти порождения зла беспомощны – даже Леди Лотмора, хотя в последний момент перед ударом ее глаза распахиваются. Элиндора удовлетворена: вы уничтожили всех вампиров. Увеличь на 1 уровень своей *Решимости* и иди на **386**.

Удивительно, но попытки вампиров загипнотизировать тебя оказываются безрезультатными. Снаружи садится солнце, его слабые лучи скользят по кладбищу, оно постепенно погружается в полумрак. Сила Леди Лотморы еще не достигла своего пика, но вы должны торопиться – с каждой минутой ее мощь возрастает. Она кричит в приступе звериной ярости. Леди Лотмора и ее приспешники собираются атаковать: их клыки обнажены, а руки, заканчивающиеся черными когтями, готовы растерзать вас. Элиндора сражается с двумя вампирами – ты должен биться с Леди Лотморой и двумя оставшимися. Они атакуют тебя одновременно.

ПЕРВЫЙ ВАМПИР

МАСТЕРСТВО	5
ВЫНОСЛИВОСТЬ	5

ВТОРОЙ ВАМПИР

МАСТЕРСТВО	5
ВЫНОСЛИВОСТЬ	5

ЛЕДИ ЛОТМОРА

МАСТЕРСТВО	9
ВЫНОСЛИВОСТЬ	11

Помни: если у тебя есть Копье Кадарнаи, ты будешь наносить им двойной урон. Если Лотмора нанесет тебе удачный удар, брось кость, и, если выпадет 1 или 2, ее когти пронзают твою кожу, и ты должен отнять 1 от уровня своего МАСТЕРСТВА (ты сможешь восстановить эти потерянные пункты после своей победы). У тебя есть девять раундов, чтобы умертвить их. Если кто-то из них остался жив после девяти раундов, иди на **363**. Если ты одолел их всех, иди на **386**.

151

Ты выводишь Паза из подвала через отверстие. Как только вы заходите за угол дома, то замечаете патруль и быстро прячетесь от него. Но нервы Паза не выдерживают; он в ужасе кричит и, спасая свою жизнь, убегает к воротам деревни. Два пирата издают радостный возглас в предвкушении хорошего развлечения и пускаются за ним в погоню, но, завидев тебя, вытаскивают оружие. Один из них – гибкий напоминающий гончую собаку человек, он покрыт струпьям, а в его глазах читается неприкрытая злоба; второй – осклабившийся красноглазый хобгоблин. Они вооружены ятаганами и держат легкие деревянные щиты. Пираты решительно приближаются к тебе. Ты должен биться с ними одновременно:

ПЕРВЫЙ ПИРАТ ХАОСА

МАСТЕРСТВО	6
ВЫНОСЛИВОСТЬ	7

ВТОРОЙ ПИРАТ ХАОСА

МАСТЕРСТВО	8
ВЫНОСЛИВОСТЬ	6

Если ты победишь, иди на **231**.

152

Дробитель сбивает тебя с ног ударом своего булавоподобного хвоста. Отними 2 от уровня своей ВЫНОСЛИВОСТИ. Ты можешь призвать на помощь Удачу, чтобы попытаться уменьшить это повреждение. Если ты еще жив, возвращайся на **192** и продолжай битву.

153

Один из эльфов узнает Кольцо Фей, надетое у тебя на пальце. «А, ты, наверное, тот, о ком нам говорила Элиндора!» - восклицает эльф. – «Добро пожаловать в Обманчивый Лес, наш дом. Я Пелагон Оратор. Ты оказал нам большую услугу. Элиндора не справилась бы со своим заданием без твоей помощи. Мы все перед тобой в долгу».

Ты бормочешь что-то вроде: «Это было самое меньшее из того, что я мог сделать».

«Ты совершил благородный поступок, и мы отблагодарим тебя» - произносит Пелагон. Он делает жест одному из своих спутников, и тот подносит круглый щит, висевший ранее у него за спиной. Щит сделан из отполированного до блеска серебра, а по своим отражательным способностям напоминает зеркало. «Он может пригодиться тебе в твоих поисках. Щит очень много значит для нас. Пожалуйста, прими этот подарок». Он вручает его тебе (отметь Блестящий Щит на своей *Игровой Карте*). Мертвецы ненавидят свое отражение, поэтому, если ты сражаешься с существом, возвращенным к жизни силой магии, и у тебя есть этот щит, отнимай 1 от уровня его МАСТЕРСТВА. Однако ты можешь применять эту способность щита только к одному мертвецу зараз.

Затем один из эльфов указывает на человека, приближающегося к центру освещенной огнем части поляны. «О, Гаронд будет петь для нас». У этого мужчины есть лютня, и он, очевидно, бард. Ты останешься послушать песню (иди на **333**) или, посчитав, что потратил уже достаточно времени, покинешь поляну и продолжишь свой путь к Келадону (иди на **165**).

154

Ты кашляешь и задыхаешься, жидкость обжигает твое горло. Тебя отравили; отними 4 от уровня своей ВЫНОСЛИВОСТИ. Если ты еще жив, возвращайся на параграф, с которого сюда пришел.

155

Кандогор разражается пронзительным смехом, когда опускает рычаг баллисты. С ненавистью ты приближаешься к предателю, собираясь стереть улыбку с его лица. Твои мысли обрывает вонзающаяся в грудь гигантская стрела. Мгновение ты изумленно глядишь на нее, затем обхватываешь стрелу слабеющими руками и, наконец, проваливаешься в темноту. На этом твое приключение окончено.

156

Один из фермеров хватает монеты (вычеркни их из своей *Игровой Карты*) и, наклонившись к твоему уху, заговорщическим шепотом начинает говорить; оставшиеся двое выглядят весьма испуганно. «Кровавым Клыком мы называем ужасное существо, которое по ночам выбирается из своей берлоги на кладбище. Несколько жителей за последнее время пропали» - бормочет фермер. Сейчас ты можешь поговорить с трактирщиком (иди на **34**), с торговцем (иди на **64**), а если пообщался со всеми, с кем хотел, иди на **273**.

157

Ты выхватываешь копье и поворачиваешься, готовясь ударить неизвестное существо позади себя. Иди на **109**.

158

Ты пытаешься отбить летящий по воздуху шар, но промахиваешься. Он попадает точно в грудь и с громким хлопком взрывается, подбрасывая тебя вверх. Отними 4 от уровня своей ВЫНОСЛИВОСТИ. Если ты еще жив, то с трудом поднимаешься на ноги и обнаруживаешь шамана стоящим прямо перед тобой. Он вооружен обитым железом и покрытым таинственными рунами посохом. Иди на **58**.

159

Пытаясь выйти из битвы до того, как скелеты смогут окружить тебя и атаковать со спины, ты бросаешься вверх по ступеням, преодолевая их по две за один прыжок.
Форсировав очередной пролет и достигнув лестничной площадки, ты на секунду останавливаешься и замечаешь стойку с оружием около лестницы. Ты оглядываешься и видишь не так далеко внизу своих взбирающихся по ступеням преследователей, вооруженных древними мечами. И хотя тебя освещает только тусклое мерцание, они не могут не видеть, что ты устал и не в силах бежать дальше …
У тебя не остается другого выбора. Поддев плечом стойку с оружием, ты поднимаешь ее и опрокидываешь вниз. Завидев, что она падает, скелеты останавливаются и начинают отступать, но они слишком медленные. Дюжина тяжелых алебард и секир врезается в твоих противников, ломая их кости, словно щепки, и несет вниз, приземляя в виде груды осколков. Грохот разносится по башне, и ты с трудом сдерживаешь волны паники, когда понимаешь, что, почти наверняка, потревожил большинство стражников Мортиса. Увеличь на 7 *Счетчик Тревоги* и иди на **239**.

160

Ты выскакиваешь, издавая боевой клич. Чудовищный Череп яростно визжит и приближается к тебе, волоча свои похожие на щупальца языки. Если ты был в Бенари и разговаривал с главой деревни Морлаком, иди на **50**. В противном случае иди на **115**.

161

Во весь опор ты бежишь вниз по дороге. Из засады гневно кричат, но, к тому времени, когда пираты спускаются с холма, ты уже далеко. «Благоразумие – лучшее проявление героизма» - насмешливо говоришь ты себе.
Скоро дорога спускается, забирает на восток и выводит тебя из холмов. Иди на **141**.

162

Высоко подняв факел, ты заходишь в левый туннель. Всего через несколько минут ты уже можешь различить свет в его конце. Ускорившись, ты оказываешься у замаскированного кустарником отверстия, через которое вылезаешь на открытый воздух. Ты обнаруживаешь себя на маленьком холме недалеко от деревни. Благодаря Богиню Фортуны, ты решаешь, что сейчас самое время покинуть Бенари. Иди на **116**.

163

Ты поднимаешься по ступеням и выходишь на лестничную площадку. Отсюда, через арку, ты видишь длинный коридор, винтовая же лестница уходит дальше, к самой верхней комнате башни. Сомневаясь, какой путь выбрать, ты делаешь шаг назад, и наталкиваешься на стойку с доспехами, прислоненную к стене. Часть из них сдвинута, и, хотя ты хотел взять весь комплект, ты понимаешь, что лязг, эхом отражающийся от голых стен башни, может привлечь внимание. Иди на **239**.

164

Звук медленных шаркающих шагов долетает до твоего слуха. Ты поспешно залезаешь в вырубленную в стене нишу и прячешься в темноте. Патруль из двух мертвецов проходит мимо; от них исходит затхлый запах смерти, плоть мертвецов отвратительного серого цвета, а их глаза представляют собой пустые ничего не выражающие шары. Уменьши свой *Счетчик Тревоги* на 1. Когда они скрываются из виду, ты покидаешь убежище и шагаешь дальше. Иди на **324**.

165

Наконец, ты видишь впереди деревню Келадон. Однако она кажется необычно тихой, за исключением редких и слабых криков. Клубы темного дыма поднимаются к небу из некоторых частей деревни: кажется, она горит. Черные, похожие на ворон, птицы, кружат в воздухе, зловеще каркая. Когда ты подходишь ближе, никто не встречает тебя, ты замечаешь несколько сваленных в кучу тел у деревянных ворот. Здесь дорога раздваивается: один путь ведет в деревню, другой – в бухту, где обычно привязаны рыбацкие лодки. Ты войдешь в деревню (иди на **11**) или направишься к бухте, надеясь увидеть кого-нибудь у пристани (иди на **383**)?

166

К несчастью, одно из копий задевает тебя, нанося резаную рану. Отними 3 от уровня своей ВЫНОСЛИВОСТИ. Если ты еще жив, то поднимаешься к алтарю. Иди на **303**.

167

«Я принимаю вызов» - говоришь ты самым самоуверенным тоном, на какой способен. Зрители неистовствуют в предвкушении боя, некоторые из них смотрят на тебя, как на сумасшедшего. Ты вступаешь в круг.

Баракас с презрением оглядывает тебя сверху донизу. «Я сделаю тебя за три минуты» - говорит он. Ты должен бороться с Баракасом.

БАРАКАС

МАСТЕРСТВО	10
ВЫНОСЛИВОСТЬ	15

Бой идет не насмерть. Все потерянные пункты ВЫНОСЛИВОСТИ могут быть восстановлены после окончания поединка. Ты не используешь оружие, так что не прибавляй бонусы от волшебных мечей и других предметов к своему МАСТЕРСТВУ на время этого боя. Правила борьбы следующие: каждый раунд бросай две кости за Баракаса; если результат меньше или равен уровню его МАСТЕРСТВА, он берет тебя в захват. Затем кинь две кости за себя; если бросок оказался меньше или равен уровню твоего МАСТЕРСТВА, ты разрываешь его захват, а если твой результат оказался больше, то отними 5 пунктов от своей ВЫНОСЛИВОСТИ. Если же бросок БАРАКАСА больше уровня его МАСТЕРСТВА, а твой при этом оказался успешен, уменьши на 5 уровень его ВЫНОСЛИВОСТИ. Если чья-либо ВЫНОСЛИВОСТЬ окажется меньше или равна нулю, бой прекращается. Если ты победил, иди на **227**. Если проиграл – иди на **347**.

168

Ты пробираешься через деревья и в конце концов выходишь на широкую поляну, где собралась пестрая компания людей. Это крестьяне, фермеры, купцы, ты видишь одного или двух солдат и нескольких Лесных Эльфов. Горит большой костер, на нем поджаривается нанизанная на вертела дичь. Играет музыка, жонглируют жонглеры, танцуют танцоры, рассказчики рассказывают истории. К тебе подходит вооруженный алебардой мужчина. Он ничего не говорит, только пристально смотрит на тебя. Кивнув, он успокаивается. «Ты можешь пройти» - говорит мужчина. Ты спрашиваешь его, что происходит, и он рассказывает, что эти люди – беженцы из деревень, подвергшихся набегу мертвецов, и остаются здесь, потому что эльфийская магия не дает легионам Мортиса войти в лес – пока что. Рядом с тобой стоит облаченный в богатые одежды человек, предлагающий товары из телеги. Поодаль находится небольшая группа Лесных Эльфов, тихо разговаривающих между собой. Ты спросишь, что есть у купца на продажу (иди на **105**), или подойдешь к эльфам (иди на **73**)?

169

Кандогор первым становится на часы, а ты отправляешься отдыхать. Когда ты уже почти проваливаешься в сон, дверь неожиданно распахивается, и в комнату входит одетый в черное человек, которого ты видел внизу. Кандогор ловким ударом опрокидывает незваного гостя на землю. Через секунду его меч оказывается у горла ползущего ночного пришельца. Ты остановишь его и не позволишь убить неизвестного (иди на **40**) или дашь закончить начатое (иди на **18**)?

170

Ваши поиски вновь оказываются безрезультатными, и сейчас солнце уже садится. «Мы должны уходить», - кричит Элиндора, - «и попытаться укрыться в гостинице!» Когда вы бежите ко входу на кладбище, на него, ты готов поклясться, мгновенно, словно штора, опускается ночная темнота. Вы уже можете различить выход, как вдруг впереди раздается ужасный смех, из-за большой могильной плиты появляется фигура и шагает вперед, преграждая тебе путь. Это женщина с бледной кожей и аристократическими чертами лица. Ее глаза похожи на два окровавленных шара из страшного сна, а ее рот, открываясь, обнажает клыки, сияющие в лунном свете.
«Леди Лотмора!» - кричит Элиндора. – «Мы погибли». «Вы несчастные дураки», - рычит вампирша, – «если думали, что сможете убить меня!» Она бешено смеется и делает жест левой рукой; четыре существа появляются в поле зрения и шаркающей походкой направляются к вам; это вампиры – трое из них, очевидно, раньше были крестьянами, четвертый – бывший солдат Логова Кровавого Восхода. На их лицах написана жажда крови. Леди Лотмора пристально глядит на вас, и ты чувствуешь, как чудовищная жажда наполняет тебя. Испытай свою *Решимость*, но прибавь 2 к результату броска. Если проверка окажется успешной, иди на **190**. Если нет, то иди на **220**.

171

Если ты уже осмотрел все интересующие тебя места в Келадоне, иди на **91**. Если ты их еще не посетил, иди на **38**.

172

Как только ты дотрагиваешься до дверной ручки, спрятанная в ней игла вонзается тебе в ладонь и впрыскивает в твою кровь яд. Брось одну кость и отними выпавшее число от уровня своей ВЫНОСЛИВОСТИ. Если ты еще жив, то скоро понимаешь, что эта дверь - фальшивая и никуда не ведет. Ты должен выбрать одну из оставшихся: с мечом (иди на **376**) или с деревом (иди на **100**).

173

Хлассамон не интересуется ничем из того, что у тебя может быть, кроме Амулета Эпох. Если он у тебя есть, иди на **130**. Если нет – иди на **87**.

174

К счастью, дверь не заперта, и ты заходишь в маленькую комнату, загроможденную бочками с водой, канатами и другими вещами.

Ты ждешь несколько часов, пока не стихает шум, и тихо выскальзываешь в коридор. Вокруг нет ни души. Ты войдешь в капитанскую каюту (иди на **119**) или направишься к тому месту, где держат пленников, и постараешься освободить их (иди на **314**)?

175

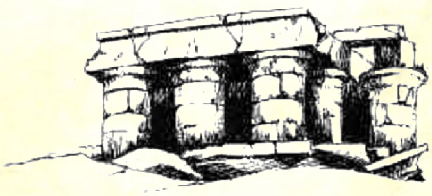
Один из скелетов открывает рот и разражается жутким шипящим смехом. Твои нервы не выдерживают. Издав вопль неконтролируемого ужаса, ты роняешь оружие (отметь это на своей *Игровой Карте*) и, пятясь назад, пытаешься вслепую отыскать позади себя ручку закрытой двери. *Испытай Удачу*. Если тебе повезет, иди на **106**. Если нет – иди на **195**.

176

Ты входишь в маленькую кладовую, полную кувшинов с вином и гниющей еды. Мертвецам не нужна такая пища, и потому в этой комнате уже давно никто не появлялся. Ты можешь остаться здесь и ненадолго спрятаться (иди на **318**), покинуть кладовую и войти в дверь напротив (иди на **199**) или продолжить свой путь в глубины Логова (иди на **140**).

177

В тебе просыпаются отточенные во многих битвах инстинкты, и ты начинаешь действовать прежде, чем составишь план. Наклонив щит, ты отражаешь яркий полуденный свет прямо в лицо Кандогору, и он вынужден стрелять вслепую. Ты бросаешься в сторону, и снаряд баллисты со свистом проносится за твоей спиной, лишь слегка задевая руку. Отними 2 от уровня своей ВЫНОСЛИВОСТИ. Если ты еще жив, то, превозмогая боль, атакуешь Кандогора, прежде чем он успеет вновь зарядить механизм. Иди на **366**.



178

Страх, словно ледяной поток, грозит поглотить тебя, когда ты видишь три прекрасных, но мертвенно-бледных лица, медленно выплывающих из темноты позади рычащего Оживленца. Из-под красных губ с жадностью высовываются остроконечные клыки. Очевидно, это наложницы ужасного Мортиса, привлеченные криками и запахом свежей крови, точно слетающиеся на свет мотыльки. *Испытай Удачу*. Если тебе повезет, иди на **148**. Если не повезет – то иди на **364**.

179

Ты ощущаешь покалывание между лопаток: что-то стоит прямо у тебя за спиной. Ты обернешься (иди на **109**) или используешь какой-нибудь из этих предметов (если он у тебя есть): Копье Кадарнаи (иди на **157**), Блестящий Щит (иди на **283**) или железную палицу (иди на **375**)?

180

Испытай Удачу. Если тебе повезет, иди на **258**. Если не повезет – иди на **155**.

181

Ты идешь на север по пыльной разбитой дороге. Справа тянется череда каменистых утесов, постепенно переходящих в низкие холмы. За ними ты замечаешь поднимающийся в небо дым из деревни. Когда ты приближаешься, то видишь, что некоторые участки частокола как будто разрушены ударами гигантского цепа. У главных ворот стоят несколько стражников с оружием наготове. Они явно доведены до отчаяния, а такие люди очень опасны. Один из них резко требует назвать цель твоего посещения Менелы. Ты презрительно скажешь, что это твое личное дело (иди на **221**), или поведаешь ему о полученном от генерала Чайдеша задании, затрагивающем благополучие всего острова и его жителей (иди на **281**)?

182

Достав палицу, ты защищаешься:

ЧУДОВИЩНЫЙ ЧЕРЕП

МАСТЕРСТВО	9
ВЫНОСЛИВОСТЬ	10

Поскольку у тебя есть палица, ты будешь наносить Чудовищному Черепу нормальный урон. Его костяная оболочка хоть и может выдерживать повреждения, наносимые режущим оружием, но очень хрупка и уязвима для дробящих ударов. Если ты победишь, иди на **267**.

183

«Не знаю ничего об этом» - грубо говорит один из них. Оставшиеся двое пугаются, когда ты обращаешься к ним. Ты предложишь две Золотые Монеты за информацию (иди на **156**) или поговоришь с трактирщиком (иди на **34**), либо с торговцем (иди на **64**)? А если ты уже пообщался со всеми, с кем хотел, иди на **273**.

184

Ты шагаешь в дверной проем и дальше вынужден пробираться на ощупь, поскольку сюда через закрытые окна внешней стены проникает слишком слабый свет, а ты не отваживаешься зажечь факел. Когда твои глаза привыкают к темноте, ты можешь разглядеть дверь и ряд ступеней, растворяющихся в большом зале. Ты прикидываешь шансы одержать победу над двумя сотнями Рыцарей Альптраума, вынужденными атаковать тебя на узкой лестнице. Будь их пятьдесят, нападающих на тебя по одному, ты, используя свою позицию на более высоких ступенях, сумел бы одолеть их. Но абсолютное преимущество Рыцарей в количестве, подкрепленное их неутомимостью в конце концов сделает свое дело. Забыв про эту идею, ты обращаешь внимание на дверь прямо перед собой, которая ведет на восточную стену.

Если ты отправишься на стены, иди на **124**. Если же вернешься к восточной башне и поднимешься по лестнице – иди на **377**.

185

Вы обыскиваете северо-западную часть кладбища, но вновь безуспешно. Время идет, и сейчас уже вечер. Элиндора становится заметно возбужденной: «Мы должны найти их сегодня. Ночью уже они станут нас искать. Мы не можем ждать следующего дня!» Ты осмотришь северо-восточный угол (иди на **60**) или юго-восточный (иди на **170**)?

186

Оставив Келадон позади, ты вновь идешь по дороге на север до перекрестка около трактира, а затем поворачиваешь на восток к Логову Кровавого Восхода. Немного пройдя, ты замечаешь какое-то движение к югу от дороги. Ты присматриваешься и видишь нечто, похожее на всадника, за которым гонится стая волков, но из-за поднявшейся пыли ты не можешь быть полностью в этом уверен. Ты пойдешь дальше (иди на **65**) или подбежишь и попытаешься помочь всаднику (иди на **13**)?

187

Ты стучишься и, изложив цель визита, просишь разрешения войти.
«Подожди, сейчас я сниму ловушку», - говорит голос, - «заходи».
Ты открываешь дверь и ступаешь в загроможденную каюту: на столе разбросаны бумаги и навигационные инструменты, внизу в беспорядке лежат трофеи и ящики с награбленным. Капитан Джармеш – маленький, ярко разодетый человек, похожий своими лукавыми глазами-бусинками на крысу. Взглянув на тебя, он ругается и кричит: «Ты не один из моих людей!» Вытащив меч, он приближается к тебе. Иди на **294**.

188

Бой получается долгим и тяжелым. Ты производишь слишком много шума, уничтожая стражников-мертвецов. Добавь 2 к своему *Счетчику Тревоги*. Сейчас ты отправишься во внутренний двор (иди на **286**) или войдешь в правую (иди на **230**) или левую дверь (иди на **128**)?

189

Невероятно, но тебе удается отразить все удары. Ты поднимаешься к алтарю. Иди на **303**.

190

Тебе удается противостоять гипнотическим чарам вампирши. Она кричит в приступе звериной ярости. Леди Лотмора и ее приспешники собираются атаковать: их клыки обнажены, а руки, заканчивающиеся черными когтями, готовы растерзать вас. Элиндора сражается с двумя вампирами – ты должен биться с Леди Лотморой и двумя оставшимися. Они атакуют тебя одновременно.

ПЕРВЫЙ ВАМПИР

МАСТЕРСТВО	7
ВЫНОСЛИВОСТЬ	8

ВТОРОЙ ВАМПИР

МАСТЕРСТВО	6
ВЫНОСЛИВОСТЬ	8

ЛЕДИ ЛОТМОРА

МАСТЕРСТВО	11
ВЫНОСЛИВОСТЬ	18

Помни: если у тебя есть Копье Кадарнаи, ты будешь наносить им двойной урон. Если Лотмора нанесет тебе удачный удар, брось кость, и, если выпадет 1 или 2, ее когти пронзают твою кожу, и ты должен отнять 1 от уровня своего МАСТЕРСТВА (ты сможешь восстановить эти потерянные пункты после своей победы). Если ты одолеешь их всех, иди на **386**.

191

Во время осмотра верхней комнаты, в которой уже рылись до тебя, ты слышишь внизу хлопанье двери, а затем звук бегущих ног, как будто кто-то мчится из дома. Высунув голову из окна, ты видишь маленького мальчика, очень напуганного, который быстро удаляется от дома, спасая свою жизнь. Он бросается за угол. Ты побежишь за ним (иди на **36**) или продолжишь обыскивать дом (иди на **86**)?

192

Жители деревни обучают тебя идти по следу Дробителя, который безошибочно определяется благодаря огромным отпечаткам лап, поваленным деревьям и вдребезги разбитым камням. Никто не отваживается быть твоим проводником. Когда ты отправляешься в путь, жители деревни желают тебе удачи. «Она ему понадобится» - слышишь ты бормотание одного из них. Белар дает ему затрещину, прежде чем подойти к тебе с теплой улыбкой: «Я уверен, что это будет легкая работа для такого, как ты, – не сомневаюсь, мы скоро тебя увидим!»

Через час или немногим позже, идя по следу Дробителя, ты слышишь впереди громкий треск и скрежещущий звук. Из-за поворота горной дороги, продираясь через деревья, появляется яростный зверь. Это Дробитель. У него огромное отвратительное туловище с двумя маленькими передними лапами, и двумя мускулистыми задними, которые явно предназначены для прыжков. Его тело полностью покрыто тусклой черной щетиной, а голова напоминает голову гиены своим разверзшимся ртом, заполненным мелкими острыми зубами. У Дробителя длинный и массивный хвост, завершающийся твердым костяным шаром, который необходим зверю для измельчения добычи. Одним скачком он преодолевает разделяющее вас расстояние и, угрожающе качая хвостом, подходит вплотную. Ты должен биться с ним.

ДРОБИТЕЛЬ

МАСТЕРСТВО	7
ВЫНОСЛИВОСТЬ	13

Если, определяя силу удара Дробителя, ты выбросишь 11 или 12, то, перед тем как прибавить к результату уровень его МАСТЕРСТВА, иди на **152**. Если ты победишь, иди на **92**.

193

Когда ты идешь к морскому побережью, то испытываешь необъяснимое чувство, будто тебя кто-то преследует. Ты оборачиваешься, но сзади никого нет. Смеркается: в слабом свете ты видишь бледные очертания, словно плывущие на поверхности с шумом разбивающихся о берег валов. Звуки перекатывающихся волн и резкие крики чаек наполняют твое сердце одиночеством и опустошенностью. На какое-то мгновение ты чувствуешь себя последним человеком на земле. Но затем твое сердце начинает бешено колотиться, а поток адреналина врывается в кровь, когда бледные фигуры скользят к тебе и ты можешь лучше рассмотреть их: это призраки утонувших! Размытые контуры, мертвенная бледность и обвивающие их водоросли заставляют тебя трепетать от страха. Духи Утопленников зовут тебя шепотом, похожим на плеск волн. Проверь свою *Решимость*. Если проверка окажется успешной, иди на **57**. Если нет – иди на **82**.

194

Капитан Джармеш мертв. Обыскав его стол, ты находишь в ящиках свиток и несколько ключей. На одном из них висит ярлык с надписью «арсенал», остальные предназначены для кладовых, гауптвахты и замков от цепей, с помощью которых гребцов приковывают к веслам. Свиток представляет больший интерес. Он содержит сообщение от Мортиса к Джармешу. Прочитав его, ты узнаешь, что Джармеш – первый прибывший пират из целого флота, предназначенного для того чтобы взять на борт легионы мертвецов Мортиса и затем атаковать

Дельфийский Союз. Мортис сообщает, что Логово Кровавого Восхода находится под его полным контролем, а Река Скорт перегорожена дамбой из трупов и костей. Это сделает воду во рве вокруг замка стоячей. Смысл этого остается для тебя неясным, хотя Мортис упоминает, что теперь он и его мертвецы «освобождены от оков». Ты также находишь распоряжения от Лорда Кашу из Вороду, Великого Адмирала Хаоса, отправляющие *Безжалостный* терроризировать те участки Острова Стейнг, которые до сих пор свободны от мертвецов, и приказывающие взять как можно больше рабов для того, чтобы использовать их в качестве гребцов на галерах. Сейчас ты постараешься сбежать с корабля и, покинув Келадон, продолжить свои поиски (иди на **26**) или попытаешься спасти жителей деревни из плена (иди на **354**)?

195

Когда ты, наконец, нашариваешь ручку, в тебя уже летят несколько арбалетных стрел. Ты успешно уклоняешься, но они все-таки наносят тебе повреждения в 3 пункта ВЫНОСЛИВОСТИ. Тебе удается захлопнуть дверь за секунду до следующего залпа, после которого болты проходят сквозь дуб, словно это было дерево бальза. Ты сбегаешь вниз по ступеням раньше, чем твои враги успевают открыть дверь. Зная, что они очень быстро могут найти тебя по следам, ты добегаешь до лестничной площадки и открываешь дверь, ведущую на стены. Прибавь 3 к своему *Счетчику Тревоги* и иди на **302**.

196

Последний Шипастый Волк падает замертво у твоих ног. Оставшиеся часы ночи проходят спокойно. На следующий день ты без проблем покидаешь Обманчивый Лес и скоро замечаешь камень, который, будто палец, указывает в небо, до него осталось совсем немного пути на запад. Иди на **216**.

197

Пораженные твоими великолепными навыками фехтования, остальные пираты бросаются наутек. Когда ты выходишь из деревенской ратуши, то видишь, как несколько пиратов погружают на мула трофеи, добытые во время налета на деревню. Затем они ведут навьюченное животное по направлению к бухте, где обычно стоят рыбацкие лодки. Сейчас ты можешь обыскать несколько больших домов (иди на **51**), если еще не делал этого; либо ты можешь осмотреть храм (иди на **171**) или покинуть деревню и отправиться в бухту, где должно быть несколько рыбацких лодок (иди на **311**).

198

Вы начинаете обыскивать кладбище. Ряды памятников, надгробных плит и маленьких крипт кажутся бесконечными, и после часа или двух, проведенных в бесплодных поисках, вы чувствуете себя потерявшимися в аду путниками. Потрескавшиеся надгробные камни и неухоженные могилы добавляют опустошенности к этому мрачному и гнетущему пейзажу. Некоторые могилы открыты и осквернены, другие выглядят так, как будто их обитатели сами прорыли себе путь наверх.

Уже вечер, и Элиндора сокрушенно вздыхает, но Кандогор ведет вас на другой участок кладбища. «Сюда, сюда, я уверен» - говорит он. Вы начинаете подозревать, что он выбрал неправильное направление. Ваши поиски вновь оказываются безрезультатными, и сейчас солнце уже садится. «Мы должны уходить», - кричит Элиндора, - «и попытаться укрыться в гостинице!» Когда вы бежите ко входу на кладбище, на него, ты готов поклясться, мгновенно, словно штора, опускается ночная темнота. Вы уже можете различить выход, как вдруг впереди раздается ужасный смех. Из-за большой могильной плиты появляется фигура и шагает вперед, преграждая тебе путь. Это женщина с бледной кожей и аристократическими чертами лица. Ее глаза похожи на два окровавленных шара из страшного сна, а ее рот, открываясь, обнажает клыки, сияющие в лунном свете. «Леди Лотмора!» - кричит Элиндора. – «Мы погибли!»

«Вы несчастные дураки», - рычит вампирша, – «если думали, что сможете убить меня!» Она бешено смеется и делает жест левой рукой; четыре существа появляются в поле зрения и шаркающей походкой направляются к вам; это вампиры – трое из них, очевидно, раньше были крестьянами, четвертый – бывший

солдат Логова Кровавого Восхода. На их лицах написана жажда крови. Леди Лотмора пристально глядит на вас, и ты чувствуешь, как чудовищная жажда наполняет тебя. Испытай свою *Решимость*, но прибавь 2 к результату броска. Если проверка окажется успешной, иди на **309**. Если нет, то иди на **399**.

199

Дверь открывается, и ты входишь в комнату, из которой можно видеть ворота. Бойницы пропускают узкие солнечные лучи, создающие сетку света на холодном каменном полу. Внезапно ты слышишь шаркающие звуки и бессвязное мычание, и из темного угла комнаты показываются три гниющих существа. Запах могильной земли наполняет твои ноздри, а глаза расширяются при виде ходячих разложившихся трупов. Три воина-мертвеца приближаются к тебе. Проверь свою *Решимость*. Если ты преуспеешь, иди на **147**. Если же проверка окажется неудачной, иди на **397**.

200

Издав боевой клич, ты набрасываешься на Хлассамона, намереваясь вырвать у него из рук зелье. Он вскакивает на ноги и трусливо кричит, но в последний момент бросает горсть пыли тебе в лицо и, пока ты стоишь, скрючившись, кашляя и чихая, скрывается в направлении трех туннелей в дальнем конце комнаты. Когда твои глаза, наконец, прекращают слезиться, он уже сбежал. Ты доверишь алхимика его собственной судьбе и покинешь Бенари (иди на **116**) или же, схватив факел, попытаешься догнать Хлассамона и побежишь в левый (иди на **143**), средний (иди на **323**) или правый туннель (иди на **287**)?

201

Внезапно в землю рядом с твоей ногой вонзается стрела. Взглядом ты ищешь нападавших и замечаешь за валуном, который находится на холме слева от дороги, трех людей с луками. Ты узнаешь в одном из них подозрительного незнакомца, которого видел покидающим таверну «Меч Самурая» в Илистом Порту. Остальные двое, очевидно, пираты из флота Хаоса. Следующая стрела задевает твое плечо, отними 1 от уровня своей ВЫНОСЛИВОСТИ. Ты поднимешься на холм и атакуешь пиратов (иди на **261**) или бросишься бежать по дороге (иди на **161**)?

202

Через некоторое время Салеш начинает жаловаться на твой вес, говоря: «Ба, да не пристало такому великому лорду, как я, служить вьючным животным простому смертному». Ты напоминаешь кентавру о его недавнем обещании, и он с досадой ворчит. Салеш везет тебя к Боргосу, следуя по кратчайшему пути и избегая гостиниц. Потом он останавливается. «Я должен отдохнуть, мой друг, совсем немного». Ты слезаешь, с подозрением разглядывая кентавра. Он смотрит на тебя, а затем хлопает себя ладонью по лбу, как будто его внезапно осенила какая-то мысль. «Мой бог!» - восклицает он. – «Собрание совета! Я должен быть там, как это выскользнуло у меня из головы?!» Для тебя очевидно, что Салеш бесстыдно врет. «Прости меня, верный друг, это вопрос государственной важности, я должен вернуться в Обманчивый Лес».

«А как же моя миссия убить Мортиса», - гневно говоришь ты, - «которая после столь длинного путешествия для тебя, возможно, даже более важна, чем для меня?»

«А, да, хорошо … я уверен, что у такого великого воина, как ты, это не вызовет затруднений, на самом деле, я буду только обузой. Мое почтение и удачи». Сказав это, он разворачивается и легким галопом пускается бежать на юг. Ты пожимаешь плечами и пешком бредешь по дороге в Порт Боргос. Иди на **46**.

203

В дальнем конце коридора ты обнаруживаешь оружейную. Мечи и секиры одно время были разложены по деревянным стойкам, прислоненным к стенам, но сейчас комната разграблена армией мертвецов и большая часть хорошего оружия исчезла. Тем не менее, твое внимание привлекает алебарда с широким лезвием, выглядящая так, как будто она была сделана в Хашимане, стране, где оружейное ремесло достигло высочайшего уровня. Ты пробуешь ее, алебарда достаточно тяжелая, но ты можешь взять ее, если выложишь свое оружие. Решай, будешь ли ты делать это (тогда отметь алебарду на своей *Игровой Карте* и вычеркни оттуда текущее оружие). Из этой комнаты ты можешь подняться по ступеням в западную башню (иди на **362**) или пойти назад и повернуть на восток (иди на **313**).

204

Ты находишься в нескольких шагах от двери, как вдруг она распахивается и ты сталкиваешься лицом к лицу с двумя Рыцарями Альптраума. Изумленный, ты продолжаешь неподвижно стоять. Твои противники всем своим видом наводят ужас: угловатые скелеты, за которые зацепились куски плоти, похожие на изорванные листы пергамента, тусклый свет в их глазах напоминает мерцание звезд холодной зимней ночью; они издают глухие гортанные крики и обнажают длинные мечи. Ты должен уничтожить их быстро, иначе рискуешь привлечь внимание остальных мертвых рыцарей, сидящих внизу.

ПЕРВЫЙ РЫЦАРЬ АЛЬПТРАУМА

МАСТЕРСТВО	10
ВЫНОСЛИВОСТЬ	9

ВТОРОЙ РЫЦАРЬ АЛЬПТРАУМА

МАСТЕРСТВО	10
ВЫНОСЛИВОСТЬ	9

Если ты победишь, иди на **385**.

205

Ты переворачиваешь тело: перед тобой лысеющий мужчина средних лет с густой черной бородой. В руке он держит короткий меч со сколами. Затем, к твоему удивлению, его глаза резко открываются – он еще жив! «Воды, воды…» - хрипит незнакомец. Ты даешь ему отпить из своей фляги. Мужчина весь в крови и, очевидно, скоро умрет. Подтянув тебя поближе, он шепчет тебе в ухо: «Послушай меня. Мое имя Морлак. Я был главой Бенари» - говорит он. «Мортис отправил свои орды уничтожить нас. Мертвецами командовало какое-то омерзительное существо, призванное Мортисом в наш мир из Земель Мертвых. Оно было похоже на огромный череп с мириадами членистых ног. Из его оскалившегося рта вырывались языки-щупальца, уносящие жертв на растерзание щелкающих челюстей. Мы пытались сражаться с ним, но наши мечи и стрелы, казалось, вредили лишь его костяной оболочке. Возможно, это существо уязвимо только к тяжелому дробящему оружию, такому как булавы и палицы. Не забудь это, может быть, тебе доведется встретить его». Это были его последние слова, он конвульсивно кашляет, и проблеск жизни навсегда покидает его глаза.

Постояв немного времени, чтобы почтить память храброго главы Бенари, ты предаешь его тело земле около святилища, поклявшись, что Мортис заплатит за совершенное зло. Теперь ты можешь покинуть деревню (иди на **116**) или осмотреть несколько разрушенных зданий (иди на **335**).

206

Хотя у тебя в запасе было всего несколько секунд, ты успеваешь выпрыгнуть из неистового ада, которым стала конюшня, за мгновение до того, как горящие доски обрушиваются на землю позади тебя. К сожалению, ты выбегаешь прямо на двух пиратов, удивление на лицах которых быстро сменяется совсем не дружелюбным выражением. Иди на **6**.

207

С криком ты падаешь в яму, приземляясь на деревянные колья, торчащие из ее дна. Отними 3 от уровня своей ВЫНОСЛИВОСТИ. Если ты еще жив, то, с трудом дыша, выбираешься из ямы. После короткого отдыха, перевязав раны, ты продолжаешь подниматься к алтарю. Иди на **303**.

208

Мортис разражается яростным криком, как только узнает оружие, сделавшее его беспомощным на много веков. Потом его вопль переходит в стон отчаяния, когда костяное копье проходит через грудную пластину, поражая Лича прямо в его черное сердце. Облака ядовитого дыма, хлынувшие из его плаща, заставляют тебя задыхаться. Закрывая лицо, ты убегаешь и уже никогда не узнаешь, какой жребий уготовил Лорду. Ты ловишь лишь одну вспышку на его лице в момент кончины, настоящая смерть Мортиса – страх и одиночество, которые никто не видел. Когда ты осматриваешься, то только серый туман и гнилостное зловоние напоминают о том, что здесь умер твой враг. Исчезло даже копье.

Спустившись по ступеням, ты обнаруживаешь, что замок заполнен разлагающимися трупами: легионы Мортиса погибли вместе со своим властителем. Когда ты освобождаешь кастеляна из темницы под Логовом, он сразу видит, с каким исполинским злом тебе довелось столкнуться: твои волосы стали абсолютно белыми. Иди на **400**.

209

Вы обыскиваете юго-восточную часть кладбища. Ряды памятников, надгробных плит и маленьких крипт кажутся бесконечными, и после часа или двух, проведенных в бесплодных поисках, вы чувствуете себя потерявшимися в аду путниками. Потрескавшиеся надгробные камни и неухоженные могилы добавляют опустошенности к этому мрачному и гнетущему пейзажу. Некоторые могилы открыты и осквернены, другие выглядят так, как будто их обитатели сами прорыли себе путь наверх.

Уже полдень. Элиндора сокрушенно вздыхает. Сейчас вы можете осмотреть северо-западный (иди на **113**), юго-западный (иди на **20**) или северо-восточный угол кладбища (иди на **149**).

210

«Логово – ужасное место», - говорит мальчик, - «мне запрещено туда входить, но я знаю, что в нем находится сам Мортис. Бывший кастелян, Браксис, заточен в темнице под восточной башней. Я слышал, что он еще жив, Лорд-Лич любит его мучать, хотя это ему уже надоедает, и он собирается превратить Браксиса в зомби. Внутри множество патрулей мертвецов, но некоторые слуги были оставлены в живых, чтобы выполнять задания, с которыми не могут справиться зомби – таким способом остался в живых и я, со всеми *своими* чувствами. Ты можешь рассчитывать на нашу помощь, мы устали жить в постоянном страхе за свои жизни». Иди на **68**.

211

Большинство домов представляют собой простые хижины, сейчас пустые или охваченные огнем. Однако есть и несколько крупных зданий (не считая храма и ратуши), в которых могут быть ценные находки: одно из них – крытое соломой бунгало, другое – двухэтажный кирпичный дом, последнее – кузница с примыкающей к ней конюшней. Ты обыщешь бунгало (иди на **71**), дом (иди на **251**) или конюшню (иди на **291**)?

212

Когда ты шагаешь через пролет двери, знак черепа испускает луч жуткого света. Волны страха захлестывают тебя. Проверь свою *Решимость*, но отними 2 от результата броска. Если проверка пройдет успешно, иди на **312**. Если нет – иди на **292**.

213

«Не знаю, никогда не видел его раньше» - говорит первый.

«Возможно, он один из людей Мортиса» - произносит другой.

«Не важно, тем более что я не собираюсь это выяснять» - говорит третий. Сейчас ты спросишь их о надписи на кладбище (иди на **183**) или посчитаешь, что уже узнал все, что хотел (иди на **273**)?

214

Элиндора вглядывается в твои глаза, и ты чувствуешь, как погружаешься в гипнотический транс. Через несколько мгновений ты приходишь в себя, ничего не помня о случившемся. Однако теперь ты стал более стойким и решительным. Прибавь 1 к уровню своей *Решимости*. Ты заверяешь Кандогора, что с тобой все в порядке, но он только сердито смотрит и что-то бормочет себе под нос. «Пора искать склеп Леди Лотморы» - напоминает Элиндора. Иди на **198**.

215

Ловким движением запястья ты при помощи своего оружия отбиваешь шар на землю, он катится в угол и затем неожиданно взрывается с громким хлопком. Разочарованно рыча, шаман достает из-за спины обитый железом и покрытый таинственными рунами посох, когда ты приближаешься к нему на расстояние удара. Иди на **58**.

216

Отвесная скала высотой около пяти метров неподвижно стоит перед тобой, словно первобытный каменный исполин. Она серьезно разрушена ветром и дождем и покрыта сколами и щербинами. Ты находишься у ее подножия и пристально вглядываешься в нависшую безжизненную громаду, скала вызывает у тебя чувство плохого предзнаменования. Ты подносишь свисток к губам и издаешь один короткий пронзительный звук. На секунду устанавливается мертвая тишина, но вдруг все меняется. Ты обнаруживаешь себя стоящим на бескрайнем просторе черного песка. Темное небо закрыто грозовыми облаками. Сверкают молнии, и гремит гром. Потоки дождя хлещут тебе в лицо. Ты в одиночестве укрываешься под вздымающейся горой. Вспышка молнии бьет в скалу, и та начинает скрипеть и угрожающе раскачиваться. Ты отбегаешь и смотришь на нее с чувством нарастающей паники, скала начинает изменяться прямо перед твоими глазами. Камень движется и разделяется на части, принимая форму гигантского четырехрукого двуногого Скального Голема со светящимися, будто синие кристаллы, глазами. Ореол небесной энергии, окружает его тело, словно огонь. Ты должен биться с ним.

СКАЛЬНЫЙ ГОЛЕМ

МАСТЕРСТВО	9
ВЫНОСЛИВОСТЬ	17

Каждый раз, когда тебе удастся нанести Голему удачный удар, считай повреждение, как обычно, а затем бросай кость еще раз. Если выпадет 1, иди на **276**. В противном случае продолжай бой. Если ты сокрушишь Скального Голема, иди на **316**.

217

Когда он исчезает, ты выбираешься из колодца. Осознавая, что Боргос – небезопасное место и задерживаться здесь не стоит, ты решаешь разбить лагерь за городом. Иди на **329**.

218

Глаза Гаронда загораются, когда он начинает рассказывать историю тебе: «Легенда гласит, что была великая битва между легионами Мортиса и людьми, населяющими Стейнг. В пылу боя Кадарнаи нашел Мортиса и они схлестнулись, словно титаны. И хотя Костяное Копье Кадарнаи было сделано специально для того, чтобы уничтожать мертвецов, изготовившие его эльфы наложили заклинание, лишающее копье магических способностей, если оно находится в руке смертного. Кадарнаи знал, что он способен убить Мортиса, всего лишь метнув копье, ведь если бы оно поразило Лича, то в тот момент не находилось бы в руках смертного. Возможно, тебе стоит вспомнить строки стихотворения:

Ведая, что копье боевое
Его костяное, с узором златым
Несет на себе колдовство теневое
И станет оружье в руках, что чужим,
Отправил его Кадарнаи в полет
И пало копье, через воздух паря,
В иссохшее черное сердце Лича –
Так был изгнан Мортис из мира широт.

Сейчас ты спросишь Гаронда о Заклинании Разрушения (иди на **320**) или о Пальце Лисс (иди на **300**)?

219

Когда ты уже пересек половину зала, тебя настигает внезапное чувство ужасной тревоги. Испытай свою *Решимость*. Если ты преуспеешь, иди на **262**. Если нет – иди на **282**.

220

Ты не можешь сопротивляться желанию сдаться и опускаешься на колени. Хотя Элиндора продолжает храбро сражаться, она неспособна победить вампиров в одиночку. Ты беспомощно смотришь, как ее убивают, а затем возвращают к жизни, но уже как вампира. Скоро тебя постигнет та же участь… На этом твое приключение заканчивается.

221

Когда ты надменно отвечаешь им, жители в страхе отшатываются и направляют на тебя свои копья. Один из них отдает команду, и несколько стрелков высовывают свои головы из-за деревянного частокола, окружающего деревню. Прежде чем ты успеваешь возразить, они натягивают тетивы своих луков и тебе приходится спасаться бегством. К счастью, они не очень метки и в тебя попадает только одна стрела. Отними 2 от уровня своей ВЫНОСЛИВОСТИ. Разумеется, вернуться обратно ты не можешь, и потому проводишь оставшуюся часть дня, блуждая в холмах, но безуспешно. Тебе не остается ничего другого, кроме как направиться на юг. Иди на **3**.

222

Ты раскрыл свое местоположение, и Мортис отправил еще несколько патрулей мертвецов. Сейчас один из них тебя обнаружил – это патруль, состоящий из четырех разложившихся зомби. Ты должен драться с ними одновременно.

ПЕРВЫЙ СТРАЖ-МЕРТВЕЦ

МАСТЕРСТВО	6
ВЫНОСЛИВОСТЬ	5

ВТОРОЙ СТРАЖ-МЕРТВЕЦ

МАСТЕРСТВО	5
ВЫНОСЛИВОСТЬ	7

ТРЕТИЙ СТРАЖ-МЕРТВЕЦ

МАСТЕРСТВО	6
ВЫНОСЛИВОСТЬ	6

ЧЕТВЕРТЫЙ СТРАЖ-МЕРТВЕЦ

МАСТЕРСТВО	6
ВЫНОСЛИВОСТЬ	6

Если ты победишь, увеличь на 2 свой *Счетчик Тревоги* и иди на **133**.

223

Когда ты приближаешься к Бенари, то замечаешь облака черного дыма, поднимающиеся к небу. Наконец достигнув деревни, ты понимаешь, что оправдались твои худшие опасения: она сожжена до основания; все, что осталось, - это горящие обломки домов и зданий. Вокруг в беспорядке лежат несколько тел, но не так много, как должно быть после разрушения целой деревни. При твоем приближении разбегаются собаки, а грифы на мгновение отрываются от своего страшного дела. Ты осмотришь трупы (иди на **369**), исследуешь развалины зданий (иди на **335**) или покинешь дымящуюся деревню (иди на **116**)?

224

Ты трешь Кольцо Фей и взываешь к его могуществу. Ты чувствуешь легкую тошноту, на секунду вокруг тебя начинает мерцать воздух. Взглянув вниз, ты понимаешь, что не видишь своего тела. Оно стало невидимым, но надолго ли? Вычеркни Кольцо Фей из своей *Игровой Карты*. Теперь ты можешь подняться на *Безжалостный* без риска быть обнаруженным. Слева на корабле находится дверь, предположительно закрывающая капитанскую каюту; справа под палубу уходит лестница. Ты чувствуешь, что невидимость начинает спадать. Сейчас ты пойдешь искать капитана (иди на **119**) или спустишься вниз и постараешься освободить жителей деревни (иди на **314**)?

225

Ты отдаешь Золотые Монеты (вычеркни их из своей *Игровой Карты*). «Спасибо» - вежливо говорит он и передает зелье. «Тебе следует выпить его немедленно» - добавляет Хлассамон.

Ты делаешь так, как он говорит, и обнаруживаешь себя более решительным и готовым встретиться лицом к лицу с любым ужасом. Запомни, что следующие два раза, когда тебе будет сказано проверить свою *Решимость*, проверка автоматически окажется удачной и тебе не нужно будет бросать две кости (но и уровень твоей *Решимости* в этом случае также возрастать не будет). Алхимик желает тебе удачи. Попрощавшись с ним, ты выбираешься из подземелья и покидаешь Бенари. Иди на **116**.

226

Со страшным предсмертным криком существо падает на пол. Ты поспешно стираешь его кровь со своего меча, прежде чем она успевает разъесть металл. Отчаянное положение придало тебе сил, и ты сумел убить его раньше, чем жаждущий крови рев привлек бы внимание часовых Мортиса. Восстанови 1 пункт УДАЧЛИВОСТИ, но, тем не менее, прибавь 2 к своему *Счетчику Тревоги*, ведь смерть Оживленца не останется незамеченной. Сейчас ты можешь или пройти через арку в дальний конец коридора (иди на **219**), или же вернуться во двор и направиться во внутреннее Логово (иди на **379**).

227

После тяжелой борьбы тебе, наконец, удается взять Баракаса мертвой хваткой. Он уже не сопротивляется и медленно теряет сознание. Толпа не может поверить своим глазам – их лучший боец повержен, многие потеряли деньги, поставленные на Баракаса. Ты выигрываешь 25 Золотых Монет. Сейчас, когда возбуждение спало, ты начинаешь украдкой двигаться к задней двери, но боцман говорит: «Подожди немного, кто ты, черт возьми?!» Они настороженно приглядываются к тебе. «Никогда не видел его раньше» - говорит один. «Хватай его, парни!» - кричит другой, и несколько пиратов, достав сабли, бегут к тебе. Иди на **297**.

228

Когда ты подходишь ближе, то видишь на крыше ворот механизм, похожий на гигантский арбалет. Это баллиста, устройство, способное насмерть пронзить человека стальным наконечником огромной стрелы с расстояния в 400 метров. Очевидно, в прошлом она использовалась против осаждавших Логово, но ты не уверен, что баллиста окажет какой-нибудь эффект на бесстрашных солдат-зомби армии Мортиса. Если у тебя есть медная монета с отчеканенной по обеим ее сторонам головой Мортиса, иди на **285**. Если нет – иди на **388**.

229

Ты издаешь боевой клич и атакуешь одетую в черное фигуру, которая немедленно бросается бежать. «Слишком просто, думаешь ты, однако в эту ночь тебя больше никто не беспокоит.

Наступает утро, и ты спускаешься вниз. Люди, которые были здесь накануне, собирают вещи, готовясь к дневному путешествию. Трактирщик говорит, что человек в черном ушел на рассвете. Ты замечаешь, что один из фермеров пропал, а оставшиеся двое выглядят испуганно и подавленно. Ты решаешь продолжить путь. Ты отправишься на северо-восток, по направлению к Порту Боргос (иди на **46**), или на юг, к Обманчивому Лесу (иди на **325**)?

230

Правая дверь ведет в коридор, который проходит вдоль наружной стены; он освещается факелами, вставленными в ржавые железные держатели по обе его стороны. В стенах прохода ты видишь деревянные двери, сам же коридор растворяется впереди в непроглядной темноте. Ты откроешь левую (иди на **176**) или правую дверь (иди на **199**) или пойдешь прямо (иди на **140**)?

231

По крайней мере, мальчик спасен и теперь ты можешь обыскать тела. Ты делаешь это, но не находишь ничего ценного. Сейчас ты можешь осмотреть бунгало (иди на **71**) или конюшню (иди на **291**), если еще не делал этого. Либо ты можешь посетить храм (иди на **171**), деревенскую ратушу (иди на **131**) или отправиться в бухту, где должен был пришвартоваться пиратский корабль (иди на **311**).

232

Оставив гробницу позади, ты отправляешься вниз по склону холма.
Жители деревни устраивают тебе отличные проводы, и ты вновь шагаешь по дороге, ведущей в Илистый Порт. Иди на **3**.

233

Глаза шута резко открываются, и он встает на ноги без единого звука. Ты осторожно смотришь на него, а он буквально сверлит тебя тупыми глазами, расположенными на бледном серовато-синем лице. Улыбка его пурпурно накрашенных губ выглядит неискренне и пугающе. Наконец, ты нарушаешь тишину: «Какую дверь я должен выбрать, чтобы попасть в убежище Мортиса?».
Он обнажает гниющие зубы в кривой лукавой ухмылке. «А», - говорит он, - «это зависит от того, знаешь ли ты, каким образом можно получить две вещи из одной и создать разум из хаоса». Ты смотришь на него, как на сумасшедшего, коим он, на самом деле и является. «Пароль!» - внезапно кричит шут. - «Ты меня слышишь, олух? *Пароль*, я сказал!»
Ты не знаешь пароля и потому злобно рычишь на него и обнажаешь меч, прежде чем перейти к осмотру дверей. Одна из них, по-видимому, ведет в логовище Мортиса, но ты не знаешь, ни какие ловушки лежат позади двух остальных, ни как распознать нужную. Выбери дверь, которую ты откроешь:

Дверь со змеей?	Иди на **172**.
Дверь с мечом?	Иди на **376**.
Дверь с деревом?	Иди на **100**.

234

Солнце садится на твоих глазах, и все, что ты можешь сейчас видеть, - это приближающаяся к тебе тень Мортиса на фоне подернутого кровавыми пятнами сумеречного неба. Ты поднимаешь руку и с силой бросаешь в нее копье. Брось две кости и сравни результат с текущим значением твоего МАСТЕРСТВА. Если он больше, ты промахнулся, копье потеряно, и тебе придется биться с Мортисом без оружия (возвращайся на **250**). Если итог меньше или равен значению твоего МАСТЕРСТВА, копье поражает цель (иди на **88**).

235

Ты прощаешься с трактирщиком и собираешься уходить. Он с удивлением смотрит на тебя: «Вы не можете сейчас уйти, сэр!» - восклицает он высоким голосом, в котором чувствуется паника. – «Вы идете на верную смерть. А затем вы вернетесь…»

«Что ты имеешь в виду, болван?» - грубо спрашиваешь ты, раздраженный тем, что никто из этих людей не собирается говорить ясно.

«Я не могу сказать», - отвечает трактирщик, - «но вы не должны уходить этой ночью, иначе подвергнете свою жизнь смертельной опасности, поверьте мне».

Ты презрительно рассмеешься и пойдешь дальше (иди на **339**) или последуешь совету толстого трактирщика и поднимешься в свою комнату (иди на **298**)?

236

В последний момент ты уворачиваешься в сторону, и плазменные стрелы разбиваются о песок позади тебя, сплавляя его в лист стекла. Возвращайся на **216** и продолжай битву.

237

Ты прогоняешь последних ворон, и они улетают на восток. Аккуратно ты опускаешь клетку на землю, отпираешь засов и протягиваешь руку сидящему внутри несчастному. Внезапно его ладони, словно тиски, сжимаются у тебя вокруг горла. Ты испуганно смотришь в его глаза, которые, к твоему ужасу, оказываются широко раскрытыми молочно-белыми безжизненными шарами. Его плоть гниет, кроме того, ты замечаешь у него в груди глубокую рану. Этот человек – зомби! Мортис запер его в клетке и оставил умирать, а затем вернул к жизни в виде нежити. Ты оказался застигнут врасплох – испытай свою *Решимость*. Если проверка окажется успешной, иди на **117**. Если нет – иди на **322**.

238

Ты перепрыгиваешь на другую сторону расщелины, как вдруг ступени под тобой крошатся и улетают в глубину. Твои пальцы хватаются за край обрыва как раз вовремя, чтобы позволить тебе забраться наверх целым и невредимым. Ты поднимаешься к алтарю. Иди на **303**.

239

Твой *Счетчик Тревоги* показывает, как много внимания ты привлек к себе, прорываясь сквозь защиту замка. Если ты издавал слишком много шума или чересчур долго находился на одном месте, патрули часовых-мертвецов могут быть подняты по тревоге. Чтобы определить, произошло ли это, брось две кости и прибавь 3 к выпавшему числу. Если результат меньше или равен твоему *Счетчику Тревоги*, ты слышишь чье-то приближение – иди на **222**. Если же он больше, то тебе до сих пор удается оставаться незамеченным – иди на **133**.

240

«Будь ты проклят, свинья!» - рычит он и вновь атакует тебя своим мечом.

КАПИТАН ДЖАРМЕШ

МАСТЕРСТВО	8
ВЫНОСЛИВОСТЬ	4

Если ты ранишь его еще раз, иди на **125**.

241

Бегло осмотрев тела, ты находишь мешочек на поясе одного из пиратов. Внутри лежат 25 Золотых Монет (отметь их на своей *Игровой Карте*). Ты продолжаешь идти вниз по дороге, которая вскоре забирает на восток и выводит тебя из холмов. Иди на **141**.

242

Ты обнаруживаешь подходящий дом, небольшой и уютный, в котором можно провести ночь. Ты разожжешь костер и приготовишь себе немного еды (иди на **310**) или поужинаешь ледяной закуской и обойдешься холодной ночью без огня (иди на **373**)?

243

Они довольно искренне приветствуют тебя. Однако когда ты пытаешься увлечь их разговором, то в ответ не получаешь ничего, кроме вежливого молчания. Очевидно, что они не хотят беседовать с тобой, но слишком любезны, чтобы сказать это в лицо.

Затем один из них указывает на человека, приближающегося к центру освещенной огнем части поляны. У этого мужчины есть лютня, и он, очевидно, бард. «О, Гаронд будет петь для нас» - говорит эльф. Ты останешься послушать песню (иди на **333**) или, посчитав, что потратил уже достаточно времени, покинешь поляну и продолжишь свой путь к Келадону (иди на **165**).

244

«Как хочешь» - говорит Элиндора, равнодушно пожимая плечами. - «Пора начинать. Мы должны отыскать склеп Леди Лотморы». Иди на **198**.

245

Ты попадаешь прямо в караульное помещение. Дюжина скелетов стоит по всей длине стены, неусыпно глядя в башенные окна и держа арбалеты в своих костяных руках. Как только ты заходишь, они разворачиваются. Дюжина смертоносных стрел нацелена тебе в грудь, и ты знаешь, что как минимум одна из них пронзит твое сердце раньше, чем ты успеешь выскочить за дверь. Испытай свою *Решимость*. Если проверка окажется успешной, иди на **66**. Если нет – иди на **175**.

246

Ты находишь связку железных ключей на поясе у предателя. Возьми их, если хочешь (в таком случае отметь ключи на своей *Игровой Карте*). Ты оттаскиваешь тело в сторожку и прячешь его в месте, в котором, как ты надеешься, оно никогда не будет найдено. Сделав это, ты спешишь в наружный двор замка. Иди на **144**.

247

К несчастью, многим врагам удалось повернуть налево и выбежать через дверь, прежде чем ты успеваешь расправиться с ними. Ругаясь, ты понимаешь, что уцелевшие предупредят остальных о твоем присутствии. Добавь 4 к своему *Счетчику Тревоги*. Быстро обыскав комнату, ты не находишь в ней ничего интересного, но один из упокоенных тобой зомби нес мешочек, внутри которого 10 Золотых Монет и железный ключ (отметь их на своей *Игровой Карте*). Покинув комнату, ты продолжаешь двигаться в глубины Логова. Иди на **140**.

248

Бойцы сходятся. Они сражаются, нанося друг другу удары руками, ногами, головой, используя броски, захваты и болевые приемы. Они не соблюдают никаких правил, кроме одного – бороться голыми руками. Какое-то время кажется, что огромный размер и вес огра помогут ему выиграть, но скоро Баракас выравнивает положение – начинает проявляться его исключительное мастерство. Ему удается опрокинуть Грома, и вот уже Баракас душит его, прижав лицом к земле. Гром побежден и сдается. Возьми свой выигрыш – вдвое больше, чем ты поставил, и отметь его на своей *Игровой Карте*. Сейчас, когда возбуждение спало, ты начинаешь украдкой двигаться к задней двери, но боцман говорит: «Подожди немного, кто ты, черт возьми?!» Они настороженно приглядываются к тебе. «Никогда не видел его раньше» - говорит один. «Хватай его, парни!» - кричит другой, и несколько пиратов, достав сабли, бегут к тебе. Иди на **297**.

249

Вы обыскиваете юго-западную часть кладбища. Ряды памятников, надгробных плит и маленьких крипт кажутся бесконечными, и после часа или двух, проведенных в бесплодных поисках, вы чувствуете себя потерявшимися в аду путниками. Потрескавшиеся надгробные камни и неухоженные могилы добавляют опустошенности к этому мрачному и гнетущему пейзажу. Некоторые могилы открыты и осквернены, другие выглядят так, как будто их обитатели сами прорыли себе путь наверх.

Уже полдень. Элиндора сокрушенно вздыхает. Сейчас вы можете осмотреть северо-западный (иди на **185**), юго-восточный (иди на **374**) или северо-восточный угол кладбища (иди на **149**).

250

Ты продолжаешь карабкаться на вершину плотины из костей, когда мимо верхом проезжает Мортис. Как только он сходит с лошади и кладет руку в металлической перчатке на дамбу, собираясь взобраться вслед за тобой, вся конструкция начинает шататься. Твои пальцы соскальзывают, но ты все же преодолеваешь последние метры и восходишь на вершину плотины. Когда твои ноги занимают устойчивое положение на черепах давно умерших людей, ты бросаешь взгляд вниз сквозь сгущающиеся сумерки: Мортис поднимается к тебе, похожий на огромную черную летучую мышь, его плащ с рваными краями развевается в соленом ветре, а глаза вспыхивают под забралом шлема, как будто ловят последние кроваво-красные лучи заката. Сейчас ты должен биться с ним. Проверь свою *Решимость*. Если ты преуспеешь, то уменьши на 1 уровень своего МАСТЕРСТВА из-за страха, который ты испытываешь, но дальше ты можешь биться как обычно. Если тебе не повезет, то ты не только дрожишь от ужаса (отними 1 от уровня своего МАСТЕРСТВА) - страх вытягивает силу из твоих конечностей, и теперь каждый твой удар, достигший цели, будет уменьшать ВЫНОСЛИВОСТЬ врага лишь на 1 пункт (3, если ты успешно призовешь на помощь Удачу). Если ты хочешь применить против Лорда-Лича какой-нибудь предмет, иди на **145**.

ЛОРД МОРТИС

МАСТЕРСТВО	10
ВЫНОСЛИВОСТЬ	20

Если ты победишь его, иди на **400**.

251

Парадная дверь дома болтается на сломанных петлях. Войдя внутрь, ты оказываешься в незатейливой прихожей с дверью в ее дальнем конце и уходящей наверх лестницей. Ты обыщешь первый этаж (иди на **331**) или поднимешься по ступеням (иди на **191**)?

252

Мертвец падает на землю и рассыпается в прах. Ты используешь Кольцо Общения, чтобы связаться с генералом Чайдешем (иди на **32**), или покинешь холмы и отправишься по дороге, ведущей в Илистый Порт (иди на **3**)?

253

Ты торопливо повторяешь слова, которые тебе сообщила мать кастеляна. Когда ты делаешь это, тебе кажется, что, возможно, ты выбрал неправильный момент - но раз ты уже произнес Заклинание, оно потрачено и больше не сработает.

Если параграф, с которого ты пришел, отмечен ниже, Заклинание будет иметь эффект:

Если ты пришел с параграфа **66**, иди на **69**
Если ты пришел с параграфа **204**, иди на **98**
Если ты пришел с параграфа **245**, иди на **69**
Если ты пришел с параграфа **250**, иди на **338**
Если ты пришел с параграфа **293**, иди на **84**
Если ты пришел с параграфа **358**, иди на **338**

Если параграфа, с которого ты пришел, в списке нет, Заклинание не подействовало; возвращайся на отмеченный параграф и продолжай свое путешествие.

254

Этот злой пират без жалости и угрызений совести лишил жизни множество невинных людей. Но все же ты не можешь позволить себе убить безоружного. Ты опускаешь свой меч и делаешь шаг назад. С презрительным рыком Джармеш вытаскивает кинжал из своего сапога и бросает его в тебя. Отними 3 от уровня своей ВЫНОСЛИВОСТИ. Если ты еще жив, пират кричит: «Ты доверчивый дурак – сейчас я убью тебя!» и вновь атакует.

КАПИТАН ДЖАРМЕШ

МАСТЕРСТВО	8
ВЫНОСЛИВОСТЬ	2

Если ты убьешь его, иди на **194**.

255

Покидая церковь, ты ощущаешь на себе гнев Белой Королевы: она проклинает тебя за уход из своей часовни. Отними 1 от уровня своей УДАЧЛИВОСТИ. Сейчас ты можешь осмотреть несколько больших домов (иди на **51**), если еще не делал этого. Либо ты можешь посетить деревенскую ратушу (иди на **131**) или покинуть деревню и отправиться в бухту, где должно быть несколько рыбацких лодок (иди на **311**).

256

Ты пытаешься увернуться, но один из обжигающих плазменных лучей все же задевает тебя. Уменьши на 5 уровень своей ВЫНОСЛИВОСТИ и, если ты еще жив, возвращайся на **216** и продолжай бой.

257

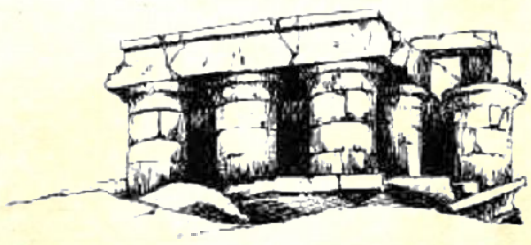
Ты убиваешь последнего вампира и видишь, что и Элиндора уже уничтожила своих противников при помощи меча и колдовства. Кандогор поражен увиденным и сразу же бросается бежать. Если у тебя есть Копье Кадарнаи, иди на **326**. Если нет – иди на **296**.

258

Снаряд баллисты со свистом пролетает мимо твоей головы и погружается в болотистую землю в нескольких шагах от тебя. Кандогор отчаянно пытается перезарядить свое оружие для второго выстрела, но ты настигаешь его раньше, чем он успевает это сделать. Иди на **366**.

259

Преодолев очередной поворот туннеля, ты оказываешься у входа в огромный зал. Повсюду ползают сотни Гигантских Муравьев, многие из них охраняют яйца размером с футбольный мяч, соединенные склизкой белой пленкой. Ты понимаешь, что пятьдесят или больше воинов Гигантских Муравьев почуяли тебя и уже стремглав несутся сюда. Они нечеловечески быстры, и, хотя ты пытаешься сбежать, легко тебя ловят. Ты не можешь биться с таким количеством врагов и скоро, оглушенный, станешь пищей для их молодняка. Твое приключение на этом окончено.



260

После нескольких часов бесплодных поисков ты можешь, наконец, различить свет в конце прохода. Ускорившись, ты оказываешься у замаскированного кустарником отверстия, которое выходит на открытый воздух. Протиснувшись сквозь него, ты обнаруживаешь себя на маленьком холме недалеко от деревни. Благодаря Богиню Фортуны, ты решаешь, что сейчас самое время покинуть Бенари. Иди на **116**.

261

Издав боевой клич, ты бежишь прямо на нападавших. Их глаза удивленно расширяются, бандиты отчаянно пытаются подстрелить тебя до того, как ты успеешь достичь вершины холма. Инстинктивно уклоняясь и петляя, ты надеешься избежать стрел. *Испытай Удачу*. Если тебе повезет, иди на **341**. Если нет – иди на **301**.

262

Паника быстро охватывает тебя, но, в конце концов, тебе удается ее подавить. Добавь 1 к уровню своей *Решимости*. Ты понимаешь, что находишься в большой опасности: казармы – база для солдат-мертвецов Мортиса, и это еще самое меньшее предостережение из тех, что могут заставить покинуть это место, прежде чем они вернутся и найдут тебя. С натянутыми нервами ты возвращаешься назад и вновь выходишь в наружный двор. Солнечный свет придает тебе сил после недавно испытанного мучительного ощущения надвигающейся беды, однако ты видишь, что до заката осталось всего несколько часов, и спешишь во внутреннее Логово. Иди на **379**.

263

Ты атакуешь волков. Рыча, они заходят с разных сторон, пытаясь окружить тебя. Кентавр прекращает бег и начинает бросать свои дротики с безопасного расстояния. Ты должен биться (рассматривай стаю как одного врага):

ВОЛЧЬЯ СТАЯ

МАСТЕРСТВО	8
ВЫНОСЛИВОСТЬ	13

В конце каждого раунда бросай кость еще раз. Если выпадет 1, Кентавр случайно ранит тебя дротиком; уменьши на 2 уровень своей ВЫНОСЛИВОСТИ. Если ты выбросишь 4-6, он попадает в волков, нанося им урон в 2 пункта ВЫНОСЛИВОСТИ. Если выпадет 2 или 3, он промахивается. Если ты победишь, иди на **27**.

264

К счастью, ключ оказывается подходящим, и ты можешь снять замок. Мягко раскачиваясь, дверь открывается, и на тебя обрушиваются волны отвратительного запаха отбросов и затхлого воздуха. Морщась от вони, ты ступаешь в лежащую перед тобой темноту.

Когда твои глаза привыкают ко мраку комнаты, ты различаешь бронзовую решетку, скрывающую яму в полу.

Ты переступаешь через нее, и звук твоих шагов будит обитателя ямы. Слабым голосом он зовет тебя. Посмотрев вниз через отверстия в решетке, ты видишь там Браксиса, молодого кастеляна. В своей влажной и узкой камере он может лишь сидеть на корточках, почти уткнувшись лицом в свои собственные отходы. Выжженное клеймо на лице и пятна запекшейся крови на изорванной рубашке свидетельствуют о том, что его жестоко пытали. Веки кастеляна болезненно дрожат, когда он пытается заговорить. Если ты откроешь решетку и выпустишь его наружу, иди на **278**. Если ты сначала дашь ему сказать, иди на **336**.

265

Ты сползаешь в колодец и, посмотрев через его край, видишь, как из-за угла здания на площадь выбегает омерзительно выглядящее существо. Больше чем на что-либо еще оно похоже на гигантский череп, держащийся на мириадах членистых ног, но вместо хитина эти ноги состоят из костей. Несколько сплетающихся друг с другом языков-щупалец высовываются из оскалившегося рта, пытаясь добраться до тебя, схватить и затащить прямо в щелкающие челюсти. Ты понимаешь, что это легендарный Чудовищный Череп, существо, которое обитает в Землях Мертвых, и может оказаться в Титане только будучи призванным могущественным и злым некромантом, таким как Мортис. Ты будешь продолжать прятаться (иди на **10**) или покинешь свое убежище и нападешь на монстра (иди на **160**)?

266

Зайдя в часовню, ты оказываешься поражен запахом этого места: свежим и здоровым, без примеси гнилостной вони разложения, которая наполняет остальную часть Логова Кровавого Восхода. Часовня невелика: только несколько скамей и алтарь, задрапированный белым полотном, в ее дальнем конце. На нем стоит прекрасная костяная статуэтка Белой Королевы. Кто-то, одетый в богатое черное платье, сидит перед алтарем. Это женщина средних лет, знатная и красивая. Мгновение вы в страхе вглядываетесь друг в друга, пока не понимаете, что ни один из вас не является мертвецом. Ты рассказываешь ей о своем задании,

затем она говорит: «Я Иола, мать Браксиса, кастеляна. Он был взят в плен и сейчас находится в восточной башне. Пожалуйста, освободи его, он поможет тебе убить Мортиса». Ты изображаешь обеспокоенность ее безопасностью. «До тех пор, пока я нахожусь в часовне, никакого риска нет. Ни один мертвец не может войти сюда, даже сам Мортис, сила Белой Королевы держит их снаружи. Я помогу тебе в твоем благородном деле, я знаю магическое заклинание и могу обучить тебя ему: оно упокоит всех мертвецов, которые его слышали, превратив их кости и плоть в прах. Используй его мудро, заклинание сработает только однажды. А теперь иди. Я буду молиться за тебя и за своего сына». Она опускается на колени перед алтарем Белой Королевы.

Ты покидаешь часовню и идешь вдоль по коридору к восточной башне. Иди на **123**.

267

Чудовищный Череп взрывается облаком костяной пыли, которая растворяется в грязном воздухе. Прибавь 1 к уровню своей УДАЧЛИВОСТИ. Затем ты замечаешь нечто очень странное: тень монстра никуда не исчезла, а осталась на полу в виде темного пятна. Ты попробуешь взять ее (иди на **33**) или оставишь лежать на своем месте (иди на **350**)?

268

Гаронд начинает рассказывать: «О нем существует множество историй. Одна из них гласит, что Палец Лисс – древний артефакт, зачем-то созданный Богиней, и давно уже затерянный в тумане мифов и легенд. Согласно этой истории, он находится на этом самом острове и представляет собой место, которое сейчас называется Свистящим Камнем, что недалеко к западу отсюда. Кто знает, правда это или нет? Но, в любом случае, это повод для того, чтобы поведать тебе». Сейчас ты можешь спросить его о Заклинании Разрушения (иди на **340**) или о Копье Кадарнаи (иди на **380**). Если ты считаешь, что уже провел достаточно времени с Гарондом, то продолжай свой путь к Келадону (иди на **165**).

269

Вы обыскиваете северо-западную часть кладбища. Ряды памятников, надгробных плит и маленьких крипт кажутся бесконечными, и после часа или двух, проведенных в бесплодных поисках, вы чувствуете себя потерявшимися в аду путниками. Потрескавшиеся надгробные камни и неухоженные могилы добавляют опустошенности к этому мрачному и гнетущему пейзажу. Некоторые могилы открыты и осквернены, другие выглядят так, как будто их обитатели сами прорыли себе путь наверх.

Уже полдень. Элиндора сокрушенно вздыхает. Сейчас вы можете осмотреть юго-восточный (иди на **289**), юго-западный (иди на **359**) или северо-восточный угол кладбища (иди на **149**).

270

Ты поспешно призываешь силу Кольца Фей. Тотчас же оно исчезает с твоего пальца (вычеркни его из своей *Игровой Карты*), но в следующий момент ты видишь высокую призрачную фигуру, защищающую тебя со всех сторон. Даже в ярком солнечном свете феи кажутся окруженными холодной зеленоватой дымкой. Они выходят вперед и поднимают большие щиты, закрывая тебя. Ты не уверен, что Кандогор может их видеть. Он выпускает снаряд баллисты и пораженно застывает, когда тот безвредно падает у твоих ног. Ты мчишься к сторожке и достигаешь ее раньше, чем Кандогор успевает приготовить следующий снаряд. Только тогда ты замечаешь, что феи пропали так же бесшумно, как и появились. Иди на **366**.

271

Мальчик говорит, что ужасно голоден, и ты даешь ему немного еды (вычеркни одну порцию провизии из своей *Игровой Карты* – если у тебя нет ни одной, то ты не в состоянии помочь ему). Ты убеждаешь мальчика, что вернешься так быстро, как сможешь, и настоятельно просишь его ни в коем случае не покидать подвал, так как наверху слишком опасно. Он умоляет тебя прийти как можно скорее. Ты обещаешь сделать это, а еще отомстить морским подонкам, пиратам Хаоса. Сейчас ты можешь осмотреть бунгало (иди на **71**) или конюшню (иди на **291**), если еще не делал этого. Либо ты можешь посетить храм (иди на **171**), деревенскую ратушу (иди на **131**) или отправиться в бухту, где должен был пришвартоваться пиратский корабль (иди на **311**).

272

Ты забираешь копье, оно отлично ложится тебе в руки, как будто пропитанное сильной магией. Копье пригодится тебе в битвах с нежитью. Всякий раз, когда ты ранишь им врага-мертвеца, ты нанесешь ему двойной урон. О других свойствах этого оружия ты не знаешь – пока что. Отметь Копье Кадарнаи на своей *Игровой Карте*. Затем ты резко переводишь взгляд на труп авантюриста – ты готов поклясться, что он пошевелился! К твоему ужасу его веки поднимаются, и мертвец рывком вскакивает. Пустые молочно-белые глаза жадно смотрят на тебя. Ты должен сражаться с ходячим трупом:

МЕРТВЕЦ-РАСХИТИТЕЛЬ ГРОБНИЦ

МАСТЕРСТВО	6
ВЫНОСЛИВОСТЬ	8

Если ты победишь, иди на **252**.

273

Снаружи садится солнце, темнота, словно туман, накрывает землю. Посетители гостиницы нервно улыбаются, пытаясь поддержать фальшивую атмосферу праздника. Трактирщик волнуется и начинает в спешке развешивать связки чеснока. Солдат смотрит на тебя из-за своей кружки и дружески кивает – хотя что-то в его глазах тебя настораживает. Ты выйдешь из гостиницы и продолжишь свое путешествие (иди на **235**) или решишь подняться в свою комнату и немного поспать (иди на **298**)?

274

Незамеченным ты отплываешь от пляжа и погружаешься под воду, по-прежнему оставаясь невидимым для пиратов-надсмотрщиков. Ты всплываешь у кормы *Безжалостного* и, схватившись за якорную цепь, начинаешь карабкаться по ней наверх. *Испытай Удачу*. Если тебе повезет, иди на **7**. Если нет – иди на **394**.

275

Эликсир оказывается Зельем Ловкости. Добавь 1 к начальному и текущему значению своего МАСТЕРСТВА и возвращайся на параграф, с которого ты сюда пришел.

276

Голем издает оглушительный яростный рев, и два луча-молнии вылетают из его глаз навстречу тебе. *Испытай Удачу*. Если тебе повезет, иди на **236**. Если нет – иди на **256**.

277

Бойцы сходятся. Они сражаются, нанося друг другу удары руками, ногами, головой, используя броски, захваты и болевые приемы. Они не соблюдают никаких правил, кроме одного – бороться голыми руками. Какое-то время кажется, что огромный размер и вес огра помогут ему выиграть, но скоро Баракас выравнивает положение – начинает проявляться его исключительное мастерство. Ему удается опрокинуть Грома, и вот уже Баракас удушает его, прижав лицом к земле. Гром побежден и сдается. Пираты возбужденно кричат: «Еще! Еще!»

Огр пытается уползти с ринга, Баракас помогает ему подняться и после говорит: «Я буду драться с каждым, кто бросит мне вызов! Подходите, пираты, двадцать пять Золотых Монет, и я побью любого из вас!» Устанавливается тишина, пираты лишь шаркают ногами и хитро смотрят друг на друга. Никто не выходит вперед. Ты примешь вызов (иди на **167**) или, посчитав, что осторожность – лучшее проявление мужества, уйдешь (иди на **328**)?

278

Когда ты отпираешь решетку, Браксис находится на грани обморока, но, как только ты начинаешь поднимать его из ямы, он издает ужасный стон. Несколько секунд кастелян неспособен контролировать спазмы боли, когда кровь наполняет его сведенные судорогами конечности. Несмотря на свое огромное мужество, он не может прекратить крик страдания. Добавь 2 к своему *Счетчику Тревоги*.

«Пойдем», - говоришь ты, - «мы должны найти Мортиса до захода солнца».

Скорчившись на полу, Браксис трясет головой. «Нет» - задыхаясь, произносит он. «Я слишком слаб и не могу стоять без посторонней помощи. Если ты возьмешь меня, то подвергнешь опасности свою миссию. Найди и убей злого Лорда, а после можешь вернуться за мной».

Ты огорчен тем, что придется оставить этого храброго человека в его грязной темнице, но вынужден признать, что он прав. «Оставайся здесь, кастелян» - говоришь ты и, похлопав его по плечу, уходишь. Иди на **146**.

279

Ты выходишь на крышу башни. Черные знамена Мортиса развеваются на флагштоках – но гораздо больше тебя интересует существо, привязанное цепью к одному из них. Ты поражен его массой, лицом, похожим на морду гигантской крысы, которое вырисовывается на фоне заходящего за горизонт солнца, глазами, горящими красным огнем, и крыльями, напоминающими своей чернотой покров ночи. Ты отходишь назад, как вдруг чудовище устремляется в твою сторону. Ты должен убить его как можно быстрее, так как существо громко трясет цепью, на которой привязано, и пронзительно визжит.

ТВАРЬ НОЧИ

МАСТЕРСТВО	9
ВЫНОСЛИВОСТЬ	15

Запомни количество раундов, которое тебе понадобилось, чтобы победить его, и добавь это число к своему *Счетчику Тревоги*. Если ты убил его, то теперь можешь вернуться на лестничную площадку и выбрать дверь, ведущую на стены; иди на **302**.

280

«Легенда гласит, что была великая битва между легионами Мортиса и людьми, населяющими Стейнг» - пафосно произносит Гаронд. – «В пылу боя Кадарнаи нашел Мортиса и они сошлись в смертельной схватке. И хотя Копье Кадарнаи было сделано специально для того, чтобы уничтожать мертвецов, все же его магия ослабела от соприкосновения с пропитанной кровью землей, где было множество людей, мертвых и умирающих. Поняв это, он из последних сил бросил копье, сам уже погибая, и убил Мортиса благодаря колдовской силе, которой было наполнено это оружие. В полете сила Копья не уменьшилась, и оно, попав в цель,

прошло через разложившийся труп Мортиса и пронзило его высохшее черное сердце». Ты начинаешь задавать следующий вопрос, но он прерывает тебя: «Мне было очень приятно поболтать с тобой, но сейчас моего внимания ждут другие». Ты видишь молодую девушку, машущую ему с другого конца поляны. «Прощай, молодой воитель!» Он уходит. Ты решаешь, что сейчас самое время направиться в деревню Келадон; иди на **165**.

281

«Да? А моя тетя – королева Кхула» - смеется стражник. «Пошел вон!» Остальные солдаты глядят на тебя, а затем шепотом что-то говорят своему товарищу. Они вновь осматривают тебя, на этот раз очень внимательно, и первый стражник произносит: «Ладно, я думаю, будет лучше, если Белар увидит тебя, на всякий случай». Иди на **321**.

282

Ты не можешь противостоять внезапному приступу непомерного страха. Призраки выползают из самых глубин твоего воображения, в панике ты пытаешься найти путь к спасению, когда замечаешь быстрое движение в густой тени у стены. Вдруг с твоих губ слетает пронзительный крик, эхом разносящийся по огромным залам и пустынным коридорам замка. Ты пытаешься бежать, но слишком поздно. Ты напарываешься на выставленное копье, и, падая, упираешься головой в шипастый нагрудник. Костлявые серые руки подхватывают тебя. На этом твое приключение окончено.

283

Ты поднимаешь Блестящий Щит на уровень своей головы и используешь его, как зеркало, смотря себе через плечо. Твое сердце почти замирает, когда ты видишь, какое невыразимо отвратительное создание стоит позади: все в когтях и чешуе, а его лицо – это маска ужаса. К счастью в отражении на его месте лишь пятно, но ты не сомневаешься, что вид лица чудовища сделал бы тебя сумасшедшим. Существо видит себя на зеркальной поверхности Щита и издает отчаянный стон. Затем оно воет в приступе безумного гнева и убегает прочь. Увеличь на 1 уровень своей УДАЧЛИВОСТИ.

Размышляя об этих странных событиях, ты покидаешь пляж. Сейчас ты войдешь в Порт Боргос (иди на **30**) или разобьешь на ночь лагерь у его ворот, а утром отправишься в Логово Кровавого Восхода (иди на **329**)?

284

Ты бьешься с мычащим получеловеком, вновь и вновь атакующим тебя. Тебе кажется, что ты попал бесконечный ночной кошмар, в котором обрушиваешь на Оживленца удар за ударом, но тщетно. Наконец, он в последний раз безнадежно пытается схватить тебя рукой, а после, пошатываясь, делает несколько шагов назад и с грохотом обрушивается на пол, попутно сбивая со стены геральдические щиты. Звук эхом разносится по залу. Добавь 4 к своему *Счетчику Тревоги*, так как, наверняка, хотя бы один из часовых Мортиса услышал шум и теперь может явиться сюда в любую минуту. Сейчас ты можешь пройти по залу к арке, виднеющейся в дальнем его конце (иди на **219**) или же вернуться во двор и направиться во внутреннее Логово (иди на **379**).

285

Когда ты, находясь в тридцати шагах от главного входа, по густой грязи пытаешься преодолеть ров, внезапное движение заставляет тебя похолодеть: Кандогор появляется на крыше ворот и, насмешливо глядя на тебя, наводит баллисту на цель. «Так», - говорит он, - «ты думал застать моего хозяина врасплох. Неужели ты верил, что можешь так легко подкрасться к нему и, пока светит солнце, убить властителя в его логове? К счастью, у него есть преданные слуги, смертные, как я, чтобы защитить его».

Ты плюешь на землю. «Преданность? Да ты, трус, даже не знаешь смысла этого слова!» Если у тебя есть Блестящий Щит, иди на **177**; если нет, и ты хочешь воспользоваться другим предметом, иди на **139**. В противном случае ты решаешь напасть первым (иди на **317**).

286

Ты шагаешь через арку и начинаешь идти через внутренний двор. Впереди виднеются главные ворота Логова с башнями по обеим их сторонам. Неожиданно раздается громкий звук, предупреждающий тебя о неминуемой опасности. Дюжины деревянных панелей с отверстиями появляются в стенах, и на тебя обрушивается град стрел. Среагировать оказывается невозможно. На этом твое приключение окончено.

287

Высоко подняв факел, ты спускаешься в правый туннель. Несколько минут ты идешь по извилистому проходу, который вырублен в твердой скале кирками и чеканами; это место выглядит, как заброшенный рудник. Скоро туннель расширяется, и тебе кажется, что эта его часть раскопана уже другим инструментом, как будто камень кололо гигантское долото. Вдруг впереди раздается звук, который заставляет тебя остановиться. А через мгновение из-за угла появляется существо, похожее на Гигантского Муравья. Его усики-антенны колышутся в воздухе, словно выискивая свою жертву, и насекомое, щелкая жвалами, устремляется к тебе. Ты должен убить его, если хочешь выжить.

ГИГАНТСКИЙ МУРАВЕЙ

МАСТЕРСТВО	7
ВЫНОСЛИВОСТЬ	8

Если ты победишь, иди на **299**.

288

Ты заходишь за угол и оказываешься перед двумя ожившими мертвецами. Их плоть шершавая и отвратительно серая, а глаза пустые и безжизненные. Запах могильной земли достигает твоих ноздрей, и тебя охватывает ужас. Добавь 2 к *Счетчику Тревоги* и проверь свою *Решимость*. Если ты преуспеешь, бейся с ними как обычно, если же нет, то в первом раунде ты оказываешься парализован страхом и должен отнять 4 пункта от уровня своей ВЫНОСЛИВОСТИ, так как твои противники могут безнаказанно атаковать тебя в течение него. Ты должен биться с ними одновременно:

ПЕРВЫЙ СТРАЖ-МЕРТВЕЦ

МАСТЕРСТВО	6
ВЫНОСЛИВОСТЬ	7

ВТОРОЙ СТРАЖ-МЕРТВЕЦ

МАСТЕРСТВО	7
ВЫНОСЛИВОСТЬ	6

Если после первых четырех раундов ты не убил ни одного стража, иди на **349**. В противном случае добивай второго и иди на **306**.

289

Вы обыскиваете юго-восточную часть кладбища, но вновь безуспешно. Время близится к вечеру. Сейчас Элиндора выглядит заметно возбужденной: «Мы должны найти их сегодня. Ночью уже они станут нас искать. Мы не можем ждать следующего дня». Ты осмотришь северо-восточный угол (иди на **60**) или юго-западный (иди на **170**)?

290

Ты стоишь над поверженным телом своего друга; проклятый извращенным разумом Мортиса, Давмори теперь представляет собой отвратительную пародию на жизнь. Вытирая слезы гнева, катящиеся из глаз, ты пытаешься найти выход из лестничного колодца. Недалеко от первой в стене находится другая арка, выводящая отсюда, но, заглянув в нее, ты видишь только длинный пустой коридор. Ты поднимаешься по ступеням и ловишь взглядом золотистые лучи солнца, которые проникают сюда через одну из бойниц в стене, освещая пыль верхних уровней башни. Посмотрев на угол наклона лучей, ты делаешь вывод, что до заката осталось около часа. В другом направлении ступени упираются в дверь из красного дерева, запертую на висячий замок. В бледном рассеянном свете темное дерево кажется покрытым пятнами крови.

Если ты поднимешься по винтовой лестнице, иди на **163**. Если спустишься к запертой двери, иди на **343**. Если ты решишь спрятаться здесь от патрулей мертвецов Мортиса, прочесывающих замок в поисках тебя, иди на **293**.

291

В конюшне и кузнице, на первый взгляд, нет ничего интересного. Тем не менее, ты находишь 6 Золотых Монет и старую кожаную сумку под грудой соломы на верхнем этаже конюшни. Ты открываешь ее, когда вдруг слышишь какой-то шум снаружи. Осторожно выглянув из окна, ты замечаешь внизу двух пиратов: один из них орк, а другой – толстый огр, злобно переругиваясь, они делят сосуд из тыквы, наполненный вином. У одного из пиратов в руке факел, и, к твоему ужасу, он внезапно бросает его в конюшню. Огонь за секунды распространяется по сухой соломе, к большой радости поджигателей. В отчаянии ты бежишь к двери, но деревянное здание оказывается уже полностью охваченным пламенем. *Испытай Удачу*. Если тебе повезет, иди на **206**. Если нет, иди на **111**.

292

Охваченный сверхъестественным страхом, ты убегаешь. Ужас засел в самых глубинах твоего разума – теперь ты не сможешь больше вернуться сюда без того, чтобы сойти с ума. В конце концов, ты приходишь в себя, но сейчас ты уже безнадежно потерялся в холмах. *Испытай Удачу.* Если тебе повезет, иди на **132**. Если нет, иди на **72**.

293

Ты не мог выбрать худшего места, чтобы остановиться – винтовая лестница этой башни ведет прямо в личные апартаменты Мортиса! Спустя несколько минут ты слышишь шум, похожий на лязг лат, который сопровождается звуком вынимаемых из ножен ржавых мечей. Обернувшись, ты видишь двух скелетов-воинов из элиты Лорда-Лича – Батальона Тысячелетних Костей, вошедших через арку позади тебя. Скелеты бесшумно приближаются, на их твердых белых лицах застыл оскал дьявольского веселья.

ПЕРВЫЙ СКЕЛЕТ-ВОИН

МАСТЕРСТВО	9
ВЫНОСЛИВОСТЬ	8

ВТОРОЙ СКЕЛЕТ-ВОИН

МАСТЕРСТВО	9
ВЫНОСЛИВОСТЬ	9

Если ты убьешь их обоих за шесть раундов схватки или раньше, иди на **355**. Если тебе понадобится больше, чем шесть раундов, иди на **104**. Если ты хочешь сбежать, бросившись вверх по лестнице, иди на **159**.

294

Ты должен драться с Джармешем:

КАПИТАН ДЖАРМЕШ

МАСТЕРСТВО	8
ВЫНОСЛИВОСТЬ	11

Если тебе удастся уменьшить ВЫНОСЛИВОСТЬ Джармеша до 5 или ниже, иди на **54**.

295

Сейчас твое положение весьма незавидно: ты безнадежно потерялся и скоро выбьешься из сил. Факел гаснет, и после этого шансов на спасение не остается. Твое приключение на этом окончено.

296

Ты слишком устал после тяжелой битвы, чтобы преследовать изменника; Элиндора тоже выглядит обессиленной. В спешке удирая, Кандогор роняет мешочек с монетами, который вы подбираете. Отметь на своей *Игровой Карте* 10 Золотых Монет и медную монету с головой Мортиса на обеих сторонах. Элиндора в гневе называет Кандогора предательской гадюкой. «Неудивительно, что он пытался опорочить меня в твоих глазах» - добавляет она. Иди на **386**.

297

Тебе предстоит сложная битва: более десяти пиратов нападают на тебя. К счастью, ты стоишь спиной к стене, и потому атаковать тебя одновременно могут лишь двое.

ПЕРВЫЙ ПИРАТ

МАСТЕРСТВО	6
ВЫНОСЛИВОСТЬ	8

ВТОРОЙ ПИРАТ

МАСТЕРСТВО	7
ВЫНОСЛИВОСТЬ	7

ТРЕТИЙ ПИРАТ

МАСТЕРСТВО	8
ВЫНОСЛИВОСТЬ	6

ЧЕТВЕРТЫЙ ПИРАТ

МАСТЕРСТВО	7
ВЫНОСЛИВОСТЬ	9

Если ты одолеешь всех пиратов, иди на **197**.

298

Когда ты проходишь мимо стола, за которым сидит одетый в черное человек, он словно тисками хватает тебя за запястье и встает, чтобы что-то сказать или, возможно, ударить тебя кинжалом. Как раз в это время появляется солдат и толкает его на пол. «Убирайся отсюда!» - кричит он неуклюже распластавшейся на земле фигуре. Неизвестный беззвучно, если не считать легкого кашля, уходит.

Солдат улыбается и приглашает тебя присесть. «В этих местах ты не можешь доверять никому – повсюду слуги Мортиса» - говорит он неожиданно вежливым голосом. «Рад встрече, мой друг. Меня зовут Кандогор, я бывший солдат Логова Кровавого Восхода». Он расстегивает свою кожаную куртку, чтобы продемонстрировать спрятанную под ней военную форму. На его ливрее вышит сокол – символ кастеляна Браксиса и Логова Кровавого Восхода. «Мне удалось спастись, когда Мортис напал на Логово и захватил его. Он все еще держит Браксиса в темнице по каким-то своим причинам, а большая часть солдат была уничтожена. Он убил их заклятием, а затем вернул к жизни. И теперь они лишь ходячие мертвецы» - Кандогор смотрит на тебя и добавляет. – «Я вижу, ты не друг Мортиса, скажи мне, кто ты».

Ты скажешь правду и поведаешь Кандогору о своей миссии (иди на **327**) или ответишь, что ты путешественник, который сделал ошибку, прибыв на Стейнг не в лучшее время, и сейчас пытаешься как можно быстрее покинуть остров (иди на **367**)?

299

Гигантский Муравей неподвижно лежит перед тобой. Ты проходишь еще немного по туннелю, пока не слышишь впереди свистящие и шипящие звуки и громкие щелчки, издаваемые, как будто, тысячами сверчков. Ты понимаешь, что подобный шум производил Гигантский Муравей, но сейчас эти звуки во много раз сильнее. Ты вернешься в комнату, из которой пришел (иди на **63**), или отправишься навстречу таинственному шуму (иди на **259**)?

300

Он рассказывает, что существует множество легенд, связанных с Пальцем Лисс. «Одна из них местная», - говорит он – «она гласит, что старинный артефакт сейчас находится на Острове Стейнг. На самом деле Палец Лисс – это то, что мы сейчас называем Свистящим Камнем, это недалеко к западу отсюда. Но лично я считаю, что это басня, ведь первые упоминания о Пальце Лисс приписываются древним поэтам, которые могли придумать его, чтобы показать неотделимость удачи от нашей жизни».

Прежде чем он успевает превратить свой монолог в эпос, ты извиняешься и уходишь. Ты и так уже потратил достаточно времени. Если у тебя есть свисток из храма Лисс, иди на **134**. В противном случае ты решаешь, что сейчас самое время направиться в деревню Келадон - иди на **165**.

301

Стрела попадает тебе в грудь. К счастью, доспехи намного уменьшают ее убойную силу, но наконечник стрелы все же добирается до твоей плоти. Отними 2 от уровня своей ВЫНОСЛИВОСТИ. С рыком ты выдергиваешь стрелу и бежишь к пиратам, размахивая мечом. Ругаясь, они бросают свои луки и достают сабли. Иди на **381**.

302

Ты стоишь на парапете зубчатой стены Логова Кровавого Восхода. До заката осталось около часа; косые лучи солнца, разбиваясь о дальнюю стену, заливают восточную башню ярким янтарным свечением. Солнечный свет не дает большей части могущественных мертвецов выйти сюда. Уменьши свой *Счетчик Тревоги* на 1 и иди на **124**.

303

Алтарь представляет собой глыбу черного камня, закрытую красным бархатом, изорванным и обветшалым. На нем лежат шкатулка со свитком, богато украшенный золотой свисток и зелье с надписью «Эликсир Лисс». Ты можешь забрать один из этих предметов с алтаря (иди на **334**) или уйти, не взяв ничего (иди на **382**).

304

Костяное Копье пролетает по воздуху и погружается в горло предателя. Его предсмертный вопль быстро затухает, но, когда Кандогор начинает падать вперед, рука его опускается на рычаг баллисты. *Испытай Удачу*. Если тебе повезет, иди на **319**. Если же нет – иди на **344**.

305

Шаман, наконец, испускает дух. Его посох с лязгом падает на землю, но все равно продолжает высасывать твои силы! Ты незамедлительно покинешь это место (иди на **356**) или останешься, чтобы привести алтарь Белой Королевы к его изначальному виду (иди на **78**)?

306

Ты ликвидировал патруль без лишнего шума. Иди на **324**.

307

Ты отдаешь амулет алхимику. Вычеркни его из своей *Игровой Карты*. «Спасибо» - вежливо говорит Хлассамон и передает зелье. «Тебе следует выпить его немедленно» - добавляет он.

Ты делаешь так, как он говорит, и обнаруживаешь себя более решительным и готовым встретиться лицом к лицу с любым ужасом. Запомни, что следующие два раза, когда тебе будет сказано проверить свою *Решимость*, проверка автоматически окажется удачной и тебе не нужно будет бросать две кости (но и уровень твоей *Решимости* в этом случае также возрастать не будет). Алхимик желает тебе удачи. Попрощавшись с ним, ты выбираешься из подземелья и покидаешь Бенари. Иди на **116**.

308

Эликсир на поверку оказывается Зельем Исцеления. Ты можешь восстановить 6 пунктов ВЫНОСЛИВОСТИ. Теперь возвращайся на параграф, с которого ты сюда пришел.

309

Тебе удается противостоять гипнотическим чарам вампирши. Она кричит в приступе звериной ярости. Леди Лотмора и ее приспешники собираются атаковать: их клыки обнажены, а руки, заканчивающиеся черными когтями, готовы растерзать вас. К твоему ужасу, Кандогор бежит по направлению к вампирше; ты кричишь, надеясь остановить его, но Леди Лотмора не нападает на солдата. Презрительно ухмыляясь, Кандогор поворачивается к тебе: «Ты глупец, я поклялся служить Мортису. Ты и твоя жалкая подруга-эльф обречены».

Леди Лотмора торжествующе улыбается. «Спасибо, Кандогор, ты хорошо постарался» - говорит она. Вся группа медленно приближается к вам. Элиндора берет на себя двух вампиров, ты должен сражаться с Леди Лотморой, Кандогором и двумя оставшимися. Они атакуют тебя одновременно:

ПЕРВЫЙ ВАМПИР

МАСТЕРСТВО	7
ВЫНОСЛИВОСТЬ	9

ВТОРОЙ ВАМПИР

МАСТЕРСТВО	6
ВЫНОСЛИВОСТЬ	8

ЛЕДИ ЛОТМОРА

МАСТЕРСТВО	11
ВЫНОСЛИВОСТЬ	18

КАНДОГОР

МАСТЕРСТВО	7
ВЫНОСЛИВОСТЬ	7

Помни: если у тебя есть Копье Кадарнаи, ты будешь наносить вампирам (но не Кандогору) двойной урон. Если Лотмора нанесет тебе удачный удар, брось кость, и, если выпадет 1 или 2, ее когти пронзают твою кожу, и ты должен отнять 1 от уровня своего МАСТЕРСТВА (ты сможешь восстановить эти потерянные пункты после своей победы). Если ты снизишь ВЫНОСЛИВОСТЬ Кандогора до 3 или меньше, он прекратит биться и, отбежав в сторону, станет лишь наблюдать, как презренный трус, коим он на самом деле и является. Если ты сумеешь победить их всех, иди на **257**.

310

Ты разжигаешь огонь в камине, и скоро из трубы уже змеится узкая полоска дыма. Ты устраиваешься на ночь и почти проваливаешься в сон, когда тебя будит громкий стук. Без предупреждения дверь и половина стены разлетаются на части, и в отверстие пролезает омерзительное существо, похожее на гигантский череп, держащийся на мириадах костяных членистых ног. Несколько сплетающихся друг с другом языков-щупалец высовываются из оскалившегося рта, пытаясь добраться до тебя, схватить и затащить прямо в щелкающие челюсти. Ты понимаешь, что

это легендарный Чудовищный Череп, существо, которое обитает в Землях Мертвых, и может оказаться в Титане только будучи призванным могущественным и злым некромантом, таким как Мортис. Сейчас ты должен защищать себя. Если ты был в Бенари и разговаривал с главой деревни Морлаком, иди на **50**. В противном случае иди на **115**.

311

Если ты уже осмотрел деревенскую ратушу, храм и большие дома, иди на **391**. Если ты еще не посетил эти три места, иди на **383**.

312

Тебе удается противостоять чудовищному страху, грозившему полностью захватить твое сознание. Ты широко открываешь двери, чтобы впустить свет в гробницу. За ними простая квадратная комната со стенами, покрытыми символами Добрых Богов. В ее центре возвышается большой черный саркофаг, массивная каменная крышка которого вдребезги разбита, повсюду лежат осколки. К основанию саркофага прислонено тело мужчины, скорее всего, искателя приключений. Он умер около трех недель назад, лицо авантюриста застыло в оскалившейся маске ужаса, в правой руке он все еще сжимает старый меч. Другая рука держит костяное копье с вырезанными на нем рунами. Ты переступаешь через порог и, подойдя к саркофагу, где должно находиться тело Мортиса, заглядываешь в него. Внутри лишь несколько сломанных цепей, звенья которых разорваны на части. Кажется, предполагаемый грабитель получил больше, чем рассчитывал, когда пытался обворовать *эту* гробницу. Ты осмотришь содержимое саркофага (иди на **372**) или возьмешь с трупа копье (иди на **272**)?

313

Когда ты идешь назад, то замечаешь патруль из скелетов-стражников, стоящих у входа во внутреннее *Л*огово. Шагая в темноту, прежде чем они успевают тебя обнаружить, ты наблюдаешь за действиями скелетов. Они медлят, кружа у двери и как будто не решаясь выйти под *л*учи солнечного света. Наконец, грохоча древним оружием и доспехами, скелеты ковыляют наружу, и огромная дверь со скрипом закрывается за ними. Это ободряет тебя, поскольку ты уверен, что теперь незваных гостей будут искать во внешнем *Л*огове – а значит, ты преодолел первую *л*инию защиты врага. Добавь 1 к уровням своих *Удачи* и *Решимости* и уменьши на 2 *Счетчик Тревоги*. Из этого места есть только один неиспробованный путь – через дверь в правой стене крыльца. Иди на **230**.

314

Найти трюм, где томятся пленники, оказывается несложно. Ты заходишь внутрь и видишь, что три пирата приковывают жителей деревни цепями к скамьям, стоящим позади весел. Достав оружие, ты застаешь пиратов врасплох и сразу же убиваешь двоих, но третий успевает выбежать на палубу и поднять сигнал тревоги. Ты бросаешься за ним, но, поднявшись наверх, видишь, что весь экипаж в состоянии боевой готовности надвигается на тебя. Тебе не остается ничего, кроме как прыгнуть за борт, ты изо всех сил плывешь к берегу, преследуемый несколькими пиратами, которые вооружены луками. *Испытай Удачу*. Если тебе повезет, иди на **90**, если нет – иди на **59**.

315

Ты медленно ступаешь во мрак и оказываешься в вестибюле, увешанном пахнущими плесенью черными портьерами. Двойные двери в его конце скрывают вход в комнату. Когда твои глаза привыкают к темноте, ты видишь, что на них точно кровью вытравлен зловещий символ в виде рогатого черепа. Если ты хочешь спуститься вниз по ступеням и покинуть замок, иди на **396**. Если у тебя хватит мужества открыть двери, иди на **378**.

316

Голем кренится и валится на песок, сотрясая землю грохотом своего падения; ты победил его… Секунду спустя ты вновь оказываешься на Острове Стейнг. Скала теперь представляет собой лишь кучу обломков. Внезапно из ее останков выплывает облако голубой пыли и по воздуху летит к тебе. Прежде чем успеваешь что-либо сделать, ты погружаешься в наэлектризованный туман. Жуткая боль охватывает твое тело, а когда она отступает, ты чувствуешь себя еще крепче и сильнее, чем раньше. Лисс, Богиня Фортуны, благословила тебя. Добавь 3 пункта к своему начальному и текущему значениям УДАЧЛИВОСТИ, 1 – к уровню МАСТЕРСТВА и 4 – к ВЫНОСЛИВОСТИ. Ты решаешь продолжить свой путь в Келадон. Иди на **165**.

317

Баллиста сконструирована так, что для управления ей нужно несколько человек, и ты знаешь, что Кандогору будет нелегко стрелять из орудия в одиночку. Это дает тебе шанс: времени, необходимого для перезарядки баллисты, должно хватить, чтобы добежать до ворот. Если ты будешь двигаться по прямой, иди на **155**. Если же зигзагом, иди на **180**.

318

Ты ложишься на землю, укрываясь за кувшинами в углу комнаты, и ждешь, пока все вокруг не стихнет. Уменьши *Счетчик Тревоги* на 2. Спустя несколько минут ты решаешь, что теперь находишься в безопасности, и продолжаешь свой путь. Ты войдешь в правую дверь (иди на **199**) или отправишься прямо (иди на **140**)?

319

Кандогор падает поперек орудия, не давая снаряду вылететь. Ты издаешь вздох облегчения и поднимаешься на крышу ворот, чтобы вернуть себе копье. Ты не уверен, что привело твой бросок к цели: удача или магия - но, так или иначе, ты избежал участи, которую уготовил тебе Кандогор. В Логове тебя ждала бы гораздо большая опасность; а сейчас ты можешь восстановить 1 пункт УДАЧЛИВОСТИ. Иди на **246**.

320

«Согласно легенде», - говорит Гаронд, - «Белая Королева, Богиня исцеления и помощи, которой, правда под другим именем, поклоняются эльфы, может обучить Заклинанию старую и мудрую женщину. Заклинание применяется к любой мертвой материи, такой как кость или плоть, немедленно превращая ее в пыль. В балладе, как ты помнишь, последователи Белой Королевы использовали его в ночь перед битвой, чтобы уничтожить мечников-скелетов, подосланных Мортисом убить Кадарнаи в его шатре». Ты спрашиваешь Гаронда, владеет ли он Заклинанием, но бард отвечает: «Нет, единственной, кто могла знать его, была Леди Иола, мать Браксиса. Она чтила Белую Королеву, и, встретив ее, я смог убедиться в святости этой женщины. Но когда Логово Кровавого Восхода захватил Мортис, Леди Иола и ее сын, скорее всего, были убиты» - печально добавляет он.

Ты начинаешь задавать следующий вопрос, но Гаронд обрывает тебя: «Сейчас я должен покинуть тебя. От всего этого пения у меня пробудилась жажда, и должен совершить хороший набег вон на ту бочку с элем. Прощай, молодой воитель. Я надеюсь, что когда-нибудь спою в честь твоего триумфа…» Он уходит. Уже потратив достаточно времени, ты решаешь, что пора продолжить свой путь к Келадону. Иди на **165**.

321

Тебя приводят к Белару, главе деревни. Ты рассказываешь ему о задании, которое тебе дал генерал Чайдеш: выяснить, что случилось с Браксисом, и убить Мортиса.

Белар слегка удивлен. «Наступили непростые времена», - объясняет он, - «с тех пор, как здесь появился Мортис и его мертвецы. Известие о поражении Браксиса стало для нас тяжелым ударом, ведь он был честным и благородным правителем. Теперь в Менеле трудности с продовольствием из-за того, что другие деревни – особенно те, что рядом с Логовом Кровавого Восхода, – опустошены набегами мертвецов. Очень тяжело вести торговлю, мы вынуждены не пускать к себе беженцев и укреплять стены, чтобы дать отпор налетчикам Мортиса. Крестьяне живут в постоянном страхе. А теперь у нас появилась другая проблема: в холмах поселился страшный монстр, и он раз за разом нападает на Менелу, разрушая наши дома и амбары и унося людей на съедение. Это всего лишь деревня – у нас нет героев. Но, раз ты пришел, то можешь избавить нас от этого чудовища. Мы хорошо заплатим, не меньше 50 Золотых Монет, это огромные деньги для таких простых людей, как мы. Прошу тебя, убей монстра!»

Ты хочешь узнать больше о чудовище (иди на **361**) или же спросишь Белара о гробнице Мортиса (иди на **12**)?

322

Внезапный шок от встречи лицом к лицу с одним из живых мертвецов слишком велик для тебя. Сверхчеловеческим усилием разорвав захват существа, ты разворачиваешься и убегаешь, спасая свою жизнь, и не останавливаешься, пока не приходишь в чувство… в конце концов ты оказываешься на достаточном расстоянии от чудовища. Никто и ничто не заставят тебя вернуться обратно. Сейчас ты можешь отправиться в Боргос (иди на **85**) или в деревню Бенари (иди на **223**).

323

Высоко подняв факел, ты спускаешься в средний туннель. Он вырублен в твердой скале кирками и чеканами, и, скорее всего, является ответвлением старой шахты. Ты несколько раз поворачиваешь по его извилистым проходам, но туннель никуда не ведет. Ты пытаешься вернуться по своим следам, однако скоро понимаешь, что безнадежно заблудился. *Испытай Удачу*. Если тебе повезет, иди на **260**. Если нет – иди на **295**.

324

Ты продолжаешь свой путь вдоль по коридору. Пройдя немного вперед, ты замечаешь слева от себя дверь с надписью «Часовня Белой Королевы». Белая Королева – это местная Богиня любви и жизни. Ты войдешь в часовню (иди на **266**) или отправишься дальше по коридору (иди на **31**)?

325

Ты шагаешь по дороге, которая ведет в деревню Келадон через Обманчивый Лес. Скоро деревья смыкаются над тобой, тропа вьется среди широких древних дубов; тусклый свет солнца едва пробивается через их массивные ветви. К полудню ты уже находишься в самой чаще леса, когда вдруг слышишь звуки, доносящиеся слева. Сквозь деревья ты можешь различить что-то вроде поляны, в центре которой разведен высокий костер. По воздуху до тебя долетают голоса, пение и аромат жарящейся еды. Ты выйдешь на поляну (иди на **168**) или продолжишь свой путь в Келадон (иди на **165**)?

326

Ты с силой бросаешь копье в убегающую фигуру. Кинь две кости: если результат будет больше уровня твоего МАСТЕРСТВА, ты промахнулся – иди на **296**. Если же он будет меньше или равен уровню твоего МАСТЕРСТВА, копье попадает точно в цель, мгновенно убивая спасающегося бегством предателя.

Элиндора с облегчением вздыхает. «Неудивительно, что он пытался опорочить меня в твоих глазах» - говорит она. Когда ты вынимаешь копье из трупа Кандогора, то замечаешь связку железных ключей, висящую у него на поясе, и решаешь забрать ее (отметь это на своей *Игровой Карте*). Иди на **386**.

327

Ты рассказываешь ему о себе и о своем задании уничтожить Мортиса и спасти кастеляна, если это еще возможно. Он взволнованно кивает головой. «Хорошие новости» - говорит он. – «Ведь я ветеран гарнизона Браксиса, я мечтаю отомстить за господина и еще послужить своей стране». Он смотрит тебе в глаза и с жаром говорит: «Позволь мне сопровождать тебя. Я могу оказать неоценимую помощь. Люди в гостинице ведут себя так странно, потому что на кладбище обитают вампиры, они наводят ужас на всю прилегающую область. Но мы должны отправиться в Логово Кровавого Восхода как можно скорее и убить Мортиса. С его смертью исчезнут и все остальные мертвецы на острове. Давай сейчас возьмем комнату, а наутро отправимся в путь. Вместе мы добьемся успеха, а поодиночке потерпим поражение!»

Кажется, тебе очень повезло: у тебя появился компаньон, который поможет тебе в твоих поисках. Вы решаете снять комнату и отдыхать так, чтобы в любой момент хотя бы один из вас бодрствовал, чтобы отразить возможное ночное нападение вампиров. Иди на **169**.

328

Сейчас, когда возбуждение спало, ты начинаешь украдкой двигаться к задней двери, но боцман говорит: «Подожди немного, кто ты, черт возьми?!» Пираты настороженно приглядываются к тебе. «Никогда не видел его раньше» - говорит один. «Хватай его, парни!» - кричит другой, и несколько пиратов, достав сабли, бегут к тебе. Иди на **297**.

329

Ты останавливаешься в нескольких сотнях метров от Боргоса и разводишь небольшой костер. Ночь проходит спокойно, и с наступлением рассвета ты чувствуешь себя полным сил и готовым к тяжелым испытаниям, которые предстоят тебе в Логове. Ты продолжаешь свой путь через холмы к замку. Иди на **2**.

330

Коридор оказывается коротким, всего через пару десятков метров он выводит тебя в лестничный колодец восточной башни. Ступени винтовой лестницы уходят вверх и вниз, теряясь в непроглядной темноте. У входа стоит стражник-зомби. Неожиданно он поворачивает свое сгнившее безжизненное лицо к тебе. Его глаза, похожие на глаза дохлой рыбы, грозно блестят в неверном свете факела. К своему ужасу, ты узнаешь старого друга и ветерана Легиона Белого Тигра, Давмори, который перешел в пограничные войска в надежде на спокойную жизнь. Пошатываясь, он идет к тебе, сжимая в руках копье. До того как стать нежитью Давмори был убит ударом меча, в его груди зияет страшная рана. По воздуху к тебе летит тошнотворное зловоние, заставляя с омерзением зажать нос. Ты зовешь друга по имени, но разум давно покинул его тело. Отвращение и страх, словно пламенем, охватывают твой мозг. Проверь свою *Решимость*. Если тебе не повезет, то ты в ужасе кричишь и должен увеличить на 2 *Счетчик Тревоги*. Если проверка окажется успешной, то тебе удается обуздать свой страх. Вне зависимости от результата ты должен биться со своим старым другом, Давмори.

МЕРТВЕЦ ДАВМОРИ

МАСТЕРСТВО	7
ВЫНОСЛИВОСТЬ	8

Если ты победишь, иди на **290**.

331

Ты не находишь ничего интересного, пока приближаешься к двери в подвал, которая тебе кажется закрытой изнутри. Дверь очень хлипкая, и ты, если захочешь, можешь легко ее выбить. Если желаешь зайти в подвал, иди на **371**. Если ты хочешь обыскать верхний этаж, то иди на **191**. Либо ты можешь покинуть дом и осмотреть другие места: ты можешь посетить бунгало (иди на **71**) или конюшню (иди на **291**), если еще не делал этого. Если ты считаешь, что уже закончил с обыском домов, то можешь пойти в храм (иди на **171**), в деревенскую ратушу (иди на **131**) или покинуть деревню и отправиться в бухту, где должно быть несколько рыбацких лодок (иди на **311**).

332

Ты отказываешься помочь, заявив, что твоя миссия намного важнее, чем какая-то прогулка по холмам. Жители деревни считают, что ты трус, они злобно смотрят и плюют, когда ты проходишь мимо. Крестьяне настроены весьма недружелюбно; когда ты спрашиваешь о гробнице Мортиса, которая находится где-то в этих местах, то оказываешься встречен лишь холодным молчанием. У тебя не остается иного выбора, кроме как уйти. Ты направишься на юг, обратно в Илистый Порт (иди на **3**), или попытаешься найти гробницу Мортиса самостоятельно и будешь держать путь в холмы (иди на **112**)?

333

Менестрель представляется и начинает бессвязное вступление, которое грозит затянуться за полночь. Затем он декламирует эпическую поэму о древних героях, состоящую из нескольких баллад. Все они очень занимательны, но не представляют для тебя никакого практического интереса. Когда ты уже собираешься уходить, сказитель начинает песнь, которая сразу привлекает и удерживает твое внимание. Публика, кажется, очень увлечена этой балладой, которую Гаронд называет «Песнь о Мортисе и Кадарнаи». Это история о великом воине Кадарнаи, которого называли «Копье Солнца», он сумел победить Мортиса в его предыдущем воплощении. Некоторые части баллады оказываются очень интригующими: Гаронд рассказывает о заклинании, известном старой женщине, которое разрушает чары, использованные Мортисом, чтобы оживить свою армию. В песни Гаронд повествует о том, как Кадарнаи при помощи Костяного Копья убил некроманта. Среди магических артефактов, посланных храброму герою Богами, наблюдавшими за этой битвой, называли Палец Лисс – Богини Фортуны, которая часто помогала Кадарнаи в его подвигах. Когда Гаронд заканчивает петь, толпа громко аплодирует; менестрель кланяется, заметно довольный своим выступлением. Сейчас ты можешь заговорить с ним (иди на **127**) или, если считаешь, что и так провел здесь достаточно времени, покинуть поляну и отправиться в деревню Келадон (иди на **165**).

334

Ты уже собираешься взять один из предметов, когда твое внимание привлекает колебание воздуха. Приглядевшись, ты видишь малиновый газ, который сначала образует вихрь, а затем прямо на твоих глазах принимает форму человека. Секунду спустя на том месте, где только что был воздух, стоит странное существо: с ног до головы оно заковано в броню из пурпурного металла – древнюю по виду, но не заржавевшую. За забралом его шлема горят две рубиново-красные искры. До тебя долетает низкий голос существа: «Я – Страж Храма. Дары Лисс не так легко заслужить, смертный. Сначала ты должен победить меня». Его замогильный смех эхом разносится по сводчатой комнате. В руках Стража из ниоткуда возникают длинные тонкие мечи. Ты должен биться.

СТРАЖ ХРАМА

МАСТЕРСТВО	9
ВЫНОСЛИВОСТЬ	10

Каждый раз, когда тебе удастся ранить Стража, бросай кость. Если выпадет число от 1 до 4, твой удар получается слабым из-за какого-то абсурдного невезения, и ты должен отнять 1 от нанесенного повреждения. Если выпадет 5 или 6, твой удар оказывается усилен по необъяснимой прихоти фортуны – добавь 1 к нанесенному урону. Если ты победишь, иди на **368**.

335

Большая их часть – пепел и угли, не представляющие ни малейшего интереса. Однако, исследуя останки зданий, ты замечаешь в полу одного из них люк. Ты отодвинешь его и спустишься вниз (иди на **80**) или решишь покинуть деревню (иди на **116**)?

336

«Не касайся решетки!» - хрипит Браксис. «Мортис запечатал ее своей рукой в черной перчатке, нет сомнений, что такой колдун, как он, сразу узнает, если кто-нибудь ее потревожит». Ты неохотно соглашаешься с Браксисом. «Потерпи это унижение еще несколько часов, кастелян», - бормочешь ты, собираясь уходить, - «к ночи, если Боги улыбнутся нам, Лорд Мортис умрет другой, уже настоящей, смертью». Иди на **146**.

337

Двигаясь через город, ты, в конце концов, заходишь в располагающийся под открытым небом внутренний двор с колодцем в центре. Сейчас щелкающие звуки слышатся гораздо отчетливее, тебе кажется, что они исходят из-за угла стоящего рядом здания. Ты спустишься в колодец и спрячешься (иди на **265**) или будешь двигаться на шум (иди на **389**)?

338

На мгновение ты теряешь голову – ты не можешь вспомнить слова – затем память возвращается, и ты со сверхъестественным спокойствием произносишь заклинание. Костяная плотина сразу же начинает трещать: этот звук напоминает тебе хруст замерзшего озера, тающего под лучами утреннего солнца. Сооружение начинает опасно шататься; спасая свою жизнь, ты прыгаешь на уступ скалы, когда дамба прогибается и рушится, поток прорывается к Логову. Лорд Мортис оказывается затянут в водоворот, и ты почти сразу теряешь из виду его молотящие по поверхности конечности среди осколков костей, течение скрывает его тело и уносит дальше от холмов.

Ты возвращаешься в Логово и видишь снаружи кастеляна и его мать. «Мне удалось освободить моего сына, пока внимание Мортиса ослабло» - объясняет она.

Ты смотришь на замок, который теперь окружен свежей водой, ее мертвые войска Мортиса пересечь не могут. Они толпятся у стен, их слепые лица безнадежно смотрят на своего гибнущего повелителя. Затем в ночное небо из тысяч мертвых глоток поднимается ужасный тихий стон, и ты видишь мерцание факелов. Внезапно по поверхности восточной башни взлетают искры. «Они подожгли Логово!» - недоумеваешь ты.- «Зачем?»

«Возможно, они предпочли смерть возможности остаться нежитью» - тихо говорит кастелян, - «а кто поступил бы иначе?»

Втроем вы стоите перед Логовом всю ночь, наблюдая за тем, как пожар охватывает замок, освещая холмы алым, похожим на льющуюся кровь, заревом. К утру от Логова остается лишь пустой тлеющий остов стен. Вдруг ты замечаешь удивительное зрелище: стая белых птиц, возможно, тысяча или больше, поднимается из руин замка и растворяется в серебристом утреннем небе.
«Это души тех, кого Мортис сделал мертвецами», - говорит Леди Иола, - «хвала Богине, теперь его создания навсегда покинули нас». Иди на **400**.

339

Ты оставляешь гостиницу, когда ночь уже наступила. Свет из окон трактира льется на призрачно-бледное кладбище. Стелющийся по земле туман оплетает могильные камни, ухает сова, окружающую тебя неподвижную темноту нарушают только взмахи крыльев летучей мыши. Ты почти выходишь к дороге, когда вдруг обнаруживаешь себя стоящим лицом к лицу с женщиной удивительной красоты, ее кожа бледная, словно луна. Но самое страшное в ее облике – это глаза, они похожи на два окровавленных шара из страшного сна, а ее рот, открываясь, обнажает клыки, вспыхивающие в тусклом свете. Сзади к тебе приближаются еще несколько охотящихся за свежей кровью вампиров. Это последнее, что ты помнишь; на этом твое приключение окончено.

340

Он говорит тебе, что, согласно легенде, Заклинание Разрушения – мощное заклятие, используемое жрицами Белой Королевы, Богини исцеления, которой, правда под другим именем, поклоняются Лесные эльфы. Заклинание применяется к любой мертвой материи, такой как кость или плоть, немедленно превращая ее в пыль. «Последователи Белой Королевы использовали его в древности», - добавляет он, - «чтобы противостоять некромантии, воскрешающей мертвых. Заклинание мгновенно упокаивало нежить, перенося души в лучший мир, поскольку сумеречный ад Неумерших отвратителен этой Богине». Ты спрашиваешь барда, владеет ли он Заклинанием. «Нет», - отвечает Гаронд,- «единственной, кто могла им воспользоваться, была Леди Иола, мать Браксиса. Она чтила Богинь, и, встретив ее, я смог убедиться в святости этой женщины. Но когда Логово Кровавого Восхода захватил Мортис, Леди Иола и ее сын, скорее всего, были убиты» - добавляет он грустно. Ты начинаешь задавать следующий вопрос, но Гаронд говорит: «Сейчас я должен покинуть тебя, поскольку, увы, приглашен на тягостную встречу, включающую несколько шумных друзей, полный бурдюк вина и игру в кости! Прощай, молодой воитель».
Он уходит. У тебя есть свисток из храма Лисс? Если да, иди на **134**. В противном случае ты решаешь, что сейчас самое время направиться в деревню Келадон - иди на **165**.

341

Невероятно, но тебе удается добраться до пиратов невредимым. Ругаясь, они бросают свои луки и достают сабли. Иди на **381**.

342

Твое нападение оказывается для Чудовищного Черепа неожиданностью. Отметь, что ты автоматически выиграешь первые два раунда схватки, когда будешь биться с ним. Если ты был в Бенари и разговаривал с главой деревни Морлаком, иди на **50**. В противном случае иди на **115**.

343

Ты осматриваешь висячий замок и понимаешь, что дверь надежно заперта. Если у тебя есть железный ключ (одиночный или связка), иди на **264**. Если нет, то ты не можешь открыть дверь и тебе остается только подниматься на верхние этажи башни - иди на **163**.

344

Баллиста кренится в сторону, когда предатель падает на нее, но из последних сил Кандогору все же удается выстрелить. Ты пытаешься отскочить в сторону, но слишком медленно: снаряд поражает тебя в плечо, нанося глубокую рану. Хотя это был косой выстрел, отними 3 от уровня своей ВЫНОСЛИВОСТИ. Если ты еще жив, то поднимаешься на крышу ворот, чтобы вернуть себе копье. Иди на **246**.

345

Ты хватаешь коробку и открываешь ее. Тотчас же она взрывается, усеивая твое лицо осколками. Отними 4 от уровня своей ВЫНОСЛИВОСТИ. Если ты еще жив, Джармеш радостно хохочет и вновь атакует тебя своим мечом.

КАПИТАН ДЖАРМЕШ

МАСТЕРСТВО	8
ВЫНОСЛИВОСТЬ	4

Если ты ранишь его еще раз, иди на **125**.

346

Ты вытаскиваешь гриб-дождевик из рюкзака. «Ха!» - фыркает Кандогор. – «Как же, ты думаешь, эта вещь поможет тебе спастись?» Однако его насмешливый тон переходит в задыхающийся в смятении кашель, когда ты бросаешь гриб на землю, и тот немедленно выпускает облако пурпурного «дыма», - тысячи микроскопических спор – которое надежно укрывает тебя, пока ты мчишься к воротам. Вычеркни гриб-дождевик из своей *Игровой Карты* и иди на **366**.

347

Баракас отправляет тебя в нокаут. Когда ты приходишь в сознание, то обнаруживаешь себя прикованным к веслу в качестве гребца на пиратской галере. Шанса для побега теперь не будет в течение многих лет, если вообще будет. Ты не справился со своим заданием, и твое приключение на этом окончено.

348

Ты обращаешься к жителям деревни и просишь крестьянина Джерваса и его жену Мрину выйти вперед. Они делают это, и ты рассказываешь супругам, что их сын в безопасности и сейчас находится в подвале их дома. От этой новости они приходят в восторг и никак не могут закончить благодарить тебя. «Возьми это», - говорит Джервас, - «это фамильная ценность и единственная вещь, которой мы можем наградить тебя». Он протягивает висящий на цепи кроваво-красный рубин, оправленный в золото. Это Амулет Эпох, отметь его на своей *Игровой Карте*. Иди на **398**.

349

Прежде чем ты успеваешь остановить их, оба стража-зомби убегают. Ты не сомневаешься, что они сообщат о тебе своему предводителю. Увеличь на 3 *Счетчик Тревоги* и иди на **324**.

350

Остаток ночи проходит спокойно. На следующее утро, хорошо отдохнувший, ты готов продолжить путь к Логову. Ты идешь по дороге, которая тянется вдоль Реки Скорт и уходит в холмы, пока не замечаешь далеко впереди крепость. Иди на **2**.

351

Наконец, последний из пиратов падает замертво. На их телах ты находишь 7 Золотых Монет. Сейчас ты можешь осмотреть бунгало (иди на **71**) или конюшню (иди на **291**), если еще не делал этого. Либо ты можешь посетить храм (иди на **171**), деревенскую ратушу (иди на **131**) или покинуть деревню и отправиться в бухту, где должно быть несколько рыбацких лодок (иди на **311**).

352

Хиро шагает по неровной извилистой, спрятанной в горах тропе, которую сам бы ты никогда не нашел. В конце концов, вы оказываетесь напротив двойной двери, вырубленной в широком и плоском участке скале. Она иссиня-черного цвета и украшена серебряным изображением большого черепа. Ты оборачиваешься, чтобы поблагодарить Хиро за то, что он провел тебя сюда, но охотник уже сбежал. Ты быстро проверяешь свой мешочек с золотом, но, к счастью, он на месте. Ты подходишь к двери. На перемычке над входом высечены такие слова:

«Здесь лежит тело некроманта Мортиса, умерщвленного в битве солнечным Копьем Кадарнаи. Будь он трижды проклят за свои многие злодеяния. Его труп останется здесь навечно».

Ты замечаешь, что одна из створ двери слегка приоткрыта. На земле проступают слабые следы человека или людей, вошедших внутрь. Полный решимости ты ступаешь в лежащую впереди беспросветную темноту. Иди на **212**.

353

Преодолев Обманчивый Лес без происшествий ты идешь дальше, избегая гостиниц, пока не сворачиваешь на ведущую на восток дорогу. Иди на **46**.

354

Второпях надев кое-что из одежды Джармеша, ты, не вызвав подозрений, спускаешься с палубы в трюм. Жителей деревни, прикованных цепями к веслам, охраняет только один пират. Через несколько минут, оглушенный и связанный, он уже лежит на дощатом полу. Пленники не могут поверить своим глазам – у них появляется повод для надежды. Однако у тебя не так много времени, прежде чем кто-нибудь наведается сюда проверить, все ли в порядке. Ты используешь ключи капитана и освободишь их всех сейчас (иди на **114**) или возьмешь одного из пленников и вместе с ним заберешь оружие из арсенала (иди на **79**)?

355

Несмотря на то, что ваша битва протекала в сверхъестественной тишине, без обычного обмена криками и ругательствами, лязг мечей все равно разносился по лестничному колодцу. Брось кость дважды и вычти второе число из первого. Если результат больше нуля, добавь его к своему *Счетчику Тревоги*. Сейчас ты можешь подняться вверх по лестнице (иди на **163**) или направиться вниз к запертой на висячий замок двери, которую ты заметил ранее (иди на **343**).

356

Ты убегаешь подальше от зловещего храма, чтобы не получить еще больший урон. Сейчас ты можешь обыскать несколько больших домов (иди на **51**), если еще не делал этого; либо ты можешь осмотреть ратушу (иди на **131**) или покинуть деревню и отправиться в бухту, где должно быть несколько рыбацких лодок (иди на **311**).

357

В ужасе ты бросаешься бежать обратно по дороге в Боргос. Вскоре, ты вновь оказываешься в городе, где приходишь в чувство. Иди на **30**.

358

Ты идешь по холмам, окружающим Логово Кровавого Восхода, определяя правильное направление по грязному каналу, питавшему раньше ров. Воздух, нагретый садящимся солнцем, буквально кишит комарами; убаюканный звуками сверчков и чаек, раздающимися отовсюду, ты почти забываешь об ужасах последних нескольких часов. Затем перед твоими глазами вырастает самое отвратительное зрелище из всех виденных ранее, и твоя кровь застывает в венах, словно ртуть. Впереди, перекрывая течение, стоит дамба, целиком построенная из человеческих костей: черепа, хребты, грудные клетки, тазовые кости, кости конечностей, сцепленные вместе в безобразную, вызывающую суеверный страх груду; щели заполнены могильной землей и гниющими саванами. Вода, черная и вредная, медленно просачивается сквозь эту кошмарную стену.

Ты начинаешь карабкаться вверх на дамбу, не замечая острых осколков костей, вонзающихся в руки. Все, о чем ты сейчас думаешь, - это найти способ разрушить плотину, освободить сдерживаемую воду так, чтобы она вновь хлынула в окружающий Логово ров. Внезапно ты различаешь внизу высокого человека, закованного в потускневшее серебро, выезжающего из замка на мертвенно-бледном коне. Наперевес он держит копье из высохшего черного дерева, а на развевающемся знамени изображен символ мора. Это сам Лорд Мортис! Он рискнул покинуть крепость до захода солнца, поскольку ты представляешь для него серьезную опасность. Фаланга скелетов-копьеносцев марширует за некромантом, но колеблется у ворот замка, не решаясь переступить невидимую черту. Мортис оборачивается, сознавая их трусость, и издает гортанный крик, который громом разносится по холмам. Сама мысль о том, что такой звук может вылететь из человеческой глотки, заставляет тебя дрожать от страха. Иди на **250**.

359

Вы обыскиваете юго-западную часть кладбища, но вновь безуспешно. Время идет, и сейчас уже вечер. Элиндора становится заметно возбужденной: «Мы должны найти их сегодня. Ночью уже они станут нас искать. Мы не можем ждать следующего дня!» Ты осмотришь северо-восточный угол (иди на **60**) или юго-восточный (иди на **170**)?

360

Его лицо бледнеет. «Для защиты» - заметно напуганный тихо бормочет он, прежде чем поспешить на кухню. Сейчас ты можешь поговорить с фермерами (иди на **135**), с торговцем (иди на **64**), а если пообщался со всеми, с кем хотел, иди на **273**.

361

«Никто не видел его отчетливо», - запинается Белар, - «монстр похож на жабу, но покрыт мехом. Все, что мы действительно знаем, – это то, что хвост чудовища может крошить стены. Поэтому мы называем его Дробителем. Скажи, ты возьмешься за это дело?» Если ты согласишься, иди на **52**. Если нет – иди на **332**.

362

Ты поднимаешься по винтовой лестнице, пока не выходишь на площадку из серо-синего камня. Во мраке напротив виднеется узкая дверь, которая, предположительно, ведет на стены крепости. Если ты хочешь войти в нее, иди на **302**. В противном случае ты можешь продолжить подниматься на крышу башни (иди на **83**).

363

Солнце опускается за горизонт, и над кладбищем теперь властвует мрачная ночь. Выжившие вампиры ликующе воют – кажется, что их размеры и мощь увеличиваются прямо на твоих глазах, будто их укрепила и исцелила сверхъестественная сила. Элиндора в отчаянии проклинает наступившие сумерки. Ты можешь продолжать сражение, но перед этим добавь 5 к ВЫНОСЛИВОСТИ и 2 к МАСТЕРСТВУ каждого вампира. Возвращайся на параграф **120** и бейся до конца.

364

Прежде чем ты заканчиваешь бой с Оживленцем, за твоей спиной материализуются несколько женщин-вампиров. Ты чувствуешь, как тонкие белые пальцы касаются твоего плеча и кровь в сосудах будто превращается в ледяную воду. Отгоняя разъяренного Оживленца ослепительно ярким светом, они опускают свои губы к твоей теплой плоти. Эти поцелуи обрекают смертного на ад неживых, и ты не в силах сопротивляться. С этого дня твоя участь – прятаться в подземельях Мортиса, словно могильный червь, опасаясь дневного света и бессильно радуясь совершенному твоим лордом бессердечному злу. Твое приключение на этом окончено.

365

Ты очень быстро убиваешь троих зомби, но все же делаешь это не бесшумно. Увеличь на 1 свой *Счетчик Тревоги*. Быстрое обследование комнаты ничего не дает, но у одного из мертвецов на поясе висит мешочек. Внутри 10 Золотых Монет и железный ключ (отметь их на своей *Игровой Карте*). Покинув комнату, ты продолжаешь свой путь в глубины Логова. Иди на **140**.

366

Кандогор ждал тебя с обнаженным мечом, пока ты поднимался по ступеням внутри ворот. Он разочарованно кричит, когда ты паришь его первый удар. По взгляду в твоих глазах Кандогор понимает, что дни его сочтены.

КАНДОГОР	
МАСТЕРСТВО	8
ВЫНОСЛИВОСТЬ	8

Если ты победишь его, иди на **246**.

367

Несколько секунд он подозрительно рассматривает тебя, а затем, кажется, начинает верить твоей истории. «Ладно, удачи» - говорит он, прежде чем уйти.

Ты поднимаешься в комнату и устраиваешься на ночь. Ты замечаешь, что окно заперто, а вокруг него развешаны венки цветов дикого чеснока, то же самое на двери – внутри и снаружи. Озадаченный, ты ложишься спать. Ты уже проваливаешься в сон, как вдруг тебя будит звук, раздающийся из-за двери. Ты вскакиваешь и вытаскиваешь меч, когда дверь медленно открывается, являя взгляду одетую в темный плащ с капюшоном фигуру, которая удивленно застывает, видимо, не ожидая увидеть тебя готовым ко вторжению. Ты немедленно нападешь (иди на **229**) или посмотришь, что будет дальше (иди на **395**)?

368

Твой последний удар разрезает лишь разреженный воздух, а Страж Храма растворяется в небытии. Ты забираешь Золотой Свисток с алтаря (отметь его на своей *Игровой Карте*). Лежащий рядом свиток гласит: «Извлеки из свистка звук у Пальца Лисс и обретешь великую силу». Также ты можешь взять Эликсир Лисс. Когда решишь выпить зелье, отметь номер текущего параграфа и иди на **35**, а затем возвращайся на параграф, номер которого ты записал. Кроме того, ты находишь мешочек, внутри которого 25 Золотых Монет.

Если ты покинешь храм, иди на **382**. Если хочешь использовать Кольцо Общения и спросить генерала Чайдеша о Пальце Лисс, иди на **96**.

369

При ближайшем рассмотрении оказывается, что все тела принадлежат уничтоженным зомби и скелетам, солдатам Мортиса; жители Бенари приняли бой. Возможно, теперь они сами зомби на службе у Мортиса. В дальнем конце деревни ты обнаруживаешь святилище какого-то местного божества. Перед алтарем, высеченным из грубого камня, лежит тело, непохожее на останки нежити. Ты осмотришь труп (иди на **205**), покинешь Бенари (иди на **116**) или изучишь разрушенные здания (иди на **335**)?

370

Ты выходишь на поле брани, это зрелище едва ли можно назвать приятным. Через пару минут ты оказываешься на обширном зеленом лугу рядом со старым камнем, на котором записана история битвы. Оглядевшись вокруг, ты видишь, что во всех направлениях земля изрыта, как будто сотни людей копали здесь в поисках сокровищ. Несколько могил, на которых написаны имена их владельцев, открыты и пусты, словно мертвые очнулись от вечного сна для новой битвы. Ты внимательно осматриваешь металлический диск, висящий на камне. На нем начертано:

> *Это поле – место великой битвы героя Кадарнаи и его рыцарей с некромантом Мортисом, повелителем мертвых легионов, чью силу составляли Батальон Древних Костей, воины-скелеты без числа, и Рыцари Альптраума, могущественная охрана Мортиса, призванная им из других миров. Ужасны были они в битве, ведь полностью упокоить мертвецов невозможно, павшие, они мгновенно восставали вновь. Мощь нежити была велика, а страх, источаемый ей, всепоглощающ. Но все же великий воин, ведомый Белой Королевой, победил мертвецов и их владыку, сделав это ценой собственной жизни.*

Больше здесь нет ничего интересного. Сейчас ты направишься на север, в Порт Боргос (иди на **85**), или на северо-восток, через холмы в Логово Кровавого Восхода (иди на **2**)?

371

Дверь разлетается в щепки уже после первого сильного удара. Подсвечивая себе факелом, ты спускаешься во тьму подвала. Низкие потолки вынуждают тебя слегка пригнуться, когда ты проходишь мимо бочек с сушеной рыбой и дешевым вином. До тебя долетает чье-то испуганное хныканье, и ты замечаешь съежившегося в углу и дрожащего от ужаса мальчика шести или семи лет. Он думает, что ты пират, поэтому тебе приходится потратить несколько минут, чтобы убедить его, что он в безопасности, и тогда мальчик начинает рассказывать свою печальную историю. Пиратский корабль без предупреждения вошел в их бухту, и больше пятидесяти морских разбойников ворвались в деревню, перебив большую часть жителей, а оставшихся они увели на корабль, чтобы потом продать, как рабов. Со всеми сопротивлявшимися жестоко расправились. Мальчик говорит, что его зовут Паз, а его отца, крестьянина Джерваса, и мать, Мрину, как он думает, пираты увезли с собой. «Пожалуйста, помоги мне», - со слезами умоляет мальчик, вытирая их о полы твоего плаща. Ты прикажешь ему оставаться здесь, пока не найдешь его родителей (иди на **271**) или покинешь дом и возьмешь его с собой (иди на **151**)?

372

Ты не находишь ничего, представляющего хоть малейший интерес. Ты возьмешь копье (иди на **272**) или покинешь это заброшенное место и вернешься в Илистый Порт (иди на **232**)?

373

Ночь проходит спокойно, однако в доме было слишком холодно, и тебе практически не удалось отдохнуть. Наутро ты отправляешься вдоль Реки Скорт к Логову Кровавого Восхода. Иди на **2**.

374

Вы обыскиваете юго-восточную часть кладбища, но вновь безуспешно. Время идет, и сейчас уже вечер. Элиндора становится заметно возбужденной: «Мы должны найти их сегодня. Ночью уже они станут нас искать. Мы не можем ждать следующего дня!» Ты осмотришь северо-восточный угол (иди на **60**) или северо-западный (иди на **170**)?

375

Занеся железную палицу, ты оборачиваешься, готовясь нанести удар неизвестному, стоящему у тебя за спиной. Иди на **109**.

376

Оборотная сторона дверной ручки острая, словно бритва, но ты не видишь этого, пока не пытаешься взяться за нее, а схватившись, глубоко прорезаешь правую ладонь. Оторвав полосу от своей рубашки, ты останавливаешь струящуюся кровь; но теперь тебе придется драться левой рукой до конца своего путешествия: уменьши на 1 пункт уровень МАСТЕРСТВА. Проклиная свое невезение, ты пытаешься открыть дверь, не касаясь ручки – и натыкаешься на глухую стену. Тебе придется выбрать одну из оставшихся дверей: с изображение змеи (иди на **172**) или дерева (иди на **100**).

377

В конце концов, ты упираешься в дверь, закрывающую вход в апартаменты на самом верхнем этаже башни. На ней стоит печать Мортиса, и, слегка волнуясь, ты распахиваешь ее настежь. Петли двери издают зловещий скрипучий звук, влетающий в стоящую внутри неподвижную темноту. Брось две кости и прибавь 4 к результату. Если получившееся число меньше или равно твоему *Счетчику Тревоги*, иди на **76**. Если больше – иди на **315**.

378

Если твой *Счетчик Тревоги* составляет 9 или больше, иди на **56**. Если 8 или меньше – иди на **48**.

379

Ты бежишь через наружный двор, мягко пригревает полуденное солнце. У тебя не так много времени: скоро освещать твой путь будут уже сумеречные тени, а жуткая ночь своим саваном накроет замок, по стенам которого будут красться ожившие мертвецы. Перед тобой вырастают ворота, представляющие собой громадное строение из зубчатого камня. Две сделанные из темного дуба и окованные железом двери, украшены орденом Триумвирата. Они даже не закрыты – Мортис уверен в своей неуязвимости. Вокруг все тихо. Шагнув внутрь, ты оказываешься в сводчатом коридоре. Находящаяся впереди поднятая решетка ведет во внутренний двор замка. Когда твои глаза привыкают к темноте, ты замечаешь дверь в каждой из боковых стен. Внезапно из тени появляются две фигуры. Они одеты в шипастую броню с глубоко въевшейся ржавчиной и грязью и орудуют незнакомыми зазубренными мечами, также ржавыми, но оттого не менее смертоносными. Их глаза безучастно смотрят на тебя, а источенные червями сгнившие лица похожи на отвратительные маски. Это зомби! Вид восставших мертвецов наполняет тебя ужасом. Добавь 1 к *Счетчику Тревоги*, а затем испытай свою *Решимость*. Если ты провалишь проверку, то начинаешь дрожать от страха – отними 1 от уровня своего МАСТЕРСТВА на время боя. Если ты преуспеешь, сражайся как обычно. Ты должен биться с ними одновременно.

ПЕРВЫЙ СТРАЖ-МЕРТВЕЦ

МАСТЕРСТВО	7
ВЫНОСЛИВОСТЬ	9

ВТОРОЙ СТРАЖ-МЕРТВЕЦ

МАСТЕРСТВО	6
ВЫНОСЛИВОСТЬ	10

Если ты одолеешь их, но сам при этом получишь 2 ранения или больше, иди на **188**. Если ты уничтожишь зомби, пропустив меньше двух ударов, иди на **384**.

380

«Легенда гласит, что была великая битва между легионами Мортиса и людьми, населяющими Стейнг» - нараспев произносит Гаронд. – «В пылу боя Кадарнаи нашел Мортиса и они сошлись в смертельной схватке. И хотя Копье Кадарнаи было сделано специально для того, чтобы уничтожать мертвецов, его сила уменьшилась от соприкосновения с живой плотью. Зная, что он способен убить Мортиса только броском копья, Кадарнаи, умирая от сотворенного магией огненного луча, метнул его. Не будучи в руках смертного и потому не потеряв своей мощи, копье поразило Мортиса, мгновенно умертвив его. Но победа, одержанная Кадарнаи, как я уже сказал, стоила ему жизни». Ты начинаешь задавать следующий вопрос, но он прерывает тебя: «Мне было очень приятно поболтать с тобой, но сейчас моего внимания ждут другие». Ты видишь молодую девушку, машущую ему с другого конца поляны. Гаронд улыбается и

приветствует ее в ответ. «Прощай, молодой воитель!» - говорит он, пожав тебе руку, и поворачивается быстрее, чем ты можешь сказать хотя бы слово. У тебя есть свисток из Храма Лисс? Если да, иди на **134**. Если нет, ты решаешь продолжить свой путь в Келадон; иди на **165**.

381

Тебе придется сражаться с пиратами.

ПЕРВЫЙ ПИРАТ ХАОСА

МАСТЕРСТВО	6
ВЫНОСЛИВОСТЬ	6

ВТОРОЙ ПИРАТ ХАОСА

МАСТЕРСТВО	7
ВЫНОСЛИВОСТЬ	5

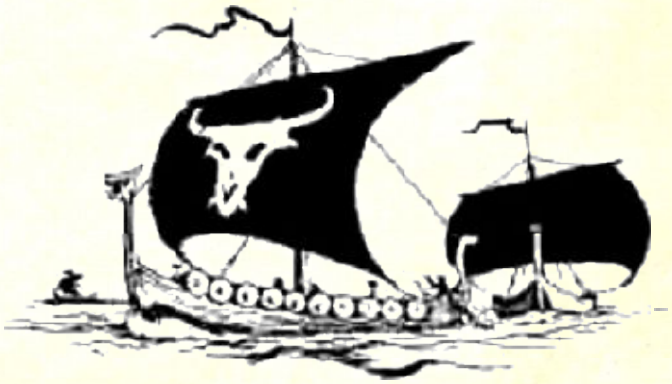
ТРЕТИЙ ПИРАТ ХАОСА

МАСТЕРСТВО	8
ВЫНОСЛИВОСТЬ	7

Ты должен драться с первыми двумя морскими разбойниками одновременно, а третий будет ждать исхода и потом биться с тобой один на один. Если ты победишь, иди на **241**.

382

Когда ты выходишь из ворот Храма Лисс навстречу ярко светящему солнцу, то вдруг чувствуешь, как по твоему телу пробегают волны жара. Добавь 1 к начальному и текущему значениям своей УДАЧЛИВОСТИ. Счастливо улыбаясь, ты продолжаешь путь. Иди на **94**.



383

Ты следуешь по дороге, ведущей из деревни, спускаясь по каменистому склону холма на пляж. Здесь находится причал, к которому пришвартовано несколько горящих рыбацких лодок. На другом конце набережной стоит большой военный корабль с десятками скамей для гребцов и с огромными черными парусами, на которых нарисован малиновый череп – символ пиратов Хаоса. На бортах корабля написано его название: *Безжалостный*. Ты видишь колонну пленников – закованных в цепи жителей деревни Келадон – которых ведут на корабль. Несколько пиратов – людей, орков, хобгоблинов и других – зверски хлестают их кнутами по спинам. У трапа стоят двое надзирателей. Они закованы в черную броню, закрывающую их с головы до ног и покрытую алым узором, распространяющим потустороннее свечение. Ты узнаешь в них ужасных Рыцарей Хаоса. Ты посчитаешь, что ничего не сможешь здесь сделать, и покинешь Келадон (иди на **186**); или постараешься оказаться на борту, немедленно атаковав (иди на **15**), выдав себя за пленника и присоединившись к колонне (иди на **45**), пробравшись на корабль с другой его стороны, по морю (иди на **274**), или использовав Кольцо Фей, если оно у тебя есть (иди на **224**)?

384

Ты уничтожаешь зомби быстро и без лишнего шума. Сейчас ты отправишься во внутренний двор (иди на **286**) или войдешь в правую (иди на **230**) или левую дверь (иди на **128**)?

385

Ты с беспокойством смотришь вниз: хотя твое тело погружено в стоящий за балюстрадой полумрак, рыцари могут заметить тебя. Но, кажется, шум битвы не донесся до них или же мертвецы до наступления ночи находятся в подобном смерти оцепенении. Тебе повезло избежать их непосредственного внимания, однако исчезновение двух рыцарей не останется незамеченным; увеличь на 2 свой *Счетчик Тревоги*. Если ты хочешь выяснить, что находится за дверью, через которую вышли мертвецы, иди на **184**. Если отправишься обратно через галерею и поднимешься по лестнице на верхний этаж башни, иди на **377**.

386

Вы с Элиндорой сжигаете трупы, чтобы быть уверенными в том, что они полностью уничтожены, и покидаете кладбище. Элиндора говорит, что пришло время расстаться, поскольку она должна рассказать обо всем эльфам. Она торжественно благодарит тебя и признается, что не добилась бы успеха без твоего участия. После она дает тебе кольцо из тусклого серебра с выгравированным на нем странным узором. «Это Кольцо Фей, оно наделено могущественной эльфийской магией, кольцо поможет тебе, если ты призовешь его силу - но лишь однажды, поэтому используй его мудро. Прощай, храбрый воин. Помахав рукой, она уходит».

А вот свое задание тебе только предстоит выполнить. Ты отправишься на северо-восток, по дороге в Порт Боргос (иди на **46**), или на юго-восток, к Обманчивому Лесу, а затем в деревню Келадон (иди на **325**), или посчитаешь, что сейчас самое время посоветоваться с генералом Чайдешем, и используешь Кольцо Общения (иди на **93**)?

387

Бойцы сходятся. Они сражаются, нанося друг другу удары руками, ногами, головой, используя броски, захваты и болевые приемы. Они не соблюдают никаких правил, кроме одного – бороться голыми руками. Какое-то время кажется, что огромный размер и вес огра помогут ему выиграть, но скоро Баракас выравнивает положение – начинает проявляться его исключительное мастерство. Ему удается опрокинуть Грома, и вот уже Баракас душит его, прижав лицом к земле. Гром побежден и сдается. Ты проиграл. Сейчас, когда возбуждение спало, ты начинаешь украдкой двигаться к задней двери, но боцман говорит: «Подожди немного, кто ты, черт возьми?!» Они настороженно приглядываются к тебе. «Никогда не видел его раньше» - говорит один. «Хватай его, парни!» - кричит другой, и несколько пиратов, достав сабли, бегут к тебе. Иди на **297**.

388

Ты подходишь ближе к воротам, отсюда баллиста начинает казаться похожей на грозное гигантское насекомое. Конечно, только в твоем воображении; пока наверху нет никого, управляющего ей, баллиста будет оставаться безвредным механизмом. Но что если Мортис оставил на ней заклятие, которое бы позволило оружию стрелять самостоятельно? Стараясь не думать о том, что это возможно, ты в целости и сохранности достигаешь ворот и, испытав громадное облегчение, проходишь в наружный двор. Иди на **144**.

389

Ты целеустремленно идешь на шум, как вдруг из-за угла с огромной скоростью выбегает омерзительное существо. Остановившись, оно внимательно смотрит на тебя, словно стремясь загипнотизировать. Больше чем на что-либо еще оно выглядит похожим на гигантский череп, держащийся на мириадах членистых ног, но вместо хитина эти ноги состоят из костей. Несколько сплетающихся друг с другом языков-щупалец высовываются из оскалившегося рта, пытаясь добраться до тебя, схватить и затащить прямо в щелкающие челюсти. Ты понимаешь, что это легендарный Чудовищный Череп, существо, которое обитает в Землях Мертвых, и может оказаться в Титане только будучи призванным могущественным и злым некромантом, таким как Мортис. Если ты был в Бенари и разговаривал с главой деревни Морлаком, иди на **50**. В противном случае иди на **115**.

390

«Ба», - восклицает он, - «неужели это не понятно? Возвращение Мортиса погубило мою торговлю. И появление Леди Лотморы, его дьявольской супруги». При мысли о ней он бледнеет.

«Кто эта леди?» - спрашиваешь ты, но трактирщик только издает нечленораздельный крик ужаса и скрывается на кухне. Сейчас ты можешь поговорить с фермерами (иди на **135**), с торговцем (иди на **64**), а если пообщался со всеми, с кем хотел, иди на **273**.

391

Ты следуешь по дороге, ведущей из деревни, спускаясь по каменистому склону холма на пляж. Здесь находится причал, к которому пришвартовано несколько горящих рыбацких лодок. На песке остались следы множества обутых ног и в беспорядке разбросанные предметы: порванная сандалия, маленькая детская кукла, пустой бурдюк из-под вина. Не считая их, место выглядит пустынным. Взглянув в море, ты различаешь вдали судно, напоминающее пиратскую галеру. Очевидно, все население Келадона было угнано пиратами в рабство. Удрученный, ты разворачиваешься и покидаешь Келадон, чтобы продолжить свою миссию. Иди на **186**.

392

Вычеркни две порции провизии из своей *Игровой Карты*. Кузнец с радостью берет твой меч и еду. Скоро он возвращается, и ты с облегчением понимаешь, что кузнец отлично поработал. Теперь ты можешь увеличивать на 1 нанесенные врагам повреждения каждый раз, когда будешь использовать этот меч в битве. Иди на **192**.

393

В слепой, безумной панике, не понимая, что делаешь, ты бросаешься прямо в море. В отчаянии ты пытаешься плыть, но, оказавшись во власти собственного страха и атакованный призрачными мертвецами, не можешь сопротивляться и уходишь под воду. Теперь ты - один из Духов Утопленников. На этом твое приключение окончено.

394

Когда ты уже преодолел половину пути по якорной цепи, один из пиратов замечает тебя и подает сигнал тревоги. Ты продолжаешь карабкаться, но на палубе появляются несколько лучников и выпускают в тебя полдюжины стрел. Ты ранен, отними 3 от уровня своей ВЫНОСЛИВОСТИ. Если ты еще жив, то падаешь в море. Под градом стрел ты ныряешь под воду и уплываешь так быстро, как можешь. Теперь пираты будут настороже, и тебе приходится покинуть Келадон, беспомощно созерцая, как *Безжалостный* выходит в море с грузом невинных жителей на борту. Проклиная мерзавцев-пиратов, ты уныло бредешь прочь. Иди на **186**.

395

Фигура торопливо снимает капюшон – это девушка, Лесной Эльф. Ее кожа подобна лунному свету, а глаза похожи на чистые изумруды, ее голову украшает венок из белых цветов. Она говорит мелодичным голосом: «Пожалуйста, послушай меня. Мое имя Элиндора, и я одна из немногих эльфов, все еще живущих в Обманчивом Лесу. Мы поклоняемся Богине Иатро, Той, Которая Исцеляет и Поддерживает. Богиня не выносит мертвецов, эту мерзкую пародию на жизнь, она призвала нас помочь людям одержать победу над Мортисом. Я была вынуждена путешествовать, изменив облик, ведь шпионы Мортиса повсюду, но когда увидела тебя, то поняла, что у нас общая задача – уничтожить всех мертвецов. Скажи мне, так ли это?»

Ты терпеливо объясняешь, что не поклоняешься Иатро и прибыл сюда в корыстных целях – чтобы убить Мортиса. Для денег, не для людей.

«Жаль, что добро в этом деле для тебя на последнем месте. Но доброта есть в тебе, я это чувствую» - уверяет она.

Ты равнодушно пожимаешь плечами. «Мне нужна твоя помощь» - просит она. – «Кладбище скрывает склеп Леди Лотморы, бывшей раньше женой Мортиса. Теперь, когда Мортис вернулся, он использовал свою темную силу, чтобы возвратить ее к жизни, но уже как вампира. Сейчас она держит в страхе эту область, Леди Лотмора собрала компанию из местных жителей или того, что от них осталось. Жрицы Иатро послали меня убить ее, но в одиночку мне с этим не справиться. Помоги мне, и я помогу тебе уничтожить Мортиса».

Ты согласишься помочь Элиндоре (иди на **23**) или, решив, что важнее убить самого Мортиса, скажешь, что не можешь присоединиться к ней (иди на **107**)?

396

Ты поспешно пересекаешь двор и с трудом продираешься сквозь вонючую трясину, бывшую раньше крепостным рвом. Из глубины холмов в небо поднимается волчий вой, в небо, которое сейчас цветом напоминает лепестки роз, а облака на нем – чистое золото. Много ли прошло с тех пор, как ты прибыл сюда? Логово заполнено каким-то дьявольским колдовством, затуманивающим разум, поэтому ты лишь с огромным трудом возвращаешь себе возможность контролировать время. Иди на **358**.

397

Сильный страх, словно туман, накрывает твой разум, и ты не можешь сдержать дрожь, когда смотришь на раздувшуюся липкую плоть зомби и пустые выражения их лиц. Как только ты приходишь в себя для атаки, ближайший зомби ложится на землю, а оставшиеся двое выпускают стрелы с черным оперением, которые вонзаются тебе в плечо, отними 2 от уровня своей ВЫНОСЛИВОСТИ. Пока ты занят рукопашной схваткой с одним из лучников-мертвецов, остальные пытаются поразить тебя стрелами. Чтобы определить, попала ли стрела в цель, каждый раунд битвы бросай две кости. Если результат будет меньше или равен 7, ты оказался поражен выстрелом: отними 1 от уровня своей ВЫНОСЛИВОСТИ. Если же ты выбросишь 8 или больше, стрела попадает в мертвеца, с которым ты сражаешься: уменьши на 1 уровень его ВЫНОСЛИВОСТИ.

ПЕРВЫЙ ЛУЧНИК-МЕРТВЕЦ

МАСТЕРСТВО	7
ВЫНОСЛИВОСТЬ	5

ВТОРОЙ ЛУЧНИК-МЕРТВЕЦ

МАСТЕРСТВО	7
ВЫНОСЛИВОСТЬ	7

ТРЕТИЙ ЛУЧНИК-МЕРТВЕЦ

МАСТЕРСТВО	7
ВЫНОСЛИВОСТЬ	4

Если ты уничтожишь их за восемь раундов битвы, иди на **365**. Если по истечении этого времени ты все еще бьешься с ними, иди на **247**.

398

Кузнец дает тебе 10 Золотых Монет и лечебные травы, с сожалением говоря, что это все, чем он может отблагодарить такого храброго воина (отметь их на своей *Игровой Карте*). «Двери моего дома всегда открыты для тебя» - добавляет он. Ты можешь использовать лечебные травы один раз, чтобы восстановить 6 пунктов ВЫНОСЛИВОСТИ. Все жители приходят проводить тебя, и ты прощаешься с каждым. Задание зовет тебя. Иди на **186**.

399

Ты не можешь сопротивляться желанию сдаться и опускаешься на колени. Ошеломленный, ты видишь, как Кандогор, злобно усмехаясь по пути, становится подле Леди Лотморы. Вампирша благодарит его за то, что он послужил твоим проводником к гибели. Магия не затронула Элиндору, но она неспособна победить вампиров в одиночку. Ты беспомощно смотришь, как ее убивают, а затем возвращают к жизни, но уже как вампира. Скоро тебя постигнет та же участь… На этом твое приключение окончено.

400

Твое Кольцо Общения слегка потрескивает – оно работает, хотя ты полагал, что кольцо полностью израсходовало свою энергию. В глубине своих мыслей ты можешь видеть грубое, испещренное шрамами лицо Генерала Чайдеша, висящее в пустоте. «Ты заслужил благодарность всех нас», - произносит голос в твоем сознании, - «без Мортиса во главе пираты Хаоса скоро рассеются и капитулируют перед нашим флотом. Но основой нашей победы была битва, которую ты сегодня выиграл».

После его слов ты чувствуешь огромную гордость, но стараешься не выдать ее генералу. «Отлично» - только и отвечаешь ты. «А сейчас как насчет того, чтобы снарядить корабль и покинуть этот забытый Богами остров!» В Порте Кантос тебя будут чествовать, как героя.

Проложив свой путь обратно из могилы, ужасный Лорд-Лич вновь оказался на Островах Острия. Заключив союз с пиратами Хаоса Кровавого Острова, он угрожает подчинить Вардарианский Альянс жестокой власти своих мертвых легионов. Они уже взяли Логово Кровавого Восхода – ключевой пункт в защите островов, и скоро ничто не будет стоять между Мортисом и его победой.

Для важнейшей миссии - проникнуть в Логово Кровавого Восхода и низвергнуть Мортиса - нужен хитрый и бесстрашный воин – такой как ТЫ!

Наполовину книга, наполовину компьютерная игра, в которой главный герой – это ты. Две кости, карандаш и ластик – вот все, что тебе понадобится. И с этого момента только от тебя зависит, какой путь выбрать, с какими опасностями встретиться и с какими врагами биться.

Перевод с английского: **Сергей Новиков** (Эреб)
Оформление: **Jumangee**

Форум «Книги-игры и текстовые игры»
http://forum.myquest.ru
2008-2009 г.г.