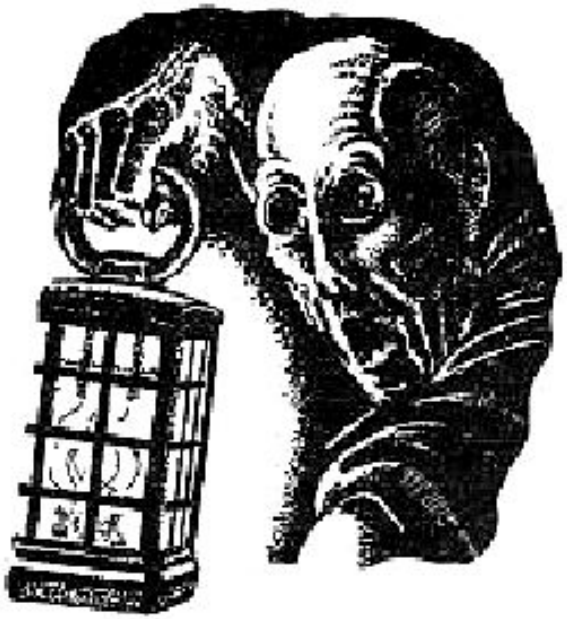


Ian Livingstone's



Temple of Terror

Illustrated by Bill Hounston

Перевод: Златолюб

Вёрстка: Vo1t

Книги-игры и интерактивные рассказы, 2014

http://quest-book.ru

Chris Achilleos and Iain McCaig for making fantasy as reality

Темная извращенная сила юного Мальборда достигла своего зенита. Взрастившие его эльфы поставили перед ним последнее задание – вернуть пять Драконьих артефактов, на столетия укрытых в затерянном городе Ватос, где-то в Пустыне Черепов. Лишь когда Драконы окажутся у него в руках, сможет он подняться и поглотить Аллансию. Каждый прошедший день приближает его к Драконам и лишь ТЫ можешь остановить его!

ТВОЕ задание – пересечь обжигающие пески пустыни, отыскать таинственный затерянный город и уничтожить разыскиваемые Мальбордом сокровища, прежде чем он сможет добраться до них. Но берегись! Каждый твой шаг приближает тебя к твоей судьбе…

Ян Ливингстон, со-основатель высокоуспешной компании Games Workshop и редактор журнала «Белый карлик», создал захватывающее приключение в мире меча и колдовства, дополненное продуманной боевой системой и листом для записей, чтобы отмечать на нем находки и утраты. Все, что тебе требуется – два кубика, карандаш и ластик.

Многие опасности лежат впереди, и успех твой отнюдь не гарантирован. Лишь ТЫ будешь решать, каким путем пойти, каким опасностям подвергнуться, и с какими противниками сражаться!

Сражение с монстрами

Прежде чем отправиться навстречу приключению, тебе надо сперва определить свои сильные и слабые стороны. В твоем распоряжении есть меч, щит и рюкзак с провизией (еда и питье) на время путешествия.

С помощью кубиков ты должен определить свои изначальные *Мастерство* и *Выносливость*. На страницах 20-21 находится *Лист Приключения* для записей, касающихся твоего приключения. На нем есть окошечки для записи значений *Мастерства* и *Выносливости*.

Советуем либо писать на *Листе Приключения* карандашом, либо распечатать страницу для будущих приключений.



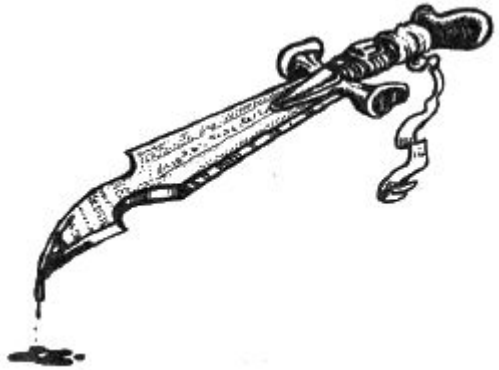
Мастерство, Выносливость и Удача

Брось один кубик. Прибавь к результату 6 и запиши сумму в поле *Мастерство* на *Листе приключения*.

Брось два кубика. Прибавь к результату 12 и запиши сумму в поле *Выносливость*.

Также есть поле *Удача*. Брось один кубик, прибавь 6 и запиши сумму в поле «*Удача*».

Ниже мы объясним, почему значения *Мастерства*, *Выносливости* и *Удачи* будут постоянно изменяться в ходе приключения. Ты должен внимательно отслеживать эти изменения, и поэтому советуем либо писать помельче в окошечках, либо держать под рукой ластик. Но никогда не стирай Изначальные значения. Хотя ты можешь получать дополнительные очки *Мастерства*, *Выносливости* и *Удачи*, их сумма никогда не должна превышать твоих Изначальных значений, за исключением очень редких случаев, когда на конкретной странице тебе будет сказано об этом.



Твое *Мастерство* отражает то, насколько хорошо ты владеешь мечом, и опытность в бою в целом – чем выше, тем лучше. *Выносливость* отражает здоровье в целом, стремление выжить, решимость и физподготовку вообще – чем выше твоя *Выносливость*, тем дольше ты сможешь оставаться в живых. *Удача* определяет, насколько ты везуч от природы. Удача – и магия, - это жизненная реальность фэнтезийного королевства, которое тебе предстоит исследовать.

Сражения

На страницах этой книги тебе часто будут встречаться указания сразиться с тем или иным существом. Может приводиться вариант удрать, но если нет, или если ты все равно решишь напасть на существо, ты должны провести битву, как описано ниже.

Сначала запиши *Мастерство* и *Выносливость* существа в первое пустое Поле битвы с монстром на *Листе приключения*. Каждый раз, когда повстречаешь монстра, значения его характеристик будут указаны в книге.

Ход битвы таков:

1. Брось один раз два кубика за существо. Добавь его *Мастерство*. Получившийся результат будет его *Силой Атаки*.

2. Брось один раз два кубика за себя. Добавь свое *Мастерство* на текущий момент. Это – твоя *Сила Атаки*.

3. Если твоя *Сила Атаки* выше, чем у противника, ты его ранил. Переходи к шагу 4. Если у противника *Сила Атаки* больше твоей, то ранили тебя. Переходи к шагу 5. Если обе *Силы Атаки* одинаковы, вы парировали удары друг друга – начинайте следующий *Раунд Атаки* с шага 1.

4. Ты ранил противника, поэтому вычти 2 из его *Выносливости*. Можешь призвать на помощь свою *Удачу*, чтобы нанести дополнительные повреждение (см. ниже).

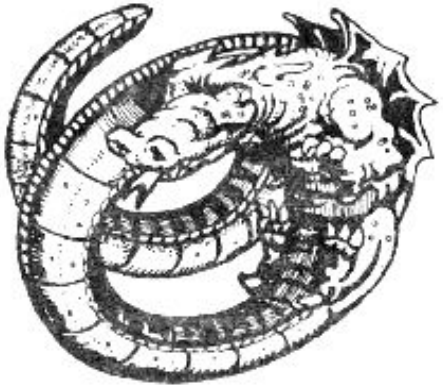
5. Тебя ранили, поэтому вычти 2 из своей *Выносливости*. Опять же, можешь призвать свою *Удачу* (см. ниже).

6. Внеси соответствующие поправки в значения своей *Выносливости* (и *Удачи*, если ты ею воспользовался – см. ниже) либо *Выносливости* противника.

7. Продолжай в подобной последовательности, пока *Выносливость* одного из вас не упадет до нуля (смерть).

Битва с несколькими противниками

Если в конкретном столкновении ты повстречаете больше одного существа, то на этой же странице будут даны инструкции, как проводить сражение. Обычно ты можешь или сражаться с ними по очереди (сначала с одним, а только потом с другим, и т.д.), или же они атакуют одновременно. В этом случае *Силу Атаки* монстров определяй как обычно, но перед своим броском Атаки, реши, против кого ты ее направишь. Если твоя *Сила Атаки* окажется больше – ты ранишь этого, но только *этого*, монстра как обычно. Если твоя *Сила Атаки* окажется больше, чем у других монстров, ты их не ранишь – считай, что ты просто парировал их удар. Если же твоя *Сила Атаки* окажется меньше, значит монстры ранят тебя как обычно.



Удача

В ходе приключения, то ли в сражениях, то ли в ситуациях, когда тебе может либо повезти, либо нет (подробности даются на соответствующих страницах), ты можешь положиться на свое везение, чтобы добиться более благоприятного результата. Но будь осторожен! Полагаться на удачу – дело рискованное, и если не повезет, результат может оказаться катастрофическим.

Удача используется следующим образом: бросаются два кубика. Если результат *меньше или равен* твоему значению *Удачи* в данный момент, значит тебе *повезло*, и ситуация оборачивается в твою пользу. Если выпало *больше* твоего значения *Удачи* в данный момент, тебе *не повезло*, и произойдет что-то неприятное.

Эта процедура называется *Проверка Удачи*. Каждый раз, когда ты проверяешь Удачу, ты должен вычитать 1 из своей нынешней *Удачи*. Таким образом, ты вскоре поймешь, что, чем больше полагаешься на везение, тем более рискованным это становится.

Применение Удачи в сражениях

На определенных страницах книги тебе будет говориться *Проверь Удачу*, и будут сказаны последствия твоего *везения* или *невезения*. Однако в сражениях у тебя всегда есть *вариант* прибегнуть к своему везению, либо чтобы нанести противнику более серьезное ранение, либо чтобы уменьшить серьезность только что полученной тобой раны.

Если ты только что ранил противника, то можешь *Проверить Удачу*, как описано выше. Если тебе *повезло*, ты нанес сильную рану, и можешь вычесть *дополнительные* 2 очка из *Выносливости* противника. Однако, если тебе *не повезло*, ты его просто оцарапал, и противник теряет только 1 *Выносливость* вместо 2.

Если тебя только что ранили, ты можешь *Проверить Удачу*, чтобы попытаться свести ранение к минимуму. Если тебе *повезло*, ты ухитрился избежать полного повреждения от удара и теряешь только 1 *Выносливость* вместо 2. Если тебе *не повезло*, ты получаешь более серьезное ранение. Вычти 1 *дополнительную Выносливость*.

Помни, каждый раз, когда ты *Проверяешь Удачу*, ты должен вычитать 1 из вашей *Удачи*.

Восстановление Мастерства, Выносливости и Удачи

Мастерство

В ходе твоего приключения *Мастерство* сильно не изменится. Время от времени в книге будут даваться указания повысить или понизить твое *Мастерство*. Волшебное Оружие может его повысить, но помни, можно использовать одновременно только одно оружие! Ты не можете воспользоваться 2 премиями *Мастерства*, даже если у тебя будет 2 Волшебных Меча. Твое *Мастерство* никогда не может превышать *Изначальное* значение.

Выносливость и Провизия

В ходе твоего приключения *Выносливость* будет часто меняться – ведь ты будешь сражаться с монстрами и выполнять нелегкие задания. Когда ты почти дойдешь до цели, твоя *Выносливость* может оказаться опасно низкой, и битвы будут особенно рискованными, поэтому будь осторожен!

В твоем рюкзаке находится достаточно Провизии, чтобы поесть 10 раз. Ты можешь отдохнуть и поесть в любое время за исключением Сражения. После еды добавь 4 к *Выносливости* и вычти 1 из *Провизии*. Для записей подробностей о состоянии твоей Провизии на *Листе приключения* есть специальное окошечко. Помни, тебе предстоит немало пройти, поэтому расходуй Провизию мудро! Также помни, что значение твоей *Выносливости* никогда не может превышать ее *Изначальный* уровень.

Удача

Во время приключения, когда тебе особенно повезет, ты будешь вознаграждаться увеличением твоей *Удачи*. Подробности даются в тексте книги. Помни, что как и в случае с *Мастерством* и *Выносливостью*, значение *Удачи* никогда не может превышать *Изначального*.

Снаряжение

Приключение ты начнешь с самым минимальным снаряжением, но в своих странствиях можешь найти и другие предметы. Ты вооружен мечом и одет в кожаные доспехи. За плечами у тебя рюкзак, где ты хранишь Провизию, и куда будешь складывать все найденные сокровища.

Полезные советы

Путешествие твое будет опасным, и скорее всего твоя первая попытка окончится неудачей. Делай записи и черти карту по ходу исследования – такая карта станет неоценимым подспорьем в дальнейшем, позволив быстро переходить к еще неисследованным местам.

Сокровище есть не во всех местах – во многих есть разве что ловушки, да существа, которых трудно назвать доброжелательными. Ты можешь сворачивать в неверном направлении во время поисков, и хотя ты и будешь идти навстречу своей судьбе, вот только она может оказаться совсем не тем, что ты искал.

Параграфы приключения не имеют смысла, если читать их в порядке нумерации. Очень важно читать лишь те параграфы, к которым тебя отсылают инструкции. Чтение других параграфов лишь внесет сумятицу и снизит удовольствие от игры.

Единственный правильный маршрут представляет минимум риска, поэтому любой игрок, не важно, сколь низкими будут его изначальные характеристики, будет способен пройти им относительно легко.

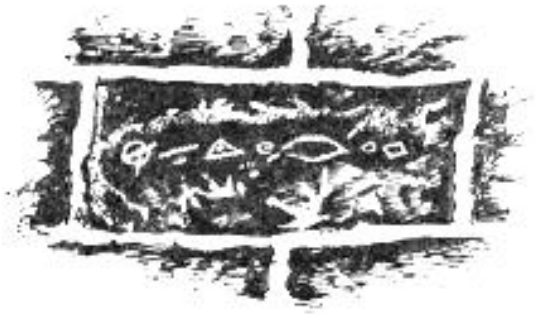
Пусть же в приключении тебе сопутствует удача и благорасположение богов!

Предисловие

Возможно из-за того, что он был рожден в полную луну под волчий вой в лесной хижине, натура Мальборда была злой. Возможно, причина была еще более зловещей. Но можно с уверенностью сказать, что когда мать бросила его, Мальборд вырос в Чернолесье, опекаемый Эльфами Темной Стороны. Он выучился темным тропам Эльфов, но проложил и свои собственные. Он мог простым щелчком пальцев заставить растения усохнуть и погибнуть, он мог пронзительным взором заставить зверей выполнять свои приказы. Эльфы поощряли его и помогли развить его силы, чтобы он оказался достоен и способен выучиться колдовству и злой магии древних Владык Эльфов – магии столь мерзкой и могучей, что она сама убивает нестоящих учеников. В погоне за подобными злыми силами Мальборд вырос и возмужал. Но чтобы доказать Эльфам, что он готов получить знание Владык Эльфов, он должен был сперва пройти испытание. Для этого он отправился в путешествие на юг, в Пустыню Черепов, чтобы отыскать там затерянный город Ватос. В том городе были укрыты пять Драконьих артефактов, которые Мальборд должен был отыскать и собрать. Простое заклинание воскресило бы Драконов для службы силам зла. Затем Мальборд должен был проинструктировать их отнести его обратно в Чернолесье, где собралась бы огромная армия. Там он получил бы древние силы и повел бы орды хаоса по всей Аллансии неостановимой волной смерти и разрушения.

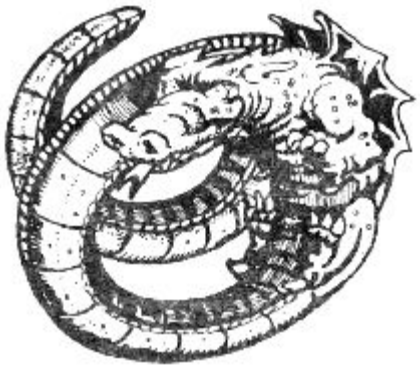


Лишь по счастливой случайности об этих планах стало известно. На краю Чернолесья жил старый Волшебник по имени Ястромо. Будучи натурой эксцентричной, он сидел один-одинешенек в своей башне, занимался несложной магией и общался со зверями и птицами. Он всегда рад был продать простенькие волшебные предметы, чтобы было чем платить за восхитительные пирожные со всей Аллансии. Любовь к сладкому была единственной связующей нитью Ястромо с внешним миром – башню он покидал очень редко. Вот поэтому-то все так и удивились, когда, пыхтя и отдуваясь, он пришел в деревню Каменный Мост. Что вообще могло вынудить старого Ястромо отправиться через Чернолесье в Каменный Мост? Все тамошние Карлики горели желанием это узнать и отправились к своему королю Гиллибрану.



После тягот последнего приключения ты отдыхаешь в Каменном Мосту, наслаждаясь веселой компанией Карликов. Твои раны почти зажили, а местный кузнец наточил лезвие твоего меча так, как могут только Карлики. Сидя на веранде, забросив ноги на перила, ты удивляешься столпотворению на деревенской площади перед тобой. Сопровождаемый оравой пытливых Карликов на ступеньки дома Гиллибрана поднимается Ястромо, и король тепло привечает его. Гиллибран поднял руку, и толпа умолкла – Ястромо начал говорить. Выскользнув из кресла, присоединяешься к толпе,

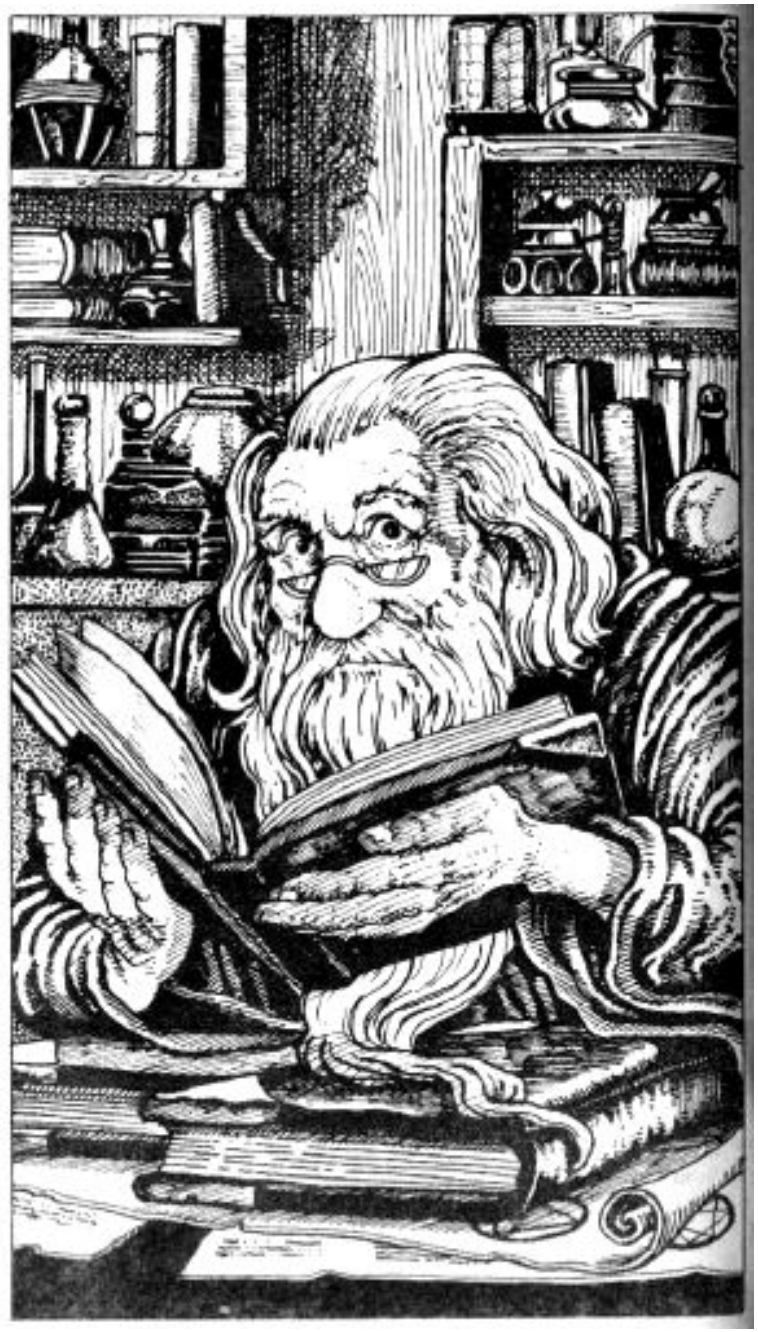
чтобы послушать, что скажет Волшебник. С мрачным выражением на длинном, почти как его борода, лице Ястромо поведал плохие новости о Мальборде. Карлики с опаской посмотрели в небо, как будто ожидая, что в любой момент оттуда спустятся пять Драконов. Волшебник призвал их быть мужественными, сказав: «Друзья, но в этом есть и хорошая сторона. Как минимум мы знаем о грозящей нам участи, благодаря моей домашней вороне, подслушавшей разговор Темных Эльфов с Мальбордом. Сейчас мы должны найти кого-нибудь, кто отправится в затерянный город, чтобы опередить Мальборда и уничтожить Драконьи артефакты. Нам нужен бесстрашный юный воин, готовый рискнуть своей жизнью и здоровьем, чтобы спасти всех нас. Есть ли среди вас тот, кто вызовется добровольцем»?



Все Карлики заозирались, надеясь, что кто-то другой осмелится принять вызов. Глядя на озабоченных Карликов, ты понимаешь, что выбора-то у тебя и нет. Криво ухмыльнувшись, поднимаешь руку и вызываешься послужить общему делу. Увидев тебя, Ястромо сказал: «Я тебя нигде раньше не видел? Ну, неважно, ты выглядишь как раз тем, кто нам нужен. Пропустите нашего отважного добровольца. Мы должны немедленно отправляться в мою башню. Собирайся, нам пора. Тебе нужно многому научиться, но я не смогу научить тебя, пока мы не пройдем Чернолесье и окажемся в безопасности моей лаборатории».

Ты едва успел запихнуть свои пожитки в рюкзак, как нетерпеливый Волшебник вывел тебя из Каменного Моста и повел к своей башне на южном краю Чернолесья.

ПЕРЕВЕРНИ СТРАНИЦУ



1

Для старика Ястромо на удивление подвижен. Пересекаете Красную реку и вспаханные поля за ней, и вскоре приходите к краю леса. Но Ястромо и не думает останавливаться – он сворачивает на узкую тропинку, уводящую вглубь темной стены деревьев. Становится сумрачно, ветки и узловатые корни заслоняют извилистую тропку, отчего ходьба становится очень утомительной. Спрашиваешь Ястромо, почему он так беспечно относится к возможному нападению лесных монстров. Захихикав, он отвечает, что его магию хорошо знают и уважают все существа на мили вокруг – никто не осмелится бросить вызов Ястромо! Проведя в лесу мирную ночь, к середине утра следующего дня вы достигаете башни Ястромо. Поднимаешься за ним по винтовой лестнице в большую комнату на верху башни. Стены заняты полками, буфетами и шкафчиками, уставленными бутылками, кувшинами, книгами, коробками и всевозможными диковинными артефактами. Ястромо плюхается в свое старое дубовое кресло – сейчас он выглядит утомившимся от долгого путешествия. Сунув руку в карман, он достал пару хрупких очков в золотой оправе. Нацепив их на нос, он воззрился на тебя поверх стекол – пронзительный взгляд заставил тебя понервничать. Наконец Ястромо заговорил:

- Всякому, кто надеется одолеть Мальборда, просто необходимо хоть немного владеть магией. Ты выглядишь достаточно смышленым, чтобы кое-чему научиться, но не думаю, что у тебя есть время усвоить все десять заклинаний, которым я хотел бы научить тебя. Да, и кстати, оцени, какая привилегия тебе оказана – учиться магии у меня! Но кризис есть кризис. Ладно, ближе к делу. Каким заклинаниям мне научить тебя? Можешь выбрать Открыть двери, Сон, Волшебную стрелу, Язык, Дешифровка, Свет, Огонь, Прыжок, Обнаружить ловушку и Создать воду.

Чтобы выбрать заклинания, перейди на **34**.

2

Комната маленькая и скудно обставленная – только стол и стул. На стуле лежат резец и молоток, а пол покрыт древесной стружкой. Слева от тебя на стене большое деревянное панно размером два на три метра. На нем изображено нападение Гигантских Песчаных Червей на затерянный город. Если хочешь поближе взглянуть на панно – **302**. Если сразу выйдешь через дверь в противоположной стене – **93**.

3

Дверь открывается в другой коридор, хорошо освещенный и которым, похоже, часто пользуются. Если хочешь пойти налево – **320**. Если хочешь пойти направо – **358**.

4

Холодная вода утоляет твою жажду. Сразу же чувствуешь прилив сил, потому что в воде содержались редкие повышающие силу химикалии. Прибавь 4 *Выносливости*. Так и не вытерев лицо, продолжаешь искать. **370**.

5

Берешь один из ножей и суешь его в рюкзак. Продолжив идти по коридору, вскоре попадаешь в тупик – выбора нет, надо вернуться и пройти под золотым дождем. **354**.

6

Было просто невозможно не наступить на одну из сотен раковин каури. И как только ты наступил, все ракушки неожиданно слиплись, соорудив почти человеческую фигуру, которая атакует тебя! Понимаешь, что сейчас тебя забьют до смерти. Ты:

Попробуешь отбиваться мечом? **245**

Убежишь? **359**

Прыгнешь в море? **51**

7

Увидев тебя, Человек-Ящерица громко зашипел и устремился к тебе с занесенным мечом.

ЧЕЛОВЕК-ЯЩЕРИЦА

Мастерство 9 Выносливость 8

Если победишь – **33**.

8

Ты свалился вниз, но приземлился на нависающий над водой уступ. Теряешь 2 *Выносливости*. Спустя какое-то время ты очнулся и как можно быстрее заторопился в туннель. **91**.



9

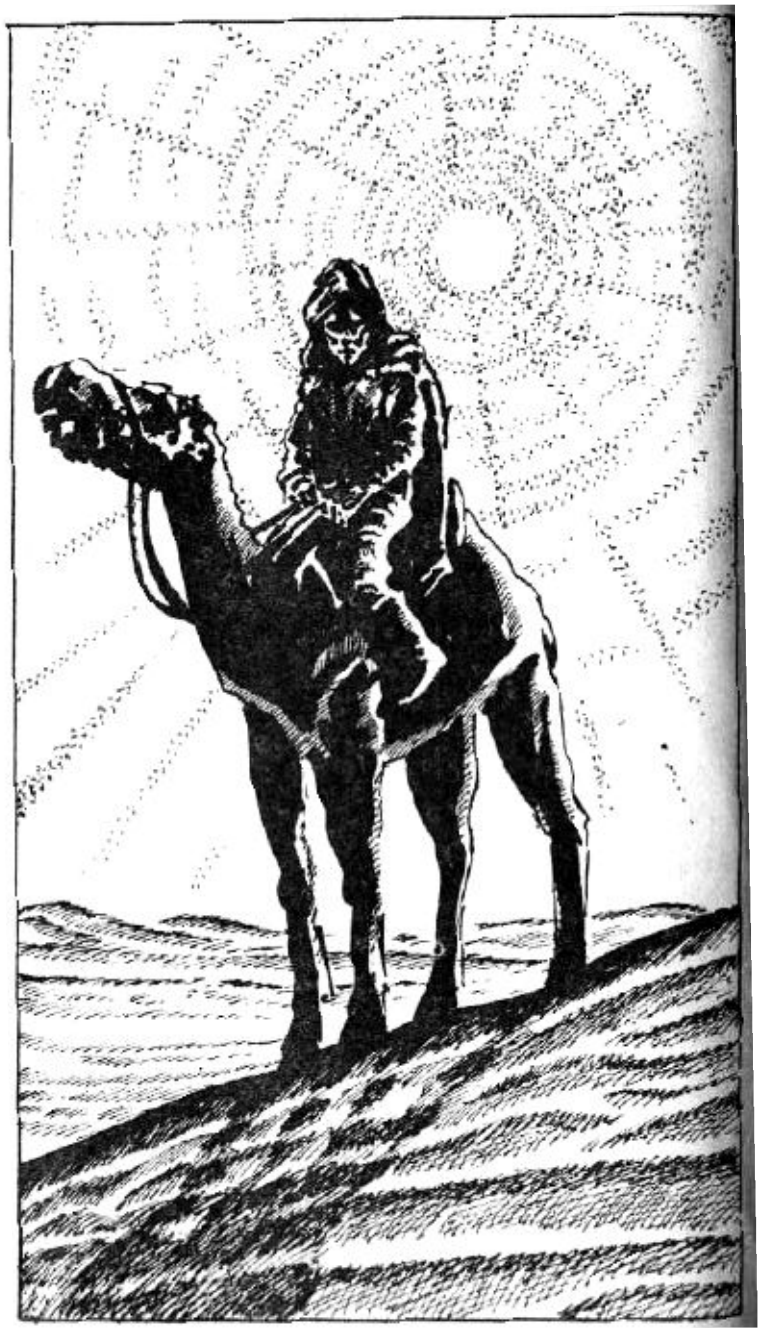
Высоко взмахнув боевым молотом, обрушиваешь его на Дракона. Молот отскакивает, не оставив на артефакте ни вмятинки. Ты выбрал не того Дракона. Внезапно ощущаешь слабость, как будто незримая злая сила пытается защитить артефакт. Теряешь 1 *Мастерство* и 2 *Выносливости*. Какого Дракона попытаешься разбить сейчас?

Костяного Дракона? **362**

Серебряного Дракона? **231**

Золотого Дракона? **247**

Эбенового Дракона? **279**



10

Сквозь жаркое марево пустыни ты вдруг видишь движущийся к тебе силуэт. Когда тот приближается, становится ясно, что это всадник верхом на верблюде. Если хочешь заговорить с наездником пустыни – **99**. Если предпочтешь залечь и подождать, пока тот не проедет – **257**.

11

Если ты носишь золотой медальон с выгравированным сердцем – **258**. Если медальона на тебе нет – *Проверь Удачу*. Если повезло – **284**. Если нет – **71**.

12

Заклинание Открыть дверь откроет любую запертую дверь. Ястромо обучает тебя нужным словам и говорит, что заклинание не будет слишком истощать тебя – всякий раз, когда ты накладываешь его, ты теряешь только 2 *Выносливости*. Запиши название заклинания и его цену на Лист Приключения и возвращайся на **34**.

13

Еще одно щупальце обернулось вокруг твоей второй ноги, и ты слепо тычешь оружием, пытаясь зацепить невидимого противника и мечтая о глотке воздуха.

ТВАРЬ С ЩУПАЛЬЦАМИ

Мастерство 8 Выносливость 10

Ты утонешь, если не успеешь убить водное чудище за количество *Раундов Атаки* меньшее твоего текущего *Мастерства*. Если победишь – **165**.

14

Внутри горшка находишь медное кольцо с выгравированной молнией. Ты:

Наденешь кольцо? **277**

Поднимешь крышку черного горшка? **156**

Поднимешь крышку красного горшка? **183**

Отправишься к арке в дальней стене? **20**

15

Ночь прошла без происшествий – ты проснулся на заре отдохнувшим. Прибавь 2 *Выносливости*. Надеваешь рюкзак на плечи и отправляешься в путь (**305**).

16

Арбалетный болт впился тебе в плечо, вырвав у тебя крик боли. Теряешь 3 *Выносливости*. Если ты еще жив – **158**.

17

Коридор заканчивается у железной двери. Поворачиваешь ручку и входишь в пустую комнату, из которой ведут еще две двери – одна слева от тебя, вторая справа. Если хочешь открыть левую дверь – **298**. Если хочешь открыть правую дверь – **216**.

18

Выламываешь у Песчаного Червя зуб – он может послужить оружием. Суешь его за пояс и продолжаешь путь на юг. Размерено шагаешь, пока солнце не опускается за западный горизонт. Под безоблачным небом пустыня быстро становится очень холодной. Если ты можешь наложить заклинание Огня – **177**. Если ты не учил это заклинание – **395**.

19

Выбираешь случайным образом гобелен, на котором пылающий феникс поднимается из пепла. Быстро укладываешь его в рюкзак и торопишься по коридору дальше. **263**.

20

Коридор за аркой хорошо освещен и прибран. На полу нет ни песка, ни грязи, а на статуях и барельефах нет ни щербинки. Вскоре коридор оканчивается у двери, которая, как выясняется, не заперта. Входишь в пустую комнату с еще одной дверью в дальней стене и люком в полу. Если хочешь открыть дверь – **307**. Если хочешь открыть люк – **397**.

21

За дверью расположен Т-образный перекресток. Один проход идет направо и налево от двери, а второй начинается прямо перед тобой. Ни слева, ни справа ничего интересного не видно, поэтому решаешь пойти вперед. **46**.

22

Наводишь зеркало на Ночной Ужас, но тот просто разбивает его вдребезги очередной молнией из своего жезла Тебе ничего не остается, как атаковать его мечом. **85**.

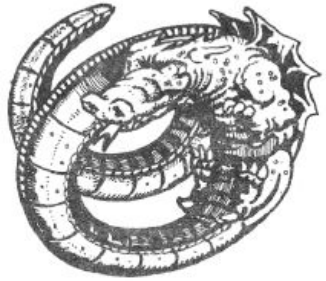
23

Проводив взглядом улетевшую к башне Ястромо ворону, ты шагнул на веревочный мост. Твое внезапное появление совершенно не привлекло внимания экипажа баржи – каждый продолжил заниматься своим делом. Перейдя мост, продолжаешь путь на юг через кустарники. Отшагав примерно с час, ты увидел поднимающийся на востоке дым. Если хочешь отправиться к источнику дыма – **316**. Если продолжишь шагать на юг – **159**.



24

Проходишь мимо высохшего белого скелета какого-то неизвестного крупного существа и замечаешь уголок деревянной коробки, торчащий из песка внутри грудной клетки мертвого зверя. Если хочешь выкопать коробку из песка и открыть ее – **283**. Если продолжишь идти дальше – **70**.



25

С неимоверными усилиями ты все-таки выбрался из ямы. Отправляешься к другой арке и проходишь под ней. **315**.

26

Когда солнце поднимается повыше, твоя жажда становится практически невыносимой. Если у тебя есть бурдюк с водой – **217**. Если ты можешь и хочешь наложить заклинание Создать воду – **372**. Если воды тебе никоим образом не достать – **84**.

27

Поднимаешь зеркало перед собой, но Элементаль Ветра выбивает его из руки – остается только смотреть, как оно разбивается об пол. Тебя опять швыряет об стену. Теряешь 2 *Выносливости*. Попробуешь:

Гобелен с фениксом? **229**

Эбеновую маску? **241**

Ни то, ни другое? **312**

28

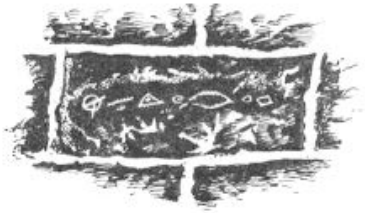
Тыча в воздух мечом, пытаешься срезать гигантское насекомое, в свою очередь пытающееся пронзить тебя острым жалом. Сражайся с Игольными Мухами по очереди.

	Мастерство	Выносливость
Первая ИГОЛЬНАЯ МУХА	5	6
Вторая ИГОЛЬНАЯ МУХА	6	7
Третья ИГОЛЬНАЯ МУХА	7	6

Если победишь – **168**.

29

Медленно поднимаешь крышку, ожидая внутри любой пакости. К твоему огромному удивлению и восторгу внутри видишь маленькое серебряное украшение – Драконий артефакт! Кладешь Серебряного Дракона в карман и возвращаешься по туннелю, чтобы свернуть направо, в новое ответвление. **59**.



30

Тебе на голову свалилась прожорливая тварь, известная как Железожор. По счастью, она питается только металлом и безвредна для человеческой плоти. Соскребаешь с волос густой студень и решаешь, что тебе пора убираться из подвала. Бегом поднимаешься по лестнице в пустую комнату и открываешь другую дверь. **307**.

31

Больше часа ты пролежал без сознания на песке пустыни. *Проверь Удачу*. Если повезло – **220**. Если нет – **92**.

32

Бормочешь слова заклинания (теряя при этом 1 *Выносливость*), но ничего не происходит. Ты этого не знал, но золотой дождь вымыл всю твою волшебную силу. Теряешь 1 *Удачу*. Выбора у тебя нет, только воспользоваться чем-нибудь из твоего рюкзака. **115**.



33

Открываешь мешки, но в них всего лишь пряности и зерно. Быстрый обыск одежды Человека-Ящерицы принес большой железный ключ, который ты засунул в карман своей рубашки. Продолжаешь идти и выходишь на очередную Т-образную развилку. Если хочешь пойти налево – **125**. Если хочешь пойти направо – **262**.

34

Выбери любое из следующих заклинаний. Возвращайся на этот параграф, когда его выучишь. Когда ты выучишь четыре заклинания, переходи на **180**. Подумай как следует о предстоящем задании, прежде чем выбрать.

Открыть дверь	**12**
Сон	**58**
Волшебная стрела	**136**
Язык	**194**
Дешифровка	**391**
Свет	**223**
Огонь	**264**
Прыжок	**301**
Обнаружить ловушку	**342**
Создать воду	**367**



35

Берешь всех Драконов и расставляешь их на полу. Внимательно смотришь на них, оценивая спящую в них силу. Какого Дракона ты попробуешь разбить первым?

Костяного Дракона?	**87**
Серебряного Дракона?	**126**
Хрустального Дракона?	**204**
Золотого Дракона?	**62**
Эбенового Дракона?	**324**

36

Сидя верхом на летающем скакуне, ты выкрикиваешь слова заклинания Волшебной стрелы (теряешь 2 *Выносливости*). И сразу же на кончике твоего пальца появляется светящийся дротик, устремившийся навстречу пикирующему Птеродактилю. Дротик глубоко впивается в его брюхо, но не убивает тварь, которая быстро сближается для атаки (**311**).

37

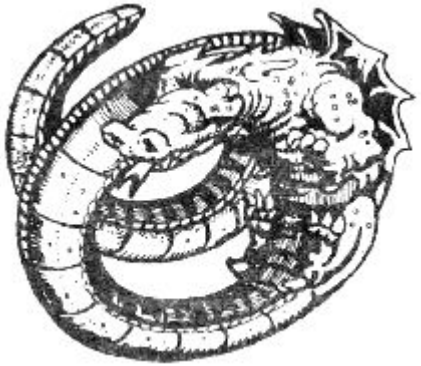
Накладываешь заклинание (теряешь 1 *Выносливость*) и внезапно ты начинаешь понимать символы. Простое предупреждение на табличке гласит: «Не пей»! Но ты считаешь, что не будет никакого вреда, если ты просто обмоешь свои раны. **269**.





38

Идешь по коридору, который, в конце концов, приводит в большое помещение, освещенное факелами, висящими на высоких стенах. На самом верху стены наклоняются внутрь, переходя в великолепный золотой потолок. Посреди комнаты стоит массивная бронзовая статуя с воздетым боевым молотом. Чтобы добраться до входа в туннель в дальней стене, тебе придется пройти мимо идола. Если ты пойдешь слева от идола – **291**. Если пойдешь справа от него – **381**.



39

До полудня еще далеко, а ты уже извелся от жажды. Если у тебя есть бурдюк с водой – **63**. Если ты можешь и хочешь наложить заклинание Создать воду – **281**. Если воды тебе никоим образом не достать – **355**.

40

Гобелены большие и красочные, на них изображены различные боги и божества, одни в человеческом облике, другие в зверином, а третьи частично люди, а частично животные. Если хочешь снять один из гобеленов со стены и засунуть в свой рюкзак – **19**. Если ты просто пройдешь мимо них – **263**.

41

Среди пожитков Темных Адептов нет ничего интересного за исключением длинного жертвенного кинжала, который ты и кладешь в рюкзак. Увидев арку в стене за алтарем, решаешь подойти к ней. **341**.

42

Шагнув в дверной проем над телом Змеиного Стража, ты оказываешься посреди пустынной площади. **111**.



43

Пока ты шел по пыльному полу к двери в стене напротив, твой разум внезапно заполонили кошмарные видения. Кричишь от ужаса, когда всю комнату поглощает пламя. Твоя плоть горит, и смерть кажется неминуемой. Этот кошмар тянется пять минут, прежде чем ты в изнеможении теряешь сознание. Приходишь в себя где-то через час, и когда ты пробуешь встать, то понимаешь, что утратил часть своей смелости и мужества. Руки у тебя до сих пор дрожат, и ты чувствуешь себя совершенно разбитым. Теряешь 3 *Мастерства*. Ковыляешь к железной двери в дальней стене, чтобы покинуть комнату страха. **117**.

44

Сквозь полупрозрачные драпировки видишь, как в комнату входит мужчина в белой мантии с золотым кубком в руках. Головной убор мужчины выполнен в виде феникса, распростершего крылья на его лбу. Когда Жрец увидел Раба-Стражника, он упал на колени и прижал ухо к груди мертвеца. Затем он встал и, быстро оглядев комнату, выбежал, так и не заметив тебя. Не теряя времени, принимаешься отпирать дверь. **336**.

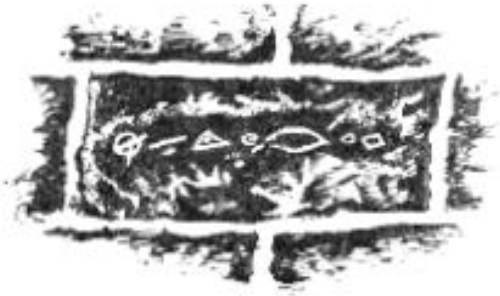
45

Твой противник – крепыш Пират, прекрасно наловчившийся драться на мечах. Он быстро вынимает из ножен свой абордажный тесак, а охочая толпа становится в круг вокруг вас.

ПИРАТ

Мастерство 9 Выносливость 8

Если победишь – **166**.



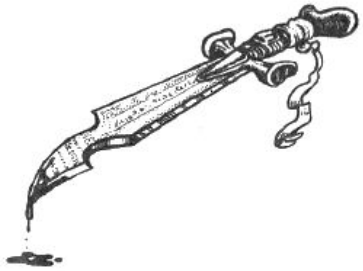
46

Пройдя где-то с пятьдесят метров, тормозишь перед глубокой ямой, перекрывшей весь коридор. Если можешь и хочешь наложить заклинание Прыжок – **225**. Если ты вынужден прыгать через яму без помощи магии – **259**.



47

Выбегаешь через дверь в поперечный коридор. Слева видишь Лиишу, открывающую железную дверь в конце коридора. Справа видишь ползущего к тебе на четвереньках Карлика с красным и обожженным лицом, похоже у него бред от солнечного удара. Карлик как будто узнает тебя и хрипло зовет тебя. Если хочешь продолжить погоню за Лиишой – **314**. Если хочешь поговорить с Карликом – **171**.



48

Получив смертельный удар, орел содрогнулся. Ты камнем падаешь с неба и разбиваешься о землю внизу. Твое приключение окончено.

49

Коридор оканчивается Т-образной развилкой. Если хочешь пойти налево – **250**. Если хочешь пойти направо – **333**.

50

Раскалываешь глиняный горшок рукоятью меча и с удивлением слышишь шипение газа. Ящик оказался разграбленным сундуком сокровищ, но бандиты не попались в оставленную внутри него ловушку. Ядовитый газ обволакивает твою голову, и ты не смог совсем не вдохнуть его. Теряешь 6 *Выносливостей* и 1 *Мастерство*. Если ты еще жив – **31**.

51

Забежав в море, ныряешь и плывешь под водой, насколько хватает дыхания. Только когда жжение в легких становится нестерпимым, выскакиваешь на поверхность. Оглянувшись, видишь Ракушечного Монстра парящего над пляжем в том мечте, где ты прыгнул в море. Плывешь вдоль берега и выбираешься обратно на пляж, когда Ракушечный Монстр исчезает из виду. Две порции твоей Еды промокли и пришли в негодность. Решаешь не рисковать, и вместо того, чтобы идти вдоль пляжа, отправляешься на восток, вглубь суши (**327**).

52

Кислотные испарения становятся все гуще, пока тебе не становится плохо. Комната завращалась перед глазами, и тебе никак не удается сохранить сознание. Покачнувшись, ты падаешь у края пруда. *Проверь Удачу*. Если повезло – **8**. Если нет – **130**.

53

Ты не стал терять время на обыск Людей-Скелетов, устремившись через арку в следующее помещение. **119**.

54

Произносишь слова заклинания (теряешь 3 *Выносливости*) и без труда перепрыгиваешь через стену, мягко приземлившись посреди пустынной площади. **111**.

55

Многими таинственными силами обладает сие кресло, и немногие осмеливаются сесть на него. *Проверь Удачу*. Если повезло – **286**. Если нет – **360**.

56

Коридор снова резко поворачивает влево и вскоре выходит на очередную Т-образную развилку. Коридор, идущий прямо, гол и неинтересен, поэтому решаешь повернуть направо. **46**.

57

Еще одна капля падают у самых твоих ног, курясь испарениями с резким и кислотным запахом. Решив, что дальнейшее пребывание в темном подвале может оказаться опасным, карабкаешься по лестнице наверх и открываешь другую дверь. **307**.



58

Ястромо поясняет, что заклинание Сон погрузит в сон любое человекообразное существо. Он учит тебя необходимым словам и говорит, что оно почти не будет высасывать твои силы – так, всего лишь 1 *Выносливость* всякий раз, как ты им пользуешься. Запиши заклинание и его цену на Листе Приключения и возвращайся на **34**.



59

Видишь в коридоре впереди закутанную в плащ фигуру с фонарем, идущую от тебя. Окликаешь, но незнакомец лишь убыстряет шаги. Подбегаешь к нему, и когда вы почти сравнялись, он оборачивается, демонстрируя свою отвратительную рожу. Желтая кожа туго натянута на черепе, кроваво-красные глаза глубоко запали в глазницах. Требуется немалое мужество, чтобы выдержать взгляд Фантома. Брось два кубика. Если сумма равна твоему *Мастерству* или меньше – **280**. Если сумма превышает твое *Мастерство* – **253**.



60

Стоило обрезать веревку, как на камни пола грохнулось ведро, разбрасывая свое содержимое – старые кости – по всей комнате. Подобрав все кости, ты обнаружил, что одна из них вырезана в форме Дракона. Это один из артефактов, которые ты ищешь! Кладешь резную кость в карман и подходишь к двери в дальней стене. **21**.

61

Никакой милости – ты пронзаешь Гнома мечом. Обыскав его комнату, находишь фиолетовый шелковый кисет внутри жестяной коробки. Открыв кисет, видишь серебряный браслет с крупным изумрудом. Если хочешь надеть браслет – **384**. Если хочешь спуститься по лестнице обратно и вернуться назад мимо последней развилки – **262**.

62

Лежащий на полу артефакт выглядит совершенно безобидным, но ты подозреваешь, что уничтожить его будет совсем не просто. Если у тебя есть боевой молот – **247**. Если такого оружия у тебя нет – **193**.



63

Выливаешь всю драгоценную воду в рот и быстро проглатываешь. Глядя в пустой бурдюк, начинаешь сожалеть о своей поспешности. Выбора у тебя нет – шагай дальше, разве что пить не так хочется (**116**).

64

В одной из коробок находишь золотой медальон с цепочкой, на котором выгравировано сердце. Если хочешь надеть медальон на шею – **163**. Если же оставишь его лежать в коробке и вернешься в предыдущую комнату, чтобы открыть другую дверь – **298**.

65

Отражение его собственного взгляда не оказывает на Жалоглаза никакого эффекта. Поспешно тянешься за мечом – зеркало падает на пол и разбивается. Теряешь одну *Удачу* и переходишь на **236**.

66

Вскоре подходишь к очередной двери. Никакого шума за ней не слышно, но когда ты потянул за ручку, выяснилось, что дверь прочно заперта. Ты:

Наложишь заклинание Открыть дверь (если ты его знаешь)? **322**

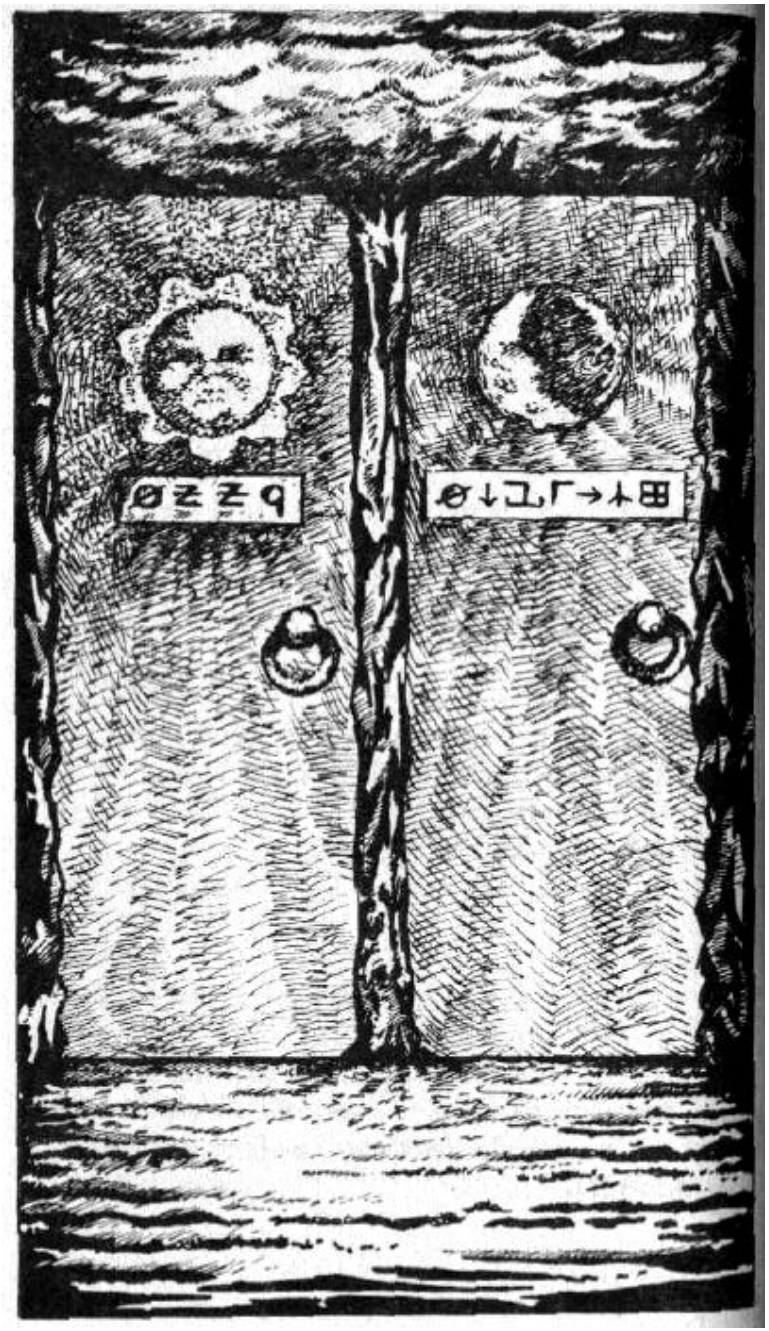
Попытаешься отпереть дверь золотым ключом (если он у тебя есть)? **110**

Пойдешь по коридору дальше? **17**



67

Получив от тебя деньги, капитан улыбнулся и выразил надежду, что речное путешествие тебе понравится. Обменявшись рукопожатием, выходишь из каюты (**102**).



68

Яростно рубишь замок, пока тот наконец не поддается. Дверь открывается в коридор, который приводит тебя к двум дверям. На одной двери рельефный символ солнца, а на второй символ луны. Также под солнцем и луной вырезаны незнакомые символы. Ты:

Наложишь заклинание Дешифровка (если можешь)? **255**

Откроешь Солнечную дверь? **243**

Откроешь Лунную дверь? **273**

69

Открываешь рюкзак и вручаешь колокольчик счастливому Гному. Тот в свою очередь открывает жестяную коробочку, вынимает шелковый фиолетовый кисет и бросает его тебе. В кисете ты находишь серебряный браслет с крупным изумрудом. Надеваешь браслет на правую руку и прощаешься с Гномом. **384**.

70

Примерно через час солнце начало садиться. В плоской как стол пустыне укрыться негде, и ты вынужден спать под открытым небом. Ночь проходит без происшествий, и вскоре ты возобновляешь путь. К середине утра тебя начинает одолевать жажда, ты мечтаешь о глотке воды. Осмотревшись по сторонам, видишь каплевидное зеленое растение, покрытое острыми шипами и напоминающее небольшой круглый кактус. Если хочешь взрезать растение мечом – **120**. Если ты можешь и хочешь наложить заклинание Создать воду – **345**. Если просто продолжишь путь на юг – **192**.

71

Темные Адепты не поверили твоей истории и готовятся наброситься на тебя с серпами в руках. **188**.

72

Пустыня быстро нагревается, вскоре ты изнемогаешь под белым солнцем. Невдалеке от тебя в западном направлении видишь рощицу деревьев, над которыми кружат большие птицы. Если хочешь подойти к деревьям – **142**. Если продолжаешь идти на юг – **39**.

73

Лииша выглядит удивленной тем, что ты сумел войти в ее внутренний храм и одолеть всех ее стражей. Поднявшись с дивана, она идет к тебе, высоко воздев блестящий черный предмет в форме полумесяца. Если у тебя есть зуб Гигантского Песчаного Червя, и ты хочешь им сражаться – **219**. Если хочешь сражаться своим мечом – **282**.



74

Идя по туннелю, замечаешь, что пол потихоньку понижается. Наконец приходишь к краю затопленной комнаты. Вода льется в комнату из пасти львиной головы на стене. Возле дальней стены есть возвышающийся над водой карниз, за которым продолжается туннель. Пожав плечами, шагаешь в мутную воду. Ты уже погрузился по пояс, когда поверхность воды разбило длинное щупальце. Вода забурлила – учуявший поблизости еду монстр начал хлестать щупальцем. Внезапно второе щупальце обхватило тебя за ногу и попробовало утащить под воду. Вынимаешь меч и начинаешь вслепую рубить своего противника. Если на тебе надет Браслет из чешуек русалки – **396**. Если Браслета на тебе нет – **13**.

75

Свирепая Гарпия пикирует, чтобы атаковать острыми как бритва когтями.

ГАРПИЯ

Мастерство 8 Выносливость 5

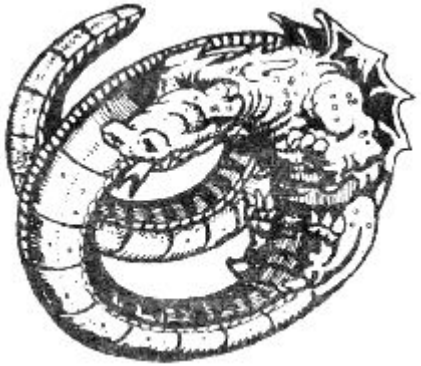
Если победишь, продолжай путь на юг, не забывая поглядывать по сторонам в поисках возможных противников (**86**).

76

Отползаешь от пруда, стремясь уйти от испарений, от которых тебе так плохо. Когда ты, наконец, смог встать на ноги, то как можно быстрее заторопился по коридору обратно. **364**.

77

К тому времени, как ты избавился от битого стекла, никого уже не видно. Коридор тянется вперед, минуя каменную арку по левому боку. Кто бы ни швырнул бутылку, он не пробегал под аркой, поэтому продолжаешь идти вперед. Коридор оканчивается Т-образной развилкой, и до тебя доходит, что теперь уже обидчика не сыскать. Гадая, не Мальборд ли это так подшутил над тобой, прикидываешь, куда свернуть. Если хочешь пойти налево – **250**. Если хочешь пойти направо – **333**.

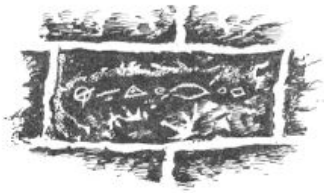




78

Неподалеку от тебя, на пляже, видишь ряд пальм, к которым и отправляешься. Находишь на песке два кокоса и разбиваешь их мечом. Выпив кокосовое молоко, съедаешь белую мякоть орехов и ложишься отдохнуть в теньке. Прибавь 3 *Выносливости*. Проверив свои пожитки, видишь, что морская вода просочилась сквозь вощенную бумагу, в которую была завернута твоя Еда. Брось 1 кубик и отними выпавшее число от своей Еды. Если выпало больше 2, заодно теряешь и 1 *Удачу*.

Почувствовав себя достаточно отдохнувшим, встаешь и решаешь, куда пойти. Если хочешь пойти на восток вглубь суши – **327**. Если предпочитаешь пойти на юг вдоль берега – **151**.



79

Дверь открывается в освещенное свечой помещение с сильным запахом плесени. Пол покрыт мусором – гниющие объедки, спутанные волосы, пепел, зубы и звериный помет. Стоило тебе закрыть дверь за собой, как дверь перед тобой широко распахнулась, и в комнату, ковыляя, вошел безобразный одноглазый мутант, размахивающий серебряным прутом. Из прута вылетел разряд белого света, выжегший черную отметину на полу у твоих ног. Солнце село снаружи, и Ночной Ужас отправился коридорами Ватоса в поисках добычи. Если хочешь сразиться с отвратительной тварью мечом – **85**. Если предпочитаешь поискать в рюкзаке другое оружие – **309**.

80

Вскоре коридор снова поворачивает направо, и в правой стене ты видишь железную дверь. Вдалеке видны светящиеся огоньки, танцующие во мраке коридора. Если хочешь открыть железную дверь – **153**. Если хочешь выяснить, что это за движущиеся огоньки – **339**.

81

Полуденное солнце без устали жарит с небес, поднимая с пропеченных песков волны жаркого марева. Во рту и горле у тебя все пересохло, как в гончарной печи, и потеря твоим организмом жидкости не проходит даром. Теряешь 4 *Выносливости*. Отчаявшись отыскать воду, решительно продолжаешь шагать (**24**).



82

Внутри ларца лежит свиток бумаги с нацарапанным засохшей кровью посланием: «Вестник Смерти ждет тебя». Холодок пробегает у тебя по спине, и ты рвешь бумагу на клочки. Швырнув ларцом об стену в приступе ярости, осматриваешься и раздумываешь над следующим действием. Ты:

Набьешь карманы самоцветами? **143**

Возьмешь золотую статуэтку скелета? **386**

Выйдешь из комнаты через дверь напротив? **3**

83

Гном благодарен за то, что ты не убил его. Он рассказывает, что набрел на Ватос много лет назад и решил остаться. Ныне он всего лишь сборщик хлама, но, по его словам, достаточно счастлив. Ватос стоял заброшенным многие годы, но постепенно ищущие пристанища люди и прочие существа находили его, и некоторые из них остались. В Ватосе нет ни законов, ни правительства, хотя, как правило, кто сильней, тот и прав. Еду добывают, нападая на проходящие мимо караваны – налеты устраивают Верховная Жрица со своими рабами.

Спрашиваешь Гнома, не слыхал ли он о Мальборде, но тот лишь покачал головой:

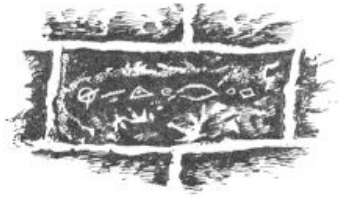
- Мне нет особого дела до людей, я провожу свои дни, собирая и роясь в хламе. А может, у тебя есть что-то на обмен? Я бы многое отдал за одну из тех забавных штуковин, в которые надо глядеть, чтобы вещи казались ближе, чем есть на самом деле.

Если у тебя есть телескоп на обмен – **138**. Если у тебя нет желанного для Гнома предмета – **321**.



84

Полуденное солнце без устали жарит с небес, поднимая с пропеченных песков волны жаркого марева. Во рту и горле у тебя все пересохло, как в гончарной печи, и потеря твоим организмом жидкости не проходит даром. Теряешь 4 *Выносливости*. Отчаявшись отыскать воду, решительно продолжаешь шагать (**303**).



85

Ночной Ужас – противник не из легких, мечом его так просто не одолеть!

НОЧНОЙ УЖАС

Мастерство 10 Выносливость 10

Каждый раз, когда твоя *Сила Атаки* окажется больше, бросай один кубик. Результат от 1 до 3 означает, что твой удар не повредил давно неживому Ночному Ужасу. Результат от 4 до 6 означает, что твой удар наносит повреждения как обычно. Однако, всякий раз как Сила Атаки Ночного Ужаса оказывается больше, ты теряешь не только 2 *Выносливости*, но и 1 *Мастерство*, потому что его разряды высасывают саму жизнь! Если твое *Мастерство* снизится до 0, это значит, что твоя жизнь полностью высосана, и ты погибаешь. Если победишь – **390**.

86

Неожиданно с ясного неба прямо тебе под ноги падает кожаный кошель. Открыв его, находишь внутри записку: «Плохие новости, друг. Мальборд уже опередил тебя. Но выше голову, помощь, чтобы сравняться, уже близка».

Следуя надписи, задираешь голову вверх. Сперва тебе кажется, что над тобой очередная Гарпия, но потом становится видно, что это скользящий по воздуху гигантский орел. Описав над тобой круг, орел грациозно приземляется рядом. Польщенный, что старый Ястромо заботится о тебе, забираешься орлу на спину. И вот ты уже мчишься по воздуху, направляясь к Пустыне Черепов. Однако твое везение вскоре закончилось – сверху раздались зловещие крики. Подобно гигантскому баклану сверху пикирует отвратительный Птеродактиль, готовый атаковать добычу. Если у тебя есть лук со стрелой – **132**. Если можешь и хочешь наложить заклинание Волшебная стрела – **36**. Если ничего для сражения на расстоянии у тебя нет – **363**.



87

Лежащий на полу артефакт выглядит совершенно безобидным, но ты подозреваешь, что уничтожить его будет совсем не просто. Если у тебя есть боевой молот – **362**. Если такого оружия у тебя нет – **193**.

88

Дверь открывается в комнату, в которой нет ничего за исключением лежащих на полу двух открытых каменных шкатулок. Воздух тут неестественно холодный, а свет очень тусклый. В углу находишь глиняный кубок с оттиснутым внутри ободка сердечком. Кладешь кубок в рюкзак и выходишь через ту же дверь, в которую вошел, потому что других выходов нет. Возвращаешься по коридору и проходишь мимо последней развилки. **250**.



89

Оглядываешься по сторонам, но старика нигде не видно. Быстро обшарив карманы грабителей, находишь небольшой латунный телескоп и три серебряных пуговицы. Упаковав находки, вновь отправляешься на поиски ночлега (**379**).

90

Ты едва успел вкатиться в дверной проем, когда каменный потолок с тяжелым стуком припечатал каменный пол. Поднимаешься и осматриваешь комнату, в которую так поспешно попал. **2**.



91

От твоего туннеля отходит еще один, давая тебе возможность выбрать направление. Если хочешь продолжить шагать прямо – **347**. Если предпочтешь свернуть налево, в новое ответвление – **59**.

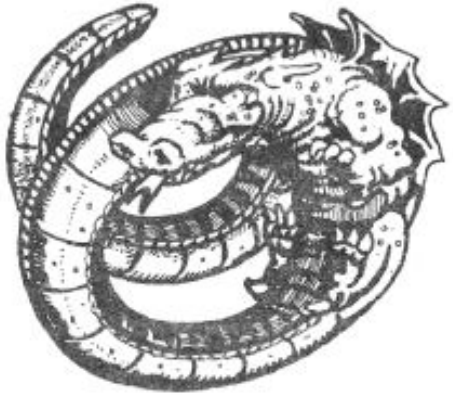
92

Проснувшись, чувствуешь ужасную слабость. Сев, замечаешь следы на песке – и оставил их вовсе не ты. Поспешно проверяешь рюкзак и обнаруживаешь, что все твои деньги украдены. Проклиная такое невезение, вновь отправляешься в южном направлении (**70**).



93

Дверь открывается в большой зал, стены которого увешаны доспехами и оружием. В дальнем конце зала на постаменте стоит алтарь, возле которого трое мужчин с землистой кожей церемонно облачаются в темно-коричневые рясы. Один из них заметил тебя и подал знак остальным. Все трое берут серпы и отправляются к тебе. Это Темные Адепты. Если хочешь сказать им, что ты пришел принести дар Лиише, Верховной Жрице Ватоса – **11**. Если сразу вступишь с ними в бой – **188**.



94

Наложив заклинание (теряешь 1 *Выносливость*), медленно начинаешь понимать смысл узора на раковинах. Это предупреждение! Следующие двести метров пляжа – это священная земля, на которую запрещено ступать смертным. Нарушение запрета разъярит Демона пляжа. Если хочешь проигнорировать предупреждение и продолжить путь по пляжу – **6**. Если свернешь на восток, вглубь суши – **327**.

95

Ползешь по туннелю. Свет быстро угасает, и вскоре ты уже не можешь разглядеть поднесенную к лицу ладонь. Ты:

Наложишь заклинание Свет (если можешь)? **221**

Продолжишь ползти в темноте? **246**

Поползешь обратно, выйдешь из комнаты и пойдешь дальше по коридору? **344**

96

Ты уже собирался пройти в следующую за аркой комнату, когда с пола поднялись Скелеты. Ты едва веришь своим глазам, глядя, как те медленно ковыляют к тебе. Парализованный ужасом, ты не в силах помешать им вонзить копья тебе в грудь. Падаешь на колени и опускаешься лицом на пол. Твое приключение окончено.

97

Шлем изготовил искусный кузнец. Он улучшит твою защиту – прибавь 1 *Мастерство*. Решительно настроенный отыскать первый Драконий артефакт, идешь по коридору на юг. **140**.



98

Входишь с комнату с мраморным полом, где нет ничего, кроме бронзовой головы прекрасной женщины, висящей на противоположной стене. К твоему изумлению, ее губы зашевелились, и ты услышал ее голос!

- Приветствую тебя в комнате вопроса, - звучит успокаивающий голос. – Давненько я ни с кем не разговаривала. Ты обязан ответить на мой вопрос, иначе умрешь. За верный ответ ты получишь награду, за неверный – наказание. А теперь скажи мне, сколько Золотых отдаст Лииша победителю конкурса искусств?

Если ты знаешь количество призовых денег, переходи на параграф с этим номером. Если ты не знаешь ответа – **154**.

99

Увидев тебя, пустынный всадник вынимает меч и останавливает своего верблюда. Окликаешь его, говоря, что не желаешь сражаться с ним. Тот отвечает, что направляется на встречу с торговым караваном. Спрашиваешь, не поделиться ли он водой, и он соглашается продать тебе бурдюк, но не за деньги. Если у тебя есть серебряная пуговица или жемчужина, можешь обменять ее на бурдюк с водой – внеси соответствующие изменения на Лист Приключения. Распрощавшись с пустынным всадником, вновь отправляешь на восток (**257**).

100

Сделав лишь несколько глотков, чувствуешь себя просто ужасно. Часть трав в настое оказались очень ядовитыми. Брось два кубика и вычти результат из своей *Выносливости*. Если ты еще жив – **76**.

101

Чувство ужасной вины охватывает тебя, когда ты выдергиваешь меч из покойника. Перевернув его на спину, видишь, что он явно не из местных, возможно, он должен был помочь тебе. Пытаешься убедить себя, что он был каким-нибудь охотником за сокровищами или наемным убийцей, но совесть продолжает тебя грызть. Теряешь 2 *Удачи*. Делать тут больше нечего, и ты продолжаешь свой путь. **80**.

102

Баржа не особо большая, да и для платных пассажиров не предназначена, но тебе удалось найти бухту каната, чтобы прилечь. После долгого путешествия ты быстро засыпаешь и не просыпаешься, пока кто-то из матросов не похлопал тебя по плечу, чтобы сказать, что уже виден Порт Черный Песок. Встаешь и смотришь, как вырастает зловеще выглядящий город – десять минут спустя вы уже проплываете под большой аркой, оказавшись в городской черте. Экипаж вскоре начинает швартовать баржу, выполняя эмоциональные приказы капитана, которому явно не терпится загрузить ожидающий груз и отчалить до наступления темноты. Прощаешься с ними и отправляешься искать место для ночлега. Тени начинают удлиняться, пока ты бродишь по узким улочкам и переулкам. Внезапно из дверного проема выскакивает старик в лохмотьях и говорит:

- Ищешь постель, чужестранец? Я знаю хорошее место, где предлагают комнату, похлебку и хлеб всего за 1 Золотой. Если тебе интересно, ступай за мной.

Если хочешь заплатить и отправишься за стариком – **332**. Если предпочитаешь продолжить поиски самостоятельно – **379**.

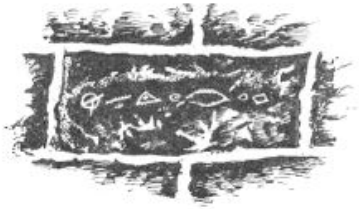
103

Поняв, что ты уязвим для его магии, Мальборд обнажает свой проклятый меч и уверенно подходит к тебе. Меч обладает парализующими силами, и сейчас тебя может спасти только твое искусство фехтования.

МАЛЬБОРД

Мастерство 10 Выносливость 18

Если ты проиграешь первые три *Раунда Боя*, то злой меч парализует тебя, а Мальборд одержит триумф. Хаос воцарится над Аллансией. Если же ты победишь – **400**.



104

Стрела поражает свою большую цель, но Птеродактиля так просто не убьешь. Крякнув, он отворачивает в сторону, но затем снова пикирует для атаки. Если хочешь выпустить в гигантскую рептилию еще одну стрелу – **199**. Если предоставишь летающим исполинам самим сразиться между собой – **311**.

105

- У тебя ужасный вкус, - нахмурился художник. – Да ты не отличишь искусства от подмышки Орка!

Если хочешь напасть на дерзкого мазилку – **123**. Если оставишь его корпеть над шедевром и пройдешь мимо него по коридору – **376**.



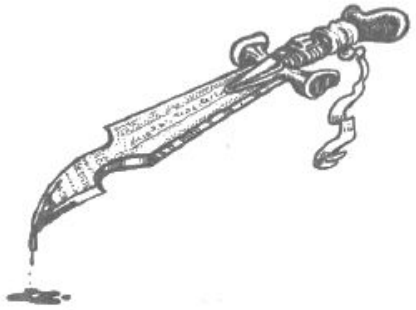
106

Внезапно замечаешь в песке движение – похоже, какая-то крупная ящерица. Но когда она подбегает поближе, видишь что ее голова чем-то похожа на птичью с большими и желтыми глазами как у жабы. Это – смертоносный Василиск. Ты:

Сразишься с ним мечом? **228**

Наложишь заклинание Огня (если можешь)? **189**

Поищешь в рюкзаке какое-нибудь другое оружие? **313**



107

В кошельке нет ничего кроме маленького золотого ключика. Суешь ключ в карман и продолжаешь свой путь (**10**).

108

Ты идешь и идешь под палящим солнцем пустыни. Уже за полдень встречаешь в песке следы, ведущие с востока на запад поперек твоего пути. Если хочешь пойти по следам – **205**. Если продолжаешь шагать на юг – **303**.

109

Ползя вслепую, ты не заметил натянутой проволоки, которую и задел не нарочно рукой. Невидимый арбалет разрядился прямиком в тебя. *Проверь Удачу*. Если повезло – **16**. Если нет – **368**.

110

Ключ подходит к замку и, щелкнув, открывает ее одним поворотом. Держа руку на рукояти меча, открываешь дверь. **98**.

111

Оглядевшись вокруг, не видишь никаких признаков жизни. На противоположной стороне площади стоит большая каменная арка. Выглядит она ничем не хуже любого другого места, с которого можно начать поиски Драконьих артефактов. Проходишь аркой к каменным ступеням, спускающимся в освещенный факелами коридор. Осторожно спускаясь по ним, спрашиваешь себя, где сейчас может быть Мальборд. У подножия лестницы видишь железную шкатулку. Если хочешь открыть ее – **287**. Если оставишь ее в покое и двинешься по коридору на юг – **140**.

112

На вкус виноград так же хорош, как и на вид, да и растили его не просто так – ягоды обладают волшебными целебными свойствами. Прибавь 4 *Выносливости*. Наевшись, отправляешься по коридору дальше. **237**.

113

Вынимаешь меч и устремляешься к Темным Эльфам. Сражайся с ними по очереди.

	Мастерство	Выносливость
Первый ТЕМНЫЙ ЭЛЬФ	5	6
Второй ТЕМНЫЙ ЭЛЬФ	6	5

Если победишь, то среди пожитков Эльфов найдешь 2 Золотых и можешь взять один из их луков и две оставшиеся стрелы. Похоронив убитого Эльфами бедолагу, продолжаешь свой путь на юг (**285**).

114

Произносишь слова заклинания, и замок с щелчком открывается, позволяя толкнуть дверь внутрь. Теряешь 2 *Выносливости* – цена заклинания, и переходишь на **88**.

115

Пока ты роешься в рюкзаке, Стихиаль снова делает громкий выдох, и тебя опять швыряет об стену. Теряешь 2 *Выносливости*. Из рюкзака ты достанешь:

Зеркало?	**27**
Гобелен с Фениксом?	**229**
Эбеновую маску?	**241**
Ничего из перечисленного?	**312**

116

Солнце безжалостно жарит тебя, но в этом пустынном ландшафте нет ничего, что могло бы дать тень. Если ты носишь куфию – **289**. Если ты идешь с непокрытой головой – **275**.

117

Дверь открывается в коридор. Посмотрев налево, не видишь ничего интересного, но справа во тьме коридора видишь танцующие огоньки. Заинтересовавшись, что заставляет их двигаться, отправляешься к огонькам. **339**.

118

Пропеваешь заклинание, и на кончике пальца у тебя появляется светящийся дротик, полетевший навстречу пикирующей Игольной Мухе – та погибает мгновенно. Быстро наколдовываешь еще два дротика и расстреливаешь двух оставшихся гигантских насекомых. (Не забудь вычесть 6 *Выносливостей* за троекратное наложение заклинания). **168**.



119

Проходишь под аркой и поднимаешься по мраморной лестнице в роскошные покои с высоким потолком и ровными рядами мраморных колонн. Между колонн лежит прекрасный красный ковер ручной работы, ведущий к очередной короткой лестнице. Наверху лестницы возлежит прекрасная женщина на диване с атласными подушками. Ее обмахивает опахалом какой-то лысый урод с телом мускулистого мужчины, но вытянутой физиономией и молочно белыми глазами. Ты вошел во внутренний храм Лиишы. Она с улыбкой щелкает пальчиками, и ее слепой слуга ковыляет вниз, чтобы напасть на тебя.

СЛУГА

Мастерство 8 Выносливость 8

Если победишь – **73**.

120

Срубаешь верхушку растения. Внутри оно полно воды! Стараясь не уколоться о шипы, черпаешь горстями прохладную воду и вскоре чувствуешь себя полным сил. Напившись, вновь отправляешься на юг (**377**).

121

Разряд света бьет тебя в грудь, отшвырнув тебя на стену. Теряешь 2 *Выносливости* и 1 *Мастерство* – из тебя высасывают саму жизнь. Что ты вытащишь из рюкзака:

Латунный Колокольчик? **198**

Зуб Песчаного Червя? **331**

Зеркало? **22**

122

Тебе лишь чуток не хватило, чтобы допрыгнуть до дальнего края ямы, и, ударившись о край, падаешь в темные глубины. Примерно через десять метров тяжело шмякаешься на землю, сильно поранившись. Теряешь 6 *Выносливостей* и 1 *Мастерство*. Если ты еще жив – **325**.

123

Художник даже не пытается защититься, когда ты бьешь его мечом. Но вместо того, чтобы нанести рану, меч ударяется о невидимый щит, выскакивает из твоей руки, разворачивается и с глухим стуком влетает тебе в грудь. Острие меча пронзает твое сердце, убивая тебя на месте.

124

Хотя именно он налетел на тебя, но смутьян вопит и сыпет проклятиями, пока все три посудины не наполняются вновь. Потратив очередной Золотой на компенсацию его выпивки, невольно задаешься вопросом, насколько тебе хватит денег. Теряешь 1 *Удачу*. В конце концов тебе удается покинуть переполненный бар и запереться в своей комнате. Обитающие в соломенном матрасе клопы подарили тебе незабываемую ночь – поднимаешься с рассветом, совершенно не отдохнув и яростно почесывая горящие укусы. Не теряя ни одной лишней минуты в «Черном Омаре», отправляешься вдоль пристани к «Белладонне», над которой, как ты видишь, развевается череп и кости – пиратский флаг! Осторожно пройдя по сходням, поднимаешься на корабль (**238**).

125

Коридор вскоре оканчивается тупиком, хотя там есть лестница, поднимающаяся через отверстие в потолке. Если хочешь подняться по лестнице – **329**. Если предпочтешь вернуться по коридору и на последней развилке пойти прямо – **262**.



126

Лежащий на полу артефакт выглядит безобидно, но что-то подсказывает, что уничтожить его будет не так-то просто. Если у тебя есть боевой молот – **231**. Если такого оружия у тебя нет – **193**.

127

Выронив обжигающий медальон на песок, видишь выжженную на твоей ладони большую букву М. К счастью, это была левая рука. Теряешь 1 *Выносливость*. Сообразив, что Мальборд, должно быть, опередил тебя, продолжаешь идти на юг со всей возможной быстротой (**159**).



128

Дверь открывается в комнату, где нет ничего, не считая огромной кучи костей в углу. Царапины на стенах выглядят следами когтей. Из низкой арки в дальней стене доносится рычание. Неожиданно дверь за тобой распахивается, в комнату швыряют три крупных мосла с мясом, затем дверь вновь захлопывается. Рычание переходит в громкий лай, и в комнату впрыгивает пускающий слюни Пес Смерти. Увидев тебя, он немедленно атакует.

ПЕС СМЕРТИ

Мастерство 9 Выносливость 10

Если победишь – **378**.

129

Когда песчаная буря наконец-то утихает, твоим глазам открывается торчащий из песка блестящий предмет. Наклонившись, вытягиваешь латунный колокольчик. Кладешь его в рюкзак и двигаешь на восток (**26**).

130

С громким плеском падаешь в воду. Ты так и не почувствовал, как твоя плоть размягчилась и отпала с костей – прореагировав с кровью Твари с Щупальцами, вода уподобилась концентрированной кислоте. Твое приключение окончено.

131

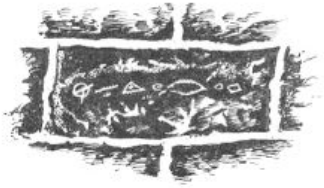
Рывком садишься, когда из коридора по ту сторону золотого дождя доносится басовитое гудение. За занавесью есть дверь, но она заперта, и времени ее открывать нет. Если хочешь укрыться за занавесью – **44**. Если хочешь в открытую встретить того, кто войдет в покои – **227**.

132

Попасть в пикирующего Птеродактиля нелегко, и ты тщательно прицеливаешься, прежде чем спустить тетиву. Брось два кубика и прибавь 3. Если общая сумма равна твоему *Мастерству* или меньше – **104**. Если сумма больше твоего *Мастерства* – **254**.

133

В воздухе резко запахло кислотой, когда похожая на медузу тварь, известная как Железожор, начинает переваривать твой шлем. Швыряешь шлем на пол и бегом поднимаешься по лестнице, пока и твой меч не съели. К счастью Железожор не причиняет вреда живым организмам. Теряешь 1 *Мастерство* из-за утраты шлема. Вернувшись в пустую комнату, открываешь другую дверь. **307**.



134

Зная о грозящей опасности, зажмуриваешься и устремляешься к Василиску с мечом в руках. Но у Василиска есть еще одно естественное оружие – ядовитое дыхание. Не видя, куда бежишь, ты становишься легкой добычей для зверя. Вскоре твое мертвое тело падает лицом в песок.

135

Когда ты неуклюже попытался отпереть дверь, хрустальный ключ выпал из твоих пальцев на пол. От удара он разбился, и ты понимаешь, что все пропало. С тошнотворным хрустом костей потолок неумолимо опустился на пол. Твое приключение окончено.

136

Ястромо объясняет, что заклинание Волшебной стрелы выстреливает с убийственной меткостью в любую мишень небольшой светящейся стрелкой из кончика твоего пальца. Он учит тебя необходимым словам и добавляет, что много энергии оно из тебя не высосет – каждый раз, пользуясь этим заклинанием, ты теряешь лишь 2 *Выносливости*. Возвращайся на **34** и запиши заклинание и его стоимость на Лист Приключения.

137

Дверь ведет в коридор, в конце которого ты успеваешь увидеть исчезающую за очередной дверью Лиишу. Посреди коридора стоит бронзовый идол в виде собаки. Если хочешь остановиться и осмотреть идола – **186**. Если продолжишь погоню за Лиишей – **47**.

138

Достаешь из рюкзака латунный телескоп и покачиваешь им, дразня, перед Гномом. Тот принимается от восторга потирать ладошки и хихикать. Отбросив пинком ковер, он тянет за укрытое под ним железное кольцо, вделанное в каменную плиту. Камень поднимается, открывая небольшую комнатку, битком набитую вещами и предметами, которые Гном насобирал за все эти годы. Ты с трудом веришь своим глазам, когда, порывшись в кладовке, находишь небольшого Хрустального Дракона. Это один из артефактов, которые ты ищешь. Забираешь находку и вручаешь Гному телескоп. Попрощавшись, спускаешься по лестнице и возвращаешься по коридору мимо последней развилки. **262**.

139

Если ты можешь наложить заклинание Обнаружить ловушку – **197**. Если ты не знаешь этого заклинания – **179**.



140

Идя по коридору, внезапно чувствуешь похлопывание по плечу. Резко обернувшись, видишь кошмарную костлявую тварь в лохмотьях. Пустые глазницы и рот заполняет густая слизь, отчего голос булькает, когда Вестник Смерти шепчет тебе на ухо: «Капут», - после чего исчезает. Но каким-то образом ты знаешь, что произошло. Вестник Смерти – садист-убийца, обожающий играть со своими жертвами. Идя перед тобой, он спрячет в разных местах пять букв слова «капут». Если ты найдешь и прочитаешь все буквы слова, Вестник Смерти появится вновь, дабы насладиться зрелищем твоей кончины. Мальбородов убийца придал твоим поискам артефактов нежелательный оборот. **330**.

141

Снимаешь с пояса палача связку латунных ключей и находишь ключ от оков жертвы. Сперва он боится тебя, ожидая какого-то подвоха, но, в конце концов, ты убеждаешь его, что не желаешь ему вреда. Узнаешь, что его зовут Титта, он был слугой Верховной Жрицы Лииши, и его поймали при попытке удрать из Ватоса. В свою очередь Титта спрашивает, отчего ты ходишь коридорами Ватоса, и ты рассказываешь о Мальборде, поисках и Вестнике Смерти. С расширившимися глазами Титта произносит:

- Я видел фигуру в плаще, возникшую перед самыми моими глазами, в сокровищнице, где я укрывался перед тем, как меня поймали. Я видел ее лицо лишь на миг, и оно было ужасно. Она вложила что-то в золотую шкатулку, а затем опять исчезла.

Титта отклоняет предложение составить тебе компанию в поисках, ответив, что должен снова попытаться сбежать. Желаешь ему удачи и прощаешься. Из комнаты вы выходите вместе, но в коридоре ваши пути расходятся. **66**.

142

Подойдя поближе, видишь, что деревья растут вокруг небольшого водоема. Ты нашел оазис! Если хочешь попить воды – **337**. Если хочешь продолжить путь, не попив воды – **207**.

143

Самоцветы на ощупь обжигающе горячие, хотя не излучают никакого тепла на расстоянии. *Проверь Удачу*. Если повезло – **252**. Если нет – **338**.

144

Тебе показалось, будто ты целую вечность висишь в воздухе, но, в конце концов, ты приземляешься по ту сторону ямы. Не теряя времени, продолжаешь идти вперед. **152**.



145

Разряд энергии пролетает над твоей головой, опалив стену позади тебя. Какой предмет ты достанешь из рюкзака?

Латунный Колокольчик? **198**

Зуб Песчаного Червя? **331**

Зеркало? **22**

146

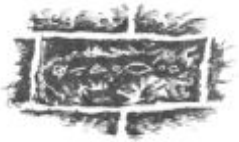
Говоришь капитану, что больше 2 Золотых ему не дашь. Тот высокомерно отверг столь смехотворное предложение, но рьяно поторговавшись, вы сошлись на цене в 3 Золотых. Скрепив сделку рукопожатием, платишь капитану и выходишь из каюты (**102**).

147

Не в силах расшифровать символы, решаешь отправиться за тем, кто швырнул в тебя бутылкой. **77**.

148

Внезапно перед тобой возникла костлявая фигура в лохмотьях. Тебя охватывает слабость, и ты падаешь на колени – ты чувствуешь, как Вестник Смерти попросту питается твоей медленной смертью. Тебе не удалось уничтожить Драконьи артефакты, и Мальборда ждет триумф. Твоя миссия провалилась.



149

Борьба окончена – обе твои руки оплетены щупальцами Песчаного Кусаки, и тебя медленно влечет к зияющей пасти, чтобы неторопливо сожрать. Твое приключение подошло к ужасному концу.

150

Потолок опускается быстро, и тебе приходиться скрючиться, пока ты пытаешься вставить хрустальный ключ в замок. *Проверь Удачу*. Если повезло – **209**. Если нет – **135**.

151

Вскоре ты замечаешь странный узор на песке пляжа, выложенный из сотен раковин каури. В центре узора в песок воткнуто копье, украшенное перьями морских птиц. Ты:

Продолжишь идти по пляжу? **6**

Свернешь на восток, вглубь суши? **327**

Наложишь заклинание Дешифровки (если можешь)? **94**



152

В тусклом свете факела видишь парящее в воздухе кошмарное существо, перекрывающее тебе путь. Оно круглое, с большим глазом в центре темно-зеленой, покрытой колючками, чешуйчатой кожи. Жалоглаз плывет к тебе, пытаясь загипнотизировать своим взглядом и ужалить своими колючками. Если хочешь сразиться с душегубом мечом – **236**. Если предпочтешь поискать что-нибудь в рюкзаке – **387**.

153

Дверь открывается в комнату, освещенную факелами на стенах. Если хочешь пройти по пыльному полу к арке в стене напротив – **261**. Если вместо этого продолжишь идти по коридору к мерцающим огонькам – **339**.

154

- Ты меня разочаровал, воин, - продолжает говорящая голова, - я ожидала большего.

Из ее рта начинает идти зеленый дым, повергая тебя в панику. Ты не успеваешь добежать до двери, когда дым начинает клубиться перед твоим лицом, вызывая головокружение. Теряешь 3 *Мастерства* и 4 *Удачи*. Когда дым наконец рассеивается, бронзовая голова неподвижна и молчалива. Выходишь из комнаты и идешь по коридору. **17**.

155

Давишь скорпиона каблуком и продолжаешь растаскивать камни. Достаешь из-под камней небольшой мешок из белой ткани, завязанный вокруг чего-то круглого. Если хочешь развязать его – **349**. Если хочешь оставить завязанный мешок среди камней и продолжить путь на юг – **39**.

156

В горшке ты находишь сморщенную лапку, размерами с обезьянью. Ты:

Достанешь лапку? **318**

Снимешь крышку с белого горшка? **14**

Снимешь крышку с красного горшка? **183**

Выйдешь через арку в дальней стене комнаты? **20**

157

Вскоре коридор выходит на Т-образную развилку. Если хочешь пойти налево – **175**. Если предпочитаешь пойти направо – **353**.

158

Стиснув зубы, выдергиваешь стрелу из плеча. Страдая от боли, ползешь по коридору, который выходит в пыльную комнату, освещенную висящими на стенах факелами. **43**.

159

К тому времени, как день начал клониться к закату, ты покрыл немалое расстояние по заросшей кустарниками равнине. Когда становится слишком темно, чтобы продолжать путь, подыскиваешь укрытие среди груды валунов. Брось 1 кубик. Если выпало 1 – **398**. Если выпало любое другое число – **15**.



160

В дальней стене идет ряд окон, одно из них открыто. Слышишь раскат грома и подходишь к открытому окну, чтобы выглянуть наружу. От яркого света становится больно глазам, и темный силуэт неожиданно закрывает горящее в небе солнце. Огромный черный Дракон парит над головой, и ты видишь на его спине злого всадника. Даже сквозь драконий рев до тебя доносится злобный смех Мальборда. Дракон полетел на север, и тебе никак его не остановить. Мальборд поведет свои орды хаоса по Аллансии, и мир накроет темная тень. Ты потерпел неудачу.

161

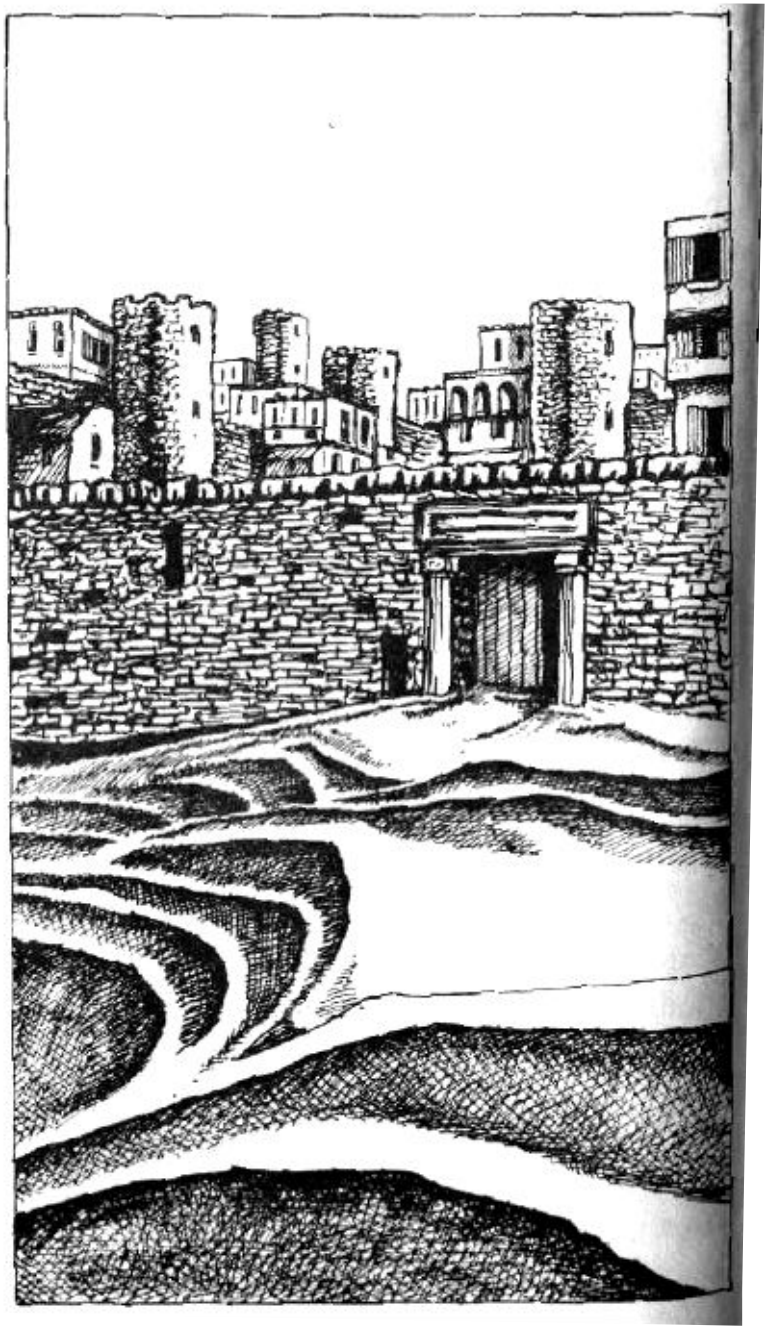
Фреска покрывает стену на протяжении примерно двадцати метров и изображает великую битву. Масса Нежити, которую подгоняют хлыстами злые Орки, теснит армию людей и Карликов. Предводитель Нежити укрыт под темной мантией, виден лишь лишенный плоти череп рептилии – холодные, злые, зеленые глаза угрожающе смотрят с фрески. В его руках ларец, который как будто всасывает дух из короля людей и Карликов, для которого битва кажется проигранной. Ты очарован тщательностью, с которой прорисован ларец, и восхищен его великолепием.

- Нравится моя работа? – Неожиданно раздается у тебя за спиной. Резко обернувшись, видишь человека, спокойно стоящего с палитрой в руках и кистью за ухом. Он улыбается и выглядит польщенным, что ты проявил интерес к его работе. Ты:

Нападешь на него? **123**

Ответишь на вопрос? **296**

Протиснешься мимо него и уйдешь? **376**

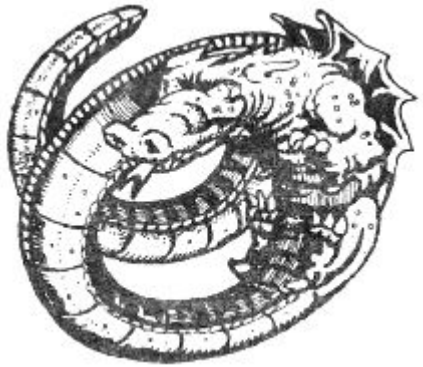


162

Голый коридор резко сворачивает налево. Пройдя еще пятнадцать метров, видишь на каменном полу латную рукавицу. Если хочешь надеть ее на правую руку – **201**. Если просто перешагнешь через нее и пойдешь дальше – **56**.

163

Ничего особенного не произошло, когда ты надел медальон на шею. Ты этого не знаешь, но этот медальон надевается на приносимых в жертву – теряешь 1 *Удачу*. Не найдя больше ничего интересного, возвращаешься в предыдущую комнату и открываешь дверь наружу. **298**.



164

Вглядевшись в мерцающую дымку, видишь высокую каменную стену меньше чем в полукилометре отсюда. Из-за стены выступают башни и крыши домов. Подойдя ближе, видишь, что ветер нанес высокие барханы возле стены, частично занеся ворота, к которым не ведет ни тропки, ни следа. «Ватос»! – звучит у тебя в голове. Если хочешь попытаться открыть деревянную боковую калитку возле городских ворот – **382**. Если можешь и хочешь наложить заклинание Прыжка – **54**.

165

Вода сейчас темно-красная от крови. Едва ты успел выбраться на уступ, как вода внезапно почернела, и с поверхности начали подниматься едкие испарения. Если хочешь остаться на уступе и посмотреть, что будет дальше – **52**. Если вместо этого направишься в туннель – **91**.

166

Никто и не думает мешать тебе снять кожаный кошель с шеи мертвого Пирата. Покинув переговаривающихся зевак, поднимаешься по лестнице в свой номер и запираешься изнутри. Открыв кошель, находишь 2 Золотых и крупную жемчужину. Ложишься спать, но отдохнуть не удается – населяющие соломенный матрас клопы подарили тебе незабываемую ночь! С рассветом, не желая терять в негостеприимном «Черном Омаре» ни минуты, отправляешься на причал к «Белладонне», над которой реет череп с костями – пиратский флаг! Осторожно пройдя по сходням, поднимаешься на корабль (**238**).

167

Из жезла вылетел зигзаг света, разбивший замок на двери. Выстрел заставил тебя вздрогнуть. Это оружие не предназначено для рук смертных – теряешь 1 *Мастерство* и 2 *Выносливости*. Бросаешь жезл на пол и проходишь в комнату за дверью. **2**.

168

Перешагиваешь через трупики Игольных Мух и продолжаешь свой путь. Спустя полчаса размеренной ходьбы натыкаешься на человека в мантии, лежащего лицом в песок. Если хочешь остановиться и заглянуть в кожаный кошель, зажатый в руке покойника – **107**. Если хочешь продолжить путь – **10**.

169

Медленно надавливаешь другую кнопку и видишь, как из жезла вылетает очередной разряд света. Но на этот раз он попадает в дверь, разбивая замок. Ты опять вздрогнул – на этот раз до тебя доходит, что это оружие не предназначено для смертных. Теряешь 1 *Мастерство* и 2 *Выносливости*. Отбрасываешь жезл и проходишь через открытую дверь в следующую комнату. **2**.

170

Отважно отбрасываешь занавеси, наполовину ожидая увидеть намек на капут. Однако видишь всего лишь простую железную дверь, а повернув ручку, выясняешь, что она даже незаперта. Ты:

Откроешь дверь? **365**

Пойдешь по коридору налево? **335**

Пойдешь по коридору направо? **162**

171

Подбежав к Карлику, выясняешь, что он – гонец из Каменного Моста, отправленный Ястромо. Карлик принес тебе легендарный боевой молот Каменного Моста, чтобы разбить им Драконьи артефакты – ничто другое не в силах уничтожить эти артефакты. Также он говорит, что Маг велел передать, что очень важно первым уничтожить Дракона, найденного ближе всего ко входу в катакомбы. Речь Карлика становится все более затрудненной, и, наконец, он бездыханным валится на пол. Ты ничем не в силах помочь доблестному Карлику, зато теперь ты еще решительнее настроен довести свою миссию до конца. Сжав легендарный боевой молот, устремляешься по коридору к железной двери, за которой исчезла Лииша. **314**.

172

Голем рухнул на пол, разбившись на множество кусочков. Перешагивая через осколки камня, подходишь ко входу в туннель. **74**.

173

Рассмеявшись, капитан ответил:

- Неверно! Дайте этому пирату плетей и вышвырнете за борт.

Тебя тут же схватили и поволокли навстречу незавидной участи. Твое приключение окончено.



174

Начинаешь кричать во всю глотку, чтобы разбить гипнотическое песнопение, и вынимаешь меч, чтобы атаковать Темных Адептов. **188**.

175

Идешь по коридору, пока тот резко не сворачивает направо. Завернув за угол, видишь высокую рептилию в доспехах и с изогнутым мечом. Похоже, Человек-Ящерица стережет сложенные у стены мешки. Если можешь и хочешь наложить заклинание Сна – **232**. Если вместо этого сразишься с ним мечом – **7**.

176

Очередная капля падает с потолка и приземляется тебе на голову. Если на тебе надет шлем – **133**. Если шлема ты не носишь – **30**.

177

Произносишь слова заклинания Огня и создаешь достаточно большой костер, чтобы не замерзнуть ночью. Теряешь 1 *Выносливость* – цена заклинания. С первыми лучами зари ты продолжаешь путь через пустыню (**72**).

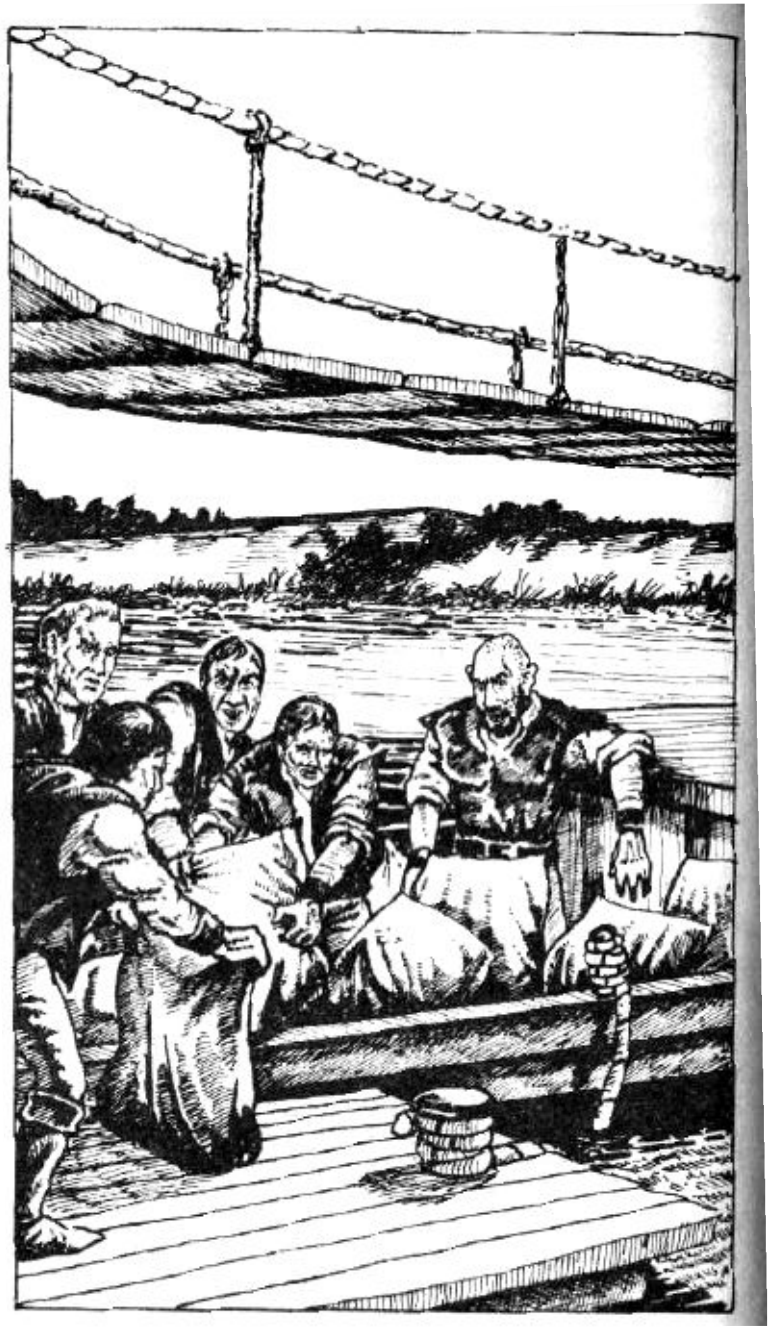
178

Так или иначе отперев дверь (если ты воспользовался заклинанием, уменьши *Выносливость* на 2), проходишь в другую комнату. Бросаешь серебряный жезл обратно через порог и слышишь скрип – потолок снова начал опускаться. Обезопасив себя таким образом от нападения сзади, осматриваешься в новой комнате. **2**.

179

Ты этого не знал, но дверь – это иллюзия. А вот яма возле стены, как раз там, где ты видел дверь, вполне реальная – падаешь примерно с десятиметровой высоты. Брось 1 кубик и вычти результат из своей *Выносливости*. Если ты еще жив – **25**.





180

Старый Волшебник печально поглядел на тебя и молвил:

- Каждая минута на счету – ты должен оправиться в путь немедленно. Без всякого сомнения, Мальборд узнает о твоем задании помешать его планам, и может послать за тобой убийцу-другого. Моя ворона доведет тебя до Сомовой реки. Оттуда ты можешь либо сесть на речную баржу до порта Черный Песок, а там пересесть на идущий на юг парусник, либо отправиться посуху к Пустыне Черепов. Тебе предстоит нелегкая задача, но в мыслях мы будем с тобой.

Ястромо проводил тебя вниз по винтовой лестнице и наружу. Там он пронзительно свистнул – и сразу же с вершины башни слетела крупная ворона и уселась ему на плечо.

- Так, ворона, проводи нашего друга до самой Сомовой реки и не забывай при этом глядеть по сторонам и в оба! Меньше всего мы хотим засады у самого нашего порога.

Жмешь Ястромо руку и заверяешь его, что разобьешь всех Драконов Ватоса раньше, чем Мальборд сможет достичь своих злых целей. Ястромо улыбается и вручает тебе кошелек с 25 Золотыми. Затем велит вороне лететь на юг. Каркнув, ворона взлетает, и ты торопишься за ней, лишь один раз обернувшись, чтобы помахать на прощание старому Ястромо. Ты идешь сквозь высокую траву, но при мысли о посланных за тобой убийцах Мальборда, по спине у тебя пробегают мурашки. Размеренно шагаешь на юг, лишь дважды отклонившись с прямой, чтобы обойти замеченную вороной опасность. Спустя три часа выходишь на берег Сомовой реки там, где через нее переброшен веревочный мост. К пирсу под мостом привязана старая баржа, с которой несколько суровых на вид мужиков разгружают мешки. Если хочешь перейти мост – **23**. Если хочешь купить проезд на барже до порта Черный Песок – **213**.

181

- Не ждал я комплемента в сей обители зла! – Говорит со смехом художник. – Вне всякого сомнения, тебя заманило сюда обещание огромного богатства от Верховной Жрицы Лииши. За свою репутацию я отвечаю своей жизнью. Возможно, ты не слышал, что Лииша – большая любительница искусства, несмотря на свою жестокость и кошмарность. Каждый год он в тайне приглашает художников, дабы те показали свое мастерство внутри стен затерянного города. Дальше по коридору ты увидишь гобелены, а где-то еще встретишь резьбу по дереву и барельефы. Она сама оценивает работы, и финал в этом конкурсе будет настоящим финалом – победитель получит 300 Золотых, а проигравших принесут в жертву во славу Темного. Нет нужды говорить, я собираюсь выиграть. Каждому из нас она дала по кольцу защиты, чтобы ничто не причиняло нам вреда, пока мы творим. Меня зовут Муркегг, и я рад знакомству с тобой.

Спрашиваешь его, не слышал ли он о Мальборде, но он лишь покачал головой. Ты подчеркиваешь, что для тебя очень важно найти Мальборда и спрашиваешь, не знает ли Муркегг хоть что-то о туннелях и коридорах. Потерев подбородок, он ответил:

- Боюсь, я не слишком помогу тебе, поскольку большую часть времени здесь я провел за рисованием. Но я знаю, что во внутренний храм Лииши можно попасть, лишь пройдя через полог с золотым дождем. Возможно тот, кого ты ищешь, сейчас у Лииши. Все, что я могу – это пожелать тебе удачи.

Жмешь ему руку и продолжаешь свой путь по коридору. **376**.



182

Твой верный клинок глубоко погрузился в глаз смертельно опасного противника, и тот рухнул как подкошенный. Из его глаза сочится тошнотворная желтая жижа, от которой плавится каменный пол, а в воздух поднимаются ядовитые испарения. Задержав дыхание, пробегаешь мимо издыхающего Жалоглаза. **340**.



183

Горшок пуст, но удача не на твоей стороне. На внутренней стороне крышки Вестник Смерти начертил углем букву А. Теряешь 4 *Выносливости* и 1 *Удачу*. Отбрасываешь крышку на пол, но уже слишком поздно. Ты:

Снимешь крышку с белого горшка? **14**

Снимешь крышку с черного горшка? **156**

Выйдешь из комнаты через арку в дальней стене? **20**

184

Бормочешь слова, которым тебя научил Ястромо, и на кончике пальца у тебя появляется светящаяся стрелка. Стрелка срывается с места и глубоко впивается в грудь Гарпии, убив ее на месте – с глухим стуком, Гарпия рухнула на землю. Теряешь 2 *Выносливости* – цена заклинания. Присматривая за окрестностями в поисках других враждебных существ, продолжаешь путь на юг (**86**).

185

Фантом ловит жемчужину на лету. Рассмеявшись над твоей жалкой попыткой одолеть его, второй рукой Фантом хватает тебя за руку – тебя мгновенно парализует. Теряешь 4 *Выносливости*. К тому времени, как чувства вернулись к твоим рукам и ногам, Фантом уже скрылся из виду. Ковыляя на негнущихся ногах, продолжаешь свои поиски. **190**.



186

Ты заметил, что пасть идола на петлях, и выяснил, что нижняя челюсть опускается, если потянуть за левое ухо. В пасти у идола находишь то, что искал – небольшого Золотого Дракона. Быстро суешь его в карман, и продолжаешь погоню за Лиишей. **47**.

187

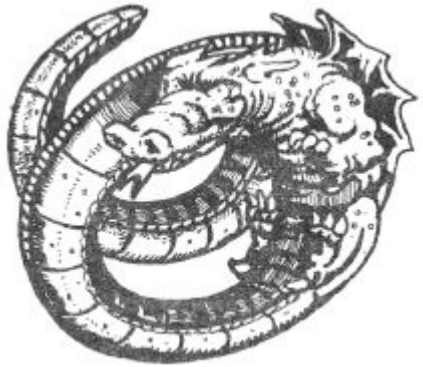
Когда корабль стал тонуть, все канониры устремились к трапу на верхнюю палубу. Возникла безумная давка, в которой ты получил дубинкой по затылку. Упав без сознания на палубу, ты отправишься на дно вместе с кораблем.

188

Испустив вой, Темные Адепты устремились в атаку. Сражайся с ними по одному за раз.

	Мастерство	Выносливость
Первый ТЕМНЫЙ АДЕПТ	9	5
Второй ТЕМНЫЙ АДЕПТ	8	6
Третий ТЕМНЫЙ АДЕПТ	9	5

Если победишь – **41**.

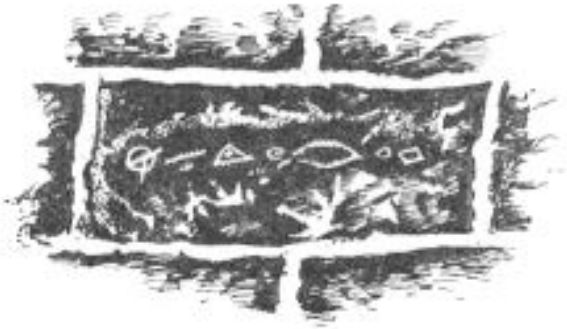


189

Понимая, что единственного взгляда пронзительных глаз Василиска хватит, чтобы убить тебя, произносишь, зажмурившись, заклинание Огня. Вокруг тебя вспыхивает защитная стена пламени и горит, пока Василиску не надоедает ждать, и он уползает. Заклинание стоило тебе 2 *Выносливости*. Только когда ты уверен, что Василиск уже далеко, ты позволяешь пламени погаснуть и продолжаешь путь (**108**).

190

В конце концов туннель выходит на Т-образную развилку. Поперечные проходы выглядят более хожеными. Стены украшены фресками и гобеленами, через равные интервалы горят факелы, давая вдоволь света. Если хочешь свернуть налево, к фрескам – **161**. Если хочешь свернуть направо, к гобеленам – **40**.



191

Когда ты достиг конца коридора, тебе стало ясно, что видел ты вовсе не светящийся полог, а тонкие струйки золотого дождя, льющиеся через ряд отверстий в потолке в неглубокий желоб в полу. Возле того места, где льется золотой дождь, коридор сворачивает влево и тянется в том направлении насколько видит глаз. Если хочешь и дальше идти по коридору – **249**. Если предпочтешь шагнуть под золотой дождь – **354**.

192

Ты продолжаешь шагать, но тебе все труднее идти прямо – ты ослаб от обезвоживания. Теряешь 4 *Выносливости*. Лишь из чистой решимости побить Мальборда ты продолжаешь переставлять ноги (**377**).

193

Обнажив меч, обрушиваешь рукоять на Дракона. Меч отскакивает, не оставив на артефакте ни отметинки. Но использовав меч, ты допустил роковую ошибку – твои суставы отвердели, а кожа плотно обтянула кости. Медленно все твое тело окаменело, став безжизненной статуей. Твое приключение окончено.

194

Ястромо поясняет, что заклинания Языка позволить тебе понимать любое существо, с которым ты пытаешься пообщаться, вне зависимости от того, каким языком оно пользуется. Он сообщает тебе необходимое песнопение для заклинания и говорит, что потеря энергии от него будет незначительной – всего-навсего 1 *Выносливость*. Запиши заклинание и его цену на Лист Приключения и возвращайся на **34**.



195

Концентрируешься на наложении заклинания, стараясь изгнать из рассудка звенящие там голоса. Это нелегко (теряешь 1 *Выносливость*), но ты преуспел, и три фигуры в мантиях падают на землю, крепко уснув. Не теряя времени, шагаешь к арке в стене за алтарем. **341**.



196

Когда тебе оставалось не больше десяти метров до шатра, его полог внезапно откинул толстый бородач в желтом халате и с золотыми перстнями на пальцах. Он и не пытается угрожать тебе – напротив, делает приглашающий жест со словами:

- Чужестранец, ты выглядишь утомленным. Пожалуйста, прими мое гостеприимство. А какие у меня есть товары! Уверен, они тебе понравятся.

Не чувствуя никакой явной угрозы, проходишь в шатер и усаживаешься на ковер. Кочевник, представившийся Абджулом, подносит тебе еду и питье, после которых ты чувствуешь прилив сил. Прибавь 4 *Выносливости*. Дав тебе время насытиться, Абджул говорит с улыбкой:

- Что желаешь купить, мой друг?

Он пылко нахваливает каждый из товаров, а именно:

Воск для печатей – 2 Золотых

Ониксовое яйцо – 3 Золотых

Кулон в виде жука из слоновой кости – 2 Золотых

Браслет из русалочьей чешуи – 3 Золотых

Серебряное зеркало – 4 Золотых

Хрустальный ключ – 3 Золотых

Маску из эбенового дерева – 3 Золотых

Костяную флейту – 2 Золотых

Если хочешь (и можешь) купить что-нибудь из товаров Абджула, сделай соответствующие записи на Листе Приключения. Абджул говорит, что, по его мнению, Ватос находится в Южной части Пустыни Черепов, и ты решаешь послушаться его совета. Поблагодарив за гостеприимство, отправляешься на юг (**389**).

197

Внутренний голос подсказывает тебе произнести заклинание (вычти 2 *Выносливости*). К своему удивлению видишь, что арки вообще не существует – это всего лишь иллюзия, скрывающая яму возле стены. Выясняешь, что вторая арка настоящая, и выходишь через нее. **315**.

198

Звонишь в колокольчик и с удовольствием наблюдаешь, как Ночной Ужас роняет свой жезл и пытается зажать уши искореженными руками. Он вопит в беззвучной агонии, а затем падает на пол. Но восторг твой был недолог – сверху донесся скрежет. Серебряный жезл, покинув руки своего хозяина, служит магическим пуском для механизма в каменном потолке, который начал опускаться прямо на тебя. Устремляешься к дверям, но они обе крепко заперты, и их не открыть даже с помощью заклинания Ястромо. Ты:

Поднимешь серебряный жезл? **290**

Попробуешь открыть дверь хрустальным ключом (если он у тебя есть)? **150**

Попытаешься прожечь в двери дыру заклинанием Огня (если ты его знаешь)? **239**

199

Когда ты потянулся за второй стрелой, орел резко начал набор высоты, чтобы получить преимущество над Птеродактилем. Хватаешься за перья, чтобы не свалиться со спины орла, выронив при этом лук. Глядишь, как тот, вращаясь, летит вниз – все, что тебе теперь остается, это ждать, чем закончится намечающийся воздушный бой (**311**).

200

Не найдя ничего, что на твой взгляд может уничтожить Жалоглаза, решаешь положиться на хладную сталь и обнажаешь свой меч. **236**.

201

Ты этого не знал, но рукавица проклята – она снижает твою ловкость. Теряешь 1 *Мастерство*. Не ведая об этой потере, продолжаешь путь. **56**.

202

Неожиданно ловишь себя на том, что в воздухе резко пахнет травами. Чем ты ближе к концу коридора, где расположен бассейн в виде полумесяца, тем сильнее запах. На стене висит латунная табличка с незнакомыми символами. Ты:

Наложишь заклинания Дефишровки (если можешь)? **37**

Отхлебнешь немного травяного настоя? **100**

Омоешь раны в травяном настое? **269**

Пойдешь по коридору обратно? **364**

203

- Я тебе покажу, как переть не глядя! – вспылил посетитель, съездив тебе посудиной по физиономии. Теряешь 1 *Выносливость*. Если хочешь сразиться с хамом – **45**. Если предпочитаешь приберечь свой гнев для Мальборда и тихо отправиться в свой номер – **251**.

204

Лежащий на полу артефакт выглядит безобидным, но ты подозреваешь, что уничтожить его будет не так-то просто. Если у тебя есть боевой молот – **9**. Если такого оружия у тебя нет – **193**.

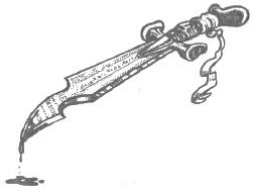


205

Вскоре ты подходишь к телу лежащего вниз лицом мужчины. Крови нигде не видно, как не видно и других признаков того, что на него напали, однако он мертв, несмотря на то, что его фляга пуста лишь наполовину. На мертвом лицо застыла искаженная гримаса, как будто он увидел нечто невыразимо ужасное. У покойника нет ничего, что могло бы тебе пригодиться, разве что фляга. Кладешь флягу в рюкзак и вновь идешь на юг (**303**).

206

Дверь открывается в комнату, заполненную всевозможным пыточным инструментом. Крики издает подвешенный к потолку за запястья мужчина, а смеется его палач – мужчина в капюшоне и с голым торсом, держащий в руках раскаленную кочергу. Если хочешь помочь несчастному пленнику – **328**. Если оставишь его на милость палача и пойдешь по коридору дальше – **66**.



207

Неожиданно спотыкаешься о кучу камней, частично занесенную песком. Если хочешь ее раскопать – **375**. Если предпочитаешь пройти мимо – **39**.

208

Произносишь слова заклинания (вычти 1 *Выносливость*), и символы обретают смысл. Слишком поздно ты понимаешь, что это было проклятие невезения из гробницы Мумии. Теряешь 4 *Удачи*. Разозлившись, устремляешься за тем, кто бросил тебе эту бутылку. **77**.

209

Ключ поворачивается в замке, и ты открываешь дверь в тот самый момент, когда потолок опускает до уровня дверной ручки. Выползаешь в оставшееся отверстие и осматриваешь помещение, в котором оказался. **2**.

210

Тебе ничего не остается, только попробовать выломать дверь мечом. Но когда ты начал вырубать замок, из-за двери послышалось шипение. Внезапно дверь распахнулась вовнутрь, и перед тобой возникло странное, похожее на змею существо с защищенным доспехами похожим на человеческий торсом. Змеиный Страж – свирепый убийца, и тебе, чтобы выжить, необходимо взяться за меч.

ЗМЕИНЫЙ СТРАЖ

Мастерство 10 Выносливость 10

Если победишь – **42**.

211

Люди-Скелеты это фанатики, они всегда дерутся насмерть. Одолеть их будет непросто.

	Мастерство	Выносливость
Первый ЧЕЛОВЕК-СКЕЛЕТ	9	6
Второй ЧЕЛОВЕК-СКЕЛЕТ	9	8

Сражайся с ними по одному за раз. Если победишь – **53**.



212

В нише находишь небольшую серебряную коробочку с выгравированным на крышке Драконом. Когда ты трясешь коробку, внутри что-то гремит. Если хочешь ее открыть – **29**. Или можешь оставить ее, где нашел, вернуться по туннелю назад и свернуть в правое ответвление – **59**.

213

Проследив взглядом улетающую к башне Ястромо ворону, идешь по тропинке к причалу и уверенно обращаешься к первому же моряку с просьбой поговорить с капитаном. Подозрительно осмотрев тебя, моряк буркнул после долгой паузы: «Пошли за мной». Он отводит тебя на баржу и нерешительно стучит в одну из кают. Изнутри рявкают: «Входи»! Матрос открывает дверь и делает тебе жест войти. Заходишь в каюту и видишь коренастого дядьку, чья одежда знавала лучшие времена. Он спрашивает, за каким… делом тебя принесло, и ты отвечаешь, что хочешь купить проезд до порта Черный Песок.

- Любой, кто согласен раскошелиться, чтобы попасть в город воров, либо безумец, либо в отчаянной нужде, - отвечает со смехом капитан. – Тебе это будет стоить 5 Золотых.

Если ты согласен с запрошенной ценой – **67**. Если желаешь поторговаться – **146**.

214

После того, как монетка опустилась в щель, панель в дверях откидывается вверх, являя, к твоему ужасу, букву У, нацарапанную с обратной стороны. Вестник Смерти наносит удар! Теряешь 4 *Выносливости*. Клянешь жестокую игру и выходишь в дверь. **268**.



215

Произносишь слова заклинания (вычти 3 *Выносливости*) и с легкостью перескакиваешь яму. Мягко опустившись на той стороне, отправляешься по коридору. **152**.

216

Дверь открывается в кладовку, забитую вазами, урнами, коврами, ящиками, диванами и сундуками. Не успел ты войти, как дверь захлопнулась у тебя за спиной, а из урны вылезла мускулистая, рогатая тварь с красной кожей и принялась плеваться огнем. Это сторож кладовки Демон, и ты должен сражаться с ним.

ДЕМОН

Мастерство 6 Выносливость 8

Каждый *Раунд боя* бросай один кубик – Демон атакует не только когтями и зубами, но и дышит огнем. Если выпало 1 или 2, тебя обжигает огнем, и ты теряешь дополнительно 1 *Выносливость*. Если выпало 3-6, тебе удалось увернуться от пламени. Если победишь – **233**.

217

Делаешь долгий глоток восхитительной воды, смакуя краткий момент, когда твой рот не сух как окружающая пустыня. Полуденное солнце продолжает безжалостно жарить с небес, вызывая мерцающие волны жара, поднимающиеся от пропеченных песков. Переборов искушение допить воду, прячешь бурдюк и продолжаешь свой путь (**303**).

218

В кармане одного из Крысолюдов находишь 3 Золотых и обезьяний хвост. В дальней стене видишь две арки с уходящими от них коридорами. Если ты пройдешь в левую арку – **315**. Если пройдешь через правую арку – **139**.

219

Внезапно лицо Лииши утрачивает выражение самодовольного превосходства и складывается в маску ужаса. Единственное, чем можно ее – неуязвимую для обычного оружия – поразить, это зазубренный край зуба Гигантского Песчаного Червя. Увидев твое оружие, она выбегает из храма через дверь в стене за диваном. Если хочешь открыть сундук, стоящий подле дивана – **265**. Если вместо этого побежишь за Лиишей через дверь – **137**.

220

Проснувшись, чувствуешь ужасную слабость. Но мысль о том, что Мальборд теперь опережает тебя, придает тебе сил. С мрачной решимостью поднимаешься и, шатаясь, бредешь на юг (**70**).

221

Произносишь слова заклинания (вычти 2 *Выносливости*), и туннель внезапно озаряется магическим светом. Ползешь вперед и видишь прикрепленный к стене туннеля арбалет, в двух метрах перед которым натянута проволока. Переползаешь через проволоку, не задев ее, и протискиваешься мимо взведенного арбалета. Туннель, наконец, выходит в пыльную комнату, освещенную факелами на стенах. **43**.

222

Когти глубоко вонзаются в твое тело, так, что брызнула кровь. Обезьянья лапка проклята – она высасывает душу из всех, кроме Нежити. Теряешь 2 *Мастерства*. Отцепляешь впившуюся в твою руку лапку и швыряешь ее назад в горшок. Ты:

Поднимешь крышку белого горшка? **14**

Поднимешь крышку красного горшка? **183**

Выйдешь из помещения через арку в дальней стене? **20**

223

Ястромо поясняет, что заклинание Света озарит любое помещение, пещеру или место независимо от того, будет темнота естественной или магической. Он учит тебя необходимым песнопениям и говорит, что потеря энергии будет не слишком высокой – всякий раз, когда ты пользуешься этим заклинанием, ты будешь терять всего 2 *Выносливости*. Запиши заклинание и его цену на Лист Приключения и возвращайся на **34**.

224

Произносишь слова заклинания Света (вычти 2 *Выносливости*), но чары не сработали, и тьма не рассеялась. Ты этого не знаешь, но золотой дождь вымыл все твои магические силы. Если хочешь и дальше спускаться в темноте – **348**. Если предпочитаешь подняться по лестнице назад и открыть другую дверь – **307**.

225

Наносишь колющий удар, но с тем же успехом ты мог рубить воздух – неуязвимый для обычного оружия Фантом смеется над твоими жалкими попытками его убить. Он хватает тебя за руку, и тебя мгновенно парализует – теряешь 4 *Выносливости*. К тому времени, как твои руки и ноги вернули чувствительность, Фантом давно уже скрылся из виду. Ковыляя на негнущихся ногах по туннелю, продолжаешь свои поиски. **190**.

226

Подходишь к черному участку и поднимаешь бронзовый медальон. Хотя на ощупь он холодный, но плоть на твоей руке, к твоему ужасу, горит огнем. *Проверь Удачу*. Если повезло – **127**. Если нет – **323**.



227

С мечом в руках стоишь, прижавшись к стене. В помещение входит мужчина в белой мантии, несущий золотой кубок. На нем белый головной убор, удерживаемый золотым обручем в виде феникса, охватывающего своими крыльями его лоб. Когда Жрец увидел Раба-Стражника, то опустился на колени и прижал ухо к груди мертвеца. Неожиданно он поднимает голову и видит тебя!

- Баррабанг, хинпо гаррабанг, - громко закричал он.

Из золотого кубка поднимается дым и принимает облик толстого человека. Жрец призвал Элементаля Ветра, чтобы убить тебя. Элементаль надувает щеки, и мощный поток воздуха швыряет тебя об стену. Теряешь 2 *Выносливости*. Твой меч не причинит вреда Элементалю, так что тебе придется подыскать что-то другое для боя с ним, пока тебя не забило насмерть. Если ты можешь и хочешь воспользоваться заклинанием Огня – **32**. Если хочешь достать что-нибудь из рюкзака – **115**.

228

Ты не успел даже взмахнуть мечом, когда единственный взгляд пронзительных глаз Василиска убил тебя.

229

Жрец сразу же узнал гобелен и значение Феникса. Он произносит несколько слов, и Элементаль Ветра втягивается в золотой кубок. Сообразив, что преимущество теперь на твоей стороне, говоришь Жрецу, что Раб-Стражник был убит, потому что замышлял убийство Лииши. Признав твое старшинство, Жрец извиняется за свое неоправданное нападение, кланяется и пятится под золотой дождь, покидая комнату. Не теряя времени, отодвигаешь занавесь, за которой находится дверь. **336**.

230

Отчаянно плывешь к линкору и машешь руками, чтобы привлечь внимание. Тебе сбрасывают канат, по которому ты поднимаешься на палубу корабля-победителя. К твоему огромному удивлению, экипаж состоит целиком из Карликов. Капитан допрашивает тебя и остальных моряков с потопленной «Белладонны», которых также вытащили на борт. Говоришь капитану, что выполняешь важное задание, начатое в деревне Карликов Каменный Мост.

Капитан подозрительно тебя осматривает – чего, мол, только эти пираты не выдумают, когда их к стенке припрут – и говорит:

- Значит, твое задание началось в Каменном Мосту? В таком случае, как зовут тамошнего короля?

Если ты ответишь, что его зовут Галлибрин – **173**. Если ты ответишь, что его зовут Гиллибран – **278**.

231

Высоко взмахнув боевым молотом, обрушиваешь его на макушку Дракона. Молот отскакивает, не оставив на артефакте ни царапинки. Ты выбрал неверного Дракона. Внезапно чувствуешь крайнюю слабость, как будто незримые силы зла пытаются защитить артефакт. Теряешь 1 *Мастерство* и 2 *Выносливости*. Какого Дракона ты теперь попытаешься разбить?

Костяного Дракона? **362**

Хрустального Дракона? **9**

Золотого Дракона? **247**

Эбенового Дракона? **279**

232

Произносишь слова заклинания и с восторгом наблюдаешь, как свирепый Человек-Ящерица падает как подкошенный, охваченный глубоким сном. Вычти 1 *Выносливость* – цену заклинания, и переходи на **33**.

233

Из комнаты нет другого пути, лишь тот, через который ты вошел. Если хочешь обыскать кладовую – **64**. Если предпочитаешь выйти прямо сейчас и открыть другую дверь в предыдущей комнате – **298**.

234

Стукнув по камню стеклянным шаром, видишь, как тот разбился наподобие яйца. Оттуда вылетает крошечный Спрайт, радуясь во весь тонкий, почти неслышный голосок. Снова и снова благодарит он тебя за спасение его от заклинания-ловушки. Он стряхивает тебе на голову немного сверкающей пыли и говорит, что она принесет тебе удачу. Прибавь 1 *Удачу*. Также Спрайт советует соорудить из мешка и шнура куфию, чтобы уберечь голову от солнца – путь-то до Ватоса неблизкий. Ты принимаешься рвать мешок, а Спрайт машет рукой и улетает. Соорудив защиту для головы и плеч, продолжаешь шагать на юг (**39**).

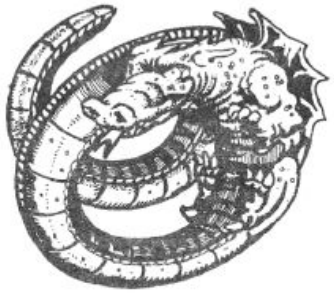
235

Сейчас уже глубокая ночь, ты устал и хочешь пить из-за утомительных дневных усилий. На одном столе отыскиваешь чашу воды, которую опорожняешь в считанные секунды. Слишком усталый, чтобы куда-то идти, укладываешься в углу комнаты отдохнуть на мягкие, манящие пуфики. Если остаешься бодрствовать – **131**. Если позволяешь себе уснуть – **267**.



236

Отчаянно пытаясь не смотреть в глаз Жалоглазу, рубишь воздух мечом вслепую. *Проверь Удачу*. Если тебе повезло – **182**. Если нет – **299**.



237

Коридор заканчивается аркой, занавешенной черным полотнищем. Над аркой вырезан барельеф в виде черепа. Несмотря на зловещий вид, ты отбрасываешь полог и проходишь в арку, очутившись в небольшом помещении – что-то вроде прихожей для более просторного помещения, лежащего по ту сторону арки в стене напротив. Но все твои помыслы сейчас заняты тварями, стоящими на страже по обе стороны арки. У них человеческие тела и головы скелетов. На каждом надет странный шлем в форме Сфинкса.

- Назови уважительную причину, по которой ты вторгся во владения Лииши, не то умрешь, - проскрипел один из Людей-Скелетов.

Оба они шагнули вперед, наставив на тебя острия своих копий. Ты:

Наложишь заклинание Сна (если можешь)? **371**

Скажешь, что ты принес Лиише зуб Гигантского Песчаного Червя (если он у тебя есть)? **294**

Нападешь на них с мечом в руках? **211**

238

Обходишь корабль, пока не встречаешь Гарго. Он говорит, что один из его канониров погиб в кабацкой драке прошлым вечером, и что ты можешь занять его место. Твоей работой будет заряжать ядра в бою. Тебя ведут под палубу и показывают твой гамак. Вскоре «Белладонна» поднимает паруса, и ты рад, что наконец-то плывешь на юг.

Во второй половине дня из вороньего гнезда раздается крик: «Корабль справа по носу»! Все внезапно оживилось – забегали моряки, принялся изрыгать приказы капитан, и все занимают места по боевому расписанию. Гадая, кем же может оказаться этот враг, ты занимаешь место у своей пушки. Плохие новости – это линкор, а не купец! Внезапно раздается оглушительный грохот – это ядра линкора принялись крошить «Белладонну». Получен приказ стрелять, но ты понимаешь, что «Белладонне» с боевым кораблем не тягаться. В ходе яростной битвы «Белладонна» начала тонуть, и ты опасаешься за свою жизнь. Брось два кубика. Если результат равен твоему *Мастерству* или больше – **187**. Если результат меньше твоего *Мастерства* – **308**.

239

Потолок опускается быстро, и к тому времени, как заклинание наложено (вычти 2 *Выносливости*), ты стоишь на четвереньках. Дверь внезапно охватывает пламя, и ты бросаешься в прожженную дыру. *Проверь Удачу*. Если повезло – **90**. Если нет – **356**.

240

Когда Гном увидел твой обнаженный меч, он быстро отбил дробь из трех ударов шестом по полу. На твоих глазах шест превращается в шипящего змея, который ползет к тебе.

ЗМЕЙ

Мастерство 6 Выносливость 6

Если ты пропустишь хоть один удар – **373**. Если ты победишь, не пропустив ни одного удара – **270**.



241

Быстро надеваешь маску на лицо, надеясь отогнать Элементаль Ветра. Толку от этого ровным счетом никакого, и тебя снова швыряет ветром об стену. Теряешь 2 *Выносливости*. Попробуешь:

Зеркало? **27**

Гобелен с Фениксом? **229**

Ничего из вышеперечисленного? **312**

242

Ухватив Птеродактиля острыми когтями, орел терзает его шею острым изогнутым клювом. С затихающим предсмертным воплем гигантская рептилия камнем полетела на землю. Подбадриваешь доблестного орла, который продолжает лететь на юг. За рекой Белая Вода местность постепенно становится все засушливее. Наконец вы достигаете края пустыни, и орел приземляется для отдыха. Солнце садится, и орел не намерен залетать в пустыню. Слезаешь с орла и осматриваешься в поисках укрытия, остановившись на норе в спекшемся песке. Проснувшись вскоре после рассвета, разочарованно понимаешь, что орел улетел домой. Всматриваешься в пустынный пейзаж, но не видишь ничего, кроме бесплодных песков. Гадая, что за судьба тебя ждет в этой глухомани, начинаешь долгий переход на юг. Вскоре солнце поднимается и становится слишком жарко. К полудню у тебя пересохло во рту – пить хочется невыносимо. Если можешь наложить заклинание Создать воду – **297**. Если ты не знаешь этого заклинания – **81**.

243

Дверь открывается в узкий коридор, с каждым шагом по которому жара возрастает. Пот градом льется с тебя, и ты понимаешь, что дальше тебе не пройти. Разворачиваешься, чтобы вернуться, но из трещин между камнями стен и пола начинает выбиваться пламя. Ты пойман в коридоре огня. Надпись под символом солнца означала «РОК», и она не лгала. Твое приключение окончено.



244

Суешь руку в рюкзак, надеясь выудить что-нибудь, что может помочь против Фантома. Чем ты швырнешь в Фантома:

Жемчужиной? **185**

Серебряной Пуговицей? **350**

Кулоном в виде Жука из Слоновой Кости? **317**

Ничем из вышеперечисленного? **260**

245

Твой меч с легкостью рассекает Ракушечного Монстра… вот только тому от этого нет ни малейшего вреда! Он продолжает хлестать тебя, и ты пятишься под градом ударов. Теряешь 4 *Выносливости*. До тебя доходит, что с монстром тебе не совладать. Если хочешь убежать по суше – **359**. Если хочешь убежать в море – **51**.

246

Если можешь наложить заклинание Обнаружить ловушку – **388**. Если ты не знаешь этого заклинания – **109**.

247

Высоко взмахнув боевым молотом, обрушиваешь его на Дракона. Молот отскакивает, не оставив на артефакте ни вмятинки. Ты выбрал не того Дракона. Внезапно ощущаешь слабость, как будто незримая злая сила пытается защитить артефакт. Теряешь 1 *Мастерство* и 2 *Выносливости*. Какого Дракона попытаешься разбить сейчас?

Костяного Дракона? **362**

Серебряного Дракона? **231**

Хрустального Дракона? **9**

Эбенового Дракона? **279**



248

Шепчешь пересохшим ртом заклинание Открыть дверь, и дверь медленно распахивается внутрь. Вычти 2 *Выносливости* – цену заклинания. Проходишь внутрь и оказываешься посреди пустынной площади. **111**.



249

Шагая по коридору, неожиданно замечаешь движение в тени – к тебе шагает мускулистая фигура в кожаных доспехах. Свет факела отражается от двух длинных ножей в руках незнакомца. Когда же свет падает на его голову, видишь, что у него зеленая кожа в оспинах, глаза красные, вывернутые ноздри и широкая пасть с острыми зубами. Глубоким утробным голосом он произносит: «Мальборд восторжествует, а ты сдохнешь». Это Орк-Мутант – посланный за тобой Убийца.

ОРК-МУТАНТ

Мастерство 11 Выносливость 11

У обученного убийцы с длинными ножами в обеих руках будет преимущество над тобой – если у тебя нет в другой руке кинжала в дополнение к твоему мечу, уменьшай каждый Раунд свою *Силу Атаки* на 2. Если победишь – **5**.

250

В левой стене видишь дверь, чей косяк украшен затейливой резьбой в виде охваченных пламенем отвратительных тварей. Если хочешь открыть ее – **128**. Если пройдешь мимо – **344**.



251

Под глумливые вопли толпы проталкиваешься к лестнице – следуя примеру здоровяка, все пинают и толкают тебя до самого порога твоего номера. Очутившись внутри, запираешь дверь и тут, к своему ужасу, обнаруживаешь, что в суматохе тебе обчистили карманы. Украли все Золотые монеты, что у тебя оставались. Теряешь 2 *Удачи*. Укладываешься спать, проклиная свое невезение, и просыпаешься после беспокойной ночи – обитающие в матрасы клопы подарили тебе незабываемую ночь! С головы до пят ты покрыт болезненными укусами, которые чешешь как сумасшедший. Не тратя больше ни минуты в негостеприимном «Черном Омаре», отправляешься на причал к «Белладонне», над которой развевается череп с костями – пиратский флаг! Осторожно пройдя по сходням, поднимаешься на борт (**238**).

252

К счастью, ты обжег левую руку. Теряешь 1 *Выносливость*. Быстро отдергиваешь руку и решаешь, что делать дальше. Ты:

Возьмешь золотую статуэтку скелета? **386**

Откроешь золотой ларец? **82**

Выйдешь из комнаты через дверь в стене напротив? **3**

253

Прежде чем сбежать по туннелю, Фантом парализует тебя мощным взглядом. Теряешь 4 *Выносливости*. К тому времени, как твои руки и ноги вновь обрели чувствительность, Фантом давно уже скрылся из виду. Продолжаешь свои поиски, ковыляя на негнущихся ногах. **190**.

254

Ты промахнулся, и Птеродактиль сближается для атаки (**363**).

255

Произносишь слова заклинания (теряешь 1 *Выносливость*), но ничего не происходит. Ты этого не знаешь, но золотой дождь вымыл из тебя все магические силы. Теперь ты должен решить, какую дверь открыть. Если хочешь открыть дверь с Солнцем – **243**. Если хочешь открыть дверь с Луной – **273**.

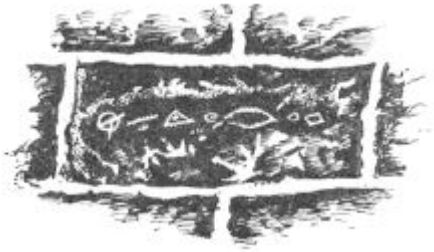


256

Пергамент исписан незнакомыми символами, которых ты не понимаешь. Если ты можешь наложить заклинание Дешифровки – **208**. Если ты не можешь наложить это заклинание – **147**.

257

Довольно неожиданно задул ветер, и небеса потемнели. Ветер переходит в завывающий шторм, поднимая в воздух песок, ограничивая видимость до минимума. Ты застрял посреди песчаной бури. Теряешь 2 *Выносливости*. *Проверь Удачу*. Если повезло – **129**. Если нет – **385**.



258

Ближайший к тебе Темный Адепт замечает твой медальон и говорит:

- Подойди сюда. Это честь для тебя, стать жертвой. Принеся в дар свою жизнь, ты сделаешь приятное Лиише.

Все трое вздымают руки и начинают песнопение – и ты против воли шагаешь к алтарю и укладываешься на мраморную плиту. Если можешь и хочешь наложить заклинание Сна – **195**. В противном случае – **392**.

259

Отходишь назад и, разбежавшись, прыгаешь через яму. Брось два кубика. Если результат равен твоему *Мастерству* или меньше – **144**. Если результат выше твоего *Мастерства* – **122**.

260

Не найдя ничего, что по твоему мнению может уничтожить Фантома, достаешь свой верный меч. **225**.

261

Когда ты шагаешь сквозь пыль, твой разум внезапно наполняется ужасающими образами. Кричишь от ужаса – тебе кажется, будто вся комната объята пламенем. Твоя плоть горит, и смерть кажется неизбежной. Кошмар длится несколько минут, после чего ты теряешь сознание. Когда ты наконец приходишь в себя, то по прежнему чувствуешь страх, а руки у тебя трясутся. Часть твоей отваги пропала навсегда. Теряешь 3 *Мастерства*. Не осмеливаясь идти дальше в комнату, выходишь через железную дверь. Вернувшись в коридор, ковыляешь к танцующим огонькам. **339**.





262

Коридор, наконец, выводит в вонючую комнату, где двое Людей-Крыс деловито жуют труп Гоблина. Увидев тебя, они вскакивают на ноги и атакуют мечами.

	Мастерство	Выносливость
Первый ЧЕЛОВЕК-КРЫСА	5	4
Второй ЧЕЛОВЕК-КРЫСА	5	5

Если победишь – **218**.



263

Коридор тянется прямо, и ты идешь по нему, пока не приходишь к вделанному в левую стену потрясающему креслу, вырезанному в форме Сфинкса. Если хочешь присесть и отдохнуть в кресле – **55**. Если продолжишь шагать – **202**.

264

Ястромо объясняет, что заклинание Огня можно использовать либо для создания защитной стены вокруг заклинателя, либо просто зажечь факел или фонарь от кончиков пальцев. Он учит тебя необходимым словам и говорит, что потеря энергии при накладывании этого заклинания будет зависеть от интенсивности создаваемого огня – или 1, или 2 *Выносливости*. Запиши заклинание и его цену на *Лист Приключения* и возвращайся на **34**.

265

Поднимаешь крышку сундука… и зажмуриваешься в тщетной попытке не увидеть букву К, написанную в золотой пыли на дне сундука. Теряешь 4 *Выносливости*. Если ты уже увидел все буквы К, А, П, У и Т – **148**. Если какие-то буквы еще остались не увиденными – **304**.

266

В щупальцах находились два основных нерва Песчаного Кусаки, и теперь они не функционируют. Ужасная пасть распахивается, и ты можешь вытащить серьезно изгрызенную ногу. Теряешь 4 *Выносливости* и 1 *Мастерство*. Перевязав ногу полосками разодранной рубашки, ковыляешь в южном направлении (**106**).

267

Резко просыпаешься, услышав басовитое гудение, доносящееся из коридора по ту сторону золотого дождя. Рывком поднимаешься, чувствуя тревогу. Сон освежил тебя – прибавь 2 *Выносливости*. За занавесью находится дверь, но она заперта и времени открывать ее нет. Если хочешь укрыться за занавесью – **44**. Если хочешь в открытую встретить того, кто войдет в комнату – **227**.

268

Хотя из-за твоей спины проливается свет, разглядеть что-либо за порогом не получается. Если можешь и хочешь наложить заклинание Свет – **383**. Если хочешь медленно шагнуть в кромешную тьму – **326**.

269

Стоило жидкости омыть твои раны, как те исцелились на твоих глазах. Но хотя целебные свойства волшебного травяного настоя мощные, восстанавливающие свойства у него относительно слабые. Поэтому твоя *Выносливость* повышается лишь на 4. Тем не менее, ты рад, что исцелился, и возвращаешься по коридору, испытывая уверенность в будущем. **364**.

270

Гибель змея-защитника заставила Гнома завизжать от ужаса. Он отчаянно молит не убивать его. Если пощадишь его – **83**. Если убьешь Гнома – **61**.

271

Наверху лестницы стоит прочная дубовая дверь. Поворачиваешь ручку – к твоему удивлению, дверь не заперта. К еще большему удивлению, дверь открывается за городскими стенами, в Пустыне Черепов. После мрака подземных катакомб, яркий солнечный свет причиняет боль глазам. Посмотрев вниз, на песок, видишь следы ног, уходящие от двери и вокруг стены. Если хочешь пойти по следам – **394**. Если предпочитаешь вернуться вниз по лестнице и пойти в коридоре в противоположную сторону – **358**.

272

На третий день ты наконец-то увидел сушу, и течение несет тебя к берегу. По счастью, тебя вынесло на песчаный пляж, но, увы, тебя далеко отнесло к югу. Очень жарко, и во рту у тебя пересохло. Вокруг нет ничего, кроме песка – пустыня простирается во все стороны до горизонта. *Проверь Удачу*. Если повезло – **78**. Если нет – **352**.



273

Дверь открывается в узкий наклонный коридор, ведущий в следующее помещение. Стены покрыты иероглифами, а на каменной плите стоят три глиняных горшка. Ты:

Поднимешь крышку белого горшка? **14**

Поднимешь крышку черного горшка? **156**

Поднимешь крышку красного горшка? **183**

Выйдешь из комнаты через арку в дальней стене? **20**



274

В поле зрения появляются две фигуры – и тебя продирает мороз по коже. Дергающейся походкой, с болтающимися на желтых костях доспехами, к тебе шагают Воины Скелеты с мечами в руках.

	Мастерство	Выносливость
Первый ВОИН СКЕЛЕТ	7	5
Второй ВОИН СКЕЛЕТ	6	6

Сражайся с ними одновременно. В каждом *Раунде Боя* они оба атакуют тебя, но ты должен выбрать, кого из них атакуешь. Выбранного Воина Скелета ты атакуешь как в обычном бою. Против второго Скелета ты делаешь Бросок Атаки, но если твоя *Сила Атаки* окажется больше, ты не наносишь ему ранений – ты просто парировал его удар. Само собой, если его *Сила Атаки* окажется больше твоей, тебя-то он ранит. Если победишь – **310**.

275

Тебя начинает подташнивать от жары – результат легкого солнечного удара. Теряешь 1 *Мастерство*. Тем не менее, продолжаешь размеренно шагать на юг (**164**).

276

Вставив ключ в замок, поворачиваешь его вправо. Щелкнув, замок открывается, и ты можешь толкнуть дверь от себя. **88**.

277

Надеваешь кольцо на палец, но ничего не происходит. Решаешь оставить его на пальце. Теперь ты:

Поднимешь крышку черного горшка? **156**

Поднимешь крышку красного горшка? **183**

Выйдешь из комнаты через арку в дальней стене? **20**

278

- Чужеземец, ты говоришь правду, но боюсь, тебе многое придется объяснить, - рассмеялся капитан.

Этим вечером за ужином ты поведал капитану и офицерам о своем задании и его важности. Явно обеспокоенный злым роком, что вот-вот обрушится на добрых людей Аллансии, капитан предложил повернуть на юг к Пустыне Черепов. Два дня спустя линкор бросил якорь, и шлюпка отвезла тебя на белый песчаный пляж. Благодаря корабельному коку твоя Еда восстановлена до десяти порций. Машешь на прощание рукой и отправляешься. Вокруг нет ничего кроме песка – пустынный пейзаж простирается до самого горизонта. Если хочешь пойти на восток, вглубь суши – **327**. Если же предпочтешь пойти вдоль берега на юг – **151**.

279

Высоко взмахнув боевым молотом, обрушиваешь его на Дракона. Молот отскакивает, не оставив на артефакте ни царапинки. Ты выбрал не того Дракона. Внезапно чувствуешь крайнюю слабость - это незримые силы зла пытаются защитить артефакт. Теряешь 1 *Мастерство* и 2 *Выносливости*. Какого Дракона ты теперь попытаешься разбить?

Костяного Дракона? **362**

Серебряного Дракона? **231**

Хрустального Дракона? **9**

Золотого Дракона? **247**

280

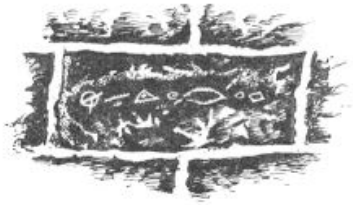
Несмотря на могучий взгляд Фантома, ты сохраняешь контроль над сознанием. Вытянув руки, Фантом собирается дотронуться до тебя, чтобы подкрепить воздействие взгляда. Если хочешь сражаться с ним мечом – **225**. Если вместо этого быстренько перетряхнешь свой рюкзак в поисках пригодного против Фантома предмета – **244**.

281

Складываешь ладони ковшиком и произносишь заклинание Создать воду. Твои ладони тут же заполняются водой, и ты пьешь долго и жадно. Вода набирается до тех пор, пока ты не разведешь руки. Затем, чувствуя прилив бодрости, отправляешься в направлении полуденного солнца (**116**).

282

Взмахиваешь мечом в направлении Лииши, но он встречает невидимый барьер. Хохот садистки эхом разносится по всему храму – ты не можешь сдвинуться с места! Неспособный даже моргнуть, смотришь, как в стене позади дивана открывается дверь, и в храм входит мужчина. Его лицо это зло в чистом виде, и правда оглушает тебя, будто обухом – перед тобой Мальборд. Его костлявые пальцы обыскивают твои вещи, и он забирает всех найденных тобой Драконов. Поклонившись Лиише, он выходит через ту же дверь, предоставив тебя твоей судьбе. Ты уже ничем не сможешь помочь людям Аллансии – Мальборд вернется в Чернолесье, и хаос поглотит землю. Твоя миссия провалилась.



283

Внутри деревянной коробки находишь зеркало и запечатанный глиняный горшок. Зеркало кладешь в рюкзак, но как быть с горшком? Если хочешь разбить его – **50**. Если оставишь его лежать в коробке и продолжишь свой путь – **70**.

284

Темные Адепты поверили в твой рассказ, но говорят, что тебе не позволено самому вручить дар Лиише – они сами передадут его от твоего имени. Вычеркни один из предметов с Листа Приключений. И пока они спорят, кто из них достоин привилегии вручить дар Лиише, проскальзываешь мимо них и идешь к арке в стене за алтарем. **341**.

285

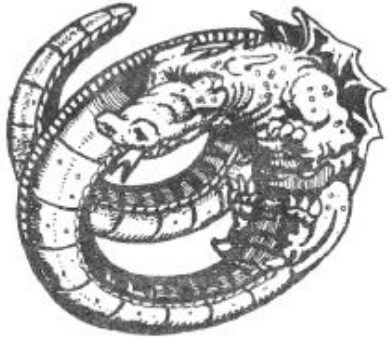
Хотя кустарниковые пустоши особо плодородными не назовешь, но зрелище участка совершенно черной земли заставило тебя удивиться. В воздухе пахнет разложением, и пахнет явно от черной проплешины. Зажав нос, подходишь посмотреть на черное пятно и видишь, что в центре его лежит бронзовый медальон с выгравированной буквой М. Возможно, медальон случайно обронил Мальборд? Если хочешь подобрать медальон – **226**. Если предпочитаешь оставить его на месте и идти дальше на юг – **159**.

286

Кресло под тобой слегка завибрировало, и ты приготовился вскочить с него. Однако по твоему телу разливается очень приятное и успокаивающее легкое покалывание. Спустя пять минут такого мягкого массажа, ты неохотно покидаешь кресло. Тонизирующий эффект добавляет 4 к твоей *Выносливости*. Пружинящей походкой отправляешься дальше. **202**.

287

Взламываешь сундук и находишь внутри отполированный железный шлем. Если хочешь нахлобучить шлем на голову – **97**. Если предпочитаешь оставить его на месте и пойти по коридору на юг – **140**.





288

Вдруг из ямы появляется голова мужчины, чье лицо – зло в чистом виде. Земля под ним медленно поднимается, пока его ноги не оказываются вровень с полом. Медленно он приближается к тебе и говорит: «Отдай моих Драконов». Пятишься назад, гадая, какими ужасными силами может обладать Мальборд. И тут он хлопает в ладоши, и тишину комнаты разрываешь оглушительный раскат грома. В полу и стенах появляются трещины, и невыносимая боль пронзает твои уши. Если на тебе надето медное кольцо – **334**. Если медного кольца на тебе нет – **351**.



289

Хотя жара стоит непереносимая, куфия защищает тебя от солнечного удара, и ты решительно шагаешь на юг (**164**).

290

Хватаешь серебряный жезл, и, к твоему громадному облегчению, потолок прекращает опускаться. Но как открыть дверь напротив той, через которую ты вошел? Если у тебя есть хрустальный ключ или ты можешь наложить заклинание Открыть дверь – **178**. Если у тебя нет ни хрустального ключа, ни возможности наложить заклинание – **366**.

291

Стоило тебе шагнуть в отбрасываемую огромным идолом тень, как тот неожиданно ожил! Каменные суставы заскрипели и захрустели, когда он сошел с пьедестала. Каменный Голем вразвалку ковыляет к тебе, замахнувшись боевым молотом.

Каменный Голем

Мастерство 8 Выносливость 12

Если тебе удастся одолеть Голема – **172**.



292

Ту успел вынуть руку из горшка, прежде чем когти впились в твою кожу. Захлопываешь горшок крышкой и решаешь, что делать. Ты:

Поднимешь крышку белого горшка? **14**

Поднимешь крышку красного горшка? **183**

Выйдешь из комнаты через арку в дальней стене? **20**

293

Сцена боя потихоньку исчезает из виду, по мере того, как тебя, вцепившегося в мачту, уносит прочь. Тебя носит по морю два дня, и ты крайне ослаб. Брось два кубика и вычти результат из своей *Выносливости*. Если ты еще жив – **272**.

294

Ближайший Человек-Скелет протягивает свободную руку и велит дать зуб ему. Если хочешь послушаться его – **346**. Если решишь не доверять Людям-Скелетам и вступишь с ними в бой – **211**.

295

Когда ты потянулся, чтобы вынуть решетку из стены, ты заметил, что с ней что-то не так. Горизонтальный прут и примыкающий к нему снизу вертикальный подрисованы белым мелом, образуя четкую букву Т. Вестник Смерти нанес удар. Теряешь 4 *Выносливости* и 1 *Удачу*. Заглядываешь в углубление позади решетки, но оно оказывается всего лишь вентиляционной шахтой. Проклиная свое невезение, шагаешь дальше. **157**.

296

Если хочешь сказать, что тебе понравилась его картина – **181**. Если хочешь ответить, что столь жуткой мазни ты в жизни не видел – **105**.

297

Складываешь ладони ковшиком и произносишь заклинание Создать воду. Возникшая невесть откуда вода наполняет твои ладони, и ты пьешь ее долгими глотками, смакуя. Полуденное солнце продолжает безжалостно жарить с небес, поднимая над запеченными песками волны жаркого марева. Досыта напившись, ты разводишь руки – вода прекращает прибывать – и продолжаешь идти через пустыню (**24**).

298

Дверь открывается в совершенно пустую комнату. На мозаичном полу выложен абстрактный узор – исключение составляет участок перед дверью в противоположной стене, где изображена голова Медузы. На двери находится небольшая коробочка с прорезью в крышке. Подходишь к двери, поворачиваешь ручку и выясняешь, что дверь незаперта. Если хочешь опустить в прорезь Золотой, прежде чем шагнуть за порог – **214**. Если предпочтешь пройти без подношения – **268**.



299

Жалоглаз пролетает над твоим нанесшим удар мечом и царапает твое лицо смертоносными иглами. Все твои мышцы вдруг одеревенели, когда превращающий в камень яд заструился по твоим венам. Позже Змеиные Стражи отнесут тебя к остальным горгульям на городских стенах. Твое приключение окончено.

300

- Молодец, - похвалила говорящая голова. – Ты ответил правильно.

Из ее рта повалил красный дым, обволакивая тебя. Когда он, наконец, рассеялся, бронзовая голова тиха и неподвижна. Чувствуешь себя могучим, и что судьба на твоей стороне. Прибавь 2 *Мастерства* и 2 *Удачи*. Вновь исполнившись энтузиазма, выходишь из комнаты и шагаешь по коридору. **17**.

301

Ястромо поясняет, что заклинание Прыжка позволит перепрыгивать через высокие стены или широкие ямы. Он учит тебя необходимым словам и говорит, что для этого заклинания всякий раз расходуется 3 *Выносливости*. Запиши заклинание и его цену на Листе Приключения и возвращайся на **34**.

302

Резьба очень затейлива – должно быть, на нее ушли месяцы. Осматриваешь здания и неожиданно замечаешь волосок трещины на уровне крыши – крыша поднимается, и внутри полого здания (удача на твоей стороне) лежит небольшой Дракон из эбенового дерева. Прибавь 1 Удачу за то, что нашел Драконий артефакт. Улыбнувшись, суешь его в карман и открываешь дверь в стене напротив. **93**.

303

Спустя полчаса видишь низкий коричневый шатер. Насколько тебе известно, именно такими шатрами пользуют пустынные кочевники. К одному из шатровых колышков привязана лошадь. Если хочешь пообщаться с кочевником – **196**. Если отправишься на юг, избегая контакта с кочевником – **389**.

304

Проклинаешь Вестника Смерти, но чувствуешь, что ты уцелел в его жестокой игре. С внезапным приступом решительности проходишь вслед за Лиишей в дверь. **137**.



305

Высоко в небе видишь нечто, летящее в твоем направлении. Когда оно подлетает поближе, становится видно, что это создание с телом крупной хищной птицы и женской головой и грудью. Оно начинает пронзительно кричать – ты сразу же узнаешь этот крик. Торопливо затыкаешь уши оторванными от рубашки лоскутами, чтобы не слышать гипнотический зов ужасной Гарпии. Если можешь и хочешь наложить Волшебную стрелу – **184**. Иначе тебе придется сражаться с Гарпией мечом (**75**).

306

Переворачиваешь умирающего на спину и видишь, что жить тому осталось недолго. Доблестный воин, он и сейчас не собирается сдаваться. Спрашиваешь что он тут делает, ведь он, судя по виду, чужой в этих местах.

- Золотой скелет… - раздается почти неслышный шепот, - он где-то здесь… стерегись тени камня… - и он навсегда умолкает.

Вкладываешь меч ему в руку – он наверняка хотел бы этого – и идешь по коридору дальше. Вскоре коридор снова сворачивает направо, а в правой стене ты видишь железную дверь. Вдалеке во мраке коридора танцуют огоньки. Если хочешь открыть железную дверь – **153**. Если хочешь выяснить, что это за огоньки – **339**.

307

Дверь открывается и ты попадаешь в сокровищницу. Тут полно кубков, статуэток, сундуков с самоцветами, ларцов и сотен легендарных артефактов. Ты:

Насыплешь себе самоцветов? **143**

Возьмешь золотую статуэтку скелета? **386**

Откроешь золотой ларец? **82**

Выйдешь через дверь в противоположной стене? **3**

308

Когда корабль начал тонуть, все канониры устремились к деревянному трапу, ведущему на верхнюю палубу. Трапа ты достиг одним из первых, и тебе удалось выбраться на палубу, прежде чем корабль ушел под воду. Если хочешь ухватиться за обломок мачты и отплыть от линкора подальше – **293**. Если хочешь подплыть к линкору – **230**.

309

Пока ты скидывал рюкзак с плеч, жезл выстрелил очередным разрядом света. *Проверь Удачу*. Если повезло – **145**. Если нет – **121**.

310

Забираешь щит у поверженного Скелета и вешаешь его на руку. Прибавь 1 *Мастерство*. Коридор, наконец, оканчивается деревянной дверью, которая крепко заперта. Если можешь и хочешь наложить заклинание Открыть дверь – **114**. Если у тебя есть железный ключ – **276**. Если открыть дверь тебе нечем – **399**.



311

Вынимаешь меч и пытаешься помочь орлу в его отчаянной схватке. Но Птеродактиль держится вне пределов досягаемости, и ты не в силах повлиять на исход кровавой битвы клювов и когтей. Проведи бой между орлом и Птеродактилем.

	Мастерство	Выносливость
ГИГАНТСКИЙ ОРЕЛ	6	11
ПТЕРОДАКТИЛЬ	7	9

Если орел победит в воздушном бою – **242**. Если победит Птеродактиль – **48**.

312

Поскольку защититься от беспрерывных атак Элементаля Ветра тебе нечем, то вскоре тебя забили в кровавый фарш. Твое приключение окончено.

313

Вдруг ты вспоминаешь, что одного взгляда пронзительных глаз Василиска достаточно, чтобы убить тебя. Если у тебя есть зеркало – **357**. Если зеркала у тебя нет, но ты можешь наложить заклинание Огня – **189**. Если ни то, ни другое тебе недоступно – **134**.

314

Наваливаешься на железную дверь, и та медленно открывается внутрь. Входишь в холодную комнату с высоким сводчатым потолком. Комната абсолютно пуста, и Лииши нигде не видно. Однако в центре комнаты есть круглая яма. Чувствуя, что время поджимает, решаешь проверить свой инвентарь. Если ты собрал все пять Драконьих артефактов – **35**. Если хотя бы одного Дракона не хватает – **160**.

315

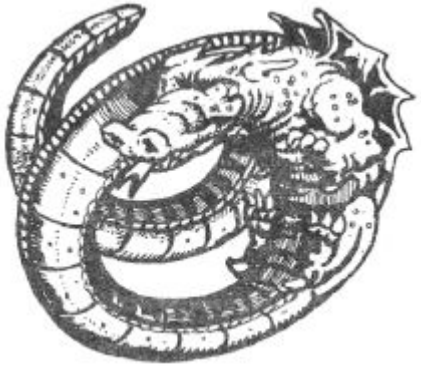
Вскоре выходишь на Т-образную развилку. Поглядев направо, видишь, что пол усеян битым стеклом, поэтому ты свернул влево. **49**.





316

Вскоре выясняется, что дым поднимается от горящей крыши деревянной хижины. Двое Темных Эльфов в фирменных черных плащах с капюшонами обстреливают хижину горящими стрелами. Неожиданно на пороге появляется мужчина, выгнанный наружу удушливым дымом. С мечом и щитом он бежит навстречу напавшим. Но прежде, чем ты успеваешь ему помочь, его сражают две стрелы. Темные Эльфы выходят из укрытия и подходят к мертвой жертве. Если хочешь атаковать Темных Эльфов – **113**. Если решишь не лезть, куда не просят, и отправишься на юг – **285**.



317

Фантом ловит кулон на лету и давит его в порошок. Рассмеявшись над твоей жалкой попыткой одолеть его, второй рукой Фантом хватает тебя за руку – тебя мгновенно парализует. Теряешь 4 *Выносливости*. К тому времени, как чувства вернулись к твоим рукам и ногам, Фантом уже скрылся из виду. Ковыляя на негнущихся ногах, продолжаешь свои поиски. **190**.

318

Стоило тебе прикоснуться к обезьяньей лапке, ее пальцы дернулись и, обретя собственную волю, она попыталась схватить тебя за руку. *Проверь Удачу*. Если повезло – **292**. Если нет – **222**.

319

Швыряешь Жемчужину в большой глаз злобной твари, но она просто отскакивает и проваливается в трещину в каменном полу. Торопливо вынимаешь меч. **236**.

320

Коридор заканчивается лестничным пролетом. Если хочешь подняться по лестнице – **271**. Если предпочтешь вернуться и пойти по коридору в другую сторону – **358**.

321

Говоришь Гному, что у тебя нет телескопа. Тот разочарованно потер подборок и ответил.

- Ну, э, я еще очень люблю латунь. Если у тебя есть что-нибудь латунное, я с радостью дам тебе волшебный браслет, который укрепит твою десницу в битве.

Если у тебя есть латунный колокольчик, и ты хочешь поменяться – **69**. В противном случае тебе нечего предложить Гному, и остается только спуститься вниз, вернуться по коридору до развилки и идти дальше. **262**.

322

Бормочешь заклинание (вычти 2 *Выносливости*), и слышишь, как щелкнул замок. Держа руку на рукояти меча, открываешь дверь. **98**.

323

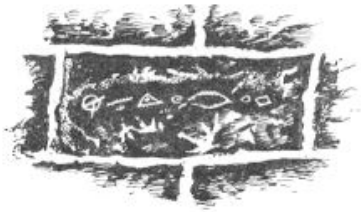
Роняешь обжигающий медальон на песок и видишь выжженную на твоей ладони крупную и болезненную букву М. К несчастью, это правая рука. Теряешь 2 *Мастерства* и 1 *Выносливость*. Сообразив, что Мальборд должно быть опережает тебя, продолжаешь путь на юг как можно быстрее (**159**).

324

Лежащий на полу артефакт выглядит безобидным, но ты подозреваешь, что уничтожить его будет не так-то просто. Если у тебя есть боевой молот – **279**. Если такого оружия у тебя нет – **193**.

325

К счастью ты обнаружил вырубленные в стене упоры для рук и ног и сумел выбраться наверх. Не осмеливаясь тратить время на отдых, двигаешь по коридору дальше. **152**.



326

Твои руки касаются грубого камня по обе стороны от тебя, и ты понимаешь, что находишься в коридоре. С гулко бухающим сердцем медленно двигаешься по коридору. Но ты не в силах увидеть острого лезвия, перегораживающего коридор невысоко над землей. Он больно распарывает тебе голень, и, ощутив льющуюся по ноге кровь, ты начинаешь паниковать. Теряешь 2 *Выносливости* и 1 *Удачу*. Желая вырваться из черного коридора, бежишь по нему и врезаешься в дверь в его дальнем конце. **79**.

327

Размеренно шагая на восток, неожиданно замечаешь идущее откуда-то сверху гудение. Поглядев вверх, видишь трех гигантских похожих на ос насекомых, парящих над тобой. И вдруг одна из Игольных Мух пикирует на тебя. Если хочешь наложить Волшебную стрелу – **118**. Если хочешь сражаться с гигантскими насекомыми мечом – **28**.



328

Палач услышал, как ты закрыл дверь, и направляется к тебе, что атаковать раскаленной кочергой.

ПАЛАЧ

Мастерство 8 Выносливость 8

Если победишь – **141**.

329

Просунув голову сквозь отверстие в потолке, видишь маленькую, захламленную комнатку, освещенную единственной свечкой, горящей на столе. В углу скрючился жилистый маленький человечек, одетый в драную мешковину. Увидев тебя, он хватает лежащий на полу деревянный шест. Ты:

Заговоришь с ним? **83**

Атакуешь его мечом? **240**

Спустишься вниз, вернешься к последней развилке и пойдешь дальше? **262**.

330

Коридор оканчивается Т-образной развилкой, на дальней стене от потолка до пола висят узорчатые занавеси. Ты:

Отодвинешь занавеси? **170**

Свернешь налево? **335**

Свернешь направо? **162**

331

Устремляешься вперед, чтобы пырнуть Ночной Ужас длинным зубом, но твое оружие разбивает на крохотные кусочки очередной разряд жезла. Тебе не остается ничего другого, как сражаться мечом. **85**.

332

Старик хромает по улице перед тобой и останавливается перед запущенным домом. Он трижды громко стукает в дверь своей палкой. Дверь внезапно распахивается, и оттуда выбегают два злобного вида мужика с дубинами. Ты едва успеваешь обнажить меч, прежде чем разбойники принялись за тебя. Сражайся с ними по одному за раз.

	Мастерство	Выносливость
Первый РАЗБОЙНИК	8	7
Второй РАЗБОЙНИК	7	7

Если победишь – **89**.

333

Шагая по коридору, неожиданно слышишь звук приближающихся к тебе шагов. Если хочешь посмотреть, кто идет тебе навстречу – **274**. Если предпочтешь развернуться и поспешить обратно к развилке и дальше – **250**.

334

Кольцо, которое ты нашел в горшке – это кольцо защиты. Боль в ушах быстро проходит, и ты можешь обнажить свой верный меч для последней отчаянной битвы. **380**.

335

Голый коридор резко поворачивает направо. Пройдя еще десять метров, видишь нишу в левой стене. Струйка воды капает изо рта бронзового херувима в чашу у твоих ног. Если хочешь попить воды – **4**. Если предпочитаешь шагать по коридору дальше – **370**.

336

Если хочешь наложить заклинание Открыть дверь – **369**. Если хочешь вырубить замок мечом – **68**.

337

Если бы птицы кружили чуть пониже, ты бы узнал в них стервятников. Они бдительно кружат в небе, выжидая, пока очередная жертва не падет бездыханной возле отравленного водопоя. И вновь их терпение было вознаграждено.

338

Ты серьезно обжег правую руку, и теперь будешь не столь ловок в бою. Теряешь 1 *Выносливость* и 2 *Мастерства*. Быстро отдергиваешь руку и решаешь, что делать дальше. Ты:

Возьмешь золотую статуэтку скелета?	**386**
Откроешь золотой ларец?	**82**
Выйдешь через дверь в противоположной стене?	**3**

339

Приближаясь к мерцающим огонькам, замечаешь, что те сами начинают двигаться в твою сторону. Три гигантских крылатых жука с громким гудением готовятся напасть на тебя! Сражайся с Гигантскими Светляками по одному за раз.

	Мастерство	Выносливость
Первый ГИГАНТСКИЙ СВЕТЛЯК	5	4
Второй ГИГАНТСКИЙ СВЕТЛЯК	5	5
Третий ГИГАНТСКИЙ СВЕТЛЯК	4	6

Всякий раз, когда Светляк наносит тебе повреждение, бросай один кубик. Если выпадет 1, 2 или 3, Светляк бьет тебя электричеством, и ты дополнительно теряешь 2 *Выносливости*. Если же выпадет 4, 5 или 6, Светляк током не бьется. Если победишь – **38**.



340

Идя по коридору, видишь в правой стене железную решетку высоко над полом. Если хочешь выломать ее мечом – **295**. Если просто пройдешь мимо – **157**.



341

Арку окружают изысканные каменные барельефы. Заглянув сквозь нее в коридор, видишь в его дальнем конце что-то вроде сверкающей золотой занавеси. В стены коридора вделаны сжимающие мечи каменные руки. Крепко сжав меч, осторожно шагаешь по коридору. Когда ты достиг первого меча, его каменная рука ожила и атаковала тебя, пока остальные три в ожидании своей очереди рубят воздух.

	Мастерство	Выносливость
Первый МЕЧ	6	4
Второй МЕЧ	6	4
Третий МЕЧ	6	4
Четвертый МЕЧ	6	4

Если победишь – **191**.

342

Ястромо поясняет, что заклинание Обнаружить ловушку предупредит тебя о наличии любых опасных ловушек, подстерегающих тебя поблизости, хотя как их преодолеть – зависит только от тебя. Он учит тебя необходимым словам и говорит, что всякий раз, когда ты используешь это заклинание, оно будет высасывать 2 *Выносливости*. Запиши заклинание и его цену на Листе Приключений и возвращайся на **34**.

343

С ослепительной вспышкой жезл дает осечку и выстреливает дугу света прямо тебе в живот. Теряешь 2 *Мастерства* и 4 *Выносливости*. Если ты пережил этот взрыв – **169**.

344

Коридор сворачивает направо, и за углом ты видишь человека, лежащего на полу лицом вниз. На нем окровавленные доспехи, а его меч лежит неподалеку. Услышав твои шаги, он застонал и попытался дотянуться до меча. Ты:

Пронзишь его своим мечом? **101**

Отшвырнешь его меч ногой и попытаешься заговорить с ним? **306**

Перешагнешь через него и пойдешь дальше? **80**



345

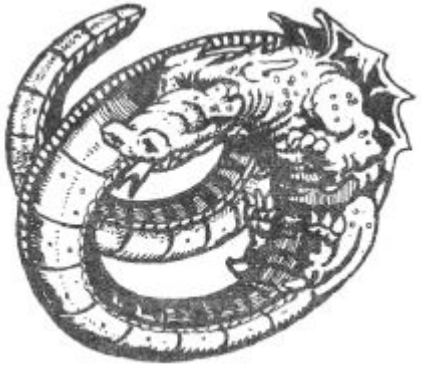
Складываешь ладони ковшиком и произносишь заклинание. Вода заполняет твои ладони, и ты пьешь ее. Напившись досыта, разводишь руки и продолжаешь шагать на юг. **377**.

346

Человек-Скелет берет зуб, но неожиданно швыряет его на пол, разбивая на крошечные кусочки. На лишенных выражения лицах каким-то образом отражается облегчение, и ты спрашиваешь себя, не сделал ли ты ошибку? Держа копья наготове, Скелеты идут к тебе.

	Мастерство	Выносливость
Первый ЧЕЛОВЕК-СКЕЛЕТ	9	6
Второй ЧЕЛОВЕК-СКЕЛЕТ	9	8

Сражайся с ними по одному за раз. Если победишь – **96**.



347

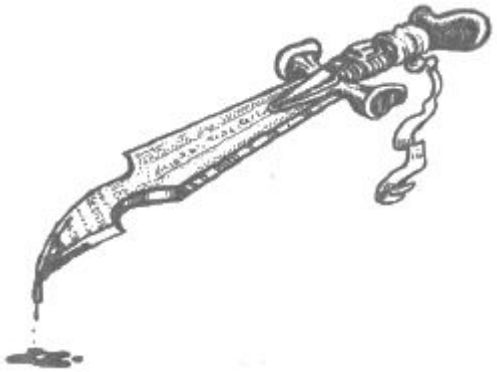
Туннель, в конце концов, приводит в тупик. Одинокая свеча горит в нише, и ты видишь за ней что-то блестящее. Если хочешь сунуть в нишу руку – **212**. Если предпочтешь вернуться назад и свернуть на перекрестке направо – **59**.

348

Достигаешь низа лестницы и осторожно шагаешь по полу, вытянув вперед руки. Неожиданно слышишь какой-то шлепок, как будто комок грязи упал на пол. *Проверь Удачу*. Если повезло – **57**. Если нет – **176**.

349

Развязав шнурок, медленно открываешь холщовый мешок. Внутри лежит стеклянный шар, в котором, как ненормальный, скачет одетый в зеленый костюм крошечный человечек с крыльями и острыми ушками. Стекло не дает услышать его голос, но ты догадываешься, что Спрайту очень хочется на волю. Если выпустишь Спрайта – **234**. Если оставишь его в стеклянной тюрьме и продолжишь путь на юг – **39**.



350

При виде серебра Фантом съежился и попытался убежать. Но у тебя меткий глаз и твердая рука – серебряная пуговица летит точно в цель. Фантом падает на пол, и через несколько секунд от него остается всего лишь пыль, лежащая в складках его плаща. Прибавь 1 *Удачу*. Вновь воспрянув духом, ты двигаешь по туннелю дальше. **190**.

351

Затыкаешь уши, но боль не унимается. Тебя шатает, как ковыль – почти невозможно удержать равновесие. Теряешь 3 *Мастерства*. Несмотря на скверное положение, вынимаешь свой верный меч для последней отчаянной битвы. **103**.

352

Шагая по пляжу, видишь рощицу пальм, вот только без единого кокоса на них. Осматриваешься по сторонам и решаешь, куда направиться. Если хочешь пойти на восток вглубь суши – **327**. Если предпочитаешь идти на юг вдоль пляжа – **151**.

353

Идешь по коридору, пока тот резко не сворачивает налево. Повернув за угол, видишь, что пол усыпан битым стеклом. Пока твое внимание было поглощено лавированием среди осколков, в коридоре перед тобой неожиданно появилась смутная фигура. Раздался визгливый хохот, и в тебя полетела бутылка. Она разбилась о каменный пол возле твоих ног – среди ее осколков лежит свернутый пергамент. Если хочешь прочесть записку из бутылки – **256**. Если предпочитаешь погнаться за тем, кто швырнул в тебя бутылку – **77**.





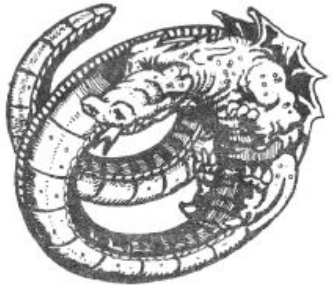
354

Хотя золотой дождь ощущается твоей кожей как мокрый, ты остаешься совершенно сухим. Проходишь в роскошные покои, стены которых украшены фресками и картинами. Пол выложен полированным мрамором, на нем расставлено несколько низких столиков, там и сям раскиданы пуфики. В дальнем конце комнаты стоит, расставив ноги, здоровенный лысый дядька с голой грудью и в мешковатых шелковых шароварах. Руки покоятся на рукояти изогнутого ятагана. Увидев тебя, он немедленно бросается в атаку. Это Раб-Стражник внешнего храма.

РАБ-СТРАЖНИК

Мастерство 8 Выносливость 8

Если победишь – **235**.



355

Без столь необходимой воды ты постепенно слабеешь. Теряешь 1 *Мастерство* и 4 *Выносливости*. Стиснув зубы, продолжаешь волочить ноги в направлении полуденного солнца (**116**).

356

Как ни поспешно ты нырнул в дверной проем, но каменный потолок опустился быстрее. Раздался тошнотворный хруст костей. Твое приключение окончено.

357

Плотно зажмурившись, поднимаешь зеркало в вытянутой руке. Ты обнаружил его единственную слабость – Василиск окаменел от собственного взгляда. Не осмеливаясь даже взглянуть на мертвого Василиска, торопишься на юг со всех ног (**108**).

358

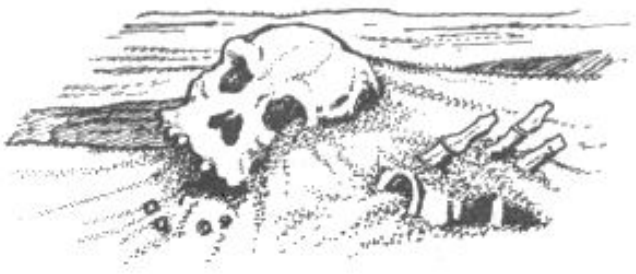
Тебе повстречалась стоящая на мраморной колонне чаша. Чаша полна свежего и сочного винограда. Если хочешь полакомиться ягодами – **112**. Если решишь не есть в незнакомом месте и пойдешь дальше – **237**.

359

Удираешь с пляжа во все лопатки, но от Ракушечного Монстра тебе не спастись. Падаешь на песок, и летающие раковины волна за волной обрушиваются на тебя. Сознание медленно покидает тебя, и твое приключение заканчивается на краю Пустыни Черепов.

360

Кресло внезапно нагревается, и ты оказываешься верхом на каменной сковороде. Брось один кубик и вычти полученный результат из своей *Выносливости*. Если ты еще жив, то вскакиваешь и хромаешь по коридору дальше. **202**.

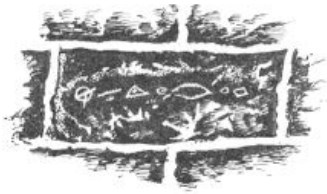


361

Стоило тебе достать Ониксовое Яйцо, как Жалоглаз закрыл центральный глаз и неподвижно завис. Вот он, твой шанс! Пробегаешь мимо Жалоглаза с защищающим тебя Ониксовым Яйцом в руках. **340**.

362

Взмахиваешь боевым молотом и обрушиваешь его на Костяного Дракона. Артефакт раскалывается на крошечные фрагменты, и ты позволяешь себе удовлетворенно улыбнуться. Вновь замахиваешься молотом, но неожиданно из глубин ямы доносится громовой раскат. **288**.



363

Вынимаешь меч и пытаешься рубануть бросающего в дрожь противника орла. Но Птеродактиль держится вне твоей досягаемости, и ты не в силах помочь в битве двух крылатых существ. Проведи бой между орлом и Птеродактилем.

	Мастерство	Выносливость
ГИГАНТСКИЙ ОРЕЛ	6	11
ПТЕРОДАКТИЛЬ	8	9

Если орел победит в воздушном бою – **242**. Если победит Птеродактиль – **48**.

364

Миновав Сфинксовое кресло и гобелены, ты шагаешь прямиком мимо развилки по коридору, чтобы взглянуть на фрески. **161**



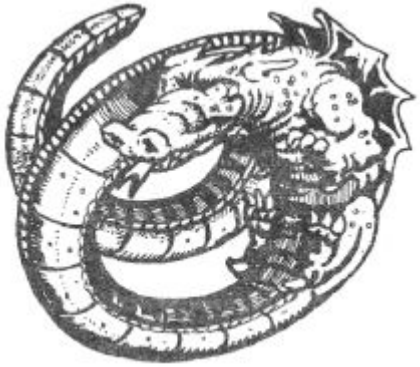
365

Входишь в полную пыли комнату с перепачканными засохшей кровью стенами. Прямо у тебя над головой на потолке висит на веревке ведро. В стене напротив видишь еще одну дверь, а в левой стене – низкую арку, откуда доносится какое-то царапанье. Из черной дыры неожиданно появляется огромная черная голова насекомого, вслед за которой вытягивается длинное тело с множеством ног. Гигантская Сороконожка покинула свое логово, чтобы укусить тебя.

ГИГАНТСКАЯ МНОГОНОЖКА

Мастерство 9 Выносливость 7

Если победишь – **393**.



366

Осматриваешь серебряный жезл, надеясь выяснить, как заставить его выстрелить разрядом света. Замечаешь на поверхности жезла два крохотных выдающихся кружка – один из них должно быть спусковая кнопка. Нацеливаешь жезл на дверь и решаешь, какой кружок нажать. Если нажмешь левый кружок – **343**. Если нажмешь правый – **167**.

367

Ястромо поясняет, что заклинание Создать воду наполнит твои ладони пригодной для питья водой, когда ты сложишь их ковшиком. Он учит тебя необходимым словам и говорит, что, как ни странно, это заклинание не требует затрат энергии. Запиши заклинание на Листе Приключения и возвращайся на **34**.

368

Арбалетная стрела глубоко погружается в твое горло. Отчаянно пытаешься сделать вдох, но твои усилия тщетны. Твое приключение окончено.



369

Произносишь слова заклинания (вычти 2 *Выносливости*), но ничего не происходит. Ты этого не знаешь, но золотой дождь вымыл из тебя все магические силы. Теряешь 1 *Удачу*. Тебе не остается ничего другого, как вырубить замок мечом. **68**.

370

Коридор снова резко сворачивает направо, и вскоре ты оказываешься на очередной Т-образной развилке. Уходящий вперед коридор гол и скучен, поэтому решаешь повернуть налево. **46**.

371

Произносишь слова заклинания (теряешь 1 *Выносливость*), но ничего не происходит. Ты этого не знаешь, но золотой дождь вымыл из тебя все магические силы. Ближайший Человек-Скелет наносит удар копьем, и тебе не остается ничего другого, как сражаться. **211**.

372

Складываешь ладони ковшиком и произносишь заклинание Создать воду. Возникшая невесть откуда вода наполняет твои ладони, и ты пьешь ее долгими глотками, смакуя. Полуденное солнце продолжает безжалостно жарить с небес, поднимая над запеченными песками волны жаркого марева. Разводишь руки – вода прекращает прибывать – и продолжаешь идти через пустыню (**24**).

373

Змеиный яд смертелен. Хватило единственного укуса, чтобы оборвать твою жизнь. Ты еще успеваешь увидеть, как змей снова застывает, обращаясь змеиным посохом.



374

Песнопение как будто становится громче, и ты не можешь прекратить свое медленное движение к алтарю. Ложишься на холодную мраморную поверхность, чувствуя, что Темные Адепты окружают тебя. Слышишь, как один из них говорит, что сейчас полночь, и затем смутно осознаешь, что другой Адепт вынимает кинжал из-за пояса. Последнее, что ты видишь – вонзающийся тебе в грудь кинжал. Твое приключение окончено.

375

Стоило тебе отодвинуть камень, как из темной прохладной трещины под ним выскочил скорпион и ужалил тебя в тыльную сторону ладони. Теряешь 4 *Выносливости*. Если ты еще жив – **155**.



376

Коридор загибается вправо, и ты идешь, пока не оказываешься перед закрытой дверью. Из-за нее доносятся крики боли и садистское хихиканье. Если хочешь повернуть ручку и открыть дверь – **206**. Если предпочитаешь проигнорировать крики и идти дальше – **66**.

377

Размеренно шагая на юг, ты и не ведаешь, какая незримая опасность подстерегает тебя. Правая нога погружается в песок, и ты чувствуешь резкую боль – что-то принялось рвать мясо на твоей ноге. Тычешь мечом в песок, в то время как Песчаный Кусака пытается затащить тебя вниз. Вздрогнув, он стряхнул с себя песок, обнажив зияющую пасть, битком набитую острыми зубами. Пробить толстые чешуйки на его шкуре невозможно. Неожиданно часть чешуек раздвигается, выпуская два длинных щупальца, старающихся схватить тебя и затащить в пасть Песчаного Кусаки. Не обращая внимания на боль в ноге, начинаешь рубить жилистые щупальца.

	Мастерство	Выносливость
Первое ЩУПАЛЬЦЕ	7	7
Второе ЩУПАЛЬЦЕ	7	7

Если любое из щупалец выиграет два *Раунда Атаки* подряд – **149**. Если ты сумеешь отрубить оба щупальца – **266**.

378

Заглянув во мрак логова Пса Смерти, видишь тянущийся вдаль темный туннель. Если хочешь поползти этим туннелем – **95**. Если предпочитаешь выйти из комнаты и продолжить путь по коридору – **344**.

379

Подняв взгляд, видишь дорожный знак, извещающий, что ты находишься на Башмачной улице (Клог-стрит). Проходишь ее до конца, где она образует Т-образный перекресток, упираясь в идущую параллельно берегу Портовую улицу. Смотришь в направлении моря и видишь, как закатное солнце медленно опускается за горизонт. Темнота сгущается вокруг тебя, и ты задаешься вопросом, куда пойти дальше. В конце улицы слева от тебя в окнах горит свет, и до тебя долетают пение и смех. Решаешь пойти туда и вскоре уже стоишь перед таверной «Черный Омар». Перешагнув порог, попадаешь в задымленную комнату, где за переполненными столами сидят посетители самого босяцкого вида, которые хохочут, веселятся и поют. Направляешься прямиком к бармену и спрашиваешь, не сдается ли у него комната. К счастью, есть один свободный номер. Платишь ему 1 Золотой за комнату и спрашиваешь, не знает ли он, какие корабли отчаливают на юг следующим утром.

- Может и знаю, - следует уклончивый ответ, - но информацию в Порту Черный Песок на шару не выдают. Гони еще один Золотой, и я сведу тебя со старпомом.

Снова лезешь в кошелек и платишь бармену. Он отводит тебя к одному из столиков у дальней стены и указывает на мужчину с шелковой косынкой на лысой голове и уродливым шрамом, идущим от левого уха до середины подбородка.

- Его зовут Гарго.

Подсаживаешься к Гарго, здороваешься и спрашиваешь, не отвезут ли тебя на юг.

- Десять Золотых, и тебе придется отрабатывать харчи, - следует лаконичный ответ. Гарго не похож на человека, с которым можно торговаться, поэтому соглашаешься с его ценой и платишь. – Мы отчаливаем через час после восхода. Корабль называется «Белладонна», ты найдешь ее у дальнего конца причала, идущего от таверны. Встретимся утром – я отправляюсь на корабль сейчас.

Решаешь не связываться больше ни с кем из посетителей и отдохнуть в своем номере. Поднимаешься и идешь к лестнице, но на тебя налетает здоровенный дядька с тремя кружками эля и проливает выпивку на пол. Если предложишь купить ему новую выпивку – **124**. Если посоветуешь ему смотреть, куда прет – **203**.



380

Мальборд понял, что ты неуязвим для магии, и вынимает свой проклятый меч.

МАЛЬБОРД

Мастерство 10 Выносливость 18

Если победишь – **400**.

381

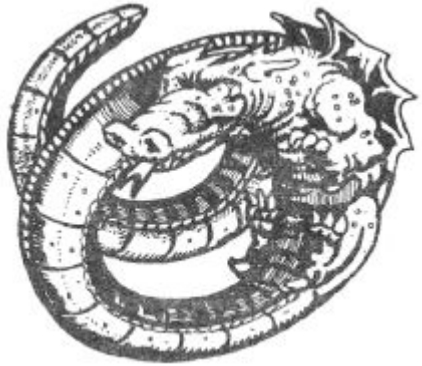
Проходишь под занесенным боевым молотом идола ко входу в туннель (**74**).

382

Дверь плотно захлопнулась и не откроется. Если можешь и хочешь наложить заклинание Открыть дверь – **248**. Если ты не можешь или не хочешь накладывать это заклинание – **210**.

383

Стоило тебе произнести слова заклинания (вычти 2 *Выносливости*), как яркий свет неожиданно залил коридора за дверью. Но ты попался в лапы Вестника Смерти – на двери в конце коридора нарисована большая буква П, не увидеть которую невозможно. Теряешь 4 *Выносливости* от такого потрясения. Единственное утешение – теперь ты видишь расположенное меду стенами лезвие на уровне колена и можешь перешагнуть его, не поранившись. Проклиная свое невезение, открываешь дверь в конце коридора. **79**.



384

Теперь ты носишь Браслет Силы. Прибавь 1 *Мастерство*. Спускаешься по лестнице и возвращаешься по коридору мимо последней развилки. **262**.

385

Песчаная буря улеглась совсем не скоро, и ты совершенно вымотался, пытаясь уберечься от песка. Теряешь 1 *Мастерство*. Но, наконец, ветер стихает. Отряхиваешься от песка и продолжаешь шагать на восток (**26**).

386

Статуэтка приятно оттягивает твою руку – она стоит целую прорву денег. Если твое задание закончится успехом, она будет более чем достойной наградой. Прибавь 1 *Удачу*. Кладешь статуэтку в рюкзак и решаешь, что делать дальше. Ты:

Насыплешь себе самоцветов? **143**

Откроешь золотой ларец? **82**

Выйдешь через дверь в противоположной стене? **3**

387

И чем же, по-твоему, можно одолеть Жалоглаза? Достанешь:

Зеркало? **65**

Жемчужину? **319**

Ониксовое Яйцо? **361**

Ничего из вышеперечисленного? **200**

388

Почувствовав внезапную опасность, произносишь слова заклинания (вычти 2 *Выносливости*). Волшебная аура освещает смонтированный на стене арбалет и натянутую в двух метрах перед ним веревочку. Перелезаешь через веревку, не касаясь ее, и протискиваешься мимо арбалета. В конце концов, туннель выходит в пыльную комнату, освещенную факелами на стенах. **43**.





389

Вскоре после того, как шатер скрылся из виду, ты почувствовал легкую дрожь земли. И вдруг песок перед тобой задвигался. Он взлетает в воздух, а затем обрушивается песчаным водопадом, обнажая длинное тело огромного червя. С ужасом понимаешь, что Гигантский Песчаный Червь готовится поглотить тебя шипастой овальной пастью. Он не меньше двадцати метров в длину, и ты должен сражаться с ним.

ГИГАНТСКИЙ ПЕСЧАНЫЙ ЧЕРВЬ

Мастерство 10 Выносливость 20

Если победишь – **18**.



390

Падая, Ночной Ужас выпустил из рук серебряный жезл. Неожиданно сверху донесся скрежет. Покинувший руки своего хозяина, жезл непонятно как запустил механизма в каменном потолке, который начал опускаться прямо на тебя. Бросаешься к дверям, но они обе крепко заперты некой могущественной магией, и их не открыть даже с помощью заклинания Ястромо. Ты:

Поднимешь серебряный жезл? **290**

Попробуешь открыть дверь хрустальным ключом (если он у тебя есть)? **150**

Попытаешься прожечь в двери дыру заклинанием Огня (если ты его знаешь)? **239**

391

Ястромо поясняет, что заклинание Дешифровки позволит прочесть любые руны или магические символы. Он учит тебя необходимым словам и говорит, что для этого заклинания почти не требуется энергия – всякий раз, как оно используется, теряется только 1 *Выносливость*. Запиши заклинание и его цену на Лист Приключения и возвращайся на **34**.



392

Не желая быть священной жертвой, сосредотачиваешься на том, чтобы вышвырнуть из головы напевающие голоса. Брось два кубика. Если результат равен твоему *Мастерству* или меньше – **174**. Если результат больше твоего *Мастерства* – **374**.

393

Если хочешь срезать ведро с потолка – **60**. Если вместо этого ты откроешь железную дверь в дальней стене – **21**.

394

Дверь захлопывается за тобой, и ты обнаруживаешь, что она заперта. Идешь по следам вдоль городской стены и минут через пятнадцать обнаруживаешь того, кто их оставил. Человек лежит на песке лицом вниз и, похоже, мертв уже как минимум день. Выглядит он как слуга, и уж явно это не Мальборд. У покойника нет ничего, что могло бы пригодиться тебе, поэтому торопишься назад к дубовой двери. Так как ты прошел под золотым дождем, то даже твоя магия не в силах тебе помочь, поэтому тебе остается лишь яростно рубить дверь мечом. Неожиданно над тобой пролетает тень. Посмотрев вверх, видишь летящего верхом на огромном черном Драконе того, кого ты должен был одолеть – Мальборда. Дракон ревет, но даже его рев не может заглушить зловещий хохот Мальборда. Они летят на север, и ты никак не можешь этому помешать. Мальборд поведет свои орды хаоса по Аллансии, и темная тень накроет мир. Ты провалил свое задание.

395

Ночью стоит такой холод, что ты почти не спишь. Теряешь 3 *Выносливости*. Нетерпеливо подпрыгиваешь, дожидаясь, когда взойдет утреннее солнце и нагреет воздух пустыни. Как только становится достаточно светло, чтобы видеть, куда идешь, продолжаешь свой путь на юг (**72**).



396

Когда ты пырнул воду, твой браслет ненадолго оказался под водой – но этого хватило, чтобы монстр с щупальцами оставил тебя в покое и тихо уплыл в самую глубокую часть бассейна. Ты воспользовался этой возможностью, вылез на уступ и удрал по туннелю. **91**.

397

Лестница под люком ведет в темноту внизу. Оттуда сильно пахнет плесенью и ощущается холодный сквозняк. Спускаешься по грубой лестнице, пока вообще не перестаешь различать что-либо. Ты:

Наложишь заклинание Света (если можешь)? **224**

Пойдешь дальше в темноте? **348**

Вернешься наверх и откроешь другу дверь? **307**

398

Посреди ночи тебя будят тяжелые шаги. Луна почти полная и дает достаточно света, чтобы ты увидел маячащую над тобой огромную тень. Схватив меч, вскакиваешь, чтобы защититься от Пещерного Тролля, который обнаружил тебя во время ночной охоты.

ПЕЩЕРНЫЙ ТРОЛЛЬ

Мастерство 8 Выносливость 9

Если победишь, то попытаешься снова уснуть, но будешь беспокойно ворочаться до конца ночи. Утром продолжаешь свой путь. **305**.

399

Поскольку двери тебе не открыть, ты разворачиваешься и шагаешь по коридору мимо последней развилки. **250**.

400

Мальборд мертв, и оставшиеся Драконьи артефакты дожидаются, чтобы их разбили. Снова и снова обрушиваешь на них боевой молот, так, чтобы ни человек, ни тварь не могли когда-либо в будущем воспользоваться их силой. В свое время Темные Эльфы Чернолесья узнают о гибели своего лидера и вновь спрячутся под покровом своего леса. Твои подвиги в Храме Ужаса спасли Аллансию. Теперь ты можешь с гордостью вернуться в Каменный Мост и вернуть боевой молот Королю Гиллибрану. Ястромо несомненно научит тебя новым заклинаниям, и возможно тебе выпадет шанс потратить кое-что из найденных тобой сокровищ.

http://quest-book.ru