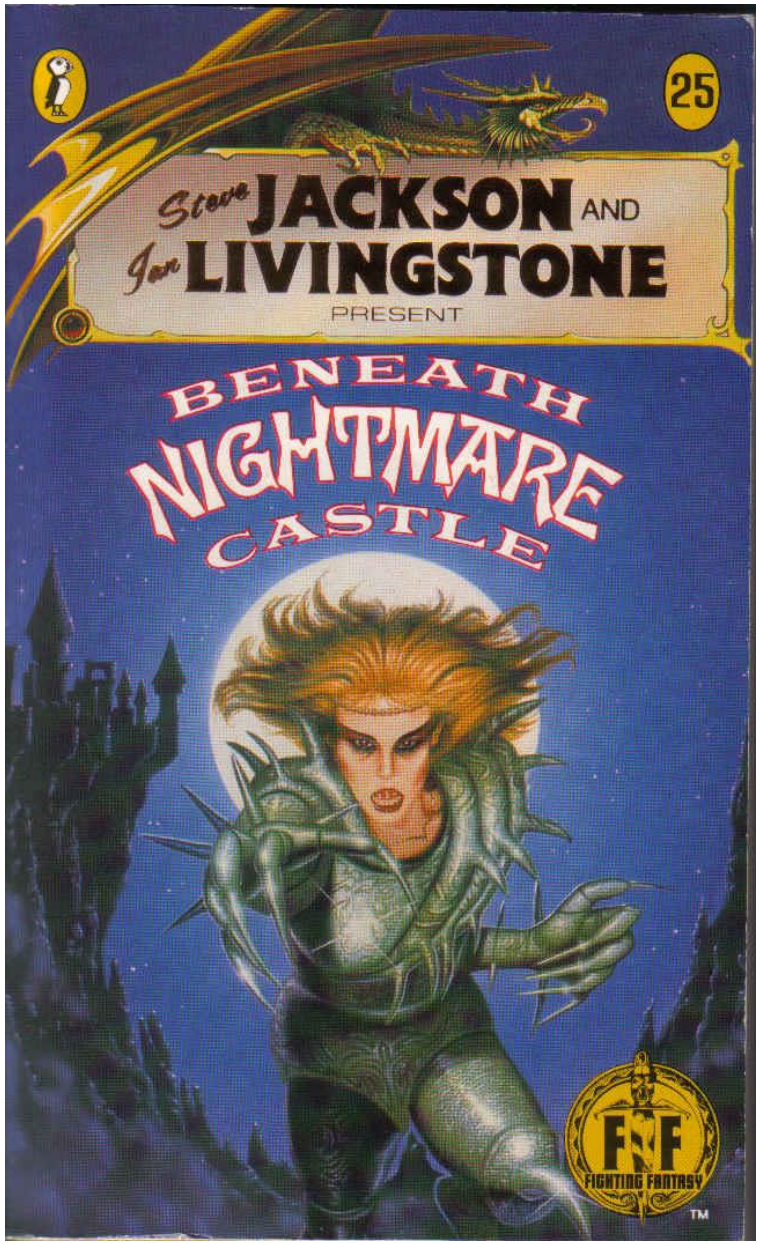



**Steve Jackson and Ian Livingstone**

**present:**

# BENEATH NIGHTMARE CASTLE

by Peter Darvill-Evans



*Illustrated by Dave Carson*

**Puffin Books**

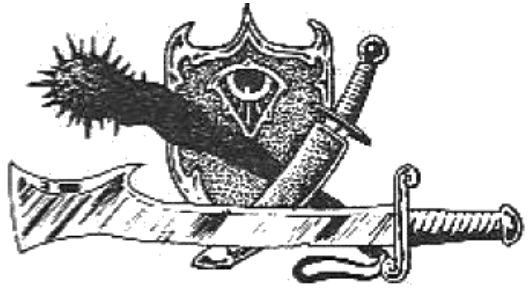
**For Cherril**

*В этой книге вы окажетесь в Нойбурге, некогда прекрасном городе, теперь ставшем логовом отвратительных монстров, порожденных искусным колдовством. Древний ужас вновь пробудился глубоко под замком, и вам придется взглянуть ему в глаза, чтобы освободить город и вашего друга барона Фолдура от злых чар. Но будьте осторожны! Глубоко под землей вас ожидают отвратительные ловушки и чудовища. Сможете ли вы добиться успеха? Только если вы, действительно тот герой, которым себя считаете...*

*Два игральных кубика, карандаш и ластик все, что нужно для этого приключения. Вы сами решаете, какую дорогу избрать, чем рисковать и с кем сражаться.*

**Ваши характеристики**

Вы воин, опытный и отважный искатель приключений. Ваша последнее приключение было не слишком успешно, и вы идете навстречу новому подвигу с минимальным количеством денег и совсем без еды. Чтобы определить ваши способности, вы будете использовать кубики, на следующей странице есть лист персонажа, на котором вы будете записывать свои характеристики. Используйте карандаш или сделайте копии листа персонажа так, как вам почти наверняка понадобится несколько попыток, чтобы разгадать тайну подземелий замка кошмаров.



**Мастерство, Выносливость, Удача и Сила Воли**

Бросьте кубик. Добавьте 6 к результату и запишите сумму – это ваш начальный показатель Мастерства.

Бросьте два кубика. Добавьте 12 к результату запишите эту сумму – это ваша начальная Выносливость.

Бросьте кубик, добавьте 6 к результату и запишите сумму – это ваш начальный показатель Удачи.

Бросьте кубик, добавьте 6 к результату и запишите сумму – это ваш начальный показатель Силы Воли.

Показатели будут постоянно меняться во время приключений. Вы должны вести точный учет этих параметров, и по этой причине мы рекомендуем, держать под рукой ластик. Но никогда не стирайте ваши первоначальные показатели. Хотя вы можете получить дополнительный баллы Мастерства, Выносливости и Удачи, эти параметры не могут превысить ваши первоначальные показатели, за исключением очень редких случаев, о которых будет сказано на конкретных страницах.

Ваш показатель Мастерства отражает ваш навык фехтования и общий боевой опыт, чем выше, тем лучше. Ваш показатель Выносливости отражает ваше телосложение и общую живучесть, чем выше ваш уровень Выносливости, тем дольше вы будете в состоянии бороться. Ваша оценка Удачи определяет, везучий ли вы человек. Сила Воли является мерой вашей психической устойчивости и решимости; чем она выше, тем легче вы сможете справиться с болью, отчаянием и другими неприятными сюрпризами.



**Битвы**

Во время приключений вы будете часто сталкиваться с враждебными существами, которые будут атаковать вас, и вы сами тоже можете достать свой меч, чтобы скрестить его с врагом. В некоторых таких ситуациях вам могут быть предоставлены специальные опции, позволяющие решить исход встречи в необычной манере, но в большинстве случаев вам придется сражаться, как описано ниже.

Во-первых, запишите Мастерство и Выносливость существа. Показатели для каждого существа приведены в книге каждый раз, когда вы вступаете в бой. Вы должны также отметить любые специальные способности или инструкции, которые являются уникальными для данного противника. Затем необходимо выполнить следующие действия:

1. Бросьте два кубика за существо. Добавьте его Мастерство. Получившийся результат будет его силой атаки.

2. Бросьте два кубика за себя. Добавьте свое Мастерство на текущий момент. Это – ваша сила атаки.

3. Если ваша сила атаки выше, чем у противника, вы его ранили. Переходите к шагу 4. Если у противника сила атаки больше вашей, то ранили вас. Переходите к шагу 5. Если обе силы атаки одинаковы, вы парировали удары друг друга – начинайте следующий раунд с шага 1.

4. Вы ранили противника, поэтому вычтите 2 из его Выносливости. Можете призвать на помощь свою Удачу, чтобы нанести дополнительные повреждение (см. ниже).

5. Вас ранили, поэтому вычтите 2 из своей Выносливости. Опять же, можете призвать свою Удачу (см. ниже).

6. Внесите соответствующие поправки в значения своей Выносливости (и Удачи, если вы ею воспользовались – см. ниже) либо Выносливости противника.

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

Вам может быть предоставлена возможность убежать от некоторых противников. Если вы решили сделать это, бой заканчивается - но ваш противник автоматически ранит вас. Вы должны вычесть 2 очка Выносливости. Вы можете использовать свою Удачу в этот момент, как и в любой другой (см. ниже).

В некоторых ситуациях вы можете столкнуться с несколькими противниками. Иногда вы будете драться с ними как с одним существом. Иногда вы будете бороться с каждым из них по очереди; а иногда вам придется бороться с ними со всеми одновременно! Если они рассматриваются в качестве одного противника, бой идет как обычно.



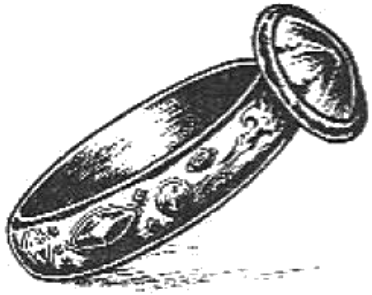
**Применение Удачи в сражениях**

На определенных страницах книги вам будет говориться проверить Удачу, и будут указаны последствия вашего везения или невезения. Однако в сражениях у вас всегда есть вариант прибегнуть к своему везению, либо чтобы нанести противнику более серьезное ранение, либо чтобы уменьшить серьезность только что полученной раны.

Если вы только что ранили противника, то можете проверить Удачу, как описано выше. Если вам повезло, вы нанесли сильную рану, и можешь вычесть дополнительно 2 очка из Выносливости противника. Однако, если вам не повезло, вы его просто оцарапали, и противник теряет только 1 Выносливость вместо 2.

Если вас только что ранили, вы можете проверить Удачу, чтобы попытаться свести ранение к минимуму. Если вам повезло, вы ухитрились избежать полного ущерба от удара и теряете только 1 Выносливость вместо 2. Если вам не повезло, вы получаете более серьезное ранение. Вычтите 1 дополнительную Выносливость.

Помните, каждый раз, когда вы проверяете Удачу, вы должен вычитать 1 из вашего показателя Удачи.



**Подробнее о ваших характеристиках**

***Мастерство***

Ваш навык Мастерства не изменится во время вашего приключения. Иногда параграф может содержать инструкции увеличить или уменьшить ваш показатель Мастерства. Ваш навык Мастерства никогда не может превышать начального значения, если это специально не указано в тексте.

***Выносливость и провизия***

Ваш показатель Выносливости будет постоянно меняться за время вашего приключения, из-за сражений с монстрами и выполнения трудных задач. Когда вы окажетесь рядом с вашей целью, ваш уровень Выносливости может быть опасно низким и сражение, в подобном случае, может быть особенно опасно, так что будьте осторожны!

Употребление в пищу еды восстанавливает 4 пункта Выносливости. Когда вы едите пищу, добавьте 4 к вашему счету Выносливости и вычтите 1 порцию еды из вашего имущества. Помните, что вы можете одновременно съесть только одну порцию еды, даже если у вас ее больше.

Помните также, что ваш счет Выносливости не может превышать ее начального значения, если это специально не указано.

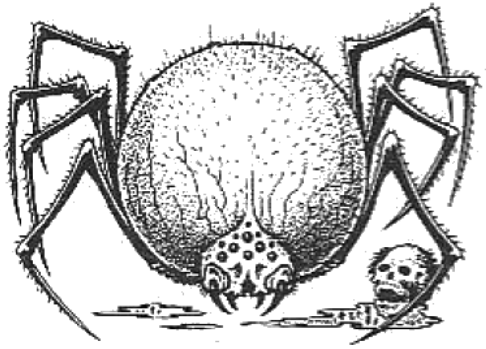
***Удача***

Во время приключения, когда вам особенно повезет, к вашему показателю Удачи будут начисляться дополнительные баллы. Подробности приведены на страницах книги. Помните, что, как и Мастерство и Выносливость, ваша Удача никогда не может превышать ее начального значения, если это специально не указано в тексте.

В разное время, во время вашего приключения, или в сражениях или когда вы столкнетесь с ситуациями, в которых вам может повезти или не повезти, вы можете положиться на свою удачу, чтобы получить благоприятный результат. Но будьте осторожны! Использование удачи является рискованным делом, и если вам не повезет, то результаты могут быть катастрофическими.

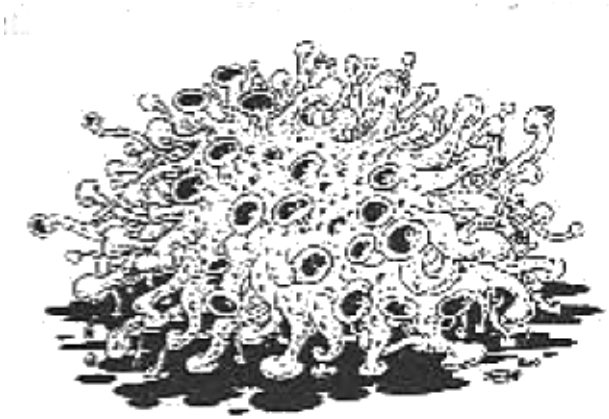
Процедура использования Удачи заключается в следующем: бросьте два кубика. Если выпавшее число равно или меньше, чем ваш текущий счет Удачи, вам повезло, и результат будет в вашу пользу. Если число выше, чем ваш текущий счет Удачи, вам не повезло, и вы будете наказаны.

Эта процедура известна, как проверка Удачи. Каждый раз, когда вы испытываете свою Удачу, вы должны вычитать единицу из вашего текущего счета. Таким образом, вы скоро поймете, что чем больше вы будете полагаться на свою Удачу, тем более рискованно это будет.



**Сила Воли**

Сила Воли работает точно так же, как Удача, и проверяется точно также. Как и в случае с Удачей, вы должны помнить, что необходимо вычесть очко из вашего счета после того, как вы проверили Силу Воли. Существует, однако, одна дополнительная особенность: в начале вашего приключения вы уже устали, и вы собираетесь встретиться с чередой ужасных и неестественных существ. Если ваша Сила Воли опускается, ниже 6 баллов, и затем вы неудачно ее проверяете, это значит, что вы сошли с ума от ужаса, и ваше приключение закончено.



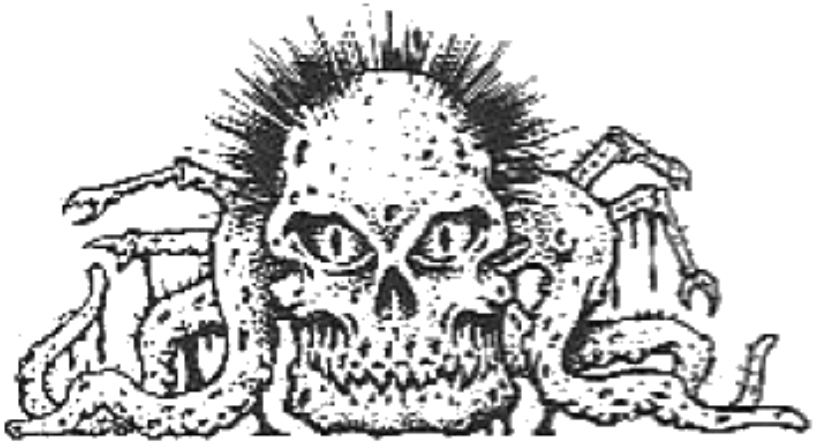
**Снаряжение**

Вы спускаетесь с гор только с броней, мечом и рюкзаком. У вас нет пищи и очень мало денег.

**Начало**

Нойбург это опасное место, и вы вряд ли добьетесь успеха в своей миссии при первой попытке. Рекомендуется, делать заметки и рисовать карту, по мере прохождения книги. Существует способ добиться успеха, который включает в себя минимальный риск смерти или безумия, даже если вы начинаете с низкими начальными характеристиками. Есть много других маршрутов, которые ведут к неудачам.

Начните с раздела Вступление, а затем перейдите к параграфу 1. После этого перейдите к тому параграфу, номер которого указан в конце текущего параграфа по вашему выбору. Не читайте параграфы подряд: это равносильно обману и уменьшит удовольствие.



**Введение**

Схвачены! Опутаны сетью, подвешены и совершенно беспомощны! Вы проклинаете себя за невнимательность.

Вот вам и тишина и покой цивилизации! Вы мечтали о домашнем уюте, когда влипли в эту историю. В конце концов, даже бывалые искатели приключений вроде вас могут устать от жизни в пустынных землях и начинают тосковать по мягкой кровати. Именно об этом вы и думали, когда перевалили через вершину последнего из предгорий и увидели город Нойбург, греющийся в теплых лучах послеполуденного солнца.



Вы знаете Нойбург, были здесь однажды. Это небольшое поселение, мирное и процветающее. Черные зубцы замка Нойбург кажется, с угрозой нависают над маленьким городком; но барон Фолдур, маркграф Нойбургской Марки, ваш старый друг. Даже больше, чем друг, товарищ по оружию. Вдвоем вы сражались, бок о бок, в битве у горы Шлем, это была славная победа, обезопасившая эти земли от дальнейших вторжений степняков южан. Вы с нетерпением ожидали, вновь увидеть старого воина; а вместо этого, позволили поймать себя группе тех самых южных варваров.

Близится конец трудного спуска с гор, уже видны крыши Нойбурга, а голова полностью забита мыслями о вкусной еде, поэтому вы не замечаете, тревожные знаки. Кусты в стороне от тропы шуршат не совсем в то же время, когда дует ветер. Птичья трель раздавшаяся, когда вы приблизились к одинокому дереву, вы должны были заметить, что она отличается от птичьего пения, которое вы слышали раньше. В любое другое время вы бы остановились и осмотрелись вокруг, прежде чем пройти под этой нависающей ветвью – это такое очевидное место для ловушки.

Земля расступается под вашими ногами, раздаются крики на незнакомом языке. Вы боретесь изо всех сил, но едва можете двигаться. Вокруг темно, вы находитесь в яме. Веревки обхватывают вас крепче. Вас тащат наверх, к свету. Вы пойманы в сеть, свисающую с ветки, и окружены безмолвными мечниками, закутанными в развевающиеся одежды. Сеть медленно вращается, блестящие глаза и сверкающие лезвия, кажется, кружатся вокруг вас. Вот пред глазами мелькнули очертания Нойбурга, а потом что-то очень тяжелое бьет вас по затылку. Вспышка боли, и вы теряете сознание ...



**1**

Вы просыпаетесь. Ощущения такие, как будто усердный гном-кузнец использовал вашу голову в качестве наковальни. Ваши руки и ноги связаны, а глаза закрыты повязкой. Вы не можете двигаться, вы не можете видеть, вы можете только слышать отдаленные нечеткие звуки.

Проходит время. Боль в голове стихает. И больше ничего не происходит. А затем вы слышите голос, точнее шёпот: «Друг мой! Тише! Не говори ничего! У меня есть острый нож, но я не смею задерживаться здесь надолго. Я не могу войти к тебе, ты должен откатиться немного вправо, и я перережу твои путы. Торопись!»

Доверяете ли вы этому неизвестному голосу и перекатитесь ближе в надежде, что ваши веревки будут разрезаны? Если да - 331. Если вы отвергаете это предложение о помощи - 130.



**2**

Нойбургская крепость обнесена с внешней стороны высокой зубчатой стеной, которая окружает вершину Замковой горы. Главные ворота находятся между двумя крепкими квадратными башнями. Подъемный мост через сухой ров опущен, и вы пересекаете его, чтобы подойти к огромным слегка приоткрытым воротам. Будете открыто шагать вперед (324), или достанете свой меч и осторожно прокрадетесь внутрь (193)?

**3**

Если хотите съесть имеющуюся у вас еду (и восстановить свою Выносливость), вы можете сделать это сейчас. Вы также можете предложить еду гному. Он, конечно, примет ее, если вы так сделаете.

Если вы решили, что не можете позволить себе тратить свою провизию на других, то изложите свою точку зрения гному и, пока вы едите, он будет хмуро следить за вами. Вычеркните использованную пищу из вашего листа персонажа (396).

Если вы дали еду гному, то должны вычесть одну порцию, которую съел он, плюс еще одну, которую съели вы. Если у вас есть только одна порция в вашем рюкзаке, вы можете поделиться ею с гномом - но вы восстановите себе, лишь 2 очка Выносливости (334).

**4**

Вы выходите прямо из воздуха в место, которое вы не знаете, здесь все чуждое и неправильное. Волшебный портал перенес вас через неизведанные бездны, и вы находитесь в месте, которое не имеет ни одного знакомого вам элемента. Здесь ночь, но ветер несет в себе аромат неизвестных цветов, формы деревьев какие-то неправильные. Луна слишком большая и слишком желтая. Она похожа на язвительно подмигивающее лицо.

Если смогли успешно пройти проверку Силу Воли, вы останетесь в здравом уме, но никогда не вернетесь в Кхул.



**5**

Вы следуете вниз по склону по извилистой дорожке, которая выходит на Новую Уолл-стрит, однако, ваш путь блокирован одним из южных воинов. На поводке у него странное животное: оно выглядит похожим на гончую, но имеет белое, безволосое, вытянутое тело, острые когти на всех четырех лапах, а также лицо, точь-в-точь, как у огорченного человека - за исключением длинного носа, который заканчивается сопящим воронкообразным отверстием. С гортанным криком, мечник выхватывает свое оружие и отпускает существо, которое, завывая, бежит к вам. Вам придется бороться с ним и, если вы выиграете, тогда придется сразиться и с мечником.

Нюхающая гончая

Мастерство 5 Выносливость 4

Мечник южанин

Мастерство 6 Выносливость 5

Если победите обоих, вы продолжите путь к центру города - 108.



**6**

Дверь легко открывается, и вы видите роскошное помещение, голоса внутри немедленно замолкают. Вы шагаете внутрь, осматриваете гобелены, ковры и обитые тканью кушетки, которые заполняют комнату. Но в первую очередь, ваше внимание привлекает отвратительное раздутое существо, сидящее на полу, и выглядящее, как куча влажных тряпок. Его маленькие, почти закрытые складками плоти, глаза смотрят на вас. Оно выглядит особенно непристойно в этой роскошной обстановке. Также вы замечаете в одном конце комнаты двух служанок, глядящих на вас с открытыми от удивления ртами. Вы видите, что в комнате есть еще один выход: дверь рядом с той, через которую вы только что вошли. Двинетесь в сторону существа, чтобы напасть на него (76), или к женщинам, чтобы допросить их (38)?

**7**

Каменные ступени ведут вниз к дверному проему. Первые несколько ступеней освещены красным светом из коридора, и намного ниже вы можете видеть нижнюю часть лестницы, слабо освещенную голубым сиянием, проникающим через дверной проем. Большая часть лестницы находится в полной темноте, и вы осторожно спускаетесь вниз. На полпути, в самой темном месте, вас останавливает, раздающийся буквально в полушаге, голос. «Середина, незнакомец! Назови имя моего хозяина или не смей приближаться ко мне!» Вы не можете обнаружить источник голоса. Если вы решили не говорить ничего и продолжить на цыпочках идти вниз по ступенькам (379). Если вы отвечаете, запишите имя, которое вы назвали (77).

**8**

Вы боретесь с тошнотой, пока обследуете тела ужасных существ. Неудивительно, что горожане не покидают домов в ночное время! По крайней мере, теперь у вас есть некоторое представление о дикой и противоестественной природе зла, поразившей Нойбург.

Вы можете взять трофей на память о вашей победе, если хотите. Если можете преодолеть свой отвращение, вы вырезаете щупальце из пасти одного из монстров, и кладете его в свой рюкзак. Не забудьте записать его на лист персонажа, если решили сделать это.

Когда вы вытираете кровь с меча, вы слышите приближение новых существ. Вы не хотите больше встречаться с кровавыми ищейками сегодня вечером, так что возвращаетесь в гостиницу, так быстро, как только возможно (245).

**9**

Вы не можете сказать, как далеко вы от поверхности, но полная темнота и тишина начинают угнетать вас. Вы чувствуете, как будто прошли несколько миль под землей. Проход кажется бесконечным, но, в конце концов, вы достигаете развилки, лестница ведет вверх, а проход продолжает свой извилистый курс на том же уровне. Вы с облегчением начинаете подниматься по лестнице. Она заканчивается маленькой деревянной дверью. Вы открываете ее и выходите в широкий коридор, освещенный широко расставленными факелами. Справа коридор темнее, по левой стороне он хорошо освещен и дальше видны несколько дверей. Вы идете налево (40).

**10**

Пока ползете по узкому выступу, вы замечаете светящуюся каплю, поднимающуюся сквозь жидкость. Она заполняет пещеру причудливо переливающимся красным светом. Достигнув поверхности, она принимает человекоподобную форму, а затем движется к вам, паря над поверхностью бассейна. Кислотное чудовище скалит клыки, сгибает руки, заканчивающиеся огромными когтями, и шипит: «Кто посмел нарушить мой вековой сон». Не дожидаясь ответа, он нападает. Вы должны уменьшить на 2 очка свое Мастерство в этом бою из-за вашего неустойчивого положения.

Кислотное чудовище

Мастерство 8 Выносливость 6

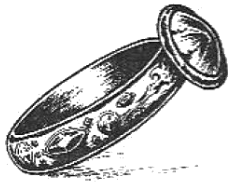
Если ему удается ранить вас - 351. Если вы уменьшите его Выносливость до 2 очков - 112.

**11**

Вы по-прежнему обходите заросший сад по периметру. На полпути вдоль этой стороны, есть ступени, ведущие к маленькой двери в высокой стене, которая окружает сад. Ступени заросли колючими ветвями, а дверь заперта на огромный ржавый замок. Вы решаете продолжить идти до угла сада. На этом углу нет башни, вы видите, что тропа продолжает идти вдоль стены, по крайней мере, до следующего угла, где есть башня. На полпути между вами и этой башней, широкая лестница поднимается из сада. Вы можете либо подняться по лестнице, и покинуть сад (212), или вы можете пройти мимо лестницы, чтобы осмотреть башню (44).

**12**

Вы с легкостью рассекаете серебристые волокна – но разорванные нити скручиваются навстречу друг другу и связываются вместе почти с той же скоростью, с какой вы их рубите. Ваши попытки уничтожить паутину привлекают внимание чудовищного паука, и он начинает пробираться в вашем направлении. С растущим отчаянием набрасываетесь на тенета, но все равно рубите их недостаточно быстро. Оглядываетесь на Сонякхаз. Она избавилась от черной коробки, поверхность зеркала теперь представляет собой цветной водоворот. Она поворачивается к вам, щелкает пальцами – и иллюзорная паутина с пауком исчезают! Взмахнув руками, она проходит сквозь зеркало. И пока вы глядите ей вслед, рама зеркала начинает светиться и деформироваться. Если попробуете последовать за ней сквозь зеркало (363). Если решаете покинуть комнату (169).



**13**

Вы предполагаете, что латунная трубка это какое-то оружие, хотя и выглядит просто, как полый цилиндр. На одном конце выгравирован таинственный символ. Вы решаете взять трубку на расстоянии вытянутой руки и попытаться сделать ей что-нибудь. Как вы держите ее, за конец с выгравированным символом (234) или за другой (176)?



**14**

Старый гоблин - теперь вы действительно уверены, что это гоблин - берет ваши деньги, проверяет их при свете свечи, кусая каждую монету, а затем, бросая монеты через плечо, чтобы добавить их к куче мусора. Он вручает вам сломанный трезубец, и вы видите, что это наконечник оружия - трехзубцовое копье из синего металла со зловещими зазубринами и запутанными надписями, скрытыми под большим количеством ржавчины.

«Даже если очистишь его, от него не будет большой пользы без древка, - говорит гоблин. - Но если ты сможешь найти его рукоять, он превратится в чудовищно мощное оружие против этих южных подонков и их ужасных домашних животных. Я заполучил этот наконечник, еще прежде, чем большинство зданий в этом городе было построено. Мне сказали, что он был сломан в бою на самой Замковой горе, еще до возникновения Нойбурга или замка. Южане были разбиты и бежали. Легенды говорят, что их чудовищные союзники были поглощены землей, на которой они стояли, и что древко копья пропало вместе с ними. История гласит, что они смертельно боялись этого копья».

Вы кладете наконечник в рюкзак и продолжаете свой путь к рыночной площади, гадая, не впустую ли вы потратили свои деньги (237).



**15**

Вы не можете карабкаться достаточно быстро; ваши удары плохо направлены и не в состоянии удержать гнусное существо, поглощающее ваши ноги. Слизистое существо упорно поднимается по туннелю, обгоняя вас. К тому времени, когда оно обволакивает вашу грудь, ноги глубоко внутри его тела уже распадаются под воздействием мощной пищеварительной кислоты. Тут не может быть никакого спасения.

**16**

У подножия лестницы находится открытый дверной проем, через который вы можете рассмотреть небольшую комнату. Синий свет, который наполняет ее, исходит изнутри открытого каменного саркофага, который лежит посередине. Приблизившись, вы видите, что внутри лежит скелет, через его ребра продето замысловато выкованный длинный стержень синего металла, покрытый странными гравировками. Именно от него исходят бледные световые импульсы. Если вы решили вырвать его из гроба (52). Если думаете, что было бы разумно сперва расчленить скелет (337).

**17**

Переборов свое отвращение, вы хватаете руками сгусток протоплазмы и тяните. Вы чувствуете его холодные липкие рты, пытающиеся присосаться к вашей коже, но взяв тварь в руки, вы обнаруживаете, что монстр на удивление слаб. Вскоре он падает на землю, где вы рубите его на мелкие кусочки мечом. Когда вы снова осматриваете рюкзак, то обнаруживаете, что протоплазма съела две порции еды, но все остальное цело и невредимо (139).

**18**

Вы надеетесь, что интенсивный свет талисмана заставит зеленый шар излучать тепло и свет так сильно, что он нанесет серьезный ущерб Ксакхазу. Главное забросить шар в середину извивающихся конечностей. Вы вытаскиваете его из рюкзака и тщательно прицелившись, бросаете. Даже сейчас, когда он летит через все помещение, шар, кажется, поглощает свет от ослепительного луча талисмана, и становится таким ярким, что на него нельзя смотреть. Бросьте два кубика. Если выпавшая сумма больше, чем ваше текущее Мастерство (без учета бонусов специального оружия) - 313. В противном случае - 134.



**19**

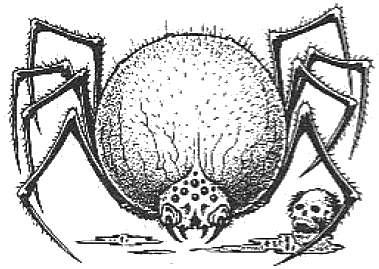
Если у вас меньше 6 очков Силы Воли, то ваше бессилие перед мучительной пыткой жестоких когтей кислотного чудовища становится окончательным ударом по вашей хрупкой психике. Ужасы Нойбурга сокрушили вас. Вы садитесь у стенки бассейна, дрожите и хныкаете, в то время как кислотное чудовище издевается над вами и приканчивает на досуге.

Если у вас есть 6 или больше очков Силы Воли, боль, лишь на время заставляет вас отступить. Но вы все еще беспомощны и не можете защитить себя, когда кислотное чудовище атакует вас снова (230).



**20**

Вы стоите, замерев от страха, пока щупальца обхватывают ваши ноги. Потом вас осторожно подтягивают в бассейн к похожему на клюв рту существа, которое снова погружается в воду. Вы почти пришли в себя, когда почувствовали маслянистую жидкость, заполняющую рот - но к этому времени, ваша судьба уже решена.



**21**

Вы следуете вверх по склону, минуя один крутой поворот за другим. Вновь наступившая тишина нервирует. Вы напрягаете слух, чтобы услышать малейший звук. Вы на цыпочках крадетесь вокруг следующего угла и сталкиваетесь с неистовой стаей отвратительных животных. Это самые противоестественные существа, которых вы когда-либо видели. В некотором смысле это даже хорошо, что сейчас темно, и что у вас так мало времени, чтобы рассмотреть их безволосые тела, цепкие лапы с когтями кинжалами, сплюснутые безглазые головы, и зияющие пасти, заполненные извивающимися щупальцами. С воплями они бросаются на вас, прежде чем вы успеваете поднять свой меч. Ваше приключение закончилось. Вы были разорваны на куски и высосаны досуха кровавыми ищейками.

**22**

«Я старше, чем выгляжу, мой юный друг, хотя глядя на меня, не скажешь, что это возможно, - говорит вам Хув. - Я помогал строить этот храм, и я знаю, почему он был построен здесь и какие злые силы он должен был сдерживать. Многие легенды рассказывают о столкновениях армий, гибели и жертвах, которые имели место, когда предки здешних обывателей отражали здесь натиск южных полчищ. Но истории лишь мельком упоминают о невидимой стороне этого конфликта: борьба между священниками Ойдена и Ксакхазом, проклятым архимагом презренных богов Загулы.

Ксакхаз не был уничтожен, но его земная форма была развоплощена, а его дух запечатан глубоко под землей. Этот храм был построен над одним из входов в эти подземные пещеры, Нойбургская крепость построена для защиты другого. Печати под этим зданием остаются нетронутыми. Но я начал беспокоиться, когда барон Фолдур объявил о своем намерении посетить проклятый город Загула. Когда он вернулся со свитой южных солдат, я был недоволен, а когда стало ясно, что командует этими солдатами таинственный волшебник, которого никто в Нойбурге до сих пор не видел, мои опасения подтвердились. Ксакхаз проснулся. Он уже мог принять материальную форму. Я не могу догадаться, что он будет делать после стольких веков в бестелесном состоянии!» (100).

**23**

Когда вы шагаете в мрачный проход между башнями, то краем глаза замечаете движение, но слишком поздно, чтобы среагировать. Вы чувствуете на удивление мало боли, когда острое лезвие погружается в ваше тело.

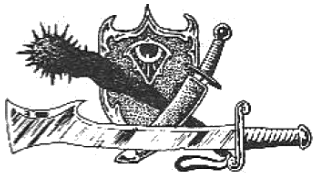


**24**

Вы слышите приближающиеся голоса из кухни. Вы закрываете дверь и перетаскиваете массивное тело мертвого орка в кладовую. Вы ждете за занавеской, но ничего не слышите. Через некоторое время вы снова отдергиваете ее. Можете повторно открыть дверь в кухню и войти (172). Или можете отправиться дальше по коридору (267), или можете осмотреть содержимое подноса, который оставил карлик (384).

**25**

Высекаете огонь, зажигаете одну из нескольких масляных ламп, хранящихся в кладовой, и в мерцающем свете осторожно спускаетесь по крутой и узкой лестнице. Внизу грубо высеченный в твердой скале проход, ведущий в темноту. Холодно и сыро; сверху капает вода. Через неравные промежутки световые шахты пронзают крышу туннеля, обеспечивая минимум освещения. Шахты слишком длинные, чтобы по ним можно было подняться, к тому же закрыты металлическими решетками. Вы вполне уверены, что проход ведет под внутренней стеной замка, к цитадели. Лестница позади уже не видна, а впереди туннель погружается в темноту. Есть деревянная дверь, ведущая в боковой туннель справа. Дверь заперта двумя массивными деревянными клиньями, которые забиты между косяком и скальной породой. Если хотите попытаться выбить клинья и войти в боковой туннель - 388. Если предпочитаете идти вдоль главного прохода - 248.



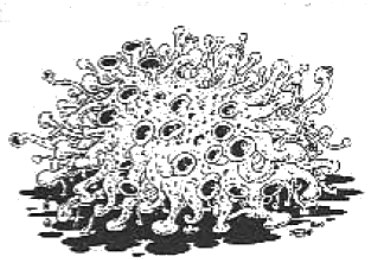
**26**

Вы стоите на очень узком выступе. Вы тяжело ранены и корчитесь в агонии. Не удивительно, что вы теряете почву под ногами и падаете в бассейн. В бассейне кислота, в течение нескольких секунд вы чувствуете себя, как будто находитесь в центре печи, а затем ваше безжизненное тело распадается на части и опускается на дно.

**27**

Ослепительный свет от талисмана обволакивает воина, но, кажется, не оказывает на него никакого влияния. Вовсе не удивленный, он надвигается на вас, помахивая палашом. Вы не прячете талисман - по крайней мере, его свет помогает вам видеть противника и подготовиться к бою.

Если у вас есть Трезубец Скарлоса - 378. Если нет - 241.



**28**

В нескольких шагах справа от двери и подъемного моста узкий выступ тянется вдоль кладки донжона и продолжается до тех пор, пока не образует нишу над маленьким открытым окном. Стараясь не смотреть вниз в овраг, вы тянитесь вдоль стены, пока не получаете точку опоры на выступе. Цепляясь кончиками пальцев за грубые края каменных блоков, вы дюйм за дюймом ползете вдоль выступа. Над окном вы позволяете себе упасть, хватаетесь за выступ, и, раскачавшись, прыгаете в окно. Легко! Вы находитесь в маленькой пыльной комнате. Справа низкая дверь надежно закрытая на крепкий засов. Хотите отодвинуть его и пройти через дверь (262). В качестве альтернативы, есть дверь в стене напротив окна. Если вы идете через нее (102).

**29**

«Меня зовут Керник, - заикается молодой человек. - Я священник Ойдена из храма в Нойбурге. Я пришел сюда тайно, чтобы исследовать замок, но эти южные солдаты повсюду, а в подземельях есть кое-кто похуже. Я не мог допустить, чтобы талисман Лота попал в руки Ксакхаза, так что я нашел убежище в этой проклятой темнице и молился о воине более сильном, чем я, чтобы он освободил меня от бремени этой ответственности. Если вы намерены уничтожить Ксакхаза, это поможет».

Он снимает сверкающий диск на кожаном ремешке, со своей шеи и надевает на вас. С некоторым опасением, вы прячете его под вашей туникой. Молодой человек теперь, когда он отдал талисман, очень нервничает и явно стремится выбраться отсюда поскорей. Отпустите его, а затем последуете за ним через открытую дверь из темницы в коридор? Если да - 376. Если вы решили задержать его и потребовать больше информации - 150.



**30**

Потрясенный ужасами, с которыми столкнулись с момента прибытия в Нойбург, вы не можете больше сохранять контроль над разумом. Вы находитесь в мрачном каменном подвале, но ваше сознание находится в другом месте, слушает птичьи песни на освещенной солнцем поляне. Вы не замечаете прибытия отряда охранников, вы не замечаете, вашего тюремного заключения. В короткое время с вами произойдет много страшных вещей, вплоть до вашей смерти, но вы даже не заметите их.

**31**

Идя по стене, вы подходите к двери, которая ведет на второй этаж другой квадратной башни. Вы осторожно открываете дверь, но в башне нет ни одного человека. На этом этаже есть еще две двери, вы предполагаете, что дверь напротив ведет к следующему отрезку внутренней стены, дверь слева более интересна, так как она должна вести к донжону. Вы подходите к лестнице, ведущей вниз, и видите, что на первом этаже башни есть выход во внешний двор. Вы должны выбрать между дверью второго этажа, которая может привести вас к донжону (360) или дверью на первом этаже, которая выведет вас во внешний двор замка (157).

**32**

Вы идете на север вдоль Мостовой улицы до старого каменного моста. В этой части города, по крайней мере, обстановка кажется достаточно обычной. Все лавочники вынесли свои изделия на улицу, постоянно раздаются крики «Свежие фрукты!», «Соленая морская рыба!», «Диковинки с таинственного юга!», «Мечи затачивают только здесь!» и множество подобных. Толпы горожан суетятся среди купеческих прилавков и пытаются укрыться от моросящего дождя под ярко окрашенными тентами. Вы решаете потолкаться среди них, чтобы купить еды. Когда вы смешиваетесь с толпой рядом с большой продуктовой лавкой, то вдруг чувствуете, что за вами следят. Проверьте свою Удачу. Если вам повезет - 390. Если нет - 171.

**33**

Вы теряете 2 очка Выносливости из-за потери крови, но липкое прикосновение присоски приводит вас в чувство (67).

**34**

Кристалл выскакивает из своей ниши и сразу же прекращает светиться. Через секунду все остальные тоже гаснут, и у вас нет выбора, кроме как продолжать спуск в темноте (379).

**35**

Сожрав половину еды, орк начинает, есть медленнее. Затем он поднимается на ноги с выражением полной растерянности на своей звериной морде. Его тело бьется в конвульсиях, он швыряет ложку в коридор и падает, как срубленное дерево. Он мертв. Вы находите кольцо с ключом у него на поясе. Он подходит к замку в маленькой двери. Вы открываете ее и шагаете внутрь (374).

**36**

Шар слишком горячий, чтобы взять его в руки, но вам удастся закатить его в рюкзак. Вы можете чувствовать его тепло через холст и кожу, но, кажется, он остывает. Убедившись в этом, вы идете по дорожке к следующему углу сада (44).

**37**

Переборов свое отвращение, вы хватаете руками сгусток протоплазмы и тяните. Вы чувствуете его холодные липкие рты, пытающиеся присосаться к вашей коже, но взяв тварь в руки, вы обнаруживаете, что монстр на удивление слаб. Вскоре он падает на землю, где вы рубите его на мелкие кусочки мечом. Когда вы снова осматриваете рюкзак, то обнаруживаете, что протоплазма съела две порции еды, но все остальное цело и невредимо (132).

**38**

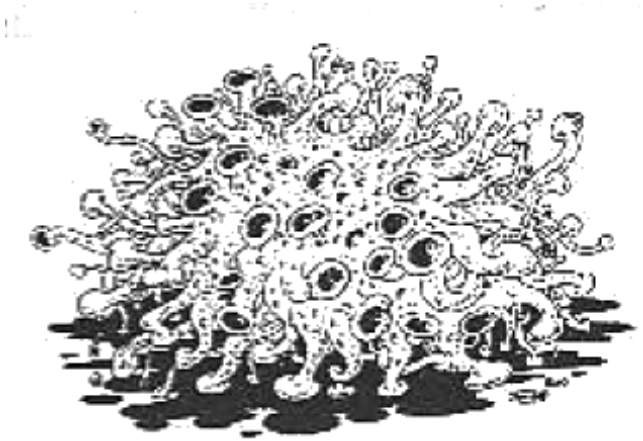
Как только вы делаете шаг по направлению к ним, молодые женщины хватаются друг за друга, кричат и бегут к правой двери, которая открывается по мере их приближения. Вспышка света заполняет комнату, и вы на мгновение слепнете. Моргаете и видите не двух, а трех служанок приседающих перед вами. Они практически идентичны. Они улыбаются, кланяются и начинают сложный танец, все время, напевая навязчивую мелодию, звеня крошечными колокольчиками и взмахивая прозрачными шелковыми шарфами. Их ловкие шаги и гибкие жесты весьма захватывающи. Проверьте свою Силу Воли. Если успешно - 198. Если нет - 246.

**39**

Женский голос выкрикивает приказы немногим оставшимся охранникам, и вы слышите звуки погони за спиной. Вы мчитесь по коридорам, полностью утратив направление, и едва не врезаетесь в широченную спину часового. Он сторожит главный вход в цитадель, и, к счастью, не видит и не слышит вас. Слева есть вход в узкий коридор. Вы на цыпочках идете к нему и дальше по коридору. Маленькую дверь справа от вас вы игнорируете. Продолжаете идти по коридору, пока крики ваших преследователей не затихают вдали. Вы позволяете себе торжественно усмехнуться. Побег удался (87).

**40**

Хотя коридор пуст, он хорошо освещен пламенем факелов, с обеих сторон есть двери. Из-за некоторых вы слышите голоса южных солдат, и проходите на цыпочках мимо. За другими тишина, но они заперты. Вы подходите к двери, в которой из замочной скважины торчит ключ. Вы поворачиваете его и открываете дверь. Это помещение большая тюремная камера, заполненная кандалами, цепями и другими инструментами сдерживания, в центре стоит тяжелым скамейка с кожаными ремешками и пряжками, прибитыми по углам и краям. Но ваше внимание сосредоточено на узниках, молодой человек и молодая женщина, одетые в лохмотья, в кандалах, прикованы к железным кольцам в стене. Но самое ужасное то, что на них надеты намордники, их руки тоже почти полностью заключены в узкие полосы кожи и металла. Они смотрят на вас, но не могут издать, ни единого звука. Первым вы освободите мужчину (276) или женщину (118)?



**41**

Дверь содрогается от удара вашего плеча, щепки летят, когда вы рубите ее своим мечом - но вам не удается ее открыть. После многих изнурительных попыток, вы собираете свои силы для возобновления натиска, когда слышите приближающиеся шаги. Ваши похитители возвращаются. Вам придется бороться с ними со всеми, но можете улучшить свои шансы, атакуя их, как только они появятся в двери. Благодаря этому вы можете бороться с ними по одному.

Вы прижимаетесь к стене и слушаете, как отодвигается тяжелый засов. Дверь открывается, и вы пропускаете мимо себя первого из шести мечников.

Первый мечник

Мастерство 5 Выносливость 5

Второй мечник

Мастерство 6 Выносливость 4

Третий мечник

Мастерство 4 Выносливость 6

Четвертый мечник

Мастерство 5 Выносливость 5

Пятый мечник

Мастерство 4 Выносливость 3

Шестой мечник

Мастерство 4 Выносливость 8

Если вам удастся убить их всех - 315. Если ваша Выносливость опустится до 2 или меньше, южане, воспользовавшись вашей слабостью, оглушают вас - 266.

**42**

Перемещаете стержень в направлении «Z» и смотрите в зеркало. Через несколько секунд отражение на стекле сменяется цветным вихрем. Вы подходите к нему, делаете глубокий вдох и шагаете в радужный водоворот (110).

**43**

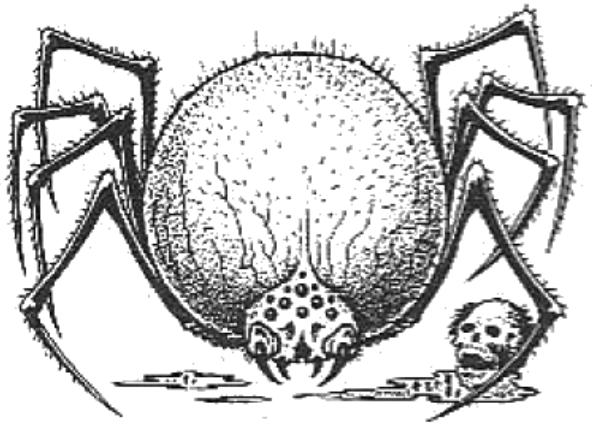
Двигаясь так быстро, как только можете, вы перемещаетесь вдоль правой части бассейна. Вы держитесь спиной к стене и глазами следите за медленно нарастающим свечением. Когда доходите до угла, вам приходится потратить некоторое время, чтобы повернуться, и вы передвигаетесь вдоль задней стены, повернувшись лицом к неровностям скалы. На полпути, вы обязаны потратить несколько ценных секунд, чтобы снять связки с ключами. К тому времени, когда вы вернулись к входу в пещеру, кислотное чудовище снова вылезло из жидкости. Оно протягивает руки к вам, но не может выйти за пределы бассейна, вы вне его досягаемости. Оно в ярости воет, когда вы уходите (273).

**44**

Вы дошли до другой башни в углу сада. Слева, где дорожка продолжает идти вдоль окружающей стены, видна широкая лестница, которая поднимается из сада. Стена квадратной башни перед вами не имеет окон, но есть небольшая деревянная дверь у самого основания. Дверь приоткрыта, внутри темно. Если хотите войти в башню (394). Если предпочитаете подняться по лестнице и выйти из сада (212).

**45**

Пожилой гном внимательно изучает ваше лицо, кивает, поднимает корявый палец к губам и указывает на караульного быстрым движением глаз. «Следуйте за мной, а затем, - хрипит он. - Таким образом, если вы, пожалуйста. Верно, правильно, мимо этого южного тугодума, а теперь вы за ним, так что если вы быстро повернетесь… Все верно, именно так это и делается». Старый гном явно доволен вашим умелым нападением на часового. Одна ваша рука зажимает ему рот, а другая прижимает клинок к его спине, он ведет себя тихо, поэтому еще жив. Гном достает длинный нож и спокойно всаживает его в грудь часового. «Спасибо!», говорите вы ему, но он уже отвернулся и ушел прочь в темноту, указав на прощание на узкий коридор, ведущий в сторону от прихожей; вы решаете последовать его совету и идете по этому коридору (87).





**46**

Разламывая тонкие стены появляются зомби-трупы неестественных мутантов. Их трое и они выглядели бы ужасающе, даже если были живы: они напоминают гигантских прямоходящих лягушек, с короткими мускулистыми ногами, длинными тонкими руками, которые заканчиваются огромными широко расставленными пальцами, и чрезвычайно широкими плоскими головами с выпуклыми глазами. Их толстые, черные, цепкие языки мелькают в их зияющих ртах. Мертвые, но двигающиеся, они представляют собой невыносимое зрелище. Гнилая плоть отваливается от них, когда они продвигаются по направлению к вам. Они пахнут, как гнилая стоячая вода. Это Шрабаты, несчастные творения злого колдовства, и они совсем близко. Проверьте свою Силу Воли. Если успешно - 194. Если нет - 269.



**47**

Вы подойдите к мрачному входу. Старик, опершись на свой посох, остается неподвижным, пока вы не подходите на расстояние нескольких шагов. Затем он открывает сверкающие голубые глаза и говорит: «Я Хув, последний священник Ойдена в этом городе. Поспешите внутрь, друг мой, ибо враги приближаются». Он резко поворачивается и манит вас за собой вглубь мрачных руин. Его голос звучит знакомо, но вы не можете вспомнить, когда и где слышали его раньше. Если вы хотите следовать за ним (398). Если предпочли бы вернуться в центр города (5).

**48**

Вы тормозите, спотыкаетесь, балансируете на краю бездонной ямы, а затем отступаете на безопасное расстояние. Вы подпрыгиваете, когда чувствуете, что пол движется под вами, но это всего лишь огромная плита возвращается в исходное положение, чтобы закрыть отверстие. Вы идете обратно к развилке в коридоре и решаете изучить правый проход (155).



**49**

Зажатый между двумя самыми крепкими из мечников, и окруженный целым отрядом других, вы лишены возможности бежать, когда вас волокут из подвала вверх по лестнице через мрачные комнаты для слуг в роскошные личные палаты маркграфа Нойбурга. Ваши охранники останавливаются пред великолепными резными дверями, по которым их командир громко стучит. Когда двери открываются, он кланяется и говорит с варварским акцентом: «Может это понравиться маркграфу, чужеземный шпион захвачен в стенах замка!» Мечник пихает вас в спину, и весь отряд марширует прочь, предоставив вас барону Фолдуру (127).

**50**

Молодой человек стоит за вами, бормоча и прыгая с ноги на ногу, в то время как вы освобождаете женщину. У нее тоже опухшее лицо, но ей удается улыбнуться вам. Юноша проявляет беспокойство и пытается удержать ее, но она отталкивает его в сторону и подходит к вам. Молодой человек съеживается в углу, а вы нервно отступаете, улыбка женщины становится ухмылкой, переходит в зевок, а затем ее рот открывается еще шире, и не один, а сто языков корчатся между ее невероятно широких челюстей. Проверьте свою Силу Воли. Если успешно - 321. Если нет - 223.

**51**

Дверь в верхней части лестницы, по-видимому, заперта с другой стороны. Судя по вмятинам и трещинам, огр предпринимал настойчивые попытки прорваться через нее. Вы можете сделать одно из трех:

Бить в дверь плечом, пока она не уступит - 173

Внимательно осмотрите ее, чтобы найти способ открыть - 325

Крикнете: «Я только что убил огра. Впусти меня!» - 235

**52**

Вы берете странный посох из голубого металла. Он удивительно легкий, как будто полый, и, несмотря на его необычную форму, удобно лежит в руке. Один конец заканчивается винтовой резьбой, так что очевидно, что это только часть предмета. У вас есть наконечник трезубца? Если да - 251. Если нет - 309.

**53**

Вы выходите из зеркала в комнату Соникхаз. Здесь все точно также, как и было, когда вы шагнули в портал. Ваше путешествие оказалось безрезультатным, но вы по-прежнему убеждены, что портал ключ к страшной тайне Нойбургской крепости. Вы можете переместить стержень на черном ящике к букве «Х» и попробовать еще раз пройти сквозь зеркало (288), или можете разбить эту бесполезную коробку (381).

**54**

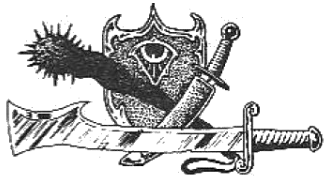
Вы снова входите в большой круглый зал, глядя на странное дерево. На нем совершенно нет листьев, но вы уверены, что оно живое. Его жилистые белые ветви излучают призрачное свечение. «Поднимайся!», говорит вам Хув.

Вы не можете видеть вершину дерева, кажется, она исчезает в тени возле потолка купола. Взбираетесь по веткам, зал внизу уже не виден, но вы так и не достигли вершины. Сильный ветер злобно терзает вас, в то время как белый туман окутывает все вокруг. Чем выше, тем сильнее ваше тело ощущает усталость и усиливающуюся боль, таинственные голоса раздаются у вас в голове. Сжав зубы, вы упрямо продолжаете лезть наверх. Такое ощущение, что ваш разум и тело разрываются на части. Вы теряете сознание.

Сложите Силу Воли и Выносливость. Бросьте кубик восемь раз. Если общая сумма ваших бросков меньше, чем сумма ваших Силы Воли и Выносливости - 298. В противном случае - 219.

**55**

В центре двери прикреплено железное кольцо, вы крутите его, тяните, толкаете, но дверь не открывается. Если у вас есть наконечник трезубца, вы можете попробовать вставить одну из вершин трезубца в замочную скважину (147). Если нет, то вам придется попробовать другую дверь - небольшую деревянную (373) или огромную металлическую (243).



**56**

На самом деле вам очень повезло. Два мутировавших существа стали жертвами волшебной болезни созданной колдуном Ксакхазом. Болезнь заразна, но вы не заболели (228).

**57**

Монета шлепается в зеленую жидкость и исчезает. Ничего не произошло. Глупо себя чувствуя, вы загадываете желание. Тоже ничего не происходит. Если хотите засунуть руку в жидкость, чтобы попытаться достать свою монету (168). Если хотите выпить немного жидкости (380). В качестве альтернативы, можете исследовать заросшую тропу за спиной статуи (232), или можете вернуться на дорожку, идущую вдоль периметра (11).

**58**

Вы атакуете снова. Зарубите танцовщицу слева (328) или справа (208).

**59**

Все содержимое подвала это немного соломы на полу и несколько сломанных ящиков. Вы тщательно обыскиваете его, но не находите никаких потайных дверей и никакого оружия. Вы все еще ползаете на руках и коленях, осматривая каждую соломинку, когда слышите звук приближающихся шагов.

Шесть, закутанных в бурнусы, фигур маршируют вниз по ступенькам, они забавляются, найдя вас развязанным, и с наслаждением начинают гонять вас по всему подвалу. У вас нет оружия, и, несмотря на все ваши усилия, вы обречены, проиграть этот неравный бой. Мечники не хотят вас убивать, поэтому они только избивают вас до потери сознания (266).

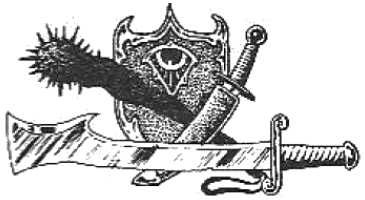


**60**

Кажется, вы падаете целую минуту, пока не приземляетесь на каменный пол, переломав себе все кости. Сквозь красное облако боли, вы видите три шаркающие фигуры, идущие к вам. Это упыри и они пришли, чтобы съесть вас. Спасения нет.

**61**

Вы выходите прямо в воздух и переживаете короткое, но неприятное падение на плоскую вершину валуна. Вы находитесь на каменистом плато под широким свинцовым небом. Холодный ветер хлещет вас. Помимо клочков грубой травы, нет никаких признаков жизни. Вы понятия не имеете, где находитесь, хотя после нескольких дней ходьбы вы найдете примитивную деревню полуорков, где узнаете, что вы заблудились в Пустошах Хаоса. До Нойбурга три недели трудного пути. Без сомнения, вы доберетесь туда, но ваше приключение уже закончилось.



**62**

Вы находитесь во внешнем дворе замка. Это узкая грязная полоса земли, зажатая между наружной стеной слева и еще более высокой внутренней стеной справа. Любой человек, стоящий в любом месте на зубчатых стенах, не смог бы, не заметить вас, но стены, башни и сам двор пусты. Вы решаете, что это место не хуже любого другого подходит, чтобы передохнуть перед тем, как взяться за изучение деревянных ящиков, которые рядами стоят вдоль стен двора. Вы снимаете рюкзак, чтобы проверить его содержимое. У вас есть кусок щупальца кровавой ищейки в рюкзаке? Если да - 277. Если нет - 139.

**63**

Вы пристально смотрите на тело девушки, удивляясь контрасту между тонкими чертами ее лица и кошмарной броней. Она казалась почти благодарной, когда вы нанесли смертельный удар. Вы чувствуете беспокойство и отчаяние.

Если вы выживете в этом приключении, то узнаете, что девушка была приемной дочерью барона Фолдура, и что ношение заколдованной брони было особо изощренной пыткой, придуманной для нее загулианским волшебником. Весть о вашем поступке, хотя вы и совершили его по незнанию, погрузит маркграфа в отчаяние, и бросит тень на все ваши мужественные подвиги. Потеряйте 2 очка Удачи, и выйдите из комнаты. Если еще не делали этого, теперь вы можете открыть дверь напротив (96) или покинуть тюрьму через открытую дверь (376).

**64**

Если вы пленник, все подземелья одинаковы. Тюрьма под замком Нойбург не являются исключением. Вы находитесь в тесной, влажной, грязной, душной дыре, и отблески факела, лишь изредка проникающие сквозь щели в двери, настолько слабы, что едва можно разглядеть силуэты жирных крыс, снующих по грязной соломе на полу.

Если у вас есть пища, вы можете съесть одну порцию прямо сейчас. Если у вас есть зеленый стеклянный шар, можете извлечь его из рюкзака (117), или можете вынуть наконечник трезубца (362). Если у вас нет этих предметов, или вы не хотите смотреть на них, то должны просто угрюмо сидеть в камере, пока что-то не произойдет (206).

**65**

По мере продвижения вниз капли слизи, оставленные отступающим существом, раздражают открытые участки кожи. Теперь туннель очень широк, вы не можете достать до противоположной стороны вытянутой рукой с мечом, но вы уверены, что все отверстия на поверхности сходятся в этот один большой тоннель. В настоящее время главная трудность не поскользнуться и не полететь лицом вниз вперед, так как туннель стал почти вертикальным.

Вы видите бледный свет впереди, и вскоре вы ненадежно цепляетесь за выход скальной породы в конце туннеля. Вы свисаете с потолка низкой пещеры, глядя вниз в зеленый светящийся бассейн, который занимает почти весь пол пещеры. Есть выступ, торчащий над поверхностью слизи. Вы должны будете попытаться перепрыгнуть на него. Бросьте два кубика. Если сумма меньше, чем ваше Мастерство - 316. В противном случае - 124.

**66**

Проверьте свою Удачу. Если вам повезет - 297. Если нет - 162.



**67**

Переборов свое отвращение, вы хватаете руками сгусток протоплазмы и тяните. Вы чувствуете его холодные липкие рты, пытающиеся присосаться к вашей коже, но взяв тварь в руки, вы обнаруживаете, что монстр на удивление слаб. Вскоре он падает на землю, где вы рубите его на мелкие кусочки мечом. Когда вы снова осматриваете рюкзак, вы обнаруживаете, что протоплазма съела две порции еды, но все остальное цело и невредимо (136).

**68**

Все выглядит так, как если бы вы были единственным живым существом в Нойбурге. С мечом в руке вы готовы среагировать на малейший звук - но кругом абсолютная тишина. Нет и света в домах. Лишь бледная луна иногда мелькнет между бегущими по небу облаками. Вы начинаете немного успокаиваться, когда слышите чьи-то: шаги! Не человек - зверь. Возможно большая собака. Больше одной!

Вы вскакиваете на крыльцо ближайшего дома. Но слишком поздно одно из животных ощутило ваше присутствие и прыгает на вас из темноты. У вас нет времени на раздумья, ваш меч готов и вы будете сражаться (253).

**69**

Умирающий орк падает на землю. Его боевой топор выскальзывает из пальцев, и вы замечаете, что другая рука собирается отпустить и веревку. Если хотите попытаться перехватить веревку, прежде чем орк ее отпустит (189). Если предпочитаете игнорировать веревку и обыскать тело орка (138).

**70**

Вы демонстрируете сверкающее кольцо, подняв его высоко в воздух, чтобы все видели. «Вот, Фолдур! Вот кольцо, которое ты дал мне! - кричите вы ликующе. - На войне у тебя никогда не было более достойного соратника, чем я!» Все собрание затаило дыхание, даже странный визирь маркграфа, кажется, остолбенел.

Сам барон Фолдур поднимается на ноги, снова полный жизненной силы. Он шагает к вам и, не обращая внимания на остальных, настаивает на том, чтобы вы рассказали обо всех своих приключениях с тех пор, как он в последний раз виделся с вами. Охранники отступают, и вы понимаете, что двери открыты, и можно легко сбежать, но вы уже не уверены, что побег необходим, теперь, когда барон Фолдур вернулся к своему нормальному состоянию. Если хотите совершить побег (39). Если решили остаться с маркграфом (217).



**71**

Когда вы бросаетесь в сторону охранников, они быстро реагируют. Один шагает вперед, чтобы перехватить вас, а другой отступает к двойным дверям и громко стучит в них. Благодаря тому, что они разделились, вы можете сражаться с ними по очереди.

Первый южанин

Мастерство 9 Выносливость 10

Второй южанин

Мастерство 8 Выносливость 12

Если у вас есть Талисман Лота, вы можете показать его по мере приближения ваших противников: каждый из них потеряет 2 очка Мастерства. Если убьете охранников, вы можете прислушаться, стоя у закрытых двойных дверей. Все тихо (391).

**72**

Дверь слишком тяжелая, вы не можете закрыть ее. Мечники подбегают к огромному дверному проему, и вы занимаете позицию в зазоре между створками. Только один солдат одновременно, может атаковать вас, и вы принимаете великолепный бой. Но южан слишком много, и, хотя вы убиваете невероятное количество врагов и нагромождаете перед собой настоящий холм из трупов, на который вы вынуждены встать, чтобы продолжать борьбу, в конце концов, они обходят вас с обеих сторон. Конец неизбежен.

**73**

Вы теряете 2 очка Выносливости из-за потери крови, но липкое прикосновение присоски приводит вас в чувство (17).

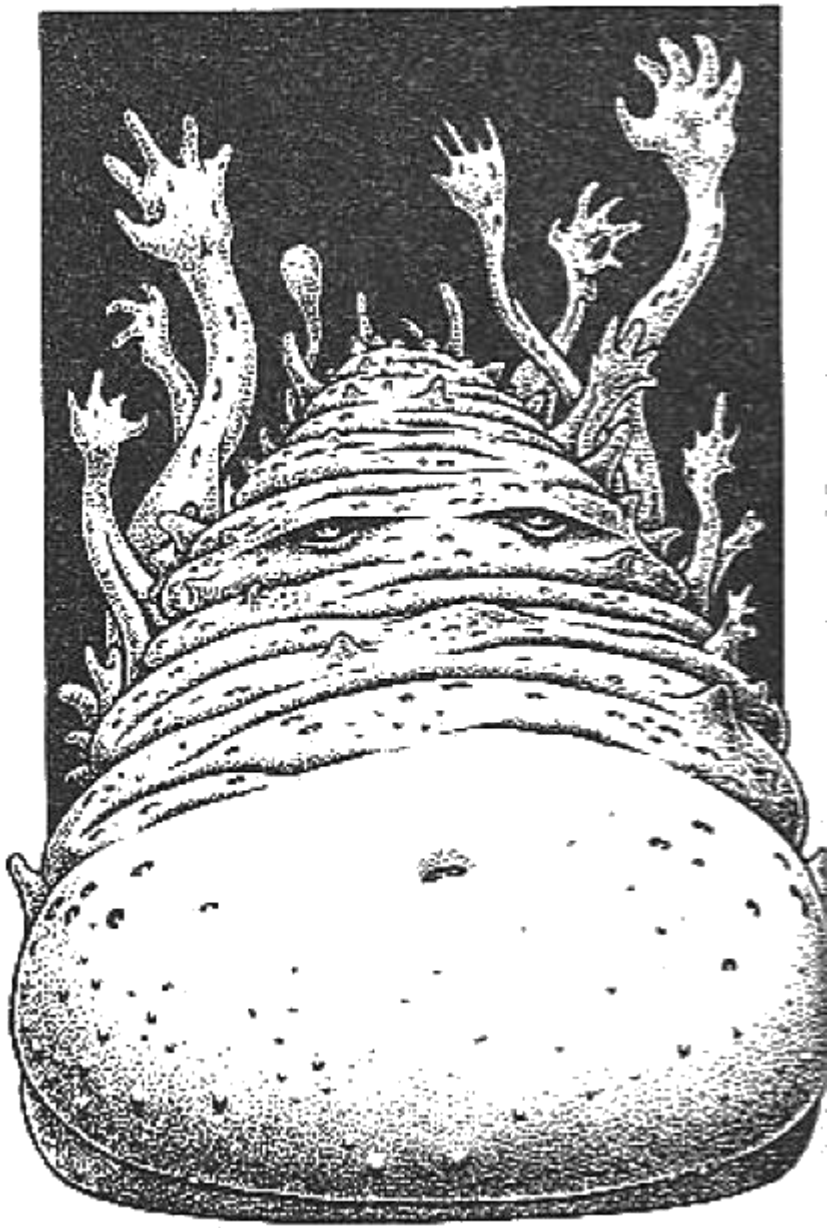
**74**

Хитрый старый гном решил, что вы, вероятно, проиграете этот бой - а он не хочет, чтобы кто-нибудь имел возможность обвинить его в безответственности и нежелании защитить своего хозяина. Он присоединяется к схватке, чтобы помочь часовому. Зайдя вам за спину, он вынимает из-за пояса длинный нож и вонзает его в ваше тело. Вы тяжело ранены и теперь не имеете никаких шансов на победу в бою сразу с двумя противниками.

**75**

«Вор!», раздается вопль изнутри магазина. В ярости, дородный владелец магазина выскакивает на улицу, размахивая топором. Если хотите убежать (364). Если предпочли бы остаться и сразиться с разъяренным бакалейщиком (186).





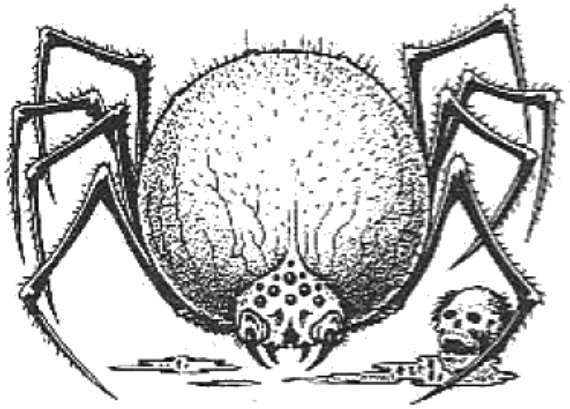
**76**

Дряблая куча плоти Влодблад, порождение злого колдовства. Поначалу его начальное Мастерство очень низкое, тем не менее, по мере вашего приближения к нему, вы видите, что оно начинает отращивать сгустки плоти по всему телу, похожие на бескостные конечности. Он будет продолжать делать это, пока вы не убьете его. Во время любого раунда боя, в котором вы не ранили его, его Мастерство будет увеличиваться на 2 пункта, так как он отрастил новые конечности, чтобы атаковать вас.

Влодблад

Мастерство 3 Выносливость 10

Вскоре после того, как начали этот бой, вы замечаете, что обе служанки выбежали из комнаты. Если хотите попытаться преследовать их, вы можете бежать за ними (если у вас нет рунного топора) после одного раунда, проиграв его (323). Если вы остаетесь и побеждаете Влодблада (260).



**77**

Если назвали имя «Ойден» - 356. Если «Ксакхаз» - 258. Если «Фолдур» или любое другое имя - 379.

**78**

Прибрежные жители в панике, когда вы, хлюпая по грязной дороге, выскакиваете на причал. Солдаты отбрасывают плети и обнажают свои изогнутые клинки. Вы понимаете, что не можете надеяться победить их всех одновременно, и решаете занять позицию на узкой доске, которая выступает с одной из сторон причала. Солдаты могут атаковать вас только по одному, но и вы не сможете бежать, если не убьете их всех.

Первый мечник

Мастерство 6 Выносливость 8

Второй мечник

Мастерство 5 Выносливость 6

Третий мечник

Мастерство 5 Выносливость 9

Четвертый мечник

Мастерство 8 Выносливость 7

Если вы выиграете, можете исследовать один ящик, который остался на причале (259), или можете вернуться в центр города и исследовать другие части Нойбурга (377).



**79**

Проверьте свою Удачу. Если вам повезет - 56. Если вы нет - 163.

**80**

Подъем плиты это очень тяжелая работа, и когда вы наконец-то выламываете ее из пола, то с разочарованием видите, что под ней скалистая порода и утрамбованная земля. Вы, однако, не сдаетесь, ведь теперь соседние плиты легче поднять. А под четвертой по счету плитой вы обнаруживаете зияющую дыру, шахту с грубо обработанными стенами ведущую вниз, она достаточно широкая, чтобы вы могли протиснуться. Если хотите спуститься в темноту (264). В противном случае, вы можете положить плиты на место и ждать в камере чего-нибудь (206).



**81**

За открытыми двойными дверями вас ждет банкет. Войдя в комнату, вы как бы вступили в шатер: стены закрыты развевающимися полотнищами мягкой ткани, они собраны вместе в середине потолка, где шелестит масса разноцветных лент. Толстые шнуры свисают с потолка. В середине всего этого богато украшенный стол заставленный фруктами и сладостями. Душистый ветер приносит с собой звуки нежной музыки. Ничего другого не слышно. Если решили осмотреть еду на столе (218). В качестве альтернативы, можете вернуться к стене пламени (145).

**82**

Искра жизни все еще остается в глазах несчастного древочеловека. Его ветви тянутся к вам и громко шелестят листьями. Вы внимательно слушаете, кажется, в этом шуме есть какое-то сообщение. «Садовник в башне позади меня. Остерегайся двух других башен».

Эта информация шепчется снова и снова, и становится все более и более неразборчивой. Вы решаете двигаться дальше, но ясно, что путь за древочеловеком полностью заблокирован. Вы поворачиваете назад и возвращаетесь на дорожку, идущую по периметру (11).

**83**

Шар не разбивается, когда падает на пол. Он продолжает яростно излучать свет и тепло, которое вы можете почувствовать на другой стороне пещеры. Ксакхаз, преследуя вас, немного удаляется от него, но он все еще близко, когда шар взрывается. Взрывная волна оглушает вас и отбрасывает назад, вы перелетаете через какой-то стол и падаете на землю. Потеряйте 3 очка Выносливости. Когда вы встаете на ноги, то потрясены увиденным, Ксакхаз выжил. Половина его тела уничтожена, но он все еще имеет некоторое количество конечностей и щупалец, которые работают. Он хромает к вам, увлекая за собой обрубок искореженной плоти и оставляя позади кровавый след. Сразитесь с ним, но уменьшите его Выносливость до 10, а Мастерство до 9 из-за ран (167).

**84**

Вы выбираете бочку, поворачиваете кран и наполняете чашку густой рубиновой жидкостью. Это крепкое вино отличного урожая, и вы наслаждаетесь каждой каплей. Оно восстанавливает 2 очка Выносливости, если это необходимо, но оно также содержит значительное количество алкоголя, который притупляет ваши чувства и замедляет рефлексы. Снизить Мастерство на 2 очка, пока не съедите порцию пищи (286).

**85**

Когда ваши глаза привыкают к освещению, вы видите, что ваш посетитель хрупкий молодой человек в военной форме. Он явно не южанин, и ваш ответ, кажется, его заинтересовал. «Прикрой глаза!», предупреждает он и распахивает свою тунику. Луч яркого белого света исходит от предмета у него на груди. Это не ослепляет полностью, если не смотреть прямо на него. Юноша манит вас выйти вслед за ним из камеры (29).

**86**

Вы делаете выпад в сторону старого священника и падаете плашмя, крича от боли. Деревянные ножки тяжелого стула, на котором вы сидели, незаметно обхватили ваши лодыжки, они были сломаны, когда вы упали. Вы не можете двигаться. Хув стоит над вами. «Несчастный дурак! - говорит он. - Ты не достоин даров Ойдена. Ты даже не пригоден, чтобы просто жить. Я оставляю тебя здесь. Со временем твое тело станет кормом для корней Великого Дерева. Прощай». Он уходит, запирая за собой дверь. Вы корчитесь на полу в агонии, пока не умрете.



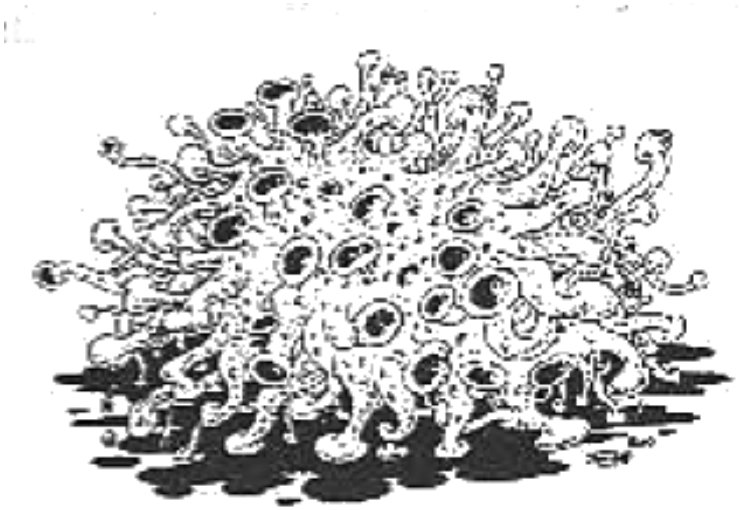
**87**

Коридор поворачивает налево, и, когда поворачиваете за угол, вы слышите голоса впереди. Вы двигаетесь максимально осторожно, и находите путь впереди заблокированным нагромождением швабр, веников, ведер, ящиков с тряпками и прочим бытовым оборудованием, все это покрыто пылью и паутиной. Вы прокладываете себе путь через эти завалы, и понимаете, что проход привел вас к задней части кладовой. Оборванный занавес висит поперек дверного проема, с другой стороны раздаются голоса. Заканчивается какой-то спор. Резкий гортанный голос заявляет: «Ты будешь делать это, потому что я говорю тебе, сделать это! И если ты этого не сделаешь, я завтра сварю тебя и приготовлю из тебя рагу!». Слышно, как хлопает дверь. Вы заглядываете за занавес и видите маленького карлика, одетого в форму пажа, стоящего в коридоре, который заканчивается большой деревянной дверью. С трудом он удерживает огромный поднос с глиняным горшком на нем, и выглядит совершенно несчастным. Слезы текут по его щекам. Вы можете напасть на него (361), спросить его, почему он так несчастен (326), или игнорировать его и отправится дальше по коридору (267).



**88**

Проверьте свою Удачу. Если вам повезет - 161. Если нет - 370.



**89**

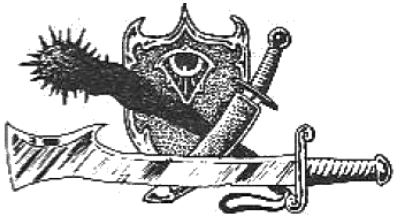
Закрыв лицо рукой, вы прорываетесь сквозь серебристые нити. Вы чувствуете, как они цепляются к вашей коже, а затем исчезают. Вы смотрите вокруг, паутина и паук исчезли, они были иллюзией. Сонякхаз повернулась к вам лицом, она рассержена и испугана одновременно. Быстрым движением колдунья выхватывает длинный нож из рукава халата. Если у вас есть Талисман Лота, и вы хотите показать его (357). Если решили попробовать поговорить с волшебницей (233). Если хотите немедленно напасть на нее (160).

**90**

Вы идете по Рыбной улице к реке и очевидно входите в самый бедный квартал города. Здесь русло реки уже загрязнено, она широко разливается и превращается в болото, смрад от него пронизывает все окрестности. Только несколько лодок привязаны у гниющих пристаней. Дорога на берегу реки, известная как Зыбучая аллея по щиколотку залита липкой грязью, в этом заболоченном месте есть только жалкие почти сгнившие хижины. Местные жители, которых вы видите, это маленькие смуглые типы, одетые в серые лохмотья. Тут нет магазинов, и никто не работает на лодках и баржах.

С северо-востока приближается тележка. Две лошади с трудом тянут ее по мутной, изрытой поверхности Зыбучей аллеи. Когда она приближается к причалам, вы видите, что в ней едет группа южных воинов.

Хотите спрятаться в этом грязном квартале, чтобы проследить за мечниками (336) или предпочли бы исследовать те области Нойбурга, которые еще не посещали? Вы можете пойти вверх по Замковой горе к замку (289) или в Храмовый квартал (195) или в Торговый (32).



**91**

Если у вас есть Трезубец Скарлоса - 378. Если нет - 241.

**92**

В конце двора металлические ворота в стене. За ними вы видите другой, больший двор, дорожка пресекает его и заканчивается у двери в дальней стене. Тут никого нет, так что вы открываете ворота и идете дальше. Вы скоро замечаете, что земля усеяна костями и тушами животных. С обеих сторон от тропы зияют отверстия. Некоторые достаточно широки для человека и все они, по всей видимости, круто опускаются под землю. Если вы хотите изучить одно из отверстий (244). Если хотите пройти мимо и открыть дверь в стене (157).

**93**

Вы теряете 2 очка Выносливости из-за потери крови, но липкое прикосновение присоски приводит вас в чувство (37).



**94**

Вы врываетесь через дверь в прихожую. Она пуста. Есть еще одна дверь в противоположной стене. Вы бросаетесь через нее и попадаете в кладовую, здесь нет ничего кроме ящиков и бочек. Вы оборачиваетесь и смотрите вокруг, есть еще одна дверь, рядом с той, через которую вы пробежали. Отчаянно, вы бросаетесь е ней и попадаете рабочий кабинет Соникхаз. Волшебница, снова одетая в темно-красную мантию, поднимает небольшую коробку и шагает к высокому зеркалу, по поверхности которого идет рябь, заходит в зеркало и исчезает. Рама зеркала начинает светиться и терять свою форму. Если вы попытаетесь последовать за волшебницей через зеркало (363). Если решили выйти из комнаты (169).

**95**

Прорубаясь через заросли ежевики, вы следуете по тропе в тени зубчатых стен вокруг холма. Тропа сворачивает налево и исчезает в кустах у основания стены. Вы отстраняете колючие ветви и обнаруживаете маленькую дверь, которую с трудом открываете, поскольку она заросла с другой стороны, также плотно, как и с этой. Вы проходите через нее и спускаетесь вниз по каменным ступеням в запущенный сад. Клумбы, газоны и фруктовые деревья вышли из-под контроля, сада настолько одичал, что невозможно увидеть, что находится на другой стороне. Вы понимаете, что сад квадратной формы и окружен стенами, остатки гравийной дорожки ведут по периметру. Вы находитесь посередине одной из стороны. Повернете направо (175) или налево (275)?



**96**

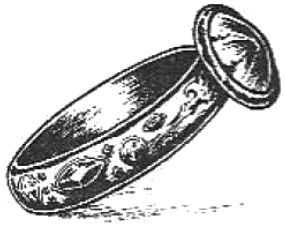
Вы открываете дверь и видите не унылую камеру, но хорошо обставленное помещение. Оно освещено несколькими фонарями, но запах здесь отвратительный. Вы шагаете внутрь и быстро оборачиваетесь, обнаружив перед собой Грилтига, одноногого хобгоблина - тюремщика барона Фолдура. Грилтиг был заперт в своей комнате в течении нескольких дней и не в настроении разговаривать. Он в настроении убивать. Он рычит и ковыляет к вам с удивительной ловкостью, подняв над своей уродливой головой дубину с шипами.

Грилтиг

Мастерство 8 Выносливость 12

Если у вас есть Талисман Лота, вы можете раскрыть его после одного раунда боя. Его ослепительный блеск уменьшит Мастерство Грилтига на 2 пункта. Если у вас нет рунного топора, вы можете бежать из темницы через открытую дверь в коридоре после одного раунда (376).

Если убьете Грилтига, можете обыскать его комнату (203) или пересечь коридор и открыть другую дверь, если еще не делали этого (165); или оставить темницу через открытую дверь (376).



**97**

Смуглые мечники с интересом наблюдают, как вы откладываете свое оружие и предлагаете взятку. Их командир берет ваше подношение, и настаивает на обыске вашего рюкзака. Он издевается, делая вид, что очень разочарован тем, что вы не имеете ничего более ценного для него, а потом, вдруг, приказывает своим людям схватить вас. Вы не можете, вовремя, дотянутся до своего оружия, и вскоре крепко схвачены, несмотря на отчаянное сопротивление. Мечников весьма позабавило ваши возмущенные крики (49).



**98**

Неизвестно почему, маркграф Нойбурга беспокоится о размере своей талии и прибегает к этому зелью, когда чувствует, что потолстел. Его эффект заключается в снижении аппетита, оно уничтожает чувство голода и делает вид и запах пищи отталкивающим. Эффект смягчается через день или два, но для вас это означает, что до конца этого приключения вы не будете в состоянии съесть ни крошки.

Спускаетесь по винтовой лестнице. Темнота угнетает, и спуск кажется бесконечным. В конце концов, вы врезаетесь в дверь, открываете ее и, страдая от головокружения, выходите в слабо освещенный коридор. Вы идете в лучше освещенную сторону (40).

**99**

Через несколько секунд вы окружены беспощадной толпой мечников. Их мечи пронзают ваше тело снова и снова. К тому времени, когда они закончили с вами, то немногое, что осталось от вашего тела, было отдано на корм странным животным, которых содержат во внешнем дворе замка.

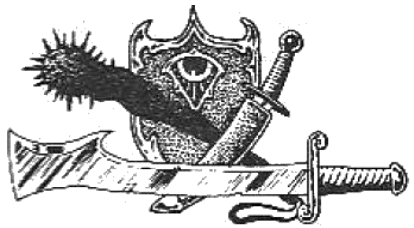
**100**

Старый священник Ойдена продолжает свой рассказ: «Если Ксакхаз воскреснет и восстановит свою прежнюю мощь, Нойбург и все его обитатели будут уничтожены его мстительным колдовством. Я содрогаюсь, представляя тот ужас и отчаяние, что он причинит! Тем не менее, он может быть побежден и заключен в тюрьму снова, пока он все еще слаб. Его физическая форма может быть разрушена мечом могучего воина - такого, как ты, и он, и его приспешники могут быть ослаблены Талисманом Лота. К сожалению, талисман отсутствует. Неделю назад я послал Керника, моего товарища священника, исследовать замок. Он не вернулся, и я не могу связаться с ним - хотя я думаю, что он все еще жив. Вы должны пойти в крепость, и попытаться найти Талисман Лота, прежде чем спуститься в подземелья. Не входите в замок через главные ворота, они хорошо охраняются. Существует малоизвестный боковой вход, который вы найдете, если повернете направо, прежде чем доберетесь до главных ворот. Я не могу рассказать вам больше, но если вы хотите пройти через Испытание Ойдена, он может даровать вам награду». Если хотите попробовать пройти испытание - 54. Если предпочли бы сразу отправиться навстречу судьбе - 368.

**101**

Вы продолжаете обмениваться ударами с разгневанным владельцем магазина. Он слабеет, но прибывает подкрепление, чтобы помочь ему. Из близлежащих магазинов и киосков бежит пестрая толпа торговцев, которые атакуют вас, осыпая большим количеством криков и ругательств.

К моменту прибытия отряда солдат, вы уже тяжело ранены. Он состоит из шести южан мечников, и в то время, пока вы лежите на земле, держась за свои раны, они яростно спорят с горожанами о том, кто должен судить вас. В конце концов, горожане побеждают, и после краткого судебного разбирательства, в тот же день вас казнят, как обычного преступника. Без сомнения, ваша судьба была бы еще менее приятной, если бы южане заполучили бы вас в свои руки.



**102**

Дверь открывается в узкий коридор. Вы рассуждаете, что слева будет главный зал цитадели, а значит там солдаты и высокая вероятность обнаружения. Вы следуете по коридору направо (87).

**103**

Вы начинаете рыться в кладовой садовника. Проверьте свою Удачу. Если вам повезет - 327, если нет - 202.

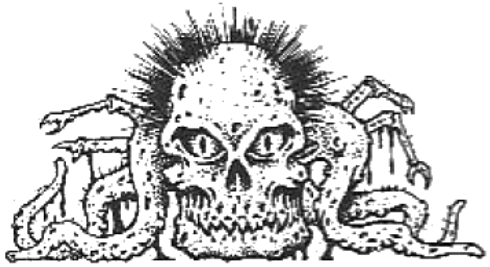
**104**

Ваш шар зеленого стекла становится болезненно ярким. Кроме того, он обжигает руки его невозможно держать. В качестве источника света он больше не нужен, так что вы можете вернуть его в рюкзак. Если вы сделаете это - 382. Если предпочли бы положить его на пол и стоять над ним, чтобы посмотреть, что произойдет - 329.

В качестве альтернативы, вы можете бросить его в один из концов прохода и посмотреть, что произойдет. Если вы сделаете это, то должны выбрать, куда его поместить: рядом с большой деревянной дверью с правой стороны (221), или с маленькой деревянной дверью с левой стороны (158), или рядом с массивной металлической дверью (123).

**105**

Вы попали в очень глубокую яму. Вы падаете целую вечность, и, пока вы кувыркаетесь вниз, то видите, как огромная каменная плита медленно возвращается обратно на место, закрывая полоску света далеко над вами. Она закрылась, а вы продолжаете стремительное падение в полной темноте. Вы уже собираетесь потерять сознание, когда разбиваетесь об каменный пол.



**106**

Вы легко спрыгиваете на брусчатку и прислушиваетесь к малейшим звукам. Все тихо. Вы достаете свой меч и поворачиваете к горе, через городской квартал, где задние части домов примыкают к скале, а их фасады, кажется, нависают друг над другом. Над ними всеми, как задумчивая тень, возвышается громада Нойбургской крепости, черное пятно на фоне бегущих по небу облаков. Вы следуете по извилистой дороге вверх.

Ваше сердце стучит в груди, и вы почти готовы бросить свой меч. Бульканье, крики, лай, шум раздаются в ночи - и прекращаются так же внезапно, как и начались. Потом вы слышите это снова – громче и ближе. Сразу несколько ужасных голосов, рыдают одновременно. Источник этого неестественного шума перед вами, и, кажется, приближается. Повернете ли вы назад, чтобы исследовать город (68) или продолжите путь к замку (21)?

**107**

Заинтригованный бледным свечением, исходящим от воина, вы осматриваете его тело. Когда вы для проверки пнули его, то почувствовали подозрительно плотную массу там, где должны были быть его ноги. С чувством растущего страха вы снимаете его шлем, и замираете от ужаса. У него нет головы. Вместо нее есть сверкающий, безликий эластичный бугор, который, пока вы смотрите, начинает растягиваться и сочится в вашу сторону. Проверьте свою Силу Воли. Если успешно, вы оторвали взгляда от ужасающего зрелища и выскочили через открытую дверь (279). Если проверка не удалась (257).

**108**

Вернувшись к рыночной площади, вы можете исследовать любую часть Нойбурга, которую еще не посетили. Вы выбираете:

Торговый квартал - 32

Берег реки - 90

Замок Нойбург – 289

**109**

Когда вы достигаете нижней части лестницы, то видите, что одна из ступеней, отличается от всех остальных. Она не высечена в окружающей породе, а сделана из какого-то блестящего камня. Вы не наступаете на нее и продолжаете идти до конца лестницы. Восстановите 1 пункт Удачи за то, что уклонились от особо неприятной ловушки (16).



**110**

Вы шагнули в гнетущую жару. Пот струйками сбегает по вашему телу, пока вы осматриваетесь вокруг. Волшебное зеркало явно транспортировало вас далеко от Нойбурга. Вы в полутемной комнате, через оконные ставни проникают яркий солнечный свет и шумные звуки чужеземного города. Поверхность зеркала, по-прежнему, цветной водоворот, но тут нет черного кубика для управления им. Если решили шагнуть назад в зеркало (307). Если хотите покинуть комнату, чтобы исследовать город (220).

**111**

Металлическое сочленение визжит, когда вы тяните за руку статуи, а затем вы слышите механические щелчки и жужжание внутри девы. Ее рот открывается, и скрипучий голос произносит рифмованную фразу на непонятном языке, ваза поворачивается горлышком вниз, а затем струйка зеленой жидкости течет из нее в каменный бассейн. Поток жидкости прекращается, когда бассейн почти заполнен, статуя закрывает рот и поднимает свою руку. Механизм перестал работать. Вы опускаете лицо к бассейну. Зеленая жидкость не имеет запаха; она густая и непрозрачная, но очень приятная на вид.

Если вы хотите отпить немного жидкости - 380. Если у вас есть золотая монета, и вы хотите бросить ее в бассейн (не забудьте вычесть ее с листа персонажа) - 57. Если хотите положить руку в жидкость - 168. Если предпочли бы оставить статую, то можете попытаться продолжить идти по заросшей тропинке (232) или вернуться на дорожку, идущую по периметру (11).

**112**

Бешено рыча и стряхивая капли жидкости с когтей, кислотное чудовище опускается ниже поверхности бассейна. Вы смотрите, как его свечение опускается на глубину, и пещера снова погружается в темноту. Теперь вы можете боком пройти по периметру бассейна и забирать связки ключей (345), или можете вернуться в темницу (206).

**113**

«Эй, ты! Стой!», вопит орк, его голос гулко раздается по всему коридору. «Не подходи ближе и говори, зачем пришел!». Одна из его толстых рук ложится на рукоять боевого топора, а другая тянется к веревке, которая свисает через отверстие в потолке. Вы боитесь, что веревка может быть присоединена к сигналу тревоги, и стремглав бросаетесь на орка, но когда вы нападаете, он успевает потянуть за канат. Никакого сигнала не звучит, но орк упорно держится за веревку, пока вы сражаетесь.

Орк часовой

Мастерство 9 Выносливость 13

Если вы выиграли - 69.

**114**

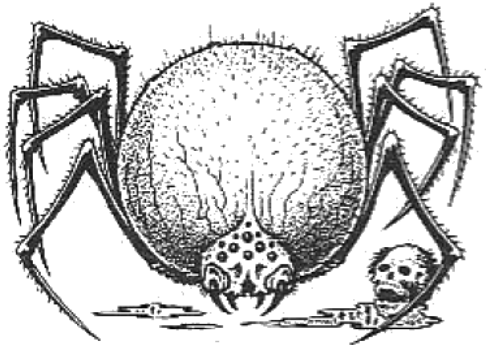
Скоро на причале остается только один ящик, но оборванные рабочие не желают прикасаться к нему. Даже лошади, запряженные в повозку, шарахаются от него. Как ни жестоко южные солдаты орудуют кнутами, они не могут убедить людей на берегу реки, загрузить ящик на баржу. В конце концов, перепуганные рабочие, несмотря на град злобных ударов, обращаются в бегство. Солдаты в замешательстве. Они кратко совещаются друг с другом, а затем залезают в повозку и уезжают, оставив одинокий ящик на причале. Вы ждете еще нескольких минут, но, кажется, ни один звук не нарушает тишины.

Если хотите выйти из укрытия и осмотреть ящик - 259. Если предпочитаете прокрасться обратно в центр города и исследовать другие части Нойбурга - 377.



**115**

Вы нашли внутреннее святилище волшебника загуланца, который зачаровал барона Фолдура и вызвал неописуемые ужасы из глубин подземелий замка Нойбург. Волшебник стоит в дальнем конце большой комнаты, и отброшенный назад капюшон красной мантии открывает черты царственно красивой молодой женщины. Она стоит перед высоким зеркалом, глядя на свое отражение, и производит какие-то манипуляции с небольшим черным ящиком. Она поворачивается к вам и говорит: «Ты меня нашел. Не важно. Я Сонякхаз из Загула. Я вынуждена бежать от тебя сейчас, но я вернусь, чтобы закончить свою работу здесь в более благоприятное время. Время и годы мало что значат для меня. Береги себя! Остерегайся моего маленького питомца!». Вдруг вы понимаете, что толстая паутина охватила всю комнату. Сидя на ней, под потолком появляется паук здоровенный, как лошадь. Броситесь сквозь паутину, надеясь, разорвать ее с разбега? Если да - 89. Если предпочли бы сначала разрубить ее своим оружием - 12.



**116**

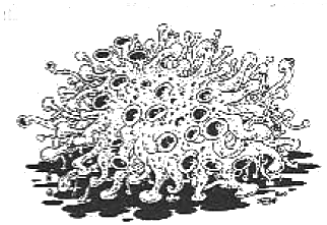
Вы толкаете дверь до тех пор, пока она не открывается достаточно, чтобы вы могли протиснуться. Вы едва успели заметить, что дверь была забаррикадирована граблями, мотыгами и ящиками, заполненными небольшими садовыми инструментами, когда вас атаковал гном с топором. Вы не можете отступить через узкую щель, и вынуждены бороться до конца.

Гном

Мастерство 8 Выносливость 4

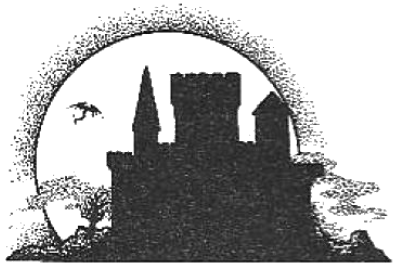
Если вы победите его, то взглянув на его тело, понимаете, что хотя он и умел обращаться с топором, ваш противник был довольно старым и хрупким .Вы с удивлением видите, что его руки и предплечья окрашены в ярко-зеленый цвет! Должно быть, он был садовником, судя по содержанию этой большой и пыльной комнаты: садово-огородный инвентарь, мешки с семенами, пучки сухих трав, и молодые побеги в горшках аккуратно расставлены на полках и скамейках. Есть еще одна дверь в дальней стене.

Помещение выглядит довольно интересным, но вас привлекает украшенный рунами топор в безжизненных пальцах гнома. Если хотите изучить комнату - 268. Если хотите взять топор - 341.



**117**

Шар излучает мягкое зеленое свечение. Он дает достаточно света, чтобы можно было осмотреть камеру. Стены сложены из огромных каменных блоков, каменщик, который с ним работал, хорошо знал свое дело, между блоками никаких зазоров. После того как вы раскидали ногами заплесневелую солому, вы видите, что пол дает возможность для попытки побега. Плиты плохо подогнаны друг к другу, и можно попытаться поднять некоторые из них. Если вы хотите сделать это (80). Если предпочитаете ждать, пока что-нибудь не произойдет (206).



**118**

Вы закрываете дверь, находите набор ключей на крючке позади нее, и принимаетесь за работу по отпиранию замков и расстегиванию пряжек. Вскоре молодая женщина свободна от цепей и намордника. Не удивительно, что ее лицо распухло, но ей удается улыбнуться, когда она поворачивается к вам лицом. Улыбка женщины становится ухмылкой, переходит в зевок, а затем ее рот открывается еще шире, и не один, а сто языков корчатся между ее невероятно широких челюстей. Проверьте свою Силу Воли. Если успешно - 321. Если нет - 223.

**119**

Пока вы идете на запад к рыночной площади, вы замечаете, что те домовладельцы, что попались вам на глаза, спешно закрывают свои двери и ставни на окнах. Когда вы подходите к таверне «Южная Звезда», она тоже собирается закрываться. Стучите в дверь рукоятью своего меча, призывая трактирщика. Снять комнату легко, поскольку других гостей нет. Вы в одиночестве едите при свете свечи в полумраке общей комнаты трактира. Восстановите 4 очка Выносливости, если были ранены.

Вы решаете спросить трактирщика, что происходит в Нойбурге. Вы должны выбрать, будет ли упоминать о вашей дружбе с бароном Фолдуром (164), или будете хранить эту информацию при себе (301).



**120**

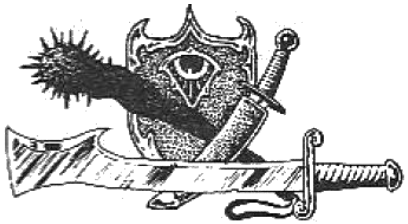
Вы берете булаву. Она короткая и удивительно легкая. Острые серебряные шипы наполнены какой-то формой энергии, но вы понимаете, что это оружие невозможно перехватить двумя руками, а ее малый вес, поставит вас в невыгодное положение в борьбе с кем-то вооруженным мечом или боевым топором. Если вы все-таки хотите избавиться от вашего оружия и взять булаву (333) В противном случае, сделайте другой выбор (190).

**121**

По-прежнему улыбаясь, мертвая девушка опускается на пол. Пораженный раскаянием, вы смотрите на труп. Поднимаете глаза на оставшихся двух, они лучезарно улыбаются и снова начинают танцевать. Вы шатаетесь от усталости, пока смотрите на танцующих женщин. Проверьте свою Силу Воли. Если успешно - 58. Если нет - 246.

**122**

Тыкая мечом наугад в различные кучи гниющего мусора растительного происхождения, вы вознаграждаетесь ассортиментом интересных находок: заплесневелая репа, разбитый глиняный горшок и мертвый саженец. Но вы заинтригованы, обнаружив, что в одной куче ваш меч не встречает никакого сопротивления. Независимо от того, как глубоко вы вгоняете его в сырую массу, вы, кажется, не в состоянии коснуться пола. Озадаченный, вы начинаете перемещать компост в одну сторону, и вскоре обнаруживаете большое отверстие в полу. Это выглядит так, как если бы одна из плит раскололась и упала в пространство под полом. Вы можете видеть кубическое подземное помещение, засыпанное пылью и компостом, и что-то небольшое и зеленое светящееся в одном из дальних углов. Вы решаете исследовать это помещение и спрыгиваете вниз (317).



**123**

Вы помещаете раскаленный шар перед большой металлической дверью и пятитесь. Через несколько секунд сфера становится такой яркой, что на нее нельзя смотреть, и вы можете почувствовать исходящее от нее тепло на дальнем конце прохода. Затем она взрывается. Грохот невыносимый, ударная волна швыряет вас на каменную стену. Когда в вашей голове проясняется, и пыль начинает оседать, вы видите, что огромные металлические пластины почернели и прогнулись. Подходите к двери, ждете некоторое время, чтобы металл остыл, и после долгих мучительным усилий вам удается опрокинуть ее вперед. Перепрыгиваете через дверь и с оружием в руках шагаете через дверной проем (190).



**124**

Выступ покрыт толстым слоем грязи, и вы слишком близко к его краю. Ваши пальцы не могут найти опоры. Вы кувыркаетесь в бездонный чан протоплазматической слизи, которая быстро заканчивает работу по перевариванию вас своими кислотами.

**125**

Если у вас есть 6 или больше очков Силы Воли - 303. Если у вас осталось менее 6 очков - 270.

**126**

Вы стоите над трупом первого мечника, когда появляется второй.

Южный мечник

Мастерство 11 Выносливость 6

Если вы используете Талисман Лота, его Мастерство снижается на 2 балла.

Если вы убьете его, то не можете придумать лучшего плана, чем надеть белый бурнус одного из убитых, а затем попытаться пройти мимо охранников перед закрытыми двойными дверями. Спустя несколько мгновений, изображая уверенность, которую не чувствуете, вы маршируете к двум стражам.

К вашему удивлению, они покидают свой пост, как только видят ваше приближение. Они проходят мимо, даже не поприветствовав вас, по-видимому, спеша вернуться в свою казарму. Вы рады, что предусмотрительно спрятали трупы в коридоре. Они исчезают из поля зрения, оставив пост перед дверями. Будете стучать (391) или попытаетесь проникнуть через дверь тайком (213).





**127**

Когда вы в последний раз были в Великом зале барона Фолдура, в качестве его почетного гостя и товарища по оружию, то дивились суровому величию этого обширного украшенного каменными колоннами помещения. Казалось, что оно отражает величественный и воинственный характер личности маркграфа. Теперь вы его пленник, и все изменилось. Пышные гобелены покрывают стены, а пол завален коврами и подушками. Ряды бесстрастных мечников стоят на страже, в то время как их командиров и нойбургских торговцев обслуживают и развлекают гибкие девы в полупрозрачных накидках. Некоторые из молодых женщин темноволосые красавицы с юга, другие, носящие цепи между лодыжками и запястьями, уроженки Нойбурга и его окрестностей. Сам Фолдур развалился на грандиозном позолоченном троне, с кубком в руке и отсутствующим взглядом. Рядом с ним на возвышении сидит небольшая фигура в темно-красном плаще с капюшоном, который скрывает лицо. Этот человек что-то нашептывает на ухо Фолдуру, когда вы приближаетесь. Будете ли вы хранить молчание, пока барон выносит приговор и решает вашу судьбу? Если да - 392. Если хотите назвать себя и напомнить маркграфу ваши прошлые совместные подвиги - 261.



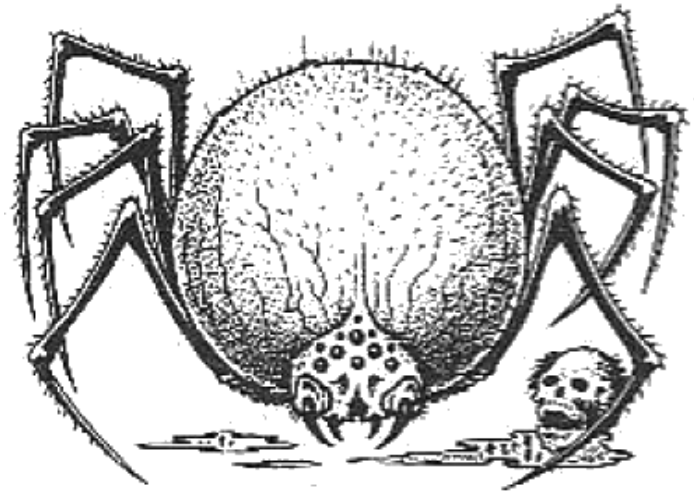
**128**

Молодая женщина не имеет никакого оружия, щупальца, торчащие из ее зияющего горла, предназначены только для еды. Вы пытаетесь не думать об этом и нападаете. Это должен быть легкий бой.

Мутировавшая женщина

Мастерство 4 Выносливость 7

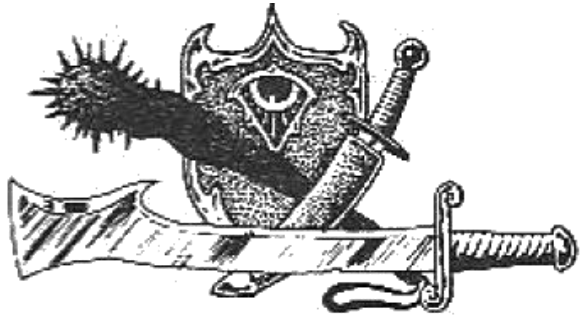
После победы ваша единственная мысль, побыстрей уйти из комнаты. По крайней мере, теперь вы знаете, почему эти два существа были прикованы и носили намордники. Вы закрываете дверь за собой и снова идете по коридору (79).



**129**

Энергично жестикулируя, маленькое старое существо приглашает вас в полуразрушенную лачугу пристройку за его ларьком. Внутри лачуги без окон вряд ли можно двигаться из-за старинных безделушек: ржавое оружие, сломанная мебель и треснувшие горшки занимают практически все доступное пространство. Остановившись только чтобы зажечь свечу, хозяин начинает с удивительной энергией рыться в особо захламленном углу. С победным криком он вытягивает что-то из-под груды тряпья и приносит вам. Это выглядит как небольшие садовые вилы! Они очень ржавые и не имеют рукояти. Вы начинаете задаваться вопросом, не является ли безумным старый ларечник. Вы еще больше удивляетесь, когда он требует 3 золотых за это.

Если вы хотите заплатить, вычтите 3 золотых с вашего листа персонажа (14). Если хотите не тратить больше времени попусту, то выходите из хижины и продолжаете движение к рыночной площади (237).



**130**

Таинственный голос умоляет вас двигаться так, чтобы ваши путы могли быть перерезаны, но вы остаетесь неподвижным. В конце концов, вы слышите: «Я должен идти. Скоро наступит темнота, и я боюсь за свою жизнь. Они вернутся в ближайшее время и примутся за вас. Да пребудет с вами Ойден, пришелец».

Чуть позже вы слышите приближающиеся шаги. Чьи-то руки грубо хватают вас, тащат вверх по лестнице и бросают в телегу. Почти машинально, ваши похитители бьют вас дубиной по голове (266).



**131**

В одну из сторон ящика вделан небольшой металлический стержень. Выше и ниже выгравированы две буквы: «Z» и «X». Стержень можно перемещать вперед и назад. Вы решаетесь на эксперимент. Сдвинете стержень в направлении «Z» (42) или в направлении «X» (288)?

**132**

Если у вас есть какая-либо еда, вы можете съесть одну порцию прямо сейчас. Не забудьте вычеркнуть ее с листа персонажа.

Если у вас есть шар зеленого стекла, вы замечаете, что он до сих пор тускло светится, но начинает светиться ярче, когда вы достаете его из рюкзака. Вы быстро кладете его обратно.

Чувствуя себя немного отдохнувшим, вы закидываете рюкзак на плечо и отправляетесь по дорожке, огибающей скалистое основание черного донжона. Когда вы обходите монументальное сооружение, дорога начинает идти вверх, ведя через усыпанный валунами склон к сторожке перед башней, возвышающейся перед глубоким оврагом. Миновав арку привратницкой, вы видите, что подъемная решетка поднята, а мост над пропастью опущен. Стражи не видно, вы сейчас у главного входа в цитадель - у входной двери барона Фолдура. Будете ли вы стучать молотком по огромной двери и требовать, чтобы вас впустили (311) или будете искать способ проникнуть внутрь незаметно (28)?

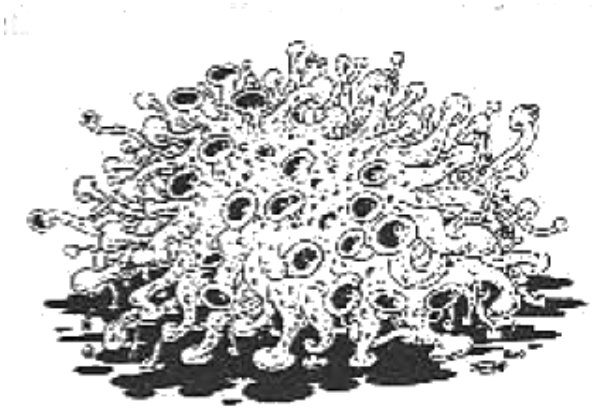


**133**

Вы помещаете гибкий белый предмет на голову и испытываете мгновенную панику, когда чувствуете, что-то вроде холодного желе касающегося вашей головы. Ваш страх скоро исчезает в хаосе чужеродных видений. Вы чувствуете, что ваша собственная личность погружается в трясину воспоминаний. Ваша голова заполнена изображениями из эпох прошлого и потусторонних мест. Ваши эмоции вытесняются совершенно нечеловеческими желаниями и потребностями. Вы последний в длинной линии носителей для мозга-осквернителя. Вы проведете остаток своих дней, прячась в темных местах, рабом его прихотей, инструментом противоестественных целей.

**134**

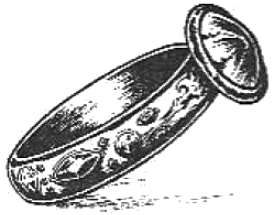
Вы бросили точно, шар с глухим стуком попадает в Ксакхаза и исчезает в клубке дергающихся конечностей. Почти сразу же он взрывается. У вас заложило уши, зато Ксакхаз уничтожен (271).



**135**

Вы с криком отскакиваете в сторону, когда шарящие разлагающиеся пальцы пытаются дотронуться до вашего лица. С бешеной скоростью вы хватаете крышку ящика и закрываете ею шевелящуюся массу. Рыдая, вы голыми руками забиваете гвозди, пока не убеждаетесь, что крышка держится прочно. Рухнув на причал, вы пытаетесь собраться с мыслями.

Через некоторое время вы угрюмо шагаете в центр города, решив разыскать источник страшных бедствий Нойбурга (377).



**136**

Если у вас есть какая-либо еда, вы можете съесть одну порцию прямо сейчас. Не забудьте вычеркнуть ее с листа персонажа.

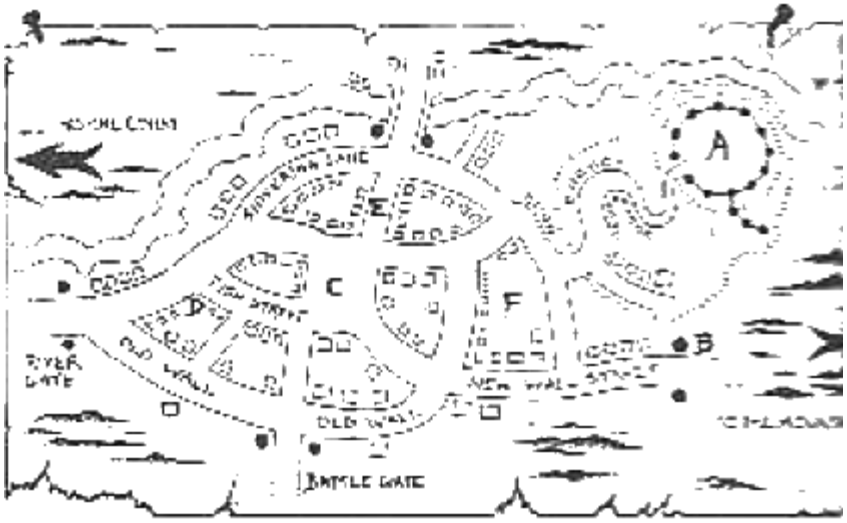
Если у вас есть шар зеленого стекла, вы замечаете, что он до сих пор тускло светится, но начинает светиться ярче, когда вы достаете его из рюкзака. Вы быстро кладете его обратно.

Когда вы начинаете осмотр комнаты, то начинаете жалеть, что убили гнома садовника. У вас нет возможности узнать, что из растений или сушеных трав является полезным или вредным, и не спрятано ли что-нибудь ценное в этой комнате. Если хотите потратить время на тщательный обыск (103). Если предпочли бы пересечь комнату и выйти через дальнюю дверь (282).

## 137

Сегодня рынок закрыт. Площадь пуста, кроме вас здесь только несколько угрюмых горожан. Вы заметили доску объявлений, прибитую между акацией и поилкой для лошадей. Вы идете к ней и обнаруживаете, что среди прокламаций о разрешенных ценах на мясные пироги, здесь висит, хлопая на ветру, оборванная карта города.

Какую часть Нойбурга вы хотите исследовать? Если вы идете на север, в Торговый квартал (32). Если вы идете на восток, в Храмовый квартал (195). Если вы идете на запад, в сторону причалов и складов на берегу реки (90).




## 138

Веревка рывком уходит вверх и исчезает в отверстии в потолке. Вы слышите шум механизма подъемной решетки, скользящей по другую сторону двери, и понимаете, что веревка была частью защитного механизма, который преграждает путь через дверь, если охранник убит. Вы поворачиваетесь и обнаруживаете, что веревка также действовала, как ловушка: еще три решетки опустились дальше по коридору. Вполне возможно, что через неделю или около того, вы сумеете расширить трещины в кирпичной кладке достаточно, чтобы сбежать, но, почти наверняка, вас обнаружат и казнят, прежде чем вы добьетесь успеха. В любом случае, ваше приключение закончилось.

## 139

Если у вас есть еда, можете съесть одну порцию прямо сейчас. Не забудьте вычеркнуть ее с листа персонажа.

Потом берете свой рюкзак и отправляетесь по проторенному пути, который идет по центру длинного узкого двора. Идете между двумя рядами больших деревянных ящиков, и, когда проходите мимо каждого из них, слышите внутри бешеное царапание. Если хотите попытаться открыть один из ящиков (306). Если предпочли бы игнорировать их и продолжить идти до конца стены (92).

**140**

Прихожая пуста. Дверь в противоположной стене, ведет в кладовую, тоже пустую. Здесь есть еще одна дверь, которую вы собираетесь открыть, когда слышите взрыв с другой стороны. Вы входите, эта комната полностью разрушена. Вы не находите никаких других выходов из этих комнат, и нет никакого способа спуститься на более низкие уровни из коридоров подземелья. Вы поднимаетесь из подвалов и находите южных солдат толпящихся в замешательстве. В своих личных покоях барон Фолдур пробудился от чар. Вместе с ним допросив охранников и слуг, вам удастся понять, что ваши действия напугали Сонюкхаз, загулианскую волшебницу, которая заколдовала маркграфа. Она сбежала через магический портал, который она использовала для связи с умалишенным и старым, как вечность, колдуном Ксакхазом, похороненным в глубинах ниже замка Нойбург. Она уничтожила портал, когда сбежала.

Маркграф и народ Нойбурга благодарны вам, но вы знаете, что потерпели неудачу. Сонякхаз сбежала и до сих пор может связываться с Ксакхазом, который остается в пещерах под замком, собирая силы для своей мести. Для Нойбурга и его народа день гибели просто был отложен.

**141**

Не забудьте вычесть 1 очко Силы Воли. Если у вас осталось 6 или больше очков Силы Воли (339). Если у вас осталось менее 6 очков (20).

**142**

Одной рукой вы инстинктивно хватаетесь за ступеньку, которая была ниже исчезнувшей. Вы размахиваете ногами, но не можете найти опору, чувствуете, что висите над огромной пропастью. Вы глубоко дышите, стараясь не запаниковать в темноте. Осторожно вы забрасываете свое оружие на безопасную ступеньку. Теперь у вас есть две руки, чтобы держаться. Вы концентрируетесь, блокируете боль, напрягаете мышцы. Дюйм за дюймом, вы тянете себя вверх.

Когда ваши конечности перестают дрожать, вы продолжаете спуск вниз по ступенькам, не смея отдохнуть ни на одной из них. Вы доходите до конца без дальнейших происшествий (16).

**143**

Часовые на такой важный пост назначаются, как правило, из числа самых сильных и опытных воинов. Этот не исключение. Старый гном не будет оказывать помощи никому из вас, он стоит в стороне, пока вы сражаетесь.

Южный мечник

Мастерство 9 Выносливость 18

Если во время боя Выносливость солдата превысит вашу на 6 очков или больше (74). Вы можете бежать после одного раунда боя. Вы несетесь вдоль узкого коридора и с облегчением видите, что мечник не считает нужным вас преследовать (87). Если вы победили (369).

**144**

Прячетесь в расщелине между холодными и влажными глыбами, достаточно долгое время вы сидите в этом сыром и неудобном месте. Старик не шевелится. Вы начинаете понимать, что скрываться, в этой куче камней было пустой тратой времени, когда слышите шум за спиной, кто-то поднимается по тропе снизу. Вы выбираетесь из валунов и осторожно начинаете спускаться по склону.

Через несколько минут, вы встречаетесь лицом к лицу с одним из южных воинов и странным животным, которое он держит на поводке. Животное выглядит похожим на гончую, но имеет белое, безволосое, вытянутое тело, острые когти на всех четырех лапах, а также лицо, точь-в-точь, как у огорченного человека - за исключением длинного носа, который заканчивается сопящим воронкообразным отверстием. С гортанным криком, мечник выхватывает свое оружие и отпускает существо, которое, завывая, бежит к вам. Вам придется бороться с ним и, если вы выиграете, тогда придется бороться и с мечником.

Нюхающая гончая

Мастерство 5 Выносливость 4

Мечник южанин

Мастерство 6 Выносливость 5

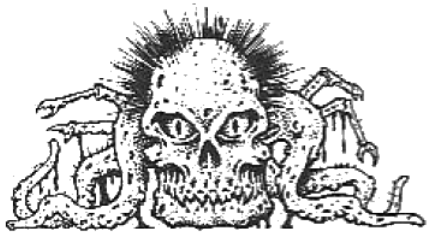
Если вы убьете их обоих, то спешите обратно в храм, чтобы еще раз взглянуть на старика (263).

**145**

Стена огня продолжает гореть с неослабевающей силой. Если вы хотите попытаться перепрыгнуть через нее, потребуется взять хороший разбег (231). Если предпочли бы попытаться медленно приблизиться к пламени (352).

**146**

Вы смотрите в проход, из которого появилось существо, и видите, что кроме основного тоннеля, который продолжает идти вниз, есть еще один небольшой тоннель, практически засыпанный щебнем, который ведет вверх и влево. Будете ли вы идти по основному проходу (9) или выберете боковой туннель (296)?



**147**

Наконечник трезубца потрескивает от энергии, когда вы вставляете одно из его лезвий в замочную скважину. К вашему удивлению, замок начинает скручиваться и провисать, превращаясь в расплавленный металл, даже без источника тепла. Нажимаете на дверь, и приоткрываете ее немного. Кладете наконечник трезубца в рюкзак, достаете свое оружие и входите внутрь (7).

**148**

Вы выходите прямо в воздух и врезаетесь в ветви хвойного дерева. Падаете на землю в душе хвои. Вы находитесь на лесистом склоне, через просветы среди деревьев видны воды озера. Вы понятия не имеете, где находитесь, но сориентировавшись по солнцу, идете на юг. Через несколько дней вы приходите в порт Арион, где узнаете, что волшебный портал перенес вас через весь континент Кхул. Путь в Нойбург будет долгим и трудным. Плавание от Ариона к Келтхеру займет несколько недель - если вам повезет найти судно, которое плывет туда. Без сомнения, ваша экспедиция будет сопровождаться различными подвигами и приключениями, но это приключение заканчивается здесь.

**149**

Вы возвращаетесь в продуктовую лавку и изучаете ее ассортимент - множество холодных мясных пирогов и маленьких хрустящих буханок хлеба, соблазнительно лежащих на открытом воздухе. Одной золотой монеты будет достаточно, чтобы купить еды для трех приемов пищи; или, если вы чувствуете себя достаточно смелым, можно попробовать стянуть одну порцию еды, в то время когда никто не смотрит. Если вы хотите купить три порции еды (383). Если попытаетесь украсть еду (229).

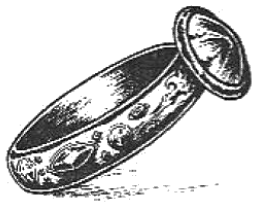
Если предпочли бы оставить Торговый квартал Нойбурга, вы можете пойти в любую часть города, которую еще не посетили. Вы можете либо спуститься вниз к реке (90), пойти в Храмовый квартал (195), или идти вверх по Замковой горе в Нойбургскую крепость (289).

**150**

Керник близок к панике, но отвечает на ваши вопросы. «Талисман Лота это дар Ойдена, - объясняет он. - Это было одновременно проклятие и благословение Лота, лидера нашего народа, это было еще до того, как мы стали пахарями и городскими жителями. Его мастерство в бою был равно его гордости и самолюбию, и он велел поклоняться своим изображениям. Талисман Ойдена сделал его еще сильнее в бою - его свет ослепляет врагов, особенно таких, как нечисть, кишащая в этом замке, но талисман лишил Лота его любимого времяпрепровождения. Никогда не смотри в зеркало в то время, когда носишь талисман - это уничтожит тебя.

Маркграф находится под чарами волшебника из Загулы, который восстанавливает жизнь в том, что осталось от колдуна Ксакхаза. Этот волшебник носит красные одежды и живет, в охраняемом помещении в конце коридора ниже этого подземелья. Ксакхаз сейчас жив, но до сих пор запечатан на более глубоких уровнях этих туннелей, единственный способ пройти к нему через комнаты волшебника».

Керник отстраняется от вас и стремглав мчится через открытую дверь из темницы в коридор. Через несколько минут вы следуете за ним (376).



**151**

«Я думаю, что ты выглядишь немного изможденным, - говорит гном, - хотя я не удивлен, у любого нервы должны быть немного не в порядке, когда все эти странные твари рыскают повсюду и тому подобное. Я приготовлю кое-что, что поможет тебе. Нам понадобится немного этой высушенной травы, здесь ее называют волчья радость; а затем этот корень, растертый в порошок - это Отрава орков, но мы используем совсем чуть-чуть, и из этой банки несколько цветов горной сладости, высушенных в дыму медового дерева. Растереть все это вместе, и вот что у нас есть. Это лучше всего принимать в виде настоя на ночь перед сном, но сейчас лучше съесть его сухим. У него неприятный вкус, но он должен помочь».

Вы давитесь порошкообразной смесью, но она дает определенный эффект. Вы чувствуете себя согретым - как будто солнце вдруг прорвало облака. Вы разминаете конечности и смеетесь от радости. Можете восстановить 2 очка Силы Воли. Гном хочет еще кое-что вам сказать (396).

**152**

Легко, как через дверь, вы выходите из зала ожидания на зубчатую крышу донжона. Удовольствие от красивой панорамы и бодрящего ветра портит тот факт, что вы находитесь внутри железной клетки. Все ваши попытки сбежать неудачны. После того, как вы пробыли на крыше несколько дней, в люке появляется солдат, видит вас, снова исчезает, и возвращается позже с отрядом мечников. Вас забрали и вскоре казнили, как шпиона.

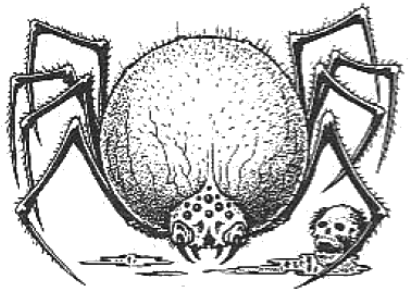
**153**

Смахивая раздавленных пауков, вы смотрите на зеленый шар. Он не разбился, когда вы бросили его, но теперь светится очень ярко и становится ярче с каждой минутой. Он излучает все более интенсивное тепло. Вы:

Отойдете подальше - 330

Поместите его в рюкзак - 36

Посмотрите, что произойдет – 178



**154**

Вы кричите, кричите, кричите. Боль невыносима. Вы не видите ничего, кроме злобного лица кислотного чудовища. Он играет с вами; выбирая момент, чтобы снова терзать вас своими страшными когтями. Вы не можете найти в себе силы для борьбы с ним. Возможно, вы соскользнули случайно или прыгнули сами? Результат один и тот же. В бассейне кислота, в течение нескольких секунд вы чувствуете себя, как будто находитесь в центре печи, а затем ваше безжизненное тело распадается на части и опускается на дно.

**155**

Этот коридор имеет много естественных ниш в стенах. Благодаря этому вы можете, перебегая от одного укрытия к другому, подобраться довольно близко к стражникам у двойных дверей. Тем не менее, вы не можете получить никакой дополнительной информации. Видно, что охранникам скучно и им хочется побыстрей смениться, но они достаточно бдительны, и вы не знаете, есть ли еще солдаты за дверями. Расправиться с ними раньше, чем они поднимут тревогу невозможно. Вы можете придумать только четыре варианта действий.

Если решили выйти из укрытия и напасть на них (71). Если хотите подойти к ним и сказать, что действуете по указанию маркграфа и прикажете им покинуть свой пост (346). Если предпочитаете отступить обратно к входу в этот коридор и подождать развития событий (293). Если хотите выйти из этого коридора, чтобы исследовать левый (252).



**156**

Вторая группа молодых головорезов движется вперед, чтобы напасть на вас. Сражайтесь с ними также как с первой группой.

Четвертый мальчишка убийца

Мастерство 5 Выносливость 4

Пятый мальчишка убийца

Мастерство 4 Выносливость 4

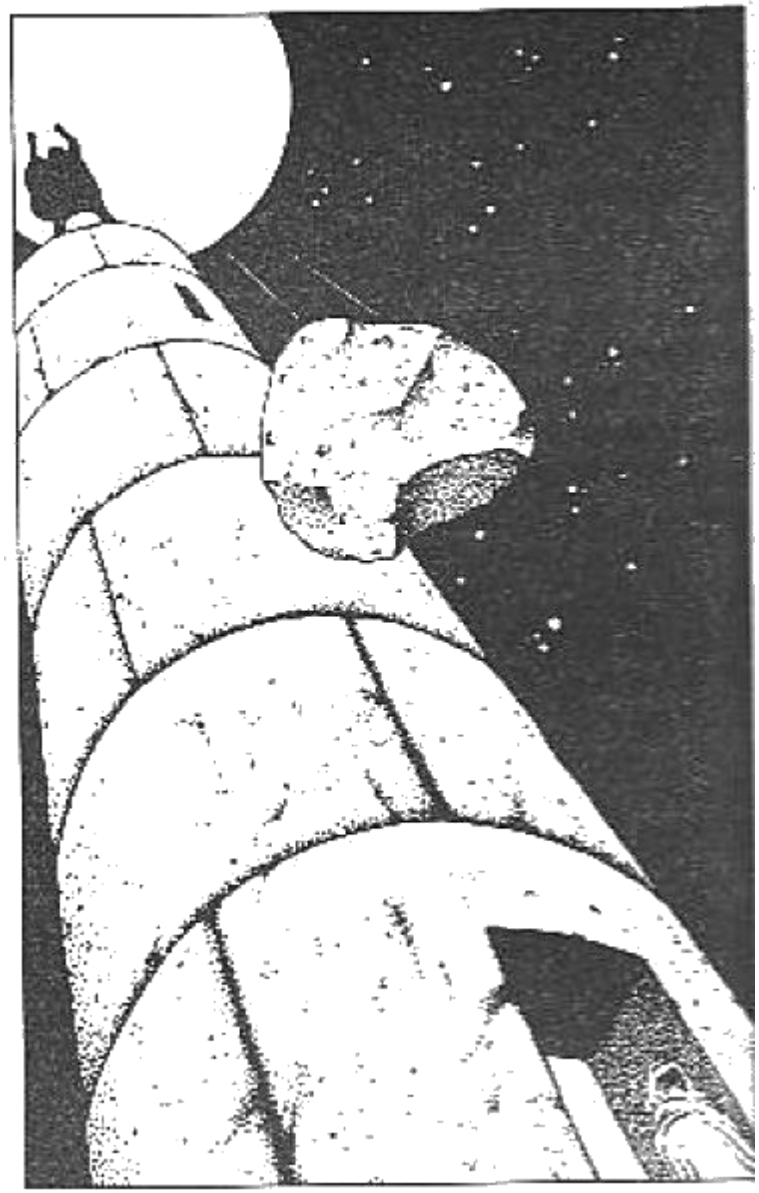
Шестой мальчишка убийца

Мастерство 5 Выносливость 6

Если вы выиграете, то обыскав тела, найдете 3 золотых. Запишите эту добычу на ваш лист персонажа.

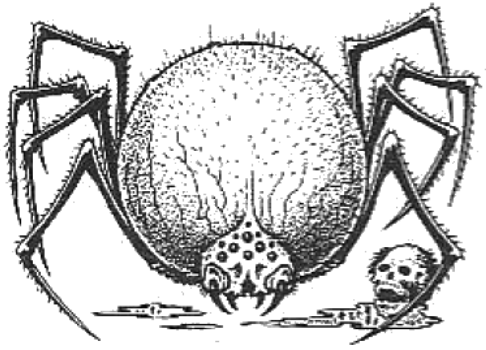
Аномально большие крысы собираются в тени. Какие-то кучи зловонной гадости, похоже, двигаются по своей собственной воле. Вы думаете, что самое время уйти (149).





**157**

Вы открываете дверь и видите лезвие изогнутого меча в нескольких сантиметрах от вашего носа. Инстинктивно вы ныряете и готовитесь к борьбе, но шипение множества мечей, покидающих ножны, останавливает вас. У вас нет выбора, кроме как сдаться - вы вошли в ту часть внешнего двора замка, что отведена под казармы орде южных воинов. Они забирают все ваши вещи и одежду, запирают вас в железную клетку, но предоставляют вам достойное питание. Каждый вечер они заставляют вас играть в игру под названием «Падающий камень». Вы, связанный, распластаны на земле у подножия одной из башен, и двое из мечников, по жребию, бросают по одному камню с верхней части башни вам в голову. Все солдаты в казарме смотрят на это, и приходят в большое волнение. Монеты переходят из рук в руки в бешеном темпе, пока делаются ставки на то, кто уронит камень ближе всего к голове, и через сколько дней один из них будет достаточно точен, чтобы раздавить ваш череп. В конце концов, именно это и происходит.



**158**

Вы помещаете раскаленный шар перед маленькой деревянной дверью и пятитесь. Через несколько секунд сфера становится такой яркой, что на нее нельзя смотреть, и вы можете почувствовать исходящее от нее тепло на дальнем конце прохода. Затем она взрывается. Грохот невыносимый, ударная волна швыряет вас на каменную стену. Когда в вашей голове проясняется, и пыль начинает оседать, вы видите, что от двери ничего не осталось. Вы берете ваше оружие и проходите через открытую дверь (255).



**159**

Вы мчитесь через двор и ныряете в зазор между огромными двойными створками. Вы находитесь в тихом внутреннем дворе замка с каменной громадой главной башни, нависшей над вами. Ваши преследователи прямо за вами, но двойные двери можно закрыть с помощью огромного засова размером со ствол дерева - если вы успеете сделать это вовремя. Вы упираетесь плечом в створку и толкаете.

Сложите ваше Мастерство и Выносливость. Бросьте кубик восемь раз. Если сумма меньше, чем ваше Мастерство и Выносливость вместе - 308, в противном случае - 72.

**160**

Помимо прочего, Сонякхаз отлично владеет ножом.

Сонякхаз

Мастерство 9 Выносливость 8

Если вы победите ее, вы заслужите благодарность маркграфа и народа Нойбурга. Прекрасный загуланка очаровала барона Фолдура и именно она была командиром южной солдатни. Тем не менее, у вас есть еще одна задача, обнаружить и уничтожить источник зла и противоестественных существ, которые терроризировали город. Высокое зеркало в металлической раме, кажется, было очень важно для Соникхаз, также, как и небольшой черный ящик, что теперь валяется рядом с ее телом. Он полый, внутри что-то гремит, но вы не знаете, как его открыть. Если разобьете его - 381. Если осмотрите его поверхности - 131.



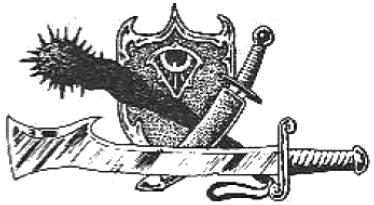
**161**

Вырвавшись, от державших вас за руки охранников, вы бежите в темный тоннель. Через несколько секунд поворачиваете за угол и оказываетесь в полной темноте. Налетаете на стену, спотыкаетесь о валун и оглушенный падаете на землю. Вы приходите в себя, когда приближается первый из ваших преследователей, держа над головой пылающий факел. Он не видит вас, и, когда лезвие вонзается ему ногу, воет от боли, роняет факел, и лишь потом готовится к бою.

Южный мечник

Мастерство 6 Выносливость 4

Если убьете его за два раунда, вы можете убежать по туннелю, но без факела, который успел сгореть (370). Если вы все еще сражаетесь после двух раундов боя (278).



**162**

Вы скользите вниз по грязному склону, не успеваете затормозить и плюхаетесь прямо в мутный бассейн. Оказавшись по пояс в стоячей воде, вы с ужасом чувствуете, что ваши ноги схвачены мускулистыми щупальцами. Вы обнажаете меч и готовитесь к борьбе с существом, которое всплывает на поверхность перед вами (183).

**163**

В самом деле, вам действительно очень не повезло. Двое мутантов были жертвами болезни, магически созданной колдуном Ксакхазом. Болезнь заразная, и вы ею заразились. Еще до того, как вы достигли конца коридора, ваша шея начинает распухать и нестерпимо болеть. Даже на этой стадии вы можете заподозрить, что к чему – вы падаете в жестоком приступе лихорадке, от которой вполне можно вылечиться, если вас найдут и окажут помощь. Но вы изменитесь. Вы станете все путать, ожесточитесь, утратите человеческий облик, и от вас будут шарахаться люди. Неприятная участь для столь многообещающего искателя приключений.

**164**

«Вы знаете, барона Фолдура! Все друзья нашего маркграфа рады приветствовать вас здесь. Вы должны попробовать бокал нашего особого нойбургского бренди! Нет? Возможно, вы пробовали его раньше. Но подождите!». Хозяин пристально смотрит на вас. «Как я могу быть уверенным, что вы не пытаетесь обмануть меня? Вы говорите, что были на горе Шлем - но эта битва общеизвестна. Можете ли вы доказать, что действительно знаете барона Фолдура?»

В потайном кармашке на поясе вы храните украшенное драгоценными камнями золотое кольцо с выгравированным товарищеским обращением от маркграфа. Оно докажет, что вы его знаете - но оно очень ценное и способно искусить почти любого, кроме самых честных людей. Если вы хотите показать его трактирщику - 343. Если предпочли бы оставить тему барона Фолдура - 301.



**165**

Вы отпираете дверь и осматриваетесь. Раньше эта комната была пышно обставлена, но теперь все парчовые и шелковые портьеры и постельные покрывала разорваны на ленты. Даже полированная деревянная поверхность мебели покрыта глубокими царапинами. Единственный обитатель комнаты молодая девушка, которая пристально смотрит на вас. У нее длинные золотые волосы, и она носит на шее железное кольцо, которое крепится с помощью длинной цепи к такому же кольцу, ввинченному в стену. Она носит странный доспех, подобного вы никогда не видели. Нагрудник и пластины, покрывающие ее плечи, предплечья и голени ощетинились острыми шипами. Пока вы смотрите, она сжимает свои рукавицы и изогнутые, похожие на когти лезвия появляются на кончиках пальцев. Ее глаза наполняются слезами, и она атакует. Если вы использовали затычки для ушей - 318, если нет - 187.



**166**

Вы выбираете бочку и, повернув кран, наполняете чашку прозрачной золотистой жидкостью. У нее пряный аромат и приятный вкус. Осушив чашу, вы чувствуете себя значительно лучше, восстановите 2 очка Выносливости - 286.



**167**

Ксакхаз является грозным противником. Благодаря своим размерам он очень живуч и он может атаковать множеством своих конечностей одновременно. Он не носит никакого оружия, потому что оно ему не требуются, его руки могут бить, давить душить разрывать, среди них есть конечности, как у насекомых с острыми как бритва краями, и щупальца, заканчивающиеся заполненными клыками пастями.

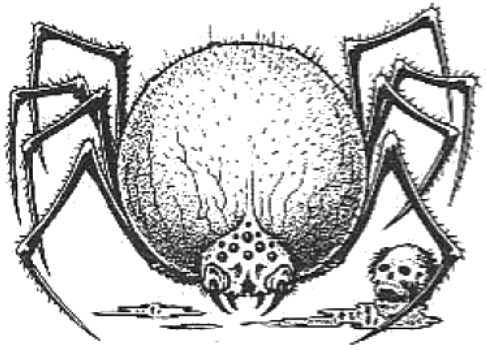
Ксакхаз

Мастерство 14 Выносливость 32

Талисман Лота, если у вас есть, дает лишь ограниченный эффект против такого монстра - он уменьшает Мастерство Ксакхаза на 1 балл. Если у вас есть Трезубец Скарлоса, вы обнаружите, что он, кажется, упивается сражением и сам стремиться нанизаться как вертел в эту гору конечностей - это дает дополнительно 5 очков урона каждый раз, когда вы раните врага. Если вам удастся убить Ксакхаза - 271.

**168**

Вы предварительно окунаете только один палец в зеленую жидкость. Она холодная, но довольно приятная. Ничего неприятного не происходит. Вы погружаете всю руку. Вы не можете нащупать ничего на дне бассейна, так что вынимаете руку назад. Она покрыта зеленой пленкой. Вы стираете ее куском вашей одежды - и с удивлением обнаруживаете, что зеленый цвет не сходит. Через несколько минут ваша рука начинает чесаться, и вы потрясенно, наблюдаете, как крошечные растения прорастают под ногтями и между пальцами. Вы погрузили руку в концентрированное волшебное удобрение, и теперь она стала убежищем для крошечных микроорганизмов из воздуха. Вы должны уменьшить Мастерство на 1 очко из-за постоянного раздражения, но если переживете это приключение, то обнаружите, что у вас действительно есть «зеленые пальцы» - все растения, к которым вы прикоснетесь, будут хорошо расти. Теперь вы можете исследовать заросшую тропинку за спиной статуи (232) или вернуться на дорожку, идущую по периметру (11).



**169**

Когда вы выходите из комнаты, рама зеркала раскаляется добела и взрывается, разбрасывая вокруг расплавленные капли. Магический портал Соникхаз уничтожен, а вы все еще живы, чтобы оценить ситуацию. Вы должны признать, что потерпели поражение. Горожане Нойбурга будут, конечно же, благодарны вам, вы освободили их маркграфа от чужеземного влияния, и нет сомнений в том, что он незамедлительно вышвырнет прочь всех южных солдат. Теперь, когда портал уничтожен, нет маршрута, по которому ужасающие создания безумного колдуна Ксакхаза могут выбраться на поверхность. Но вы знаете, что Сонякхазz до сих пор жива и здорова - и, возможно, до сих пор в состоянии вернуться в неизведанные глубины под замком Нойбург, где злой, старый как вечность, колдун становится все сильнее, все безумнее и все более решительно настроенным осуществить свою месть. Вы потерпели неудачу в своей миссии, вы просто отложили день гибели для народа Нойбурга.



**170**

Светящийся проход тянется всего на двадцать шагов или около того в обоих направлениях от того места, где ваш туннель соединяется с ним. Справа, проход заканчивается у большой двери из прочных балок скрепленных железными полосами. Она имеет металлическую панель с замочной скважиной и, кажется, заперта. Слева есть две двери: одна небольшая деревянная, а другая массивная, изготовлена из склепанных вместе пластин прочного металла.

У маленькой двери есть ручка, но нет замка, металлическая дверь имеет три огромных замочных скважины, и выглядит как страшный сон вора. Если у вас есть зеленый шар - 104. Если у вас есть наконечник синего металла - 207.

**171**

Двое воинов в бурнусах, бесстрастные и совершенно чуждые этому месту, стоят посреди открытого пространства на углу соседней улицы - и они смотрят прямо на вас.

Вы отворачиваетесь от них, а затем оглядываетесь. Через несколько мгновений, не говоря друг другу ни слова, они резко сворачивают в переулок. Озадаченный, вы кладете руки на бедра и понимаете, что ваш кошелек исчез. Его аккуратно срезали с вашего пояса. Уже нет никаких признаков вора. А теперь у вас нет денег, чтобы купить еду или что-нибудь еще (149).

**172**

Вся кухня в чаду, дым от двух открытых очагов смешивается с паром из кипящих горшков, все помещение затянуто густыми клубами тумана. Вы врезаетесь в стол, опрокидываете стойку с овощами, одним словом, наделали достаточно переполоху, чтобы привлечь внимание всех работников кухни. Дым рассеивается на мгновение, и вы оказываетесь в окружении орков, карликов и южных мечников, все вооружены, если не мечами, то кухонными инструментами. «Какая радость! - восторгается один из орков. - Сегодня на ужин жаркое из человека!». Круг смыкается.

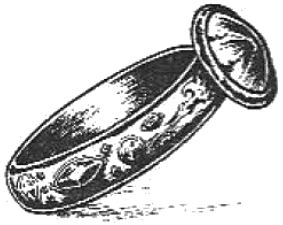


**173**

Ваши плечи онемели, вы задыхаетесь от усилий, но, в конце концов, вы слышите, как дверные петли со скрипом вылетают из кирпичной кладки. Вычтите 1 очко Выносливости, вы выбрали особенно тяжелый способ, чтобы пройти через эту дверь. Несмотря на то, что петли сломаны, дверь по-прежнему, оказывается, трудно открыть (116).

**174**

Это правда, вы чувствуете себя очень уставшим. Вы заслужили отдых. Кресло удивительно удобное. У Сони очень ласковый голос и нежная улыбка, вы не можете оторвать глаз от великолепного красного драгоценного камня, мерцающего на ее шее. Ничто не кажется важным, вы должны остаться здесь и отдохнуть. Вы не пугаетесь, когда подлокотники и ножки кресла обхватывают ваши конечности, наоборот, вы чувствуете себя еще более комфортно. Вы умираете медленно и спокойно, не зная, что Соня не служанка, но волшебница Сонякхаз, мастер иллюзий. Вы не сидите в кресле, в настоящее время вас поглощает Влодблад, отвратительное создание воскресшего злого колдуна. Влодблад окружает вас и высасывает вашу жизненную силу, в то время как вы остаетесь под гипнозом мерцающего рубина Соникхаз.



**175**

Вы достигли угла сада. Дорожка и стена поворачивают налево, зазор между стенами образует грубый дверной проем, ведущий в основание одной из сторожевых башен. Внутри башни темно и тихо. Дорожка продолжает идти вдоль стены, пока не достигает другой башни в следующем углу. Вы хотите войти в башню (284) или пойдете к следующему углу сада (44).

**176**

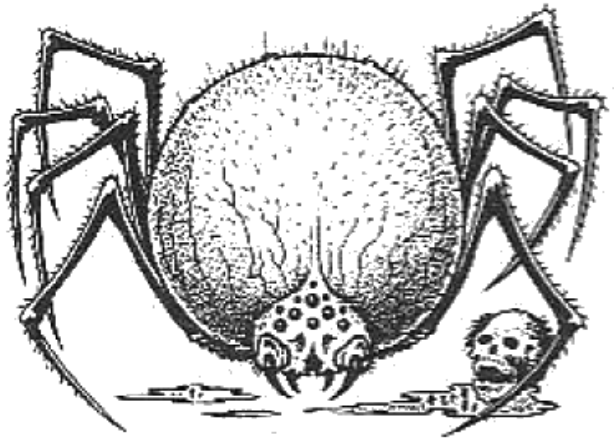
Вы сжимаете трубку и пытаетесь представить себе что-то выходящее из нее. Мгновенно стержень из прозрачного кристалла появляется на конце с символом. Это длинный, тонкий конус из очень твердого материала, благодаря нему безобидная латунная трубка превратилась в эффективное колющее оружие. Дальнейшее исследование показывает, что кристалл очень холодный, настолько холодный, что вредит всему живому, до чего касается. Он напоминает большую тонкую и смертельно опасную сосульку. Конец трубки, который вы держите в руках, изолирован от неестественного холода. Пока вы используете это оружие, можете добавить 2 балла к своему Мастерству. Тем не менее, Ледяной Меч черпает энергию из своего владельца, и вы должны вычитать 1 очко Выносливости каждый раз, когда создаете ледяное лезвие. Вычтите 1 очко из Выносливости прямо сейчас (359).



**177**

Гобелен настоящий, а пол перед ним фальшивка. Вы беспомощно летите сквозь черную пустоту и падаете на каменный пол. Потеряйте 3 очка Выносливости. Пол это крутой склон, густо смазанный жиром. Вы не можете остановить свое скольжение вниз все с возрастающей скоростью. Вы находитесь в желобе, который спиралью уходит вниз через скалы.

Вы помяты, страдаете от головокружения и почти без сознания, к тому времени как желоб выпрямляется и выталкивает вас в пещеру, освещенную бледно-зеленым свечением. Свет исходит от бурлящей слизи, которая покрывает пол пещеры. Вы скользите по гладкому скальному выступу прямо в слизь. Проверьте свою Удачу. Если вам повезет - 316. Если нет - 124.



**178**

Через несколько секунд свечение шара настолько сильное, что вы не можете смотреть прямо на него. Он излучает тепло, как пылающая печь. Звучит невероятно пронзительная нота, а затем шар взрывается с такой силой, что едва не уничтожает весь сад. Вы, во всяком случае, уничтожены.



**179**

Вы тщательно обследуете вашу комнату. Она выглядит чистой и комфортабельной. Вы смотрите под матрацем и за дверью: ничего. Вы закрываете дверь на прочный железный засов. Подходите к окну и медленно открываете одну из тяжелых деревянных ставень. В ночи ни звука. Вы выходите на небольшой балкон. Прыжок вниз, и вы на улице, взобраться обратно легко. Что будете делать дальше?

Если хотите спрыгнуть на улицу и исследовать город - 68. Если предпочитаете идти в гору к Нойбургской крепости - 106. Если решили вернуться в свою комнату, закройте ставни, скиньте свой плащ и сапоги и идите спать - 372.

**180**

Прыгая вокруг медленно движущегося воина, уклоняясь от его палаша и размахивая потрескивающим трезубцем над головой, вы пытаетесь втянуть светящегося воина в разговор. Он же ничего не говорит кроме: «Исчезни или умри!», и продолжает надвигаться на вас. Но когда вы крикнули: «А это что тогда? Если ты Скарлос, как твой трезубец оказался у меня?». Воин вздрагивает и останавливается, а другой голос пронзительный и жуткий раздается в темноте. «Моя скромная маленькая шутка со Скарлосом, кажется, не понравилась тебе. Проходи в мою мастерскую. Ксакхаз приветствует нового смелого раба». Если хотите пройти через дверной проем. - 279. Если решили сделать паузу, чтобы осмотреть неподвижного воина - 107.



**181**

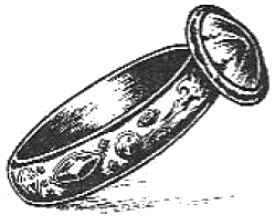
Вы расстегиваете ремни рюкзака, откидываете кожаный верх и в изумлении смотрите на извивающуюся массу, которая заполняет его. Сотни тонких как пальцы щупалец копошатся внутри, они все растут из общего ядра. Раньше, чем вы успели среагировать, щупальца бросаются к вашему лицу. Вы инстинктивно уклоняетесь, нагнув голову, но маленькие упругие щупальца ловят ваши волосы, и, когда вы вскакиваете на ноги, вы обнаруживаете, что кровососущие круглые присоски на раздутом теле твари качаются перед вашим лицом и шеей. Как вспышка, у вас мелькает догадка, щупальце кровавой ищейки сожрало вашу еду и мутировало в этот кусок протоплазмы, который сейчас старается впиться вас смертельным поцелуем. Многочисленные круглые присоски твари корчатся, стремясь к контакту с вашей кожей. Проверьте свою Силу Воли. Если она прошла успешно - 37. Если нет - 250.

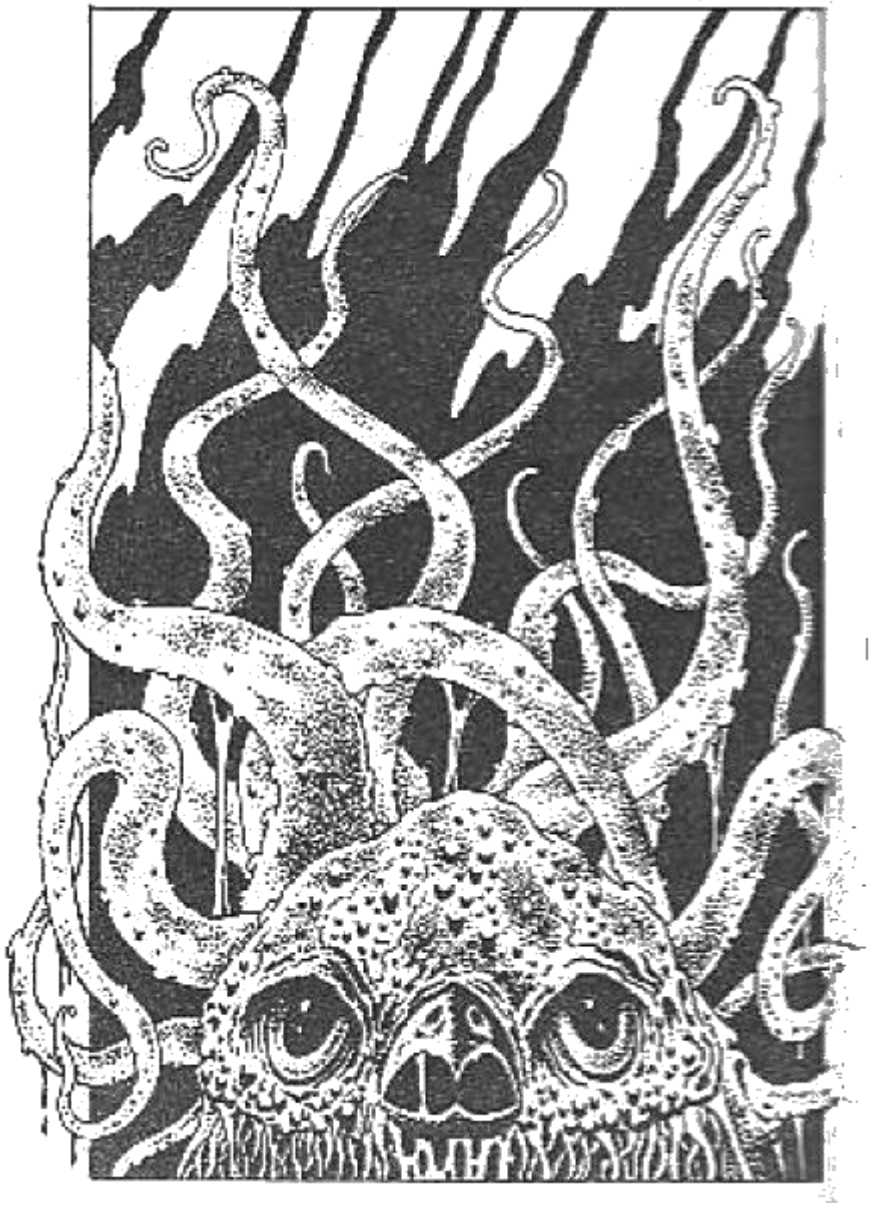


**182**

Оружие, которое светится в ваших руках, это Трезубец Скарлоса, оно изготовлено с помощью давно забытых чар в горах далеко на севере. Он полностью сделан из металла с синим отливом, и каждая поверхность покрыта замысловатыми гравировкой. Наконечник оружия - три острия - небольшой и элегантный; в отличие от древка, оно громоздкое и имеет асимметричные выступы, но, несмотря на это, его легко удерживать одной рукой. Рукоять источник энергии - теперь, когда оружие собрано, свет, исходящий от отдельных деталей быстро угасает.

Трезубец мощное и простое в использовании оружие. Он может стрелять зарядами энергии, а также наносить раны обычным способом. При его использовании, добавляйте 2 очка к своему Мастерству. Против человеческих противников трезубец будет наносить дополнительно 2 очка урона, но он был разработан для борьбы с колдовством и нежитью, и, следовательно, против нечеловеческих противников вы будете наносить дополнительно 4 очка урона каждый раз, когда раните врага. Его магия дает вам силу и уверенность: восстановите 2 очка Силы Воли. И, наконец, восстановите 1 пункт Удачи за то, что нашли такое эффективное оружие! С большей уверенностью в своих силах вы возвращаетесь в проход со светящимися стенами (240).





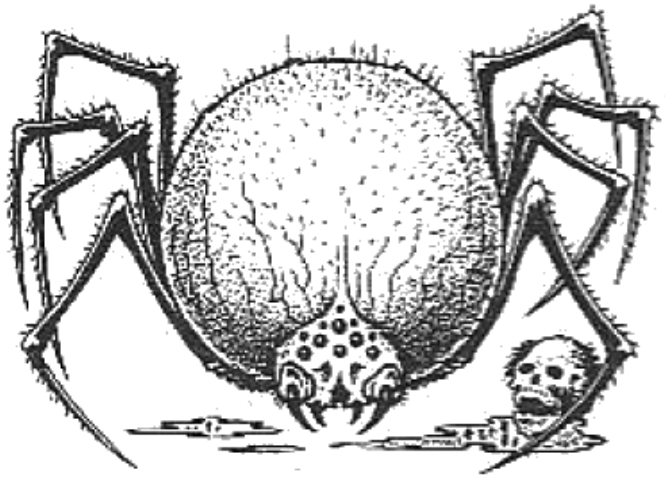
**183**

Вы наполовину погружены в грязную воду и окружены дрожащими щупальцами. Из-за этих тяжелых условий снизьте Мастерство на 3 пункта в этом бою.

Пятнистый Кракен

Мастерство 8 Выносливость 10

Если убьете его, то карабкаетесь вверх по грязному склону и покидаете башню. Вы можете продолжать следовать по дорожке по периметру сада (11), или можете повернуть к поляне в центре сада (319).



**184**

Вы сползаете в отверстие и двигаетесь вниз. Скоро вы оказываетесь в полной темноте, и держите меч перед собой в качестве ориентира. Когда вы спускаетесь ниже, отверстие расширяется и склоны становятся более крутыми. Вы ощущаете, что другие туннели, идущие от поверхности соединяются с вашим. Вы видите свет впереди, какое-то бледное свечение. Также доносятся какой-то скользящий шум и порывы дурно пахнущего воздуха. А потом вверх по туннелю начинает ползти безликая цилиндрическая масса светящейся слизи. Она касается вашего меча и замирает. Вы колете ее, и она отступает. После еще нескольких попыток продолжить движение вверх и еще нескольких уколов, она сжимается и ползет обратно вниз по отверстию. Вы с облегчением вздыхаете и раздумываете, стоит ли следовать за ней (65) или с трудом ползти назад по почти вертикальному туннелю, потратить несколько минут на отдых, а затем пройти через дверь в торцевой стене (157).



**185**

Вы расстегиваете ремни рюкзака, откидываете кожаный верх и в изумлении смотрите на извивающуюся массу, которая заполняет его. Сотни тонких как пальцы щупалец копошатся внутри, они все растут из общего ядра. Раньше, чем вы успели среагировать, щупальца бросаются к вашему лицу. Вы инстинктивно уклоняетесь, нагнув голову, но маленькие упругие щупальца ловят ваши волосы, и, когда вскакиваете на ноги, вы обнаруживаете, что кровососущие круглые присоски на раздутом теле твари качаются перед вашим лицом и шеей. Как вспышка, у вас мелькает догадка, щупальце кровавой ищейки сожрало вашу еду и мутировало в этот кусок протоплазмы, который сейчас старается впиться вас смертельным поцелуем. Многочисленные круглые присоски твари корчатся, стремясь к контакту с вашей кожей. Проверьте свою Силу Воли. Если она прошла успешно - 67. Если нет - 290.

**186**

Напуганные обыватели рассеиваются, когда вы обнажаете свой меч и готовитесь встретить бешеный натиск лавочника. Его громкий рев привлекает внимание, и вы понимаете, что должны завершить бой быстро, прежде чем кто-нибудь придет на помощь вашему противнику.

Сердитый бакалейщик

Мастерство 7 Выносливость 4

Если после двух раундов боя ваш противник мертв - 364. Если он еще жив - 101.

**187**

Девушка бросается на вас с отчаянной яростью. Вы защищаетесь.

Девушка

Мастерство 10 Выносливость 8

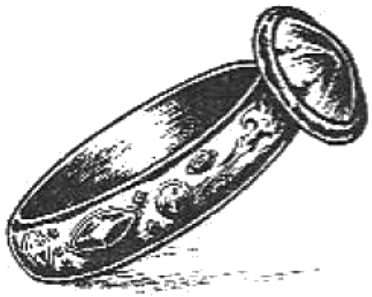
Даже когда она хлещет вас своими смертельными когтями, она рыдает и кричит, слезы текут из ее глаз. Вы различаете только часть воплей: «Прочь! Уходи! Беги пока можешь! Эти когти ... этот металл ... Я не могу с этим ничего поделать. Я не хочу, убить тебя. Она сделала это! Она надела на меня это ... в этом металле ... Помоги мне!».

Вы уже не уверены, что должны убить эту девушку. После одного раунда боя вы можете бежать, дав себе обещание вернуться, если выживите, чтобы разобраться в этой загадке. Выскочив из камеры и захлопнув дверь, вы можете открыть дверь напротив, если еще не делали этого (96), или можете покинуть темницу через открытую дверь (376). Если у вас есть рунный топор, или если вы не поверили девушке, то продолжаете бой. Если убили ее - 63.



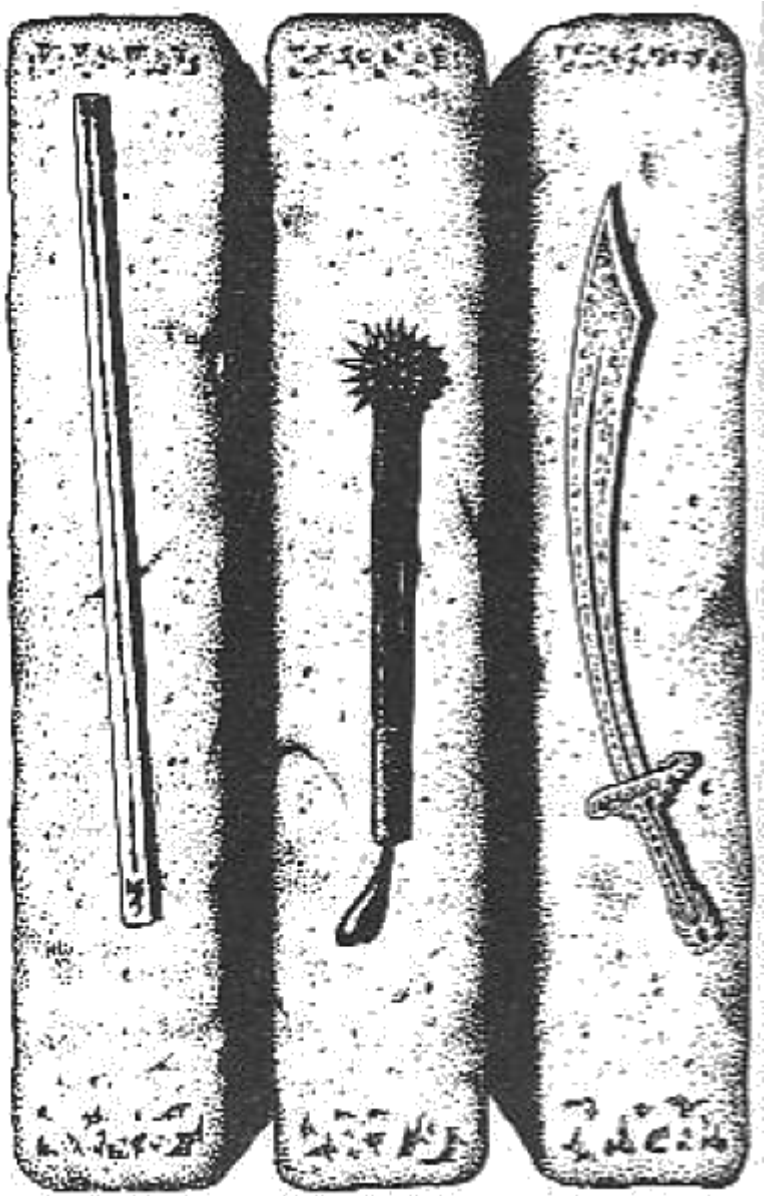
**188**

Вы расстегиваете ремни рюкзака, откидываете кожаный верх и в изумлении смотрите на извивающуюся массу, которая заполняет его. Сотни тонких как пальцы щупалец копошатся внутри, они все растут из общего ядра. Раньше, чем вы успели среагировать, щупальца бросаются к вашему лицу. Вы инстинктивно уклоняетесь, нагнув голову, но маленькие упругие щупальца ловят ваши волосы, и, когда вскакиваете на ноги, вы обнаруживаете, что кровососущие круглые присоски на раздутом теле твари качаются перед вашим лицом и шеей. Как вспышка, у вас мелькает догадка, щупальце кровавой ищейки сожрало вашу еду и мутировало в этот кусок протоплазмы, который сейчас старается впиться вас смертельным поцелуем. Многочисленные круглые присоски твари корчатся, стремясь к контакту с вашей кожей. Проверьте свою Силу Воли. Если она прошла успешно - 17. Если нет - 210.



**189**

Пока громадное тело орка падает на пол, вы бросаетесь к веревке, выскальзывающей из его мертвых пальцев. Проверьте свою Удачу. Если вам повезет - 236. Если нет - 138.



**190**

Через открытую дверь проходит достаточно света, чтобы можно было увидеть, что вы в огромном арсенале. Ряды мечей, щитов, копий и пик исчезают в темноте. Вы никогда не видели так много оружия в одной комнате. Они все старинных образцов и, судя по всему, имеют южное происхождение. Они хранились здесь в течение многих столетий, но вы не видите, ни ржавчины, ни пыли. Перед вами, между рядами лежат три каменные плиты. На каждой плите лежит одно оружие. Вы не можете расшифровать рисунки на камнях, но совершенно очевидно, что каждое из них является каким-то особенным и необычным.

Если вы довольны тем оружием, что у вас есть, то здесь нет ничего интересного для вас (359). Если хотите обменять свое оружие на одно из трех, лежащих на плитах, вы можете выбрать между:

Богато украшенным ятаганом - 247

Черной булавой с серебряными наконечниками шипов - 120

Тонкой медной трубой - 13



**191**

Старый священник смотрит на вас, неверие, печаль и гнев сменяются у него на лице. «В таком случае, мой друг, - резко говорит он. - Я призываю вас, покинуть этот город немедленно. Здесь нет ничего для тебя кроме опасности и смерти. Покинь это святое место немедленно!»

Вы, спотыкаясь, выходите на дневной свет. Было неразумно раздражать первосвященника Ойдена. Он проклял вас. Снизьте начальное Мастерство и Выносливость на 1 балл. Вы возвращаетесь в центр города (108).



**192**

Вы стискиваете зубы, и отворачиваетесь от улыбающейся девушки. Резко повернувшись, вы наносите удар (328).

**193**

Когда вы шагаете в мрачный проход между башнями, вы успеваете заметить движущийся отблеск. Вы отскакиваете в сторону и успеваете уклониться от удара меча. Вы натолкнулись на одного из южных воинов, и он явно намерен сначала атаковать, а потом задавать вопросы, если вообще их задаст.

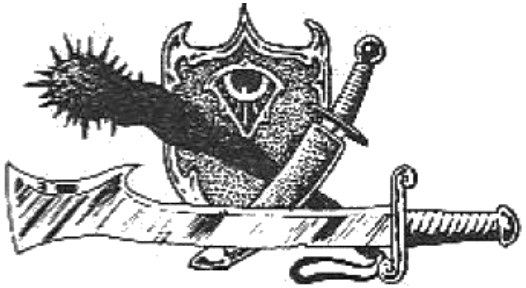
Южный мечник

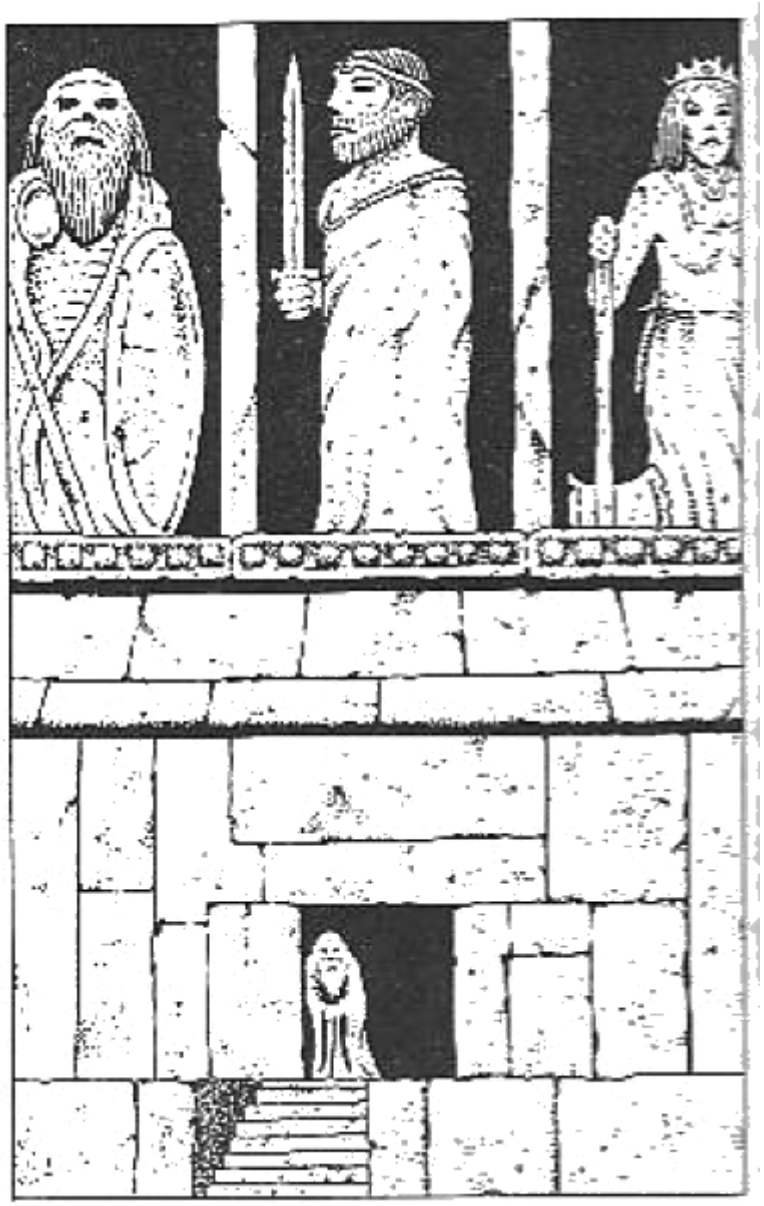
Мастерство 8 Выносливость 6

После двух раундов боя, вы слышите топот множества ног бегущих вниз по каменным лестницам в башнях. Вы хотите бежать (347) или останетесь и сразитесь со всеми желающими (99)?

**194**

У вас есть четкий выбор: остаться и попытаться бороться с тремя массивными разлагающимися Шрабатами (367), или оставить странный синий металлический шест, который они, видимо, охраняют, и отступить вверх по лестнице (240).





**195**

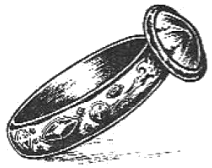
Храмовый квартал Нойбурга одна из самых старых частей маленького городка, и самая мирная. Здесь находится ряд укрепленных резиденций, а также довольно скромных святилищ и храмов северных богов, веру в которых предки нойбургцев принесли с собой, когда завоевали эту область несколько веков назад. Самые новые и грандиозные храмы, посвящены популярным в настоящее время богам и богиням торговли и сельского хозяйства, они занимают большие парки вдоль великолепной Новой Уолл-стрит. Отсюда, более узкие улицы поднимаются на нижние склоны Замковой горы и обеспечивают доступ к более мелким и более старым святилищам и храмам.

Вы обнаруживаете, что движение по этим извилистым улочкам похоже на путешествие назад во времени, в историю Нойбурга и населявших его когда-то варварских народов. Но пока вы поднимаетесь мимо все более ветхих храмов все более древних и забытых культов, то начинаете отчаиваться найти что-нибудь полезное в этой части города. Вы поворачиваете к необычайно величественному зданию, которое выглядит, как самый старый храм из всех; но по мере приближения, видите, что он практически заброшен и, видимо, пуст. Если хотите посетить этот последний храм - 322. Если предпочли бы повернуть обратно в центр города - 108.



**196**

Ваш рассудок постоянно подвергался атакам с тех пор, как вы попали в Нойбург. Теперь вы чувствуете облегчение. Вас больше не заботят те существа, которых вы только что встретили, вас не волнует то, что они страдают от последствий инфекционного заболевания, порожденного колдовством, и что вы можете быть инфицированы. Вы избегаете контактов с другими существами, и проживете остаток своей короткой жизни, оборванный и голодный, снуя по туннелям под замком.



**197**

Вы выбираете одну из немногих бочек, что находится в вертикальном положении. У нее есть кран, но нет чашки, так что вы наливаете немного содержимого бочки в сложенную ковшиком ладонь и выпиваете глоток коричневой жидкости. На вкус она горькая и обжигает полость рта. Вы начинаете чувствовать себя довольно плохо. Жидкость ядовита, но, так как вы лишь пригубили, то теряете всего 2 очка Выносливости. Теперь вы можете заглянуть внутрь бочки, из которой только что пили (366), или бросите кубик, чтобы определить содержимое какой бочки вы попробуете в следующий раз. Если выбросили 1, 2 или 3 - 166; если выбросили 4, 5 или 6 - 84.

**198**

Что-то не так. Это невозможно, чтобы три молодые женщины могли выглядеть так похоже, они должно быть иллюзия. Они пытаются заворожить вас, поэтому так трудно отвести взгляд от них. Вы должны напасть на них, это единственный способ разорвать это заклинание. Со сдавленным криком вы поднимаете оружие. Которой из улыбающихся, безоружных, беззащитных девушек вы нанесете удар:

Той, что слева - 328

Той, что в середине - 121

Той, что справа - 283

**199**

Контейнер сделан из толстых лиственных досок, а крышка удерживается на месте с помощью гвоздей, больших, как ваши пальцы. Вы едва не сломали меч, но все-таки сорвали крышку. Царапающий шум внутри ящика переходит в крещендо, когда вы отбрасываете крышку в сторону, чтобы взглянуть на отвратительный и непостижимый ужас.

Ящик заполнен человеческими конечностями, руки и ноги. Некоторые из них хорошо сохранились, другие разложились и сгнили. Зловонный смрад окружает вас. И все они двигаются, скользят ощупью по направлению к вам.

Проверьте свою Силу Воли (не забудьте вычесть 1 пункт из Силы Воли). Если проверка успешна - 135. Если нет - 314.

**200**

В центре двери прикреплено железное кольцо, вы крутите его, тяните, толкаете, но дверь не открывается. Она явно заперта, и у вас нет ничего, чем можно попытаться взломать замок. Возможно, наконечник трезубца поможет? Если вы хотите вставить одну из вершин трезубца в замочную скважину (147). Если нет, то вам придется попробовать другую дверь - небольшую деревянную (373) или огромную металлическую (243).

**201**

Вы отступаете, налетаете на столы, спотыкаетесь о неопознаваемые кровавые фрагменты - некоторые из которых вцепляются в вас, когда вы проходите мимо, - но вы все равно можете двигаться быстрее, чем гороподобное тело Ксакхаза с массой извивающихся конечностей. Вам все равно придется бороться с ним, однако - если у вас есть Талисман Лота и зеленый стеклянный шар, вы можете попробовать использовать их вместе (18). Если у вас их нет, то вы должны прекратить отступление и сразиться с Ксакхазом (167).

**202**

Большинство банок и пучков сушеных трав не подписаны, но вы находите одну стеклянную бутылку с этикеткой: «Толченый корень Отравы орков. Опасно: эта трава не имеет вкуса, но смертельно ядовита, если принимать в большом количестве». Бутылка очень мала, так что вы решаете положить ее в свой рюкзак. Вы не находите ничего другого интересного в комнате, так что у вас нет выбора, кроме как оставить комнату через дверь напротив той, через которую вы вошли (282).

**203**

Обыск комнаты Грилтига не дает ничего ценного, кроме 3 золотых в небольшой коробке. Вы можете взять их. В кипящем горшке, подвешенном над огнем, есть рагу. Вы рады, что не знаете ингредиентов, но пахнет вкусно, и если вы решили поесть, то восстановите 4 очка Выносливости. К задней стороне двери прибит лист пергамента с инструкциями для Грилтига, написанные изящным почерком и подписанные дрожащей рукой барона Фолдура. Грилтигу было поручено передать всех заключенных солдатам южанам. Единственным исключением является заключенная, который должна находиться в комфортных условиях, но никто не должен входить к ней без затычек в ушах! Рядом два огарка восковой свечи, предположительно для больших ушей Грилтига, подвешены за шнурок на гвозде.

Если вы еще не делали этого, можете пересечь коридор и открыть запертую дверь- 165. Если хотите, можете использовать затычки для ушей. Если хотите покинуть темницу через открытую дверь - 376.



**204**

Вы роняете рюкзак и зеленый шар и бросаетесь на землю, катаясь по ней снова и снова и хлопая ладонями по всему телу. Раздавленные пауки падают с вашей одежды, оставляя липкие мазки, а другие пытаются найти незащищенные участки тела, чтобы вонзить свои челюсти. Сражайтесь с ними, как если бы они были одним противником:

Гигантские пауки

Мастерство 6 Выносливость 8

Если вы их уничтожите их - 153.

**205**

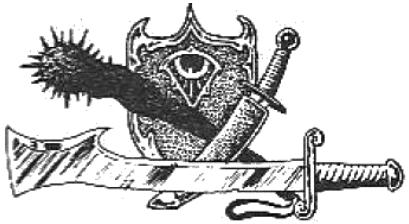
Пожилой гном ворчит: «Вот как, значит. Пойдем!» Он распахивает дверь и жестом приглашает вас войти. Вы смущены, так как надеялись ускользнуть и побродить по цитадели без присмотра. Караульный поворачивается, подозрительно всматривается в вас и начинает подходить ближе. «Заходи, теперь уж, заходи! - ругается гном. - В комнату ожидания, если не возражаете». Если вы решили идти в эту комнату - 249. Если атакуете часового - 143.



**206**

Кажется, что проходят вечность, пока вы дрожите в промозглой тьме своей камеры. Вы спите урывками на гнилой соломе и просыпаетесь от того, что грызуны кусают вас за пальцы ног. Вы чувствуете голод, если у вас есть еда, съешьте еще одну порцию. Вы начинаете отчаиваться от того, что ничего не происходит. А потом слышите неуверенные шаги, приближающиеся к вашей двери. Ключ поворачивается в замке. Очень медленно дверь открывается, и на пороге, на фоне слабого света из коридора, появляется человеческая фигура. Человек поднимает свой короткий меч и говорит: «Кто ты?».

Атакуете его (226), скажете, что вы один из людей Фолдура и попали в тюрьму по ошибке (340) или скажете, что вы оказались здесь, чтобы очистить Нойбург от поразившего его зла (85)?

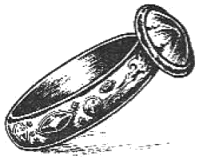


**207**

Наконечник трезубца теперь светится очень ярко, и мерцающий синий свет вспыхивает с новой силой, когда вы указываете им на большую деревянную дверь справа от вас. Если хотите попытаться открыть эту дверь (200). Если предпочли бы попытаться открыть металлическую дверь (243). Если хотите попробовать открыть маленькую деревянную дверь (373).

**208**

Танцовщица умирает. Вы чувствуете себя несчастным, вас тошнит, вы плачете. Выжившая танцовщица берет вас за руку, сочувственно улыбается и шепчет слова утешения. Вы благодарны ей за дружбу и понимание. Проверьте свою Силу Воли. Если успешно - 192. Если нет, то вы не можете заставить себя продолжать убийства. Молодая женщина говорит вам, что ее зовут Соня, и призывает вас сесть и отдохнуть. Вы согласны с этим - 174.



**209**

Необычная шляпа сделана из свободно намотанных полосок белой ткани. Она удивительно тяжелая и, перевернув ее, вы обнаруживаете, сияющую клейкую массу дрожащую внутри. Две темных комочка, прикрепленные к прозрачному гелю, кажется, смотрят на вас, как глаза. Вы инстинктивно хотите с отвращением отшвырнуть ее, но прежде, чем вы успеваете сделать это, вас захватывает идея надеть эту шляпу. Вы не знаете, когда вам пришла эта мысль, но она вам все больше и больше нравится.

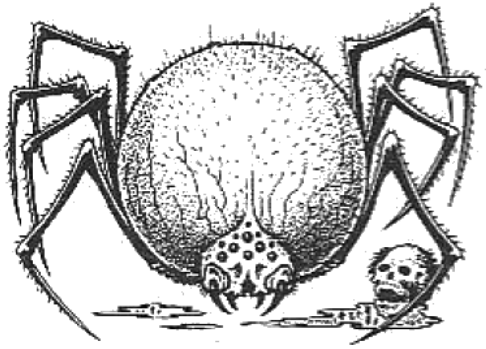
Проверьте свою Силу Воли. Если проверка успешна, ваше желание избавиться от шляпы пересиливает идею одеть ее, и вы отбрасываете ее в сторону и поднимаетесь по лестнице (51). Если проверка не удалось, вы не можете устоять перед искушением, надеть эту шляпу (133).

**210**

Вы не можете заставить себя прикоснуться к этому отвратительному предмету, который прицепился к вашим волосам. В безумном страхе вы прыгаете вверх вниз и трясете головой, но кусок протоплазмы продолжает цепляться и лишь шлепается о ваши плечи с мягким глухим стуком. Его рты присоски бездумно шевелятся, ожидая возможности прикоснуться к обнаженной коже лица и дать вам поцелуй смерти. В конце концов, несмотря на то, что ваши прыжки и скачки становятся более и более дикими, присоски дотрагиваются до вашего тела и моментально присасываются. Тело существа прижимается к вашему лицу и начинает приобретать тускло-розовый цвет, по мере того как он выпивает вашу кровь. Если у вас есть 6 или больше очков Силы Воли - 73. Если у вас теперь менее 6 очков - 348.

**211**

Шар падает на пол и разбивается, не причинив вреда. Теперь у вас нет никакой альтернативы, кроме как сразиться с Ксакхазом (167).



**212**

Вы находитесь во внутреннем дворе замка. Позади вторая оборонительная стена, впереди узкий двор, а за ним на головокружительную высоту поднимается над зазубренными скалами и другими башнями массивный донжон. Вы, кажется, делаете успехи, где-то в этом зловещем здании из черного камня должен быть не только маркграф, но и источник зла, поразившего Нойбург.

Тут нет входа в башню, лишь гладкие облицованные плитами стены. Ухабистая дорожка ведет налево между цитаделью и окружающей стеной. Этот путь должен привести к главному входу, и у вас нет другого выбора, кроме как следовать по нему. Но сперва, поскольку нет никаких признаков стражи, вы решаете воспользоваться этой возможностью, чтобы слегка отдохнуть. Вы садитесь за большой колонной и ставите свой рюкзак на колени, чтобы еще раз проверить его содержимое. Содержит ли он кусок щупальца кровавой ищейки? Если да - 355, если нет - 132.

**213**

Толкаете одну из створок, и она открывается. Вы осторожно входите в маленькую прихожую. Здесь немного мебели и двери с правой и с левой стороны. Вам кажется, что вы слышите голоса за правой дверью. В какую дверь попробуете пройти левую (387) или правую (6)?

**214**

Парализованный из-за шока, задыхаясь, и обезумев от боли, вы не в состоянии бороться. Если у вас есть 6 или больше очков Силы Воли, то вы должны испытать свою Удачу. Если вам повезет - 320, если нет - 26. Если осталось менее 6 очков Силы Воли - 154.

**215**

Вы поднимаетесь в круглую каменную комнату. Тут нет охранников, ваш меч и рюкзак лежат на полу. Вы забираете их, а затем смотрите сквозь бойницы в толстых стенах. Вы понимаете, что находитесь на первом этаже одной из башен нойбургских Восточных ворот. Одна из бойниц выходит на запад, давая обзор главной улицы, ведущей к центру города. Солнце уже скрылось за зданиями, но вся сцена еще хорошо освещена под красивым красным небом. Все очень спокойно - слишком спокойно! Улицы почти безлюдны. Не слышно никаких криков с прибрежных пристаней, ни священников, поющих в храмах, не видно собак, копающихся в грудах мусора, и никаких гуляк спотыкающихся на выходе из постоялых дворов. Жуткая тишина.

Вы решаете разобраться, что к чему, но сначала надо выйти из этой башни. Здесь только одна массивная дверь из дубовых досок, скрепленных полосами железа, и она заперта снаружи. Вы должны попытаться выбить ее. Сложите оценки Мастерства и Выносливости. Бросьте кубик восемь раз и сложите результаты вместе. Если выпавшая сумма меньше, чем сумма вашего Мастерства и Выносливости - 399, в противном случае - 41.

**216**

Если вы добавили яд в рагу - 35, если нет - 304.

**217**

Невысокая фигура в красном плаще скользит в сторону маркграфа и прерывает ваши воспоминания, передав ему большой бокал вина, а затем откидывает капюшон. Вы удивлены, увидев, что таинственный советник Фолдура женщина невероятной красоты. Она целует в щеку маркграфа и обращается к вам с ослепительной улыбкой. Она любезно приветствует вас, призывает Фолдура выпить, и предполагает, что после всех ваших усилий вы хотели бы отдохнуть в одной из гостевых спален. Вы обеспокоены все более невнятной речью маркграфа, поскольку он поддерживает эту идею, вас еще больше беспокоит то, что женщина предлагает проводить вас в вашу комнату. Беспокойство превращается в тревогу, когда, за пределами Великого зала, она подзывает «эскорт» из дюжины мечников. К сожалению, вы уже ничего не можете сделать. Женщина это колдунья Сонякхаз, она и ее воины не позволят вам добраться до вашей спальни живым.



**218**

Вы шагаете к центру павильона из ткани и, стоя рядом со столом, дивитесь массе соблазнительных деликатесов. Сладострастно, один из шнуров оборачивается вокруг вашей талии, и в одном тошнотворный миг сцена изменяется до безумия и ужаса. Ребристый черный кабель стягивается, ломая ваши ребра, и поднимает вас вверх. Сейчас сквозь боль вы видите, что вместо стола перемешанная куча костей и гниющей плоти, вздымающиеся стены шатра это извивающиеся кожистая мембрана, покрытая сетью вен, а клубок лент, раскрывается как пульсирующая красная пасть. Иллюзия уничтожена, как и ваша жизнь.



**219**

Вы приходите в себя и обнаруживаете, что лежите на каменном полу, свернувшись вокруг ствола дерева, голова кружится и болят все мышцы. Испытание стоило вам потери 1 очка Выносливости и 1 очка Силы Воли.

«Только самые сильные и самые решительные могут выдержать встречу с Ойденом, - провозглашает Хув. - Ты можешь подняться на дерево снова, или можешь прекратить испытание». Если вы хотите пройти испытание снова - 54. Если решили, что пора уходить - 368.

**220**

Когда вы выходите на выбеленную солнцем улицу, сотни смуглых лиц поворачиваются к вам. Каждый человек в шумной толпе, в отличие от вас, одет в светлые одежды и обут в сандалии. Среди зрителей есть и отряд солдат, которые арестовывают вас просто потому, что вы так странно одеты. Вы обнаруживаете, что находитесь в Загуле, древнем городе на краю пустыни. Вы заточены в Башне Гепарда, и, хотя без сомнения, в один прекрасный день вы сбежите или будете освобождены, это приключение заканчивается здесь.



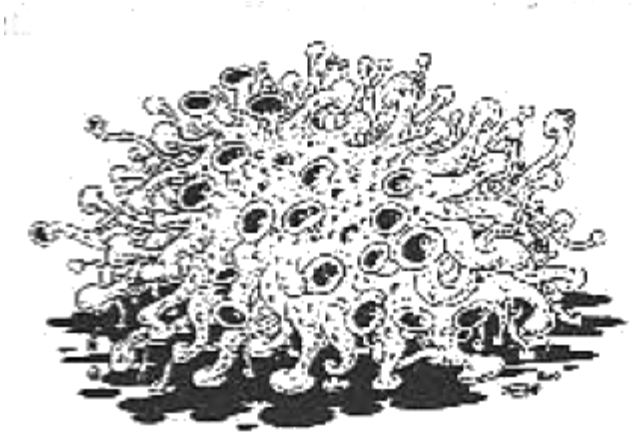
**221**

Вы помещаете раскаленный шар перед большой деревянной дверью и пятитесь. Через несколько секунд сфера становится такой яркой, что на нее нельзя смотреть, и вы можете почувствовать исходящее от нее тепло на дальнем конце прохода. Затем она взрывается. Грохот невыносимый, ударная волна швыряет вас на каменную стену. Когда в вашей голове проясняется, и пыль начинает оседать, вы видите, что от двери ничего не осталось, за исключением нескольких дымящихся щепок висящих на скрученных петлях. Вы берете ваше оружие и проходите через открытую дверь (7).

**222**

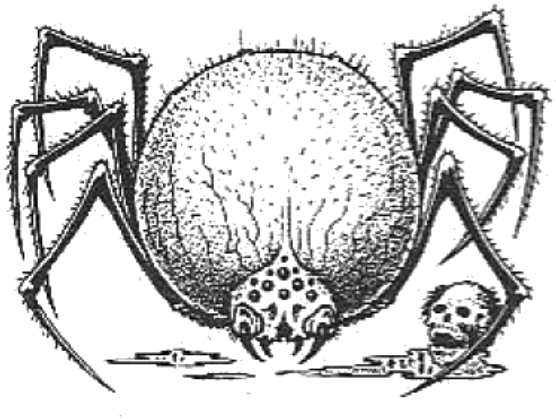
Вы кладете свой рюкзак на скамейку и начинаете расстегивать его. В дюйме от вашего носа со свистом пролетает боевой топор гнома и разрубает ваш рюкзак надвое! Разъяренный, вы выхватываете свой меч; но гном, все еще сжимающий покрытое рунами древко своего оружия, выглядит почти столь же удивленным, как и вы. Осторожно, вы поднимаете половинки рюкзака и обнаруживаете еще подергивающиеся остатки мерзости, которая была в вашем рюкзаке. Щупальцу кровавой ищейки удалось поглотить две порции вашей еды (вычеркните их с листа персонажа) и превратится в раздутую кровососущую массу с сотнями щупалец размером с палец. Благодаря наделенному даром предвидения топору гнома, тварь сдохла.

Если у вас был шар зеленого стекла, он был раздроблен на мелкие осколки; но среди них вы находите большой изумруд. Остальные предметы не пострадали, и гном дает вам новый рюкзак. Если у вас осталась еда - 3. Если нет - 396.



**223**

Вас никогда ничто так не пугало, как эта молодая женщина, совершенно обычная до шеи, с головой, откинутой под немыслимым углом, и лесом извивающихся щупальцев, тянущихся из ее горла к вам. Вы бегаете кругами по комнате, но она неуклонно преследует вас, наконец, вы падаете, рыдая, в ожидании своей судьбы. Она не пытается причинить вам вред, ее пальцы шарят по вашему телу и вашему рюкзаку. Она берет следующие предметы, если они у вас есть: еда, деньги, зеленый стеклянный шар, Талисман Лота, изумруд. Зияющий разрыв ее рта начинает закрываться, она открывает дверь и пинком выбрасывает вас из комнаты. Если у вас теперь менее 6 точек Силы Воли - 196, в противном случае - 79.



**224**

Прижавшись спиной к неровной стене, вы переступаете по узкому выступу так быстро, как только смеете. Когда доходите до середины задней стены пещеры, вы еще тратите какое-то время, пытаясь взять ключи. В конце концов, вам это удается, и вы возвращаете к выходу по третьей стороне бассейна. Кислотное чудовище появляется на поверхности и атакует вас своими когтями. Оно восстановило часть своих сил, но все же сейчас оно слабее, чем в первой схватке. Кислота больше не капает с когтей. Теперь оно наносит только 2 очка повреждения, когда ранит вас.

Кислотное чудовище

Мастерство 8 Выносливость 4

Если убьете его, то выходите из пещеры - 273.

**225**

Пожилой гном глубоко задумывается на мгновение. «Я не думаю, что это сильно поможет тебе, - бормочет он, наконец, - но это то, что я слышал от кухонных слуг в замке, от тех, которых еще не выгнал этот южный сброд. Они говорят, что кто-то прячется от солдат в подземелье. Он забрался так глубоко, потому что это последнее место, где они будут искать его! Зовут его Кервик или Керник, или нечто подобное. Во всяком случае, он священник, так что он может быть полезен для тебя». Вы благодарите гнома за эту информацию, но он говорит, что хочет сказать еще кое-что (396).



**226**

Сила вашей атаки отбрасывает вашего противника назад, и вы оба оказываетесь в тюремном коридоре. При свете факелов вы видите молодого человека, одетого как солдат, но явно не умеющего обращаться с оружием. Это должно быть легким боем.

Молодой человек

Мастерство 4 Выносливость 8

После одного раунда боя, юноша распахивает свою тунику, и луч ослепительного белого света поражает вас в лицо. Даже после того, как вы оправились от первоначального шока, вы не можете смотреть прямо на своего противника. Этот эффект уменьшает ваше Мастерство на 2 пункта на время этого боя. Если вы решили, что ваша атака была ошибкой, после еще одного раунда боя можете отступить, потеряв 2 очка Выносливости, объявить перемирие и рассказать кто вы такой (29). Если хотите драться до смерти, или если вы орудуете рунным топором, который вынуждает вас убивать ваших противников (281).



**227**

Охранники не имеют никаких оснований подозревать, что вы какой-то особенный храбрец или умелый взломщик, к тому же, вы изо всех сил демонстрируете свою готовность к сотрудничеству, в итоге, они обращаются с вами довольно мягко. Вы поражены тем, что они даже не делают попыток лишить вас оружия и рюкзака. Восстановите 1 пункт Удачи - 64.

**228**

Вы следуете по коридору немного дальше и обнаруживаете, что он заканчивается у винтовой лестницы, уходящей вниз в темноту. Вы спускаетесь по ней (300).



**229**

Проверьте свою Удачу. Если не повезло - 75. Если повезет, вам удастся схватить мясной пирог и небольшой ломоть хлеба. Украдкой, вы кладете вашу добычу в рюкзак. Запишите одну порцию еды на ваш лист персонажа (280).

**230**

Когти кислотного существа рассекают ваше тело, не только поразив плоть, но залив ее потоком кислоты. Вычтите 4 очка из вашей Выносливости. Рана не только глубокая, но чрезвычайно болезненная. Можете ли вы преодолеть мучительную агонию? Проверьте свою Силу Воли. Если она прошла неудачно - 19. Если успешно, вам хватает силы духа, чтобы либо продолжить бой (287), либо бежать из пещеры обратно в темницу (206).



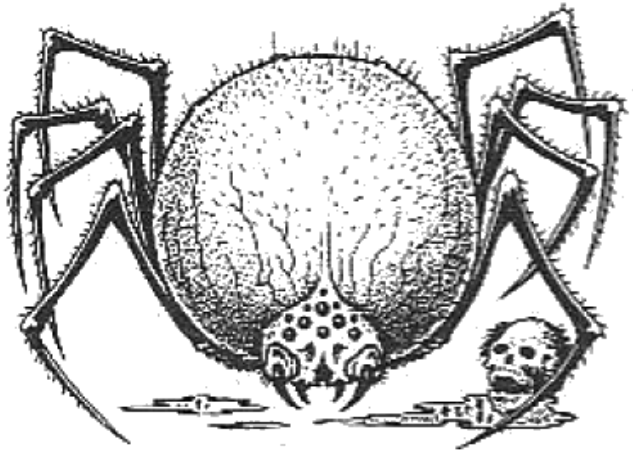
**231**

Вы мчитесь сквозь столбы пламени, не получив ни одного ожога. Вы даже не чувствуете тепла. Стена огня иллюзия. К сожалению, яма, скрытая за ней, вполне реальна. Проверьте свою Удачу. Если вам повезет – 48, если нет - 105.

**232**

Вы проходите мимо статуи и начинаете прорубать себе путь сквозь заросли, растущие на тропе. Перед вами, прямо посередине дорожки, растет пугающе уродливое дерево. Чем ближе вы подходите, тем больше скрученный ствол и качающиеся ветки, напоминают вам неестественную пародию на что-то другое. По какой-то причине, рваная одежда висит на ветках, но нет, она не висит, это дерево проросло сквозь нее. Но как это могло случиться? И что, это за выступы на узловатом стволе дерева, выглядят очень похожими на глаза? Они двигаются.

Это дерево было когда-то человеком. Проверьте свою Силу Воли. Если проверка была успешной - 82. Если нет - 125.



**233**

Сонякхаз нервно перебирает пальцами по рубиновой подвеске у нее на горле, пока вы ее расспрашиваете. Она, кажется, не знает о событиях внутри Нойбургской крепости. На самом деле она явно просто очень напуганная молодая женщина. И все же, несмотря на ее страх, вам удается пробудить в ней сочувствие и внимание. Она действительно очень хороший человек. Она делает робкие, но дружественные замечания вроде: «Это оружие должно быть ужасно тяжелое!» и «Ты выглядишь измотанным - ты, очевидно, очень устал».

Вы полностью забыли об осторожности, и она погружает нож в ваше плечо. Вычтите 2 очка Выносливости. Ее гипноз сработал, вы чувствуете себя измотанным, и почти не способны сражаться. Снизьте Мастерство на 4 очка, пока боретесь с Сонейкхаз (160).

**234**

Вы сжимаете трубку и пытаетесь представить себе, как она могла бы функционировать в качестве оружия. Может быть, что-то выходит из нее? Как только вы подумали об этом, тонкий стержень из прозрачного кристалла появляется из трубки, к сожалению, с того конца, который вы держите в руке, он за мгновение становится таким холодным, что обжигает вашу руку. Теряете 2 очка Выносливости и роняете трубку. Кристаллический стержень исчезает. Вы пробуйте еще раз, на этот раз, держа конец без символа (176).

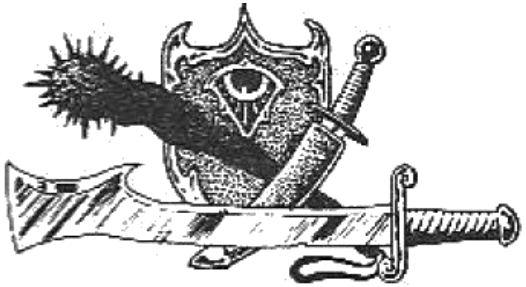


**235**

За дверью раздаются звуки, отодвигаемых в сторону тяжелых предметов, а затем грубый голос кричит: «Заходи - медленно, и держи оружие в ножнах!».

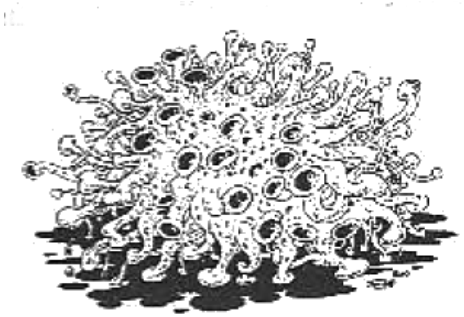
Толкаете дверь и входите в большую просторную комнату, она заполнена горшками с растениями, ящиками с садовыми инструментами и пучками сушеных трав, подвешенных к стропилам. В стенах справа и слева есть окна, а в стене напротив еще одна дверь. В центре комнаты стоит хилый старый гном, его руки и предплечья ярко-зеленого цвета, расписанный рунами боевой топор висит у него на поясе, и вы подозреваете, что, несмотря на преклонный возраст, он может воспользоваться им довольно эффективно. Он снова обращается к вам: «Если ты действительно убил огра, который держал меня вдали от моего сада последние десять недель, солдат, то ты заслужил мою благодарность. Я позволяю тебе пройти сквозь мою кладовую, будь ты друг барона Фолдура или враг».

Он отходит в сторону, чтобы вы прошли. Поблагодарите его и выйдите через дверь в дальней стене (282) или расскажете ему о ваших поисках (312)?



**236**

Вы хватаете веревку и повисаете на ней. Вы чувствуете, как что-то тянет вас вверх, и уверены, что если отпустите веревку, случится что-то очень неприятное. Вы подтягиваете к себе тело орка, а затем обыскиваете его. Вы находите ключ, который подходит к замку двери. Вы открываете ее настежь, отпускаете веревку и прыгаете через порог. Сзади, подъемные решетки падают с потолка вдоль всего коридора. Вы осматриваете комнату за дверью (374).



**237**

К тому времени, когда вы возвращаетесь на залитую дождем и открытую всем ветрам рыночную площадь, вам удается ускользнуть от своих преследователей. Ваши приключения в Торговом квартале не дали ответов на загадку о том, что происходит в Нойбурге. Так куда дальше? Вы можете пойти в любую часть города, которую еще не посетили.

Если хотите спуститься к реке - 90. Если решили рискнуть подняться на Замковую гору, чтобы посетить Нойбургскую крепость - 289. Если идете в Храмовый квартал - 195.

**238**

Вы пытаетесь расслабиться. Вы жаждете мира и покоя, но гудение и вибрация трезубца раздражают и отвлекают вас. Вы уверены, что должны посмотреть на него, просто чтобы убедиться, что все в порядке, но так трудно оторвать взгляд от мерцающего красного драгоценного камня на горле Сони. Вам кажется, что у вас нет сил, даже поднять руку перед лицом. Проверьте свою Силу Воли. Если успешно, то вы отводите взор и смотрите вниз на трезубец (265). Если проверка не удалась, вы можете перестать беспокоиться о трезубце. Он выскальзывает из ваших пальцев. Соня, видя это, говорит, что вы должно быть сильно устали (174).



**239**

Вы храбры, но безрассудны и обречены на поражение. Привлеченные криками и звоном стали, еще больше воинов заполняют подвал. В конце концов, вы начинаете уставать. Вы ослабили свою бдительность и будете за это наказаны. Если вы попытаетесь сдаться сейчас, вам не дадут пощады.

**240**

Поднявшись по лестнице, выходите в светящийся рубиновым светом проход. Вы берете паузу, чтобы обдумать дальнейшие шаги.

В дальнем конце коридора есть еще две двери. Массивная металлическая закрыта на три замка, если вы еще не были за ней и у вас есть набор из трех ключей на железном кольце, то можете использовать ключи, чтобы открыть эту дверь (190). Небольшая деревянная дверь, похоже, не заперта. Если вы еще не сделали этого, можете открыть эту дверь и шагнуть внутрь (373). Единственной альтернативой является возвращение по боковому туннелю в темницу (206).

**241**

Слова «Исчезни или умри» мрачным эхом звучат внутри доспехов воина, когда он атакует.

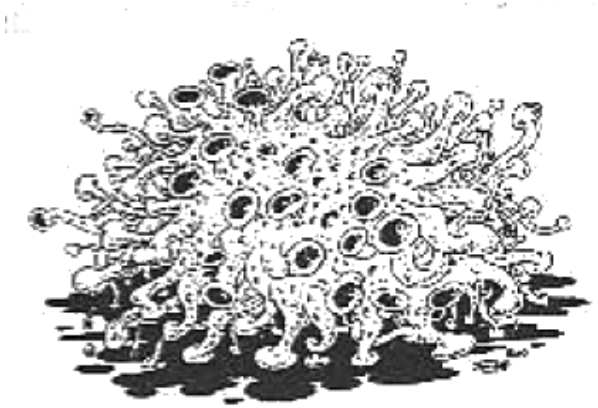
Светящийся Воин

Мастерство 11 Выносливость 14

Если вы используете Талисман Лота, он не влияет на Мастерство воина. Тем не менее, свет от талисмана вынуждает его терять по 1 очку Выносливости в каждом раунде боя. Если вы деретесь Трезубцем Скарлоса, каждая рана, которую вы нанесете, будет стоить вашему противнику дополнительно 4 очков Выносливости, так как он нежить. Если вы убьете его, можете идти прямо к двери, чтобы посмотреть что за ней (279) или можете остаться, чтобы осмотреть тело (107).

**242**

Вы мчитесь через двор и открытые ворота. Вы поворачиваетесь и закрываете тяжелую деревянную дверь на толстый засов. Вы позволяете себе триумфально усмехнуться, слушая, как мечники стучат в ворота. На данный момент, вы в безопасности. Самое время понять, куда вы попали (62).



**243**

По мере приближения к массивной металлической двери вы начинаете понимать всю тщетность попыток ее открыть. Она плотно прилегает к металлическому косяку, и у нее нет ручки, только три совершенно безликие большие замочные скважины и множество заклепок. Вы должны будете попытаться открыть маленькую деревянную дверь рядом (373) или большую деревянную дверь на другом конце прохода (55). Конечно, вы можете просто вернуться в камеру через узкий туннель, и ждать там чего-нибудь (206).

**244**

Вы находите достаточно большое отверстие и заглядываете внутрь. Оно круглой формы, с довольно ровной поверхностью. Наклон вниз довольно крутой, а изнутри доносится неприятный запах. Забравшись в нору, невозможно будет развернуться. Вы собираетесь лезть вперед ногами (349) или головой (184)?



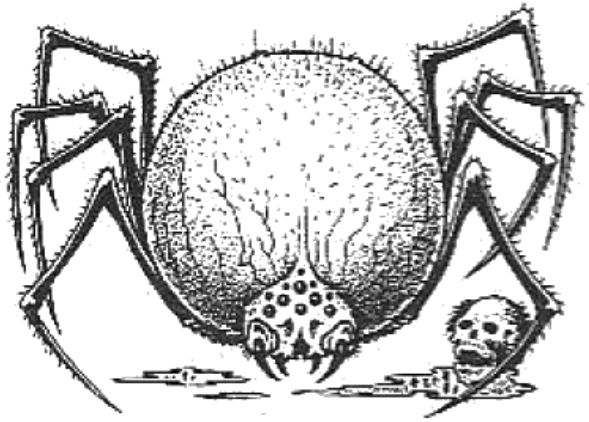
**245**

Вы съедаете ранний завтрак в общей комнате «Южной Звезды». Эту обильную трапезу подала вам жена трактирщика. Вы восстанавливаете 4 очка Выносливости, если были ранены. После того как вы рассчитались с трактирщиком, в вашем кошельке остается 5 золотых монет. Запишите это на листе персонажа.

Вы возвращаетесь в свою комнату, забрать свой меч и рюкзак, а затем выходите на рыночную площадь. Небо свинцовое, моросит дождь и вывеску «Южной Звезды» треплет ветер. Если вы решили идти прямо к Нойбургскому замку - 289. Если хотите пройтись по городу - 137.

**246**

Танцующие девушки заворожили вас. Одна из них шепчет, что вы должны расслабиться в кресле позади вас. Вы наполовину помните причину, почему не должны делать этого, но, кажется, теперь это неважно. «Меня зовут Соня, - говорит девушка, когда вы садитесь. - Отдохни здесь с нами некоторое время. Ты очень устал». Она стоит на коленях перед вами и улыбается (174).



**247**

Ятаган был церемониальным мечом Влакса Истребителя, свирепого генерала, который был убит в единоборстве с легендарным героем Скарлосом. После его смерти колдун Ксакхаз сохранил его злобный дух в эфесе ятагана. Как только вы поднимаете оружие, Влакс пытается подчинить себе ваш разум. Проверьте свою Силу Воли. Если неудачно - 386. Если успешно, то вы отбрасываете меч. Вернитесь на 190 и примите другое решение - 190.

**248**

Туннель заканчивается у каменной двери. Сначала вы не видите никакого способа, чтобы открыть ее, но после тщательного осмотра, понимаете, что каменная плита поворачивается вокруг своей ост в горизонтальной плоскости. Вы сдвигаете плиту параллельно полу и проползаете в длинный низкий подвал. Установив, что непосредственной опасности нет, вы толкаете дверь обратно на место. Стены подвала облицованы каменными плитами, и теперь почти невозможно отличить эту дверь от других плит. Прямоугольный подвал имеет обычную дверь посередине короткой стены в противоположном конце. Еще две двери есть посередине каждой из длинных стен справа и слева, хотя вы не сразу их замечаете, так как они находятся в тени за двумя рядами огромных бочек, которые занимают всю длину подвала. Вы ходите между рядами бочек, каждая из которых имеет кран и маленькую чашку на веревочке. Вы решаете попробовать часть содержимого винного погреба барона Фолдура, но все бочки похожи друг на друга. Вы должны положиться на удачу. Бросьте кубик. Если вы выбросили:

1 или 2 - 166

3 или 4 - 84

5 или 6 - 197



**249**

Зал ожидания это квадратная комната без мебели. Дверь, через которую вы вошли в центре единственной голой стены, остальные три стены покрыты гобеленами. Вам сразу же бросается в глаза тонкость исполнения картин. Отдельные стежки сделаны вручную, и их едва можно разглядеть, а цвета настолько яркие и сцены настолько реалистичные, что, когда тяжелая ткань слегка колышется, вы едва не поверили, что смотрите через окно. Но на самом деле, или вам кажется, что человек в толпе на картине повернул голову? Он смотрит на вас.

Солдаты приближаются. Вы слышите топот марширующих ног за дверью. Фраза «Шагни в картину» написана на потолке над каждым гобеленом. Вы думаете, что лучшего способа покинуть эту комнату нет. Через какой гобелен будете пытаться выйти: пасторальный пейзаж, изображающий вид на крыши Нойбурга и сельскую местность за его пределами (152), изображение мрачного интерьера, возможно, пустой подвал под замком (177), или толпу людей, идущих под палящим солнцем вверх по огромному скалистому склону в сторону храма (393)?



**250**

Вы не можете заставить себя прикоснуться к этому отвратительному предмету, который прицепился к вашим волосам. В безумном страхе вы прыгаете вверх вниз и трясете головой, но кусок протоплазмы продолжает цепляться и лишь шлепается о ваши плечи с мягким глухим стуком. Его рты присоски бездумно шевелятся, ожидая возможности прикоснуться к обнаженной коже лица и дать вам поцелуй смерти. В конце концов, несмотря на то, что ваши прыжки и скачки становятся более и более дикими, присоски дотрагиваются до вашего тела и моментально присасываются. Тело существа прижимается к вашему лицу и начинает приобретать тускло-розовый цвет, по мере того как он выпивает вашу кровь. Если у вас есть 6_или больше очков Силы Воли - 93. Если у вас теперь менее 6 очков - 348.

**251**

Металлическое древко отлично подходит к наконечнику. Прежде чем вы успеваете рассмотреть это странное оружие поближе, вы с потрясением видите, что скелет двигается. Скрипя и потрескивая, он встает в гробу, перемещая свои челюсти в ужасной пародии на речь, и кренится в вашу сторону. Вы вонзаете в него недавно приобретенное оружие, и к своему удивлению и радости видите, что, как только острие прикоснулось к нему, скелет начинает разваливаться. Через несколько секунд не осталось ничего кроме пыли. Больше ничто не мешает исследовать это замечательное оружие (182).

**252**

Вы приближаетесь к открытым двойным дверям, когда шум позади, заставляет вас обернуться. Стена огня выросла прямо в проходе. Вы не можете видеть, что находится за разбушевавшимися языками пламени, которые достигают потолка. Теперь вы на полпути между огнем и дверями. Вы решили продолжать идти к открытым дверям (81), или повернуть назад, чтобы попытаться найти путь через пламя (145)?

**253**

Это все же хорошо, что вы не успели хорошенько рассмотреть нападающих. Эти двое ужасные неестественно деформированные существа – Кровавые ищейки, они нападают на вас по одному.

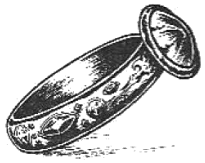
Первая кровавая ищейка

Мастерство 10 Выносливость 7

Вторая кровавая ищейка

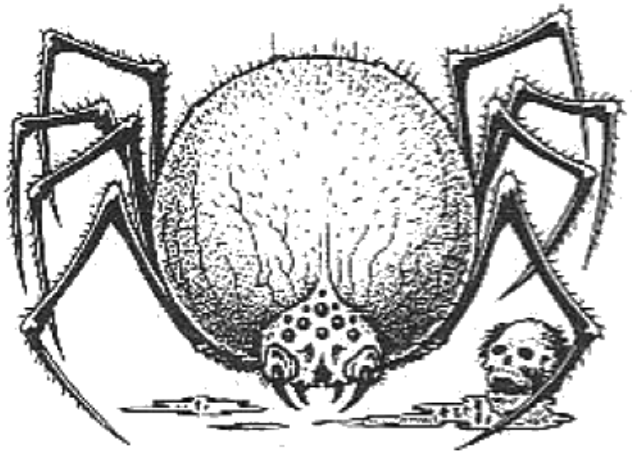
Мастерство 8 Выносливость 9

Кровавые ищейки голые, безглазые животные с острыми, как бритва когтями на всех четырех лапах. У них нет зубов, вместо них красная масса извивающихся щупалец. Если они убьют вас, они будут рвать тело в клочья и сосать кровь через присоски на своих щупальцах. Если вы убили их - 8.



**254**

Ослепительный луч, исходящий от талисмана, не дает эффекта против ужасно мутировавшей молодой женщины. Пока вы возились с ремешком на шее, она тоже достала кулон - большую черную гемму. Свет от талисмана концентрируется на гемме, которая увеличивается и пульсирует под ярким светом. Вскоре, и вы, и женщина понимаете, что что-то неладно, но талисман и гемма удерживаются вместе с непреодолимой силой, вы оба не в состоянии двигаться. Свет от талисмана изливается на черный камень, который растет до размеров кулака, а потом вдруг рассыпается на мелкие кусочки. Женщина невредима, а талисман больше не светит. Его сила ушла, он теперь бесполезен. Вы выбрасываете его и атакуете женщину (128).



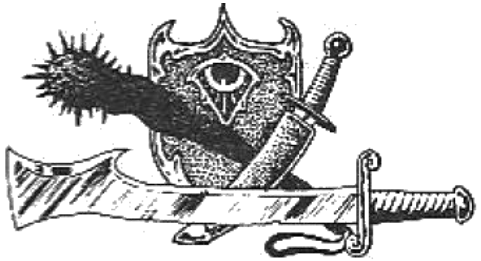
**255**

Короткий темный туннель ведет в высеченную в скале комнату. Тут нет пола, вместо него глубокий бассейн заполненный жидкостью, в недрах которой виднеется бледное свечение, оно начинает подниматься на поверхность, пока вы смотрите. По всему периметру бассейна тянется узкий выступ, а на стене напротив вас висят на крюках два железных кольца с комплектами ключей. Вы:

Останетесь на месте и подождете развития событий - 287

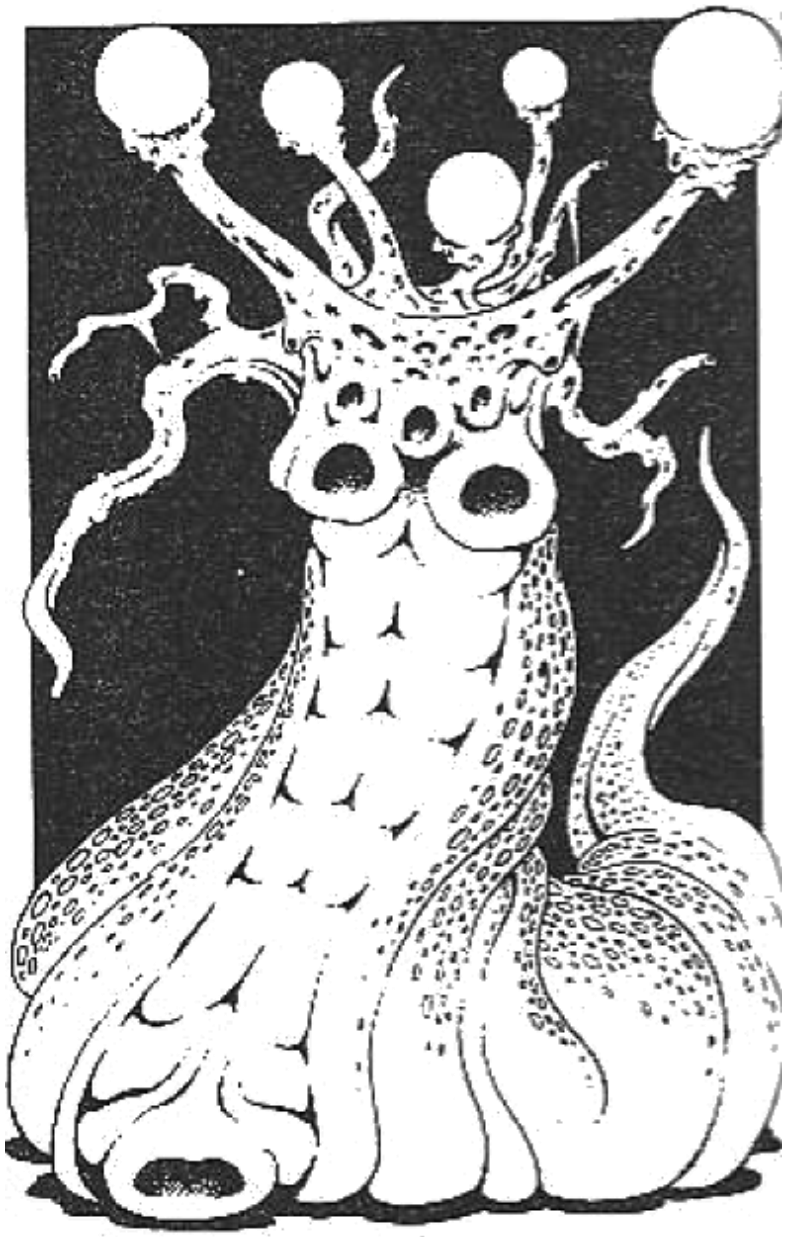
Начнете двигаться по уступу вдоль края бассейна - 10

Перемешаете жидкость с вашей стороны – 305



**256**

Вы парализованы страхом и отвращением и просто смотрите, как пауки ползают по всему вашему телу. Вы чувствуете легкую боль, на тыльной стороне руки, и понимаете, что один из них прокусил вашу кожу. Эти пауки ядовиты, вычтите 2 очка Выносливости. Жжение от яда приводит вас в чувство, и вы начинаете действовать (204).



**257**

Если у вас теперь меньше 6 очков Силы Воли, ваш рассудок не выстоял под натиском ужасов, очевидцем которых вы стали после прибытия в Нойбург. Вам безразлично все, что происходит сейчас с вами. Даже если вы все еще в здравом уме, вас парализовало от страха, и вы не в силах сопротивляться, пока слизнеподобное существо медленно скользит из доспехов, обвивает свою сверкающую массу вокруг вашего тела и тащит вас через дверь в соседнюю комнату - где ваша встреча с Ксакхазом обеспечивает дополнительный шок для ваших потрясенных чувств. Здоровый или безумный вы становитесь новым подопытным хирургических экспериментов Ксакхаза.



**258**

Прежде чем угасли отголоски вашего ответа, лестница залита светом. Ярко светятся маленькие кристаллы, установленные в щелях в каменной стене. Один прямо рядом с вами, на одном уровне с левым плечом. Если хотите попытаться взять его (34). Если предпочли бы продолжить спуск по ступенькам (109).



**259**

Есть что-то очень странное в этом ящике. Во-первых, вы не уверены, что в нем хранится. От него исходит неприятный запах, когда вы наклоняетесь над ним, запах пересиливает даже вонь от реки, и вам становится дурно. Вы присаживаетесь рядом с ящиком и вдруг слышите шум изнутри. Прижимаете ухо к деревянным доскам, и вы определенно слышите движение – кто-то царапается, скользит, хлопает. Вы осматриваете все стороны ящика, но вы не можете найти, ни одного отверстия для воздуха. Если внутри есть животное или человек, они скоро задохнутся.

Если вы хотите заглянуть внутрь ящика - 199. Если решили столкнуть его с причала в воду - 294. Если предпочли бы оставить ящик в покое и исследовать другую часть города - 377.

**260**

Дымящиеся куски кровавого тела Влодблада лежат у ваших ног. Кажется, ничего интересного в этой комнате больше нет кроме роскошной мебели. Есть две двери, бок о бок, вы вошли через левую. Если выйдите через эту дверь - 140. Если выйдите через правую дверь - 371.

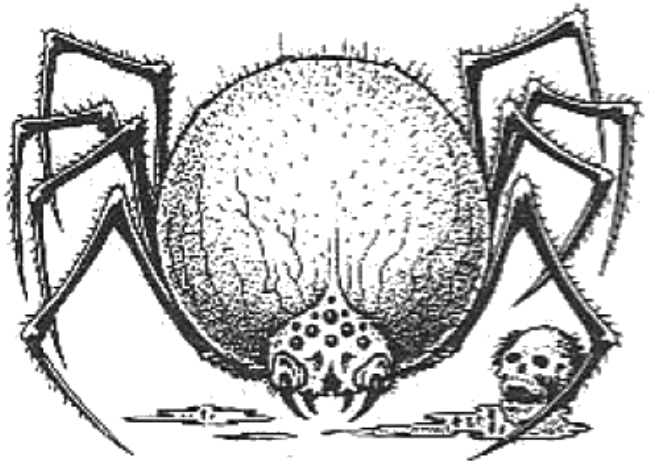


**261**

Маркграф делает неопределенный жест и начинает бормотать, чтобы вас забрали. Вы прерываете его. «Фолдур! Восстанови свой разум, вспомни кто ты! Ты помнишь меня. Мы сражались, бок о бок, у горы Шлем, и мы победили орды варваров не чета этому сброду поселившемуся в твоей крепости. Вставай! Вспомни!» Возмущенный ропот идет по залу. Стражник сзади сбивает вас с ног, и вы, шатаясь, поднимаетесь на ноги, чтобы увидеть, как барон Фолдур и фигура в красном ожесточенно спорят шепотом. Маркграф, кажется, восстановил часть своего разума, и он заставляет своего таинственного советника принять компромисс. Он обращается к вам ясным голосом. «Моя память подводит меня в последнее время, - говорит он, - но может быть есть доля правды в вашей истории. Есть ли какие-либо доказательства этих странных утверждений? Если вы тот, за кого себя выдаете, то вы, как я помню, получили от меня подарок на память». Есть ли у вас золотое кольцо, подаренное бароном много лет назад. Если хотите показать его маркграфу - 70, в противном случае - 392.

**262**

Перед вами грубо высеченный в скале туннель круто спускается вниз. Отбрасывая в сторону паутину, вы следуете по нему. Дневной свет проникает через щели между камнями с правой стороны, проход, должно быть, идет рядом с расщелиной, отделяющей монолитный утёс, на котором стоит цитадель от меньшей скалы, на которой построена сторожка. Когда свет перестает проникать внутрь, вы понимаете, что туннель опустился ниже дна оврага. Он выравнивается, и вы видите, что справа есть боковой туннель. Тем не менее, он перекрыт железной решеткой; а главный проход резко поворачивает влево и исчезает в темноте. Вы решаете следовать по нему (332).



**263**

Когда вы приближаетесь к входу в храм, старик начинает, пошатываясь, идти навстречу к вам. Несмотря на то, что он выглядит столь же древним, как и храмовые статуи, его блестящие голубые глаза смотрят на вас остро и оценивающе. Его голос тоже не имеет никаких признаков слабости, и вы уверены, что уже слышали его.

«Ты только что уничтожил нескольких паразитов, заражающих этот город. Благодарю тебя, мой друг. Я Хув, единственный оставшийся в Нойбурге священник Ойдена. От имени великого господина битвы и безумия, пожалуйста, прими этот подарок для убийства наших врагов». Хув вручает вам небольшую закупоренную бутылку, и добавляет: «Это зелье Гнев Берсерка. После того, как ты употребишь его, ты должен драться в своем следующем бою до смерти, и сила берсерка будет течь в твоих жилах». Запишите это зелье на ваш лист персонажа. Вы можете использовать его только один раз, в любой момент, но не во время боя. После того, как вы выпили его, ваше Мастерство увеличится на 4 очка, но только на протяжении следующего боя.

Хув продолжает: «Я думаю, что ты можешь быть воином, которого я ищу. Пожалуйста, войди в храм. Ты сможешь отдохнуть, поесть, и поговорить о будущем». Если вы примете это приглашение - 398. Если предпочли бы повернуть назад и изучить другую часть города - 108.

**264**

Шахта очень скоро начинает петлять и расширяться, и в скором времени вы можете повернуться и ползти вперед на четвереньках, а затем, наконец, встать на ноги, когда вертикальная шахта превращается в горизонтальный тоннель. Впереди вы видите оранжевое свечение, почти как пламя костра, и заранее настораживаетесь. Туннель приводит в более широкий проход, сами стены которого пульсируют жутким огненным светом. Здесь никого и мертвая тишина (170).



**265**

Трезубец Скарлоса светится голубым сиянием и потрескивает от разрядов энергии. В его свете вы видите вещи иначе, например, кресло, в котором вы сидите, сделано из пульсирующей кожистой плоти. Вы вскакиваете на ноги и вырываетесь из аморфных объятий этого существа. Это Влодблад, похититель выносливости, создание воскресшего колдуна из подземелья внизу. Оно пыталось поглотить вас в смертельном объятии. Соня тоже изменилась. Она действительно одета как служанка, но какой гордый и царственный у нее вид. Трезубец рвется из ваших рук и, кажется, стремится напасть на нее. Соня по-прежнему улыбается, но с оттенком горечи. «Ты хорошо поработал, чтобы найти меня, - усмехается она, - и даже развеял мои маленькие иллюзии. Я Сонякхаз. Было очень приятно встретиться с тобой, но теперь мне надо уйти. Я должна защитить своего хозяина внизу, и я боюсь этого странного синего оружия. Прощай». Комната наполняется дымом. Дверь открывается и закрывается. Кашляя, вы пересекаете комнату, вы помните, что видели там две двери бок о бок. Одна из них ведет в прихожую, через которую вы пришли. Будете пытаться выйти через левую дверь (94) или правую (115)?



**266**

Вы приходите в себя, то ли в пещере, то ли в каком-то сводчатом подземелье. Вы распластаны на холодной каменной плите. Вас удерживают наручники вокруг конечностей и узкие ремни через тело. Все, что вы можете делать, это наблюдать за танцующими на стене тенями, которые отбрасывает свет горящих вокруг факелов.

В конце концов, ваше одиночное заключение заканчивается. Толпа молчаливых, едва похожих на людей существ, входит в камеру. Их отвратительные уродства настолько отталкивающие, что вы не можете смотреть на них без отвращения. Они несут целый набор очень острых ножей. Они убивают вас медленно, испытывая экстаз, от того, как вы корчитесь в муках. От этих пыток вы станете совершенно безумным, прежде чем умрете.



**267**

Коридор поворачивает налево, и с этого момента с обеих сторон в стенах появляются бойницы. Вы идете внутри стены, в сторону отдельно стоящей башни. Коридор заканчивается у маленькой двери, перед которой сидит самый большой и самый уродливый орк, которого вы когда-либо имели несчастье встретить. Он видит ваше приближение. Если вы несете поднос с горшком - 285, если нет - 113.



**268**

Стоя у тела убитого гнома, вы смотрите по сторонам. Комната большая и прямоугольная, одна дверь позади вас, а другая в противоположной стене. В каждой из двух других стен имеется большое окно, ставни открыты, и вы можете видеть внизу слева лестницу, ведущую из сада к внутренней стены замка, а справа скалистый склон и внешнюю стену крепости. Вы прикидываете, что дверь напротив должна вести на внутреннюю стену, возможно, это путь к цитадели замка. В этой комнате приятный воздух и спокойная обстановка. Похоже, это хорошее место, чтобы отдохнуть и поесть. Вы снимаете рюкзак и ставите его на скамейку перед вами. Вы расстегиваете его и поднимаете кожаный вверх. Если среди предметов внутри есть пища и часть щупальца вырезанного из пасти кровавой ищейки - 185. Если у вас нет куска щупальца - 136. Если у вас есть щупальце, но нет пищи - 295.

**269**

Вы стоите и в ужасе наблюдаете, как разлагающиеся Шрабаты надвигаются на вас. Когда их шарящие расплющенные пальцы дотрагиваются до вашего лица, вы поворачиваетесь и бежите. Без оглядки вы карабкаетесь вверх по лестнице в светящийся проход и затем вдоль бокового туннеля обратно в темницу. Падаете ничком и дрожите в темноте, пытаясь восстановить свой рассудок. Если ваша Сила Воли меньше 6, вам это не удается. Вы остаетесь в пустынном убожестве вашей камеры, боясь малейшего шума и не воспринимая ничего, что с вами происходит. Через несколько дней вы умираете от голода. Если у вас есть 6 или больше очков Силы Воли, вы оправились от этого тяжелого испытания, но не имеете, ни малейшего желания исследовать дальше нижнее подземелье (206).

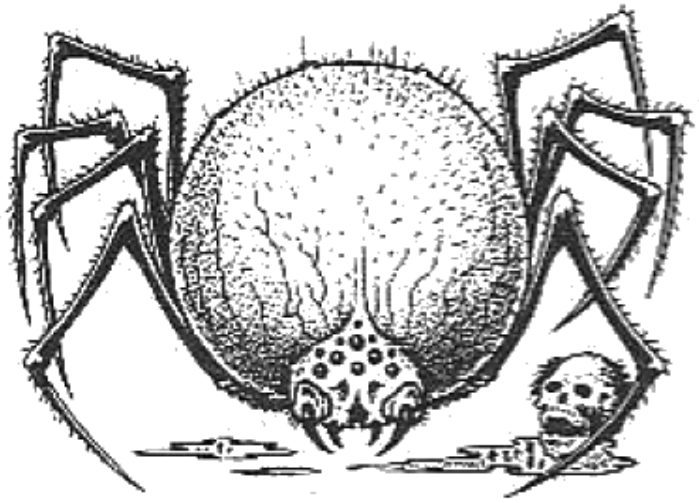
**270**

Долгое время, вы как зачарованный смотрите на ужасно измененное существо. Вроде бы оно даже говорит с вами, его голос в голове убеждает вас, что жизнь в виде зеленого дерева и спокойная, и безболезненная. Это очень привлекательная перспектива.

Ваши приключения в Нойбурге оказались слишком страшными, вы сошли с ума. Но вы знаете, что должны делать, возвращаетесь к статуе, тяните вниз рычаг руки и спокойно ждете, пока каменный бассейн наполняется зеленой жидкостью. Вы опускаете голову и пьете. (380).

**271**

Среди пропитанных кровью останков вы находите голову Ксакхаза. На близком расстоянии видно, что даже эта часть существа была искусственно создана, изготовлена из частей нескольких мужчин и женщин и, по меньшей мере, двух животных. Он все еще жив, и бросается невнятными оскорблениями, пока вы не раскалываете его голову напополам. Внутри чудовищного черепа вы находите нагромождение из нескольких мозгов и крошечную металлическую коробочку. Вы вытаскиваете коробочку и кладете ее в рюкзак. Вы медленно бредете обратно к волшебному зеркалу, не раме которого находите рычажок. Тянете за него, смотрите, как цвета кружатся по поверхности зеркала, а затем шагаете в портал (400).





**272**

Вы следуете по извилистому тоннелю вниз, писк звучат уже на такой высокой ноте, что причиняет боль. Туннель открывается в природную пещеру, и, когда вы останавливаетесь на пороге, странное существо входит в круг света от вашего фонаря. Оно ростом и размером примерно с гнома, но не похоже ни на одно существо, что вы видели раньше. Его тело покрыто густым черным мехом, каждая из четырех конечностей заканчивается длинными когтями, но если его ноги короткие и коренастые, то руки чудовищно вытянуты и соединяются с телом кожистыми складчатыми мембранами-крыльями огромными словно парус. Его торс невелик, зато голова огромна, пара больших острых ушей и бессмысленные глаза блюдца. Под крошечными ноздревыми щелями небольшой рот, наполненный острыми клыками. Это Бакк-Руман, легендарный монстр из подземных пещер. Он полностью слеп, но может точно обнаружить ваше присутствие, благодаря эхолокации. Его визг теперь настолько громкий, что вы едва терпите боль, и ваше Мастерство в этом бою уменьшается на 2 пункта. Это печально, так как существо решило начать атаку.

Бакк-Руман

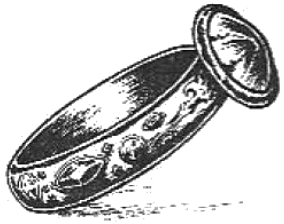
Мастерство 7 Выносливость 9

Если вы убьете его - 146.



**273**

Вернувшись в проход с светящимися стенами, вы изучаете ключи. Очевидно, что набор из трех тяжелых ключей на толстом железном кольце должен соответствовать массивной металлической двери около пещеры, из которой вы только что вышли, единственный ключ на другом кольце должен, следовательно, отпирать деревянную дверь на другом конце прохода. Вы можете использовать эти ключи, чтобы открыть одну из двух дверей, но только если вы там уже не были. Если откроете металлическую дверь - 190. Если деревянную дверь на другом конце коридора - 7. Если вы уже были там или не хотите туда идти, то должны вернуться в темницу - 206.



**274**

Вы выходите из зеркала в комнате Соникхаз - и встречаетесь лицом к лицу с самой Сонейкхаз. Вы оба стоите, замерев от шока нескольких секунд, она поражена увидев вас выходящим из своего магического портала, а вы, встретив женщину, которую убили только минуту назад. Вы догадываетесь, что портал барахлит и перебросил вас не только в пространстве, но и во времени. У вас нет больше времени на размышления, потому что Сонякхаз уже атакует. Убейте ее снова! (160)

**275**

Вы доходите до угла заросшего сада. Дорожка продолжает идти вдоль стены. Слева от вас приземистая башня; ее верхний этаж является частью внешней стены замка и недоступен из сада, но большой пролом с неровными краями дает возможность проникнуть в нижнюю часть. Справа узкая дорожка ведет прямо к центру сада, и сквозь густую листву можно разглядеть статую на поляне. Вы:

Продолжите следовать по дорожке по периметру сада - 11

Войдете в башню через пролом - 350

Повернете к центральной поляне – 319

**276**

Вы закрываете дверь, находите набор ключей на крючке позади нее, и принимаетесь за работу по отпиранию замков и расстегиванию пряжек. Вскоре молодой человек свободен от цепей и намордника. Не удивительно, что его лицо распухло, и он говорит, как будто рот набит сухим хлебом: «Спасибо. Спасибо. Спешите, пожалуйста. Вы должны освободить мою сестру».

Он очень возбужден, держится за челюсть обеими руками и несколько раз бросает взгляд на дверь. Если вы решаете уйти сейчас - 354. Если остаетесь, чтобы освободить молодую женщину - 50.

**277**

Есть ли у вас какая-либо еда в рюкзаке? Если да - 188, если нет - 292.

**278**

Звуки борьбы привлекают остальных охранников, и вы скоро оказываетесь в очередной раз зажатым в пределах круга сверкающих мечей. Вы бросаете оружие и пытаетесь терпеть боль и унижение, пока солдаты бьют вас, отнимают ваше оружие и связывают по рукам и ногам. Снизьте ваше начальное Мастерство на 2 очка, пока вы не сможете найти другое оружие. Оставшуюся часть пути к подземельям охранники тащат вас на себе (64).



**279**

Вы смотрите через открытую дверь на сцену чудовищной бойни, против которой восстают все ваши чувства. Непереносимая вонь от крови и разлагающейся плоти окутывает вас. Пещера освещается зловещими сгустками светящейся слизи, которые ползают по стенам. Повсюду груды целых трупов и груды расчлененных трупов. Некоторые наполовину расчлененные существа двигаются; других невозможно опознать, видно только что они созданы искусственно - кощунственные, противоестественные омерзительные. И все это время, пока вы стоите, замерев от ужаса, пронзительный хихикающий голос дразнит вас. Вы пытаетесь заставить себя слушать и обнаружить источник бесящего вас голоса (389).

**280**

Когда вы прокладываете себе дорогу через толпу обратно к рыночной площади, то замечаете крошечный покосившийся ларек, который, кажется, до потолка завален мусором, ветошью и бесполезными безделушками. Хозяин крошечный и хрупкий карлик, достаточно бородатый чтобы быть гномом, но опять же, достаточно уродливый, чтобы быть гоблином.

Он замечает, что вы смотрите на него. Вы бросаете взгляд в сторону, и опять замечаете двух мечников в плащах, они по-прежнему держатся от вас на расстоянии. Вы смотрите на окутанный серым туманом Нойбургский замок, возвышающийся над крышами, а затем, когда вы снова смотрите на древний ларек, его владелец понимающе улыбается вам. Он манит вас длинным тонким пальцем.

«Если у вас есть деньги, чтобы потратить, мой друг, - говорит он. - У меня есть древний артефакт, который может помочь вам, если у вас возникли трудности с нашими южными соседями». Если вы заинтересованы в покупке куска старого хлама у этого уличного торговца (129). Если у вас нет денег или предпочитаете не тратить их, вы уходите к рыночной площади (237).



**281**

Безжизненные глаза молодого человека смотрят вверх на сводчатый потолок, грубая каменная кладка, наверное, так хорошо не освещалась со времен строительства. Столб света исходит от кулона на окровавленной груди юноши. Вы осторожно снимаете кожаный ремешок с талисманов с его шеи. Свет бездумно танцует во всех направлениях. Прикрыв глаза и щурясь, вы исследуете маленький диск: на оборотной стороне рунами выгравировано слово Лот. Если решили сохранить его, то можете повесить на шею, скрыв талисман под одеждой. Но можете, конечно, оставить его на мертвом теле.

Дверь в вашу камеру позади. Есть еще три двери, ведущие из этого коридора, одна прямо перед вами открыта, двери справа и слева закрыты и заперты. Кольцо с тремя ключами висит на поясе у мертвого юноши. Вы догадываетесь, что один из них открывает вашу камеру, а другие два отпирают закрытые двери. Вы пройдете через:

Открытую дверь - 376

Запертую дверь справа - 165

Запертую дверь слева - 96



**282**

Дверь открывается на зубчатую внутреннюю стену замка. Через бойницы справа вы можете увидеть часть внешнего двора, мешанину скальных выходов, спускающиеся по периметру стены замка. Слева от вас внутренний двор, которая окружает центральный донжон, черная масса которого нависает над вами. Вы чувствуете себя очень уязвимым на этой высокой площадке, но стражи не видно, и никто не мешает вам идти вперед. Вы отправляетесь к следующей башне (31).

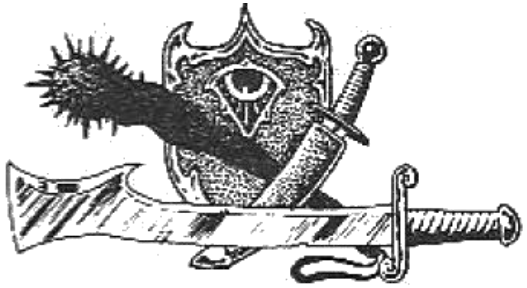


**283**

По-прежнему улыбаясь, мертвая девушка опускается на пол. Пораженный раскаянием, вы смотрите на труп. Поднимаете глаза на оставшихся двух, они лучезарно улыбаются, и снова начинают танцевать. Вы шатаетесь от усталости, пока смотрите на танцующих женщин. Проверьте свою Силу Воли. Если успешно - 58. Если нет - 246.

**284**

Вы шагаете в темноту первого этажа башни и замечаете, что воздух теплый и затхлый. Когда ваши глаза привыкают к темноте, вы понимаете, что это помещение используется для хранения садового компоста. Везде огромные кучи гниющих листьев и овощей. Тут нет никаких признаков какой-либо другой двери или лестницы на верхние этажи башни. Вы можете исследовать компостные кучи кончиком меча (122), или можете оставить башню и продолжить движение к следующему углу сада (44).



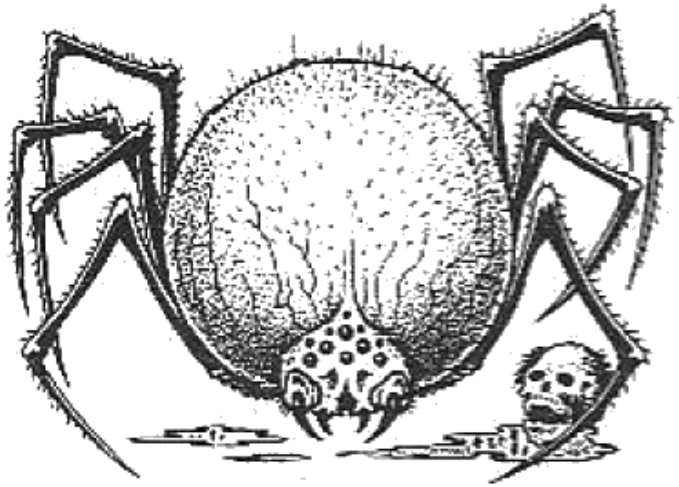
**285**

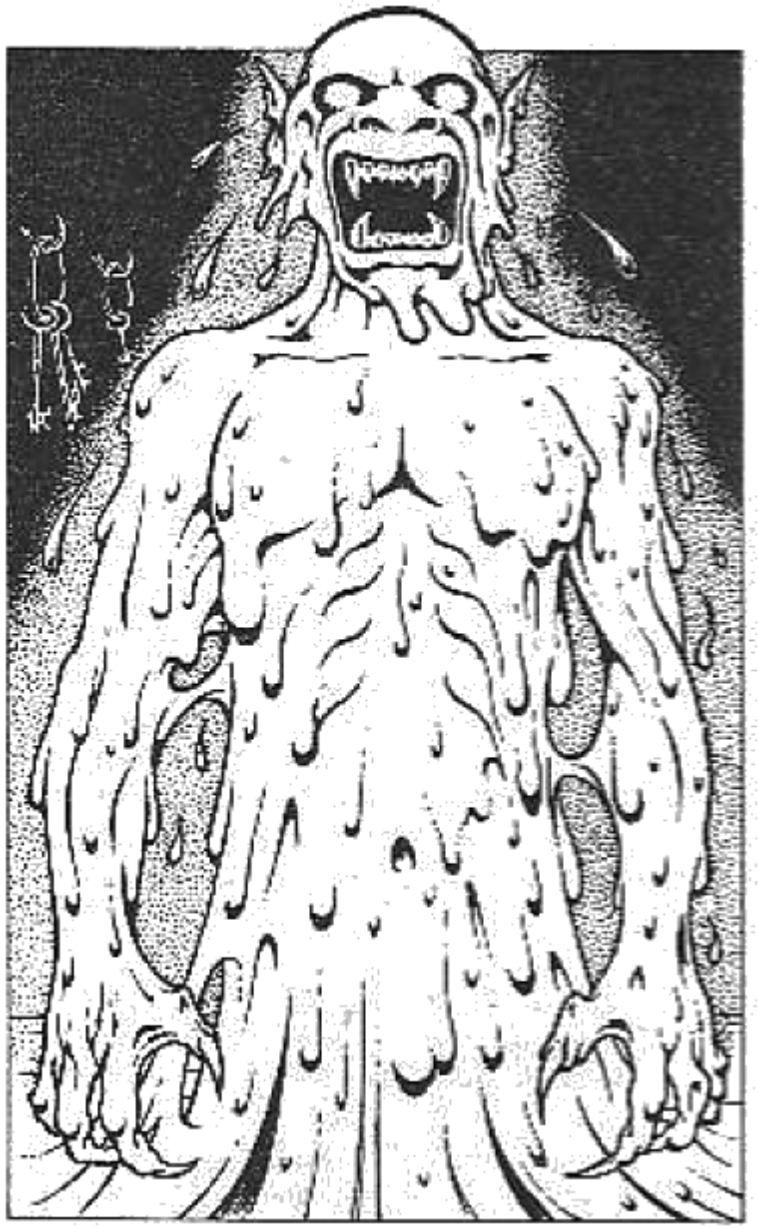
Орк едва смотрит на вас, его глаза прикованы к горшку с рагу. «Давай его сюда, живо! - рычит он. - Я так голоден, что могу съесть три таких. Я надеюсь, что сегодня жаркое». Вы сейчас очень близко к нему. Если решитесь бросить поднос с горшком ему в морду, чтобы напасть на него врасплох - 342. Если просто вручите ему поднос и будете смотреть, как он ест - 216.

**286**

Вы слышите топот позади одной из дверей подвала в длинной стене. Прежде чем, вы успеваете среагировать, дверь распахивается, и вбегают четверо мечников в бурнусах. Вы с оружием наготове отступаете между рядами бочек. Сзади, открывается еще одна дверь, и вы, обернувшись, видите еще четырех солдат, входящих в подвал. Вы окружены, восемь мечей направлено на вас.

Если вы хотите драться - 239. Если решили сдаться - 49. Если у вас есть инкрустированное драгоценными камнями кольцо, изумруд, или любое количество золотых монет, можете попробовать подкупить своих противников. Вычеркните предмет, который решили им предложить с листа персонажа - 97.





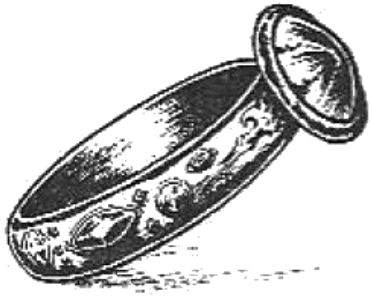
**287**

Вы смотрите на светящуюся каплю, поднимающуюся сквозь жидкость. Она заполняет пещеру причудливо переливающимся красным светом. Достигнув поверхности, оно принимает человекоподобную форму, а затем движется к вам, паря над поверхностью бассейна. Кислотное чудовище скалит клыки, сгибает руки, заканчивающиеся огромными когтями, и шипит: «Кто посмел нарушить мой вековой сон». Не дожидаясь ответа, он нападает. Вы должны уменьшить на 2 очка свое Мастерство в этом бою из-за вашего неустойчивого положения.

Кислотное чудовище

Мастерство 8 Выносливость 6

Если ему удается ранить вас - 230. Если вы уменьшите его Выносливость до 2 очков - 112.



**288**

Перемещаете стержень в сторону «Х» и смотрите в зеркало. Через несколько секунд отражение в стекле превращается в цветной вихрь. Вы подходите к нему, делаете глубокий вдох и шагаете в радужный водоворот (335).

**289**

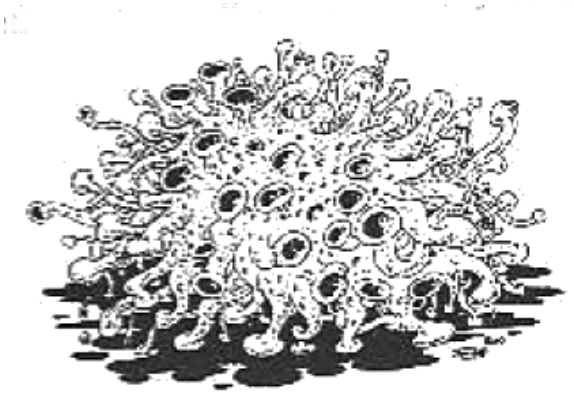
Открытая всем ветрам дорога ведет вверх по Замковой горе в сторону нависающего массива Нойбургской крепости. Немногие жители города, которых вы встречаете, качают головами и отводят глаза, они, очевидно, считают, что вы либо безрассудно храбры или полностью безумны. Путь становится более крутым, дома все меньше и представляют собой не более, чем каменные фасады пещер, а черные башни и стены крепости уже перед вами. Путь, по которому вы идете, ведет непосредственно к главным воротам замка. Но есть маленькая заросшая тропинка, которая ведет прочь направо. Если хотите оставаться на главном пути - 2. Если предпочли бы повернуть направо - 95.

**290**

Вы не можете заставить себя прикоснуться к этому отвратительному предмету, который прицепился к вашим волосам. В безумном страхе вы прыгаете вверх вниз и трясете головой, но кусок протоплазмы продолжает цепляться и лишь шлепается о ваши плечи с мягким глухим стуком. Его рты присоски бездумно шевелятся, ожидая возможности прикоснуться к обнаженной коже лица и дать вам поцелуй смерти. В конце концов, несмотря на то, что ваши прыжки и скачки становятся более и более дикими, присоски дотрагиваются до вашего тела и моментально присасываются. Тело существа прижимается к вашему лицу и начинает приобретать тускло-розовый цвет, по мере того как он выпивает вашу кровь. Если у вас есть 6_или больше очков Силы Воли - 33. Если у вас теперь менее 6 очков - 348.

**291**

Ваши пинки были достаточно энергичными, чтобы замедлить продвижение слизи, и вы выкарабкиваетесь обратно на поверхность, подгоняемый жжением в ступнях и лодыжках. Во дворе все еще пусто, и вы изучаете повреждения ваших ног: в нескольких местах кожа обожжена кислотой. Снизьте Выносливость на 2 очка. Вы можете спуститься в другое отверстие, на этот раз вниз головой (184), или можете пройти через дверь в стене в конце этого двора (157).



**292**

Когда вы открываете рюкзак, ваши ноздри чувствуют тошнотворное зловоние. Упругая полоса плоти, которую вы вырезали из пасти кровавой ищейки, превратилась в полужидкий сгусток зловонной слизи. Остальное содержимое рюкзака не пострадало, и вы тщательно очищаете его (139).

**293**

Стоя в темном углу коридора, вы можете одновременно наблюдать за охраняемыми двойными дверями и за широким коридором, который ведет обратно к лестницам. Именно из него, в конце концов, вы и слышите звук шагов. Прислушиваетесь, приближаются два человека, вы уверены. Один шагает быстро и он гораздо ближе к вам, чем другой, который еле волочит ноги. Вы покидаете укрытие и бежите к лестницам, ища другую нишу для засады. Вы находите подходящую и прячетесь за скалой, когда первый идущий - проворный южный мечник - появляется в поле зрения. Когда он поравнялся с вами, вы атакуете.

Южанин мечник

Мастерство 8 Выносливость 8

Если у вас есть Талисман Лота, его ослепляющий свет уменьшит Мастерство вашего противника на 2. Если вы убьете его - 126.

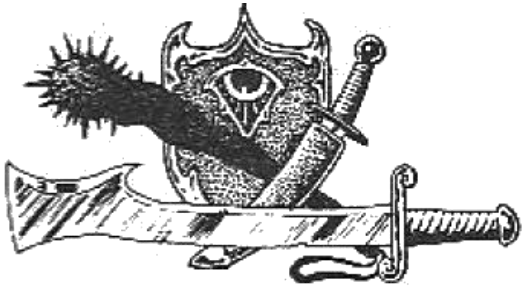


**294**

Ящик очень тяжелый, неприятный запах в сочетании с мерзким шумом изнутри делают задачу ужасно неприятной. Но, в конце концов, вы подтаскиваете его к краю причала, последний толчок и он летит в мутные воды реки. Контейнер тонет беззвучно.

Невольно, вы уничтожили гнездо гнусной мерзости - противоестественного творения древнего колдовства - и вы сделали это, не подвергнув себя опасности. Добавьте 1 очко Удачи.

Вы отдыхаете от ваших усилий и осматриваете мрачную сцену на берегу реки. Тут больше ничего не происходит, и никто не появляется в поле зрения. Вы решаете идти обратно в центр города, а потом исследовать другие части Нойбурга (377).



**295**

Когда вы открываете рюкзак, ваши ноздри чувствуют тошнотворное зловоние. Упругая полоса плоти, которую вы вырезали из пасти кровавой ищейки, превратилась в полужидкий сгусток зловонной слизи. Остальное содержимое рюкзака не пострадало, и вы тщательно очищаете его (136).

**296**

Идущий вверх узкий туннель, кажется, не использовали в течение многих столетий. Через некоторое расстояние он заканчивается у железной решетки. Вы наваливаетесь на нее всем телом, и ржавая преграда ломается. Коридор, в который вы попали, чуть шире, чем тот, который вы покинули. Слева он сужается и идет круто вверх, эта часть заросла древней паутиной. Вы находитесь на повороте, и путь прямо перед вами шире и выглядит так, как будто им все-таки пользовались последние сто лет. Вы идете прямо (332).



**297**

Наклонный пол предательски скользкий, но откинувшись назад, вам удается избежать сползания в бассейн. Вы очищаете себя от грязи и замираете, увидев пару немигающих глаз, только они и видны над безмятежной поверхностью грязной воды. Вы обнажаете меч, когда вслед за глазами появляется пятнистое бородавчатое тело, от которого отходит масса длинных щупалец, извивающихся в воде по направлению к вам. Проверьте свою Силу Воли. Если успешно - 385, если нет - 141.

**298**

Вы лежите на каменном полу, свернувшись вокруг ствола дерева. Вы легко вскакиваете на ноги, дивясь чувству уверенности, которая пронизывает все ваше тело и чувству спокойного бесстрашия, что наполняет вашу голову. Ваши начальные показатели Выносливости и Силы Воли увеличиваются на 1 очко, и вы можете добавить 2 очка Выносливости и Воли к текущим показателям - но вы, конечно, не можете превысить ваши новые начальные значения. Запишите эти изменения на ваш лист персонажа. «Ойден наградил вас за вашу силу духа, - говорит Хув. - Теперь вы должны уйти и выполнить свою миссию». (368).

**299**

Когда вы открываете рюкзак, ваши ноздри чувствуют тошнотворное зловоние. Упругая полоса плоти, которую вы вырезали из пасти кровавой ищейки, превратилась в полужидкий сгусток зловонной слизи. Остальное содержимое рюкзака не пострадало, и вы тщательно очищаете его (132).



**300**

Ваш спуск по лестнице длится долго, но без осложнений. Вы спускаетесь в конец широкого коридора, куда выходит несколько других темных лестниц. Впереди коридор, тускло освещенный факелами, в случайном порядке развешанными на каменных стенах. Вы идете по коридору. Она поворачивает влево, затем прямо, и вы видите, что впереди он разделяется надвое. Вы подходите ближе и смотрите в обе стороны.

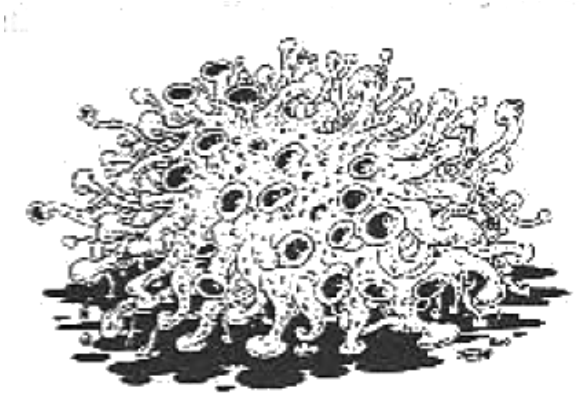
В левом коридоре пусто, можно различить только двойные двери в его дальнем конце. Двери кажутся открытыми, изнутри струится свет, и, кажется, вы можете увидеть в комнате за ними стол заставленный цветными предметами. Возможно еда? Правый коридор такой же пустой и длинный. Он тоже заканчивается двустворчатой дверью, но она закрыта. Два воина в бурнусах стоят на страже. Повернете в левый коридор (252) или в правый (155)?

**301**

Несмотря на ваше нежелание рассказывать о себе, хозяин ведет себя, как любезный человек, и угощает вас местными историями и шутками. Он отрицает, что в городе происходит что-то неладное, его сияющее бородатое лицо и прекрасный эль, который он вам подливает, заставляют вас усомниться в ваших первых предположениях. Может быть, вам померещилось. В конце концов, что плохого может случиться в таком тихом городке, как этот? Чувствуя себя отдохнувшим и успокоившись, вы решили лечь спать. Хозяин показывает вам вашу комнату и желает вам спокойной ночи (179).

**302**

От плоти мертвых Шрабатов несет гнильем. Мерзкое зловоние заставляет вас морщиться, и вы стараетесь уйти поскорей, но помните, что получили синий металлический стержень, по крайней мере, он будет освещать ваш путь назад к темнице. Если у вас есть наконечник трезубца, вы обнаруживаете, что он подходит к этому шесту, который на самом деле древко и источник питания оружия - 182. Если у вас нет наконечника, древко полезно только в качестве временного фонаря. Оно полностью прекратит светиться в течение часа после вашего ухода из этой комнаты. Вы идете вверх по лестнице в светящийся проход (240).



**303**

Вы не можете ничего делать, кроме как в ужасе смотреть на деформированные растительные останки человека, такого же, как вы. Его жутко раскачивающиеся ветви, кажется, хотят дотянуться до вас, и вы с криком поворачиваетесь и мчитесь назад мимо статуи на дорожку, идущую вдоль периметра (11).

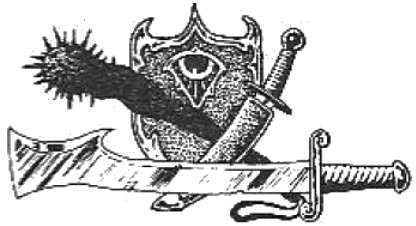
**304**

Вы смотрите, как орк, пуская слюни, жрет свое мясо в горшке. Он заканчивает, обсасывает ложку, рыгает и смотрит прямо на вас. «Ты все еще здесь? - хрюкает он. - Кто ты такой? Где эта малявка Биндебол? Что происходит?». Он поднимается на ноги, берясь одной рукой за рукоять своего боевого топора, а другой натягивает тугой канат, который висит из отверстия в потолке. Вы удивлены тем, что не звучит сигнал тревоги, но у вас нет времени на размышления, вы должны сражаться.

Орк часовой

Мастерство 9 Выносливость 13

Если вы победите его - 69.



**305**

Вы окунаете руку в жидкость, и дикий крик срывается с ваших губ. Вы отдергиваете ее, но слишком поздно, кислота уже начала действовать. Обожженная дымящаяся плоть сходит с ваших пальцев, и вы все еще сидите у бассейна, скуля в агонии, когда через несколько мгновений кислотное чудовище поднимается из жидкости. Вы не в состоянии защитить себя от его жестоких когтей. Оно разрывает ваше тело, а затем тянет вас в бассейн.

**306**

Вы откидываете защелку на одном конце ящика и, прежде чем вы успели отойти, дверца распахивается, и сидящее внутри существо бросается на вас. Это даже хорошо, что у вас нет времени рассмотреть атакующего. Это ужасная неестественно деформированная пародия на собаку.

Кровавая ищейка

Мастерство 8 Выносливость 9

Кровавая ищейка голое безглазое животное с острыми, как бритва когтями на всех четырех лапах. У них нет зубов, в зияющей красной пасти масса извивающихся щупалец. Если она убьет вас, она разорвет ваше тело в клочья и выпьет кровь через присоски на щупальцах. Если убьете ее, то очевидно, что все ящики вокруг это питомник, в котором кровавые ищейки проводят день. В ночное время их выпускают терроризировать Нойбург. Вы не можете убить их всех, так что просто продолжаете идти к дальней стене (92).

**307**

Бросьте кубик. Если вы выбросили:

1 - 274

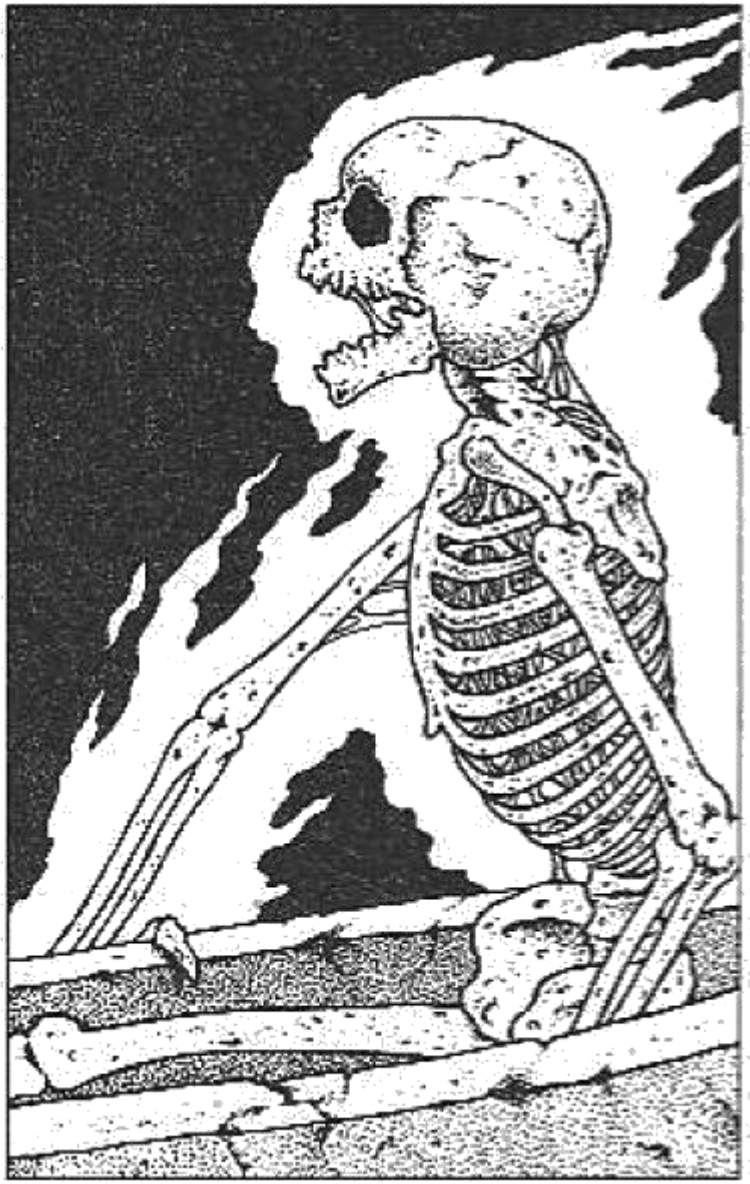
2 - 4

3 - 53

4 - 61

5 - 335

6 - 148



**308**

Массивная створка, кажется, застряла, но последним могучим рывком вам удается захлопнуть ее. Вы роняете огромный засов на место. Когда вы слышите, как толпа солдат врезается в створки, то позволяете себе торжествующе усмехнуться. На данный момент, за решетчатыми дверьми и каменными стенами, вы в безопасности, и осматриваете внутренний двор (212).



**309**

Металлическое древко без наконечника бесполезно. Вы задаетесь вопросом, почему его сюда положили, зачем прятали так тщательно. Ваши размышления прерывает скелет, который гремя костями, встает внутри саркофага. Его пустые глазницы смотрят на вас, челюсти цокают в пародии на речь, и он продвигается к вам с вытянутыми руками. Вы должны бороться с ним. Каждый раз, когда вам удастся ранить его, нужно вычитать только половину урона из его Выносливости, так как скелет не чувствует никакой боли.

Скелет

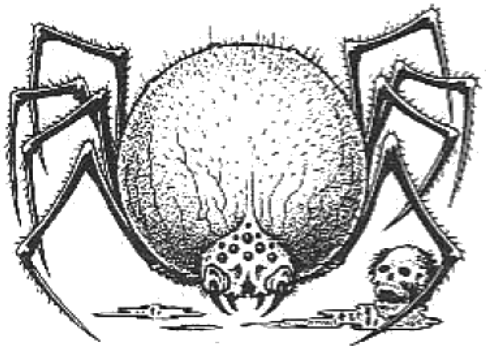
Мастерство 4 Выносливость 10

Если вам удастся превратить его в небольшую кучу разбитых костей, то у вас не будет времени, чтобы насладиться победой. Три стены небольшой комнаты ложные, и новые противники ломятся через тонкую штукатурку (46).



**310**

Парализованный ужасом и отчаянием, вы не реагируете на приближение отвратительного тела Ксакхаза. Волосатая конечность, рука с двумя локтями выбрасывается в вашу сторону, и своим звездообразным придатком на конце бьет вас по плечу так, что вас поднимает в воздух и швыряет об стену. Если у вас теперь менее 6 очков Силы Воли - 338. Если у вас есть 6 или более очков - 365.



**311**

Через несколько минут дверь медленно открывается. Две фигуры приветствуют вас. Более высокий, стражник южанин, так и впивается в вас глазами, второй это седобородый гном - предположительно, один из слуг маркграфа, он смотрит на вас с некоторым удивлением и просто спрашивает: «Да?».

Если вы скажете гному только то, что хотели бы видеть барона Фолдура (205). Если добавите, что вы старый друг маркграфа и озабочены тем, чтобы помочь ему выйти из нынешнего затруднительного положения (45).

**312**

Сделав глубокий вдох, и осторожно положив руку на эфес своего меча, вы рассказываете гному садовнику о вашей старой дружбе с маркграфом Нойбурга и вашем желании очистить город от зла. Старый гном раздумывает несколько минут и, наконец, вздыхает: «Очень хорошо. Я верю тебе. Я не могу понять, почему кто-то должен рассказать такую историю, если это не правда. И в любом случае, даже если ты негодяй и обманщик, я не понимаю, как ты можешь сделать ситуацию хуже, чем она сейчас. Я помогу тебе, если смогу. Садись. Поешь, если у тебя есть еда - у меня ничего нет».

Вы уже давно не отдыхали. Вы нашли временный приют и союзника. Восстановите 1 балл Удачи. Если у вас нет еды в вашем рюкзаке, вы просто отдыхаете в течении нескольких минут, а затем просите гнома рассказать, что он знает - 396. Если у вас есть немного еды - 3. Если ваш рюкзак содержит как пищу, так и кусок щупальца кровавой ищейки - 222.

**313**

Ваш бросок был не достаточно хорош. Шар, горя яростным светом, ударяется в Ксакхаза, но отлетает от скрещенных рук и щупалец и падает на пол. Проверьте свою Удачу. Если вам повезет - 83, если нет - 211.



**314**

Застыв от ужаса и омерзения, вы не сопротивляетесь множеству разлагающихся рук, карабкающихся вверх по направлению к вам, хватающих вас за одежду и пытающихся затащить в ящик. Когда отвратительные конечности начинают царапать и бить вас, вы приходите в себя. К счастью, вы все еще держите в руке свой меч. Вы исступленно начинаете рубить эту мерзость. Это будет трудный бой, каждая отдельная конечность может причинить лишь небольшой урон, но она может быть уничтожена, только если вы разрубите ее на мелкие куски. Сражайтесь с конечностями как с одним монстром. После двух раундов атаки вы можете бежать.

Ящик с конечностями

Мастерство 6 Выносливость 18

Если вы выжили, то поспешно захлопываете крышку над ужасным содержимым ящика и падаете на землю в изнеможении. Восстановив силы, вы возвращаетесь в центр города, чтобы решить, какую часть Нойбурга изучить следующей (377).



**315**

Перешагнув через окровавленные трупы ваших поверженных противников, вы покидаете сторожку, и, стоя в ее тени на краю города, обдумываете свое положение. Вам нужно где-нибудь отдохнуть, поесть и подлечить свои раны. Вы вспоминаете о таверне «Южная звезда», что на рыночной площади Нойбурга, это заведение известно своим радушием (119).

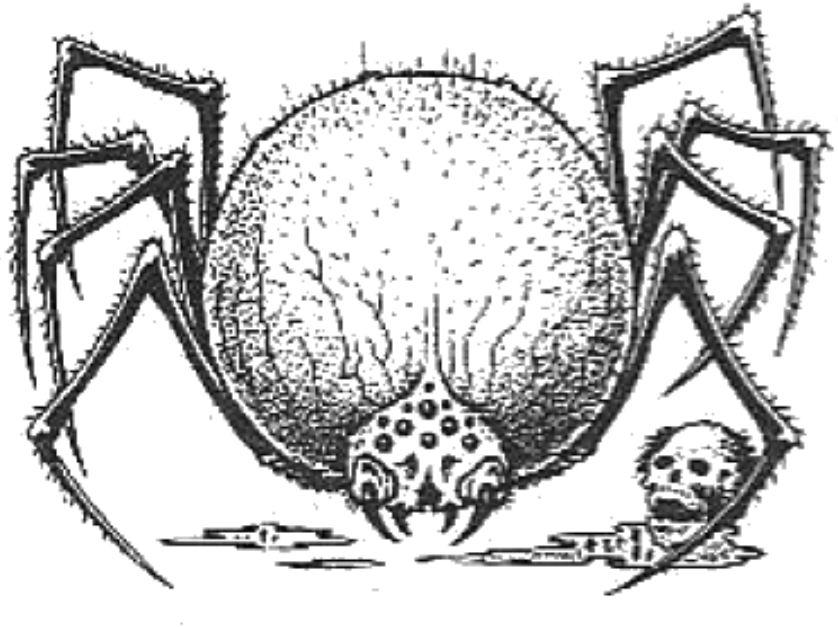


**316**

Вам удается зацепиться за скользкий выступ. Одна нога соскальзывает во влажную и упругую протоплазматическую слизь, но вы резко вытаскиваете ее обратно, едва почувствовав, как пищеварительные соки слизи попытались ее переварить. Вы ползете к стене пещеры и встаете. Вы не можете покинуть пещеру через крутой и скользкий тоннель, по которому пришли, но есть узкий проход, который также ведет прочь. У вас нет выбора, кроме как попробовать выбраться по нему (9).

**317**

В подвале холодно и пахнет так, что вы чувствуете себя больным. Что-то щекочет всю вашу кожу. Однако, никто на вас не нападает, и вы можете взять светящийся объект. Это шар зеленого стекла, и вы чувствуете исходящее от него тепло, когда берете его в руки. Вылезаете обратно через отверстие в полу башни и выходите в сад, где, взглянув вниз, понимаете, что ваше тело покрыто волосатыми пауками. Некоторые из них размером с кулак. Проверьте свою Силу Воли. Если успешно - 204, если неудачно - 353.





**318**

Девушка набрасывается на вас с животной яростью. Это будет опасный поединок.

Девушка

Мастерство 10 Выносливость 8

Даже когда она хлещет вас своими смертельно опасными руками, она, кажется, кричит и кричит. Ее лицо заплаканная маска отчаяния. Вы не можете услышать ни одного слова из-за затычек в ушах.

Если у вас есть Талисман Лота, можете открыть его после одного раунда боя - но атаки девушки настолько неистовые, что вы должны смириться с потерей 2 очков Выносливости, когда она задевает вас своими когтями, Талисман уменьшает ее Мастерство лишь на 1 очко - она вас плохо видит сквозь слезы.

Если у вас нет рунного топора, вы можете бежать после одного раунда, а затем покинуть темницу через открытую дверь - 376. Если вы убили девушку - 63.



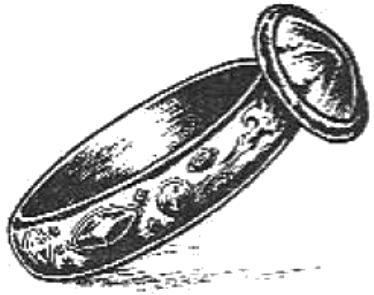
**319**

Продираясь через подлесок и нависающие ветви, вы прокладываете путь к центру сада. На поляне стоит металлическая статуя, изображающая эльфийскую деву-воительницу. Ее правая рука, сжимающая меч, поднята вверх, и, кажется, в плече статуи есть шарнир, а на сгибе левой руке, вместо щита, она несет узкогорлую вазу. У ее ног пустой каменный бассейн. Вы также видите, что за статуей заросшая тропинка продолжает идти в дальний угол сада - но путь заблокирован густым подлеском и деревом странной формы. Вы:

Попытаетесь переместить правую руку статуи - 111

Исследуете дорожку за статуей - 232

Вернетесь на дорожку, ведущую вдоль периметра сада – 11



**320**

Несмотря на то, что вы бездумно корчитесь от боли, вы умудряетесь сохранить хрупкое равновесие на выступе у бассейна. Вы беззащитны против следующей атаки кислотного чудовища. Он кидается на вас с своими сверкающих от жидкости руками, его когти глубоко ранят вас (351).

**321**

Вы никогда не подверглись нападению со стороны противника, столь же пугающего, как эта молодая женщина, которая до шеи выглядит совершенно нормально, но с головой откинутой назад под немыслимым углом. А целый лес извивающихся щупалец, растущих из ее зияющего горла. Вы содрогаетесь и готовитесь к бою. Если у вас есть Талисман Лота, и вы хотите использовать его - 254, в противном случае - 128.



**322**

Разрушенный храм расположен на полпути от подножья до вершины Замковой горы. Путь к нему крутой и узкий, и вы почти ощущаете присутствие зловещего наблюдателя в этом здании без окон, пока взбираетесь к нему. Темный камень храмовой облицовки весь в дырках от обрушений, но длинная линия огромных угрюмый статуй королей и королев, держащих в руках оружие, все еще стоит. Единственный вход небольшая темная дыра в середине этой линии хранителей. В дверях стоит и, по-видимому, дремлет сморщенный старик. Если вы решили подойти к старику - 47. Если предпочли бы спрятаться в скалах и понаблюдать за входом в храм - 144.

**323**

Вы уверены, что служанки бежали, чтобы поднять тревогу, надо спешить. В комнате две двери, бок о бок, и вы не можете сказать какую они использовали, чтобы уйти. Вы вошли в комнату через левую дверь. Выйдите через эту дверь (94) или через правую (115)?

**324**

Проверьте свою Удачу. Если вам повезет - 193, если вам не повезло - 23.

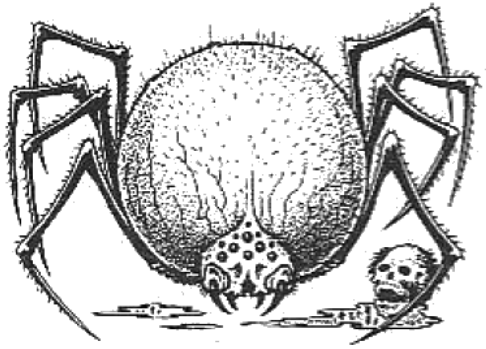


**325**

Осмотрев дверь вблизи, вы видите, что между поврежденными досками есть щели, через которые можно просунуть ваш меч. После нескольких попыток, вы находите засов и поднимаете его из гнезда. Дверь приоткрывается, на дюйм не больше. Что-то на другой стороне удерживает ее (116).

**326**

Маленький карлик поспешно кладет свой поднос и отступает, когда вы выходите из-за занавеса. Вы держите свои руки на виду в знак добрых намерений и спрашиваете у него, почему он так несчастен. «Это происходит каждый день, - причитает он. - Это все из-за поручений Угбильи. Она шеф-повар и у нее характер, как у дракона с несварением желудка. Каждый день она приказывает мне отнести горшок с рагу Кулгобу. Это другой орк, как Угбилья, на самом деле, еще больше и с еще худшим характером. Он стоит на страже у сокровищницы, дальше по этому коридору. Он всегда дает мне затрещину, когда я приношу обед, а затем я получаю еще одну от Угбильи, за то, что поздно вернулся. Вы не могли бы выручить меня сегодня! Кулгоб не посмеет ударить вас, если вы принесете ему обед. Я буду сидеть здесь, пока вы не вернетесь!». Если хотите игнорировать это предложение и отправится дальше по коридору (267) или заберете поднос, чтобы проверить его содержимое немного позже (384)?



**327**

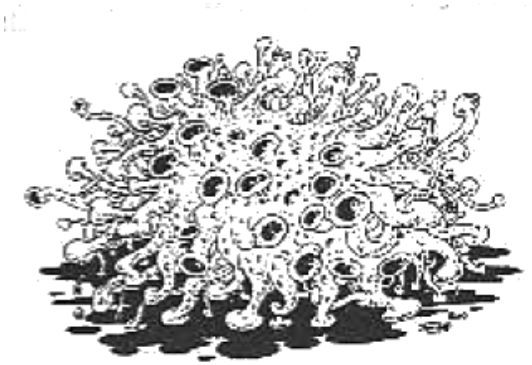
Вы начинаете обыск комнаты с места возле двери, которая выводит на стену. Отбрасываете в сторону затянутую паутиной коллекцию из подпорок для фасоли, шпалер и тюков соломы и находите закопченный камин. В камине нет ничего, кроме копоти, но при тщательном осмотре грязного отверстия вы обнаруживаете, что в дополнение к дымовой трубе, ведущей вверх, есть также узкая щель рядом с решеткой. Вы можете различить несколько первых ступеней на лестнице, идущей вниз в толще стены. Получите 1 очко Удачи, вы обнаружили секретный вход в подвалы Нойбургского замка. Вы отказываетесь от продолжения обыска, вам не терпится войти в цитадель. Если вы решили использовать секретную лестницу - 25. Если предпочли бы идти через дверь рядом - 282.

**328**

Улыбающаяся девушка насмешливо смеется, танцуя, уходя от вашего удара. «Поздравляю, - глумится она. - Ты разоблачил Сонюкхаз, первую волшебницу древнего Загула. Теперь я должна откланяться». Вы пытаетесь преследовать ее, но она быстро отступает, с ее пальцев в воздух слетают магические символы. Комната наполняется густым дымом. Вы ничего не видите, но слышите, как открывается и закрывается дверь. Когда дым рассеивается, вы бежите к стене комнаты, где бок о бок стоят две двери. Пройдете через левую дверь (94) или правую (115)?

**329**

Через несколько секунд шар уже слишком яркий, чтобы смотреть на него и производит столько же тепла, сколько печь. Вы начинаете думать, что, возможно, стоите слишком близко к нему, когда он взрывается. Ваши последние ощущения чудовищный удар и невероятно громкий рев, а затем ваше тело разрывает на сотни обугленных фрагментов.



**330**

Вы оставляете шар, светящийся все более ярко, на земле. Когда отходите, чувствуете спиной, исходящий от него жар. Шар взрывается. Вы слышите громкий треск, а затем взрывная волна бросает вас на землю, опалив волосы. Камни и сломанные ветки летят вокруг вас. Потеряйте 2 очка Выносливости. Вы встаете и обследуете место взрыва, деревья лишились веток и листьев, башня теперь куча разбитых кирпичей. Вы продолжаете идти по дорожке к следующему углу сада (44).

**331**

Вы неловко перекатываетесь вправо, ободренный таинственным голосом. «Это верно, мой друг, почти правильно, только немного дальше, но, пожалуйста, поторопитесь. Я не осмеливаюсь долго находиться здесь. Я в смертельном страхе за свою жизнь, но, возможно, вы тот, которого мы ожидаем, и я не могу допустить, чтобы эти южане держали вас здесь. Вот так, вот так». И вы чувствуете, как веревки падают с запястий!

Вы срываете с глаз повязку и развязываете веревку на лодыжках. Вы находитесь в подвале, немного света поступает из открытой двери на вершине узкой крутой лестницы. Нет никаких признаков вашего спасителя. Также не видно другого выхода. Вы хотите обыскать подвал (59) или бежать наверх по лестнице (215)?

**332**

Вы поворачиваете за угол и видите свет впереди. Вы скоро подходите к лестничной площадке, освещенной одним факелом. Вы наклоняетесь над балюстрадой и видите, что лестница круто идет вниз и исчезает в темноте. От площадки коридор продолжает идти вперед и исчезает в сумраке. Если решите пойти вниз по лестнице - 300. Если предпочли бы продолжить идти прямо по коридору - 40.



**333**

Из-за того, что ею сложнее наносить удары, чем мечом или боевым топором, вычтите 1 очко из вашего Мастерства, пока будете использовать булаву. Однако, шипы с серебряными наконечниками, являются особенно эффективным примером злого колдовства. Всякий раз, когда вы раните противника, вы наносите 4 очка урона его Выносливости. Теперь вы покидаете арсенал (359).

**334**

Гном садовник ел очень мало в последнее время, и он буквально смакует свою порцию, как если бы это был банкет. «Я еще раз благодарю тебя, солдат, - говорит он. - Это уже вторая услуга, которую ты мне оказал, и я не знаю, как я могу отблагодарить тебя. Спрашивай, но хотя некоторые из этих трав имеют магические свойства, о происходящем в замке я знаю немного. Я бы мог подарить тебе мой топор, Бокхорбхил, но он чересчур темпераментен в последние дни. Он бы заставил меня атаковать тебя, если бы я не был осторожен!» Он, кажется, находит эту идею очень забавной, и посмеивается некоторое время. «Ах, вот так, так. О чем это я? Я помню, ты спрашивал меня о чем-то, солдат!». Спросите его о:

Препарате для укрепления вашей Силы Воли - 151

О потенциальных союзниках в замке - 225

Мнение гнома о наконечнике трезубца (если он у вас есть) - 375



**335**

Вы выходите из зеркала в пустой комнате. Цветной вихрь за вами единственный источник света, а поскольку комната большая вы можете разглядеть только единственный выход - открытый дверной проем в противоположной стене. Когда поверхность зеркала возвращается в нормальное состояние, вы остаетесь в полной темноте, гадая насколько глубоко под землей должно быть это помещение. Напрягая зрение, вы видите, что открытая дверь теперь видна, тронутая бледным свечением; а затем через нее появляется и источник света - огромный воин в полном латном доспехе и закрытом шлеме. Призрачный свет, исходящий от его тела, проходит сквозь щели между металлическими пластинами и прорезями в шлеме. Его огромный плащ доходит до пола и волочится за ним. Он обращается к вам глухим безжизненным голосом: «Я Скарлос. Исчезни или умри». Если у вас есть Талисман Лота, и вы хотите показать его - 27, в противном случае - 91.



**336**

Вы прячетесь в узкой щели между двумя заброшенными складами, напротив одной из немногих пригодных для использования пристаней. Здесь пришвартована баржа, и вы правильно догадались, что тележка едет именно сюда. Когда она появляется в поле зрения, вы видите, что на ней герб барона Фолдура, и в ней кроме четырех воинов много бочек и ящиков. Создается впечатление, что партия груза из Нойбургской крепости должна быть отправлена из города по реке.

Солдаты достают из-за своих поясов хлысты и дубинки и используют их, чтобы собрать команду рабочих из близлежащих хижин. С руганью и стонами, перемежающимися треском кнута, жители прибрежных домов снимают ящики с повозки и переносят их на баржу. Это занимает много времени, и вам становится невтерпеж. Солдаты тоже теряют терпение, и начинают использовать свои плети и дубинки чаще.

Вы собираетесь продолжать ждать и наблюдать? Если это так - 114. Или предпочли бы выскочить из вашего тайника, чтобы напасть на этих негодяев - 78.

**337**

С одного удара вы разбиваете череп, осколки кости разлетаются во всех направлениях. Скелет остается неподвижным, но стены начинают рушиться. Три стены небольшой комнаты были ложными, и состояли только из тонкого слоя штукатурки. Вы ошеломленно смотрите, как они были снесены нежитью, которая была спрятана в своих гробницах за этими стенами века назад (46).

**338**

У вас нет желания сражаться, ваш дух сломлен. Вы не оказываете никакого сопротивления, пока Ксакхаз играет с вами, жонглируя вашим израненным телом своими различными конечностями и бросая вас об стены, все время безумно хихикая. Ксакхаз будет использовать менее поврежденные части вашего тела в своей колдовской хирургии, результаты которой он будет продолжать посылать через магический портал, чтобы терроризировать Нойбург.

**339**

Вы замираете от ужаса, когда скользкие щупальца обхватывают ваши ноги и нежно тянут вас в бассейн. Отвратительное зрелище открывающегося над водой рта-клюва существа приводит вас в чувство. Ваш меч еще в руке, и вы начинаете бороться (183).

**340**

Ответ вашего посетителя на ваше заявление застал вас врасплох. Он тянет в сторону свою тунику, и луч яркого света исходит от предмета у него на груди. Вы отступаете, на мгновение ослепнув. Вы слышите, как хлопает дверь, ключ повернулся в замке и отчаянный голос человека, говорящего: «Ты не тот, кого я жду. Если ты человек Фолдура, ты должен жить или умереть согласно его приговору». Он несется прочь, игнорируя ваши крики о помощи. Никто больше не посещает вас. Если у вас есть Трезубец Скарлоса, то, в конце концов, вы сообразите, что с его помощью можно сломать любую дверь. Покинув камеру, вы обнаружите, что тюрьму никто не охраняет, после чего вы покидаете ее - 376. Если у вас нет трезубца, вы умираете от голода в этой камере.

**341**

Вы забираете топор из зеленых рук мертвого гнома, дивясь мастерству, с каким он сделан. Вы не можете расшифровать руны, которые бегут вдоль рукояти, но вы чувствуете, что оружие имеет магические свойства. Взяв его в руки, вы чувствуете, как вас наполняет жажда крови и подвигов, вам нестерпимо хочется калечить и убивать ваших врагов.

Если вы хотите взять его себе, вам придется расстаться со своим мечом. При использовании рунного топора, ваше начальное Мастерство увеличивается на 2 пункта, но ваша воинственность также увеличивается. Всякий раз, когда вы получаете возможность драться с кем-нибудь, вы всегда должны выбирать именно этот вариант, и никогда не сможете решиться на побег из боя. Вы можете, конечно, оставить топор здесь и продолжить использовать свой меч (268).

**342**

Орк ревет с удивлением и гневом. Он уклоняется от летящего горшка и, вытирая дымящееся рагу с лица одной рукой, другой хватается за рукоять своего боевого топора. Он поднимается на ноги и вам придется с ним сразиться.

Орк стражник

Мастерство 9 Выносливость 13

Если победите его, вы найдете кольцо с ключом у него на поясе. Он подходит к замку в маленькой двери. Вы открываете ее и шагаете внутрь (374).

**343**

«Да это действительно подарок! Маркграф явно высоко ценит вас». Фамильярная манера трактирщика исчезает, и он обращается к вам серьезно. «Очевидно, вы могучий воин. Я прошу вас, в память о вашей дружбе с бароном Фолдуром, избавить этот город от зла. Почему наш марграф нам не помогает, я не знаю, -... нет сомнений в том, что у него есть серьезные причины. Мы боимся незнакомцев, барон вернулся из своей последней поездки на юг со свитой чужеземных мечников. Они ведут себя в городе так, как если бы он принадлежал им. Но, что хуже всего, люди просто исчезают в ночное время, какие-то твари, которые бродят по улицам. Никто не знает, что они такое, но если кто-то выходит наружу после наступления темноты, он никогда не возвращается. Иногда мы находим лужи крови.. , а также следы крупного зверя.

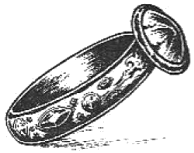
Я могу дать вам маленький совет. Прежде всего, не выходите наружу после наступления темноты. Даже не открывайте ставни в вашей комнате. Завтра, вы должны найти Старого Хува в разрушенном храме Ойдена. Он самый старый человек в Нойбурге. Люди говорят, что он наполовину сошел с ума, но я обнаружил, что его слова содержат много мудрости. Теперь ложитесь спать. Помните, что я сказал вам, и, пожалуйста, помогите нам, если сможете». Хозяин идет показывать вам вашу комнату (179).



**344**

Старый священник не может скрыть своей радости, когда видит золотое кольцо у вас на ладони. Он хватает его и ликует: «Все как предсказал Ойден! Нойбург, наконец-то, нашел своего защитника! Мой друг, я помогу тебе подготовиться к испытаниям, которые тебе необходимо преодолеть; но сперва я предлагаю подкрепиться. Следуй за мной!».

Удивительно, но храм не испытывает недостатка в продовольствии. Вы с аппетитом едите в пещере служащей кухней. Можете восстановить 4 очка Выносливости, и положить в рюкзак три порции еды. Пока вы едите, Хув вводит вас в курс дела (22).



**345**

Дюйм за дюймом вы ползете вдоль узкого уступа, но, посмотрев в бассейн, с ужасом замечаете, что огненное свечение кислотного чудовища снова начинает медленно подниматься из глубины. Схватив ключи, вы спешите вернуться к двери, несмотря на риск поскользнуться и упасть в бассейн, чтобы добраться до входа до того, как существо достигнет поверхности, потребуется не только ловкость, но и удача. Сложите текущие показатели Мастерства и Удачи. Бросьте пять кубиков. Если выпавшая сумма меньше суммы Мастерства и Удачи - 43, в противном случае - 224.

**346**

«Новые приказы от маркграфа! - кричите вы, когда вы приближаетесь. - Вы должны немедленно явиться к вашему командиру! Я подожду здесь». Южные мечники с трудом понимают вас, они смотрят на вас с подозрением и удивлением. Один из них наблюдает за вами, пока другой стучится в дверь. Через некоторое время одна из створок приоткрывается, и маленькая фигурка в красной мантии через щель о чем-то шепчется с охранником. Дверь закрывается, охранник подзывает своего товарища, и, не сказав ни слова, они маршируют прочь. В изумлении, вы остались стоять перед закрытыми дверями (391).

**347**

Вы потеряли 2 очка Выносливости, но сохранили жизнь. Орда мечников выскочивших из двух сторожевых башен преследует вас, отрезав от выхода. Спасаясь от них, вы выбегаете в большой двор, окруженный высокими стенами. Впереди большие двойные двери, одна из створок приоткрыта. Справа есть небольшие ворота в стене, они закрыты. Слева от вас аналогичные ворота широко открытые. Солдаты наступают вам на пятки. Вы должны немедленно решить, в какой дверной проем бежать. Вы выбираете:

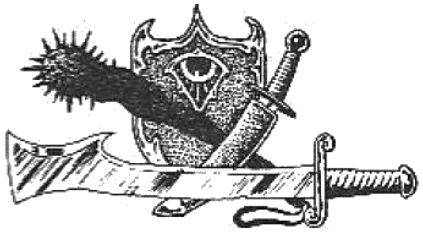
Двойные двери впереди - 159

Закрытые ворота с правой стороны - 397

Открытые ворота с левой стороны – 242

**348**

Вы, плача, бегаете по кругу. Вы беспомощно машете руками. Кричите, задыхаясь от страха. Ужас этих последних мгновений сделал вас совершенно безумным. Тварь на лице становится все больше и краснее, по мере того, как высасывает вашу кровь, и вскоре вы превращаетесь в сморщенную пародию на человеческое существо. Вы спотыкаетесь и падаете, а сытый кусок протоплазмы плюхается на ваш обескровленный труп.



**349**

Вы залезаете в отверстие и ползете вниз. Скоро вы в полной темноте, отверстие становится шире, но это мало что меняет, места, чтобы развернуться нет, и вы не видите, куда движутся ваши ноги. Отверстие сейчас почти вертикальное, и проблема не как двигаться вперед, но, как предотвратить падение. Теперь вы слышите скользящий звук. Снизу доносится порыв дурно пахнущего воздуха, бледно-зеленый свет наполняет туннель, и вы чувствуете, что ваши ноги окутаны липкой жгучей слизью. Все, что вы можете сделать, это, брыкаясь изо всех сил, попытаться вскарабкаться обратно. Бросьте два кубика три раза. Если сумма меньше, чем ваше Мастерство на двух или трех из трех попыток - 291, в противном случае - 15.

**350**

Внутри башни царит сумрак. Воздух влажный и зловонный. Когда ваше зрение привыкает к темноте, вы видите, что пол круто уходит вниз к мутному бассейну. Стены и пол скользкие от влаги. Если хотите соскользнуть вниз к краю бассейна - 66. Если предпочли бы покинуть башню, то можете продолжить идти по дорожке по периметру сада (11) или повернуть к центральной поляне (319).

**351**

Когти кислотного существа рассекают ваше тело, не только поразив плоть, но залив ее потоком кислоты. Вычтите 4 очка из вашей Выносливости. Рана не только глубокая, но и чрезвычайно болезненная. Можете ли вы преодолеть мучительную агонию? Проверьте свою Силу Воли. Если она прошла неудачно - 214. Если успешно, вам хватает силы духа, чтобы продолжить бой (10).

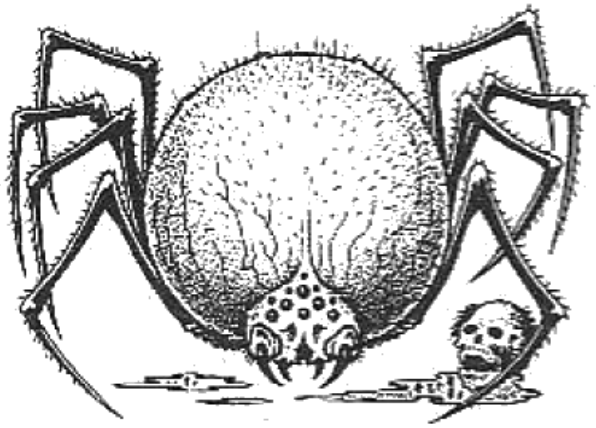


**352**

Пламя не излучает никакого тепла. Вы можете подойти к нему, и, после нескольких экспериментов, вы заключаете, что оно совершенно безвредно. Это иллюзорная стена огня, и вы уверенно проходите через нее. К сожалению, яма, скрытая на другой стороне вполне реальна (105).

**353**

Если у вас есть 6 или больше очков Силы Воли - 256. Если у вас осталось менее 6 очков - 395.



**354**

Молодой человек бросается к двери, опередив вас, и пытается помешать вам выйти. Он прекращает прикрывать свою челюсть и кричит на вас, вы отшатываетесь, когда видите, что у него больше одного языка, кажется, они заполняют весь рот. Вы отталкиваете его в сторону и выходите, заперев за собой дверь (79).

**355**

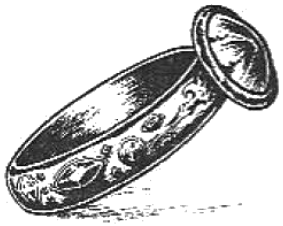
Есть ли у вас какие-либо продукты питания в вашем рюкзаке? Если да - 181, если нет - 299.

**356**

Вы произнесли имя враждебного божества в храме, посвященном Ревущим Богам южных народов. Вы ответите за святотатство. Уменьшите свою Удачу и Сила Воли на 1 очко, а Выносливость на 3, пока не покинете это нечестивое место, вернувшись в проход со светящимися стенами. Чувствуя себя подавленным и вялым, вы смутно осознаете, что сделали ошибку и попали под проклятие (379).

**357**

Вы распахиваете одежду на груди и показываете Талисман Лота. Сонякхаз отскакивает от его ослепительного блеска, но затем немного оправляется и, прикрыв глаза, взывает к вам. «Не убивай меня, солдат, - молит она. - Я узнаю эту сияющую безделушку. Может быть, я знаю ее лучше, чем ты. Кажется, никто не сказал тебе о его фатальном недостатке, никогда не используй его перед зеркалом. Умри, дурак!». Она проворно отскакивает в сторону, и на мгновение вы видите себя отраженным в высоком зеркале. Свет Талисмана поражает вас, заполнив все вокруг, сжигая ваш мозг, глаза, кожу на лице. Даже Сонякхаз немного шокирована особенностями вашей смерти - в частности, словом «Лот» выжженным на вашем лице.





**358**

Девчонка стрелой бросается в один из крошечных переулков, быстрая как ветер она бежит вниз к убогим лачугам на берегу реки. Мчитесь за ней, скользя на гниющих отбросах, вас заносит, и вы останавливаетесь, понимая, что ваша добыча исчезла. Пронзительный голос кричит: «Взять его!». Из дюжины грязных домишек появляются оборванные чумазые дети и окружают вас. Они маленькие и голодные, но они машут острыми ножами и собираются пустить их в дело. Трое шагают вперед и атакуют вас одновременно.

Первый мальчишка убийца

Мастерство 3 Выносливость 3

Второй мальчишка убийца

Мастерство 4 Выносливость 2

Третий мальчишка убийца

Мастерство 4 Выносливость 4

Все трое атакуют вас в каждом раунде атаки, но вы можете атаковать только одного. Выберете, с кем из них будете бороться обычным способом, вы бросаете кубики и против двух других тоже, но не можете ранить их, даже если ваша сила атаки больше. Если у кого-либо из них сила атаки больше, чем у вас, он вас ранит, как обычно. Если вы выиграете, то получаете шанс бежать (149), но можете остаться, чтобы бороться со второй группой детей-убийц (156).

**359**

Выходите из арсенала в светящийся красным проход, и решаете, куда идти дальше. На этом конце коридора меньшая из двух деревянных дверей. Она не заперта, и если вы еще не делали этого, можете попробовать открыть ее (373). На другом конце прохода большая деревянная дверь с большим металлическим замком. Если вы еще не открывали эту дверь, и у вас есть железное кольцо с одним ключом, можете использовать ключ, чтобы открыть ее (7). В противном случае, по-видимому, нет другого выбора, кроме как вернуться по боковому туннелю в темницу (206).

**360**

Дверь ведет не к следующему отрезку стены, а в закрытый коридор. Через бойницы с обеих сторон видно, что проход идет в толще стены, ответвляющейся к центру крепости. Еще одна дверь в конце коридора открывается в пустую комнату на втором этаже сторожевой башни перед цитаделью. Через бойницы в противоположной стене вы можете видеть, что вход в саму цитадель находится без присмотра. Решетка перед воротами поднята, в подъемный мост через овраг, отделяющий сторожку от самого донжона, опущен. Через несколько минут вы выходите из башни, пересекаете подъемный мост и стоите перед главным входом в замок - у входной двери барона Фолдура. Будете ли вы стучать по доскам и требовать, чтобы вас впустили (311) или поищете способ проникнуть внутрь незаметно (28)?

**361**

Когда он видит, что вы выходите из-за занавеса, маленький карлик поспешно кладет свой поднос и нервно пятится к двери. Он открывает рот, чтобы закричать, и вы решаете прикончить его побыстрей.

Карлик паж

Мастерство 4 Выносливость 4

После одного раунда, шум вашего боя привлекает внимание владельца сурового гортанного голоса. Дверь открывается, и показывается громадная женщина-орк, одетая в окровавленный белый халат и орудующая тесаком для мяса. Карлик убегает, и вы успеваете заметить, что помещение за орком это кухня, прежде чем она атакует.

Орк повариха

Мастерство 8 Выносливость 10

Если вы победите ее - 24.



**362**

Вы удивлены, обнаружив, что слабое голубое свечение исходит от бородок странного тройного наконечника. Вы счищаете часть грязи и ржавчины с гравировки, и получаете достаточно света, чтобы осмотреть помещение. Свет слабеет, когда вы направляете острие к потолку, но усиливается, если направляете его к полу. Вы отбрасываете в сторону заплесневелую солому и видите, что некоторые из плит плохо подогнаны и можно, с некоторым усилием, поднять некоторые из них. Возможно, трезубец указывает на возможный маршрут бегства? Если решили попробовать поднять плиты - 80. Если предпочитаете сидеть в камере и ждать, пока что-то не случится - 206.



**363**

Сонякхаз настроила зеркало, так чтобы уничтожить вас. Вы пытаетесь пройти через отражающую поверхность, и застреваете в вязкой субстанции, по поверхности которой кружится разноцветный водоворот. Ваше вторжение ускоряет процесс разрушения, рама зеркала раскаляется добела, а затем разлетается на куски. Только половину вашего обгоревшего тела позже найдут на полу этой комнаты, другая половина пропала в портале или, возможно, последовала за Сонейкхаз в ее безопасное убежище.

**364**

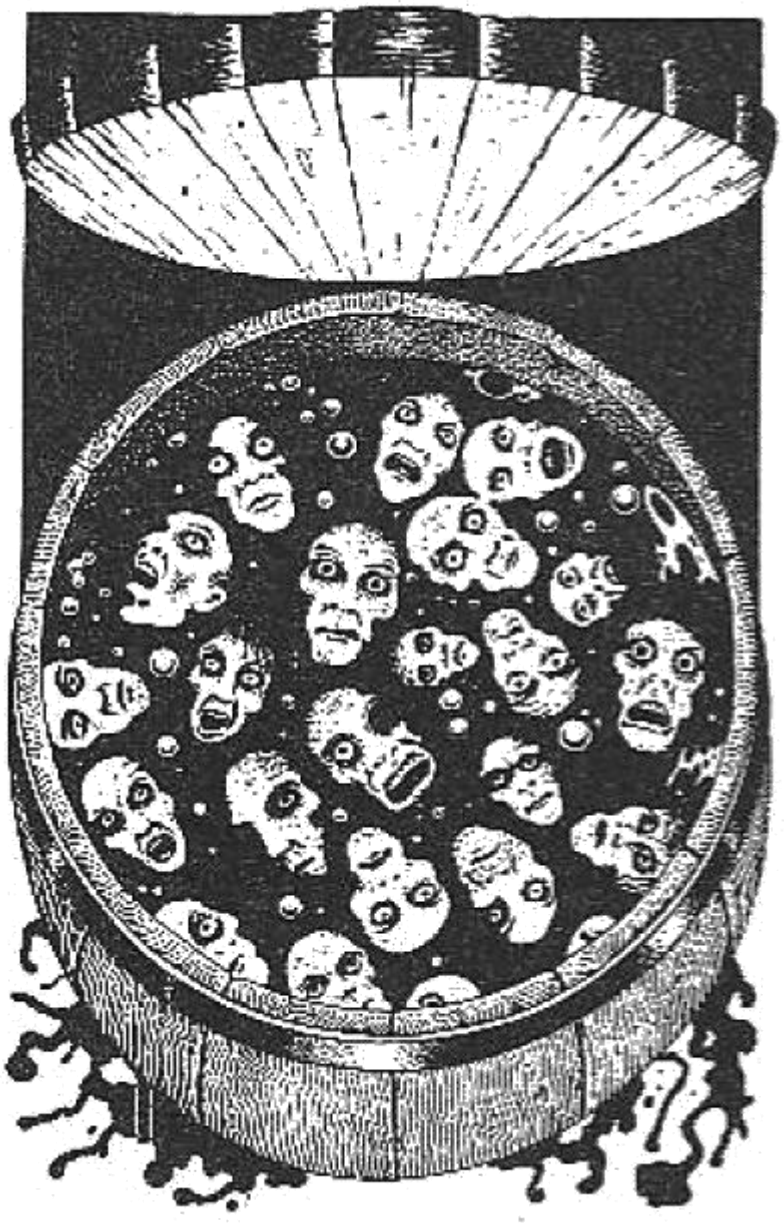
Вы бежите. Крики «Остановите его! Он вор!» раздаются за спиной, пока вы прокладываете себе дорогу через толпу. Когда вы пытаетесь убежать с места вашего преступления, вас хватают, толкают и бьют. Вы теряете чувство направления и 2 очка Выносливости, но, в конце концов, выбегаете на открытое пространство рыночной площади. Вы мчитесь через нее и останавливаетесь передохнуть в переулке; Крики преследователей стихают вдали.

Вы не вернетесь в Торговый квартал снова! Вы решаете исследовать другую часть города. Вы можете пойти туда, где еще не были. Если вы подниметесь на Замковую гору к Нойбургской крепости - 289. Если идете вниз к причалам и складам у реки - 90. Если идете в Храмовый квартал - 195.

**365**

Бросок об стену стоил вам 3 очков Выносливости, но шок восстанавливает ваш рассудок. Теперь вы разозлились (167).





**366**

Используя толстые железные обручи, как опору для рук и ног, вы залезаете на огромную бочку. Вы поднимаете крышку за кожаную ручку и смотрите вниз в бочку - чтобы встретиться взглядом с десятками пар немигающих мертвых глаз. Бочка полна голов, плавающих как шары в коричневой едкой бальзамирующей жидкости. Вы теряете 1 пункт Силы Воли. Теперь, если у вас меньше 6 очков Силы Воли - 30. Если у вас 6 или более очков - 286.

**367**

Преодолев отвращение, вы атакуете разлагающихся Шрабатов. Их движение неумолимо, но они неуклюжи, и вы можете сражаться с ними по одному. Поскольку они уже мертвы, они не чувствуют боли и должна быть расчленены на куски: поэтому каждая рана, которую вы наносите, уменьшает Выносливость противника только на половину обычного ущерба.

Первый зомби Шрабат

Мастерство 5 Выносливость 7

Второй зомби Шрабат

Мастерство 4 Выносливость 6

Третий зомби Шрабат

Мастерство 6 Выносливость 7

Каждый раз, когда Шрабат ранит вас, бросьте два кубика. Если сумма выше, чем ваше текущее Мастерство, вы не смогли уклониться от щупальцевидного языка Шрабата и это мешает вашему движению. Ваша следующая успешная атака на существо означает, что вы разорвали его язык, и что теперь Шрабат не сможет опутать вас снова. Тем не менее, пока вы не добьетесь успеха в этой атаке, ваше Мастерство снижается на 2 балла. Если вы их уничтожили - 302.

**368**

Старый священник ведет вас к дверям храма и говорит вам на прощание. «Нет смысла откладывать встречу с опасностью, где-то в Нойбурге есть сломанный фрагмент некогда мощного оружия, и я бы не удивился, если он похоронен среди товаров одного торговца сувенирами. Торговый квартал не что иное, как логово воров. Избегайте берега реки, это сомнительное место. Возвращайтесь в центр города, и идите навстречу с опасностями замка. Благословение Ойдена будет с вами». (108).



**369**

Мертвый часовой лежит у ваших ног. Старый гном сбежал, возможно, потому что услышал то же, что и вы, топот ног бегущих сюда солдат. Вы можете отправиться в комнату ожидания, куда вас хотел отвести гном (249) или можете бежать вдоль узкого коридора справа от главной двери (87).

**370**

Вы мчитесь по коридору в абсолютной темноте. Несколько болезненных столкновений с каменными стенами убеждают вас, уменьшить скорость, и вы продолжаете свой путь с вытянутыми вперед руками. Вы делаете шаг - пола нет. Вы падаете в пропасть, и, думаете, что падение с такой высоты это смерть. Вы неправы. Приземляетесь на мягкую вязкую поверхность, похожую на густую грязь, и у вас есть достаточно времени, чтобы сначала поблагодарить ваших богов, а потом с ужасом осознать то, что «грязь» наползает на вас, и что ваши конечности уже разрушаются пищеварительными соками подземного существа, на которое вы приземлились. Оно с большим аппетитом поглощает неожиданную закуску.



**371**

Вы нашли внутреннюю святыню волшебника в красной мантии, лидера солдат с юга, чародея барона Фолдура, воскресителя древнего зла в глубоких пещерах под Нойбургской крепостью. Это Сонякхаз, колдунья из древнего Загула, но вы пришли слишком поздно, чтобы предотвратить ее побег. Когда вы входите, она поднимает небольшую коробку, шагает к высокому зеркалу, по поверхности которого кружится цветной вихрь, заходит в зеркало и исчезает. Рама зеркала начинает светиться и терять свою форму. Если вы попытаетесь последовать за ней через зеркало - 363. Если решили выйти из комнаты - 169.

**372**

Вы просыпаетесь. Который сейчас час? Еще темно, дневной свет не проникает через трещины в ставнях. Вы вздрагиваете, когда вспоминаете свой сон, страшный кошмар об ужасах, скрывающихся в темных местах глубоко под землей.

А потом, как эхо вашего сна, ужасающий визг раздирает тишину ночи - прямо за окном! Затем тишина, а потом топот громоздкого существа, крадущегося прочь. Больше ничего не слышно и, в конце концов, вы засыпаете снова (245).



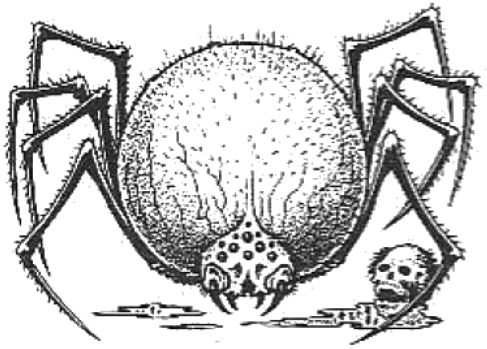
**373**

Как только вы прикоснулись к ней, маленькая деревянная дверь распахнулась. Вы наклоняетесь вперед, чтобы заглянуть в комнату за ней, но почти ничего не видите. Взяв оружие наизготовку, вы проходите через дверной проем (255).

**374**

Вы находитесь в круглой комнате, которую пересекают стойки и полки. Это казна маркграфа, и ее разграбили. Коробки были взломаны, свитки лежат по всему полу. Вы не можете найти ничего ценного, бумаги это карты, письма, титульные листы и записи арендных платежей. В стене комнаты вы нашли проход, который использовали воры, узкую винтовую лестницу уходящую вниз. Рядом находится деревянная крышка, которая, раньше прикрывала вход на лестницу. Единственное предмет, привлекший ваше внимание в комнате, небольшая бочка, отмеченная надписью «Зелье», по-видимому, она осталась здесь только потому, что прикреплена к стене.

Если вы сделаете глоток из бочки с зельем - 98. Если решили сразу идти вниз по лестнице, то будете спускаться вниз так долго, что потеряете чувство времени, пока не врежетесь в дверь. Страдая от головокружения и полной темноты, вы открываете дверь и выходите в тускло освещенный коридор. Вы идете в лучше освещенную сторону - 40.



**375**

Старый гном снова и снова крутит в руках наконечник. «Я верю, - говорит он, - что это острие Трезубца Скарлоса. Будет ли от него польза, зависит от того, найдешь ли ты рукоять, она находится где-то в глубинах под крепостью, судя по всему. Ты узнаешь ее достаточно легко: это не длинное древко, как у копья, но короткое со странными выступами. Изготовлено из металла с синим отливом, также как и наконечник, и покрыто такой же гравировкой, как эта. Странное это устройство, но эффективное? Я должен рассказать об этом! Это была великая битва, мы сражались здесь еще до того как был построен замок...». Гном смотрит вдаль, вспоминая - но вдруг решает рассказать еще что-то (396).

**376**

Короткий коридор ведет вас к лестничной площадке, освещенной одним факелом. Вы наклоняетесь над балюстрадой и видите, что лестница круто идет вниз и исчезает в темноте. От площадки, коридор продолжает идти вперед и исчезает в сумраке. Если решите пойти вниз по лестнице - 300. Если предпочли бы продолжить идти прямо по коридору - 40.

**377**

Изучив окрестности реки, теперь вы можете исследовать любую другую часть города, которую еще не посетили:

Храмовый квартал - 195

Торговый квартал - 32

Замок Нойбург – 289

**378**

В качестве временного владельца Трезубца Скарлоса, вы кое-что знаете о легендарном герое, и вы не думаете, что ваш громоздкий противник похож на него. Настоящий Скарлос в любом случае узнал бы свое оружие, так или нет? Трезубец, тем временем, пульсирует энергией и рвется вперед по собственной инициативе, по-видимому, он хочет расправиться со странным воином. Если вы решили уклониться в сторону и поиздеваться над воином, в надежде получить больше информации - 180, в противном случае сражайтесь - 241.

**379**

Вы не отвечаете на требование пропуска, и осторожно ступенька за ступенькой спускаетесь в сторону бледно-голубого свечения в нижней части лестницы. Двадцать третья по счету ступенька на пробу, как все остальные, но, когда вы переносите на нее весь вес, она разрушается. Проверьте свою Удачу. Если вам повезет - 142, если нет - 60.

**380**

Зеленая жидкость почти безвкусная и, кажется, очень освежает. К сожалению, это концентрированное волшебное удобрение. Вы в беспомощном ужасе смотрите, как корни прорастают через ваши сапоги и с жадностью проникают в почву. Вы не чувствуете никакой боли, когда толстые зеленые побеги появляются из рук и туловища. Ваши мысли становятся странными, ничто человеческое вас уже по-настоящему не беспокоит. Вы очень здоровое молодое дерево и, если кто-то не срубит вас или не подожжет, вы будете расти в этом саду на протяжении сотен лет.

**381**

Вы давите коробку пяткой. Внутри у нее алмаз, несколько стеклянных фрагментов, скрученный кусок металла, а также мелкий белый песок. Это был механизм управления, который превращал зеркало Соникхаз в магический портал, подключенный к ее южной родине и к бездонным пещерам под замком Нойбург, где она воскресила умалишенного и старого как вечность колдуна Ксакхаза. Теперь, когда вы уничтожили коробку, Ксакхаз может в безопасности проводить свои жуткие эксперименты и строить планы по покорению Нойбурга. Вы просто отложили день гибели города.



**382**

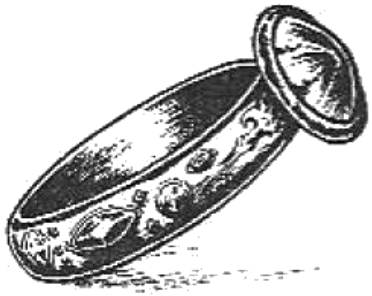
Внутри рюкзака стеклянный шар быстро остывает. Вы решаете попробовать открыть одну из дверей. Выбираете массивную металлическую (243), маленькую деревянную (373) или большую деревянную дверь (55)?

**383**

«Лучшие мясные пирожки эту сторону Келтхера!», уверяет вас дородный владелец магазина, когда заворачивает вашу покупку в кусок пергамента. Отдаете 1 золотую монету и помещаете три порции еды в ваш рюкзак. Запишите это на вашем листе персонажа - 280.

**384**

Поставив поднос повыше, поднимаете крышку с глиняного горшка. Внутри густая дымящаяся похлебка из тушеного мяса и деревянная ложка. Вы осторожно пробуете, и решаете, что это баранина, на вкус очень хороша. Теперь вы можете оставить горшок и поднос, или вы можете съесть рагу, это восстановит 4 очка Выносливости, или можете взять поднос и горшок с собой, или если у вас есть пузырек с «Отравой орков», можете отравить рагу с помощью этого мощного яда, а затем отправиться с ним по коридору. Запишите ваше решение. Чтобы не выбрали, вы идете дальше по коридору (267).



**385**

Вы отступаете в ужасе. Не забудьте вычесть 1 очко Силы Воли. Вы карабкаетесь вверх по скользкому склону, пока щупальца пытаются схватить вас за лодыжки. Существо в бассейне не может покинуть свою водяную берлогу, и вы вытаскиваете свое покрытое грязью тело на сухую землю. Вы выходите из башни в сад, и можете продолжить следовать по дорожке вдоль периметра сада (11) или повернуть к центральной поляне (319).

**386**

Вы презираете свой жалкое стремление помочь народу Нойбурга. Они ничтожные глупцы, которые не достойны вашего внимания и пригодны только быть рабами. Перед вами должны стоять великие задачи: армия, которую надо создать, враги, которых надо уничтожить, империя, которую надо отвоевать. Образы мести, кровопролития и ненависти заполнили ваши мысли. Вы Влакс Истребитель, и если вам удастся выбраться из этого подземелья, вы искупаете свой меч в крови, пока целые континенты не встанут на колени перед вами. Но существование вашей прежней личности заканчивается здесь.

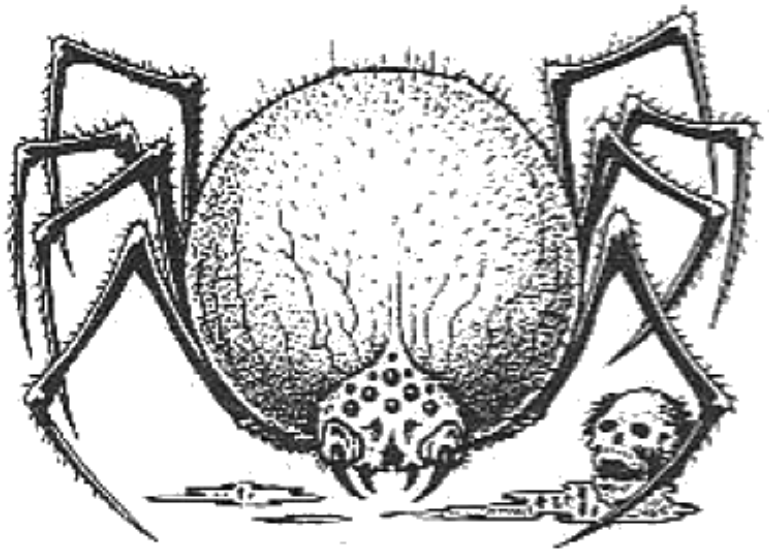


**387**

Дверь распахивается, и вы входите в длинную кладовую. Ящики и бочки уложены вдоль стен, на деревянном столе лежат различные продукты питания. Есть еще одна дверь, рядом с той через которую вы прошли. Вы изучаете содержимое комнаты. Большинство ящиков и бочек содержат пищу, в некоторых лежат рулоны ткани. Если хотите поесть, то обнаружите, что пища отличного качества. Восстановите 4 очка Выносливости, если нужно. Теперь, если решили попробовать пройти через другую дверь из этой комнаты - 115. Если предпочли бы вернуться в прихожую и открыть дверь справа - 6.

**388**

Клинья трудно выбить, и вы обеспокоены поднятым шумом, но, в конце концов, вы их вынимаете и прислушиваетесь. Ни справа, ни слева, ни из-за двери ничего не слышно. Вы проходите в дверь. Боковой туннель темный и вскоре начинает сужаться. В некоторых местах вы должны протискиваться между скальными стенами. К тому же он начинает идти под уклон, и хотя стены все еще очень сырые, воздух теперь теплый и влажный. Непонятные запахи доносятся из глубин впереди, вместе с раздражающе пронзительным писком. Если хотите повернуть назад и продолжать движение вдоль главного прохода (248). Если решите продолжить путь вниз к теплу, запахам и скрипу (272).





**389**

«Мои поздравления! Ты нашел Ксакхаза, бессмертного, несокрушимого повелителя этого несчастного муравейника, который вскоре будет владыкой всего Кхула. Нравится ли тебе мой маленький рабочий кабинет? Входи, входи, ты выглядишь, как здоровый образец, и мне всегда может пригодиться дополнительная пара рук». Слова сменяются сумасшедшим хихиканьем. Вы уверены, что это исходит откуда-то из окрестностей огромной кучи подергивающихся конечностей. Вы шагаете к ней. «Я спал на протяжении многих веков, но ничего не забыл. Потомки тех, кто заключил меня в эту тюрьму, все умрут - быстро, если они попросят о пощаде. Все должны вносить полезный вклад, их судьбы стать сырьем для моей победоносной армии. Ты, наверное, встречался с некоторыми из моих творений. Гениально, не так ли? С опытом пришло мастерство! С тех пор как Сонякхазz разбудила меня, я проводил программу интенсивного самосовершенствования!» Вы нашли Ксакхаза, наконец, - его голова с сумасшедшими глазами кивает вам с огромной кучи конечностей. Этого не может быть ...?

Вы стонете и закрываете глаза, когда понимаете, что куча подергивающихся конечностей, это и есть Ксакхаз. Он начинает двигаться к вам на своем чудовищном ассортименте ног. Проверьте свою Силу Воли. Талисман Лота, если он у вас есть, поможет вам в час нужды. Его чистый свет дает вам мужество - добавьте 2 очка к вашей Силе Воли, но только для этой проверки. Если успешно - 201, если нет - 310.

**390**

Двое воинов в степных одеждах, бесстрастные и совершенно чуждые этому месту, стоят посреди открытого пространства на углу соседней улицы - и они смотрят прямо на вас.

Но у вас нет времени, чтобы беспокоиться о них. Взглянув вниз, вы видите руку, обхватившую ваш кошелек, и другую руку, держащую короткий острый нож, готовую срезать кошелек с пояса. Вы поворачиваетесь, выхватив меч, и видите лицо карманного вора. Это беспризорная маленькая девочка не старше девяти лет! Вы не знаете, что делать, а девчушка кидается на вас с ножом. Вы застигнуты врасплох, и она ранит вас, потеряйте 1 очко Выносливости. Вы должны бороться с ней:

Маленькая воровка

Мастерство 4 Выносливость 3

После одного раунда боя, девчушка исчезает в толпе. Оглянувшись, вы видите, что два воина исчезли из поля зрения. Вы хотите попытаться преследовать воровку (358) или продолжите поиски пищи (149)?



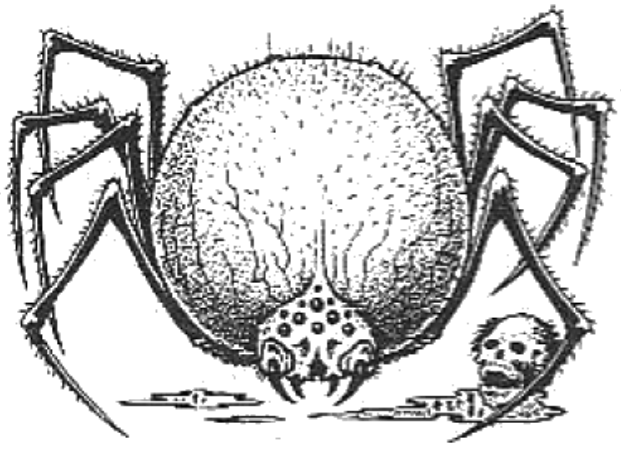
**391**

Через некоторое время одна из створок начинает открываться. Вы поднимаете свое оружие, но в дверях стоит безоружная служанка, которая отскакивает, увидев ваше агрессивное движение. Заикаясь, она бормочет с южным акцентом: «Меня зовут Соня. Главный советник маркграфа ожидает вас и стремится встретиться с вами. Пожалуйста, следуйте за мной в приемную». Она поворачивается, ее украшения приятно звенят, а от надушенного шелка платья исходит чудесный аромат. Вы входите. В небольшой прихожей еще две служанки улыбаются вам, когда вы проходите мимо. Двери слева и справа. Вы следуете за Соней через правую дверь в роскошную комнату. Соня мягко толкает вас в удобное кресло и приседает перед вами, прелестно улыбаясь. На ней серебряное ожерелье с великолепным рубиновым кулоном. «Вы очень устали, - говорит она сочувственно. - Вам нужно расслабиться. Побудьте здесь некоторое время. Вам не нужно никуда идти». Если вы держите в руке Трезубец Скарлоса - 238, если нет - 174.



**392**

Таинственная фигура в красном плаще продолжает подсказывать барону Фолдуру, которому быстро это надоедает. Он с готовностью соглашается с тем, что вы должны быть отправлены в темницу, и становится ясно, что ему безразлично, что произойдет с вами после этого. Десять охранников выводят вас из Великого зала и конвоируют вниз по целому ряду узких лестниц. В какой-то момент вы оказываетесь в темной подземной галерее, половина конвоиров уже начала спускаться дальше по винтовой лестнице, а другая половина спускается вниз по лестнице позади и выше вас. Есть небольшой шанс спастись, хотя вы не знаете, как далеко сможете убежать в темноте. Если хотите помчаться вдоль прохода в темноту - 88. Если продолжите следовать за своими тюремщиками - 227.



**393**

Легко, как через дверь, вы проходите сквозь гобелен и присоединяетесь к толпе людей, волочащих ноги к храму под нещадно палящим солнцем. Большая часть людей смуглые оборванные южане, но вы видите человека, носящего такие же доспехи, как у вас, и проталкиваетесь к нему. «Я был капитаном в гвардии маркграфа, - говорит он. - Я тоже попался на трюк с гобеленом, пытался вырваться от этих чужеземных чертей, которых барон привел с собой, и что же, здесь я окружен ими! Это храм Долода, в пустыне за пределами Загулы. Даже не думай сбежать, эта толпа в считанные секунды разорвет тебя в клочья, и все равно мы окружены пустыней. Мы должны идти вместе с толпой, хотя судя по тому, что я слышал, нам повезет, если нас не выберут для жертвоприношения. Чужестранцы пользуется популярностью у жрецов Долода». Даже если вас не выберут для жертвоприношения, вы далеко от Нойбурга и окружены враждебным населением. Ваше приключение заканчивается здесь.



**394**

Вы шагаете в темноту башни, и дверь захлопывается за вами. Вы прыгаете в сторону, выхватив меч, с булькающим рыком, какое-то свирепое существо атакует вас. В комнате нет света, и вы понятия не имеете, с кем сражаетесь. К счастью, он постоянно издает горловой рык, который помогает вам обнаружить его. Его оружие какой-то тяжелый тупой предмет, и темнота мешает ему почти так же, как и вам.

Неизвестный

Мастерство 5 Выносливость 8

Если победите его, вы открываете дверь, чтобы впустить свет и увидеть мертвое тело. Это очень уродливый огр, одетый в лохмотья и огромный белый чепчик или тюрбан на его относительно небольшой голове. Ничего другого в комнате нет, за исключением каменных ступеней, ведущих к маленькой двери. Вы:

Попробуете надеть непонятный головной убор - 133

Сперва осмотрите его - 209

Поднимитесь по лестнице - 51



**395**

Вы парализованы страхом и отвращением. Вы неподвижно стоите, не проявляя интереса к перемещению пауков по всему вашему телу. Вы знаете, что они ищут незащищенное место, чтобы впиться в него своими челюстями, но это не кажется вам особенно важным. Потрясения, которые вы испытали после прибытия в Нойбург, лишили вас рассудка, и вы чувствуете даже облегчение, когда смертельный яд пауков начинает гореть в ваших венах. Вы падаете на землю и смотрите в небо, пока не умрете.



**396**

Отодвинув затянутую паутиной коллекцию подпорок для фасоли, шпалер и тюков соломы, гном открывает грязный камин в углу. Он подзывает вас и показывает, что кроме дымохода ведущего прямо вверх, есть также узкая щель сбоку от решетки. Вы можете разглядеть несколько первых ступеней лестницы, ведущей вниз в толще башенной стены.

«Этот путь ведет в подвалы, - говорит гном. - Это, наверное, единственный способ пройти в цитадель незаметно. Но вы можете пройти через другую дверь и попытаться пройти туда по внутренней стене, если хотите».

Если хотите использовать секретный проход в подвал (25). Если решили пройти через дверь и выйти на стену (282).

**397**

Вы мчитесь через двор и врезаетесь в ворота. Они не двигаются с места. В исступлении вы тараните их еще раз, в отчаянии трясете железные петли. Вы не можете открыть ворота. Поворачиваетесь к своим преследователям и принимаете последний героический бой против превосходящих сил врага.

**398**

Хув приводит вас в круглый зал, где он преклоняет колени перед стволом тонкого длинного разветвленного белого дерева, которое растет в центре каменного пола. Затем, он ведет вас в тесную боковую камеру. Вы садитесь на низкий табурет, а стоящий рядом Хув, приставляет вам нож к горлу. «Молчи и слушай! - шипит он. - Я спас тебя из темницы Восточных ворот, потому что я подозреваю, что ты можешь быть воином, что бросит вызов злу в этом городе, прибытие которого предсказал Ойден. Если ты герой из пророчества, у тебя есть с собой ценный предмет, который связывает тебя с Нойбургом. Ты должен пожертвовать сокровище этому храму, чтобы получить помощь Ойдена. Если ты действительно избранный, дай мне его сейчас же! Угроза Нойбургу увеличивается ежечасно!». У вас в поясе спрятано инкрустированное драгоценными камнями золотое кольцо, которое вам дал много лет назад барон Фолдур. Это самое ценное, что у вас есть. Хув отворачивается. Вы:

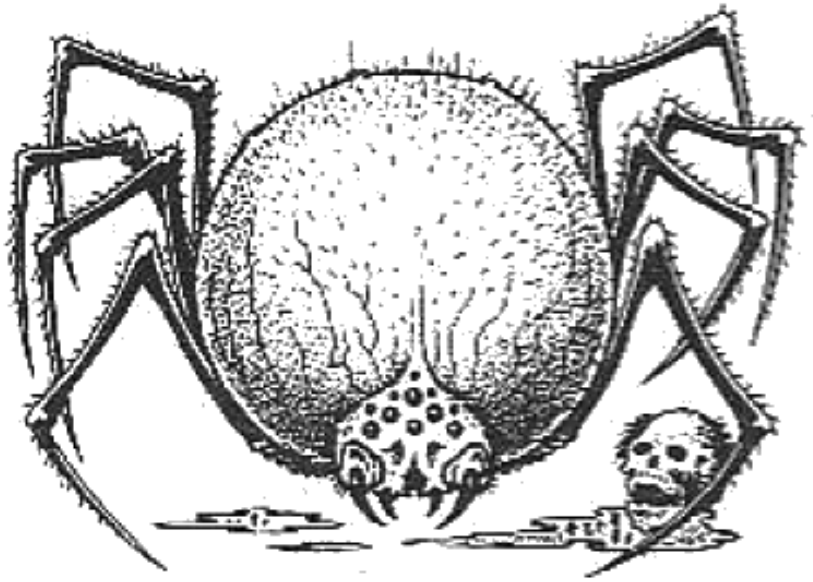
Предложите ему кольцо - 344

Скажите, что у вас нет ничего ценного - 191

Нападете на него с мечом - 86

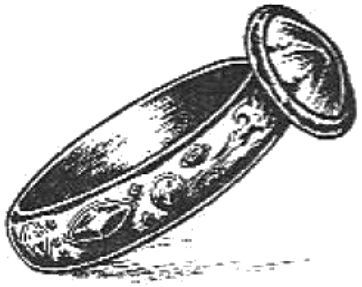
**399**

Вы атакуете дверь плечом и мечом. Неожиданно она открывается. Вы, пошатываясь, проходите через дверной проем и садитесь на пыльную землю, чтобы отдышаться в тени полуразрушенной башни. Вы понимаете, что ваши похитители могут вернуться в любой момент, и вы решаете попробовать найти убежище в городе. Вам в голову приходит таверна «Южная Звезда», которую вы помните, как большое гостеприимное заведение на видном месте на рыночной площади (119).



**400**

Вы выходите в кабинет волшебницы Соникхаз. В этой комнате никого, прилегающие помещения тоже опустели, и вы пользуетесь возможностью отдохнуть, поесть и восстановить свои силы. Потом вы снова идете по коридорам подземелий и подвалов во двор крепости, где находите барона Фолдура, уже освободившегося от власти чар, энергично изгоняющего деморализованных южных солдат из своего замка. Плача и смеясь, он обнимает вас с похвалой и благодарностью, и настаивает на том, чтобы сопровождать вас в храм Ойдена, сообщить старому священнику Хуву хорошие новости.



Когда вы рассказываете свою историю, Хув просто улыбается. Он просит отдать ему небольшую металлическую коробочку, которая, как он говорит, содержит бессмертную часть Ксакхаза. Вы поспешно передаете ее, и Хув уверяет маркграфа, что на этот раз Ксакхаз будет заключен в такое место, из которого он никогда не сможет сбежать.

Если вы нашли во время вашего приключения Трезубец Скарлоса, Хув говорит вам, что теперь он ваш по праву. И на торжественном празднике, в присутствии всех видных граждан Нойбурга, под радостные возгласы барон Фолдур объявляет, что он назначает вас своим наследником, после его смерти вы получите замок, безусловное право собственности на город, на большинство окружающих пашен, лесов и охотничьих поместий в холмах к востоку и титул маркграфа.

В конце концов, вы, наконец, получаете возможность наслаждаться комфортом городской жизни. Но, конечно же, после всего лишь нескольких дней банкетов и сна на мягкой кровати, вам становится скучно. Пришло время, чтобы отправиться в новое приключение.

