



Подземная дорога

DBagr
<http://forum.myquest.ru>

Подземная дорога

Автор: DBagr

Иллюстрации: Борис Валледжо, Цируэло Кабрал, Дэвид Галлахер

Оформление: Jumangee

Форум «Книги-игры и текстовые игры»

<http://forum.myquest.ru>

2009 г.



Посвящается всем тем, кто сражался в моих подземельях: Неору, Аште, Герде, Димару, Тенаре, Эрвину, Нимфудлу (Лии), Ланвину, Найделу (Двалару), Каэлю (Хараджу), Симоне (Камомиллин), Квальмеону, Лэну и другим

Лекарь взял у Зака деньги, попрощался и вышел. Старуха, которая согласилась принять путешественников, покачала головой:

–Он знает свое дело, и дурного не посоветует. Если уж он не смог помочь, и сказал, что вашему брату лежать надо, то так и делайте.

Зак ничего не ответил. Старуха посмотрела в окно вслед уходившему лекарю, потом скрылась в дальней комнате огромной избы. В этом доме раньше жила ее родня, но три года назад они уехали из предгорий в город, она осталась одна и теперь с радостью принимала гостей.

На большой кровати, укутанный тяжелыми одеялами, лежал Клед. По указанию лекаря, ему под подушку положили три ивовых ветки, пропитанных лунным светом. Возле кровати стояла пиала с густым отваром темно-красного цвета, который надлежало принимать раз в три часа. От него исходил запах перьев, а когда Зак зачерпывал ложку этого варева, чтобы дать брату, оба слышали птичий крик.

Лихорадка напала на Кледа два дня назад, и вместо того, чтобы отправиться в пещеры, путешественники остались в деревне. Лекарь сказал, что не знает причины болезни, но уверил, что сможет ее вылечить, и сказал, что для остальных зараза не опасна.

Губы Кледа непрерывно шевелились, когда голос к нему возвращался, он начинал говорить что-то бессвязное. Его кожа посерела, щеки впали, суставы на пальцах вздулись. Сколько лекарь ни прилагал усилий, он не смог вылечить лихорадку за два дня, как его об этом просили.

Воин сидел возле окна, Зак развернул кресло, стоявшее возле кровати Кледа, чтобы он мог видеть воина, не отпуская руку брата. Они разговаривали тихо, как будто опасались, что громкий звук может спугнуть целебное действие снадобий и ритуалов. Воин держал в руках железный цилиндр с королевской печатью, в нем был свернутый в трубку лист бумаги, который нужно было доставить в Южную канцелярию на той стороне гор. Зак был опытным лучником, а его брат Клед – следопытом. Что важнее всего, Клед знал тайный коридор, по которому можно было безопасно пройти через пещеры, не встречаясь ни с подземными духами, ни с гатранами – отвратительными людьми с головами гиен. Не зная, где находится вход в этот секретный тоннель, придется плутать по подземному лабиринту очень долго, прежде чем доберешься до цели. Из-за болезни Кледа группа осталась без проводника. Если бы его состояние не было таким тяжелым, Зак и воин вдвоем спустились бы в пещеры, но Зак хотел остаться с братом, пока тот не поправится.

–Ты твердо решил, что пойдешь?

–Да.– Кивнул воин.– Я всегда выполнял все поручения, которые мне давали. Выполню и это. Если не найду безопасной дороги, по которой мы должны были пройти, придется прорубать путь мечом.

–Ты знаешь легенды не хуже меня. Против многих обитателей подземного мира твой меч не поможет, а твои волшебные фокусы слабы.

–Знаю... не отговаривай меня. Если бы у нас было время задержаться здесь еще на несколько дней, дождаться выздоровления Кледа и отправиться в пещеры вместе с ним, думаешь, я стал бы возражать?– Воин встал.– Я хочу выспаться перед дорогой.

Прежде, чем он вышел из комнаты, Зак встал, и снял с шеи круглый предмет.

–Возьми. Это компас из коры железного дерева. Он поможет сориентироваться в пещерах. И еще вот это,– он протягивает склянку с какой-то жидкостью.– Это снадобье действует против большинства известных ядов. Вдруг пригодится.

–Спасибо.– Кивнул воин. Он сделал паузу и добавил:– Не вини себя за то, что я отправляюсь в пещеры один. Я бы на твоём месте тоже остался с братом.

Вы стоите у входа в пещеру. Вам предстоит принимать решения за главного героя – воина, который должен преодолеть подземелья и выйти на поверхность на южной стороне гор. В конце каждого параграфа Вам нужно будет сделать выбор, от которого будут зависеть дальнейшие события. *В зависимости от решения, которое Вы принимаете, Вам нужно будет перейти на параграф с определенным номером.*

Рассказывают, что, чтобы пройти через пещеры, люди объединяются в вооруженные отряды или пользуются услугами проводников, таких как Клед. Вам же предстоит полагаться только на собственные силы.

Вы хорошо владеете мечом, кроме того, знаете три заклинания, которые могут понадобиться во время путешествия. Каждое из них Вы можете применить ровно один раз.

Вспышка – позволяет создать ослепительно яркий пучок света, который может ослепить противника в бою или осветить темный коридор.

Ярость огня – разрушительное боевое заклинание, которое позволяет создать огненный шар, испепеляющий все, чего он коснется.

Глаз ангела – это заклинание позволяет Вам некоторое время видеть в абсолютной темноте. Применив его, Вы сможете погасить факел, чтобы не привлекать лишнего внимания. Кстати, факел, который вы несете с собой, создан королевскими колдунами: он гаснет или зажигается по вашему слову, никогда не отсыревает и очень долго не требует замены фитиля – его хватит на все Ваше путешествие.

В ходе сражений с обитателями подземного мира Вас могут ранить. Если Вас ранят *дважды*, Вы ослабеете настолько, что уже не сможете выбраться из подземелья, поэтому постарайтесь избежать ранений, если это возможно.

Вам предстоит двухдневная дорога, Вы знаете, что в подземельях есть оборудованные относительно безопасные стоянки. В конце первого дня пути Вам нужно будет найти одну из них.

Отмечайте на листке путешественника заклинания, которые Вы еще не использовали, а также предметы, которые Вы, возможно, найдете в пещерах, и полученные Вами ранения.

Читать книгу подряд бесполезно и неинтересно. Это запутает Вас и помешает Вам принимать верные решения.

В ЭТОЙ ИСТОРИИ СОБЫТИЯ ЗАВИСЯТ ОТ РЕШЕНИЙ,
КОТОРЫЕ ВЫ ПРИНИМАЕТЕ!

Листок путешественника

Вещи и снаряжение:

- Оружие (меч и кинжал)
 - Факел
 - Компас
- Противоядие
- Моток веревки
- Запас воды и еды
- Письмо в Южную канцелярию

Заклинания:

- Глаз ангела
- Ярость огня
- Вспышка

Заметки:

1

За ночь Кледу становится немного лучше: жар начинает спадать, но болезнь не спешит отпустить его. Даже во сне он перебирает край одеяла опухшими пальцами: то сжимает его, то отталкивает, то пытается разорвать, как будто в нем скрыт недуг. Он должен был провести Вас мимо монстров под землей, но не может победить тех, которые вселились в его тело на поверхности.

Вы засыпаете только перед рассветом, всего на несколько часов, а когда просыпаетесь, Вы направляетесь в сторону гор, не попрощавшись ни с Заком, ни с Кледом, ни с гостеприимной старушкой. В кармане Вы несете письмо, которое заставляет Вас войти в пещеру и отправиться на юг по темным тоннелям.

Света от волшебного факела хватает, чтобы разогнать мрак на расстоянии примерно четырех метров от Вас. Вы идете по тоннелю, напоминающему огромную трубу: пол непрерывно переходит в покрытые мелкими трещинами стены, они превращаются в потолок над Вашей головой. Вдоль стен тоннеля лежат большие камни, на них Вы иногда замечаете мелких пещерных зверьков, которые убегают от света Вашего факела.

Вы стараетесь идти бесшумно, каждый шорох заставляет Вас вздрагивать. Иногда Вы останавливаетесь, чтобы отдохнуть, попить воды и по компасу Зака проверить, что двигаетесь на юг. Через несколько часов пути Вы доходите до развилки: тоннель, по которому Вы шли, разделяется на два, оба они уходят в южном направлении. Вы осматриваете пол, но не находите никаких следов. Вам нужно полагаться на свою интуицию: повернете направо [52] или налево [66]?

2

Двигаясь на юг, Вы жалеете, что не можете определить, сколько прошло времени. Прошла половина дня? Или уже вечер? Вы садитесь на большой камень, чтобы отдохнуть.

Некоторое время Вы прислушиваетесь к едва различимым звукам, которые разносятся по тоннелям. Тишина не выдает присутствия обитателей подземного мира: Вы закрепляете факел в глубокой расщелине в стене, съедаете часть припасов, которые взяли с собой. Пока Вы едите, Вы думаете о том, как определить, сколько прошло времени. Вам приходит в голову, что Вы можете измерять время, считая удары собственного сердца, и от этой мысли Вам становится жутко.

Вы продолжаете путь на юг, и через некоторое время доходите до развилки. От тоннеля, по которому Вы идете, отделяется более узкий проход, уводящий на восток. Свернете в него [91] или не будете отклоняться от основного направления [25]?



3

Вы продолжаете путь по подземной дороге. Внезапно Вы слышите тихое рычание впереди. В Вашем сознании мгновенно возникают рассказы Кледа о подземных монстрах. Вы можете приготовить меч и продолжить осторожно двигаться вперед [8] или, если хотите, можете применить заклинание *глаз ангела* [14], если оно еще не израсходовано.

4

Браслет на Вашей руке с каждой секундой вибрирует все сильнее. В Вашем сознании собирается колдовская формула, и зал наполняется ослепительным светом. Вы не знаете, может ли свет навредить существам, у которых нет глаз, но, вопреки Вашим ожиданиям, каменные монстры расступаются в стороны. Вы бросаетесь в южный коридор и бежите по нему, пока не выбиваетесь из сил [103].

5

Вы осторожно входите на шатающийся мост. В левой руке Вы держите факел, правой цепляетесь за толстый шершавый канат, который натянут вдоль моста в качестве перил.

Когда площадка, с которой Вы зашли на мост, теряется во мраке за Вашей спиной, Вы понимаете, что темнота теперь окружает Вас со всех сторон. Повсюду непроглядная мгла, только несколько досок моста перед Вам и столько же позади Вас – больше ничего нет.

Вдруг Ваша рука попадает на скользкое пятно на канате. Стараясь не потерять равновесие, Вы отпускаете канат, и в свете факела осматриваете свою ладонь, покрытую прозрачной слизью. Некоторое время Вы стоите на мосту неподвижно, затем вытираете руку об сухой участок веревки. Вы выставляете факел вперед в надежде, что его свет выхватит из темноты конец моста, и в этот момент слышите высокий пронзительный крик у себя за спиной. Вы едва успеваете пригнуться, как над Вашей головой проносится огромное крылатое существо, похожее на гигантскую летучую мышь. От Вашего резкого движения мост начинает угрожающе раскачиваться. Взмахнув крыльями прямо над Вами, тварь исчезает в темноте. Побегите вперед [84] или достанете меч, и будете драться, стоя на мосту [36]?



6

Вам кажется, что Вы идете по коридорам целую вечность. Одну за другой Вы проходите многочисленные развилки, компас помогает Вам не сворачивать в боковые тоннели и не сбиться с курса.

Вдруг свет факела выхватывает из темноты человеческий скелет, лежащий возле стены. Вы испуганно выхватываете меч и замираете, ожидая нападения в любой миг. После нескольких секунд напряженного ожидания Вы убеждаетесь, что вокруг нет ничего, что угрожало бы Вам, и решаете осмотреть останки.

Одежда и плоть того, кто лежит перед Вами, полностью истлела, тонкие кости покрыты серой пылью. Возможно, это был путешественник, который заблудился в тоннелях, и у него не хватило сил выбраться? Стараясь не думать о том, что Вас может поджидать та же участь, Вы продолжаете путь.

Еще несколько часов пути проходят без приключений. Затем тоннель расширяется примерно вдвое, и Вы слышите впереди какой-то низкий шипящий звук. Через мгновение в поле Вашего зрения появляется существо, напоминающее огромную ящерицу с широкой плоской мордой. Ее голова находится на уровне Вашего пояса, она упирается в землю огромными когтистыми лапами. Тело монстра покрыто мелкой чешуей, которая блестит в свете Вашего факела. Вы достаете меч, ящерица шипит на Вас, нагибая голову к земле. Атакуете [51], или будете осторожно ждать [37]?

7

Пещерная собака нагибается, готовясь к прыжку. Вы делаете кувырок вбок, и ее стремительная атака не Вам причиняет вреда. Вы делаете два быстрых коротких удара мечом, но тварь ловко отступает, и Вы ее не задеваете. У Вас появляется мгновение, чтобы замахнуться для мощного удара. Ударите из-за головы [68] или сделаете размашистый удар, держа меч в горизонтальной плоскости [81]?

8

Из темноты на Вас выходит существо, похожее на огромную собаку. У него короткая абсолютно черная шерсть, короткие мощные лапы, острая морда. Глаза собаки посажены очень близко, она скалится и внимательно следит за Вашими движениями. Вы делаете угрожающее движение факелом, надеясь ее отпугнуть, она лишь злобно рычит в ответ. Если будете драться [7], если решите применить заклинания, то *вспышка* [50], *ярость огня* [38]. Помните, что, если Вы использовали какое-то заклинание, то второй раз Вы его применить не можете.

9

В тот момент, когда монстры собираются вокруг Вас плотным кольцом, Вы нагибаетесь к земле и, держа факел над головой, произносите последнее оставшееся у Вас заклинание. Пламя факела разделяется на множество узких ветвей, которые, как копья, пронзают Ваших противников. Вместо криков Вы слышите шипение пара, и чувствуете обжигающий жар на своей коже. Водяные расходятся в стороны и, прежде чем дух озера успеваает погасить *ярость огня*, Вы вырываетесь из окружения.

К счастью, через несколько мгновений, Вы замечаете тоннель, уходящий в сторону от озера. Вы бросаетесь в него и бежите из всех сил. Позади Вас слышится злобный плеск, но Вы двигаетесь вперед, Ваш единственный путь к спасению – это бежать, не останавливаясь [[103](#)].

10

Вы уходите со стоянки и продолжаете путь по сплетениям тоннелей и коридоров. В течение нескольких часов Вы не никого встречаете и не находите ничего необычного. Вы начинаете надеяться, что второй день пути будет проще и безопаснее, чем первый.

Вы приходите на развилку: на юг ведут два коридора. Не нужно быть волшебником, чтобы почувствовать сильную опасность, исходящую из обоих коридоров. Вы обращаете внимание на то, что левый коридор более сырой, чем правый. Арка над входом в правый коридор украшена какими-то мелкими скульптурами, которые давно разрушились, и их уже не разобрать. Какой путь Вы выберете: по сырому коридору на юго-восток [[12](#)] или пройдете под аркой на юго-запад [[55](#)]?

11

Вы выставляете факел вперед, чтобы припугнуть второго гатрана, он отступает, и Вы избавляетесь от него одним точным ударом.

В свете вспышки Вы видели, как третий противник спрятался за огромным камнем. Вы осторожно обходите камень, но там его не оказывается, только на земле лежит брошенный им факел.

Вы шокированы тем, что один из гатранов оказался таким ловким, и отступаете к середине тоннеля, чтобы иметь достаточно места для маневра, когда он появится. Вдруг он атакует Вас из темноты. Если Вы ранены, то Вы не сможете среагировать достаточно быстро, чтобы отбить его выпад, и Ваше приключение заканчивается здесь. Если же Вы не ранены, то Вы парируете его удар, а затем контратакуете и прижимаете последнего противника к стене. Он пытается защищаться, но Вы добиваете его, сделав стремительный выпад.

Вы замираете, чтобы отдышаться и прийти в себя после боя, затем бегом осматриваете поверженных Вами гатранов. Интересно, встречал ли Клед этих уродцев, или только слышал о них от других путешественников?

На миг Вы задумываетесь о том, чтобы взять что-нибудь из снаряжения гатранов, но быстро отбрасываете эту идею. Одного взгляда на их арбалеты достаточно, чтобы понять, что они очень неточные и абсолютно бесполезны для Вас; короткие мечи, которыми были вооружены гатраны, гораздо хуже Вашего.

Вы поспешно уходите прочь от места схватки и надеетесь, что подземные гиеноголовые монстры больше не встретятся Вам [35].

12

Вы выходите на площадку на берегу огромного подземного озера. К этой площадке с севера выходят несколько тоннелей. В ее центре воткнут шест, выстой в человеческий рост, на вершине которого находится большой кристалл, слабо мерцающий голубым светом.

В абсолютно неподвижной воде застыли маленькие зеленые огоньки. Потолок пещеры настолько высоко, что Вы его не видите. Вы подходите к воде и нагибаетесь, чтобы увидеть свое отражение. В этот момент Вы чувствуете колоссальную магическую энергию, которая исходит от озера. На миг Вам кажется, что зеленые искорки разговаривают между собой на каком-то неведомом языке, и Вы слышите их голоса. Вы дотрагиваетесь рукой до ледяной воды, и иллюзия пропадает.

Вокруг озера ведет единственная тропинка, и Вы начинаете двигаться по ней. Ее ширина около полутора метров, в некоторых местах она скользкая, и Вы часто рискуете оступиться и упасть в воду. Изредка она расширяется, и Вы можете отойти от воды на большее расстояние. Вы надеетесь, что на южном конце озера найдете площадку с еще одним мерцающим кристаллом, который является ориентиром для путешественников.

Через несколько минут пути вдоль озера Вы слышите громкий всплеск в нескольких метрах от Вас. Вы приглядываетесь, и видите какой-то темный силуэт, который движется под водой, разгоняя в стороны зеленые огоньки. Если у Вас есть в запасе заклинание *глаз ангела*, Вы можете его применить, и погасить факел, чтобы не привлекать к себе внимания [86]. Если Вы израсходовали *глаз ангела* или не хотите его использовать, то [97].

13

Путешественники наверняка преувеличивают, когда говорят, что эти пещеры смертельно опасны. Вы идете уже очень долго, но пока не видели ничего особенного. На очередной развилке Вы видите коридор, который уходит на запад. Пойдете по нему [72], или не станете отклоняться от основного направления [3]?



14

Вы представляете себе, что все вокруг Вас залито ярким солнечным светом, и произносите заклинание. В течение ближайших нескольких минут Вы будете свободно видеть в темноте. Вы гасите факел. В десятке метров впереди по тоннелю навстречу Вам идет пещерная собака. У монстра короткая абсолютно черная шерсть, короткие мощные лапы, острая морда. Глаза собаки посажены очень близко, она скалится и рычит на Вас. Вы можете броситься в бой [7] или же применить заклинания, чтобы не дать монстру приблизиться. Вы можете использовать *вспышку* [50] или *ярость огня* [38]. Помните, что, если Вы использовали какое-то заклинание, то второй раз Вы его применить не можете. Действие *глаза ангела* прекратится к концу битвы, не забудьте вычеркнуть заклинание из своего листка путешественника.

15

Вы произносите заклинание, надеясь, что оно сможет навредить каменным монстрам. Вокруг Вас образуется огненное кольцо, на полу остается черный выжженный круг. Монстры замирают в нерешительности, и не рискуют подойти ближе.

Вы начинаете продвигаться к южному коридору, огненное кольцо смещается вместе с Вами. На миг у Вас появляется надежда на то, что Вы сможете выбраться...

По тоннелям снова разносится грохот камня, одна из гигантских статуй закрывает глаза, и созданное Вами пламя гаснет. Вы не можете противостоять духам камня. Вы окружены и беззащитны, Ваше приключение заканчивается здесь.

16

Вы возвращаетесь к последней развилке и сворачиваете юго-западный коридор. Чувство панического страха, которое преследовало Вас, отступает, и Вы можете вздохнуть с облегчением [88].

17

Вы залезаете в лаз и начинаете ползти по нему на четвереньках. Коленки и ладони то и дело цепляются за шершавые выступы в камне. В некоторых местах лаз становится ниже, и Вам приходится пригибаться к земле, иногда он становится выше, и позволяет выпрямиться почти в полный рост.

Примерно через четверть часа лаз расширяется, Вы оказываетесь около стены. Вы замечаете, что сбоку к Вам ползут два омерзительных существа. Размером с человеческую голову, они объединяют в себе отвратительные черты скорпиона и огромной гусеницы. У них гибкие глиняно-бежевые тельца, множество коротких лапок по бокам от туловища, длинные хвосты-жала. С чуть слышным стрекотанием они двигаются в Вашу сторону. Размеры лаза не дают Вам достать из-за спины

меч, а даже если бы Вы смогли это сделать, он был бы неудобен, когда над Вами низкий потолок, поэтому Вы пытаетесь отгонять тварей факелом. Если Вы до сих пор не применили заклинание *вспышка*, то можете использовать его сейчас [48]. Если Вы уже истратили *вспышку* или не хотите ее применять, то [33].

18

Вечером второго дня Вы выходите на поверхность. Перед Вами раскинулись Южные предгорья, на западе Вы видите край солнечного диска, который исчезает за вершинами деревьев.

Вы отходите от гор, и устраиваетесь на ночлег под открытым небом. Когда Вы засыпаете, Вы думаете о том, как приятно смотреть на звезды и слушать шелест травы. Вы думаете о Заке и Кледе, и о том, как они пойдут по безопасному тоннелю, а, когда Вы встретитесь, Вы будете рассказывать им о своих приключениях.

Во сне Вы видите подземных монстров, которые окружают Вас, и атакуют из темноты. Вам снится голубое хрустальное сердце, которое бьется где-то в недрах горы. Ни Вы, ни тот путешественник, который пытался завладеть сердцем, не знали, что смертным нельзя до него дотрагиваться. Однажды коснувшись этого проклятого камня, Вы навсегда станете его рабом.

Утром Вы просыпаетесь, лежа на земле в той же позе, что и мертвый путешественник, которого Вы нашли в одном из тоннелей. Вы чувствуете, что Вас тянет обратно в пещеры, вопреки здравому смыслу и страху, Вы страстно хотите завладеть хрустальным сердцем снова. [101]

19

Вы подходите к краю пропасти, и осматриваете мост, который ведет в непроглядную темноту. Он закреплен на двух огромных бревнах, которые, как колонны, установлены на краю пропасти. Верхние части бревен упираются в потолок тоннеля, по которому Вы пришли. Вокруг этих бревен обвязаны канаты, каждый толщиной в руку. На двух канатах внизу закреплены доски, еще два находятся на уровне пояса. Мост (вернее, та малая его часть, которую Вы видите в свете факела) кажется Вам вполне надежным. Пойдете по нему [5] или же подберете камень и бросите его в пропасть [44]?

20

Вы делаете шаг в сторону ослепленного монстра и, замахнувшись мечом из-за головы, наносите мощный удар. Он оказывается достаточно сильным, чтобы пещерная собака упала замертво.

Еще несколько мгновений Вы стоите неподвижно, глядя на своего поверженного врага. Затем вытираете меч от липкой крови, убираете его в ножны и продолжаете свой путь. Вы думаете о том, что, возможно, кто-нибудь, идущий по

подземным коридорам без проводника, также как Вы, найдет труп монстра, которого Вы убили. О чем он подумает? Он испугается? Или порадуется тому, что Вы освободили его от этой битвы?

Ваши приключения продолжатся на [\[47\]](#).

21

Из пола прямо под Вашей ногой вырастает каменный шип. Вы успеваете отпрыгнуть в сторону, из пола немедленно вырастает еще один. Каменные монстры медленно движутся к Вам, противостоять им Вы не сможете, потому их слишком много и у Вас нет оружия, которое может нанести их ранить.

Ваше приключение заканчивается здесь.

22

Вы продолжаете двигаться на юг. Несколько раз Вы замечаете длинные горизонтальные ниши в стенах, которые напоминают книжные полки. В одной из них вы замечаете пещерную змею, в другой находите череп, похожий на человеческий.

С каждым шагом Вами овладевает щемящее чувство опасности, как будто Вы идете не к выходу из подземелья, а к верной гибели. Вам представляется, что стены прохода сомкнутся, и навсегда оставят Вас в темноте. Страх заставляет Вас постоянно ускорять шаг и чаще доставать меч, когда Вы слышите шорох. Вы пропускаете несколько боковых коридоров, ведущих то на запад, то на восток. Каждый раз, когда очередной коридор остается у Вас за спиной, Вы думаете, что, возможно, Вам следовало в него повернуть, чтобы сделать свой путь более безопасным. Потом Вы начинаете верить, что поступили правильно, не свернув в него, потому что в нем Вас поджидали гатраны или подземные духи. Потом Вам начинает казаться, что они вышли из коридора и преследуют Вас. Вы бежите, чтобы оторваться от них, но на Вашем пути встречается новая развилка, и она порождает новый вихрь сомнений и страхов.

Наверное, уже вечер: Вы устали, и надеетесь, что сможете найти оборудованную стоянку. Стараясь думать о ней, Вы продолжаете идти, и вдруг видите человеческое тело, лежащее лицом вниз посреди коридора. От него далее по коридору тянется широкий мокрый след. Осмотрите тело [\[87\]](#) или пройдете мимо [\[94\]](#)?

23

Ваша первая встреча с обитателем подземелья прошла относительно легко. Будут ли остальные такими же безвредными? Вы этого не знаете.

Тоннель ведет Вас все дальше и дальше: Вам кажется, что он никогда не кончится. Компас Зака помогает Вам ориентироваться, когда Вы проходите развилки и перекрестки [\[39\]](#).

24

Вы произносите заклинание, яркая вспышка ослепляет слизистого монстра, и он отползает с Вашего пути обратно в воду. Прежде, чем поток света иссякнет, Вы успеваете развернуть ладонь, и направить свет к центру озера. На короткий миг он заливает огромное помещение до самых потаенных уголков. В центре озера над водой возвышается его владыка – существо высотой в четыре человеческих роста, которое с удивлением смотрит на маленького человечка на берегу, который посмел бросить ему вызов.

Сердце слишком важно для озерного духа, чтобы Вы смогли его унести. К поверхности воды один за другим всплывают разные водяные гады. Их слишком много, чтобы Вы могли им противостоять. Когда Вы падаете в воду, Вы чувствуете, как хрустальное сердце пульсирует в Вашем заплечном мешке. Ваше приключение заканчивается здесь.

25

Вы ненадолго останавливаетесь, чтобы передохнуть, затем продолжаете путь. Вы думаете о том, сколько времени понадобится Кледу, чтобы поправиться и вспоминаете то, что он Вам рассказывал о подземной дороге. Вы не уверены в том, что Вам удастся найти тайный лаз, по которому можно безопасно добраться до цели. А это значит, что Вы обречены на то, чтобы биться с подземными тварями за право на жизнь.

Внезапно Вы слышите странные звуки впереди, похожие на невнятную речь. Вы замедляете шаги, и впереди появляются три ярких пятна, похожие на огни факелов. У Вас нет никаких сомнений в том, что те, кто несут эти факелы, Вас заметили. Вы останавливаетесь, и рядом с Вами пролетают две стрелы. Вы в ужасе отпрыгиваете в сторону и прячетесь за большим камнем. До Вас доносятся все те же странные звуки, теперь у Вас нет сомнений в том, что это какой-то незнакомый Вам язык.

–Не стреляйте!– Кричите Вы. Вместо ответа Вы слышите звук от удара стрелы в стену тоннеля. Клед рассказывал Вам о гатранах – людях с головами гиен, Вам придется сразиться с ними.

Вы видели три факела, скорее всего, противников трое. Хотя они плохо стреляют, идти к ним по тоннелю было бы самоубийством. Вы решаете использовать магию. Помните, что, когда Вы применяете заклинание, Вы должны вычеркнуть его из своего листа путешественника, и Вы не сможете применить его снова. Что Вы используете? *Ярость огня* [65], *вспышку* [74] или *глаз ангела* [28]? Если ранее Вы уже использовали одно из заклинаний, то применить его сейчас Вы не можете.



26

Шаманы гатранов создали заклинания, которые могут противостоять магии камня. По счастливому стечению обстоятельств, у Вас оказался браслет, которые может быть полезен в битве против каменных монстров: он вибрирует у Вас на руке, нарисованный зигзаг извивается на нем, как змея. Если Вы можете применить заклинание *вспышка* [4], если *ярость огня* [15] если оба заклинания уже израсходованы, то [21].

27

Вы покидаете стоянку, думая о том, как Гела и ее друзья доберутся до выхода. Через несколько часов пути Вы приходите к развилке, о которой они рассказывали. Пойдете на юго-запад в зал героев [55] или повернете на юго-восток [12]?

28

К Вам по тоннелю приближаются трое противников. Ваше присутствие выдал факел, а значит, его придется погасить. Вы произносите заклинание, и тьма открывает Вам свои секреты. Первый раз за все время путешествия Вы можете так подробно и тщательно разглядеть тоннель, в котором находитесь. Вы видите каждый камешек и каждую трещинку. Вы осторожно выглядываете из-за камня, и видите своих противников.

Они стоят всего в двадцати метрах от Вас. Они появились из-за поворота, который виднеется за расширением тоннеля впереди. Гатраны невысокого роста, у них маленькие головы, с песьими ртами, покрытые рыжей шерстью. Они одеты в кожаные доспехи, в руках они держат арбалеты. Каждый из них выпустил по стреле, перезаряжать оружие они не решаются, потому что для этого понадобятся две свободные руки. Вы видите, как они, настороженные тем, что свечение Вашего факела исчезло, готовят короткие мечи. Вы можете броситься вперед и атаковать их из темноты [96] или же использовать еще одно заклинание: *ярость огня* [65] или *вспышку* [74], если Вы не использовали их ранее. После боя с гатранами действие *глаза ангела* прекратится, не забудьте вычеркнуть заклинание из листка путешественника.

29

Вы бросаетесь бежать к южному тоннелю, чтобы унести каменное сердце из зала. Вы слышите грохот, и в южном тоннеле появляется каменное существо, точно такое же, как в центре зала. Вы останавливаетесь на миг, и из пола прямо под Вашей ногой вырастает каменный шип. Вы успеваете отпрыгнуть в сторону, из пола немедленно вырастает еще один. Каменные монстры медленно движутся к Вам, противостоять им Вы не сможете.

Ваше приключение заканчивается здесь.

30

Вы осторожно пролезаете в расщелину между камнями и оказываетесь в тоннеле, который стремительно уходит вниз. Судя по тому, что на стенах есть держатели для факелов и охранные руны, Вы догадываетесь, что нашли тот тайный путь на юг, по которому Вас должен был провести Клед. Вы с трудом верите в свою удачу.

На Вашем пути то и дело встречаются оборудованные стоянки, на которых Вы отдыхаете. На одной из них Вы устраиваетесь на ночлег. Ни одной крупной развилки на Вашем пути не встречается. Вечером второго дня тоннель, по которому Вы идете, превращается в узкий лаз, который выводит Вас на поверхность [100].

31

Вы уходите из помещения с источником, и вскоре попадаете на развилку. На юг ведут два тоннеля, по какому из них Вы пойдете? По левому [88] или по правому [75]?

32

После второй атаки Ваш меч вязнет в теле одного из монстров. Несколько мощных ударов валят Вас на землю. Вы кричите, но Ваш голос пропадает в шуме брызг, когда слуги озерного духа бросают Вас в ледяную воду. Ваше приключение заканчивается здесь.

33

Вы стараетесь отгонять пещерных скорпионов факелом, и одновременно ползете вперед как можно быстрее. Вдруг Вашу левую руку, которой Вы тащили рюкзак рядом с собой, пронзает острая боль. Вы оборачиваетесь, и видите еще одного скорпиона, который подобрался к Вам с другой стороны. Вы выставляете факел в его сторону, и он отступает.

Отделавшись от тварей, но еще не выбравшись из лаза, Вы осматриваете руку. Укус пришелся в тыльную сторону ладони. В своих вещах Вы находите снадобье, которое Вам дал Зак, и выпиваете его. Оно частично нейтрализует действие яда, тем не менее укус скорпиона является ранением, отметьте это в листке путешественника. Если Вы уже были ранены, то у Вас не хватит сил выбраться из лаза, и Ваше путешествие оканчивается здесь. Если же это Ваше первое ранение, то [56].



34

Вы достаёте из рюкзака голубое сердце, оно переливается таинственными огнями. На ощупь оно теплое, и Вы понимаете, что Вам не хочется расставаться с ним. Тем не менее, Вы кладёте его на пол, и отходите в сторону. Вам кажется, что гигантские каменные статуи ожили, повернули головы и жадно смотрят на него. Каменный монстр, забыв о Вашем существовании, подходит к сердцу и накрывает его своим телом. Вы спешите уйти из зала [18].

35

Вы как можно быстрее стараетесь уйти от того места, где встретили гатранов. Некоторое время Вам приходится двигаться по тому тоннелю, по которому они пришли, и это держит Вас в постоянном напряжении. Вы не задумываясь проходите несколько развилок, и чувство опасности отступает.

Клед рассказывал Вам, что под землей есть целые поселения гатранов. Если Вы случайно придёте в такое место, то уже не сможете из него выбраться. Стараясь не думать о таком исходе путешествия, Вы приходите к очередной развилке. Пойдёте прямо на юг [75] или отклонитесь от курса и двинетесь на юго-восток [85]?

36

Крылатый монстр разворачивается и пикирует на Вас. Вы пригибаетесь, чтобы он Вас не задел, и делаете взмах мечом, но мост раскачивается, и Ваш удар не причиняет монстру вреда. Вы едва успеваете разглядеть огромные чешуйчатые крылья, которые как будто сотканы из мрака пещеры.

Когда монстр отлетает в сторону, чтобы развернуться для новой атаки, Вы, стараясь не потерять равновесие продолжаете двигаться. К счастью, тварь атакует Вас сбоку, Вы крепко цепляетесь за канат, и, нагнувшись, уходите от удара. Вы продолжаете идти по мосту, пытаетесь двигаться как можно быстрее. Когда Вы слышите крик приближающегося монстра, Вы наносите широкий размашистый удар. Вам удается ранить тварь, но она цепляется за канат, и накрывает Вас надраным крылом. Прямо перед собой Вы видите отвратительную курносую плоскую морду с узкими глазками и маленьким ртом, из которого торчат клыки. Монстр пищит и шипит, пытаясь схватить Вас. Вы разворачиваете меч, чтобы добить его, но вдруг маленькие когти на середине раненого крыла впиваются Вам в шею. Вы запрокидываете голову и дергаетесь в сторону, но монстр кусает Вас за предплечье. Вы кричите от боли и отчаяния. Ваше путешествие не должно закончиться здесь!



Вы отводите меч в сторону на почти вытянутой руке, и наносите удар. Судя по хрусту костей, Вам удастся сильно ранить противника. Монстр пищит, и выпускает Вас, вы сталкиваете его с моста в пропасть. Он не может размахивать крыльями и камнем падает вниз.

Во время этой схватки Вы получили ранение. Отметьте это на листке путешественника.

Вы доходите до конца моста и продолжаете двигаться на юг [70].

37

Выставив вперед факел и замахнувшись мечом над головой, Вы осторожно приближаетесь к ящерице. Она делает быстрый, но неопасный выпад в Вашу сторону, затем продолжает шипеть. Судя по тому, какие огромные челюсти у этого монстра, он является плотоядным. Удивительно, что он не набросился на Вас сразу.

Вы ходите то вправо, то влево, выбирая более подходящий ракурс для атаки, и вдруг замечаете, что из задней левой лапы монстра торчит длинный предмет. Вам тяжело разглядеть его в темноте, это может быть стрела или обломанное копьё. Судя по всему, ящерица ранена, и поэтому не спешит Вас атаковать. Нападете на нее [61] или решите, что даже раненый монстр может представлять угрозу, и примените магию [80]?

38

Вы произносите заклинание, и пещерную собаку охватывает огненный вихрь. Шерсть монстра вспыхивает, он начинает выть от боли и мечется вокруг Вас. Добьете его мечом [90] или поспешите уйти, чтобы собака не задела Вас в прыжке, и пламя не перекинулось на Вашу одежду [57].

39

Интересно, кто спроектировал и выкопал все эти тоннели и переходы? Сложно поверить в то, что они имеют природное происхождение. Но еще сложнее представить себе, что их выкопали в каменной толще какие-нибудь существа.

Несколько развилок Вы пропускаете, не задумываясь, но потом находите узкий лаз, который ведет от основного тоннеля на запад. Вход в него находится на высоте метра над землей, он невысокий, и если Вы решите ползти по нему, Вам придется двигаться на корточках. Такой лаз вполне может быть убежищем какого-то пещерного монстра. А может быть, он выведет Вас к поселению гатранов? Или же приведет в безопасный тоннель? Если Вы решите забраться в него [17], сделайте отметку 'лаз' в листе путешественника. Если же решите продолжить путь [22].

40

Духи камня не пропускают простых смертных через свои владения. Вокруг Вас с оглушительным грохотом из каменного пола один за другим вылезают монстры. Есть ли у Вас браслет с зигзагом? Если нет [21], если есть [26].

41

Вы идете по сырому следу, и на Вас все сильнее давит гнетущее чувство опасности. Вам представляется Клед, который в бреду говорит о подземных монстрах. Интересно, что он скажет, когда Вы будете рассказывать ему о своем путешествии? Увидите ли Вы его когда-нибудь еще?

Тоннель, по которому тянется сырой след, не имеет боковых ответвлений. Нет никакого сомнения в том, что существо, убившее путешественника, тело которого Вы нашли, находится где-то поблизости.

Вы идете вперед довольно долго, и вдруг видите что-то странное и жуткое. В тоннеле лежит огромная бесформенная гора слизи. Она колыхается из стороны в сторону, как будто живая. Она высотой Вам по колено, но Ваше воображение мгновенно рисует человекоподобное слизистое существо, которое может вырасти у Вас на пути из этого аморфного сгустка. Вы видите внутри слизи комки водорослей, похожие на те, которые были на сабле мертвеца. Теперь у Вас нет никакого сомнения в том, что Вы нашли то, что его убило.

От вида слизистой массы на Вас накатывает тошнота. Вернетесь к последней развилке, и повернете в сторону от мокрого следа [88] или осмотрите слизистую тварь, какой бы опасной и жуткой она ни была [49]?

42

Раньше Вам никогда не доводилось драться против таких противников, как этот. Вы не были готовы к тому, что Ваш меч будет вязнуть в его слизистом теле, когда щупальца будут одно за другим обвиваться вокруг Ваших конечностей. Даже самый опытный фехтовальщик на Вашем месте с трудом смог бы противостоять этой уродливой твари. Когда одно из щупалец дотягивается до Вашего горла, *глаз ангела* перестает действовать, и все вокруг погружается в темноту. Зелеными искрами вокруг Вас мелькают огни проклятого озера, и Вы с громким плеском погружаетесь в ледяную воду. Ваше приключение заканчивается здесь.

43

Вы делаете выпад и наносите удар. Вы чувствуете, как меч прокалывает шкуру зверя, и погружается в его плоть. Пещерная собака с воем отскакивает от Вас в сторону. Вы добиваете противника последним коротким ударом. После этого Вы вытираете меч и продолжаете свой путь [47].

44

Вы отходите к стене тоннеля, чтобы подобрать камень, нагибаетесь за ним, а когда выпрямляетесь, вдруг в ужасе замечаете на стене какое-то гигантское существо. Оно сидит под потолком всего в нескольких метрах от Вас. Оно похоже на гигантскую летучую мышь, размах его крыльев больше Вашего роста. Оно разворачивает голову в Вашу сторону, и Вы видите его жуткую морду. Ничего более отвратительного Вы в жизни не видели. Голова монстра по размерам не больше человеческой, она туго обтянута гладкой черной кожей. На Вас смотрят два маленьких близко посаженных глаза, ровно под ними находятся продолговатые ноздри, уголки которых направлены к острым торчащим в стороны ушам. Монстр пищит, приоткрывает маленький рот, и из него угрожающе торчат клыки.

К счастью, у Вас есть несколько мгновений, чтобы сконцентрироваться и применить одно из боевых заклинаний. Вы используете *вспышку* [79] или *ярость огня* [60]? Помните, что Вы должны вычеркнуть из листа путешественника использованное заклинание, и Вы не сможете применить его снова.

45

Вы добиваете ослепленную ящерицу ударом в шею. Она снова издает шипение, но не агрессивное, как раньше, а жалобное. Вы осматриваете ее тушу, и видите, что победить ее Вам помогла арбалетная стрела, которой ее кто-то ранил в лапу. Вдруг свет Вашего факела падает на расщелину в стене. Она узкая, и Вы сможете протиснуться в нее только боком. Решите поддаться любопытству и полезете в нее [30], или не станете рисковать, и пойдете вперед по тоннелю [23]?

46

Вы слышите в голове голос: «Отдай мне сердце». Вы не сразу понимаете, что дух говорит о голубом сердце, которое Вы нашли в одном из тоннелей. Подчинитесь приказу, и отдадите сердце [34] или попытаетесь унести его [29]?

47

После встречи с пещерной собакой Вы еще долго не можете придти в себя. В каждом шорохе подземелья Вам слышится ее рычание.

Если бы у Вас были часы, Вы могли бы оценить, как долго Вы уже находитесь под землей. Может быть, здесь время течет не так, как на поверхности? Возможно, темнота отсчитывает собственные минуты, часы и дни, которые не связаны с восходами и закатами солнца? Думая об этом, Вы, уже изрядно вымотавшись за время путешествия, приходите к очередной развилке. Пойдете направо на юго-запад [85] или налево на юго-восток [99]?

Ослепительно яркий свет, исходящий от вашей ладони заливает лаз, по которому Вы ползете. Пещерные скорпионы пугаются вспышки, бегут от Вас к стене и исчезают в расщелине. Вы поворачиваете ладонь, чтобы осветить себе путь, и свет прогоняет еще одного скорпиона, которого Вы раньше не заметили. Вы продолжаете ползти вперед [56]. Вычеркните заклинание *вспышка* из Вашего листка путешественника.

Вы опускаете факел ближе к слизи. Она колышется и вздрагивает, Вы держите в руке меч, но против такого противника он не будет эффективен. Путешественник, тело которого Вы нашли, смог зацепить несколько ниточек водорослей из тела этого существа. Едва ли Вы сможете больше.

Вдруг Вы замечаете голубоватое свечение в слизистом сгустке примерно в полуметре от Вас. Что-то размером с яблоко переливается манящим нежно-голубым светом. Он настолько прекрасен, что отступает чувство опасности, захватившее Вас в этом коридоре. Вы решаете дотянуться до этого предмета мечом.

Как только Вы погружаете клинок в слизь, она начинает шевелиться. Вас начинает тошнить, но Вы не отступаете. Вы резко дергаете клинок на себя, держа его кончик обращенным в пол. На миг в слизи открывается просвет, и в нем Вы видите, что внутри сгустка скрыт сверкающий голубой камень. Сделанный Вами разрез мгновенно захлопывается. Слизистый сгусток начинает бурлить, на его поверхности возникает человекоподобный контур, но затем сразу же растворяется. Судя по всему, слизистая тварь слишком слаба. Вы наносите серию ударов, чтобы открыть разрез напротив камня и вытащить его. Погрузить руку в слизистую массу Вы, естественно, не решаетесь.

Чем быстрее и чаще Вы наносите удары, тем медленнее срастаются следы от них. Вам удается зацепить камень кончиком меча и пододвинуть его ближе к краю сгустка. Затем снова, еще и еще. Вы подставляете факел к слизи, и она становится явно слабее. Вскоре Вам удастся освободить камень из слизистого плена, Вы поднимаете его, вытираете и отходите в сторону. У вас в ладонях переливается голубое каменное сердце, из его центра через мелкие грани струится чарующий свет.

Вдруг Вам начинает казаться, что камень пульсирует в такт ударам сердца в Вашей груди. Чувство опасности и страх снова наполняют тоннель. Вы прячете сердце в заплечный мешок (отметьте это на листке путешественника) и в панике бросаетесь бежать на север к последней развилке [16].



50

Вы произносите заклинание, и от Вашей руки начинает исходить ослепительно яркий свет. Он наполняет тоннель, делая видимыми мельчайшие трещинки на каменных стенах. Пещерная собака, никогда не видевшая солнца, нагибает морду, и, жалобно скуля, отступает. Вы можете добить монстра, колющим ударом [43] или замахнуться и ударить сверху [20].

51

Вы наносите удар, но ящерица нагибает голову, и Ваш меч соскальзывает по ее чешуе. Она вытягивает шею в Вашу сторону, и пытается Вас укусить, но ее челюсти оказываются на безопасном расстоянии от Вас. Вы понимаете, что столкнулись с медлительным и неповоротливым противником. Вы делаете несколько шагов в сторону, и атакуете снова. Ящерица пытается закрываться от Ваших ударов лапами, но Вы ее легко раните, а потом добиваете. И тут Вы замечаете стрелу, торчащую из ее задней левой лапы. Она была ранена, и поэтому Вы так легко ее победили.

Вы идете вперед, думая о том, кто и когда стрелял в этого монстра [23].

52

Тоннель, по которому Вы идете, расширяется в полукруглую площадку и упирается в пропасть. Она настолько огромна, что Вы не только не видите ее дна, но не можете различить ее границ ни вверх, ни в стороны. Перед Вами просто стена из непроницаемого мрака, в глубину которого уходит веревочный мост. Единственным способом продолжить путь – пойти по нему. Вы можете осмотреть мост, чтобы убедиться, что он достаточно надежен [19] или сразу пойти по нему [5].

53

Вы атакуете из темноты, и мощным ударом выбиваете меч из руки одного из гатранов. Второй выставляет в Вашу сторону факел, но Вы нагибаетесь к земле, и делаете кувырок в сторону. Когда Вы вскакиваете на ноги, Вы разворачиваете меч перед собой, и отводите направленный на Вас удар.

Тот гатран, который уронил оружие, пытается отойти в сторону, теперь он двумя руками держит факел, которым он собирается защищаться от Ваших ударов. Вы стараетесь следить за обоими противниками сразу, и, выждав до подходящего момента, Вы делаете стремительный выпад, и вонзаете свой меч в грудь гатрана. Как Вы и предполагали, он не успевает отвести удар факелом, но он крепко хватает Ваш меч за лезвие. Вы не успеваете развернуться, чтобы парировать удар второго гатрана, и атакует Вас в спину. Боль проносится по Вашей пояснице обжигающей полоской. Ухватившись за рукоятку меча, двумя руками, Вы выдергиваете оружие из тела одного противника, разворачиваетесь, и одним мощным ударом сносит голову другому.

Когда тела их обоих падают на землю, боль от раны растекается по Вашему телу новой волной. Если Вы уже были ранены, то Ваше приключение заканчивается здесь. Если это Ваше первое ранение, отметьте его в Вашем листке путешественника. Если Вы хотите выбраться на поверхность, больше Вы не должны получать ранений. Ваши приключения продолжатся на [\[35\]](#).

54

Вы достаете голубое сердце: оно ритмично пульсирует у Вас в руке. Замахнувшись из-за плеча, Вы кидаете его как можно дальше в озеро. Оно с плеском падает в воду, и через мгновение грозная фигура над озером исчезает.

Дальнейший путь около озера оказывается абсолютно безопасным. Вы обходите его и удаляетесь по южному тоннелю. Однако Вас не покидает странное щемящее чувство, похожее на сожаление, и перед глазами остается таинственное голубое мерцание внутри хрустального сердца.

Второй день пути проходит без приключений. Рана на руке Вас не очень сильно беспокоит, и Вы твердо уверены в том, что она скоро заживет. Вы перестаете бояться темноты, как будто Вы стали ей доверять [\[18\]](#).

55

Тоннель, по которому Вы идете сейчас, разительно отличается от всех тех, в которых Вы оказывались раньше. Каменные стены здесь покрыты мелкой пылью, на потолке множество коротких сталактитов, расположенных идеально ровными рядами. Вы чувствуете магию, очень сильную и древнюю, и Вы приближаетесь с каждым шагом к ее источнику.

Вы приходите в огромный зал, и замираете от изумления. В воздухе кружатся сверкающие пылинки, похожие на снег, исходящее от них сияние позволяет Вам разглядеть самые дальние уголки помещения. Высота потолка здесь почти в шесть раз больше человеческого роста. У восточной и западной стен зала лицом друг к другу сидят две огромные статуи, они изображают каких-то древних героев или королей. Издали Вы замечаете, что одна из статуй повреждена: огромный кусок камня, изображавший руку гиганта, откололся, и теперь лежит у основания его трона.

Вы замечаете, что в южной стене зала есть темная ниша, по-видимому, это тоннель, по которому Вам предстоит продолжить путь. Вы гасите факел (в этом зале он Вам не нужен), достаете оружие и идете вперед. Пойдете вдоль стены [\[83\]](#) или через середину помещения [\[98\]](#)?

56

После встречи со скорпионами Вы начинаете ругать себя за то, что решили полезть по узкому лазу, поэтому Вы очень радуетесь, когда он заканчивается. Если в Вашем листе есть отметка 'лаз', то [\[77\]](#), иначе [\[95\]](#).

57

Вы уходите прочь от умирающего в колдовском пламени монстра. Колдун, который учил Вас основам солнечной магии, много раз говорил, что применение боевых заклинаний может быть жестоким [47].

58

Вы провели в подземелье уже очень много времени, и смертельно устали. Но темнота коридоров продолжает предлагать Вам все новые и новые развилки. Пойдете на юго-запад [75] или на юго-восток [88]?

59

Силуэты трех человекоподобных существ, охваченные колдовским пламенем, кружатся в безумном танце. Тоннель наполняется тошнотворным запахом горелой шерсти и плоти. Вы хладнокровно добиваете каждого из трех противников, и продолжаете свой путь [35]. Не забудьте вычеркнуть ярость огня из листка путешественника.

60

С Ваших пальцев срывается маленькая пламенеющая сфера, разбрызгивая снопы искр, она летит к монстру и его охватывает огненный вихрь. Существо отталкивается от стены и, с оглушительным пронзительным писком, расправив крылья, пикирует в Вашу сторону. Вы успеваете упасть на пол, и сделать кувырок в сторону, чтобы монстр не накрыл Вас горящими крыльями. Гигантская летучая мышь пытается подняться в воздух над пропастью, но ожоги не дают ей взлететь, и она огромным огненным шаром падает в бездонную тьму. Вы подбегаете к краю пропасти, чтобы посмотреть ей вслед, и видите, как ее тело распласталось на камнях где-то далеко внизу.

После этого Вы стараетесь перейти по мосту как можно скорее, чтобы на свет и крик не прибежали другие обитатели подземелья. Вы осторожно входите на шатающийся мост. В левой руке Вы держите факел, правой цепляетесь за толстый шершавый канат, который натянут вдоль моста в качестве перил.

Когда площадка, с которой Вы зашли на мост, теряется во мраке за Вашей спиной, Вы понимаете, что темнота теперь окружает Вас со всех сторон. Только на дне пропасти слабо виднеется контур сожженного Вами противника.

Вам удастся перейти через мост, и Вы оказываетесь в новом тоннеле. Вы последний раз оборачиваетесь, чтобы посмотреть на тело летучей мыши, но к этому времени огни уже гаснут [70].



61

Пользуясь тем, что противник ранен, Вы можете атаковать в его слабые места. Вы обходите гигантскую ящерицу, и она не успевает полностью повернуться к Вам, чтобы отвечать на удары. Вы легко побеждаете монстра, и продолжаете свой путь. Вы, вероятно, никогда не узнаете, кто ее ранил, и обеспечил Вам легкую победу [23].

62

Королевский колдун, который учил Вас магии, говорил, что она спасет Вам жизнь. Вы произносите заклинание, и направляете в сторону слизистого сгустка поток ослепительного света. Испуганный монстр отталкивается от стены, и прячется под воду. Вы продолжаете путь так быстро, как только можете.

Вы добираетесь до расширения дорожки: теперь водяным тварям придется выходить на камень, чтобы сразиться с Вами, и они не смогут легко утащить Вас под воду.

Зеленые огни озера вспыхивают, и *глаз ангела* перестает действовать. Вы сразу зажигаете факел, и продолжаете двигаться. Вы слышите, как в темноте вокруг Вас плещется вода: из нее вылезают Ваши противники, они будут пытаться Вас остановить. Это крупные человекоподобные существа, сотканые из слизи и водорослей. Когда они двигаются, они обдают Вас потоками брызг. Вы удачно раните одного из них, но они окружают Вас со всех сторон. Если у Вас осталось заклинание *ярость огня*, то Вы можете попробовать использовать его [9], иначе [32].

63

Вы нагибаетесь к источнику, и делаете несколько глотков (отметьте это на листке путешественника). Вода очень холодная, и Вам кажется, что она замораживает Вас изнутри. Скульптура над источником внимательно наблюдает за Вами каменными глазами. Вы киваете ей, как будто она живая. Вам кажется, что она кивает в ответ, и у Вас начинает кружиться голова. Вы спешите отойти от каменной колонны, на Вас накатывает дурнота.

Вы жалеете о том, что решили попробовать воду из источника. Вам кажется, что она растворяет Ваше тело изнутри. Вы идете на юг, ругая себя за неосторожность и поспешность. Вы выпиваете противоядие, которое Вам дал Зак, и Вам становится немного лучше. Вы надеетесь, что слабость пройдет после того, как Вы отдохнете.

Вскоре Вы почувствуете, что вода из этого источника обладает удивительными свойствами: она пропитана магией, и, хотя и вызывает слабость, но восстанавливает Ваши колдовские силы. Если Вы истратили какие-либо заклятия, одно из них (Вы можете выбрать, какое именно) восстанавливается. Сделайте в листке путешественника соответствующую пометку [31].

64

Вы догадываетесь, что человек, тело которого Вы нашли в одном из тоннелей, сумел забрать сердце из озера. Обманом или колдовством он смог завладеть им и унести его в тоннели, но за ним гналось какое-то водяное существо. Оно смогло убить искателя приключений и забрать сердце, но не добралось до озера, возможно потому, что во время погони оно ушло слишком далеко от воды.

Сердце совсем недавно уже привело к гибели одного человека. Этого не должно произойти с Вами.

Вы делаете глубокий вдох, чтобы успокоиться, достаете оружие, и выходите с площадки на дорожку. Вы пытаетесь посмотреть на существо над озером, но каждый раз, когда Вы направляете взгляд в его сторону, Вас охватывает панический ужас.

Вдруг Вы замечаете, как на дорожку впереди Вас из воды вылезает слизистый ступок, высотой Вам примерно по пояс. Он перекрывает путь: справа от Вас стена, слева озеро. Над ступком колышутся уродливые петли щупалец.

Вы можете попробовать отпугнуть слизистую тварь *вспышкой* [24]. Если Вы израсходовали это заклинание, то [42].

65

Пусть пламя уничтожит Ваших врагов! Вы смело выходите из-за камня, и произносите заклинание. Вперед по коридору устремляется огненный шар, который взрывается огромными снопами ярких искр. Охваченные пламенем монстры мечутся из стороны в сторону, и не представляют для Вас опасности. Вы применяли *глаз ангела* в начале боя? Если да, то [78], иначе [59].

66

На стенах тоннеля Вы несколько раз замечаете рисунки, сделанные белой краской. Они похожи на буквы какого-то древнего алфавита, Вы знаете, что такие знаки могут обладать колоссальной магической силой. Интересно, кто и зачем нарисовал их здесь?

Вы долго идете, никуда не сворачивая, тоннель, по которому Вы движетесь, сливается с несколькими другими. Наверняка, тот вход, по которому Вы вошли в подземелье, далеко не единственный: на поверхности должно быть множество других. Вы уверены в том, что Вы выбрали самый безопасный.

Впереди Вы видите развилку, куда Вы повернете: пойдете по правому тоннелю [13] или по левому [6]?

67

Вы отходите к стене и, прижавшись к ней, аккуратно проходите мимо гигантской ящерицы. Монстр исчезает в темноте за Вашей спиной, его слепота скоро пройдет, но он ранен, и не станет Вас преследовать. Вы продолжаете свой путь [23].

68

Вы наносите сильнейший удар, но, к несчастью, он оказывается недостаточно точным. Ваш меч, оцарапав зверя, соскальзывает и упирается в каменный пол. Пещерная собака, рыча, прыгает на Вас, и вцепляется Вам в левое предплечье. Всю левую половину Вашего тела сковывает страшная боль. Вы резко разворачиваетесь, чтобы вырваться, но монстр только еще крепче сжимает челюсти. Тогда Вы бросаете меч, достаете кинжал, и втыкаете его в брюхо собаки. Хватка монстра сразу слабеет, но боль от этого становится только сильнее. Вне себя от боли и ярости, Вы поднимаете меч и добиваете противника.

Вы получили ранение, отметьте это на своем листке путешественника. Если Вы уже были ранены, то Ваше путешествие заканчивается здесь. Если это Ваше первое ранение, но Вы получите еще одно, то не сможете выбраться из подземелья. Ваши приключения продолжатся на [\[47\]](#).

69

Если Вы попали на этот параграф, то в книге опечатка, либо Вы играете не по правилам. В первом случае немедленно сообщите об этом на forum.myquest.ru пользователям DBagr или Jumangee. Во втором случае вы просто лишаете себя удовольствия от правильного прочтения этой книги.

70

Вы идете, думая о том, кто построил подземный мост, и есть ли название у того существа, с которым Вы встретились. Можно было бы назвать его просто гигантской летучей мышью, о которых часто говорят на поверхности, когда хотят напугать детей. Но, может быть, это было порождение магии подземелий – истинное дитя темноты, которое дышит ею, питается ею, и состоит из мрака? Если так, то Вам повезло, что Вы остались живы [\[2\]](#).

71

Даже раненая, такая огромная тварь может быть опасной. Вы отступаете немного назад и произносите заклинание. Над Вашей раскрытой ладонью возникает огненная сфера, она пульсирует и искрится несколько мгновений. Вы разворачиваете ладонь к ящерице, и сфера молниеносно устремляется к ней. Она расширяется, и с сухим треском взрывается, захватив ящерицу в огненный вихрь. Зверь пищит, и падает на бок, Вы чувствуете противный запах обгоревшей чешуи. Гигантская ящерица извивается на земле, и Вы поражаетесь силе этого зверя, когда он расшибает камни ударами хвоста.

Вы оставляете ящерицу в огненной агонии, и идете дальше по коридору, радуясь тому, что Вам не пришлось сражаться с ней в ближнем бою [\[23\]](#).



Тоннель постепенно сужается и становится настолько узким, что, если Вам придется драться, Вы не сможете толком развернуть меч. Иногда Вам начинает казаться, что стены сжимаются, надвигаются на Вас, чтобы раздавить в каменных тисках. От этой мысли Вам становится жутко, и Вы ускоряете шаг, чтобы скорее выбраться из узкого тоннеля.

Вдруг Вы слышите щелчок под ногой, потом еще один возле стены. Вы замираете, и Вашу правую ногу сковывает нестерпимая боль. Вы попали в ловушку, и Вам в ногу выстрелила арбалетная стрела, она прошла через мышцу насквозь в нескольких сантиметрах над щиколоткой. Нечеловеческим усилием воли Вы заставляете себя отломать оперение, и вытащить стрелу из раны. Боль оказывается такой сильной, что Вам не удается сдержать крик, и он разносится далеко по тоннелям подземелья.

Вы туго бинтуете ногу, чтобы остановить кровотечение. Отметьте на листке путешественника, что Вы получили ранение. Если Вы получите еще одно, то не сможете выбраться из подземелья.

Вы понимаете, что Ваш крик мог привлечь ненужное внимание, кроме того, Ваша скорость теперь резко упадет. Тем не менее, Вы тратите несколько минут на то, чтобы осмотреть ловушку. В стене Вы видите глубокую трещину, на ее краях явные следы от какого-то инструмента. В ней установлен маленький арбалет – почти игрушечный по размерам, но достаточно мощный, чтобы сильно ранить при выстреле с расстояния в метр. Вы надеетесь, что не встретите того, кто соорудил эту западню.

Узкий тоннель довольно скоро заканчивается, упираясь в более широкий. Вы достаете компас и, сориентировавшись, поворачиваете на юг [25].

Вы оглядываетесь вокруг, и видите, что стены пещеры вокруг Вас начинают покрываться каплями воды. Вы слышите в голове чей-то голос – сильный и глубокий:

–Я чувствую, что сердце у тебя. Оно принадлежит мне. Отдай его, и я сохраню тебе жизнь.

У Вас нет сомнений в том, что с Вами говорит огромное существо, силуэт которого возвышается над водой. Выполните его требования и отдадите сердце [54] или откажетесь и попытаете его унести [64]?



Вы смело выходите из своего укрытия на середину тоннеля, и выставляете в сторону противников раскрытую ладонь. Из ее центра бьют золотисто-белые лучи, которые заставляют гатранов зашипеть, нагнуть уродливые головы и закрыть глаза руками. Один из них прячется за камнем, чтобы скрыться от ослепительного света.

Нескольких секунд Вам хватает, чтобы приблизиться к противникам и, когда энергия Вашего заклинания заканчивается, Вы мгновенно выхватываете меч, и мощным ударом валите на землю одного из них. Второй ошеломленно трясет головой в метре от Вас, он не представляет опасности. Применяли ли Вы *глаз ангела* в начале битвы? Если да, то [82], иначе [11].

Вы очень устали за время пути, и радуетесь, когда видите на стенах защитные руны, которые, указывают на то, что оборудованное место для стоянки близко. Мысль об отдыхе добавляет Вам сил, но осторожность заставляет на всякий случай приготовить меч. Вы видите свет впереди, и вдруг слышите крик на неизвестном Вам языке. Судя по всему, на стоянке кто-то есть. Кто бы это ни был, если он с поверхности, то он не должен нападать на Вас.

Вы выкрикиваете приветствия на всех известных Вам языках. Свет впереди разгорается сильнее, Вы различаете в холодном мраке фигуру человека, и слышите, как он с кем-то переговаривается. Затем Вас на ломаном всеобщем приглашают подойти.

Тоннель резко расширяется, и Вы попадаете в круглый зал диаметром примерно десять метров. Тот человек, которого Вы видели, стоит в центре этого зала, вооруженный тяжелым арбалетом. Еще трое – двое мужчин и женщина – притаились возле стен. Каждый из них вооружен парой длинных изогнутых клинков. Вы замечаете, что у всех очень узкие вытянутые лица, и догадываетесь, что это не люди, а миджи – представители малочисленного воинственного племени, которое обосновалось на южных предгорьях. Вы знаете о миджи только то, что они агрессивны, что у них собственный язык, не похожий на всеобщий и что они ловкие, как эльфы. Раньше Вы с ними никогда не встречались.

К счастью, женщина миджи немного говорит на всеобщем. Она говорит, что ее зовут Гела, и что ее группа идет с юга. Она очень удивлена тем, что Вы путешествуете один, и явно не доверяет Вам. Проходит некоторое время, прежде чем они, поборов подозрительность, убирают оружие, и разрешают Вам разложить свои вещи и устроиться на ночлег.

Тот, кто сидит в центре зала, должен обеспечить безопасность: хотя руны отгонят любых обитателей подземелья, всегда надежнее иметь часового. Вы понимаете, что будете спать под охраной тех, кто на поверхности мог бы Вас убить.

Прежде, чем уснуть, несмотря на усталость, Вы спрашиваете Гелу о том, что встретится Вам в южном тоннеле. Она рассказывает, что в этой пещере обитают подземные духи, которые сражаются между собой за легендарный предмет,

который она называет хрустальным сердцем. По словам Гелы, подземные духи нападают на тех, кто приходит с поверхности, и многие путешественники, зашедшие на подземную дорогу, больше никогда не выходят наверх. Гела говорит, что один из членов ее группы маг, и он смог противостоять тем существам, которые напали на них. Еще она рассказывает об огромном зале, в котором установлены статуи, она называет его залом героев, именно в нем миджи пришлось сражаться с духами подземелья. Гела говорит, что, чтобы попасть в него Вам нужно повернуть на юго-запад на ближайшей развилке.

После разговора с Гелой Вы проваливаетесь в глубокий беспокойный сон. Он затягивает Вас в камень, мрак подземелья, который окутывает Вас, проникает в Вашу кровь, и она становится горькой на вкус. Вам снится, как Зак стреляет зажженными стрелами в темноту, и из нее появляется гигантская статуя, из ее рта вылезает пещерный скорпион. Он увеличивается в размерах, и превращается в ящерицу, Вы видите, что она ранена стрелой Зака. Потом Вам снится небо с зелеными звездами, и веревочный мост, который ведет с земли прямо к звездам.

Вы просыпаетесь оттого, что кто-то толкает Вас в бок. Вы сжимаете рукоятку меча, который оставили возле изголовья, и наносите удар наотмашь. Гела легко ловит клинок ладонями. Если бы миджи хотели Вас убить или ограбить, они сделали бы это, пока Вы спали.

–Мы уходим, на поверхности сейчас утро. Береги себя.– Говорит Гела.

До того, как Вы успеваете что-то ответить, она поднимается, и исчезает в северном тоннеле. Остальные члены ее группы даже не смотрят в Вашу сторону.

Вы чувствуете тянущую боль и тяжесть во всем теле, как будто Ваши мышцы за ночь окаменели. Остается надеяться, что это ощущение пройдет, когда Вы начнете двигаться. Отдых в подземелье, пропитанном страхом, плохо восстанавливает силы.

Вы зажигаете волшебный факел, и при свете его завтракаете. Затем Вы продолжаете путь на юг [27].

76

Каменный монстр разворачивается в Вашу сторону и замирает. От каждого движения его тело издает страшный грохот. У него нет глаз, но у Вас нет сомнений в том, что он Вас видит. Он поднимает каменную руку в Вашу сторону, и из стены за Вашей спиной вылезают несколько каменных шипов, один из них раздирает Вашу руку, и Вы роняете меч. Вы отпрыгиваете в сторону, и бросаетесь бежать в сторону южной стены. Если Вы уже были ранены, и это Ваше второе ранение, то Ваше приключение заканчивается здесь. Если это Ваше первое ранение, то есть ли у Вас хрустальное голубое сердце? Если да, то [46] иначе [40].

77

Вы выбираетесь из лаза в тоннель, который, как Вы определяете по компасу, направлен с севера на юг. Сориентировавшись, Вы продолжаете свой путь [58].

78

Возможность видеть в темноте позволяет Вам еще несколько мгновений наблюдать мучительную агонию Ваших противников. Одного из них, которого взрыв огненного шара задел относительно слабо, Вы добиваете мечом, двое других бьются на полу в судорогах.

Вы отворачиваетесь, и уходите прочь. Действие *глаза ангела* заканчивается, и Вам приходится снова зажечь факел [35].

79

Тварь отталкивается от стены, расправляет крылья, и устремляется в Вашу сторону. В этот момент Вы выставляете ладонь ей навстречу, и направляете на нее поток яркого света. Монстр, который никогда не был на поверхности, оказывается ослеплен, и делает взмах крыльями, чтобы удалиться от Вас, но Вы находитесь слишком близко друг к другу, да и близкий потолок тоннеля не дает ему взлететь. Он переворачивается и падает на спину, распластав крылья по полу. Движение воздуха, которое он создал взмахом крыльев, чуть не сбивает Вас с ног, но Вам удается сохранить равновесие. Наступая на левое крыло твари, Вы подходите к ее туловищу и прежде, чем она придет в себя после шока, втыкаете в нее меч. Боль заставляет монстра изогнуться, и он поднимает вверх правое крыло, рискуя накрыть им Вас. Вы выдергиваете меч, и делаете один за другим два кувырка, прежде чем крылья монстра сомкнутся на полу. Тварь продолжает шипеть и дергаться, но уже не представляет для Вас опасности.

После этого Вы стараетесь перейти по мосту как можно скорее, чтобы не прибежали другие обитатели подземелья, привлеченные светом и криками. Вы осторожно входите на шатающийся мост. В левой руке Вы держите факел, правой цепляетесь за толстый шершавый канат, который натянут вдоль моста в качестве перил.

Когда площадка, на которой Вы оставили поверженного противника, теряется во мраке за Вашей спиной, Вы понимаете, что темнота теперь окружает Вас со всех сторон. Это неприятно ощущение подгоняет Вас вперед, и вскоре мост заканчивается, Вы вновь ступаете по твердому каменному полу тоннеля, который кажется Вам родным и надежным после шатающихся из стороны в сторону досок [70].

80

Какое заклинание Вы используете: *вспышку* [92] или *ярость огня* [71]? Помните, что Вы должны будете вычеркнуть использованное заклинание из листка путешественника, и не сможете применить его снова.



81

Вы отводите меч влево и наносите удар по широкой дуге, такие атаки часто используются в бою против нескольких противников. Пещерная собака пригибается, чтобы уйти от удара, но Вы чувствуете, что задеваете ее. Вы возвращаете меч, и выставляете его вперед, чтобы удерживать противника на расстоянии.

Раненый зверь рычит, и отступает, когда Вы наносите удары. Судя по всему, Вы слабо ранили его. Как только эта мысль пронесится у Вас в голове, собака делает рывок вперед и хватает Вас за правую руку. К счастью, перчатка смягчает укус, но зверь держит Вас крепко, и причиняет сильную боль, которая пронизывает всю руку от плеча до кончиков пальцев. Вы отпускаете меч, левой рукой выхватываете из-за пояса нож, и наносите несколько ударов. Собака выпускает Вас, и, слабо скуля, падает на пол.

Вы получили ранение, отметьте это на своем листке путешественника. Если Вы уже были ранены, то Ваше путешествие заканчивается здесь. Если это Ваше первое ранение, но Вы получите еще одно, то не сможете выбраться из подземелья. Ваши приключения продолжатся на [\[47\]](#).

82

Вы валите с ног второго противника, и, когда он оказывается на земле, втыкаете ему в грудь свой меч. Он вздрагивает всем телом и затихает, запрокинув голову.

Судя по всему, вспышка не ослепила третьего гатрана, и теперь он осторожно отходит от камня, за которым прятался, к стене тоннеля. Он держит факел, но Вы слишком далеко, чтобы он Вас увидел. Вы подбегаете к нему, первым ударом выбиваете у него из рук оружие, а вторым наносите смертельное ранение.

В этой битве Вы победили благодаря магии, но Вы потратили два из трех заклинаний.

Прежде, чем *глаз ангела* перестанет действовать, Вы успеваете осмотреть тела гатранов. Одного взгляда на их арбалеты достаточно, чтобы понять, что они очень неточные и абсолютно бесполезны для Вас; короткие мечи, которыми были вооружены гатраны, гораздо хуже Вашего. На запястье одного из них Вы видите широкий металлический браслет, на котором черной краской нарисован зигзаг. Вы решаете взять его с собой в качестве трофея. Отметьте свою находку на листке путешественника.

Глаз ангела перестает действовать, Вы зажигаете свой факел, и продолжаете путь [\[35\]](#).

Вы осторожно идете вдоль правой стены, и поражаетесь великолепию гигантских статуй. Из камня вырублены мельчайшие детали: морщины на суровых лицах и складки одежды восхищают Вас своей достоверностью. Вы невольно задумываетесь о том, кто и как создал эти изваяния, и начинаете перебирать в голове известные Вам подземные народы. От этих мыслей Вас отвлекает удивительное существо, которое появляется в центре комнаты.

Пылинки, кружащиеся в воздухе, собираются в небольшой вихрь, и в нем из каменного пола вылезает человекоподобный монстр, целиком состоящий из каменных глыб. Он выглядит неуклюжим, но одновременно неуязвимым: если придется с ним драться, Ваш меч будет бесполезен [76].

Если Вы делаете несколько ритмичных шагов, то мост начинает раскачиваться слишком сильно, поэтому бежать по нему очень тяжело. Вы двигаетесь так быстро, как только можете, и вдруг рядом с Вами снова раздается писк летучей мыши. На этот раз Вам не удастся пригнуться, и монстр цепляется за Вашу куртку крепкими короткими лапами. Тварь пытается стащить Вас с моста, Вы чувствуете запах гнили, который исходит от ее тела, когда она, прижав Вас к себе, машет огромными крыльями. Один из канатов, которые натянуты вдоль моста как перила, врезается Вам в спину. Вы роняете меч, затем факел, и они исчезают в темноте под Вашими ногами. Вы не можете сосредоточиться, чтобы произнести заклинание... монстр делает очередной рывок, и Вы чувствуете, как поднимаетесь в воздух. Канат последний раз бьет Вас по ногам, и гигантская летучая мышь уносит в темноту свою добычу. Ваше приключение заканчивается здесь.

Приблизительно через час пути тоннель приводит Вас в круглую комнату диаметром около десяти метров. В ней сходятся три тоннеля: один южный и два северных. В центре комнаты вы видите толстую каменную колонну, чтобы ее обхватить, трое человек должны будут взяться за руки. Вы слышите слабое журчание воды, обходите колонну, и видите необычный источник. На высоте метра над землей на колонне сделан грубый барельеф в форме жутковатого человеческого лица. Статуя смотрит на Вас выпученными круглыми глазами, из ее рта тонкой струйкой течет вода. Попадая на пол, она утекает по желобу под колонну в недра подземелья.

Вы чувствуете колдовскую энергию, исходящую от этого источника. В нем скрыта какая-то неведомая магия, о существовании которой на поверхности или не знают, или не говорят. Рискнете сделать несколько глотков из источника [63] или уйдете [31]?

Вы догадываетесь, что существо под водой видит Ваш факел, свет выдает Ваше присутствие. Вы гасите его, произносите заклинание, и получаете возможность видеть в темноте. Вы различаете черное существо под водой, которое стремительно плывет к берегу в Вашу сторону. Вы бросаетесь вперед, из воды черными стрелами взлетают щупальца, они бьют в стену рядом с Вами, в том месте, где Вы последний раз держали зажженный факел. Одно из щупалец хватает Вас за правую руку. Вы перекладываете меч в левую, и перерубаете щупальце прежде, чем оно утащит Вас под воду. Раненый водяной монстр перестает атаковать, и отплывает от берега, давая Вам передышку.

Фрагмент щупальца, обернувшийся вокруг Вашего предплечья, причиняет острую боль. Вы осторожно снимаете его, и видите огромный ожог, оставленный каким-то едким веществом. Если Вы ранены, то Ваше приключение заканчивается здесь: два ранения не позволяют Вам продолжать путь, и Вы станете добычей водяных тварей. Если это Ваше первое ранение, отметьте его на листке путешественника, и читайте дальше.

Вы продолжаете идти по дорожке вдоль озера, постоянно всматриваясь в воду, чтобы успеть среагировать на приближение монстра. Вы чувствуете, что рядом с Вами сейчас находится какое-то неведомое существо, такое же древнее, как сама пещера, и более сильное, чем все что Вы видели за свою жизнь.

Дорожка вдоль озера расширяется, и Вы выходите на площадку диаметром около пятнадцати метров. Вы выходите на ее центр, подальше от воды и каменных стен, и вглядываетесь в темноту над озером. Благодаря *глазу ангела*, Вы различаете гигантский человекоподобный силуэт, поднимающийся над водой. Нет никакого сомнения в том, что это существо целиком состоит из воды: Вы видите зеленые огни, мерцающие в его теле, как и во всем озере.

По Вашей коже пробегает неприятный холод, рана на руке начинает болеть сильнее. Вы перебираете в голове названия для существа: водяной элементаль, энергетический сгусток, создавший себе водяное тело, или оракул из мира воды, связанный в нашем мире каким-то колдовством? Или же это дух озера, о котором Вам доводилось слышать раньше?

Есть ли у Вас голубое сердце? Если да [73], если нет [93].



Приготовив меч, Вы осторожно подходите ближе к лежащему на земле телу, и освещаете его факелом. Это человек в грязной темной одежде, в руке он держит кривую саблю, покрытую... водорослями. Вы осторожно дотрагиваетесь до лежащего мечом, затем пинаете его ногой. Судя по всему, он мертв. Преодолев страх, Вы переворачиваете его на спину, и видите несколько глубоких ран на его теле. Его лицо закрыто спутанными мокрыми волосами.

От того места, где он лежал, на юг тянется широкий мокрый след, в котором то и дело попадаются водоросли, как на сабле. Осмотрев пол тоннеля вокруг тела, Вы начинаете думать, что этого человека убило какое-то водяное существо, хотя не можете себе представить, откуда оно появилось в подземелье. Ясно, что поединок произошел совсем недавно, возможно всего несколько часов назад, и Вы приходите в ужас, понимая, что Вам предстоит идти на юг по следу водяного монстра.

В нескольких метрах от тела Вы находите сумку, которая, по-видимому, принадлежала убитому. В ней Вы находите промокшее снаряжение и еду. Осмотреть карманы одежды убитого Вы не решаетесь [94].

Вы очень устали за время пути, и радуетесь, когда видите на стенах защитные руны, которые, указывают на то, что оборудованное место для стоянки близко. Тоннель расширяется, и вы оказываетесь в зале, в котором сходятся несколько тоннелей. Возле одной из стен сделан каменный стол, рядом на полу в свете вашего факела светится защитный круг.

Видимо, Вам не удастся найти более безопасного места для ночевки. Вы заходите внутрь круга, и читаете заклинание, написанное на камнях. Вы видите, как в каждом из тоннелей, которые ведут к этой стоянке, на стенах вспыхивают огни. Если кто-то будет приближаться, магия мгновенно развеет Ваш сон.

Вы гасите факел, и ложитесь на гладкий холодный пол. Несмотря на усталость, Вам не удастся уснуть. Вас преследуют образы и видения, Вам кажется, что из темноты на Вас кто-то смотрит, Вам слышится чье-то неровное дыхание. То и дело Вы, слышав какой-то шорох, осторожно прислушиваетесь, представляя себе крадущихся в темноте противников, и сжимаете рукоять меча, лежащего рядом с Вами.

Проходит много времени, прежде чем Вы забываетесь в глубоком сне без сновидений. Вы просыпаетесь еще более измученным и уставшим, чем когда Вы засыпали, но понимаете, что заснуть снова Вам не удастся.

Вы зажигаете волшебный факел, снимаете защитное заклинание, которое охраняло Ваш покой ночью, и мысленно благодарите того, что оборудовал эту стоянку. Затем Вы завтракаете и продолжаете путь. На юг ведут два тоннеля, по какому из них Вы пойдете: по левому [12] или по правому [10].

Вы прижимаетесь к стене тоннеля, чтобы атаковать гатранов сбоку или сзади, но один из них Вас замечает. Прежде, чем он успеет к Вам развернуться, Вы наносите ему удар немного Выше колена. Он теряет равновесие, и Вы наносите следующий удар, на этот раз бьете мечом снизу вверх по его уродливой морде. Выпустив фонтан крови, гатран с тихим рычанием падает назад на своего друга.

Ваш последний противник встречает Вас в боевой стойке, выставив вперед факел и занеся меч над головой. Вы делаете несколько шагов в сторону, чтобы тело, лежащее на полу между ним и Вами, не помешало атаке. Вы делаете выпад, потом еще один. Ваш меч длиннее, чем у Вашего противника, и Вы легко его побеждаете.

В этот момент действие *глаза ангела* заканчивается. Вы зажигаете свой факел, последний раз осматриваете место схватки и продолжаете свой путь [35].

Вонь от горелой шерсти становится такой сильной, что Вам приходится задержать дыхание. Вы наносите два точных удара, второй оказывается смертельным. Пещерная собака падает и перестает шевелиться. Вы уходите прочь от места схватки, но запах горелой шерсти еще долго преследует Вас [47].

Тоннель постепенно сужается и становится настолько узким, что, если Вам придется драться, Вы не сможете развернуть меч. Иногда Вам начинает казаться, что стены сжимаются, надвигаются на Вас, чтобы раздавить в каменных тисках. От этой мысли Вам становится жутко, и Вы ускоряете шаг, чтобы скорее выбраться из узкого тоннеля.

Вдруг Вы слышите щелчок под ногой, потом еще один возле стены. Вы замираете, и Вашу правую ногу сковывает нестерпимая боль. Вы попали в ловушку, и Вам в ногу выстрелила арбалетная стрела, она прошла через мышцу насквозь в нескольких сантиметрах над щиколоткой. Нечеловеческим усилием воли Вы заставляете себя отломать оперение, и вытащить стрелу из раны. Боль оказывается такой сильной, что Вам не удается сдержать крик, и он разносится далеко по тоннелям подземелья.

Вы туго бинтуете ногу, чтобы остановить кровотечение. Отметьте на листке путешественника, что Вы получили ранение. Если Вы уже были ранены, то Ваше приключение заканчивается здесь. Если это Ваше первое ранение, и в будущем Вы получите еще одно, то не сможете выбраться из подземелья.

Вы понимаете, что Ваш крик мог привлечь ненужное внимание, кроме того, Ваша скорость теперь резко упадет. Тем не менее, Вы тратите несколько минут на то, чтобы осмотреть ловушку. В стене Вы видите глубокую трещину, на ее краях явные следы от какого-то инструмента. В ней установлен маленький арбалет – почти игрушечный по размерам, но достаточно мощный, чтобы сильно ранить

при выстреле с расстояния в метр. Вы надеетесь, что не встретите того, кто соорудил эту западню.

Узкий тоннель довольно скоро заканчивается, упираясь в более широкий. Вы достаете компас и, сориентировавшись, поворачиваете на юг [3].

92

Ослепительный свет от Вашей ладони заливает тоннель, ослепленная ящерица нагибает голову и отворачивается от Вас в сторону. Зверь напуган, и не представляет для Вас опасности. Добьете его [45] или аккуратно обойдете [67]?

93

Вы оглядываетесь вокруг, и видите, что стены пещеры вокруг Вас начинают покрываться каплями воды. Вы начинаете чувствовать смертельную опасность, исходящую от озера, и Вам становится жутко от одной мысли, что до южного тоннеля Вам еще предстоит идти вдоль воды очень долго.

Вы делаете глубокий вдох, чтобы успокоиться, достаете оружие, и выходите с площадки на дорожку. Вы пытаетесь посмотреть на существо над озером, но каждый раз, когда Вы направляете взгляд в его сторону, Вас охватывает панический ужас.

Если Вы пили воду из подземного источника, то немедленно перейдите на [102].

Вдруг Вы замечаете, как на дорожку впереди Вас из воды вылезает слизистый стусток, высотой Вам примерно по пояс. Он перекрывает путь: справа от Вас стена, слева озеро. Над стустком колышутся уродливые петли щупалец.

Вы можете попробовать отпугнуть слизистую тварь *вспышкой* [62]. Если Вы израсходовали это заклинание, то [42].

94

Вы продолжаете путь по мокрому следу, у Вас под ногами часто хлюпают мелкие лужицы. Вы пытаетесь представить себе водяное существо, которое, убив какого-то путешественника, прошло здесь несколько часов назад. Ваше воображение рисует Вам то водяных элементариев, призванных могущественными чародейками, то гигантских змей.

В первый раз за все время путешествия Вы испытываете сильный парализующий страх за собственную жизнь. Незвестная водяная тварь убила кого-то, и Вас, возможно, ждет та же участь.

К счастью, Вы вскоре приходите на развилку: мокрый след уходит строго на юг, но есть еще один тоннель, уводящий на юго-запад. Из южного тоннеля веет опасностью, которую нельзя не почувствовать. Постараетесь пойти по нему, поборов страх [41], или свернете [88]?

95

Вы выбираетесь из лаза в тоннель, который, как Вы определяете по компасу, направлен с севера на юг. Вы последний раз оборачиваетесь, чтобы убедиться, что пещерные скорпионы не ползут за Вами следом, затем, сориентировавшись, Вы продолжаете свой путь [22].

96

Вы стараетесь двигаться как можно тише, чтобы гатраны не заметили Вашего присутствия раньше времени. Вы должны перебить их, пока действие *глаза ангела* не прекратится. У Вас в голове проносится мысль о том, что гатраны плохо приспособлены к жизни в подземельях, раз их глаза не адаптировались к темноте, и им приходится носить с собой факелы.

Вы достаете кинжал, и с нескольких шагов метаете его в ближайшего противника. Ваше оружие хорошо сбалансировано, и бросок получается очень точным. Держась за горло, один из гатранов оседает на пол. Остальные двое встают плечом к плечу, выставив в Вашу сторону мечи и факелы. Как только вы попадете в освещенную область, они Вас увидят и атакуют.

Они произносят несколько слов на своем языке, и начинают, вглядываясь в темноту, медленно двигаться вперед. Вы можете отойти к стене, чтобы атаковать их сбоку [89] или же пойти прямо на них [53].

97

Вы слышите еще один всплеск, теперь он уже прямо у Ваших ног, на Вашу одежду попадают мелкие брызги. Вы прижимаетесь спиной к каменной стене, выставив в сторону озера меч и факел, чтобы принять бой с любым существом, которое покажется из воды.

С ужасом Вы наблюдаете, как из переливающейся зелеными огнями воды в Вашу сторону поднимается ком темной слизи и водорослей. Вы стоите, парализованный страхом, и не можете двинуться с места. Когда слизистый сгусток оказывается в метре от Вас, из него в Вашу сторону устремляются несколько щупалец. Они хватают Вас за руки и за ноги, обвиваются вокруг туловища. Один из монстров подземного озера утаскивает Вас под воду. Ваше приключение заканчивается здесь.



98

Когда до статуй остается десяток метров, Вам вспоминаются истории о героях, которые Вы слышали в детстве. Иногда, путешествуя по лабиринтам, герой должен был пройти через ловушку между двух статуй, которые направляли на него смертоносные лучи или обрушивали удары каменного оружия. Сравнивая себя с таким героем, Вы пристально вглядываетесь в неподвижных стражей, которые вечно охраняют этот зал.

Вдруг в центре зала пылинки, кружащиеся в воздухе, собираются в небольшой вихрь, и в нем из каменного пола вылезает человекоподобный монстр, целиком состоящий из каменных глыб. Он выглядит неуклюжим, но одновременно неуязвимым: если придется с ним драться, Ваш меч будет бесполезен. Вы бросаетесь к стене, и прижимаетесь спиной к ногам одной из статуй [76].

99

Вы проходите несколько развилок, не задумываясь, но потом Ваше внимание привлекает узкий лаз, который ведет от основного тоннеля на восток. Если Вы решите ползти по нему, Вам придется двигаться на корточках.

Вы вспоминаете бой с пещерной собакой и задумываетесь о том, хотите ли еще приключений. Лаз, который Вы нашли, вполне может быть убежищем какого-то монстра. А может быть, он выведет Вас к поселению гатранов? Или же приведет в безопасный тоннель? Если Вы решите забраться в лаз [17]. Если решите не рисковать и продолжить путь по тоннелю [58].

100

Вечером второго дня Вы выходите на поверхность. Перед Вами раскинулись Южные предгорья, на западе Вы видите край солнечного диска, который исчезает за вершинами деревьев. Вас переполняет восторг, Вы радуетесь каждому вдоху, радуетесь тому, как свежий ветер касается Вашей кожи, Вы громко кричите от счастья. Мрак подземелий теперь позади. Вы садитесь на камень, чтобы отдохнуть, и запрокидываете голову. Над Вами небо – не потолок тоннеля, а небо, которое Вы уже и не надеялись увидеть.

Поздравляю Вас с тем, что Вы успешно прошли Подземную дорогу.



Дверь скрипнула, и воин вошел в комнату. Зак удивленно поднял брови.

–Я думал, ты уже ушел.– Воин попрощался перед тем, как ушел спать, он не стал бы прощаться еще раз.

–Я не иду.

Зак был настолько удивлен, что потерял дар речи. Кто угодно мог менять принятые решения, но только не он. Только не воин. Вчера вечером он твердо решил совершить путешествие в одиночку, и тому, что он передумал, должна была быть какая-то очень веская причина.

–Я видел сон,– сказал воин.– Он был настолько реален, что в него нельзя было не поверить.

Он сделал паузу, чтобы подобрать слова. Зак смотрел на него очень внимательно.

–Это подземелье ждет меня. Все существа там, в темноте, знают, что я появлюсь, и ждут меня. Я не могу идти без Кледа и без тебя.

Зак недоверчиво покачал головой.

–Мы с тобой плечом к плечу сражались против огров, ты вытащил меня из Ямы Мертвецов, мы вместе охотились на вампира. Я тебя знаю.– Зак подошел к воину и заглянул ему в глаза.– Что с тобой такое?

Вместо ответа воин закатал рукав рубашки вверх до локтя, на его теле была свежая рана. Зак в ужасе отступил.

–Я получил это ранение во сне. За эту ночь я прошел всю подземную дорогу до конца. Теперь я знаю все тоннели и повороты, все ловушки, всех противников, которые мне встретятся. Мне нельзя туда одному.

Зак изумленно смотрел на своего друга. Клед беспокойно перевернулся под одеялом с одного бока на другой.

Вы вспоминаете, что, когда пили воду из источника, Вы предполагали, что это может оказаться опасным. Вы не знали, что вся вода в подземелье подчиняется духам озера, и, восстановив свои колдовские силы, Вы одновременно сделали себя уязвимым. Вы чувствуете, как внутри Вас разливается жуткий парализующий холод, Вам становится трудно дышать. Вы замираете, опираетесь рукой о каменную стену, чтобы не потерять равновесие.

Вы слышите всплеск, к Вашим ногам подкатывает волна. Затем еще одна, теперь уже выше и сильнее. Зеленые огоньки остаются на Вашей одежде и ботинках, после следующего всплеска они уже оседают у Вас на коленях. Колдовство не дает Вам пошевелиться, Вам приходится смотреть, как озеро поглощает Вас. Вместе со следующим всплеском из воды появляются несколько щупалец, которые утаскивают Вас на дно. Из кармана Вашей куртки выпадает железный цилиндр с письмом в Южную канцелярию, которое Вы так и не доставили.

Вскоре Вы без сил падаете на каменный пол. Вы жадно ловите ртом обжигающий воздух, Ваши мышцы сводит от напряжения. Каждый удар Вашего сердца разгоняет боль от раны по всему телу.

Вы не знаете, сколько времени проводите в таком состоянии. Как только у Вас получается встать, Вы достаете компас, проверяете направление, и продолжаете путь. Вы измучены, но чувствуете, что выход где-то поблизости.

Вместо меча Вы берете в правую руку холодный цилиндр с письмом, из-за которого Вы отправились в это путешествие. Вы представляете себе, как будете его отдавать, и мысль об этом помогает Вам двигаться дальше [100].

Форум «Книги-игры и текстовые игры»

<http://forum.myquest.ru>

2009 г.



Прохождения от автора

Самый короткий путь:
1-66-6-37-80-92-45-30-100
Самый длинный и нагруженный путь
1-52-19-44-60-70-2-25-28-74-82-35-85-63-31-75-27-55-98-76-40-26-4-103-100
Альтернативное прохождение
1-66-6-51-23-39-22-87-94-41-49-16-88-12-86-73-54-18-101
И еще несколько других...