



Ирина Фёдорова
Лекарство
от смерти

Форум «Книги-игры и текстовые игры»

<http://forum.myquest.ru>

версия 1.01



Дорогой читатель!

Если ты считаешь свою жизнь скучной, если жалеешь, что с тобой не происходит никаких приключений, то эта книга – ДЛЯ ТЕБЯ! В ней ты найдешь множество разных приключений, тебя ожидают смертельные битвы, страшные чудовища, запутанные лабиринты и коварные ловушки...

Но книга эта – необычная, и читать ее подряд от начала до конца, как ты привык, не получится. Потому что это – КНИГА-ИГРА, и главным ее героем будешь ты сам. И только от тебя будет зависеть, чем эта книга закончится.

Тебе предстоит испытать невероятные приключения и принять много важных решений, прежде чем ты сумеешь достигнуть цели. Не расстраивайся, если не удастся выиграть с первого раза – это не так-то легко. Просто открой книгу на первой странице и начни сначала. С каждым разом ты будешь всё увереннее и увереннее приближаться к победе!

Итак, если ты смел, решителен и находчив – вперед! Тебя ждет одно из самых захватывающих приключений в твоей жизни!

ПРАВИЛА ИГРЫ

Книга построена особым образом: текст в ней разбит на отдельные пронумерованные абзацы. Бесполезно читать всё подряд – ты только запутаешься. В конце каждого абзаца тебе предлагается несколько возможных вариантов твоих дальнейших действий. Выбери один из них, который тебе кажется наиболее правильным, и переходи на абзац, номер которого указан в скобках. Помни: только от тебя зависит, выиграешь ты или проиграешь!

Для игры тебе понадобится кубик, лист бумаги и карандаш. С самого начала ты будешь заполнять КАРТУ ИГРОКА. Выглядит она так:

Лекарство от смерти

Лист персонажа

Сила:

Ловкость:

Удачливость: 1 2 3 4 5 6

Обаяние: 1 2 3 4 5 6

Монеты:

Еда и питье:

Предметы: _____

Время:

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

КАК ОПРЕДЕЛИТЬ СВОЮ СИЛУ

Брось кубик дважды, прибавь к выпавшей сумме 10 и запиши полученное число в графу «Сила» на Игровой Карте. Это уровень твоей Силы, в ходе игры он будет постоянно меняться. Ты будешь терять Силу в битвах и других опасных ситуациях, но ее уровень можно будет восстановить с помощью ЕДЫ и ПИТЬЯ, а также в специально оговоренных для этого случаях. Но запомни: Уровень Силы ни при каких обстоятельствах не может превышать начальный (то есть тот, который был у тебя в начале игры).

КАК ОПРЕДЕЛИТЬ СВОЮ ЛОВКОСТЬ

Брось кубик один раз, прибавь к выпавшему числу 6 и запиши полученную сумму в графу «Ловкость» на Игровой Карте. Это уровень твоей Ловкости. Чем он выше, тем успешнее ты будешь выигрывать сражения. Уровень Ловкости в ходе игры меняться не будет, за исключением специально оговоренных для этого случаев.

УДАЧЛИВОСТЬ

В графе «Удачливость» на Игровой Карте записаны шесть цифр. Брось кубик дважды и зачеркни выпавшие цифры. Если дважды выпала одна и та же цифра – зачеркивай только ее. В ходе игры тебе не раз будет предложено проверить Удачу. Для этого надо бросить кубик. Если выпадет зачеркнутое число – тебе, увы, не повезло. Если не зачеркнутое – повезло, но ты зачеркиваешь его тоже. Так что с каждым разом везти тебе будет всё меньше и меньше. Квадраты Удачи можно будет почистить в специально оговоренных для этого случаях. Но запомни: квадраты, зачеркнутые изначально, чистить нельзя!

ОБАЯНИЕ

Брось кубик трижды и зачеркни выпавшие цифры в данной графе.

Иногда в ходе игры тебе будет предложено проверить обаяние. Для этого надо бросить кубик один раз. Если выпадет не зачеркнутое число, значит, ты произвел хорошее впечатление на собеседника, если зачеркнутое – значит, не очень. При проверке обаяния в ходе игры выпавшие цифры не зачеркиваются!

ЕДА, ПИТЬЁ И ОТДЫХ

В ходе путешествия ты, как и любой нормальный человек, будешь есть, пить и спать. В твоём заплечном мешке есть 3 порции еды. Каждая съеденная порция прибавит тебе 4 Силы взамен утраченных. Также у тебя есть небольшая фляга с водой на 9 глотков, каждый из которых вернёт тебе 3 Силы. В дороге у тебя будет возможность пополнять запасы еды и воды. Есть и пить можешь в любое время, но только не перед сражением. Еду можешь делить на части, например, съесть не всю порцию сразу, а половину или четверть, добавив себе, соответственно, 2 или 1 Силу. Запомни: если за день путешествия ты не съешь хотя бы одной порции еды, ты должен будешь вычесть у себя 4 Силы (ведь от голода человек слабеет). Так что на еде не экономь, иначе будешь терять Силу!

Восстановить потраченные Силы ты также сможешь во время сна – если ночь прошла спокойно и ты хорошо отдохнул, прибавляй себе 4 Силы. Если выспаться не удалось, придется восстанавливать Силу другими способами, например, едой или водой.

СОДЕРЖИМОЕ ЗАПЛЕЧНОГО МЕШКА

Твой заплечный мешок небольшой и может вместить лишь семь предметов. Однако в нем уже лежат три порции еды и фляга, так что места осталось всего на 3 предмета. Их ты можешь приобрести (найти или купить) во время путешествия. Если захочешь взять четвертый предмет, придется что-то оставить: другой предмет, флягу или, допустим, съесть порцию еды. Исключение составляют мелкие предметы, которые нет смысла класть в заплечный мешок – они прекрасно поместятся в твоих карманах (это могут быть горошины, кольца, бусины и т.д.) После некоторых приобретенных предметов в скобках будет указано число со знаком «+» или «-», например, (+32). Оно показывает, сколько надо будет отнять или прибавить к номеру абзаца, когда та или иная вещь понадобится. Не забудь записывать эти цифры на Игровую Карту рядом с самим предметом! Но помни: воспользоваться найденными предметами можно будет не когда тебе вздумается, а только в тех случаях, когда это предлагается в тексте абзаца. Например, ты находишься на абзаце №57, в котором говорится: «Если у тебя есть чешуйка дракона, воспользуйся ею». Если в ходе приключения ты действительно нашел этот предмет, и он записан на твоей Игровой Карте (в данном случае – «чешуйка дракона (-17)»), ты должен, если желаешь ее использовать, от 57 отнять 17. Получится 40 – это номер абзаца, на который ты должен отправиться.

Также на твоём поясе висит кошелек с несколькими золотыми и серебряными монетами. Брось кубик дважды, чтобы определить их количество. Первый бросок будет обозначать золотые, второй – серебряные. 1 золотой = 10 серебряным.

Само собой разумеется, что все изменения внутри твоего кошелька, заплечного мешка и карманов следует аккуратно записывать на Игровую Карту.

ПРАВИЛА ВЕДЕНИЯ БОЁВ

У каждого твоего противника будут указаны его Сила и Ловкость.

1. Брось кубик и прибавь выпавшее число к уровню своей Ловкости. Это сила твоего удара.

2. Брось кубик и прибавь выпавшее число к уровню Ловкости своего противника. Это сила его удара.

Если сила твоего удара больше силы удара противника, значит, ты ранил его. В этом случае отними 2 от Силы противника.

Если сила твоего удара меньше силы удара противника, значит, он ранил тебя. Отними 2 от уровня своей Силы.

3. Если полученные числа совпадают, значит, вы оба отразили удары.

Поединок продолжается до тех пор, пока уровень твоей Силы или Силы твоего противника не снизится до нуля, что означает смерть.

Если перед тобой сразу несколько противников, ты сражаешься с ними по очереди по указанным выше правилам.

В специально оговоренных случаях во время сражения можно будет отступить, но тогда ты автоматически «зарабатываешь» ранение и отнимаешь 2 от уровня своей Силы.

И ПОСЛЕДНЕЕ...

На Игровой Карте расположена графа «Время». Твое путешествие должно занять не больше десяти дней, иначе ты проиграешь. Каждый раз, когда заканчивается день, тебе необходимо зачеркивать одну цифру в графе времени.

А теперь, когда вступление позади и все вопросы разрешены, смело бери карандаш, лист бумаги и кубик – и переворачивай страницу!

Твое приключение начинается! Желаем успеха!

1

Твой друг Поль, вызванный на дуэль вашим злейшим врагом герцогом Мелиортом, получил смертельную рану и был немедленно отвезен к лучшему лекарю, какого ты смог разыскать. Но, увы, даже лучший лекарь не всемогущ.

– Рана смертельная, – сказал он тебе. – Спасти твоего друга может лишь чудо.

– Что надо сделать, чтобы это чудо произошло? – воскликнул ты.

Лекарь вздохнул.

– В старинных книгах сказано, что существует лекарство, способное вылечить даже смертельные раны. Но в его состав входят компоненты, которые невозможно добыть.

– Я добуду! – воскликнул ты.

– Сомневаюсь. Один из них – сок плодов морайи, которая растет только в Запретных Землях. Второй – лепестки цветка розалины, и я даже не знаю, где его искать. А третий... яд змеи Намбу.

Ты обескуражено опустился на стул.

– Змей Намбу?.. Но ведь его не существует! Это всего лишь легенда!

Лекарь печально покачал головой.

– Кто знает... Точно я могу сказать лишь одно: если в течение десяти дней у меня не будет этого лекарства, твой друг умрет. Мои снадобья способны лишь отсрочить смерть, не более того. Для исцеления нужно чудо. Привези мне сок, лепестки и яд, и я попробую вылечить твоего друга.

Делать нечего, если ты хочешь хотя бы попытаться спасти Поля, а не сидеть, сложа руки, над его распростертым телом, надо немедля отправляться в путь. В запасе у тебя всего десять дней, а до Запретных Земель добираться не менее трех дней. Место это довольно неприятное, обычных людей там почти нет, зато полно нечисти и диких животных. Туда тебе и отправляться в первую очередь за соком плодов морайи. Может, заодно удастся узнать, где искать два других лекарственных компонента.

Итак, ты берешь с собой 3 порции еды, флягу с водой, кошель с монетами и свой верный меч, садишься на коня и трогаешься в путь.

Утром четвертого дня ты достигаешь границы Запретных Земель (зачеркни три цифры в графе времени). Твой заплечный мешок уже опустел, так что надо запастись едой. В последнем поселении, которое встретилось тебе перед Запретными Землями, тебе предложили купить еду по 2 серебряных за порцию, а флягу наполнить водой из колодца. Если тебя устраивает цена, можешь приобрести еду, если нет – что ж, поезжай дальше, но не забудь: если в течение дня не удастся поесть, придется вычесть у себя 4 силы.

То, что начались Запретные Земли, стало заметно сразу: местность пошла пустынная, поросшая какой-то странной рыжеватой травой. Твой конь недовольно фыркает, подозрительно косит глазами по сторонам, но пока послушно несет тебя дальше. Неожиданно ты замечаешь очень странную избушку: небольшую, деревянную, с малюсенькими окошками, но самое главное – эта избушка довольно резво шагает тебе навстречу на четырех когтистых лапах! Твой верный конь присел на задние ноги и мотнул головой: мол, как хочешь, хозяин, а я дальше не пойду! Кое-как умирив уstraшенного жеребца, ты чуть свернул в сторону, чтобы объехать необычную избушку.

Попробуешь окликнуть ее хозяев <57> или проедешь мимо, не привлекая к себе внимания <141>?

2

Увы, эльфы не поверили тебе, и, прежде чем ты успел заговорить вновь, выпущенная стрела нашла твое сердце...

3

Если ты добыл всё, что нужно для лекарства <84>, если нет <311>

4

Приблизившись, ты останавливаешь коня. Вокруг тишина, словно в поселке и не живет никто. Спешись и постучись в ближайший дом <53>, просто громко окликнешь жителей <129> или проедешь мимо <169>?

5

Ты на цыпочках миновал тушу циклопа и приблизился к странному свертку. Да это же связанный пленник! Удивительно красивый человек... хотя нет, ушки-то остренькие! Это эльф! Рядом лежит лук и колчан, полный стрел. Пленник циклопа увидел тебя, и глаза его радостно расширились. Но тут циклоп засопел пуще прежнего и заворочался... того и гляди, проснется!

Рискнешь освободить пленного эльфа <177> или покинешь пещеру, пока не поздно <17>?

6

Ты подумал, что гномов в дозоре всего двое, и жестоко ошибся. Конь твой внезапно споткнулся о возникшую преграду, и ты, не успев ничего понять, слетел с седла...<94>

7

За не приметной дверцей ты обнаружил целый склад черепов. Больших и маленьких, разной формы: человеческих, гномьих, орочьих, циклопских и еще каких-то других, непонятно кому принадлежавших. Пока ты разглядывал страшную коллекцию, за спиной раздался нечеловеческий рык, и старик прыгнул на тебя. В его руке блеснул нож... нет, уже меч – оружие вытянулось прямо у тебя на глазах!

Придется защищаться.

ОБОРОТЕНЬ:

СИЛА 18

ЛОВКОСТЬ 10

Если удалось победить <59>

8

Внезапно скрежет раздался уже со всех сторон и, откуда ни возьмись, прямо на тебя выскочила целая толпа грязных и ужасно уродливых существ. Орки! Конь твой шарахнулся в сторону, но орки уже окружили тебя.

Проверь свою удачу.

Если повезло <117>, если нет <41>

9

Зачеркни следующую цифру в графе «Время».

Постепенно вокруг ступают сумерки. Местность пошла холмистая, с перелесками. Пора бы и местечко для ночлега присмотреть...

Внезапно ты услышал чей-то хриплый рев. Конь тревожно прыгнул ушами и остановился. Звук повторился. Доносился он из-за высокого холма, поросшего деревьями. Тебе послышался чей-то голос, похожий на человеческий, только вот слов было не разобрать. Может, показалось?.. Вот снова рев...

Поедешь в ту сторону посмотреть, что происходит <82> или проедешь мимо <64>?

10

Обернувшись назад с середины моста, ты увидел, что великан уходит в другую сторону. Облегченно вздохнув, ты поехал дальше <164>

11

Вскоре копыта коня зачавкали по болотной жиже. Ты хотел свернуть, но было уже поздно: со всех сторон раскинулась вязкая топь. Вокруг ступился сумрак, солнце, как назло, скрылось за тучами, подул холодный ветер. Ты зябко поежился. Еще через некоторое время пришлось слезть с коня и вести его в поводу. Ощущение было очень неприятное – казалось, что проклятое болото никогда не кончится.

Внезапно ты услышал странные звуки. Вокруг задвигались какие-то тени. Да это же упыри! В рост человека, если выпрямятся, но передвигаются, как лягушки, прыжками. Кожа у них зеленая, бугристая, в бородавках, покрытая тягучей бурой слизью, между пальцев перепонки. Упыри окружили тебя, надеясь полакомиться свежей человеческой кровью. Вот-вот набросятся... <165>

12

Перстень наказал тебя за упрямство. От нестерпимой боли ты потерял сознание, а когда очнулся, то с ужасом обнаружил, что тебя подобрали орки. И теперь ты, связанный по рукам и ногам, ждешь своей участи – ты будешь съеден на ужин...

13

Ты проснулся от странного шороха, раздавшегося совсем рядом. Конь, пасущийся неподалеку, вскинул голову и испуганно заржал. Еще не разобравшись, в чем дело, ты взвился на ноги, одновременно выхватывая меч. Со стороны холмов к месту твоей ночевки приближается странное чудище, похожее на огромного волосатого паука. Каждая из восьми длинных лап заканчивается кривым когтем, которым позавидовал бы любой хищник. Скрыться ты уже явно не успеешь. Придется драться.

ГИГАНТСКИЙ ПАУК:

СИЛА 16

ЛОВКОСТЬ 9

Если ты победил <162>

14

– Какой любопытный путник! – хихикнул домик. – Гони два серебряных, тады, может, и скажу!

Заплатишь 2 монеты <49>, уедешь, оставив брошь на столе <141> или возьмешь ее себе <147>

15

– Думаешь, я отдам его даром? – сказала волшебница. – Пойдем со мной.

Она привела тебя в сад с яркими цветами. У тебя глаза разбежались от пестрых красок <140>

16

Одинокую избушку в стороне от дороги ты заметил еще издали. На вид она совершенно обычная – с крылечком, окошками и трубой на крыше.

Свернешь к домику <109> или проедешь мимо <192>

17

Ты решил не рисковать – ведь от тебя зависит жизнь твоего друга! Снова сев на коня, ты продолжаешь поиски подходящего для ночлега места <64>

18

– Не доверяешь, – грустно покачал лохматой головой хозяин хижины. – Что ж, дело твое...

– А кто ты такой? – спросил ты у странного существа. – Домовой, да?

Хозяин хмыкнул <144>

19

Кентавр что-то буркнул в ответ и умчался, а ты, голодный и усталый, побрел дальше. Внезапно в ночной темноте загорелись два больших круглых глаза. Ты остановился и подобрал палку покрепче – на всякий случай.

Желтые глаза моргнули и приблизились.

– Человек, – прошипел странный, похожий на шелест сухих листьев голос. – Славная добыча... <191>

20

Неожиданно перед тобой прямо на дороге возник силуэт огромного человека, словно сотканного из струй дождя. Фигура из водяных нитей повернула лицо в твою сторону. Конь замедлил бег, а потом и вовсе остановился. Его шелковистая грива намочила от дождя так же, как и твои волосы, с которых стекали капли воды.

– Куда направляешься, козявка? – прогрехотал нечеловеческий голос. – Это мои владения! Здесь я повелитель!

Если у тебя есть уголек, подарок живого огня, можешь прибегнуть к его помощи. Если нет – попробуй объехать водяного монстра <205>

21

Осторожно раздвинув перед лицом ветки, ты увидел ярко освещенную костром поляну, на которой удобно расположились... орки!

Сразу отползешь назад и уедешь, пока тебя не заметили <63> или попробуешь подслушать разговор этих жутких существ <51>

22

– Ну слушай, хи-хи... – проскрипел голос. – Лес это. Большой. Эллиноз зовется. Там эльфы хозяева. Понял? Но туда лучше не соваться, потому как не любят они чужаков. А ты чужак, это даже я чую. Тот эльф так торопился, что даже не хватился потери-то. С орками у них опять свары. Так что ты поосторожнее тут, чужачок...

– А как имя того эльфа?

– Не знаю. Делать мне нечего – имена спрашивать! – фыркнул домик. – Путник – он и есть путник.

Если ты еще не разузнал про плоды морайи, можешь попробовать сделать это сейчас <102>. Или хочешь немедленно покинуть избушку? В таком случае, оставишь брошь на столе <141> или возьмешь с собой <147>?

23

Ты и не заметил, как из травы к тебе подползла змея. Ты случайно задел ее рукой, и ядовитые зубы впились в твое тело.

Если тебе посчастливилось выпить напиток, защищающий от яда, посмотри нужную страницу. Иначе <315>

24

Зачеркни очередную цифру в графе «Время».

Уже в темноте ты доехал до небольшой реки. Дорога привела тебя к широкому каменному мосту, который горбом выгнулся над водой, соединив оба берега. Интуиция подсказывает, что ты близок к цели.

Остановишься переночевать на этом берегу <137> или переправишься по мосту на другой берег <164>

25

Едва ты прикоснулся к цветку, как в доме раздался мелодичный звон, и на крыльце появилась разгневанная волшебница <45>

26

– Прости за неучтивый прием, человек, – сказал эльф и убрал стрелу в колчан. Так же поступили и остальные. – Добро пожаловать в Эллинор. Мы поможем тебе.

Ты вместе с конем переправился через реку и очутился на другом берегу <96>

27

Не найдя ничего интересного, гномы начали расспросы. Ты рассказал им о цели своего путешествия <107>

28

Ты ехал довольно долго, конь притомился, и ты решил сделать привал. Неподалеку раскинулась небольшая прохладная рощица, и твой скакун с удовольствием вступил под сень деревьев...<79>

29

Пещера ярко осветилась. Оказалось, что она не такая уж и большая, зато ты увидел сразу несколько проходов еще глубже под землю. Ты прислушался. Ага, сопение доносится из крайнего слева туннеля!

Пойдешь туда <167> или покинешь пещеру <17>

А может, сперва обследуешь другие ходы <56>?

30

Внезапно перстень нагрелся и... твоя рука сама потянулась к цветам <237>

31

Орки действительно учуяли непрошеного гостя. Прежде, чем ты успел вскочить, на тебя набросились всем скопом, по затылку ударили тяжелой дубиной, и ты потерял сознание...<76>

32

Ты уклонился, и стрела пролетела мимо, а твой конь помчался еще быстрее <276>

33

Старик попятился, его лицо и руки начали покрываться серо-зелеными чешуйками. Значит, он вовсе не человек! А ты купился...

– Не убивай, – проговорил старик. – Я безобидный... Бери, что пожелаешь, и уезжай.

Так и сделаешь <85> или все-таки нанесешь удар <142>

34

Ты начинаешь расспросы, но скрипучий голос обрывает тебя:

– Ишь, какой хитрый путничек! За один серебряный желаешь узнать так много! Давай еще пять – тады поговорим.

– А ты точно что-то знаешь? – уточняешь ты. – Не обманешь?

Домик хихикнул, но ничего не ответил.

Выбирать тебе: отдашь 5 серебряных за беседу <69>, доплатишь еще 2, чтобы купить еду, а потом покинешь домик <163> или уедешь сразу, решив, что избушка просто хочет тебя надуть <141>

35

В тот же миг пылающий меч исчез, и ты перевел дыхание. Конь твой, как ни в чем не бывало, пасется неподалеку. Сдержишь слово и покинешь Запретные Земли <123> или все же отправишься дальше на поиски плодов морайи <146>

36

Заглянув через невысокий заборчик в сад, ты сразу увидел цветы – множество цветов. Кроме знакомых, привычных в мире людей, здесь растут какие-то совершенно невероятные экземпляры. Одни имеют синий стебель, красные листья и желтые лепестки, другие – фиолетовый стебель и листья, но сами цветки белые. Третьи – еще причудливей.

Залезешь в сад, пока в доме тихо, и попробуешь сорвать цветок розалины <202> или постучишь в дом <67>

37

– Мы не продаем наше оружие людям, – покачали головами гномы. – Вот еду – пожалуйста!

Можешь купить порцию еды за 2 серебряные монеты.

Теперь решай: отправиться к волшебнице Нилене <16> или в Эллинорский лес <28>

38

Ты заходишь в полутемную хижину и, настороженно оглядевшись, садишься на хромоногий табурет у окошка. Хозяин устраивается напротив и протягивает тебе большую глиняную кружку.

– Выпей с дороги, гость.

Ты подозрительно нюхаешь серо-бурую жидкость, в которой плавают какие-то шевелящиеся комки.

– Болотом пахнет... Что это?

– Пей-пей, – говорит хозяин. – Аль меня обидеть желаешь?

Выпьешь, зажав нос <103> или вежливо, но твердо откажешься <18>

39

– Что ж, мы верим тебе, человек, – сказал эльф. – Мы поможем тебе. Добро пожаловать в Эллинор! <96>

40

Вспомнив про уголек, ты бросаешь его в монстра, и Огонь приходит тебе на помощь, давая возможность спастись. Не теряя времени, ты мчишься вперед, а за твоей спиной схлестываются в схватке Огонь и Вода... <62>

41

Увы, орков слишком много, и тебе не удалось с ними справиться... Сегодня ты станешь первым блюдом в их меню...

42

Затаившись в темноте, ты напряженно прислушиваешься.

Проверь свою удачу.

Если повезло <154>, если нет <132>

43

Похоже, волк понял, что ты хочешь освободить его. Но едва ты сделал это, как зверь, прихрамывая, бросился бежать и вскоре скрылся за деревьями. Пожав плечами, ты подошел к дрожащему коню и успокаивающе похлопал его по шее. Если во время дальнейшего путешествия придется вспомнить о рыжем волке – (+50)

Чуть подальше вы с конем набрали на чистый ручеек. Если хочешь попить воды и наполнить флягу <181>, если нет <219>.

44

Каменный великан не заметил тебя и протопал мимо, а ты на всякий случай решил перебраться на другой берег <10>

45

– Смертный! Как ты посмел?!

Проверь свое обаяние.

Если своим рассказом ты вызвал доверие у волшебницы <217>, если нет <182>

46

Благополучно миновав болото, ты наконец выбрался на твердую землю. И ты, и конь забрызганы лишкой грязью, так что не мешало бы помыться. А вон, как по заказу, и река! На другом ее берегу возвышается дивный лес. Деревья такие необычные – в своем человеческом мире ты в жизни таких не встречал!

Подъехав к реке, ты помылся сам, вымыл и напоил коня. А когда собрался ехать дальше, внезапно увидел на берегу людей с луками в руках. Наложённые на тетиву стрелы смотрят точно тебе в лицо!

Стоп! Да это же эльфы со своими остроконечными ушами!

– Стой, где стоишь, – произнес один из эльфов. – И быстро отвечай: что тебе здесь понадобилось, человек?

Ты рассказываешь свою историю.

Если знаешь имя знакомого эльфа, назови его. Если нет <243>

47

Ничего не взяв, ты покидаешь злополучный дом <192>

48

Попробуешь добраться до загадочного домика вплавь <301> или осмотришь лежащую на берегу лодку <282>

49

– Ее обронил здесь эльф, – сообщила избушка. – Такой светловолосый, с зелеными глазами...

– А где живут эльфы? – спросил ты. – Откуда был тот эльф?

– Это уже следующий вопрос. Гони еще 2 серебряных!

Ну и наглая эта избушка!

Заплатишь <81>, покинешь домик, оставив брошь на столе <141> или возьмешь ее себе <147>?

50

В беседе неожиданно выяснилось, что зеленую застежку потеряла твоя спасительница. Она очень обрадовалась, получив ее назад <188>

51

Конечно, ты не понял ни слова – ведь орки говорят на своем орочьем языке! Вдруг один из них, похоже, предводитель, настороженно принюхался и посмотрел точно в твою сторону! Неужели учуял?..

Проверь свою удачу.

Если повезло <121>, если нет <31>

52

Внезапно перстень нагрелся и... ты протянул руку совсем к другому цветку, не тому, который собирался сорвать <237>

53

Дверь тебе открыло низкорослое косматое существо с коричневой, покрытой глубокими морщинами кожей, крючковатым носом и желтыми, круглыми, как у совы, глазами.

– Чаво барабанишь? – буркнуло оно. – Да ты, никак, людин?!

Он шумно потянул носом.

– Уф-уф! Людѐв тута давно не бывало, да... Ну заходь, коль пришел.

Примешь приглашение <38> или вежливо откажешься и поедешь дальше <169>

54

Внезапно один из гномов удивленно крякнул. В руках у него была твоя находка – красивая застежка в форме зеленого листа.

– Откуда у тебя эльфийская брошь? – грозно спросил гном. Выслушав твой рассказ, он сообщил, что подозревает, как бы ты не оказался эльфийским шпионом. Может, они специально человека наняли, чтобы гномьи секреты выведать...

Проверь свое обаяние.

Если ты казался достаточно убедителен <107>, если нет <68>

55

Едва ты прикоснулся к цветку, как на крыльце появилась разгневанная волшебница, хозяйка чудесного сада <45>

56

Внутри сильно воняет псиной. Ты прошел по трем туннелям, но не обнаружил ничего, кроме обглоданных куч костей на полу и жирных крыс, с отвратительным писком разбегающихся от света факела. Пожалуй, пора возвращаться обратно...

Покинешь пещеру <17> или заглянешь в туннель, из которого доносится тихое сопение и храп <167>

57

Никто не ответил, зато избушка остановилась, и ты увидел гостеприимно распахнутую дверь.

Заглянешь внутрь <126> или проедешь мимо <141>

58

Ты сумел отбить удар, но потерял равновесие и рухнул с моста в реку <104>

59

Продолжишь обыскивать дом <131> или сразу покинешь его <192>

60

Существо с сожалением вздохнуло.

– Ладно, человек, что-то я сегодня добрый. Так и быть, уезжай, а твоих врагов я задержу. Надолго.

Поблагодарив подземного мага, ты продолжил свой путь <241>

61

Выслушав твою историю, жители деревни пригласили тебя отдохнуть в доме. Ты сытно поел, и денег с тебя не взяли. Но если хочешь попросить еду в дорогу, придется ее купить: 1 порция стоит 2 серебряных монеты, а флягу можешь наполнить бесплатно.

Как-то незаметно наступил вечер, и ты остался переночевать у гостеприимных жителей (зачеркни следующую цифру в графе «Время»), а с рассветом отправился в дальнейший путь.

Если ты освободил из капкана рыжего волка, посмотри нужную страницу. Если нет <11>

62

Дождь с грозой вскоре кончился, и ты улыбнулся вновь выглянувшему солнцу. На дороге блестят лужи, из-под копыт коня летят брызги. Пора бы отдохнуть и перекусить. Если у тебя нет еды, уменьши свою силу на 4.

Немного передохнув в тени деревьев, ты отправился дальше <263>

63

Конь без передышки домчал тебя до развилки, и ты уже без колебаний свернул налево, логично рассудив, что лучше ехать по той дороге, где нет орков <24>

64

Вскоре ты выезжаешь на широкую удобную дорогу. Местность вокруг пустынная, ночлега попросить не у кого, а тебя уже клонит в сон. Остановившись прямо на обочине дороги, ты расседлал коня, положил седло под голову и заснул чутким сном, готовый при малейшей опасности снова вскочить и схватиться за оружие... <89>

65

Волшебный напиток обезвредил яд в твоей крови, и ты отделался лишь легким недомоганием (отними у себя столько сил, сколько выпадет на кубике).

Не желая больше оставаться на этом месте, ты отправляешься дальше <219>

66

– Что ж, – сухо сказал хозяин, – ты уже отдохнул, людин, можешь отправляться дальше.

Тебе ясно дали понять, что пора уходить, что ты и делаешь <127>

67

Дверь тебе открыла очень красивая молодая женщина в легком шелковом платье.

– Человек... – протянула она, слегка поморщившись. – Что тебе надо?

Ты удивлен. Неужели она – не человек?..

Спросишь ее об этом <173> или сразу перейдешь к главному – попросишь цветок розалины <15>

68

Тебе не удалось переубедить подозрительных гномов. Они решили доставить тебя напрямик к подгорному королю, где тебя допросят как следует. Даже если король гномов сочтет, что ты не виновен, спасти своего друга ты уже не успеешь – пройдет слишком много времени...

69

Монеты быстренько исчезают, а скрипучий голос сообщает:

– Плоды морайи растут только в Эллинорском лесу. Про цветок розалины я слышал, но где его найти – не знаю. А змея Намбу вообще не существует.

– А что это за Эллинорский лес? – спрашиваешь ты, надеясь узнать хоть что-то.

– Он очень большой, и у него есть бессмертные хозяева, – последовал туманный ответ.

Удовлетворишься беседой и покинешь домик <141> или купишь еды, заплатив еще 3 серебряных <163>

70

– Эваллир – мой брат, – сказала эльфийка. – Ты помог ему, а я помогу тебе <188>

71

– Приветствую тебя, путник, – раздался звучный голос. Хозяин дома оказался высоким, но очень худым стариком с крючковатым носом, запавшими глазами и длинными седыми волосами. Густые кустистые брови напозлали одна на другую, губы были тонкие и бледные, словно вытянутые в ниточку.

Привязав коня к перилам крыльца, ты переступил порог. Хозяин быстро и ловко начал накрывать на стол.

– Гляжу, ты тоже человек, – сказал он. – Какими судьбами? Я-то уж давно здесь поселился. Почитай, годков двадцать будет, а то и поболее. Как жена моя померла, так и не смог больше среди людей жить. И ты, видать, не просто так здесь. Случилось чего?

Ты рассказал свою историю.

– Ага, Нилену, значит, ищешь, – понимающе покивал старик. – Так я тебе помогу. Есть у меня волшебный напиток – перенесет тебя в любое место, о котором подумает. Стоит сделать глоток и пожелать оказаться в саду волшебницы Нилены, как сразу туда и попадешь.

Старик протянул тебе небольшой стеклянный флакон с красной жидкостью. Пахнет приятно... <269>

72

Ты начал быстро перерезать веревки. Но тут хозяин пещеры заворчался и, заворчав, начал подниматься.

Выскочишь из пещеры <17> или все же рискнешь остаться с пленником <42>

73

Монстр заметил тебя.

Брось кубик. Если выпало 1-3 <229>, если 4-6 <101>

74

Ты ехал довольно долго, твой конь притомился, да и тебе не мешало бы отдохнуть. Вскоре ты заметил небольшое поселение – несколько деревянных хижин, маленьких, скобоченных временем, с крытыми соломой крышами и затянутыми мутной пленкой окошками.

Свернешь к хижинам <4> или проедешь мимо <169>

75

Поклевав предложенное угощение, ворон вновь взлетел, шумно хлопая крыльями, а ты опять взялся за весла <220>

76

Очнувшись, ты с ужасом обнаружил, что угодил в плен к оркам. Они связали тебя по рукам и ногам, и теперь ты станешь самым лакомым блюдом в их меню...

77

Огненный меч заколебался и начал менять очертания, постепенно превращаясь в фигуру, напоминающую человеческую. Ты почувствовал, что снова можешь двигаться.

«Ты не из пугливых, человек, – раздалось у тебя в голове. – Это хорошо. Что ж, ищи свое лекарство».

«Кто ты?» – мысленно спросил ты.

«Я – живой огонь. Возьми, – на твою ладонь упал маленький уголёк. – Если попадешь в беду, брось его наземь, и Огонь поможет тебе. Но помни: использовать его ты сможешь только один раз».

Пылающая фигура исчезла, и ты перевел дыхание. Уголек занял место среди твоих вещей (+20).

Немного передохнув и перекусив (если еды нет, вычти у себя 4 силы), ты решил отправиться дальше, пока солнце еще не село <9>

78

Вдали показались горы, снежные вершины ярко блестят на солнце, так, что глазам становится больно. Какое-то время ты еще едешь без приключений, но вот, откуда ни возмись, путь тебе перекрыли две низкорослые фигуры, с ног до головы закованные в доспехи, в руках у них – двулезвийные секиры.

– Стой, человек! Чужие не смеют переступить границу владений гномов!

Подчинишься <168> или разгонишь коня в галоп, чтобы проскочить мимо гномов-стражей <6>

79

Внезапно ты услышал вой. Волчий вой. Твой конь с перепугу шарахнулся назад, и тебе пришлось успокаивать бедного скакуна. Спешившись, ты осторожно двинулся дальше, ведя коня за повод. Вскоре твоему взору предстала зеленая поляна, посреди которой стоял огромный рыжий волк. Конь захрапел и рванулся, ты с трудом удержал повод. Тут ты заметил, что задняя лапа волка накрепко зажата стальными челюстями кашкана. Кто только его поставил?! Необычный, рыжий, как осенний лист, волк смотрит на тебя жутковатым взглядом, но молчит.

Решись подойти и освободить несчастного зверя <199> или уйдешь подальше <136>

80

– Лунное ожерелье, – благоговейно пошептала волшебница. – Возьми за него цветок, человек!

С этими словами она сорвала розалину и протянула тебе <244>

81

– Эллинор, – ответила избушка. – Он был из Эллинора.

Ты чувствуешь, что дальнейшие расспросы сильно облегчат твой кошель.

Если готов пойти на это и узнать еще что-нибудь <134>, если оставишь брошь на столе и уедешь <141>, если возьмешь ее себе <147>

82

А вот и пещера, из которой доносится сопение, рев и чей-то приглушенный голос. Конь дрожит и пятится, и тебе приходится привязать его к дереву. В пещере темно, хоть глаз выколи, да и снаружи уже стемнело, лишь узкий серп месяца висит в темном небе рогами вниз, да звезды яркие мерцают.

Войдешь в пещеру <139> или уедешь, пока не поздно <64>

83

– Мне кажется, ты лжешь, человек, – покачал головой эльф. – Думается мне, что ты убил нашего собрата, а красивую брошь взял себе!

В тот же миг свистнули стрелы, и твое пронзенное тело рухнуло в реку...

84

Если в графе «Время» остались не зачеркнутые цифры <312>, если зачеркнуты все <159>

85

Уедешь сразу <192> или сперва обыщешь дом <7>

86

Один из нападавших метнул в тебя дротик, а другой подскочил сбоку и замахнулся дубиной...

Определи ловкость противника (брось кубик и прибавь к выпавшему числу 6). Если его Ловкость меньше или равна твоей <58>, если больше <239>

87

Хозяйка зажгла на столе свечу и начала раскладывать гадальные карты. Ты с удивлением заметил, что делает она это с закрытыми глазами. Предсказание оказалось более чем странным.

– Не доверяй черному, что прикидывается белым, – произнесла гадалка, накрыв ладонью одну из карт. – Не пожалей утерянного... Роза красива, но берегись ее шипов.

Ты спросил, что это значит, но старушка и сама не знает. Так сказали ей карты, а понять смысл сказанного предстоит тебе самому.

Поблагодарив хозяйку, ты отправился в путь <287>

88

– Ишь, ты! – удивился хозяин. – Кому-то и горькие плоды морайи понадобились... лекарство, говоришь?.. Друг умирает? Ах, беда какая! Да только не туда ты едешь, людин. Морайя растет лишь в одном месте – Эллинорском лесу.

– А где это? – уточнил ты.

– Там, – хозяин махнул рукой... (или лапкой) назад. – К эльфам тебе надо, друг, к эльфам!

Поблагодарив домовика, ты снова садишься на коня и в последнюю секунду, спохватившись, спрашиваешь:

– А если дальше поеду, там что?

– Не советую, друг, – посерьезнел хозяин, высунув из-за двери лицо-мордочку. – Орки там, орки!

С таким напутствием ты и отправился в дорогу <179>

89

Проверь свою удачу. Если повезло <116>, если нет <13>

90

Если у тебя есть эльфийская брошь в виде зеленого листа, эльфийский свиток с восковой печатью или ты знаешь имя знакомого эльфа, посмотри нужную страницу. Иначе <262>

91

Неожиданно из перстня вырвался слепящий луч света, выхватив из темноты лицо стоящего перед тобой существа. Оно было настолько мерзко, что тебя пробрала дрожь.

– Откуда у тебя мой перстень, смертный? – прошелестело существо.

Ты поведал о старике-оборотне, и твой странный собеседник смягчился.

– Так вот кто украл его у меня! А я искал... Отдай!

Ты объяснил, что перстень не снимается.

– Ерунда, – заявило существо и протянуло к твоей руке корявую лапу. В тот же миг перстень соскользнул с твоего пальца и очутился на ладони настоящего хозяина.

– За это я помогу тебе, – сказал твой собеседник. – Я чувствую, куда тебе надо.

С этими словами он свистнул, и вскоре пред тобой предстал огромный вороной конь. В его глазах плясали багровые искры.

– Садись, не бойся, – предложило существо.

Немного поколебавшись, ты так и поступил <227>

92

Ты попытался уехать, но было уже поздно. Тебя сбили с коня, и ты рухнул на землю, потеряв сознание... <76>

93

Едва ты успел оглядеться, как непонятно откуда раздался скрипучий голос:

– Добро пожаловать, путничек!

Ты растерянно озираешься, но кроме тебя в доме никого нет. Если только хозяин не невидимка.

– Кто говорит? – спрашиваешь ты наконец. В ответ раздается такой же скрипучий смех:

– А ты угадай, касатик, угадай...

И тут до тебя доходит невероятное: с тобой разговаривает сам дом!

– Чего желаешь, путничек? Ежели просто отдохнуть – с тебя один серебряный. А ежели перекусить – тады три!

– А можно еду с собой взять? – интересуешься ты.

– Всегда пожалста, – охотно согласилась избушка. – Клади монеты на стол!

Если желаешь воспользоваться услугами волшебного домика <183>, если поедешь дальше <141>

94

Очнувшись, ты обнаружил, что руки твои связаны, а гномы обыскивают твои вещи.

Если у тебя есть застежка в виде зеленого листа или письмо эльфа с восковой печатью, посмотри нужную страницу. Если нет <27>

95

Ты уклонился, и стрела пролетела мимо. Больше в тебя стрелять не стали – сразу выхватили мечи и погнались коней вперед <190>

96

Плоды морайи оказались колючими и непривлекательными на вид, но сок их, приготовленный особым способом и смешанный с другими компонентами, обладает живительной силой. Ты провел у эльфов целый день, и только ночью сок был готов. Получив драгоценную бутылочку, ты бережно убрал ее за пазуху – так надежнее.

Брось кубик и почисти выпавший квадрат удачи.

– Про змея Намбу нам ничего не известно, – сказал напоследок эльфийский король. – Но вот про цветок розалины я слышал. Растет он лишь в одном месте – в саду волшебницы Нилены. Особа она необщительная, договориться с ней трудно. Она не любит ни эльфов, ни гномов, ни людей, а про остальных и говорить нечего. Так что будь осторожен, не зли ее почем зря!

Поблагодарив эльфов, на рассвете ты отправился в дорогу.

Зачеркни в графе «Время» следующую цифру.

Если воспользуешься советом эльфов и отправишься к Нилене <16>. Если ты уже был у Нилены и добыл лепестки розалины, отправляйся на поиски змея Намбу <118>

Если ты добыл всё <84>

97

Едва ты прикоснулся к цветку, как на крыльце появилась разгневанная волшебница – хозяйка чудесного сада <45>

98

За неприметной дверцей ты обнаружил целый склад черепов. Больших и маленьких, разной формы: человеческих, гномьих, орочьих, циклопских и еще каких-то других, непонятных. Снова закрыв дверцу, ты огляделся <131>

99

Взору твоему открылась большая круглая пещера, в которой, привалившись к стене, дрыхнет заросший густыми волосами, обмотанный грязными шкурами великан с одним глазом посреди лба. Из его рта вырывается чудовищный храп, пальцы правой руки даже во сне сжимают огромную дубину. В дальнем конце жилища циклопа, в темной нише, лежит странный сверток. Кажется, он слегка шевелится.

Приблизись, чтобы разглядеть сверток получше <5> или поскорее покинешь пещеру <17>

100

Внезапно глаза деревенских жителей загораются красным огнем, тела начинают обрастать шерстью, руки превращаются в звериные лапы... И вот перед тобой уже не люди, а целая стая волков-оборотней, серых, черных, рыжих... а один даже белый, как снег!

Если ты освободил из капкана рыжего волка, посмотри нужную страницу. Если нет <171>

101

Не заинтересовавшись такой мелочью, как ты, великан протопал мимо, а ты решил переправиться на другой берег <10>

102

– Да там они и растут, в Эллиноре. Больше нигде не найдешь! Всё, путничек, устала я лясы расточать, давай-ка, вылазь, касатик!

Покинешь избушку, оставив брошь на столе <141> или возьмешь ее себе <147>

103

– А ты храбрый, людин, – одобрительно кивнул хозяин. – Вдруг я бы тебе отраву какую подсунул? Ты ж меня не знаешь... Что ж, за доверие отплачу доверием. Да и напиток ты выхлебал не простой... От любого яда уберезёт!

(Если придется об этом вспомнить, прибавь 42 к номеру абзаца, на котором будешь находиться).

– Здорово, – протянул ты. – Спасибо, домовик. Ты ведь домовик, правда?

Хозяин хмыкнул <144>

104

Река не очень широкая, но бурная, течение в ней быстрое. Оно подхватывает тебя и влечет прочь от моста. Некоторое время спустя тебе удастся прибиться к берегу. Ты потерял всё – коня, оружие, дорожный мешок с провизией и флягой. При тебе остался лишь кошель на поясе да, возможно, кое-что из найденных в пути мелких предметов, если они не лежали в мешке (сделай пометки на Карте Игрока).

Выбравшись на берег, ты, мокрый и замерзший, идешь вперед <279>

105

Солнечный перстень защитил тебя, и ты невредимым миновал водяного монстра. Что может поделать вода против силы солнца?.. <62>

106

Уже в сумерках ты добрался до леса. Въехав под сень деревьев, ты сразу заметил мелькнувший неподалеку огонек. Похоже, это костер, возле которого расположился какой-то путник. Или путники.

Поедешь к костру, не скрываясь <225>, оставишь коня подальше, а сам незаметно подкрадешься и посмотришь, кто греется у костра <21> или отъедешь подальше <138>

107

Растрогавшись, пленители развязали тебя <155>

108

Неожиданно земля неподалеку расступилась, и наверх выбралось странное существо, поросшее грязно-бурой шерстью. Смешно переваливаясь на коротких ножках, оно подбежало к вам... Драка прекратилась, и вы с изумлением уставились на пришельца. Черные бусинки-глазки странного существа внимательно изучали тебя и твоих противников.

– Это еще кто? – первым нарушил молчание один из воинов герцога.

– Я подземный житель, – ответило существо. – И мне не нравится, когда над головой кричат и топают!

Кривым коготком оно ткнуло в твоих противников, и один из них замертво рухнул с коня. Остальные, яростно завопив, попытались вскинуть оружие, но не тут-то было.

Всё ясно: косматое существо обладает немалой магической силой.

Попросишь у него помощи <214> или подождешь, что будет дальше <149>

109

Ты подъезжаешь к дому, и вдруг дверь начинает сама собой со скрипом открываться тебе навстречу!

Сочтешь это подозрительным и уедешь <192> или спешишься и поднимешься на крыльцо <71>

110

Ты освободил пленника как раз в тот миг, когда циклоп, окончательно проснувшись, увидел непрошеного гостя, то есть, тебя. Он взревел и бросился на вас. Твой меч с лязгом покинул ножны, а эльф поспешно схватил свой лук. Придется прорываться с боем. Разумеется, эльф сражается на твоей стороне. (Чередуя его удары со своими. Циклоп бьет вас по очереди, однако в ходе схватки тому из вас, у кого осталось меньше сил, можно отступить, предоставив сражаться товарищу).

ЭЛЬФ:

СИЛА 16

ЛОВКОСТЬ 10

ЦИКЛОП:

СИЛА 22

ЛОВКОСТЬ 7

Если ты остался жив, а эльф погиб <145>, если вы оба выжили <208>

111

Неожиданно к тебе подходит высокий парень с копной ярко-рыжих волос на голове. Он заметно прихрамывает.

– Ты освободил меня, – говорит он. – И я не останусь в долгу. Возьми.

Он протягивает тебе великолепный изумруд. Солнечные блики весело играют в зеленых гранях.

– Этот камень обронил один путник, судя по всему, колдун. Может, он тебе пригодится?..

Ты с благодарностью принимаешь подарок (+100), садишься на коня и продолжаешь путь <11>

112

Застежка очень красивая, тонкой работы. Зеленый лист словно светится изнутри. Интересно, кто ее потерял?..

Спросишь об этом у домика <14>, положишь застежку на стол и уедешь <141> или покинешь домик, взяв находку с собой <147>

113

Вернувшись к развилке, ты поворачиваешь на другую дорогу <24>

114

– Отдай перстень, тогда помогу, – заявляет существо.

Ты отвечаешь, что перстень не снимается, но вдруг он сам легко соскальзывает с твоего пальца в подставленную ладошку существа.

– Уезжай, – кивает оно. – А с этими я разберусь.

Ты не заставляешь себя упрашивать <241>

115

– Цветок розалины растет в саду волшебницы Нилены, – сказал кентавр. – Но пешком туда идти долго. Садись на меня, я тебя подвезу.

Ты так и сделал.

Кентавр дал тебе немного еды (восстанови 3 силы), и вы помчались быстрее ветра <153>

116

Ночь прошла спокойно, ты хорошо выспался (если надо, можешь восстановить Силу на 4 пункта), и с рассветом отправился дальше <187>

117

Ты пришпорил коня. Обезумев от ужаса, он опрокинул пару орков и рванулся вперед. Орки бросились в погоню, но скоро отстали. А ты, промчавшись как вихрь по уже проделанному недавно пути, вернулся к дорожному указателю <141>

118

Ты гонишь коня галопом по дороге. Неожиданно на чистое небо набежали серые грозовые тучи, сверкнула молния, в уши ударил раскат грома, хлынул дождь.

Переждешь грозу под раскидистым деревом <172> или поедешь дальше под проливным дождем <20>

119

Внезапно ты почувствовал сильную резь в животе, заставившую тебя согнуться пополам. Хозяин расхохотался:

– Я подмешал тебе яд! Теперь все твои вещички – мои! А твой череп займет место в моей коллекции.

Если ты пил напиток, защищающий от яда, посмотри нужную страницу. Если нет – вероломный старик останется безнаказанным. Ты умрешь в страшных мучениях, и очень скоро...

120

Глаза прекрасной эльфийки затуманились слезами.

– Эваллир был моим братом, – проговорила она. – Ты пытался спасти его, и за это я помогу тебе. Верни мне свиток, человек.

Ты выполняешь просьбу эльфийки <188>

121

Тебе удалось незаметно отползти назад и вернуться к своему коню <113>

122

Осторожно обойдя храпящего великана, ты двинулся дальше, придерживаясь рукой за стену, и вскоре наткнулся на что-то мягкое и живое. Еще один великан?! Ты в панике отпрянул и услышал какой-то странный звук: словно кто-то пытается кричать, не открывая рта. Протянув руку, ты нащупал... связанного человека! Хотя в темноте нельзя сказать наверняка. В Запретных Землях кто только не водится...

Рискнешь освободить неизвестного пленника <72> или покинешь пещеру, пока великан не проснулся <17>

123

Увы, ты не смог добыть нужные компоненты для лекарства, и твой друг Поль обречен...

124

Внезапно один из гномов удивленно крикнул: в твоём дорожном мешке он нашёл письмо погибшего в схватке с циклопом эльфа!

– Откуда у тебя эльфийский свиток, человек? – грозно спросил гном. Выслушав твой рассказ, он сообщил, что ты, по его мнению, эльфийский шпион. Может, они специально человека наняли, чтобы гномьи секреты выведать...

Проверь свое обаяние.

Если твой рассказ показался гномам убедительным <107>, если нет <68>

125

Если тебе нужен конь <186>, если нет <255>

126

Внутри никого нет, лишь покосившаяся от времени мебель, да печь в углу. Снова сядешь на коня и поедешь дальше <141> или осмотришь избушку повнимательнее <93>

127

Сев на коня, ты едешь дальше, выискивая местечко для ночлега, ибо солнце уже клонится к горизонту, а местность вокруг пустынная <169>

128

Неожиданно сзади щелкнула тетива, и одна из темных фигур рухнула с моста в реку. Остальные нападающие опешили, на миг замешкавшись. Ты стремительно обернулся и увидел человека в длинном плаще со скрывающим лицо капюшоном; в руках у него был лук. С тетивы сорвалась вторая стрела, поразив ещё одного нападающего. Но тут опомнились остальные...

Проверь свою удачу.

Если повезло <211>, если нет <86>

129

В следующий миг произошло нечто невероятное: словно испугавшись звуков твоего голоса, хижины заколебались, будто были всего лишь миражом, и... исчезли! Просто растворились в воздухе прямо у тебя на глазах! Ты опарашено помотал головой и поехал подальше от странного места. Испуганного коня даже понукать не пришлось <169>

130

Если у тебя на пальце надет перстень в виде солнца, посмотри нужную страницу. Если нет <261>

131

Среди множества побрякушек, отобранных стариком у жертв, ты нашел вещь, которая тебя заинтересовала: странный на вид перстень, по форме напоминающий желтый солнечный диск с отходящими в стороны лучами.

Наденешь перстень <246>, положишь в карман или мешок <201> или оставишь в доме <47>

132

Спросонья еще раз всхрапнув, хозяин пещеры потянулся, махнув при этом огромной, как бревно, рукой... как раз в ту сторону, где ты и притаился. Удар отбросил тебя, как пушинку, ты приложился затылком о стену и...

Твое путешествие на этом закончено.

133

Придется драться мечом.

ПЕРВЫЙ УПЫРЬ:

СИЛА 20

ЛОВКОСТЬ 10

ВТОРОЙ УПЫРЬ:

СИЛА 16

ЛОВКОСТЬ 9

ТРЕТИЙ УПЫРЬ:

СИЛА 12

ЛОВКОСТЬ 7

Если удалось победить, остальные упыри отступят, чтобы поискать добычу полегче, и ты сможешь ехать дальше <46>

134

– Гони золотой, – с радостью откликнулась избушка.

«Грабёж», – с возмущением думаешь ты, кладя руку на кошель с монетами.

Заплатишь <22>, покинешь домик, оставив брошь на столе <141> или возьмешь ее себе <147>

135

Один из всадников на скаку прицелился в тебя из лука. Брось кубик и прибавь к выпавшему числу 6, чтобы определись его Ловкость. Если она больше твоей <175>, если равна или меньше <95>

136

Ты оправился дальше, решив не связываться с раненым волком – неизвестно, что у дикого зверя на уме. Вскоре ты наткнулся на чистый ручей. Если хочешь попить и наполнить флягу <181>, если нет <219>

137

Ночью земля внезапно затряслась от чьей-то тяжелой поступи. Ты открыл глаза и... обомлел: по берегу, прямо в твою сторону, топает огромный каменный великан! Вскочив, ты лихорадочно седлаешь коня.

Проверь свою удачу.

Если повезло <44>, если нет <73>

138

Неожиданно с ветвей ближайшего дерева на тебя обрушился сильный удар. Не успев ничего понять, ты свалился с коня и потерял сознание...

139

Зажжешь факел <29> или пойдешь вперед на ощупь <194>

140

– Это очень редкий цветок, – сказала волшебница, – и я не отдам его даже за мешок золота. Но если у тебя есть Лунное ожерелье, с удовольствием обменяю. Хотя откуда у тебя, жалкого смертного, магическое ожерелье?..

Если у тебя есть ожерелье, подаренное эльфийкой, посмотри нужную страницу. Если нет <160>

141

Вскоре ты подъезжаешь к дорожному указателю. Хотя никакой дороги нет и в помине. Деревянные стрелки просто указывают направления, на них нет никаких надписей, но сама форма стрелок о чем-то должна говорить путникам. Та, что указывает налево, вырезана в форме вполне человеческой руки. Может, она подсказывает заблудившимся людям, как побыстрее покинуть Запретные Земли и выбраться к человеческому жилью?.. Стрелка, указывающая прямо, очень напоминает копьё, а та, которая повернута вправо, кем-то отломана, и теперь совершенно непонятно, на что она была похожа.

Выбирать тебе. В какую же сторону ты отправишься?

Налево <28>, прямо <189> или направо <74>

142

Проверь свою удачу.

Если повезло <213>, если нет <176>

143

Вы спорили долго, и наконец гном уступил наполовину: согласился на 1 золотой и 5 серебряных. Если у тебя есть эта сумма, можешь поговорить с гномом <266>, если нет – остается либо предложить ему что-то другое <197>, либо распрощаться и уехать <207>

144

– Я из тех, кого вы, люди, называете нечистыми. Хотя нас это обижает. Мы очень даже чистоплотные и грязи не любим! А куда ты путь держишь, людин?

Расскажешь о цели своего путешествия <88> или нет <66>

145

С тяжелым сердцем ты покидаешь пещеру циклопа. Из лука стрелять ты не умеешь, поэтому и брать его незачем. В складках одежды эльфа ты находишь кошель с несколькими серебряными монетами (брось кубик, чтобы определить их количество) и свиток, запечатанный восковой печатью. Если хочешь его взять, клади в дорожный мешок (+30). Оставаться возле злополучной пещеры у тебя нет никакого желания, поэтому, несмотря на глубокую ночь, ты садишься на коня и продолжаешь путь <64>

146

Перехитрить таинственного собеседника не удалось, и ты поплатился за это жизнью.

«Не держащий слова – да недостоин жить!» – раздался голос в твоей голове, и Огненный меч ударил тебя в грудь...

147

Брошь в виде зеленого листа необычайно красива. Ты берешь ее с собой (–40) и покидаешь избушку-вымогательницу <141>

148

На этот раз удача тебя не подвела. Ты сумел развернуть коня, прежде чем орки успели вскочить на ноги, и помчался обратно к дороге <63>

149

А дальше существо ткнуло когтем в тебя... На этом твоё приключение окончено.

150

Вдруг вперед вышел парень с ярко-рыжими волосами. Он заметно прихрамывал; ты увидел, что его левая нога замотана тряпками.

– Этот человек освободил меня, – громко сказал парень. – Не трогайте его!

В тот же миг оборотни вернули себе человеческий облик.

– Прости, путник, – виновато проговорил рослый мужчина. – Ты спас нашего брата, и мы не останемся в долгу. <61>

151

Уедешь сразу <192> или сперва обыщешь дом <98>

152

Если у тебя на пальце надет перстень в виде солнца, посмотри нужную страницу. Иначе <261>

153

К рассвету кентавр наконец домчал тебя до маленького аккуратного домика, окруженного садом.

– Дальше иди один, – сказал он. – Нилена не любит нас, кентавров. Впрочем, она никого не любит.

Выбора у тебя нет – надо добыть лепестки розалины.

Поблагодарив кентавра за помощь, ты приближаешься к домику <36>

154

Перевернувшись на другой бок, великан снова захрапел, и вы с бывшим пленником тихонько покинули его логово <208>

155

Один из гномов задумчиво погладил длинную бороду.

– Что-то я слышал о цветке розалины... Да, припоминаю... Он растет в саду волшебницы Нилены.

– А где это? – спросил ты, воспрянув духом.

– Поезжай в ту сторону, – гном указал на юг. – Но должен тебя предостеречь: Нилена не любит чужаков, тем более людей.

– А я слышал, что плоды морайи растут в Эллинорском лесу, – сообщил другой гном. – Но это в противоположную сторону.

– Эльфийский лес, – добавил его товарищ. – Мы с эльфами не в ладах...

Поинтересуешься, можно ли приобрести у гномов оружие и кольчугу <37>, сразу отправишься к волшебнице Нилене за цветком розалины <16> или в Эллинорский лес за соком плодов морайи <28>

156

Ты ранен – стрела попала тебе в плечо. Брось кубик и вычти у себя выпавшее количество сил. Однако тебе повезло: конь унес тебя от погони <276>

157

К тебе подлетел черный ворон и опустился рядом, щелкнув клювом. А потом неожиданно превратился в невысокого смуглого человека с крючковатым носом, в черном плаще, похожем на развевающиеся за спиной крылья.

– Ты достоин помощи, человек, – сказал бывший ворон. – Я давно наблюдаю за тобой и знаю, зачем ты пришел. Пойдем со мной <307>

158

Чем дальше ты едешь, тем сильнее нагревается перстень. Вскоре он так раскалился, что сознание твое начало мутиться от боли. Снять злополучный перстень не получается (разве что вместе с пальцем). Одновременно в голове зазвучал приказ: «Назад. Поверни назад».

Так и сделаешь <113> или будешь упрямо ехать дальше <12>

159

Увы, как бы ты ни торопился, ты не успеешь доставить собранные компоненты лекарю. Когда ты вернешься, твой друг Поль будет уже мертв...

160

Ты с сожалением разводишь руками. Если у тебя есть изумруд, попробуй предложить его волшебнице. Если нет <217>

161

Боль в животе постепенно уменьшается. Ты отделался лишь небольшой слабостью (брось кубик и вычти у себя выпавшее количество сил). Хозяин дома смотрит на тебя со всё возрастающим ужасом.

Выхватишь оружие и бросишься на него <33> или сразу покинешь злополучный дом <192>

162

Пока ты разбирался с пауком, успело встать солнце. Успокоив перепуганного коня, ты отправился в путь <187>

163

Ты кладешь на стол серебро, и оно исчезает, а взамен появляется порция еды (если хочешь взять ее с собой, не забудь вписать в Игровую Карту). Можешь купить еще, но помни, что в твоём дорожном мешке поместится только 6 порций, плюс фляга.

Неожиданно ты замечаешь на полу возле печки необычную брошь в виде зеленого листа. Поднимешь ее <112> или попрощаешься с домиком и поедешь дальше <141>

164

Ты почти достиг противоположного берега, как вдруг из-под моста выскочили какие-то низкорослые фигуры с дубинами в руках (или лапах?..).

Повернешь назад <184>, приготовишься к схватке не на жизнь, а на смерть <128> или прыгнешь с моста в реку, оставив упирающегося коня грабителям <104>

165

Конь, хрипя, рвет повод из рук. Против упырей может помочь только огонь, но разводить его огнивом нет времени. Если у тебя есть полученный в подарок уголёк, можешь воспользоваться им. Если нет <133>

166

– Ты не угадал, человек, – бесстрастно сказала волшебница. – А значит, умрешь. В следующий миг смертельное заклинание повергло тебя на землю...

167

Сопение и храп раздаются всё ближе. Погасишь факел из предосторожности <224> или будешь продолжать освещать путь <99>

168

Ты неспеша слезаешь с коня.

– Что делает человек в Запретных Землях? – спрашивает один из гномов.

Ты без утайки рассказываешь о цели своего путешествия <155>

169

Неожиданно за твоей спиной раздался странный звук, очень напоминающий скрежет... да, скрежет зубов! Ты быстро обернулся. Никого. Может, послышалось?.. Но едва ты тронулся дальше, как скрежет за спиной раздался снова. Конь аж присел на задние ноги от страха.

Повернешь назад, к дорожному указателю, и выберешь другой путь <141> или поедешь дальше, несмотря ни на что <8>

170

Если у тебя конь волшебницы Нилены – посмотри нужную страницу. Если свой – <247>

171

Конь с перепугу встал на дыбы, ты слетел с седла и был тут же растерзан волками...

172

Это была большая ошибка. В дерево ударила молния, и тебе пришел конец...

173

– У меня есть магический дар, – ответила женщина. – А это значит, что я отличаюсь от вас, простых смертных! Что тебе понадобилось в моем доме?

Не теряя времени, ты рассказываешь о волшебном лекарстве и цветке розалины <15>

174

– Помогу, если подаришь Звезду Элидара, – заявило существо.

– А что это такое? – с недоумением спросил ты.

– Магический камень, зеленый такой, красивый, – объяснил подземник.

Люди герцога хмуро переглядываются: похоже, у них ничего нет. А у тебя? Вспомни: может, в дорожном мешке лежит изумруд? Если нет <288>

175

Ты не успел уклониться от стрелы и упал с коня, став легкой добычей преследователей...

176

Первым ударом убить старика не удалось, а нанести второй у тебя уже не хватило времени: оборотень отпрыгнул назад, в руке у него блеснул нож... нет, уже меч – оружие вытянулось прямо у тебя на глазах! Придется драться за жизнь.

ОБОРОТЕНЬ:

СИЛА 16

ЛОВКОСТЬ 9

Если удалось победить <151>

177

Вытащив изо рта пленника кляп, ты принялся быстро перерезать веревки. Эльф заговорил что-то на своем языке, но ты, разумеется, ничего не понял. Циклоп снова зашевелился и начал вставать!

Покинешь пещеру, оставив эльфа на произвол судьбы <17>, погасишь факел <42> или постарайся поскорее справиться с веревками <193>

178

Брось кубик. Если выпало 1-3 <143>, если 4-6 <257>

179

Вернешься к указателю и выберешь другой путь <141> или поедешь дальше <169>

180

Чем дальше ты едешь, чем сильнее нагревается перстень. Он словно дает понять, что ты выбрал опасную дорогу.

Будешь продолжать ехать вперед, несмотря ни на что <240> или повернешь назад и выберешь другой путь <254>

181

Вода холодная, приятная на вкус. Каждый глоток восстанавливает 4 силы!

Теперь можешь либо полежать на травке и отдохнуть <23> либо ехать дальше <219>

182

– Воровство ничем нельзя оправдать, – сказала она. – Ты мог попросить меня сразу, но не сделал этого.

В тот же миг смертельное заклятие повергло тебя на землю...

183

Чего же ты хочешь? Если купить еду – плати 3 серебряных <163>, если просто поговорить с волшебным домиком (вдруг он знает что-то о лекарстве и его составляющих?..) – клади на стол одну монету <34>

184

В спину тебе полетел дротик – и на этом твое путешествие закончилось...

185

Уголёк вспыхнул жарким огнём, и упыри с перепугу попрыгали в болото. Ты поскорее сел на коня и поехал по тропе, надеясь, что не угодишь в трясину <46>

186

– У меня есть конь, – сказала волшебница, – но я не могу его продать. Он мой друг, а друзей не продают. Я попрошу его помочь тебе, а когда ты перестанешь нуждаться в нем, он сам вернется ко мне.

Белый златогривый конь Нилены (+60)

Ты от души благодаришь волшебницу за помощь <255>

187

Если у тебя есть еда, надо подкрепиться. Если нет – вычти из своей Силы 4 пункта.

Ты подъезжаешь к рыжему холму, и тут дорога раздваивается.

Повернешь налево, за холм <28> или будешь продолжать путь вперед <78>

188

Эльфийка достала из своего дорожного мешка великолепное ожерелье из молочно-белых камней (–60).

– Это Лунное ожерелье, – пояснила она. – Любой волшебник отдал бы за него целое состояние. Цветок розалины можно найти только у волшебницы Нилены, но с ней очень трудно договориться. Может быть, мой подарок поможет тебе в этом.

Поблагодарив эльфийку, ты, несмотря на глубокую ночь, продолжаешь путь <251>

189

Ты ехал довольно долго, конь твой притомился. Пора подумать о привале. Неподалеку ты заприметил уютную ложбину, поросшую густой сочной травой, и конь с готовностью устремился в ту сторону. Отпустив его погостить, ты спустился к звонкому ручью на дне ложбины... и вдруг почувствовал, что не можешь шевельнуть ни рукой, ни ногой. Твое тело словно окаменело! А в голове внезапно зазвучал нечеловеческий голос: «Кто ты и зачем пришел сюда?»

Ты попытался шевельнуть губами, чтобы ответить, но бесполезно.

«Зачем ты здесь, человек? – снова спросил голос. – Не старайся говорить, мне достаточно твоих мыслей».

Ты как мог объяснил причину, по которой судьба забросила тебя в Запретные Земли.

«Цель благородная, – ответил безмолвный собеседник, – но это наши земли, человеку не место здесь. Ты должен покинуть наш маленький мир!»

«Но мне нужно найти компоненты для волшебного лекарства, – мысленно возразил ты. – Как только добуду их, сразу уйду».

«Ты должен уйти немедленно!»

В воздухе, прямо перед тобой, откуда ни возьмись, возник огромный пылающий меч, направленный тебе в грудь.

«Дай слово, что уйдешь сейчас, – велел голос. – Или умрешь!»

Ни то, ни другое не входит в твои планы.

Дашь слово <35> или откажешься <77>

190

Если у тебя есть уголек, можешь бросить его в преследователей. Иначе <196>

191

Если на твоём пальце надет перстень в форме солнца, посмотри нужную страницу. Если нет <267>

192

Ты в дороге довольно долго, солнце начало клониться к закату. А вот и развилка: одна дорога ведет прямо <258>, другая, поуже, поворачивает налево <24>

193

Проверь свою удачу.

Если повезло <154>, если нет <110>

194

Ход достаточно широк, и тебе не составляет труда продвигаться вперед. Вот только густой звериный запах тебе очень не нравится. Сопение и храп всё ближе и ближе... Вскоре ты наткнулся на странное волосатое бревно и замер. Бревно пошевелилось, и ты с ужасом понял, что это гигантская нога! В пещере живет какой-то великан! Ты слегка попятился, испуганный своей догадкой.

Повернешь назад, пока хозяин пещеры спит <17> или потихоньку, на ощупь, обследуешь всю пещеру <122>

195

За порцию еды хозяйка просит 2 серебряные монеты, воды в колодце можно набрать бесплатно.

Теперь если хочешь уехать <287>, если желаешь поговорить <264>

196

Чтобы добраться до тебя, герцог Мелиорт послал своих лучших воинов.

ПЕРВЫЙ ВОИН:

СИЛА 20

ЛОВКОСТЬ 12

ВТОРОЙ ВОИН:

СИЛА 18

ЛОВКОСТЬ 10

ТРЕТИЙ ВОИН:

СИЛА 16

ЛОВКОСТЬ 10

ЧЕТВЕРТЫЙ ВОИН:

СИЛА 18

ЛОВКОСТЬ 10

ПЯТЫЙ ВОИН:

СИЛА 22

ЛОВКОСТЬ 10

Если удалось убить двоих <108>

197

Ты показываешь гному всё, что лежит в мешке. Если у тебя есть изумруд или ожерелье эльфийки, можешь вычеркнуть любой из этих предметов с Игровой Карты и поговорить с гномом <266>. Если есть Солнечный перстень – ты и рад бы его отдать, да он не снимается с пальца.

Если нечем расплатиться, останется только проехать мимо <207>

198

Вам очень не повезло. Теперь и ты, и твои враги обречены на вечное рабство в царстве подземников...

199

Привязав коня к дереву, ты направился к зверю. При твоём приближении волк оскалился. Наверное, думает, что ты хочешь причинить ему вред. Всё же подойдешь к волку <43> или передумаешь <136>

200

На берегу, у самой воды, лежит красивая белая лодка с веслами. Можешь осмотреть ее и, если подойдет, воспользоваться, чтобы добраться до плавучего дома <282>, либо поедешь дальше по берегу <270>

201

Перстень никак не желает оставаться ни в кармане, ни в мешке. Он словно проваливается сквозь ткань и падает на пол.

Рискнешь надеть его на палец <246> или оставишь в доме <47>

202

Забраться в сад не составило труда. Вот только какой из необычных цветов – розалина?

Сорвешь цветок с синим стеблем и желтыми лепестками <97>, с фиолетовым стеблем и белыми лепестками <55>, с красным стеблем и зелеными лепестками <272> или с белым колючим стеблем и сиреневыми лепестками <25>.

Если хочешь сорвать все эти цветы (на всякий случай, а лекарь разберется), то какой цветок сорвешь первым?

Если передумал воровать цветы, можешь постучаться в дом и попробовать договориться с хозяином <67>

203

– Откуда у тебя эльфийская брошь, человек? – спросил эльф. Ты объяснил. Проверь свое обаяние.

Если ты понравился эльфам <39>, если не очень <83>

204

– Я знаю, что ты несколько дней путешествовал по нашим землям, – сказал колдун. – Может быть, ты встречал в своих странствиях мой магический камень? Его называют Звезда Элидара, он похож на крупный изумруд. Если он случайно попал к тебе, верни его, он мой. Я потерял его несколько дней назад и, увы, так и не смог найти. Всего таких артефактов три: Звезда Элидара, Лунное ожерелье и Солнечный перстень. Кто будет владеть всеми, получит небывалое могущество.

Если у тебя есть все три предмета <232>, если два <304>, если только один <310>, если ни одного <292>. Если хоть один есть, но ты хочешь его утаить <295>

205

Огромная фигура из водяных струй захохотала и вновь преградила тебе дорогу. Если у тебя на пальце есть перстень в виде солнца, посмотри нужную страницу. Если нет, тебе ничто не поможет...

206

Оставив коня на берегу, ты поплыл к домику на озере. Неожиданно сверху послышалось хлопанье крыльев, хриплое карканье, и на корму лодки опустился крупный ворон. Грозно встопорщив перья и щелкнув клювом, он повернул голову боком. На тебя уставился маленький, словно бусина, глаз.

Попробуешь покормить ворона, если у тебя есть еда <317>, прогонишь его, чтобы не каркал над ухом <286> или будешь грести, не обращая на него внимания <252>

207

Небо очистилось от туч, заголубело ярко, но солнце уже клонится к закату, и ты с тревогой поглядываешь на него. Времени у тебя остается всё меньше и меньше.

Вскоре впереди показалась развилка. Широкая дорога разбегается в разные стороны, теряя половину своей ширины. Сразу видно, что правой дорогой пользуются гораздо чаще, чем левой. По какой же отправишься ты? По левой <254> или по правой <223>

208

Спасенный из лап циклопа эльф готов помочь тебе. Отправиться с тобой он не может: у него свое задание, и он должен выполнить его как можно скорее, но эльф говорит тебе, что плоды морайи растут в его родном лесу – Эллиноре. Чтобы добраться туда, надо повернуть налево за большим рыжим холмом. Там будет дорога. Когда доберешься до Эллинора, назовешь эльфам имя спасенного тобой – Эваллир (-20), и они помогут тебе.

Расставшись с эльфом, ты садишься на коня и, несмотря на глубокую ночь, едешь дальше <64>

209

– Чтобы найти змея Намбу, отправляйся на юг. Чтобы найти плоды морайи, отправляйся на север, – ответила волшебница.

Ты снова поблагодарил ее и сел на коня <278>

210

За твоей спиной полыхнул огонь, слышались вопли преследователей. Теперь им не до тебя – самим бы уцелеть <241>

211

Поняв, что незнакомец в плаще запросто перебьет их стрелами, остальные нападающие быстренько скрылись под мостом. Твой спаситель опустил оружие и приблизился, откинув на спину капюшон. Перед тобой эльфийка – красивая и вечно юная.

Поблаговаришь ее за помощь и, не теряя времени, отправишься дальше <251> или поговоришь с ней <90>

212

Колдун достал из резного ларца небольшой пузырек с какой-то темной жидкостью.

– Это яд змея Намбу, последнего на Земле.

Ты благоваришь Ягхо.

Зачеркни в графе «Время» следующую цифру <3>

213

Коварный старик, хрипя, упал к твоим ногам. Ты вытер клинок и огляделся.

Возле крыльца призывно заржал конь. Ты сильно задержался в злополучном доме.

Решешь напоследок обыскать его <98> или уедешь сразу <192>

214

Существо внимательно посмотрело на тебя.

Если на твоем пальце есть перстень в виде солнца, посмотри нужную страницу. Если нет <174>

215

Неожиданно из кустов у обочины выскочила целая ватага облаченных в кожаные доспехи орков. Ты успел выхватить оружие, но орков слишком много, они повалили тебя на землю вместе с конем и просто задавили численностью. Теперь ты станешь самым лакомым блюдом в их вечернем меню...

216

Король эльфов дал тебе волшебный напиток, с помощью которого ты мгновенно перенесся домой <318>

217

Волшебница неожиданно рассмеялась.

– Ты мне симпатичен, человек! Что ж, если сумеешь угадать, какой из моих цветов – розалина, получишь его. Если не сумеешь – пеняй на себя. Выбирай!

Перед тобой несколько цветков. Какой из них ты сорвешь: с синим стеблем и желтыми лепестками <130>, с фиолетовым стеблем и белыми лепестками <261>, с красным стеблем и зелеными лепестками <237> или с белым колючим стеблем и сиреневыми лепестками <152>

218

Толстые пальцы сгребли тебя вместе с конем, на которого ты так и не успел сесть...

219

Веселая рожица как-то незаметно превратилась в густой лес. Ты тревожно оглядываешься. Где же хоть одна тропинка?..

Вдруг в самой непролазной чаще ты увидел деревню! Самую настоящую лесную деревню! Не успел ты опомниться от удивления, как навстречу уже выбежали жители. Самые обыкновенные люди. Вот только твой конь повел себя как-то странно: задрожал и попятился. Испугался незнакомцев. Рослый мужик схватил его под уздцы и грозно спросил:

– Кто такой?

Остальные жители деревни – мужчины, женщины, детвора, – выжидательно смотрят на тебя.

Проверь свое обаяние.

Если ты внушаешь доверие жителям лесной деревни <61>, если нет <100>

220

Ты благополучно доплыл до загадочного домика и выбрался на широкий плот, на котором, собственно, плавучий домик и стоял <290>

221

Гном остановился и прищурился.

– А если и слышал про такого, что получу взамен?

Если у тебя есть деньги <281>, если нет <197>

222

Ты ждешь долго, время уже перевалило за полночь, а неведомый хозяин всё не появляется.

Будешь ждать дальше <302>, обещешь дом <238> или решишь уйти – зачем терять время, ожидая неизвестно чего <285>

223

К вечеру ты подъехал к небольшому домику, стоящему прямо у обочины дороги. За оградой, во дворике, залаяла собака, и тут же в хлеву отозвалась мычанием корова. Посреди двора ты увидел деревянный колодец, за сараем аккуратно сложена поленица дров.

Остановишься поговорить с хозяевами домика <245> или поедешь дальше <280>

224

Тебя сразу окутала тьма. Пожалуй, ты сделал большую глупость: ведь тот, кто живет в такой пещере, наверняка видит в темноте. Ты потерял свет, и хозяин пещеры получил преимущество. А вдруг это какой-нибудь пещерный див?!

Пойдешь вглубь туннеля, несмотря на дурное предчувствие <194> или повернешь назад <17>

225

Ты выехал к костру... и резко натянул поводья: у огня удобно расположился целый отряд орков!

Проверь свою удачу.

Если тебе повезло <148>, если нет <92>

226

– Что занесло тебя в наши края, смертный? – спросил неведомый собеседник.

Ты поведал о цели своего путешествия.

– Что ж, это веская причина, человек, – ответил голос. – Плыви к дому, что на озере. Там живет Озёрный Хозяин, он и решит твою судьбу.

Последуй совету <48> или нет <303>

227

К рассвету волшебный конь домчал тебя до маленького аккуратного домика, окруженного садом. Ты спрыгнул на землю, и вороной скакун умчался обратно к своему хозяину. А ты направился к дому.

Если у тебя есть еда, пришло время подкрепиться. Иначе твоя Сила уменьшится на 4 пункта <36>

228

Забрав ожерелье, существо расколдовало тебя и разрешило уехать, пообещав разобраться с твоими преследователями. Поблагодарив странного подземного жителя, ты продолжил путь <241>

229

Каменная рука потянулась к тебе. Оружие против этого монстра бесполезно. Если у тебя есть уголёк, можешь попросить помощи у стихии огня. Иначе <218>

230

Словно поняв, что тебе надо оторваться от погони, конь помчался быстрее ветра. Преследователи здорово отстали, но тут один из них на скаку натянул лук...

Брось кубик и прибавь к выпавшей цифре 6. Полученная сумма равна Ловкости стрелка. Если она больше твоей <175>, если равна <156>, если меньше <32>

231

На небе уже высыпали первые звезды, когда ты подъехал к большому озеру. Стоя на берегу, ты не веришь своим глазам: по воде плавает дом! Небольшой, бревенчатый, и в окошке горит свет! Значит, там кто-то живет!

Попробуешь окликнуть хозяев дома <259>, поедешь дальше по берегу <200> или попытаешься добраться до странного дома вплавь <301>

232

– Вот это да, – проговорил колдун совсем как простой деревенский житель. – Ты везучий, человек! <212>

233

Старик угощает тебя бесплатно, но если хочешь запастись едой в дорогу, за каждую порцию придется заплатить 2 серебряных монеты.

Теперь решай: выпьешь волшебный напиток <119> или передумаешь, сядешь на коня и поедешь своим ходом <192>

234

Бесплатно хозяйка никому не гадает; гадание отнимает у нее силы, и даром она этого делать не будет. Если хочешь предложить за гадание что-нибудь из имеющихся у тебя вещей <275>, если поблагодаришь старушку за гостеприимство и уедешь <287>

235

Поклевав предложенное угощение, ворон скакнул в сторону, давая тебе пройти <305>

236

Брось кубик. Если выпало 1-3 <294>, если выпало 4-6 <206>

237

– Ты угадал, смертный, – сказала волшебница. – Я верна своему слову. Бери цветок и уходи. <244>

238

К чему ты направишься сначала: к резному ларцу на столе <284> или к бархатной драпировке на стене <291>

239

Ты ранен (вычти у себя сил на два броска кубика) и, потеряв равновесие, падаешь с моста в реку <104>

240

Если у тебя конь волшебницы Нилены, посмотри нужную страницу. Иначе <215>

241

Навстречу тебе бредет гном. Аккуратно расчесанная и заплетенная в косички борода до пояса, нос картошкой, ладони словно лопаты. Гном с любопытством смотрит на тебя и поправляет на плече дорожный мешок.

Спросишь, не знает ли гном дороги к змею Намбу <221> или пройдешь мимо <207>

242

Посадив девушку в седло, ты сел впереди, и вы тронулись в путь. Однако вскоре ты почувствовал неприятную слабость и головокружение. Обернувшись, ты с ужасом уставился на то, что сидело позади тебя. Это был уже не человек, а странное колючее растение с большим цветком, напоминающим розу кроваво-красного цвета. Шипы цветка вонзились в твою спину и потихоньку пили кровь, а ты даже не сразу почувствовал! Видимо, шипы цветка-оборотня впрыскивают в ранки обезболивающее. Вампир обхватил тебя еще крепче, не давая спихнуть себя на землю. Уменьши свою Силу на 1 бросок кубика – столько крови успела выпить мнимая девушка.

ЦВЕТОК-ВАМПИР:

СИЛА 18

ЛОВКОСТЬ 9

Вы оба скатились с седла и вступили в схватку.

Если удалось победить <268>

243

– А ну, иди суда, – последовал приказ.

Ты вместе с конем переправился на другой берег. Один из эльфов начал обыскивать тебя. Остальные на всякий случай не опускали луки.

Если у тебя есть брошь в виде зеленого листа или письмо эльфа с восковой печатью, посмотри нужную страницу. Если нет <316>

244

Ты от всей души благодаришь волшебницу.

Если тебе нужна еда, Нилена продаст 1 порцию за 2 серебряные монеты, а флягу наполнит бесплатно. Брось кубик и почисти выпавший квадрат удачи <125>

245

Оставив коня во дворе, ты поднимаешься на крылечко и стучишь в дверь. Открывает тебе низенькая старушка в черном платье, с черным платком на голове. Лицо у нее приветливое и никак не вяжется с мрачной одеждой.

– Проходи, путник, – приглашает она.

Ты перешагиваешь порог и оглядываешь жилище. Бедновато, но довольно уютно. У окна уже накрыт стол, словно хозяйка заранее знала о приезде гостя. Стоп, а не подозрительно ли это?..

Быстренько спрашиваешь и уедешь <287>, сначала поговоришь с хозяйкой, расспросишь о змее Намбу <264> или поешь, либо купишь еды в дорогу <195>

246

Перстень удобно устроился у тебя на пальце (–100), и все попытки снять его ни к чему не привели. Махнув рукой, ты наконец покинул злополучный дом <192>

247

От погони оторваться не удалось: у преследователей хорошие кони. Ты достаешь из ножен меч, уже поняв, что схватка неизбежна. И тут... <135>

248

Гном готов продать тебе одну порцию еды за 5 серебряных монет, плюс два глотка воды, если у тебя пуста фляга. Напоследок он говорит, что впереди будет развилка, и если повернешь направо, там есть, где отдохнуть. Больше гном ничего не сказал, поправил на плече свой мешок и потопал дальше. А ты поехал своей дорогой <207>

249

Полыхнувшее пламя скрыло тебя от монстра, и ты получил возможность убежать <10>

250

Внутри дом практически ничем не отличается от обычных деревенских домов: стол, длинная лавка, шкафчик для посуды, в углу кровать, вот только печки нет. На столе стоит деревянный ларец, украшенный затейливой резьбой. Интересно, что в нем?.. На стене висит большое покрывало черного бархата. Похоже, под ним что-то скрывается, но что – никак нельзя понять.

Сядешь на лавку и подождешь хозяев <222> или, воспользовавшись их отсутствием, обыщешь дом <284>

251

К рассвету ты наконец добрался до маленького аккуратного домика, окруженного садом. Прежде всего тебе не мешало бы подкрепиться. Если у тебя есть еда, съешь ее, если нет – уменьши свою Силу на 4 пункта.

Теперь можно продолжать путешествие <36>

252

Ворон тяжело взлетел, шумно хлопая крыльями.

Проверь свою удачу.

Если повезло <220>, если нет <294>

253

Колдун улыбнулся.

– Это была всего лишь проверка. Ты выпил абсолютно безвредный напиток. Теперь я вижу, что дружба для тебя превыше всего <204>

254

Неожиданно конь остановился. Посмотрев вперед, ты увидел лежащую на дороге девушку. Похоже, она без сознания. Слезешь с коня и поможешь ей <293> или поедешь дальше <231>

255

Спросишь у волшебницы про плоды морайи или змея Намбу <209> или решишь лишний раз не надоедать ей и уедешь <278>

Если ты собрал все нужные для лекарства вещи <84>

256

Брось кубик. Если выпало 1-3 <198>, если выпало 4-6 <60>

257

Гном решительно не согласен уступать. Можешь либо предложить ему что-нибудь другое <197>, либо распрощаться и уехать <207>

258

Если у тебя на пальце перстень в виде солнца, посмотри нужную страницу. Иначе <106>

259

На твой зов никто не откликнулся, однако тебе показалось, что в окне мелькнул чей-то силуэт.

Поедешь дальше по берегу <200> или попробуешь добраться до загадочного дома вплавь <301>

260

– Это же звезда Элидара! – всплеснула руками волшебница. – Что ты хочешь за нее? Ах, да... возьми цветок.

С этими словами она сорвала розалину и протянула тебе <244>

261

Проверь свою удачу.

Если повезло <237>, если нет <166>

262

Поговорив со своей спасительницей, но не узнав для себя ничего нового, ты, несмотря на глубокую ночь, продолжил свой путь <251>

263

И тут случилось такое, чего ты никак не ожидал в Запретных Землях!

Тебе наперерез мчится отряд вооруженных до зубов людей! Приглядевшись, ты узнал их: это люди герцога Мелиорта, который нанес Полю смертельную рану. Всё ясно: герцог узнал, что ты пытаешься добыть для Поля чудесное лекарство, и решил помешать этому.

Пятеро воинов мчатся на тебя во весь опор. Приготовишься сражаться <135> или пришпоришь коня, надеясь уйти <170>

264

– Это тебе по другой дороге надо ехать, – сказала хозяйка, выслушав твой рассказ. – Говорят, змей Намбу живет у колдуна Ягхо, а сам колдун очень странный. Поговаривают, что он занимается черной магией. Если ты ему не понравишься – берегись. Но если не прикончит сразу, то, глядишь, и поможет.

Ты спросил, где живет колдун, но старушка этого не знает. Зато предлагает погадать тебе за 5 серебряных монет. Если ты можешь и готов заплатить <87>, если нет <234>

265

Ворон наклонил голову на бок, прислушиваясь к человеческой речи, а потом скакнул в сторону, давая тебе пройти <305>

266

– В странствиях я слышал, что змея Намбу можно найти у старого колдуна Ягхо, – охотно поделился информацией гном. – Он живет как раз где-то в той стороне, куда ты едешь. Более точно ничего сказать не могу.

Что ж, спасибо и на этом.

Если тебе нужна еда, спроси у гнома, не продаст ли он тебе порцию <248>, либо поезжай дальше <207>

267

Неожиданно со всех сторон к тебе потянулись корявые руки-лапы. Ты пытался сопротивляться, но силы оказались неравными...

На этом твоё приключение окончено.

268

Цветок-вампира остался лежать в дорожной пыли, а ты, снова с трудом сев на коня, поехал своей дорогой <231>

269

Выпьешь волшебный напиток сразу <119>, сперва перекусишь и купишь еды в дорогу <233> или, ничего не взяв, поблагодаришь хозяина, сядешь на коня и уедешь <192>

270

Однако не успел ты проехать и нескольких шагов, как твой конь взвился на дыбы и скакнул назад, мотая головой. Ты натянул повод и сжал шенкеля, с трудом удержавшись в седле. Глухой голос, донесшийся будто со всех сторон, грозно приказал:

– Остановись, человек, иначе умрешь!

Подчинишься <226> или заставишь коня двигаться дальше <303>

271

– Да, я слышала про него, – сказала девушка. – Он живет у колдуна Ягхо, это совсем рядом с моей деревней. Меня зовут Роза. Если хочешь, пойдем со мной. Я скажу нашим старейшинам, что ты помог мне. А они помогут тебе договориться с колдуном.

Примешь это предложение <242> или вежливо откажешься и поедешь дальше по дороге <231>

272

Едва ты прикоснулся к цветку, как на крыльце появилась разгневанная волшебница, хозяйка чудесного сада <45>

273

– Откуда у тебя этот свиток? – последовал вопрос.

Ты объяснил.

– Значит, Эваллир погиб, – грустно покачал головой один из эльфов. – Ты принес печальную весть, человек. Что ж, добро пожаловать в Эллинор! Мы поможем тебе <96>

274

– Звезда Элидара, – с восторгом прошептал подземный маг. – В обмен на нее я отпускаю тебя. А с врагами твоими я сам разберусь!

Поблагодарив подземника, ты уезжаешь <241>

275

Из всего, что у тебя есть, хозяйка выберет лишь то, что ей приглянется. Если у тебя есть изумруд или ожерелье, можешь вычеркнуть что-то из них с Игровой Карты и выслушать предсказание гадалки. Если этих предметов нет или тебе жаль их отдавать, прощайся и уезжай <287>

276

Тебе удалось оторваться от погони, преследователи остались далеко позади <241>

277

– Я – колдун Ягхо, – говорит мужчина в черном плаще. – Знаю, что тебе нужен яд змея Намбу, чтобы приготовить лекарство для умирающего друга. Но скажи мне, готов ли ты отдать за жизнь друга свою? Если согласишься, я дам тебе возможность отвезти другу лекарство. Но после этого ты умрешь. Если не согласишься – останешься жить, но умрет твой друг.

Ты в отчаянии. Неужели всё было напрасно?..

Выбирать тебе: согласишься отдать жизнь за друга <283> или откажешься <289>

278

Брось кубик и почисти выпавший квадрат удачи.

От домика Нилены дорога ведет на север <28> и на юг <118>. Куда ты поправишься?

279

Неожиданно рядом раздался топот копыт. Ты остановился и посмотрел в ту сторону. К тебе приближается кентавр! Полуконь-получеловек.

– Стой! – раздался грозный окрик. – Это наши земли! Что тебе здесь понадобилось?

Ты рассказал о Поле и чудесном лекарстве.

Проверь свое обаяние.

Если ты понравился кентавру, и он поверил тебе <115>, если нет <19>

280

Если у тебя на пальце надет перстень в форме солнца, посмотри нужную страницу. Если нет <240>

281

Гном просит 3 золотых монеты. Если ты готов заплатить <266>. Если у тебя нет такой суммы, можешь поторговаться <178> или предложить гному что-нибудь другое <197>

282

Ты осмотрел лодку и убедился, что она вполне пригодна для плавания. Только при твоём прикосновении на её белой поверхности и на вёслах остаются черные следы, словно краска слезает. Но эта мелочь никак не должна отразиться на надёжности лодки. Воспользуешься ею и поплывешь к дому <236>, попытаешься все же добраться до него вплавь <301> или поедешь дальше по берегу, подыскивая приличное местечко для ночлега <270>

283

Колдун протянул тебе кружку, в которую высыпал какой-то серый порошок.

– Тогда выпей это. Обещаю, что яд сработает только после того, как ты доставишь лекарство.

Выпьешь <253> или откажешься <289>

284

– Как ты посмел, смертный?! – внезапно раздался громовой голос. – Вот чем ты отвечаешь на мое гостеприимство! А ведь я просто проверял тебя! <306>

285

Ты направился было к двери, но тут она открылась, и через порог шагнул невысокий смуглый человек с крючковатым носом, в черном плаще, похожем на встопорщенные крылья.

– Останься, – произнес он странным хриплым голосом, похожим на воронье карканье <277>

286

Ворон тяжело взлетел, хлопая крыльями <294>

287

Продолжишь путь по этой дороге <280> или вернешься на развилку и повернешь в другую сторону <254>

288

– Тогда, может быть, есть Лунное ожерелье? – спросило существо.

Если у тебя есть ожерелье, подаренное эльфийкой, можешь показать его. Если нет <256>

289

Ты уехал от колдуна Ягхо, так и не получив яда змея Намбу, а значит, надеяться больше не на что: твой друг умрет...

290

На мокрых бревнах сидит взъерошенный черный ворон. Едва ты шагнул к двери, как он растопырил крылья и грозно щелкнул клювом.

Бросишь птице еду, если она у тебя есть <235>, прогонишь его с дороги <306> или попросишь пропустить тебя в дом <265>

291

Сдернув черное покрывало, ты увидел стоящее у стены зеркало в широкой бронзовой раме. Зеркало очень большое, в рост человека. Ты видишь в нем свое отражение. Ничего особенного. Но нет... Вдруг изображение меняется. В зеркале отражаешься уже не ты, а старый лекарь, на попечение которого остался Поль! А вот и он сам, лежит на кровати, бледный, как сама Смерть. Ты невольно протягиваешь руку к изображению в зеркале, не понимая, что происходит, и какая-то неведомая сила затягивает тебя внутрь... <299>

292

– Что ж, нет так нет, – вздохнул Ягхо. Он подошел к столу и достал из ларца пузырек с какой-то темной жидкостью.

– Это яд змея Намбу, последнего змея Намбу на Земле.

Ты благодаришь колдуна.

Зачеркни очередную цифру в графе «Время».

Теперь пора отправляться в путь. <298>

293

На плече у девушки длинный порез, платье пропиталось кровью. Если у тебя есть вода, не пожалей глотка для несчастной.

Вскоре девушка открыла глаза, и ты поразился, какие они зеленые.

– Спасибо, – прошептала прекрасная незнакомка. – Мне уже лучше.

С твоей помощью она поднялась на ноги.

– Я живу недалеко, не беспокойся за меня.

Спросишь у девушки про змея Намбу <271> или поедешь дальше <231>

294

Почти на середине озера лодка внезапно перевернулась, словно ее опрокинул какой-то невидимый великан. Ты с головой ушел под воду, попытался выплыть, но тут-то было. Вокруг твоих ног обвилось что-то гибкое и жгучее, потянуло на дно. Ты пытался бороться, но тщетно. На этом твоё путешествие закончилось...

295

– Ты лжешь, – сказал Ягхо. – Я знаю, что он у тебя. Я чувствую это. Ты заплатишься за свою ложь!

В тот же миг ты бездыханный падаешь на пол...

296

Ты ждал долго, время уже перевалило за полночь, а таинственный хозяин дома всё не дает о себе знать.

Войдешь в дом, чтобы хотя бы согреться <250> или будешь продолжать сидеть на мокрых бревнах <157>

297

Волшебница открыла для тебя «туннель перехода», и через несколько минут ты очутился дома <318>

298

Если ты добыл всё, что нужно для лекарства <308>, если нет <311>

299

Ты очнулся в доме старого лекаря, на лбу у тебя холодный компресс, тело болит так, словно тебя долго били дубинками. Лекарь принес тебе свежий отвар из красун-травы, который хорошо помогает восстановить силы, и рассказал, что ты внезапно вывалился на пол прямо из стены и потерял сознание. Постепенно до тебя доходит, что Зеркало в бронзовой раме оказалось магическим и в мгновение ока перенесло тебя к тем людям, о которых ты в тот момент думал. Ты спросил о Поле, но даже если время не вышло, и он еще жив, тебе не удалось добыть все нужные для лекарства компоненты, а значит, надеяться не на что...

300

Неожиданно конь остановился как вкопанный и шумно втянул воздух бархатными ноздрями. Ты дернул поводья, но золотогривый решительно отказывается везти тебя дальше.

Вернешься к развилке, чтобы ехать другой дорогой <254> или плюнешь на причуды упрямого животного и двинешься вперед пешком <215>

301

Оставив коня на берегу, ты благополучно доплыл до домика и выбрался на широкий плот, на котором, собственно, этот плавучий домик и стоял <290>

302

Наконец дверь открылась, и через порог шагнул невысокий смуглый человек с крючковатым носом, в черном плаще, похожем на встопорщенные крылья.

– Я давно наблюдаю за тобой, – произнес он странным каркающим голосом, – и знаю, зачем ты пришел <277>

303

Воздух потряс громовой хохот, от которого кровь застыла в жилах.

– Как ты посмел не подчиниться мне, ничтожный смертный?! – пророкотал голос, и сорвавшаяся с небес ветвистая молния оборвала твою жизнь...

304

– Благодарю, – сказал Ягхо. – Раз ты такой удачливый, значит, должен успеть спасти друга <212>

305

Ты стучишь в дверь, но не получаешь никакого ответа. Войдешь в дом <250> или будешь ждать снаружи <296>

306

Внезапно словно гигантский кулак невидимого великана ударил тебя в спину, и ты рухнул с плота в пучину озера. Вокруг твоих ног обвилось что-то гибкое и жгучее, потянуло на дно. Ты пытался бороться, но тщетно. На этом твоё путешествие закончилось...

307

Вы вошли в комнату, и ты поразился простой, даже бедной обстановке. Стол, кровать, лавка, посудный шкафчик. На столе стоит ларец, украшенный причудливой резьбой. Интересно, что в нем?.. На стене висит большое покрывало черного бархата. Похоже, под ним что-то скрывается, но что именно, никак нельзя понять <277>

308

Если в графе «Время» зачеркнуты все цифры <159>, если нет <314>

309

Колдун сдернул со стены черное покрывало, и ты увидел под ним большое, в рост человека, зеркало в красивой бронзовой раме.

– Загляни, – предложил Ягхо. Ты так и сделал... но не увидел своего отражения! Вместо этого в зеркале почему-то появился старый лекарь, на попечение которого остался Поль! А вот и он сам, лежит на кровати, бледный, как сама Смерть. Ты невольно протягиваешь руку к изображению в зеркале, и какая-то неведомая сила затягивает тебя внутрь... <313>

310

– Что ж, говорит Ягхо. – Неплохо для смертного. Остальные придется добывать самому <212>

311

Что же тебе осталось найти: сок плодов морайи <28> или лепестки цветка розалины <16>

312

Если в последнюю очередь ты побывал у эльфов <216>, если у Нилены <297>, если у Ягхо <309>

313

Ты пришел в себя в доме старого лекаря. Оказывается, волшебное зеркало перенесло тебя сюда за несколько мгновений. Рядом стоит сам лекарь и, улыбаясь, смотрит на тебя <318>

314

Обратный путь из Запретных Земель до твоего родного городка занял трое суток (зачеркни 3 цифры в графе «Время»). Если теперь зачеркнуты все цифры <159>, если нет <318>

315

Твой путь окончен – через несколько минут ты умрешь в страшных мучениях...

316

Проверь свое обаяние.

Если ты произвел хорошее впечатление на эльфов <39>, если нет <2>

317

Вычеркни с Игровой Карты столько еды, сколько готов отдать незваному гостю
<75>

318

Ты сумел сделать то, что еще никому не удавалось: вернуться живым из Запретных Земель и добыть лекарство для своего друга. Теперь Поль обязательно останется жив, и вы еще покваитесь с герцогом Мелиортом!

Скачать и обсудить книги-игры можно на форуме
«Книги-игры и текстовые игры»
<http://forum.myquest.ru>

