

Липин Антон

# СМЕРТОНОСНАЯ ТЕНЬ

## Часть I



Вёрстка и оформление:

**Jumangee**

<http://myquest.ru>



### **Введение:**

Контрон расстелил на столе мятую карту.

- Итак, это план тюрьмы под названием «Харбр», также известной как театр гладиаторов «Харбр».

Вы посмотрели на карту. По центру здания была огромная круглая арена, с одной стороны от которой пристроили двухэтажное здание (должно быть, камеры), а с другой – миниатюрная пристройка в виде крохотного коридорчика и пары комнат. Единственный выход располагался с этой стороны.

- Тюрьма располагается в подвалах и отменно защищена, но на этот раз мы не освобождаем пленников. Если все будет происходить по плану, они окажутся на свободе неделю спустя. Однако театр является еще и лабораторией мага – оттуда, в твердыню Теракаги приходит подмога, целиком состоящая из жутких монстров. Твоей миссией, мой ученик, будет убийство содержателя тюрьмы, сэра Орема-Джона, а также общая разведка. Я уверен, двенадцать лет обучения не пропали впустую, и ты наведешь там шороху. Таким образом, мы отвлечем внимание владельца темной крепости Теракаги, а сами нанесем по нему удар. Ты же, выполнив задание, сможешь присоединиться к нам в этой битве. Это очень высокая честь для ученика, и тебе выпал шанс высоко подняться по карьерной лестнице! – Контрон замолк. Вы обдумывали задание. Одна вещь была еще непонятна, и вы спросили:

- Скажите, почему вы шлете меня одного? В ордене немало воинов, многие из которых лучше меня!

- Все они будут на осаде темной крепости, мой ученик. Поэтому мы шлем одного. Но надежного! – и ободренный этими словами вы стали собираться.

### **Правила игры:**

Вы держите в руках не обычную книгу, а книгу-игру. Поэтому, чтобы играть, изучите правила. Читая, вы будете переходить с параграфа на параграф, пока не найдете победу или смерть. Во время игры вам не раз встретятся какие-нибудь предметы или люди.

### **Ваши характеристики:**

Перед началом игры определите свои сильные и слабые стороны, а конкретнее – уязвимые точки. Для этого выберите себе два любых числа от одного до шести. Они будут вашими уязвимыми точками. В процессе игры вы, возможно, будете раниться. При этом бросьте кубик. Если выпала ваша уязвимая точка – потеряйте 1 здоровье. Если нет – считайте, что вам повезло.

Определите также свое здоровье. Для этого бросьте кубик. Если выпало:

1,2 – ваше здоровье 5;

3,4 – ваше здоровье 6;

5,6 – ваше здоровье 7.

### **Игровой лист:**

Все ваши характеристики, заметки и предметы удобно записывать на специальном листе персонажа. Можете распечатать его на отдельной бумажке (следующая страница), а лучше – нарисуйте свой, удобный для вас.

### **Бой:**

В путешествии вам не раз придется драться с различными противниками. В сражении делайте так:

1. Бросьте кубик за себя. Если выпала одна из его уязвимых точек, вы его убили! Если нет – см. п2

2. Бросьте кубик за противника. Если выпала ваша уязвимая точка – отнимите у себя одно здоровье и переходите к п3! Если нет – сразу же переходите к п3.

3. Повторяйте п1 и п2, пока один из вас не умрет.

### **Бой с несколькими врагами:**

В таком бою выбирайте врага, которого будете атаковать перед каждым раундом, а во время их атаки бросайте кубик столько раз, сколько у вас врагов.

# СМЕРТОНОСНАЯ ТЕНЬ

## Лист персонажа

Здоровье:

Уязвимые точки:

Заметки:

Рюкзак:



### **Оружие:**

Вы – ниндзя, поэтому обычный меч вам не годится. Но из предложенных вам четырех оружий вы можете выбрать одно, наиболее вам подходящее. Каждое из них имеет свою особенность в бою. Итак, выбирайте:

### **Катана:**

Катана – не какая-нибудь там хрупкая сабелька! Настоящие ниндзя могут снести ей голову врага, почти не прилагая сил. И вы, разумеется, также можете научиться обращаться с ней. В таком случае если во время вашего удара выпадет 6 – вы убили противника, даже если это не его уязвимая точка!

### **Нунчак:**

Научиться правильно сражаться нунчаком довольно сложно, но это того стоит. Если вы выбрали нунчак, в защите, кидайте кубик и за себя, и за противника. Если ваш результат больше – вы его убили. Но если при этом противник выкинул вашу уязвимую точку – отнять 1 здоровье все равно придется.

### **Ножи саи:**

Это оружие очень легкое по сравнению с той же катаной. Ножи саи носят по два, поэтому если выберете их – бросайте кубик за себя два раза.

### **Бамбуковый шест:**

Его длина позволяет сражаться с несколькими людьми сразу. В таком бою бросайте кубик сразу против всех врагов, и если выпадет уязвимая точка одного или нескольких – вы их побили.

Помните, во время приключения вы наверняка найдете и другое оружие, но перед боем вам придется выбирать, каким из них сражаться. У вас ведь не десять рук!

### **Стрелковый бой**

Ваш персонаж первоклассно метает сюрикены – металлические звездочки ниндзя. Можете использовать их перед боем, в качестве безответного удара. Но метать их можно не больше двух – больше не успеете, а запас их невелик. В путешествие обязательно возьмите 5 сюрикенов!

## Начало

Вы затаились за деревцем в небольшом предтюремном парке. Пятиметровая стена не оказалась действительно сложным препятствием, вы одолели ее за несколько секунд. Оказавшись на территории тюрьмы «Харбр», вы стали короткими перебежками приближаться к дверям, когда совсем рядом возник серый силуэт. Спрятавшись за деревом и не издавая звуков, вы стали следить за ним. Вдруг он пошел в вашу сторону. Вы потянулись к оружию, но тут за спиной появилась еще одна тень, и все потонуло в тумане... Начните игру на **1!**

### 1

Вы приоткрыли глаза и осмотрели комнату. Она была очень грязная. Дверь была всего одна, она вела в коридор. А у двери... Ваше оружие! Эх, если бы освободить руки... Но тут справа от вас раздался голос:

- А, проснулся? Чудненько! Теперь, извини уж, тебе придется рассказать кто ты и откуда... – Да пожалуйста! Родился я в городе Крабове, где в семь лет и наткнулся впервые на моего учителя... – мучитель явно был поражен вашему рассказу, обычно пленники старались молчать. Впрочем, он не знал, как умеют врать ницзя. Так же не знал ваш палач и об умении развязывать веревки. Чтобы освободиться вам потребовалось около десяти секунд рассказывать о (якобы) вашем задании, а затем в ход пошло единственное оставшееся у вас оружие – эта самая веревка. Взмах, рывок... и тело мучителя падает на пол. Вы подобрали оружие и вышли в коридор на **20**.

### 2

Вы не успеваете сориентироваться, и огромный рог пробивает вам голову...

### 3

Шагнув, вы внезапно теряете ориентацию в пространстве. Все становится черным и переворачивается. Вам удастся выровняться лишь через несколько минут. Вы потерянно оглядываетесь. Слева от вас (если тут есть стороны) размещается голубоватый шар, но он очень далеко. Вы пытаетесь плыть, но малейшее движение меняет курс. Бросьте кубик. Если выпало 1,2 – идите на **52**, если 3,4 – на **81**, если 5,6 – на **27**.

4

За обыкновенной, обшарпанной дверью вы находите... кабинет мага. Он оглядывается на вас и внезапно с пальцев колдуна срывается молния. Вы еле успеваете перекатиться в сторону.

- Неплохо, но у меня нет времени на тебя. Так что извини уж, но... – он шевельнул кистью. Между вами мгновенно образовался минотавр с топором. – Убей его! – крикнул маг и тут же телепортировался.

**МИНОТАВР:**

1 – туловище;

3,4 – руки

Если вы победили, идите на 15.

5

Вы не успеваете... Клинок наемника протыкает вас насквозь.

6

Вы осматриваете комнату. Похоже, ассасин жил тут. Из вещей в камере лишь самые необходимые. Раздумывая, что же понадобилось наемнику в замке вы идете дальше, но больше дверей нет до конца коридора. Возвращайтесь к двери в подвалы на 54, и идите в другом направлении.

7

Вы заглядываете на склад, но не обнаруживаете ничего нового. Продолжайте свой путь на 79.

8

Вы осматриваете камеру, где давеча дрались со львом, но сейчас она пуста. Идите в коридор на 50.

9

Всадник приближается, и вы наносите удар. К несчастью, шкура носорога выдерживает, а сам он атакует вас рогом. Делайте ваш выбор: идти на 65, или на 2.

10

Тьма здесь стоит непроглядная, так что оглянуться вы не можете. Теперь идите назад на 52, или вправо на 45.

## 11

Пройдя через дверь вы попадаете в коридор второго этажа. Хорошенько запомните эту металлическую, украшенную узором из звезд, дверь. Теперь идите в сторону лестницы на 90, или тупика на 89.

## 12

Вы решаете отвлечь убийцу разговором, но никак не можете придумать, что сказать. Наконец Ассасин сам начинает говорить:

- Скажи, путник, зачем ты пришел сюда... – но недоговаривает, а бросается в бой. Его быстрота впечатляет даже вас. Бросьте кубик. Если выпало четное – идите на 5, а если нечетное – на 31.

## 13

Вы снова оказываетесь в комнате без потолка. В этот раз голова начинает болеть не дожидаясь взгляда вверх. Куда вы шагнете? Вперед – на 33, влево – на 56.

## 14

За дверью находится склеп. Если тут вы уже были, идите на 23. Многие воины нашли тут смерть, вы понимаете это, взглянув на усыпанный костями пол. Те, кого здесь погребли покоятся в каменных гробах у стен. У дальней стены стоит резной столик, а на нем... изумительной красоты изумруд, Обточенный в виде граненого шара. Вы проходите к столу и раздумываете, брать его, или нет, когда за вами раздается шорох. Вы поспешно оборачиваетесь. Ну разумеется. Покойники поднимаются, отрезая вас от двери. У всех них глаза светятся синим. Должно быть, они охраняют кристалл. Можете запихнуть его себе в карман, если хотите. Тогда, если решите его где-нибудь использовать, прибавьте 20 к номеру параграфа, на котором будете находиться. Ближайший скелет подходит к вам на метр, и вы разрубаете его по животу – но две половинки отползают назад, и все костяки в гробнице складываются в невиданную прежде тварь. Огромный костяной дракон отрезает вам выход. Глаза у него также светятся синим, поэтому бейте по глазам.

### **КОСТЯНОЙ ДРАКОН:**

6 – глаза

Если вы победили столь жуткого врага, можете выйти в коридор на 18, и идти назад, либо в другую сторону на 21.

## 15

Вы наносите последний удар и полубык падает на грязный пол, распластав руки в стороны. Вы осматриваете комнату, но не рискуете брать непонятные магические вещи. Ваше внимание, однако, привлекает стол чародея. В нем находится круглое отверстие, с вогнутым рисунком в виде морды льва внутри. Если у вас есть медальон со львом, можете сунуть его в стол на [61](#). Если нет, или вы не хотите его использовать, сразу выходите в коридор. Можете идти по лестнице на [48](#). Или вернуться к двери в подвал и идти в другом направлении на [28](#).

## 16

Через дюжину шагов вы оказываетесь на развилке. Можете продолжать путь прямо на [53](#), или свернуть в коридор направо на [60](#). Вы не видите, что у него в конце, так как через четыре шага он еще раз поворачивает направо.

## 17

Вы подходите к концу коридора – к лестнице на второй этаж. Но слева виднеется еще одна дверь. Зайдете на [4](#)? Или сразу потопаете вверх на [48](#)?

## 18

Вы подходите к металлической, украшенной узором из звезд двери. Заглянете на [55](#)? Или пойдете на лестницу на [90](#)? Или в конец коридора на [89](#)?

## 19

Поверженная гиена лежит перед вами, и вы спешно бежите к выходу, но именно тут вас и узнают. По крику владельца «Харбра», двое его закованных в латы телохранителей соскакивают с трибун и встают у вас на пути:

### **I ТЕЛОХРАНИТЕЛЬ:**

1 – голова;

2 – шея

### **II ТЕЛОХРАНИТЕЛЬ:**

2 – голова;

3 – шея

Если вы победили, выбирайтесь через дверь на выход из тюрьмы, предварительно вставив камень в нужное отверстие на [47](#).



## 20

Коридор очень короткий, всего три камеры, включая вашу. Заметив вас, к вам приближается охранник. Одет он в темно-синюю форму поверх кольчуги, носит кинжал, а во рту вы замечаете три золотых зуба. Впрочем, особо смотреть некогда. Вы атакуете!

### **ОХРАННИК:**

3 – голова

4 – левая рука

5,6 – ноги

Если вы победили, идите на **50**.

## 21

Вы доходите до тупика. Только лишь еще одна дверь ведет вправо. Зайдете на **73**? Или пойдете назад на **89**?

## 22

Три трупа лежат у ваших ног. Вы внимательно рассматриваете кабинет и находите потайной ход. За ним скрыта винтовая лестница, уходящая вверх. Пойдете по ней на **38**, или выйдете в коридор и пойдете дальше на **16**?

## 23

На полу склепа и сейчас еще валяется мертвый костяной дракон. Уходите отсюда на **18**.

## 24

Вы внимательно изучаете статую. Здесь изображен хозяин тюрьмы. Изваяние очень хорошо выполнено. Вот только рот у него приоткрыт. Поддавшись внезапному порыву вы засовываете в него руку – и нащупываете что-то. Осторожно вытянув предмет, вы видите большой серебряный ключ. Должно быть, он нужен на случай заточения сюда хозяев тюрьмы захватчиками... Но это и не важно. Если ключ вам понадобится – просто прибавьте к номеру абзаца 30. Теперь можете изучить лаз на **94**, или пойти в первый коридор на **50**.

## 25

Вы отрубили гиене-монстру правую голову, и она замятво рухнула перед вами. Наверное, левая была лишь для маскировки. Идите на **19**.

## 26

В небольшом коридорчике до арены действительно стоит охранник-зомби, но вы ловко изображаете мутанта, спрятав одну руку и издавая жутковатые хрипы. Вы выходите на арену, и она потрясает вас. Одно дело – смотреть на вещи сверху, или на карте, а рассмотреть их ближе – совсем другое! Песок покрыт пятнами крови. Кое-где валяются отрубленные конечности. И на вас смотрит несколько сотен зрителей, желающих одного – вашей смерти... К счастью, все думают, что вы обычный гладиатор. Но отвлекаться нельзя – на вас уже несется ваш противник – на спине носорога. Он вооружен секирой, причудливый доспех покрывает все его тело. Видно лишь медвежье лицо мутанта. Что вы сделаете? Если отрубите носорогу голову – идите на **9**. Если атакуете седока – на **71**. Также, если у вас есть колющее оружие, можно попробовать заколоть носорога на **44**.

## 27

Вы когда-нибудь хотели оказаться в жерле вулкана, во время извержения? Если да, то радуйтесь – именно там вы и стоите. Вокруг вздымаются вверх струи лавы, но вам прохладно. Даже более того – вам холодно! Быстрее шагните куда-нибудь! Вправо – **56**, или вперед – **3**.

## 28

Вы зашагали вперед и уже через десяток шагов увидели дверь в стене слева. Зайдете на **91**, или пойдете дальше по **79**?

## 29

Вы подпрыгиваете навстречу твари, но она в последний момент уворачивается от вашего удара, обхватывает вашу шею хвостом и взмывает вверх. Вы наносите смертельный удар между лопаток гиены, и вы вместе падаете с высоты Номерейской башни...

## 30

Ловко выхватив звездочку, вы метнули ее в голову гоблина, и он рухнул на пол. Теперь деритесь с палачом!

### **ПАЛАЧ:**

1 – голова;

5 – сердце

Если вы победили, уходите обратно в коридор и идите на лестницу на **48**, или в другую сторону на **90**.

### 31

Вы молча и сосредоточенно нападаете на ассасина, но тот ловко уворачивается от всех ваших ударов. Вам придется сильно постараться, чтобы победить!

#### **АССАСИН:**

1 – попадание

Если вы сумели победить, осмотрите комнату на 69, или уходите на 89.

### 32

Вы шагаете и тут же обнаруживаете вокруг себя... воду. Вы стоите на дне моря реки, и мимо неспешно проплывает рыба. Странно, вы уверены, что это река, но рядом с вами резвится осьминог. Замечая вас, он угрожающе разводит щупальца. Бейтесь с ним!

#### **ОСЬМИНОГ:**

2 – голова;

3,4,5,6 – щупальца

Если вы победили – шагайте вперед на 45, вправо на 68, назад на 81, или влево на 52.

### 33

Едва сделав шаг, вы оказываетесь в степи. Вокруг простирается трава, колышущаяся под ветром. И вы готовы поклясться, что слышали птичье пение. Но магией вас уже не удивить, и какой бы мираж не был вокруг, надо двигаться. Чтобы хоть как то ориентироваться в миражах, стойте лицом постоянно в одну сторону. Ну, куда вы шагнете? Налево – 81, вперед – 68, назад – 13.

### 34

Камера заперта, а ключа не видно. Впрочем, старая деревянная дверь ломается с одного удара, и вы попадаете в еще одну комнату. Если тут вы уже были, идите на 35. Прямо на полу спит изрядно обросший пленник. Вы подумываете, не разбудить ли его, когда он просыпается сам. Бедняга безумен, это видно сразу. При виде вас он издает рык. Тут вы понимаете, что заключенный уже не человек – сквозь усы и бороду на вас смотрит морда дикого кабана. Наверное здешний маг ставит какие-то ужасные опыты на людях... Но размышлять некогда – получеловек-полукабан атакует вас:

#### **ПОЛУКАБАН:**

1 – шея

2,3 – руки

6 – туловище

Если вы победили можете осмотреть клетку на 74, или идти в коридор на 50.

35

Клетка вновь занята каким-то чудищем, и вы спешно уходите в коридор на 50.

36

Вы бросаете во врага все ваши звездочки, но лишь последняя бьет его в лицо. Всадник опрокидывается наземь, а испуганный носорог устремляется к своей клетки, и стоит у самой решетки. Идите на 37.

37

Вы осматриваете рукоплескающих зрителей и останавливаете взгляд на главном в тюрьме. Никто еще не узнал вас, но жизнь это не гарантирует: из клетки на арену вылетает чудовище. Это двуглавая гиена, с кожистыми крыльями за спиной. Завидев вас, она устремляется в небо – чтобы камнем рухнуть вниз. Вы не успеваете даже подумать, но рефлексы ниндзя все делает за вас. Но какая это реакция? Бросьте кубик. Если выпало 1,4 – идите на 64. Если 2,5 – на 86. Если 3,6 – на 29.

38

Лестница очень крута, и вам постоянно кажется, что вы упадете. Тем не менее вы спокойно добираетесь до верха, тянете дверь и... оказываетесь в ложе. Пользуясь удобным случаем, вы осматриваете местный Колизей. На арене как раз сражаются двое гладиаторов. Один вооружен небольшими мечом и щитом, а второй – трезубцем и сетью. Вы поспеваете к эндшпилю: немногочисленные зрители голосуют, а затем тот, что с трезубцем падает замертво, пораженный мечом в сердце. Вы от души жалеете обоих: и того, что умер, и того, кому пришлось убить. Но мешкать нельзя – вы все таки убили начальника охраны, и чем быстрее выйдете в коридор на 15 тем лучше. Но можете также пройти во вторую, имеющуюся в ложе, дверь. В таком случае идите на 11.

39

Когда гиена вновь начинает падать, вы метаете звездочку. Она пробивает крыло и падает недалеко от вас, можете снова ее подобрать. Гиена все же приземляется, хоть уже и не на вас. Она больше не рискнет взлететь, так что бейтесь с ней на 62.

40

Вы подошли к двери на лестницу. Есть у вас ключ? Если да, то вы знаете что делать. Если нет, возвращайтесь в коридор на 50.

41

Крякнув, вы разmozжили гиене правую голову. Очевидно, что она была основной, потому что монстр рухнул на песок перед вами. Идите на 19.

42

За дверцей оказывается жилая комната. Она имеет внушительные размеры, но судя по количеству коек и гамаков тут живут все охранники, уборщики и палачи. Если тут вы уже были, идите на 51. Вот и сейчас там беседуют двое: низкорослый гоблин-слуга и палач. Увидев вас они вскакивают. Палач мгновенно выхватывает топор, ваше оружие скрещивается. Но гоблин с криком бежит к двери. Если у вас остался хоть один сюрикен идите на 30. Если нет – на 97.

43

Вы изучаете боковой коридор. По сторонам размещаются железные двери, но открыть их вы не можете. В конце коридора размещается статуя, не понятно, что она тут делает. Вы направляетесь к ней, но на полпути замечаете узкий лаз, ведущий вниз. Что вы сделаете? Если подойдете к статуе – идите на 24, если поползете по лазу – на 94. Также можно уйти в первый коридор на 50.

44

Вы подскакиваете к всаднику чуть справа и до рукоятки погружаете меч в носорога, но тот и не думает остановиться вы падаете, но не выпускаете меч. Зверюга тащит вас через всю сцену. Вы умудряетесь зацепиться за нее ногами, и потому вас не затаптывают устрашающие копыта. Зрители восторженно ревут. Если у вас есть еще одно оружие (кроме сюрикенов) идите на 59. Если нет – вы случайно выпускаете оружие и гибнете под ногами твари...

45

Едва вы делаете этот шаг, как иллюзия распадается. Вы стоите у двери в обыкновенной комнатке с низким (ура!) потолком. Вы тянете ручку на себя. Дверь ведет в тот же коридор, из которого вы сюда попали, более того – из той же двери! Теперь идите в сторону лестницы на 72, или тупика на 18.

46

Вы спускаетесь на первый этаж. Увы, но какие из этих комнат вы посещали, вспомнить не удастся. Тогда вы возвращаетесь к двери в подвал, чтобы сориентироваться. Пойдете направо по 28, или налево по 88?

47

Вы захлопнули дверь прямо перед носом пятерых охранников, спрыгнувших на арену вслед за телохранителями их босса, и углубились в коридорчик. Но из одной из боковых дверей вам навстречу шагнул сам владелец театра гладиаторов, по совместительству тюрьмы, сэр Орем-Джон, с когтями суюко<sup>1</sup> на руках.

- Сейчас ты умрешь! – заявил он самонадеянно.

- Посмотрим, - осторожно ответили вы.

Оружие ваше выскочило словно само собой, и вы сразились! Вооружение сэра Орема необычно. Если он выкинет вашу уязвимую точку, отнимите не одну, а две единицы здоровья!

**СЭР ОРЕМ-ДЖОН:**

1 – сердце

Если вы победили, можете взять себе когти. Если вы используете их в бою, можете добавить противнику две уязвимые точки, но надо будет нанести не одно, а три увечья! Теперь идите на 100.

48

Вы стоите на лестнице. Пойдете на первый этаж (46), или на второй (98)?

49

Ваш удар крушит череп твари, но левая голова, наверно, ей не нужна – тварь атакует вас как ни в чем не бывало. Идите на 77.

50

Вы в подземном коридоре тюрьмы Харбр. Вы можете зайти в пару камер (№1 – 85 и №2 - 34), заглянуть в другой, уходящий в сторону коридор на 43, или подойти к двери на лестницу на 40, но она вряд ли откроется без ключа.

51

В этот раз в комнате полно народу, и вы спешно уходите на 48 к лестнице, или 90.

52

Едва вы сделали этот шаг, как очутились в пустыне. Жара тут ужасная, и даже ветер вместо того, чтобы освежать, сушит вас. Вдали чинно шагает верблюд, шагает к оазису. Вы поднимаете глаза к небу, но спешно опускаете их – солнце здесь светит в два раза ярче. Итак, куда вы шагнете теперь? Вперед – 10, назад – 3, вправо – 32.

---

<sup>1</sup> СЮКО – длинные накладные когти ниндзя.

53

Вы продолжаете путь прямо и вскоре видите слева дверь. Пытаетесь открыть, но она прочно заперта. Пожав плечами вы продолжаете путь, но тут она открывается. Если тут вы уже были, идите на 75. Вы успели отойти недалеко и оборачиваетесь, надеясь проникнуть внутрь. Прямо перед вами стоит человек в сером балахоне. Ассасин. Наемник. Серый. Называйте, как хотите. В руке он держит нунчак. Это будет трудный бой, ведь враг будет использовать боевые особенности своего оружия...

**АССАСИН:**

1 – голова;

2 – шея

Если вы победите, идите в эту дверь на 6. Можете взять себе нунчак.

54

Вы стоите в коридоре первого этажа тюрьмы. Пойдете вправо по коридору на 28, или влево на 88?

55

Вы оказываетесь в какой-то ложе. Если тут вы уже были, идите на 57. Отсюда видно арену внизу. Как раз сейчас гладиатор сражается со свирепым львом. Публика неистовствует. Но подобные забавы вам претят, поэтому вы осматриваете ложе, а не театр. И вскоре замечаете небольшую дверцу на 93. Также можете выйти из комнаты и пойти к лестнице на 90, или в конец коридора на 89.

56

Теперь мираж меняется на снежную долину. Наверное, тут около минус сорока градусов, да вдобавок завывает ветер. Ваша одежда покрывается инеем. Если вы тут замерзнете – это будет по-настоящему. Поэтому выберите направление: влево на 27, вправо на 13, или вперед на 81.

57

Вы вновь оказались в знакомой ложе. Пойдете вниз на 93, или выйдете в коридор? И если выйдете, то куда? К лестнице на 90, или в другой конец на 89?

58

За дверью оказывается кабинет. Если здесь вы уже были, идите на 83. На стенах развешено различное оружие, но оно все ржавое. Прямо по центру стоит стол, а за ним восседает начальник охраны. Вы сразу узнаете его по желтой полоске на плечах. При виде вас он несказанно удивляется, но сразу выхватывает клинок. Деритесь с ним, но учтите, что после первого же раунда в комнату прибегут еще двое.

**НАЧАЛЬНИК ОХРАНЫ:**

2 – голова

5,6 – руки

**ПЕРВЫЙ ОХРАННИК:**

1 – голова

2,3 – руки

5 – ноги

**ВТОРОЙ ОХРАННИК:**

3 – голова

4,5 – руки

6 – ноги

Если вы победили, идите на 22.

59

Вы выхватываете еще одно оружие и наносите страшные удары. Примерно через полминуты носорог спотыкается и падает... Вы откатываетесь в сторону, но огромная туша падает на оружие, которым вы ее проткнули. Вычеркните его, и деритесь оставшимся с уже-не-всадником на 84.

60

Пройдя три шага, вы вспоминаете план здания, который вам показывал Контрон. Вы идете на арену, это ясно. Но там наверняка нужен пропуск – единственный выход из тюрьмы Харбр находится за театром. Да, так и есть. За поворотом оказывается каменная дверь, с углублением в форме граненного круга. Оно покрыто сверкающей зеленой крошкой. Если вы не знаете что делать, идите в коридор на 53.

61

Вы вставляете медальон в подготовленное для него отверстие. На первый взгляд, ничего не происходит. Вы собираетесь забрать медальон, но он прочно врастает в стол. И тут вы слышите звук открываемой двери. И понимаете... Должно быть, тот лев раньше был человеком. Жил себе спокойно, а потом попал в



плен. Интересно, за какое время колдун обратил его в монстра? И в какое чудище должны были превратиться вы?.. Подавленный, вы уходите в коридор. Пойдете по лестнице на **48**, или вернетесь к двери в подвал и пойдете направо на **28**?

**62**

Тварь стоит напротив вас. Мгновение вы смотрите друг на друга, а затем начинаете сближаться для смертельного удара. Как вы атакуете гиену? Отрубите правую голову на **25**, левую на **92**, или проткнете сердце на **82**? Если же ваше оружие не может рубить и колоть, можете сломать ей череп в правой голове на **41**, или в левой на **49**.

**63**

Осмотрев камеру, вы находите лишь странный медальон в виде головы льва. Цепочки у него нет, поэтому вы закидываете его в карман. Теперь можете выйти в коридор на **50**.

**64**

Вы отскакиваете в сторону, рубанув гиену по крылу, но и она успевает царапнуть вас. Отнимите у себя 1 здоровье. Монстр больше не может летать, но он все еще опасен. Идите на **62**.

**65**

К счастью, вы успеваете уклониться, и рог лишь слегка царапает вам руку (отнимите у себя 1 здоровье), а всадник проносится через все поле, разворачивается, и вновь скачет на вас. Что вы сделаете? Если побежите от него – идите на **67**, а если будете метать сюрикены – на **36**.

**66**

Вы толкаете дверь плечом, но она не поддается. Тогда вы пробуете открыть дверь ногой. Без результата. С разбега прыгаете на нее всем корпусом. Дверь не открывается. Внезапно вам в голову приходит мысль. После раздумий вы решительно тянете дверь на себя – и она открывается. Должно быть, вы слишком привыкли, что здесь все двери открываются в комнату. А вот эта – исключение. За ней оказывается малюсенькая кладовка с одеждой– практически шкаф. Жалея потраченное время, вы направляетесь дальше на **17**.

**67**

Вы пробегаете целый круг, когда всадник вас нагоняет. Бросьте кубик. Если выпало 5,6 – идите на **99**. Если другое – на **78**.

68

Вы обнаруживаете себя в пиршественной зале. Вокруг ловкие лакеи разносят пищу, а толстые сеньоры употребляют ее. Вас никто в упор не видит, так что можете свободно идти вперед на 87, назад на 33, или влево на 32.

69

В комнате ассасина вы не находите ничего, но можете взять себе его катану. Теперь можете уйти на 89.

70

Вы вошли на лестницу, но, как оказалось, она ведет лишь на первый этаж. Выходите с лестничной площадки на 54.

71

Носорог уже приближается. Вы понимаете, чтобы атаковать всадника, надо запрыгнуть на носорога. Бросьте кубик. Если выпало 4,5,6 – идите на 99, если другое – вы не успели прыгнуть вовремя. Можете проткнуть носорога на 44, но лишь если у вас есть подходящее оружие. Или отрубить ему голову на 9.

72

Вы приближаетесь к небольшой дверце сбоку. Войдете на 42? Также можно пройти мимо в сторону лестницы на 48, или другого конца коридора на 90.

73

Эта комната освещена очень тускло, так как здесь нет окон. Весь свет дает горстка свечей, расставленных по всему помещению. А по центру, в простом сером балахоне, стоит наемник - ассасин. Прикрытые тенью глаза внимательно изучают вас. Хотя оружия и не видно, но вы уверены – точно в нужный момент убийца его выхватит. Если вы заговорите, идите на 12. Если сразу броситесь в атаку – на 31.

74

Обыск камеры ничего не дает. Выходите в коридор на 50.

75

Дверь тут по-прежнему открыта. Вы вновь подходите к двери в подвал на 54.

76

Вы осторожно заглядываете в дверь. Пустая каменная комнатенка, но что то в ней вас смущает. Если тут вы уже были, идите на **13**. Вы поворачиваетесь назад, но с ужасом замечаете – дверь исчезла! Впрочем, другая поместилась в стене напротив вас. И тут вы понимаете, почему вам тут так не понравилось – потолка нет. Вместо него идут вверх идеально гладкие стенки – и смыкаются где-то в бесконечности... У вас начинает кружиться голова, но взгляд вы отводите, лишь когда перестают держать ноги. С трудом вы поднимаетесь и делаете шаг вперед на **33**.

77

Вы сражаетесь с гиеной:

**ГИЕНА:**

2 – голова (правая);

4 – первое сердце;

5 – второе сердце

Если вы победили, идите на **19**.

78

Похоже, вы позабыли все свои навыки ниндзя... Иначе не погибли бы так глупо.

79

В этот раз дверь в правой стене. Вы замечаете, что она выглядит лучше других. Зайдете на **58**, или продолжите путь по **16**?

80

Изумруд идеально подходит к отверстию, и, вспомнив о нем, вы заталкиваете камень в углубление. Магия тут действует, или нет, но дверь со скрипом открывается. Вы стоите в комнате перед ареной, где ждут своей очереди люди и мутанты. Люди безоружны, они теснятся в углу. Значит, дальше должен быть кто-то, кто выдает оружие. Но размышлять вам некогда – двое мутантов, один с крокодильим хвостом, а другой с клешнями вместо рук, атакуют вас.

**МУТАНТ С ХВОСТОМ:**

1 – голова;

2 – шея;

3,4 – ноги

**МУТАНТ С КЛЕШНЯМИ:**

2 – голова;

3 – сердце;

4,5 – ноги

Если вы победили обоих, можете двигаться дальше на **26**.

81

Нет худа без добра: вы всегда мечтали побывать в джунглях, а теперь стоите среди лиан, колибри и фикусов. Наслаждайтесь теплом, но не забудьте шагнуть вправо на **33**, назад на **56**, вперед на **32**, или влево на **96**, где располагается огромная змея. Впрочем, это наверняка мираж.

82

Гиена прыгает на вас, и вы протыкаете ей грудь. Но ни капли крови не стекает по лезвию. Может, у этой гадости и сердца два? По разным сторонам от позвоночника? А может у нее и позвоночник раздвоенный? Но думать некогда, и вы сбрасываете гиену в сторону. Она тут же вскакивает. Отрубите левую голову на **92**, или правую на **25**?

83

В этот раз вы находите в кабинете несколько охранников, осматривающих тело главного и место преступления. Они очень заняты, поэтому вас не замечают. Вы тихо выскальзываете обратно в коридор на **15**.

84

**ВСАДНИК:**

1 – лицо;

6 – щели в доспехах

Если вы победили, идите на 37.

85

Если вы уже были здесь, идите на 8.

Выбранная вами камера отпирается ключом, висящим около двери. Усмехнувшись здешним правилам безопасности вы заходите внутрь. Похоже, тюрьма и зверинец здесь – одно и тоже место, потому что к вам на скрип двери обернулся огромный лев, вдобавок весь покрытый броней. У вас не возникает сомнений, что выскочить вы не успеете. Придется драться:

**ЛЕВ:**

2 – голова

4,5 – лапы

Если вы победили, можете осмотреть камеру на 63, или сразу выйти в коридор на 50.

86

Вы уворачиваетесь от когтей, и монстр вновь взмывает в небо. Если метнете в него сюрикен – идите на 39, если будете ждать – на 95.

87

Вы стоите в центре языческого храма. Все здесь так огромно, что вы боитесь оглянуться, однако замечаете – все вокруг сделано из золота, мрамора и слоновой кости. Вы вздрагиваете всем телом, когда конструкция начинает рушиться... Быстрее шагайте! Назад – 68, влево - 45.

88

Вы направляетесь вперед. Через некоторое время вы замечаете дверцу справа. Зайдете на 66, или пойдете дальше на 17?

89

Вы почти доходите до конца коридора. Предпоследняя дверь сделана из сгнившего дерева. Она вызывает у вас опасения, но шестым чувством вы понимаете – идти туда придется, даже если не сейчас. Можете, однако, спокойно развернуться, и идти назад на 18, или вперед на 21. Если же вы не боитесь приключений – входите на 14.

90

Вы направляетесь дальше, но скоро видите еще одну дверь. На этот раз, каменную. Войдете на 76? Потопаете в конец коридора на 18? А может, пойдете к лестнице на 72?

91

Здесь, должно быть, размещается склад. Если вы здесь уже были, идите на 7. Вы бродите среди полок и шкафов в поисках чего-нибудь полезного для вас, но находите лишь швабры, ведра и тряпки. Уборщиком становится вам не хочется, вы уже собираетесь уходить, когда на вас обрушиваются полки. Ничего не понимая, вы пытаетесь встать, но тут обрушивается еще один стеллаж. Вы успеваете заметить гоблина, ныряющего за следующую стенку. Быстро сориентировавшись, вы толкаете полки на гоблина, однако он ловко отпрыгивает. Усмехнувшись, вы достаете оружие. Гоблин вооружен отравленной пикой, так что если он вас зацепит – в конце боя отнимите у себя дополнительно 1 здоровье.

**ГОБЛИН:**

1 – голова;

2,3 – ноги

Если вы победили, можете взять себе отравленную пику. Если вы захотите использовать ее в бою – помните, когда будете бросать кубик за себя – можете прибавить к результату 1, если он вас не устраивает. Теперь можете выйти в коридор на 79.

92

Вы рубите левую голову, но зверь даже не реагирует. Наверно, вторая голова нужна лишь для маскировки. Правая вгрызается вам в плечо, потеряйте 2 здоровья. Гиена пытается перегрызть вам горло, но вы хватаете ее за крыло и отбрасываете в сторону. Идите на 77.

93

За дверцей оказывается лестница вниз. Она очень узка и крута, и вы идете медленно, дабы не упасть. Но всяким мучениям приходит конец. Вы попадаете в кабинет на 58.

94

Лаз попался узкий и мокрый, но вы ползли и ползли... Пока не приползли в свою камеру. Вы сразу узнали ее и поспешили выйти в коридор на 50.

95

Вы терпеливо дожидаетесь гиены, когда с трибуны раздастся чей-то крик. Вы отвлекаетесь, и это стоит вам жизни...

96

Странно, но змея оказывается настоящей. Да и джунгли никуда не пропадают. Околдованный, вы не успеваете сориентироваться. Зубы твари перегрызают вам горло...

97

Вы хотели перехватить гоблина, но палач сдерживал ваш натиск. Отличный воин, он не давал вам сделать и шагу в сторону гоблина. Тогда вы атаковали его самого. Удар, удар... Несмотря на все свое мастерство, палач проигрывал в ловкости. Он был уже весь в ранках. Но размахнулся топором, пытаясь снести вам голову. А вы лишь этого и ждали. Тело рухнуло на пол, вот только здесь в комнату вбежало полтора десятка охранников. Впредь не тратьте все сюрикены...

98

Вы в конце второго этажа. Пойдете вперед на **72**, или вернетесь на лестницу на **48**?

99

Понимая, что ничего другого не остается, вы прыгнули сальто. И – надо же! – приземлились на носорога, позади воина. Правда, он вовремя спрыгнул на песок, но зато носорога вы прикончили одним точным ударом. Теперь сражайтесь с бывшим всадником на **84**.

100

Вы шагнули из тюрьмы на свет солнца. Как же вы раньше не замечали, до чего прекрасен мир! Но надо было торопиться: хозяин тюрьмы мертв, но не все его слуги погибли. Вдохните полной грудью, порадитесь свободе и отправляйтесь в путь к неприступной твердыне Торокаги!

**Конец первой части.**

Книги-игры и текстовые игры

<http://myquest.ru>